



Manual de Instrucciones



Conserve este manual para futuras referencias.

FCC INFORMATION (U.S.A.)

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

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

IMPORTANT

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

BLUE : NEUTRAL BROWN : LIVE

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

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

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

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

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

PRECAUCIONES – para una utilización segura –

ATENCIÓN

Instalación

- Conecte el cable de alimentación de esta unidad solamente a una toma de CA del tipo indicado en este Manual del Usuario, o marcado en la unidad. Si no lo hiciese, se podría provocar el riesgo de descargas eléctricas o de un incendio.
- No permita que entre agua dentro de la unidad, ni que ésta se humedezca. Esto podría provocar incendios o descargas eléctricas.
- No coloque recipientes con líquidos u objetos metálicos pequeños sobre la unidad. Si dentro de la unidad entrasen líquidos u objetos metálicos, se podrían producir descargas eléctricas o un incendio.
- No coloque objetos pesados, incluyendo esta unidad, sobre ningún cable de alimentación. Un cable de alimentación dañado podría provocar el riesgo de descargas eléctricas o de un incendio. En especial, tenga cuidado de no colocar objetos pesados sobre un cable de alimentación cubierto por una alfombra.
- No instale una unidad CD-RW en este dispositivo mientras el cable de alimentación esté conectado a la toma de corriente de CA. Si lo hiciese, podría recibir una descarga eléctrica.
- Utilice el conector a masa del panel posterior para derivar a masa el dispositivo. Si el dispositivo no se deriva a masa, puede sufrir una peligrosa descarga eléctrica.

Funcionamiento

- No raye, doble, retuerza, tire, ni caliente el cable de alimentación. Un cable de alimentación dañado podría provocar el riesgo de descargas eléctricas o de un incendio.
- PRECAUCIÓN

Instalación

- Para desconectar el cable de alimentación de la toma de CA, tire del conector. No tire nunca del cable. Un cable de alimentación dañado podría ser la causa de descargas eléctricas o de un incendio.
- No toque nunca el conector de alimentación con las manos húmedas. Si lo hiciese, podría recibir una descarga eléctrica.
- Esta unidad cuenta con orificios de ventilación en la parte posterior e inferior para evitar que la temperatura interior se eleve excesivamente. No los bloquee. Si se bloquean los orificios de ventilación puede incurrir en riesgos de incendio. En concreto, no
 - coloque la unidad sobre los laterales ni cara abajo,
 - coloque la unidad en un lugar poco ventilado, como una estantería o un armario.
 - cubra la unidad con un mantel, ni la coloque encima de una cama ni alfombra.

- No modifique la unidad. Si lo hiciese, supondría el riesgo de descargas eléctricas o de un incendio.
- En caso de que vaya a producirse una tormenta eléctrica, desactive la unidad inmediatamente y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.
- Si existe la posibilidad de que caiga un rayo, no toque el conector del cable de alimentación si está conectado. Si lo hiciese podría recibir una descarga eléctrica.
- Utilice sólo el adaptador de CA incluido (PA-300) para la unidad. Si usa otros tipos de cables puede incurrir en riesgo de incendio y de descarga eléctrica.

Si el funcionamiento no es normal

- Si el cable de alimentación está dañado (es decir, cortado o con conductores al descubierto), solicite a su distribuidor que se lo reemplace. Si utiliza la unidad con un cable de alimentación dañado podría provocar el riesgo de descargas eléctricas o de un incendio.
- Si la unidad y el adaptador de CA se han caído, o si el mueble se ha dañado, desactive el equipo, desconecte el conector de alimentación de la toma de CA, y póngase en contacto con su distribuidor. Si continúa utilizando la unidad sin seguir estas instrucciones, podría provocar un incendio o recibir descargas eléctricas.
- Si nota cualquier anormalidad, como humo, olores, o ruido, o si ha caído algún objeto extraño o líquido dentro de la unidad, desactívela inmediatamente. Desconecte el cable de alimentación de la toma de CA. Solicite la reparación a su distribuidor. La utilización de la unidad en estas condiciones podría suponer el riesgo de descargas eléctricas o de un incendio.
- Antes de manipular una unidad CD-RW, asegúrese de tocar una superficie metálica derivada a masa o similar para descargar por completo cualquier electricidad estática que pueda haberse acumulado en la ropa y el cuerpo.

Si incumple esta precaución puede provocar daños en la unidad derivados de la electricidad estática.

 No toque los contactos metálicos (pies metálicos) de la parte posterior cuando manipule una unidad CD-RW. Si toca los contactos metálicos puede provocar anomalías en el contacto.

Funcionamiento

 No cubra ni envuelva el adaptador de CA con un paño o manta. Una acumulación de calor debajo del paño o manta, puede provocar un incendio o que la carcasa se derrita. Sólo utilice la unidad en un lugar bien ventilado.



PRECAUCIONES – para una utilización correcta –

Asignaciones de las patillas del conector

• Los conectores de tipo XLR están cableados de la forma siguiente: patilla 1: masa, patilla 2: activo (+), y patilla 3: pasivo (-).

Sustituir los elementos sujetos a desgaste

• El rendimiento de los componentes con contactos móviles, tales como interruptores, controles giratorios, deslizadores y conectores se deteriorará con el tiempo. El grado de deterioración dependerá del entorno de utilización, y es inevitable. Con respecto a la sustitución de componentes defectuosos, consulte a su distribuidor.

Interferencia con otros dispositivos eléctricos

 Los circuitos digitales de esta unidad pueden producir ligeras interferencias en aparatos de radio y televisión cercanos. Si se producen interferencias, reubique el equipo afectado.

Influencia sobre los teléfonos móviles

• La utilización de un teléfono móvil cerca de esta unidad puede producir interferencias. Si se producen interferencias, utilice el teléfono alejado de la unidad.

■ Asegúrese de desactivar la alimentación una vez haya finalizado

Cuando use un adaptador de CA, existirá aún una pequeña cantidad de corriente eléctrica aunque esté en posición de apagado (es decir, cuando el conmutador de alimentación esté en la posición "STANDBY"). El consumo eléctrico en posición de espera se ha calculado para que sea el mínimo posible. Si no va a utilizar este producto durante un largo período de tiempo, es aconsejable desconectar el adaptador de la toma de corriente CA.

Manejar el soporte CD-R/RW

Al manejar el disco, observe los siguientes puntos.

Si no lo hace, puede provocar problemas como la pérdida de información grabada, el mal funcionamiento de la unidad, o que la etiqueta impresa parezca difuminada.

- No coloque el disco en lugares expuestos a la luz directa del sol, sujetos a altas temperaturas ni a mucha humedad.
- No toque ninguna de las superficies del disco. Coja el disco por los extremos.
- Limpie con cuidado el polvo o la suciedad adherida de la superficie de grabación del disco. Utilice una gamuza antiestática o limpiador para eliminar el polvo. Si frota demasiado la superficie del disco con un paño seco puede rayar el disco.
- No escriba ni pegue etiquetas en el disco.
- No utilice productos químicos ni detergentes para limpiar el disco.
- No doble ni deje caer el disco.

Almacenar información producida

La información producida puede perderse debido a una avería o funcionamiento incorrecto. Es aconsejable que almacene toda la información importante en discos CD-R o CD-RW u otros soporte de almacenaje externos.

Responsabilidad por la pérdida de información, etc.

Yamaha no se responsabilizará de ningún tipo de daños (incluyendo daños indirectos o imprevistos) en que pueda incurrir el adquirente o terceros como consecuencia de pérdida o disfunción de la información almacenada en el soporte de CD-R, con independencia de si tal pérdida pudiese haber sido prevista, o si de hecho lo fue, por Yamaha.

Yamaha tampoco garantiza el soporte contra cualquier defecto que pueda provocar que quede inutilizable.



Precauciones para manejar equipos opcionales

- Para más información acerca del manejo de la unidad CD-RW, consulte a su distribuidor Yamaha.
- Desconecte siempre la unidad principal y todos los periféricos, desconecte el adaptador de CA de la unidad principal y toma de corriente, y a continuación desconecte los cables que conectan la unidad principal con los periféricos antes de iniciar el trabajo de la instalación.
- Cuando utilice el equipo, póngase unos guantes protectores para evitar cortes en las manos con las piezas metálicas o similares de la unidad principal o de la unidad CD-RW.
- Antes de empezar a trabajar con el equipo, asegúrese de tocar una superficie metálica derivada a masa o similar para descargar por completo cualquier electricidad estática que pueda haberse acumulado en la ropa y el cuerpo.
- · Tenga un cuidado extremo con evitar tocar los terminales o partes de la superficie de la tarjeta.
- Con el fin de proteger los circuitos electrónicos de la unidad CD-RW, etc. de daños derivados de la electricidad estática, cuando maneje cualquiera de los equipos, tenga un cuidado extremo con evitar tocar los contactos metálicos IC u otras partes electrónicas.
- Tenga cuidado con no dejar caer tornillos dentro de la unidad principal. Si activa el equipo y aún existen tornillos dentro de la unidad principal, podría provocar un funcionamiento incorrecto o avería en la unidad principal. Si no es posible retirar un tornillo, póngase en contacto con su distribuidor Yamaha.
- Si la unidad CD-RW se avería, póngase en contacto con el establecimiento donde adquirió el equipo.

Aviso de Copyright

El copyright y otras leyes de propiedad intelectual en varios países permiten la reproducción de materiales con copyright bajo ciertos requisitos. Sin embargo, la observación de las leyes aplicables para el uso de este producto queda bajo su responsabilidad. Yamaha no se hace responsable de la violación de dichas leyes en relación con el uso de este producto.

Aunque este producto está diseñado para la producción de música original, se puede utilizar para realizar reproducciones de música con copyright y otros productos de sonido. Aunque las leyes aplicables permiten ciertas reproducciones y el uso de materiales reproducidos, dicha reproducción y su uso sin licencia puede constituir una infracción del copyright y otras violaciones de la ley. Como la violación de dichas leyes puede provocar consecuencias serias, puede que desee consultar a un experto legal acerca del uso que tiene pensado para este producto.

En este producto se incluyen programas informáticos y contenido cuyo copyright es propiedad de Yamaha, o para los cuales Yamaha dispone de la correspondiente licencia que le permite utilizar el copyright de otras empresas. Entre estos materiales con copyright se incluyen, pero no exclusivamente, todo el software informático, los archivos de estilo, los archivos MIDI, los datos WAVE y las grabaciones de sonido. La legislación vigente prohíbe terminantemente la copia no autorizada del software con copyright para otros fines que no sean el uso personal por parte del comprador. Cualquier violación de los derechos de copyright podría dar lugar a acciones legales. NO HAGA, NI DISTRIBUYA NI UTILICE COPIAS ILEGALES.

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.

Las ilustraciones y las pantallas del visualizador LCD que se muestran en este manual de instrucciones tienen sólo el propósito de facilitar las explicaciones, y muchas pueden aparecer algo distintas en su instrumento.



Contenido

1 Antes de empezar 9

Introducción	9
Recuerde guardar copias de seguridad de la	
información	9
Acerca de la unidad CD-RW	10
Instalar la unidad CD-RW	10
Extraer la unidad CD-RW	11
Utilizar la unidad CD-RW	11
Conectar el adaptador de CA	12
Activar/desactivar el equipo	12

2 Presentación de la AW16G 13

Funciones de la AW16G	13
Terminología de la AW16G	15
Sección de grabador	15
Sección del mezclador	15
Sección Quick Loop Sampler	16
General	16
Partes de la AW16G y sus funciones	17
Panel superior	17
Panel posterior	21
Panel frontal	22
Funcionamiento básico de la AW16G	23
Visualizar la pantalla	23
Acceder a una pantalla/página/canal	23
Activar/desactivar un botón	24
Editar un valor en la pantalla	24
Introducir texto	24
Utilizar la sección Selected Channel	25

3 Escuchar las canciones de

demostración 27

Conecte los dispositivos externos y actívelo	27
Cargar la canción de demostración	28
Reproducir la canción de demostración	29
Mezclar la canción de demostración	30

4	Grabar	en un	clip d	le so	onido	•••••	33
С	onectar el	instrume	nto o n	nicro .			. 33

Ajustar el nivel de entrada	. 34
Grabar/reproducir en un clip de sonido	. 35

5 Grabar pistas 39

Crear una nueva canción	39
Grabación directa y Grabación en bus	40
Asignar canales de entrada a pistas (Grabación	
directa)	42
Asignar canales de entrada a pistas (Grabación en	
bus)	45
Utilizar el metrónomo	47
Grabar en una pista	48
Emparejar canales de entrada/canales de pista	49
Utilizar la biblioteca de entrada	50
Utilizar la biblioteca EQ	52
Utilizar la biblioteca de dinámicas	53

6 Sobregrabar	55
Acerca de cómo sobregrabar	55
Asignar la señal de entrada a una pista	56
Recuperar instantáneamente la biblioteca EQ	56
Recuperar instantáneamente una biblioteca de	
dinámica	57
Ajustar el balance de mezcla y panoramización	57
Sobregrabar	58
Pinchado de entrada/de salida	59
Pinchado de entrada/salida manual	59
Pinchado de entrada/salida	59
Usar Undo List	61
Cambiar de pista virtual	62
Guardar la canción actual	63
Cargar una canción existente	64

7 Distintos tipos de reproducción65

Utilizar el localizador	.65
Utilizar marcadores	.67
Ajustar la posición de un punto de situación o	
marcador	. 68
Borrar un punto de situación o marcador	.69
Reproducir repetidamente un fragmento específico (la	
función A-B Repeat)	.70
Localizar una posición mientras se escucha el sonido	
(la función Nudge)	.71
Encontrar una posición mientras se visualiza la forma	
de onda	.72

8 Utilizar bibliotecas y memorias de

escena	73
Acerca de las bibliotecas	.73
Acerca de las memorias de escena	.73
Funcionamiento básico para las bibliotecas y	
memorias de escena	.74
Guardar información de biblioteca o escena	.74
Recuperar información de biblioteca o escena	.75
Borrar información de biblioteca o escena	.75
Asignar un nombre a la información de biblioteca	
o escena	.76
Más detalles acerca de las bibliotecas y memoria de	
escena	.77
Biblioteca de entrada	.77
Biblioteca EQ	.77
Biblioteca de dinámicas	.78
Biblioteca de efectos	. 78
Biblioteca de masterización	. 78
Biblioteca de muestras	. 78
Biblioteca de canal	. 79
Memorias de escena	. 79
Utilizar la función Recall Safe	.80

9 Operaciones de mezcla y combinación 81

Acerca de la mezcla y combinación	81
Preparación para la combinación	83
Utilizar los efectos internos vía envío / recepción	84
Grabar en la pista estéreo	86
Procedimiento de grabación por combinación (ping-	
pong)	87



Funciones adecuadas durante las operaciones de	
mezcla/combinación	
Añadir señales de entrada o prestaciones de pads	
durante la mezcla89	
Utilizar indicadores para comprobar el nivel de	
cada canal90	
Visualiza todos los parámetros para un cierto canal .90	
Inicializar un canal91	
Editar los parámetros de EQ92	
Editar los parámetros de dinámicas	
Editar los parámetros de un efecto interno94	
Insertar un efecto en un canal de pista	

10 Crear un CD de audio97

97
97
98
99
.100
.102
.104
.105
.106

11 Sampler de bucle rápido107

Acerca del Sampler de bucle rápido	107
Utilizando bibliotecas de muestras	109
Grabar/reproducir una interpretación de pad	110
Importar de un archivo de audio CD/WAV a un pad	112
Importar desde una pista de audio/pista estéreo a u	n
pad	114
Muestrear una señal de entrada externa	115
Editar el nombre de la muestra	117
Cortar el fragmento de reproducción	118
Cambiar el modo de reproducción para cada pad	119
Utilizar la función Slice	120
Borrar una muestra no deseada	122

12 Edición de pistas123

Operaciones con los comandos de edición	123
Procedimiento básico para la edición de pistas	124
Lista de comandos de edición	126
ERASE	126
DELETE	127
INSERT	127
COPY	128
MOVE	129
EXCHANGE	130
TIME COMP/EXP (Compresión/ampliación de	
tiempo)	130
PITCH CHANGE	131
EXPORT	131
Exportar archivos WAV e importar archivos de CD c	le
audio o WAV	132
Exportar archivos WAV	132
Importar desde un CD de audio o desde un	
. archivo WAV	133

13 Gestión de canciones.....137

Acerca de las canciones	137
Editar el nombre de la canción	138
Editar varios ajustes para la canción	139
Copiar o eliminar una canción	140

Optimizar una canción	. 141
Crear un mapa de tempo	. 142
Importar datos de una canción existente	. 144
Copias de seguridad de canciones y de bibliotecas	
de muestras	. 145
Recuperar canciones o bibliotecas de muestras	. 147
Intercambiar datos de canciones con AW4416/	
AW2816	. 148

14 MIDI y funciones de utilidad149

Lo que puede hacer utilizando MIDI	149
Ajustes MIDI básicos	150
Transmitir los ajustes de la AW16G a través de MIDI	
(Volcado general)	154
Utilizar la función MIDI Remote	155
Acerca de la función MIDI Remote	155
Utilizar los valores predefinidos de la función	
MIDI Remote	155
Utilizar la función Remote definida por el usuario .	157
Utilizar el oscilador de tonos de prueba	159
Ajustes de entrada digital/Comprobar e inicializar el	
disco duro interno	160
Ajustes generales de la AW16G	161

15 Utilizar la AW16G con dispositivos

externos......163

Utilizar la AW16G con un "sintetizador estación de	
trabajo" 16	63
Sincronizar la AW16G con el secuenciador de la	
estación de trabajo16	63
Grabar/reproducir operaciones de mezcla de la	
AW16G en el secuenciador de la estación	
de trabajo16	64
Cambiar escenas de la AW16G desde el	
secuenciador de la estación de trabajo 16	65
Control remoto de un módulo generador de tonos 16	66
Utilizar efectos externos16	67
Conectar con un grabador MD16	69
Mezclar en un grabador MD16	69
Grabar datos audio desde un grabador MD 17	70
5	

16 Apéndice.....171

Lista de biblioteca de entrada	. 171
Lista de biblioteca de masterización	. 172
Lista de biblioteca del ecualizador	. 173
Parámetros de dinámicas	. 174
Lista de biblioteca de dinámicas	. 177
Lista de biblioteca de efectos	. 178
Parámetros de efectos	. 180
Lista de biblioteca de muestras	. 192
Solucionar problemas	. 194
Lista de mensajes de la pantalla	. 198
Acerca del CD-ROM incluido con el AW16G	. 200
Precaución	. 200
Contenidos del CD-ROM	. 200
Restaurar el disco duro interno con los ajustes	
originales	. 200
Instalar un archivo remoto	. 201
MIDI Data Format	. 204
MIDI Implementation Chart	. 211
Especificaciones	. 212
Dimensiones	. 214
Índice	. 215
Diagrama de bloque	. 218



Contenido

Capítulo 1 Antes de empezar

En este capítulo explicaremos los aspectos que debería saber antes de empezar a utilizar la AW16G.

Introducción

Comprobar los elementos incluidos

El paquete de la AW16G contiene los siguientes elementos. Si falta algún elemento, póngase en contacto con el distribuidor.

- La AW16G
- Adaptador de CA (PA-300)
- Manual de Instrucciones (este libro)
- CD-ROM

Copyright

Este producto incorpora y reúne programas y contenidos informáticos de los cuales Yamaha posee copyrights o con respecto a los cuales dispone de licencias para utilizar los copyrights de terceros. Tales materiales sujetos a copyright incluyen, sin limitación, todos los software informáticos, archivos de estilos, archivos MIDI, información WAVE y grabaciones de sonido. Cualquier uso no autorizado de dichos programas y contenidos a excepción del uso personal no se permite según las leyes pertinentes. Toda violación de copyright tiene consecuencias legales. NO REALICE, DISTRIBUYA NI UTILICE COPIAS ILEGALES.

Marcas comerciales

- Macintosh es una marca comercial registrada de Apple Computer, Inc. USA en los Estados Unidos y otros países.
- Windows es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation USA en los Estados Unidos y otros países.
- Cubase VST es una marca comercial de Steinberg Media Technologies AG.
- Logic Audio es una marca comercial de Emagic Softand Hardware GmbH.
- Cakewalk es una marca comercial registrada de Twelve Tone Systems, Inc.
- ProTools es una marca comercial o una marca comercial registrada de Avid Technology, Inc. y sus empresas afiliadas.
- Otros nombres de empresas y de productos en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

Sitio web de Yamaha

http://www.yamahasynth.com http://www.yamaha.co.jp/product/proaudio/homeenglish/

Biblioteca de manuales de Yamaha http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/

Recuerde guardar copias de seguridad de la información

Almacenar información producida

La información producida puede perderse debido a una avería o funcionamiento incorrecto. Es aconsejable que almacene toda la información importante en discos CD-R o CD-RW, u otros soportes de almacenaje externos.



Es necesaria una unidad CD-RW (CDRW16G, que se vende por separado) para guardar copias de seguridad de la información.

Responsabilidad por la pérdida de información, etc.

Yamaha no se responsabilizará de ningún tipo de daños (incluyendo daños indirectos o imprevistos) en que pueda incurrir el adquirente o terceros como consecuencia de pérdida o disfunción de la información almacenada en el soporte de CD-R, con independencia de si tal pérdida pudiese haber sido prevista, o si de hecho lo fue, por Yamaha.

Yamaha tampoco garantiza el soporte contra cualquier defecto que pueda provocar que quede inutilizable.



Acerca de la unidad CD-RW

Una unidad CD-RW es un dispositivo que permite crear o reproducir CDs de audio, hacer copias de seguridad y recuperar información del disco duro interno, y leer información desde un CD-ROM. Puede instalar una CDRW16G opcional en la AW16G. Tenga en cuenta que no pueden instalarse otras unidades CD-RW en la AW16G.

Â

- Aunque la unidad CD-RW funcione con normalidad, puede fallar una operación de lectura o escritura aproximadamente una de cada quinientas veces.
- Yamaha no asume ninguna responsabilidad por ningún daño, directo o indirecto, que pueda resultar de la utilización de la mencionada unidad CD-RW.

Manejo

- ① No deje caer la unidad ni la someta a impactos físicos violentos.
- ② No toque nunca la lente del objetivo.
- ③ Procure que la lente del objetivo no acumule polvo ni se ensucie.
- ④ Si la lente del objetivo acumula polvo, utilice un fuelle, etc., para eliminar el polvo con aire limpio.
- (5) Antes de instalar la unidad, toque un objeto metálico derivado a masa para que la unidad no resulte dañada por la electricidad estática del cuerpo.
- (6) El interior de la unidad contiene circuitos magnéticos de gran potencia, por lo que no debería colocar materiales magnéticos cerca de la unidad. (En particular, cualquier fragmento metálico, tornillo o aguja que penetre en el mecanismo de la unidad provocará fallos en el funcionamiento.)
- ⑦ No presione sobre la cubierta superior.

Instalar la unidad CD-RW



> Presione la unidad en este punto

Desactive la AW16G.

Tal como se describe en la sección "Desactivar el equipo (cerrar)" (\rightarrow p. 12), desactive la AW16G. Por motivos de seguridad, desconecte también el adaptador de CA y la AW16G de la toma eléctrica.

Gire la AW16G boca abajo.

Tenga cuidado con que la AW16G no se caiga al suelo, ni dañar los componentes del panel superior. Extienda una tela suave en una superficie plana, y acumule revistas, etc., para apoyar cada una de las cuatro esquinas de la AW16G girada.

Inserte la unidad CD-RW en la ranura.

Inserte la unidad CD-RW en la ranura presionando ligeramente en la parte central del borde de color negro de la unidad. La ranura se abrirá. Cuando la unidad CD-RW llegue a la parte posterior de la ranura, continúe aplicando presión hasta que note que el conector encaja en su posición con un clic. La presión necesaria no será muy superior a la aplicada al pulsar el botón de un ascensor.

Fije la unidad CD-RW con tornillos.

Utilice los dos tornillos incluidos para fijar la unidad CD-RW en su posición ("4" en el diagrama de la izquierda).

Siga los pasos de instalación 1-4 exactamente de la forma indicada. En particular, pueden producirse fallos de lectura y escritura si no ha apretado los tornillos lo suficiente.



Cubierta de la unidad CD-RW

1 Desactive la AW16G.

Tal como se describe en la sección "Desactivar el equipo (cerrar)" (\rightarrow p. 12), desactive la AW16G. Por motivos de seguridad, desconecte también el adaptador de CA y la AW16G de la toma eléctrica.

2

Gire la AW16G boca abajo.

 Tenga cuidado con que la AW16G no se caiga al suelo, ni dañar los componentes del panel superior.

) Extraer la cubierta de la unidad CD-RW.

Extraiga el tornillo negro que fija la cubierta de la unidad CD-RW en su posición ("3" en el diagrama de la izquierda).



Retire la unidad CD-RW de la ranura.

Extraiga los dos tornillos que fijan la unidad CD-RW en su posición, y extraiga la unidad CD-RW ("4" en el diagrama de la izquierda).

 Sujete por aquí con
los dedos pulgar e índice. La cubierta puede partirse si intenta extraer la unidad CD-RW sujetando la tapa negra.

< Parte inferior de la unidad CD-RW >



- No pierda los tornillos extraídos.
- Tenga cuidado con no cortarse con algún borde metálico afilado.

Thistale la cubierta de la unidad CD-RW.

Instale la cubierta de la unidad CD-RW utilizando el tornillo negro extraído en el paso 3.

Utilizar la unidad CD-RW

La unidad CD-RW instalada en la AW16G se entrega con una almohadilla protectora en la bandeja del disco para evitar daños durante el transporte. Antes de utilizar la AW16G, deberá retirar esta almohadilla protectora.

Para insertar un disco en la unidad CD-RW, pulse el botón de expulsión. Se abrirá la bandeja del disco. Coloque el disco en la bandeja, y presiónela con suavidad.

Nota

La bandeja del disco se expulsa con un mecanismo eléctrico. Si la bandeja del disco no se expulsa al pulsar el botón de expulsión, desactive la AW16G y pulse de nuevo el botón.



Extraer un CD en caso de emergencia

Si no puede extraer el disco pulsando el botón de expulsión, inserte un alambre de menos de 2 mm de diámetro (como un clip de papel desdoblado) en el orificio de expulsión, y presione con suavidad. No obstante, al pulsar el botón de expulsión no se expulsará el disco cuando la AW16G se encuentre en los siguientes estados, de modo que no utilice este método en dichos casos.

- Cuando la AW16G esté en "STANDBY"
- Si se está accediendo al disco (se está leyendo, escribiendo o borrando información)
- En el modo CD PLAY



Este método de extracción sirve en caso de emergencias tales como que no pueda extraer el disco debido a un funcionamiento incorrecto de la bandeja del disco o a un fallo de alimentación. No utilice este método si no es necesario, ya que dañaría la unidad CD-RW.

Conectar el adaptador de CA

Al conectar el adaptador de CA incluido (PA-300), conéctelo primero al jack DC IN de la AW16G, y luego a la toma de pared de CA. Después de conectar el adaptador de CA a la AW16G, enrolle el cable alrededor del gancho de la forma mostrada en el diagrama. Con esto evitará que el cable se desconecte por accidente, con lo cual se desactivaría la AW16G.



Activar/desactivar el equipo

Debe utilizar el siguiente procedimiento para que la AW16G pase de ON a STANDBY. Si no sigue este procedimiento, el disco duro interno o el sistema de monitor externo pueden resultar dañados.

■ Activar el equipo

En un sistema donde se incluya la AW16G, active cada dispositivo en el siguiente orden.

- Dispositivos externos, como fuentes de audio o procesadores de efectos, conectados a los jacks de entrada/salida de la AW16G
- 2 La misma AW16G
- ③ El sistema de monitorización conectado a los jacks de salida de la AW16G

Â

Antes de activar el equipo, compruebe que el adaptador de CA esté conectado firmemente a la AW16G y a la toma de CA. Si desconecta la AW16G mientras se está utilizando, la propia AW16G o el disco duro pueden resultar dañados.

Si activa la AW16G, aparecerá una pantalla inicial y luego aparecerá la siguiente pantalla.

TRACK INPUT 1 👩 00:00:00.	000 <u> </u> J=120.0 474 00 .
VIEW TRACK: I U.TR:1 R 130	* o
<u>U.TR</u> [V_TR01_1] 2	6
CD INPORT	
	:

Desactivar el equipo (cerrar)

En un sistema donde se incluya la AW16G, desactive cada dispositivo en el siguiente orden.

- El sistema de monitorización conectado a los jacks de salida de la AW16G
- 2 La misma AW16G
- ③ Dispositivos externos, como fuentes de audio o procesadores de efectos, conectados a los jacks de entrada/salida de la AW16G

Cuando desactive la AW16G, deberá realizar el siguiente procedimiento "de cierre".

En la sección Work Navigate, situada en la esquina superior izquierda del panel superior, pulse la tecla [SONG] varias veces para acceder a la siguiente página SHUTDOWN.

SONG	INPUT 1	6 00:00:00.0	00 j <i>j</i> =120.0 474	ŧ 00 I. I J
LIST	CURRENT SONG	> <u>001 New</u>	Son99.50HB	o
ETTUR				
POINT				
TEMPO				30
SHUTDUN			SHUT DOWN	L R 48

2 Pulse la tecla [ENTER], situada en la parte central derecha del panel superior.

Una ventana emergente le preguntará si desea guardar la canción actual.

SONG	INPUT 1 🙀 00:00:00.000 J=120.0 474	001.1
LIST	CIERENT CONG. GG1 Now CONTO FAND	0
IHPORT S	Save Current Son9?	
POINT	JCANCELL YES NO	
TEMPO		
SHUTDHN	SHUT DOWN	L R 48

- 3 Utilizando las teclas CURSOR [◄]/[►], situadas en la parte superior derecha del panel superior, desplace el cursor (el área intermitente de la pantalla) al botón YES si desea guardar la canción actual, o al botón NO si no desea guardarla. A continuación, pulse la tecla [ENTER].
- Cuando aparezca el mensaje "Now safe to turn off...", coloque el conmutador [POWER] del panel posterior en la posición off.

Si desactiva la AW16G sin seguir el anterior procedimiento de cierre, no sólo perderá los cambios no guardados, sino que también correrá el riesgo de dañar la información del disco duro, y de dañar o reducir notablemente la vida del propio disco duro y de la unidad CD-RW interna. Tenga precaución.

¡Consejo!

Incluso cuando el equipo se encuentra en modo STAN-DBY, sigue circulando una pequeña cantidad de corriente. Si no va a utilizar la AW16G durante un largo período de tiempo, es aconsejable desconectar el adaptador de la toma de CA.

Capítulo 2 Presentación de la AW16G

Este capítulo describe las funciones de la AW16G, el nombre de cada parte y su función, y presenta la terminología que debe conocer al utilizar la AW16G.

Funciones de la AW16G

La AW16G es una estación de trabajo que combina un mezclador digital, un procesador de multiefectos, un grabador de disco duro, un sampler, y una unidad de CD-RW.

El siguiente diagrama muestra el flujo de la señal en la AW16G.



Vamos a analizar más exhaustivamente cada sección de la AW16G.

Sección del mezclador

• Mezclador completo con 36 canales de entrada La AW16G contiene un mezclador digital con un total de 36 canales de entrada, incluyendo 8 entradas analógicas, 1 entrada digital estéreo, 16 pistas de grabación, y 2 retornos de efectos. La calidad del audio está garantizada con un procesador AD/DA de 24bits y un procesador interno de 32 bits. También dispone de un jack de entrada Hi-Z para conectar directamente una guitarra eléctrica o un bajo.

• Funcionamiento totalmente rediseñado

La AW16G está diseñada para que la utilice directamente el músico (guitarra, vocalista, batería etc.). Con un número de pasos mínimo, puede asignar señales de entrada a las pistas, cambiar la señal del monitor, y grabar con efectos, EQ, y aplicar el procesamiento de dinámicas. • EQ de cuatro bandas y procesadores de dinámicas en cada uno de los canales

EQ paramétrico total de cuatro bandas y procesamiento de dinámicas virtualmente en cada canal. Puede recuperar los ajustes predefinidos desde la biblioteca, y utilizar los mandos del panel y las teclas para ajustar rápidamente los ajustes.

• Dos unidades multiefectos de gran calidad integradas

Las dos unidades de efectos integrados proporcionan una gran variedad de efectos incluyendo efectos de tipo espacial como la reverberación y el delay, los efectos de tipo de modulación como chorus y flanger, y los efectos de tipo de guitarra como la distorsión y la simulación del amplificador. Estos efectos se pueden utilizar mediante AUX send/return o se pueden insertar en un canal deseado.

Sección de grabador

• grabación simultánea de 8 pistas/reproducción simultánea de 16 pistas

Puede grabar varias pistas de instrumentos una a una, o ajustar varios micrófonos para grabar un grupo de percusión o una interpretación en directo de todo un grupo. También está disponible una pista estéreo para la mezcla directa de las 16 pistas, lo que le permite gestionar la mezcla de dos pistas y del audio multipistas como un solo paquete de información.

Para las multipistas además de para la pista estéreo, puede utilizar ocho pistas virtuales para cada pista. Cuando grabe partes o durante la mezcla, puede conmutar pistas virtuales para grabar varias tomas, y seleccionar la mejor toma más adelante.

• Funcionabilidad de edición versátil

La información de audio grabada en una pista se puede copiar, desplazar, o editar utilizando una variedad de comandos. Puede realizar ediciones detalladas, o incluso realizar cambios radicales a la estructura de la canción utilizando el mismo riff repetidamente o incrementando el número de chorus.

"Time Compression" le permite comprimir o ampliar el eje de tiempo de la información de audio en el intervalo de 50%–200%. "Pitch Change" le permite modificar la afinación en un intervalo de una octava por encima o por debajo. Puede utilizar la función Undo para invertir los resultados de las últimas quince operaciones de edición.

Una variedad de métodos de localización y pinchado de entrada y de salida automático

Se pueden asignar siete puntos de localización (inicio/fin, cero relativo, A/B, entrada/salida) y 99 marcas en cualquier punto deseado de la canción, para acceso rápido a través de las operaciones Locate. También se ofrecen las funciones de pinchado de entrada/salida automático y las funciones de reproducción repetida A-B. La AW16G también dispone de un metrónomo que sigue el mapa de tempo.

Función Sound Clip

La función Sound Clip le permite grabar y reproducir una señal de entrada sin que afecte a las pistas grabadas. Puede utilizarlo como un boceto de sus ideas para una canción o un arreglo.

Sección Quick Loop Sampler

La AW16G dispone de un sampler tipo pad integrado. Puede asignar dieciséis formas de onda estéreo a los cuatro pads con bancos de muestras. El muestreo utiliza la misma alta calidad de 16 bits 44.1 kHz que la grabación. Las pistas de audio desde el disco duro, la entrada externa del mezclador, o los archivos WAV desde un disco CD-ROM también se pueden cargar.

La temporización a la que se pulsa cada pad se puede grabar en una pista de pad especial, y se puede editar posteriormente. Las frases de percusión desde la biblioteca de sonido se pueden asignar a los pads, y puede grabar las operaciones del pad de grabación para utilizar esta función como una unidad de percusión simple.

La polifonía máxima es de cuatro notas estéreo, y el tiempo de reproducción máximo es un total de 44 segundos de estéreo para todo el sampler de bucle rápido.

Unidad CD-RW

Se puede instalar una unidad de CD-RW especial (la opción CDRW16G,) en la AW16G. Si está instalada, puede reproducir un CD de audio desde las pistas estéreo de las canciones grabadas en el disco duro. Los marcadores asignados en una canción se pueden utilizar como los números de pista del CD. Incluso puede utilizar técnicas avanzadas como asignar más de un número de pista en una sola canción.

La unidad CD-RW también se puede utilizar para realizar copias de seguridad de canciones/recuperar canciones, para reproducir CDs de audio, y cargar información WAV desde un CD-ROM.

Sección de grabador

Pistas

Una ubicación donde se graba información se denomina "pista." La sección del grabador de la AW16G utiliza los siguientes tipos de pista.

• Pistas de audio

Las pistas físicas utilizadas para grabar y reproducir información de audio se denominan "pistas de audio," o simplemente "pistas." La AW16G dispone dieciséis pistas de audio. Puede grabar ocho pistas simultáneamente, y reproducir 16 pistas simultáneamente.

• Pista estéreo

Independientemente de las pistas de audio 1–16, la AW16G dispone de una "pista estéreo" que graba y reproduce una señal de audio estéreo.

La pista estéreo se utiliza principalmente como una pista de mezcla especial para grabar la mezcla final.

Pistas virtuales

Cada pista de audio 1–16 y la pista estéreo consiste de ocho pistas. Cada una de estas ocho pistas se denomina "pista virtual." Para las pistas de audio y la pista estéreo, sólo se puede grabar o reproducir una pista virtual a la vez. Sin embargo, puede conmutar pistas virtuales para continuar grabando otras pistas manteniendo el contenido grabado anteriormente.

El siguiente diagrama muestra el concepto de pistas virtuales. Las filas horizontales indican las pistas de audio 1–16, y las columnas verticales corresponden a las pistas virtuales 1–8. Las áreas sombreadas indican la pista virtual seleccionadas actualmente para grabar o reproducir.



Pistas emparejadas

Para las pistas de audio 9/10–15/16, el mezclador gestiona los pares de pistas adyacentes como una única unidad. Estos pares de pistas se conocen como "pistas emparejadas." Una pista emparejada se puede utilizar para grabar una fuente estéreo, o una interpretación de guitarra dual, etc.

Situar puntos/marcadores

Las situaciones en una canción especificadas para ejecutar una función como el pinchado de entrada/salida automático o la reproducción repetida de A-B se denominan "puntos de situación." Los puntos de situación incluyen los puntos de entrada/salida y los puntos A/B, y puede utilizar las teclas de la sección Locate para mover instantáneamente estos puntos.

Independientemente de los puntos de situación, puede asignar "marcadores" en situaciones deseadas dentro de una canción para que pueda encontrar estas situaciones rápidamente. La AW16G le permite ajustar un máximo de noventa y nueve marcadores (1–99). Utilizando las teclas de la sección Locate puede pasar instantáneamente al marcador siguiente o al anterior.

Sección del mezclador

Canales

Una ruta de señal que procesa una única señal en el mezclador y lo envía a varias secciones se denomina "canal." La sección del mezclador de la AW16G le permite utilizar los siguientes canales.

• Canales de entrada 1-8

Aplican EQ y el procesamiento de dinámicas a las señales que se envían desde los jacks MIC/LINE INPUT 1–8, y los envían a las pistas grabadas o a los jacks STEREO OUT.

• Canales de pista 1-16

Estos canales aplican EQ y procesamientos de dinámicas a las señales de reproducción de las pistas de audio 1–16 del grabador, y enviar las señales a la pista estéreo y a los jacks STEREO OUT. También puede realizar "grabación de rebote" enviando estos canales a diferentes pistas.

• Canales de retorno 1/2

Estos canales envían las señales de retorno desde los efectos internos a la pista estéreo y al jack STEREO OUT.

• Canales de los pads 1-4

Estos canales aplican EQ y procesamientos de dinámicas a la reproducción de los pads Quick Loop Sampler 1-4, y envían las señales a la pista estéreo y a los jacks STEREO OUT.

• Canal de salida estéreo

Esto aplica EQ y procesamiento de dinámicas a la señal del bus estéreo (que combina las señales de los varios canales), y lo envía a la pista estéreo o a los jacks STEREO OUT. La misma señal también se envía desde los jacks MONITOR OUT y desde el jack PHONES.

Canales emparejados

Para los canales de pista 9/10–15/16, los canales de pad 1–4, y los canales de retorno 1/2, los parámetros (excepto pan y phase) siempre se conectan para los pares de canales adyacentes. Se denominan "canales emparejados."

Para los canales de entrada 1–8 y los canales de pista 1– 8, también puede ajustar dos canales adyacentes impares/pares para que funcionen como canales emparejados. Los parámetros (excepto panoramización y phase) de los canales emparejados se conectarán, de forma que, al ajustar un parámetro, el mismo parámetro del otro canal tendrá el mismo valor.

Buses

Una ruta de señal que mezcle las señales de varios canales y los envíe a un jack de salida o a una entrada de pista grabada se denomina un "bus."

A diferencia de los canales, que sólo gestionan una señal, un bus puede combinar varias señales en una o dos, y enviarlas al destino. (El término "bus" viene del vehículo que transporta a varias personas simultáneamente.)

La sección del mezclador de la AW16G le permite utilizar los siguientes buses.

• Bus estéreo

Esto mezcla las señales de entrada en estéreo, y los envía al canal de salida estéreo del grabador o a los jacks STEREO OUT.

• Buses AUX 1/2

Combina las señales desde los distintos canales de pista, entrada, retorno y de pad, y los envía a través de los jacks STEREO/AUX OUT a un dispositivo externo. Utilícelos cuando use un procesador de efectos externo, o para crear una mezcla diferente a la del canal estéreo para que la puedan controlar los músicos.

Buses de efectos 1/2

Combinan las señales desde los canales de pista, entrada, retorno, y de pad, y los introduce a los efectos integrados 1 y 2. (Sin embargo, no es posible que las señales de retorno 1/2 se devuelvan a la entrada del mismo efecto.)

Buses L/R

Combinan las señales de los canales de pista y de entrada y los envían a las entradas de las pistas grabadas.

Sección Quick Loop Sampler

Bancos de muestras y muestras

En la sección Quick Loop Sampler puede asignar formas de onda estéreo a los cuatro pads, y golpear los pads para reproducirlos. Estas formas de onda estéreo se denominan "muestras."

Las memorias a las que se asignan las muestras se denominan "bancos de muestras," y cada pad dispone de cuatro bancos de muestra (A–D).

Pista de pad

La AW16G puede grabar a tiempo real y reproducir los golpes en los pads. La memoria que graba estas operaciones del pad se denomina "pista de pad." A diferencia de las pistas que graban audio, las pistas de pad graban la temporización a la que se "pulsa un pad" o se "libera un pad."

General

■ Canciones

La unidad más pequeña con la que la AW16G gestiona una composición se denomina "canción." Cuando graba una canción en el disco duro, toda la información necesaria para reproducir dicha canción se guardará; es decir, no sólo la información de audio, sino también los ajustes del mezclador y el sampler de bucle rápido utiliza las muestras. Puede volver al estado original en cualquier momento cargando la canción guardada.

Escenas y memorias de escena

Una "escena" es un grupo de ajustes guardado por la sección de mezcla y de efectos. El área de memoria donde se encuentran las escenas se denomina "memoria de escena," y se pueden almacenar 96 escenas para cada canción. Las memorias de escena se guardan en el disco duro como parte de la canción.

Bibliotecas

Una "biblioteca" es un área de la memoria que almacena ajustes individuales como EQ o dinámicas. La AW16G dispone de bibliotecas independientes para los ajustes de EQ, dinámicas, efecto, canal, entrada y de creación de CDs master. Cada biblioteca se guardan en el disco duro como parte de la canción.

Mapa de tempo

El "mapa de tempo" graba cambios en el tempo y el tipo de compás que se produce en el transcurso de una canción. El mapa de tempo se guardan en el disco duro como parte de la canción.

Información del sistema

Varios ajustes globales que se aplican a las canciones se denominan colectivamente "información del sistema." La información del sistema se almacena en el disco duro independientemente de las canciones individuales.



Partes de la AW16G y sus funciones

Esta sección explica los nombres y las funciones de los varios elementos en el panel posterior de la AW16G en el panel posterior y en el panel frontal.

Panel superior



Sección de entrada/salida



① Mandos [GAIN] 1-8

Ajusta la sensibilidad de las señales que se reciben en los jacks MIC/LINE INPUT 1–8 del panel posterior.

2 Teclas [INPUT SEL] 1-8

Estas teclas seleccionan el canal de entrada del mezclador que utilizará.

Sección Work Navigate



① Tecla [SONG]

Con esta tecla se accede a la pantalla SONG , en la que puede grabar o cargar canciones, y realizar el proceso del cierre.

2 Tecla [CD]

Con esta tecla se accede a la pantalla CD donde puede escribir o reproducir un CD de audio, y reproducir o recuperar información.

③ Tecla [TRACK]

Con esta tecla se accede a la pantalla TRACK, donde puede comprobar si cada pista contiene información, y conmutar las pistas virtuales que se utilizarán para grabar y reproducir.

④ Tecla [EDIT]

Con esta tecla se accede a la pantalla EDIT, donde puede copiar o eliminar pistas.

5 Tecla [REMOTE]

Con esta tecla se accede a la pantalla REMOTE, donde puede utilizar los deslizadores del panel frontal y las teclas [TRACK SEL] para controlar un dispositivo MIDI externo o el software del secuenciador en el ordenador.

6 Tecla [UTILITY]

Con esta tecla se accede a la pantalla UTILITY, donde puede realizar los ajustes MIDI, oscillator, y de entrada digital, y formatear el disco duro.

Sección Quick Navigate



1 Tecla [RECORD]

Con esta tecla se accede a la pantalla RECORD, donde puede asignar rápidamente la señal a grabar en la entrada de cada pista, y realizar ajustes para grabar.



3 Mando [MONITOR/PHONES]

Este mando ajusta el nivel de la señal que sale de los jacks MONITOR OUT y del jack PHONES.

2 Tecla [MONITOR]

Con esta tecla se accede a la pantalla MONITOR, donde puede seleccionar rápidamente la señal a monitorizar, o activar/desactivar la reproducción de la pista.

Pantalla



Es una pantalla de cristal líquido retroiluminada que indica el estado operativo actual o los ajustes de los varios parámetros. Las pantallas que se visualicen dependerán de las teclas del panel frontal y de los mandos que se utilizarán.

1 Indicador de acceso

Este indicador muestra el estado de acceso del disco duro interno. Al leer del disco duro o al escribir en él, este indicador se iluminará.



Nunca desactive la alimentación de la AW16G mientras el indicador de acceso esté iluminado. De lo contrario de podría dañar la información del disco duro interno, y también podría dañarse el propio disco duro. Cuando desee desactivar la AW16G, debe seguir el procedimiento de cierre (\rightarrow p. 12).

2 Contrast

Se utiliza para ajustar el contraste de la pantalla.

Sección Quick Loop Sampler



1) Tecla [PAD SEL]

Mantenga pulsada esta tecla y pulse un pad 1–4 para seleccionar un pad para las operaciones.

2 Pads (1-4)

Cada uno de estos pads reproduce la muestra que se le ha asignado.

③ Tecla [SAMPLE EDIT]

Con esta tecla se accede a la pantalla SAMPLE, donde puede realizar ajustes y operaciones para el sampler de bucle rápido.



Sección del mezclador



- 1) Teclas [TRACK SEL] 1–8
- 2 Teclas [TRACK SEL] 9/10-15/16
- ③ Tecla [STEREO SEL]

Utilice estas teclas para seleccionar los canales de la pista de mezcla o las pistas de grabación que desee controlar. ④ Deslizadores 1–8

⑤ Deslizadores 9/10–15/16

Normalmente, estos deslizadores ajustan el nivel de reproducción de cada pista de grabación. Cambiando los ajustes internos, también puede utilizar estos deslizadores para controlar los niveles de entrada de los canales de entrada 1–8 y de los pads 1–4.

6 Deslizador STEREO

Ajusta el nivel de salida del bus estéreo.

Sección Selected Channel



1 Mando [EQ]

Girando este mando ajustará el gain EQ (ecualizador) del canal actualmente seleccionado. Puede pulsar este mando para acceder a la pantalla EQ, donde puede definir todos los ajustes del ecualizador.

2 Mando [DYN]

Girando este mando ajustará la profundidad de las dinámicas del canal actualmente seleccionado. Puede pulsar este mando para acceder a la pantalla DYN, donde puede definir todos los ajustes de las dinámicas.

- ③ Mando [EFF 1]
- (4) Mando [EFF 2]

Girando estos mandos ajustará la señal que se enviará desde el canal actualmente seleccionado a los efectos internos 1 y 2 (es decir, los niveles de envío de efectos 1 y 2). Puede pulsar estos mandos para acceder a las pantallas EFF1 o EFF2, donde puede ajustar los parámetros de los efectos internos.

(5) Mando [PAN/BAL]

Girando este mando ajustará la panoramización del canal seleccionado actualmente (o el balance del canal de salida estéreo). Puede pulsar este mando para acceder a la pantalla PAN, donde puede definir la panoramización para varios canales.

- 6 Tecla [HIGH]
- ⑦ Tecla [MID]
- ⑧ Tecla [LO-MID]

③ Tecla [LOW] Estas teclas seleccionan una de las cuatro bandas EQ (HIGH, HI-MID, LO-MID, LOW) a ajustar.

10 Tecla [VIEW]

Con esta tecla se accede a la pantalla VIEW, donde puede comprobar el nivel de cada canal, o realizar ajustes en la pantalla a los deslizadores y a otros parámetros de mezcla de cada canal.



Sección data entry/control



① Tecla [UNDO/REDO]

Esta tecla cancela los resultados de una operación de grabación o de edición de pista (Undo), o volver a ejecutar el reejecutar una operación cancelada (Redo).

¡Consejo!

- Esta tecla se iluminará si Undo se puede realizar.
- Si pulsa y mantiene pulsada esta tecla, aparecerá la pantalla UNDO LIST. Aquí puede girar el dial [DATA/ JOG] para volver a una de las últimas quince operaciones realizadas (→ p. 61).

2 Tecla [SCENE]

Con esta tecla se accede a la pantalla SCENE, donde puede guardar o recuperar memorias de escena.

③ Tecla [JOG ON]

Esta tecla es para activar y desactivar la función Nudge (→ p. 71) que utiliza el dial [DATA/JOG] (⑤). Cuando esta función está activada, la tecla se ilumina.

④ Teclas [CURSOR] (Teclas [▲]/[▼]/[◄]/ [►])

Estas teclas desplazan el cursor en la pantalla (el marco intermitente) para seleccionar un elemento específico.

5 Dial [DATA/JOG]

Utilice este dial para cambiar el valor de un parámetro. Si la tecla [JOG ON] (③) está activada, este dial utiliza la función Nudge.

6 Tecla [ENTER]

Pulse esta tecla para utilizar un botón que se visualiza en la pantalla, o para ejecutar una función específica.

Sección Locate



① Tecla [SOUND CLIP]

Con esta tecla se accede a la pantalla CLIP, donde puede grabar o reproducir clips de sonido.

2 Tecla [AUTO PUNCH]

Esta tecla activa y desactiva la función del pinchado de entrada/salida de audio, lo que le permite automatizar la grabación.

③ Tecla [REPEAT]

Esta tecla activa o desactiva la función A-B repeat, lo que le permite reproducir repetidamente un fragmento especificado.

④ Teclas MARK SEARCH [I◄]/[►]

Estas teclas buscan marcadores dentro de la canción.

5 Teclas [IN]/[OUT]

Estas teclas especifican los puntos donde empieza (el punto In) y acaba (el punto Out) la grabación de pinchado de entrada/salida automático. Estas teclas también se pueden utilizar para situar teclas para ir directamente al punto de entrada o de salida.

6 Teclas [A]/[B]

Estas teclas especifican los puntos en los que la función Repeat empezará (punto A) y terminará (punto B). Estas teclas también se pueden utilizar para situar teclas para ir directamente al punto A o al punto B.

7 Tecla [MARK]

Esta tecla coloca un marcador a la posición actual de la canción.

8 Tecla [SET]

Utilice esta tecla junto con las teclas [IN]/[OUT] o las teclas [A]/[B] para registrar la posición actual como localizador.

9 Tecla [CANCEL]

Utilice esta tecla junto con las teclas [IN]/[OUT] o las teclas [A]/[B] para cancelar un localizador registrado.

Presentación de la AW16G

Sección Transport



1) Tecla RTZ [[4]

Al pulsar esta tecla pasará directamente a la posición de tiempo cero relativo. Utilizada junto con la tecla [SET], registra la posición actual como tiempo cero relativo.

¡Consejo!

En términos generales, los tiempos visualizados en el contador de la AW16G pueden ser tiempos absolutos (ABS) o relativos (REL). La posición de tiempo cero absoluto es fija, pero la posición de tiempo cero relativo se puede especificar libremente.

② Tecla REW [◀◀]

Esta tecla rebobina desde la posición actual. Cada vez que pulse esta tecla, cambiará la velocidad de rebobinado entre 8X y 16X.

3 6 (5 (1)PHONES MONITOR OUT STEREO/AUX OL MIC/LINE INPUT 🚱 YAMAH 4 Ð PHANTOM +48V **O YAMAHA** (₽)-— мірі — 🕀 Ð Þ 6... \odot OUT/THRU (11) (14) (13) (12)

Panel posterior

(1) Jacks MIC/LINE INPUT (XLR) 1/2

Son jacks de entrada balanceados del tipo XLR-3-31. El nivel de entrada nominal es de –46 dB a +4 dB. Los micrófonos, las cajas directas, o los dispositivos de nivel de línea con jacks de salida balanceados se pueden conectar aquí. La configuración de patillas se muestra a continuación.



(2) Jacks MIC/LINE INPUT (TRS phone) 3–8 Son jacks de entrada de 1/4" tipo phone TRS (balanceados). El nivel de entrada nominal es de –46 dB a +4 dB. Los dispositivos como los sintetizadores o las unidades de percusión con salidas no balanceadas, también se pueden conectar aquí. La configuración de patillas se muestra a continuación.

③ Tecla FF [►►]

Esta tecla avanza rápido desde la posición actual. Cada vez que pulse esta tecla, cambiará la velocidad de rebobinado entre 8X y 16X.

④ Tecla STOP [■]

Esta tecla detiene la reproducción, el avance rápido o la rebobinación.

⑤ Tecla PLAY [►]

Si pulsa esta tecla con el grabador detenido, empezará la reproducción.

Si pulsa esta tecla durante el avance rápido o el rebobinado, empezará la reproducción a velocidad normal.

Si pulsa esta tecla durante la grabación, la grabación se detendrá y la reproducción se reanudará ("pinchado de salida").

⑥ Tecla REC [●]

Si mantiene pulsada esta tecla y pulsa la tecla PLAY [▶] con el grabador detenido, empezará la grabación.

Si mantiene pulsada esta tecla y pulsa la tecla PLAY [▶] durante la reproducción, pasará de reproducción a grabación ("pinchado de entrada").



③ Jack MIC/LINE INPUT 8 (Hi-Z)

Es un jack de entrada phone de 1/4" de impedancia alta (no balanceada). El nivel de entrada nominal es de -46 dB a +4 dB. Un instrumento con impedancia de salida alta como una guitarra eléctrica o un bajo con pastillas de tipo pasivo se pueden conectar aquí.

④ Jacks STEREO/AUX OUT

Son jacks de salida phone de 1/4" (no balanceados) que envían las señales del bus estéreo o del bus AUX 1/2.



5 Jacks MONITOR OUT

Son jacks de salida phone de 1/4" (no balanceados) para la conexión a la configuración de monitor, como un sistema estéreo o altavoces autoalimentados.

6 Jack PHONES

Es un jack de salida phone TRS de 1/4" para conectar los altavoces para controlar.

⑦ Conmutador PHANTOM +48V

Este conmutador proporciona potencia virtual a los jacks MIC/LINE (XLR) 1/2.

Active este conmutador si conecta micrófonos de condensador que precisen de una potencia de +48V externa en los jacks MIC/LINE INPUT (XLR) 1/2.



- Debe desactivarlo si un dispositivo que precise de una fuente de alimentación externa está conectado a los jacks INPUT 1/2 (XLR).
- Si la potencia virtual está activada, se proporcionará alimentación a ambos jacks INPUT (XLR) 1 y 2.

8 Jack FOOT SW

Aquí se puede conectar un conmutador de pedal de venta por separado (Yamaha FC5) para controlar las operaciones de transporte como el inicio/parada o para realizar pinchados de entrada/salida.

```
Nota
```

Puede que no se produzca el funcionamiento adecuado si utiliza un conmutador de pedal diferente al Yamaha FC5 (o equivalente).

9 Conector MIDI IN

10 Conector MIDI OUT/THRU

Estos conectores permiten que se intercambien los mensajes MIDI con dispositivos externos.

MIDI IN recibe mensajes MIDI.

MIDI OUT/THRU se pueden conmutar internamente para funcionar como un jack MIDI OUT (que transmite mensajes MIDI generados con la AW16G) o un jack MIDI THRU (que retransmite mensajes recibidos en el jack MIDI IN).

(1) Jacks DIGITAL STEREO IN/OUT

Son jacks ópticos que permiten que las señales de audio digitales se intercambien con dispositivos externos. Cumplen con el formato de consumidor IEC958.

12 Terminal a masa

Es un terminal para derivar a masa la AW16G. Para evitar descargas eléctricas, debe conectar este terminal a una toma eléctrica derivada a masa antes de conectar el adaptador de CA en una toma de CA. La derivación también le ayudará a prevenir zumbidos e interferencias.

(3) Conmutador POWER

El equipo pasa de ON a STANDBY y viceversa.

Nota

Cuando la AW16G pase de ON a STANDBY, debe seguir el procedimiento de "Activar/desactivar el equipo" (\rightarrow p. 12) que se describe.

(1) Conector DC IN

Conecte el adaptador de CA incluido (PA-300) a este conector.

Â

Utilice sólo el adaptador de CA incluido (PA-300) para la unidad. Si usa otros tipos de cables puede incurrir en riesgo de incendio y de descarga eléctrica.

Panel frontal

Unidad de CD-RW



1 Botón Eject

Este conmutador expulsa la bandeja del disco.

- ② Orificio de expulsión Este orificio le permite abrir la bandeja del disco manualmente.
- ③ Indicador de acceso

Este indicador se iluminará mientras se acceda al CD insertado en la unidad.

Funcionamiento básico de la AW16G

Esta sección explica el funcionamiento básico de la AW16G.

Visualizar la pantalla

La pantalla de la AW16G muestra la siguiente información.



① Nombre de pantalla

Es el nombre de la pantalla seleccionada.

2 Canal seleccionado

Indica el canal de mezcla seleccionado para el funcionamiento. La pantalla significa lo siguiente. TRACK 1–8Canales de pista 1-8 TRACK 910/-1516....Canales de pista 9/10–15/16 INPUT 1-8Canales de entrada 1–8 STEREO....Canal de salida estéreo PAD 1–4....Canales de los pads 1–4 Utilizando los mandos o las teclas de la sección del canal seleccionado se editarán los parámetros del canal seleccionado aquí.

③ Contador (lado izquierdo)

Indica la posición actual dentro de la canción. Cuando la AW16G se encuentra en su estado por defecto, este contador indicador el tiempo absoluto (el tiempo desde el que empezó la grabación de la canción) en unidades de horas/minutos/segundos/ milisegundos. A la izquierda de este valor se visualiza el punto de situación o marcador más próximo.

(4) Contador (lado derecho)

Indica la posición actual en la canción en unidades de compases/tiempos. Los compases/tiempos se calculan según el tempo y el tipo de compás especificado en el mapa de tempo de la canción. El tempo actual y el tipo de compás se visualizan a la izquierda de este valor.

(5) Pantalla principal

La información que aparece en el área dependerá de la última tecla que se haya pulsado. Los siguientes tipos de objetos se visualizan en la pantalla principal.

Cursor

El marco que parpadea en la pantalla se denomina "cursor." Cuando un objeto en la pantalla está enmarcado por el cursor, dicho objeto está seleccionado para las operaciones.

Botones

Los botones de la pantalla se utilizan para activar/desactivar un parámetro, para seleccionar una de las múltiples opciones, o para ejecutar una función específica. Un botón que esté activado se visualizará en color negro con el texto en blanco. Un botón que esté desactivado se visualizará en color blanco con el texto en negro.



Área de visualización de mando/deslizador/ parámetro

El área de visualización del mando/deslizador/parámetro en la pantalla se utiliza para editar el valor del parámetro correspondiente.



Area de visualización del parámetro

• Área de visualización de la página

La mayoría de las pantallas se dividen por funciones en una o más "páginas." En el área de visualización de la página se listan las páginas actualmente seleccionadas en dicha pantalla. El nombre de la página actualmente seleccionada aparece destacada.

HIDI	oso
<u>BULK</u>	н
OSC	
<u>D.IN·HDD</u>	<u> </u>
PREFER	
	44

Acceder a una pantalla/página/ canal

Cuando desee editar un ajuste interno de la AW16G, o editar un parámetro que no se pueda modificar con un deslizador o un mando que aparezca en la pantalla, deberá acceder a la pantalla y a la página deseada.

Pulse la tecla o el mando para la pantalla deseada.

Las teclas y los mandos de las varias secciones aparecen debajo de sus propias pantallas, y la pantalla correspondiente se visualizará cuando pulse una tecla o un mando.

- Todas las teclas en la sección Work Navigate
- Todas las teclas en la sección Quick Navigate
- La tecla [VIEW] de la sección Selected Channel
- Todos los mandos de la sección Selected Channel
- La tecla [SAMPLE EDIT] de la sección Quick Loop Sampler

¡Consejo! =

Cuando cambie de pantalla, se visualizará la última página visualizada en la pantalla.



Para cambiar de páginas dentro de una pantalla, puede pulsar repetidamente la misma tecla que en el paso 1, o puede mantener pulsada la misma tecla en el paso 1 y utilizar las teclas CURSOR [\blacktriangle]/[\bigtriangledown].

Si hay más páginas que se puedan visualizar en una pantalla, en el área de visualización de la página aparecerá una flecha como la siguiente. Esta flecha significa que existe una o más



páginas escondidas en esta dirección.

Para acceder a una página escondida, mantenga pulsada la misma tecla que en el paso 1, y pulse la tecla [CURSOR] en la misma dirección que la flecha.

En las páginas donde se visualiza una lista de parámetros para varios canales, la pantalla se puede dividir en una página para los canales de entrada/ canales de pad y una página para los canales de pista, ya que no todos los canales se pueden mostrar en una sola pantalla. En este caso, utilice las teclas [INPUT SEL], los pads 1-4, o las teclas [TRACK SEL] para seleccionar los canales que desee visualizar.

Activar/desactivar un botón

Aquí se explica como activar y desactivar un botón en la pantalla.

Utilice las teclas [CURSOR] para desplazar el cursor al botón deseado en la pantalla.

Pulse la tecla [ENTER].

El botón se activará/desactivará. Si desplaza el cursor a un botón que ejecute una función específica y a continuación pulsa la tecla [ENTER], esta función se ejecutará.

OFF	1kHz
100Hz	10kHz 🗢
440Hz	NOISE - IB

OSCILLATOR

HAVEFORM

LEV

OSCILLA	ITOR	
HAVE	FORM	LEV
OFF	1kHz	\mathbf{c}
100Hz	10kHz	r G
440Hz	NOISE	- 18

Editar un valor en la pantalla

A continuación se explica cómo editar un valor de un deslizador, un mando o un parámetro que aparece en la pantalla.



٦	IN	1.0 36	.0I	ms	DI	FF	•
т	'YF RE	≥E :VE	RB	н	AL	L	

I.DLY

36.0ms

LO .RF

.0

DIFF

Introducir texto

Al crear una nueva canción, o al guardar una memoria de escena o un ajuste de biblioteca, aparecerá una ventana emergente que le permitirá asignar un nombre a la canción o a los ajustes.



Esta ventana emergente contiene los siguientes elementos y funciones.

(1) Casilla de entrada de texto

Esta casilla le permite introducir caracteres, números y símbolos. Cuando guarde la información por primera vez, la casilla contendrá un nombre por defecto.

Puede introducir un nombre de escena/biblioteca o un nombre de canción de un máximo de doce caracteres.

2 Paleta de texto

Visualiza los caracteres, numerales, y símbolos que se pueden introducir en la casilla de entrada de texto.

3 Botón CANCEL

Si desplaza el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], volverá a la pantalla anterior sin cambiar el nombre.

(4) Botón OK

Si desplaza el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], se guardará la escena/biblioteca o se creará una nueva canción.

⑤ Botón H= a

Si desplaza el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], el carácter actualmente seleccionado en la siguiente casilla de entrada pasará de mayúsculas a minúsculas.

6 Botón INS

Cuando desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], se insertará un espacio en la posición del carácter actualmente seleccionado (subrayado), y los siguientes caracteres se desplazarán hacia atrás.

(7) Botón DEL

Cuando desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], el carácter actualmente seleccionado (subrayado) se eliminará, y los siguientes caracteres se desplazarán hacia delante.

Para asignar un nuevo nombre, utilice las teclas [CURSOR] para desplazar el cursor en la casilla de introducción de texto en el carácter que desee cambiar, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar un carácter.

Cuando haya terminado de entrar el nombre completo, desplace el cursor hasta el botón OK, y pulse la tecla [ENTER] para aplicar un nombre nuevo.



Utilizar la sección Selected Channel

Puede utilizar los mandos y las teclas de la sección Selected Channel para utilizar directamente los parámetros de mezcla (EQ, dinámicas, panoramización, etc.) del canal actualmente seleccionado.

Utilice las teclas [TRACK SEL], teclas [INPUT SEL], la tecla [STEREO SEL], o los pads 1-4 para seleccionar el canal que desee utilizar.

Cuando utilice la sección Selected Channel, primero debe seleccionar el canal que desee

EQ	INPUT	1	ja Di	
EDIT	F			
LIBRARY	E			

utilizar. El canal

seleccionado actualmente se indica en la parte superior izquierda de la pantalla.

Los canales corresponden a cada tecla o pad de la siguiente forma.

Teclas [TRACK SEL] 1-8Canales de pista 1-8 Teclas [TRACK SEL]

9/10-15/16.....Canales de pista 9/10-15/16 Teclas [INPUT SEL] 1-8Canales de entrada 1-8 Tecla [STEREO SEL]Canal de salida estéreo Pads 1-4Canales de los pads 1-4

Según los parámetros que desee editar, gire los cinco mandos de la sección Selected Channel.

Los siguientes elementos cambiarán cuando gire cada mando.

Gire el mando [EQ]

Cambia el valor de realce/corte para la banda EQ seleccionada. Para seleccionar la banda EQ, use las teclas [HIGH], [HI-MID], [LO-MID], o [LOW] que se encuentran a la derecha.

Gire el mando [DYN]

Así cambiará la profundidad del procesamiento de dinámicas.

Gire el mando [EFF 1]

Ajusta el nivel de la señal que se envía desde el canal al efecto interno 1. (Si se selecciona el canal de salida estéreo, ajusta el nivel de retorno desde el efecto interno 1.)

Gire el mando [EFF 2]

Ajusta el nivel de la señal que se envía desde el canal al efecto interno 2. (Si se selecciona el canal de salida estéreo, ajusta el nivel de retorno desde el efecto interno 2.)

Gire el mando [PAN/BAL]

Ajusta la panoramización de la señal que se envía desde dicho canal al bus estéreo. (Si se selecciona el canal de salida estéreo, ajusta el balance de los canales izquierdo y derecho.)

Nota

- Con sólo girar los mandos de la sección Selected Channel la pantalla no cambiará.
- Si gira el mando [DYN] inmediatamente después de recuperar una biblioteca predefinida que incluya ajustes de dinámicas, varios parámetros de dinámicas cambiarán simultáneamente, afectando la forma en que se aplican las dinámicas. La profundidad de este cambio dependerá de la biblioteca que se recupere.
- Si desea acceder a la pantalla de un parámetro y editarlo con más detalles, pulse uno de los cinco mandos o el botón [VIEW].

Si pulsa cada mando o botón, accederá a las siguientes pantallas.



Pulse la tecla [VIEW]. Aparecerá la pantalla VIEW.

• Página EDIT de la pantalla EQ



Coloque el cursor en la pantalla del parámetro deseado, y utilice el dial [DATA/JOG] o la tecla [ENTER] para utilizar el parámetro.

Nota

- Si cambia los parámetros individuales en la pantalla DYN, el parámetro utilizado por última vez se asignará al mando [DYN].
- Si desea volver al estado en que al girar el mando [DYN] se ajustarán varios parámetros simultáneamente, debe volver a recuperar la biblioteca que contiene ajustes de dinámicas recuperados antes de editar la pantalla DYN.



Presentación de la AW16G

Capítulo 3 Escuchar las canciones de demostración

Los ajustes originales del disco duro de la AW16G contienen una canción de demostración. Este capítulo explica como reproducir la canción de demostración mientras opera los deslizadores y las teclas del panel frontal.

Conecte los dispositivos externos y actívelo

El siguiente diagrama muestra un ejemplo típico de conexiones a la AW16G. Conecte sus micros, instrumentos y dispositivos externos como se muestra en este diagrama.



Cuando haya terminado de hacer las conexiones, active cada dispositivo siguiendo el siguiente orden.

- Los dispositivos externos como fuentes de audio o procesadores de efecto se conectan a los jacks de entrada/salida de la AW16G
- 2 La misma AW16G
- ③ El sistema de monitorización se conecta a los jacks de salida de la AW16G



Después de la pantalla inicial, aparecerá la siguiente pantalla.

TRACK	STEREO 🛛 🛐 00:00:00.000	J=120.0 474 00
VIEW	TRACK: U.TR:1 R _3.3	f
U.TR	(V_TR01_1) 8570	·····- 6
PAD		15
CD IMPORT	HETRO D DAR & LOUIS	: 18
		:
	a v a	LR "

Al activar la AW16G, se cargará automáticamente la última canción utilizada. Al activar la AW16G con los ajustes de fabrica, se cargará una canción en blanco, para que puede grabar inmediatamente.

Cargar la canción de demostración

Cómo cargar una canción de demostración desde el disco duro.

En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG]. Aparecerá la pantalla SONG, donde puede guardar o cargar canciones.



O bien pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página LIST.

En está página, puede seleccionar una canción en el disco duro, y cargarla o borrarla

	2 (P		
SONG STERE	.o 6 00	00:00.000	J=120.0 4/4	00 .
LIST NAME	OLD SIZE			
SETUP POINT TEMPO I DELET	Z LOAD GG	<mark>1 New So</mark> de with	n99.50HB Me 239HB	12 18 30

(1) Lista

Esta área lista las canciones que se guardan en el disco duro. La línea enmarcada por puntos en el centro de la lista indica la canción que se ha seleccionado para las operaciones. La línea seleccionada indica la canción cargada actualmente en la AW16G. (recibe el nombre de "canción actual.")

2 Campo SORT

Estos tres botones permiten seleccionar como se pueden clasificar las canciones en la lista. Elija el botón NAME (clasifica alfabéticamente), botón OLD (clasifica por fecha de guardado), o el botón SIZE (clasifica por tamaño).

Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción "Ride with me.

SONG	STEREO 🛛 🛕 00:00:00.000 🗍 1:120.0 474	00 I. I
LIST	NAHE OLD SIZE	0
<u>(1870) (18</u>	SORT 001 New Son99.50HB	
POINT	OPTIHZ LOAD Ride with me 239HB	18
TEMPO	DELETE SAVE	
<u>{shutdhn </u> }	COPY NEW L	L R 48

Desplace el cursor hacia el botón LOAD en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].



Aparecerá una ventana emergente como la siguiente. La ventana emergente le preguntará si desea guardar la canción actual.



Desplace el cursor hasta el botón YES (si

desea guardar la canción actual) o hasta el botón NO (si no desea guardarla) y pulse la tecla [ENTER].

La información de la canción se guardará, y "Ride with me" se convertirá en la canción actual.

Nota

Si selecciona NO, cualquier cambio que haya realizado en la canción actual desde la última vez que la guardó se perderá.



Reproducir la canción de demostración

Aquí se reproduce la canción de demostración que ha cargado, y ajusta el nivel de monitorización.

O bien pulse repetidamente la tecla [VIEW] o mantenga pulsada la tecla [VIEW] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la pantalla VIEW de la página METER.



VIEN	STEREO	🏫 00:00:00.0	100 ju:110.0	474 00 1.1
HETER				:
FADER	PEAK			····- 6
🗄 BUS				
🕴 CH VIEN	PRE			
🕴 CH LIB	POST ······	:		:
	INPUT I 2	34:56:78	PI : P2 : P3	P4 L R

La pantalla VIEW de la página METER contiene contadores que muestran el nivel de entrada de cada canal y el nivel de salida del canal de salida estéreo. Es conveniente visualizar esta página cuando quiere comprobar el nivel de cada pista.

Nota

Asegúrese que el área del canal seleccionado en la parte superior izquierda de la página METER indica o bien TRACK 1–8 o TRACK 9/10–15/16. Si no se visualiza ninguno de estos, pulse o bien la tecla [TRACK SEL]1–8 or9/ 10–15/16.

2 Desplace el deslizador [STEREO] de la AW16G al máximo. Asegúrese también de que el mando [MONITOR PHONES] de la AW16G y el volumen de su sistema de monitorización están bajados.

Pulse la tecla PLAY [►].



La canción de demostración se empezará a reproducir, y el nivel de cada canal de pista se visualizará en la página METER de la pantalla VIEW. Para ajustar el nivel de monitorización apropiadamente, utilice el mando [MONITOR PHONES] de la AW16G y el control del volumen de sus sistema de monitorización.

¡Consejo!

La canción de demostración utiliza la función Scene para conmutar los ajustes del mezclador. Esto significa que la reproducción tendrá lugar utilizando el balance preespecificado — no necesita operar los deslizadores.

VIEM	STEREO	0:00	3:22.JK8	J=105.0 47	4 089.3
HETER	PEAK				
BUS					
	PRE				5 6 6 - 18
	TRACK I 2	34 56			6 L R - 48

5 Para detener la canción, pulse la tecla [■] STOP.



Mezclar la canción de demostración

Al reproducir una canción, las pistas 1–16 del grabador están directamente conectadas a los canales de pistas 1– 8 y 9/10–15/16 de la mezcla. Las señales que pasan a través de los canales de pista 1–8 y 9/10–15/16 se envían al bus estéreo, dirigido a través del canal de salida estéreo, y enviado desde los jacks STEREO/AUX OUT o los jacks MONITOR OUT.

• Flujo de la señal durante la reproducción de una canción



Sección del mezclador

Los canales de pista 1–8 y 9/10–15/16 se controlan directamente por los deslizadores y las teclas [TRACK SELECT] del panel. Mostramos cómo puede ajustar el nivel de mezcla de cada canal de pista y activar/desactivarlo mientras la canción se reproduce.

Pulse la tecla RTZ [🗲].



La canción de demostración se rebobinará hasta el principio.

Pulse la tecla PLAY [►].

La canción de demostración empezará a reproducirse.

Mientras escucha la canción de demostración, intente operar los deslizadores 1–8 y 9/ 10–15/16.

Observe que el nivel de la pista correspondiente cambiará. Operar el deslizador [STEREO] cambiará el nivel general de la canción.

Para enmudecer la reproducción de una pista específica, acceda a la página ON/OFF de la pantalla, o bien pulsando repetidamente la tecla

QUICK	NAVIGATE
RECORD	MONITOR

[MONITOR] o manteniendo pulsada la tecla [MONITOR] y utilizando las teclas CURSOR [\blacktriangle]/[\blacktriangledown].

HOHITOR	TRACK 1 👩 00:00:00.611 J=110.0 474	00 1.2
ON/OFF	SELECT CH FOR ON/OFF !	0
<u>SOLO</u>	INPUT 2:3 4:5 6:7 8: PI : P2 : P3 : P4	6
	et 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	15
ST.TRACK	31	18
	TRACK 2:34:56:78:940:1142:1344:1546	30
		L R

La página ON/OFF de la pantalla MONITOR permite activar/desactivar cada canal. Un canal que se encuentre apagado en esta página no se enviará al bus estéreo o al bus AUX, y enmudecerá.

Pulse la tecla (s) [TRACK SEL] para el canal de pista (s) que quiera enmudecer. (Puede seleccionar más de un canal.)



Por ejemplo si pulsa las teclas [TRACK SEL] 1 y 3, la pantalla cambiará de la siguiente forma, y los canales de pista 1 y 3 enmudecerán. En este momento, se apagarán las teclas [TRACK SEL] 1 y 3. El gráfico en la pantalla también indicará lo mismo.

Nota

La ultima tecla [TRACK SEL] pulsada se iluminará siempre en naranja independientemente de si el equipo está enmudecido o no. Indica que este canal es el "canal seleccionado" (\rightarrow p. 25).

HOHITOR	TRACK 3 👔 00:00:00.611 J=110.0 474	00 1.2
ON/OFF	SELECT CH FOR ON/OFF !	0
SOLO	INPUT 2:3 4:5 6:7 8: PI : P2 : P3 : P4	····- 6
	ST 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	15
SI.IKHCK	TRACK 2.3 4.5 5.3 8.9.0.11.12.13.14.15.15	
	> 	LR

Nota

En esta página, pulsar la tecla [STEREO SEL] no tendrá ningún efecto.

Para cancelar el estado de enmudecimiento, pulse la misma tecla [TRACK SEL] que en el paso 5, para hacer que el indicador se ilumine en verde.

Si desea monitorizar la reproducción de una pista específica, acceda a la pantalla MONI-TOR de la página SOLO o bien pulsado repetidamente la tecla [MONITOR] o manteniendo pulsada la tecla [MONITOR] y utilizando las teclas CURSOR [▲]/[♥].

1.2
· 0
- 6
12
18
30
-48

La página SOLO de la pantalla MONITOR permite enmudecer todos los otros canales mientras escucha un canal específico. (Se denomina función "solo") Cuando aísla un canal en esta página, las señales de los canales restantes enmudecerán, y no se enviarán al bus estéreo o buses AUX.

Pulse la tecla [TRACK SEL] del canal de pista que quiere individualizar.



Por ejemplo si pulsa la tecla [TRACK SEL]3, la pantalla cambiará de la siguiente forma, y los otros canales con la excepción del canal 3 enmudecerán. En este momento la tecla [TRACK SEL] 3 se iluminará en naranja, y las otras teclas [TRACK SEL] y las teclas [INPUT SEL] se apagarán.

Nota

Solamente se puede individualizar un canal al mismo tiempo.

Para cancelar la individualización, pulse una vez más la tecla seleccionada [TRACK SEL] actual (iluminada en naranja).

Nota

Mientras reproduce la canción de demostración, el nivel o el estado activo/desactivo del canal que ha ajustado manualmente puede regresar a su ajuste previo. Esto es debido a que la función Scene ha conmutado el estado de sus ajustes de mezcla, y no es una mal funcionamiento (\rightarrow p. 142). Puede utilizar la función Recall Safe para prevenir temporalmente que se recuperen escenas. (\rightarrow p. 80). Escuchar las canciones de demostración

Capítulo 4 Grabar en un clip de sonido

La AW16G dispone de una función Sound Clip que le permite grabar y tocar independientemente de la sección del grabador. Puede utilizar un clip de sonido para grabar y tocar rápidamente las interpretaciones en una fuente de audio conectada a la AW16G o en los pads. Es una manera ideal de capturar ideas para una canción o arreglo, o para grabar un acompañamiento simple para ensayar una parte.

Este capítulo explica cómo es posible grabar un instrumento o micro conectado a un jack de entrada como un clip de sonido.

Conectar el instrumento o micro

En primer lugar, debe conectar el instrumento o micro que desea grabar a un jack MIC/LINE INPUT. Los diversos tipos de jack son compatibles con las siguientes fuentes.

• Jacks MIC/LINE INPUT (XLR) 1/2 Son jacks de entrada balanceados del tipo XLR. Utilice un cable macho XLR ↔ hembra XLR para conectar el micro, caja directa, o un preamplificador de guitarra/bajo que tenga un jack de salida balanceado.

Cable balanceado

Jacks MIC/LINE

INPUT (XLR) 1/2

Cable TRS phone de 1/4 Micro pulgadas ↔ hembra XLR Preamplificador o procesador de efectos con salida balanceada Caja Micro (macho XLR \leftrightarrow hembra XLR) directa Preamplificador o procesador de efectos con salida balanceada Caja Jacks MIC/LINE INPUT directa Guitarra/bajo (TRS phone) 3-8 eléctrico Por otra parte, puede utilizar un cable phone de 1/4 pulgadas ↔ phone de 1/4 pulgadas para conectar un Guitarra/baio instrumento con salida no balanceada, como un sineléctrico tetizador o unidad de percusión. Cable phone de 1/4



• Jacks MIC/LINE INPUT (TRS phone) 3-8

de salida balanceado.

Son jacks de entrada balanceados del tipo TRS. Uti-

lice un cable TRS phone de 1/4 pulgadas \leftrightarrow hembra XLR para conectar el micro, caja directa, o un

preamplificador de guitarra/bajo que tenga un jack

• Jack MIC/LINE INPUT 8 (Hi-Z)

Utilice un cable phone de 1/4 pulgadas ↔ phone para conectar directamente una guitarra/bajo eléctrico que tenga pastillas pasivas.



Ajustar el nivel de entrada

Las señales que se reciben desde los jacks MIC/LINE INPUT 1–8 se envían a los canales de entrada 1–8 respectivamente. A continuación se describe cómo ajustar el nivel de entrada del canal de entrada, y definir ajustes de forma que pueda escuchar el sonido desde el sistema de monitorización a través del bus estéreo.

Baje el deslizador [STEREO] a la posición –∞. Baje también el mando [GAIN] para el jack MIC/LINE INPUT al que esté conectado el instrumento/micro.

 Pulse y mantenga pulsada la tecla [INPUT
SEL] para el jack al que esté conectado el instrumento/micro.

Si mantiene pulsada una tecla [INPUT SEL], aparecerá la ventana emergente INPUT SETTING, permitiéndole definir ajustes para el canal de entrada correspondiente. El siguiente diagrama es un ejemplo de la pantalla que aparecerá si pulsa y mantiene pulsada la tecla [INPUT SEL] 1.



1 Mando INPUT LEVEL

Desplace el cursor a este mando y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el nivel del canal de entrada. Normalmente, lo dejará en el ajuste por defecto de 0 dB. El nivel actual se muestra por el valor (unidades dB) por encima del mando.

② Conmutador de asignación del bus estéreo Si desplaza el cursor hasta este mando y pulsa la tecla [ENTER], la señal que se envía desde el canal de entrada correspondiente al bus estéreo se activará/desactivará.

③ Vúmetro

Indica el nivel de entrada del canal de entrada. El símbolo 📥 en la ventana indica la posición a la que se detecta el nivel.

④ Botón EXIT

Desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER] para cerrar la ventana emergente y volver a la pantalla anterior. 3 Mientras observa el vúmetro en la ventana emergente, produzca sonido en el instrumento, y gire el mando [GAIN] para ajustar el nivel de entrada.

A medida que gira el mando [GAIN] hacia la derecha, el vúmetro de la ventana emergente se ampliará. (No obstante, todavía no se escuchará nada desde el sistema de monitorización.) Para la mejor calidad de audio, ajuste el nivel lo

más alto posible sin permitir que el indicador se corte cuando se produzca el volumen más alto.

Mientras toque el instrumento, suba el deslizador [STEREO] a la posición 0 dB.



Los indicadores LR a la derecha de la pantalla se moverán. A medida que

gira el mando [MONITOR/PHONES] hacia la derecha, debería empezar a escuchar sonido desde el sistema de monitorización.

Nota

Si después de subir el deslizador [STEREO], todavía no se escucha sonido, compruebe la ventana emergente INPUT SETTING para garantizar que el conmutador de asignación del bus estéreo esté activado, y que el valor del mando INPUT LEVEL no se haya ajustado por debajo de 0.0 dB.

 Para salir de la ventana emergente INPUT
SETTING, coloque el cursor en el botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].

Volverá a la pantalla anterior.

¡Consejo!

Los ajustes de nivel descritos anteriormente son los ajustes básicos para cualquier tipo de grabación --- no sólo para un clip de sonido. Si utiliza el mando [GAIN] para subir el nivel al máximo sin permitir que se produzca distorsión, la señal de entrada se convertirá a forma digital con la máxima calidad posible antes de que se reciba en la sección del mezclador. Si no sube lo suficiente el mando [GAIN], puede que no se aproveche al máximo de la gama de dinámicas disponibles de la sección del mezclador y la sección del grabador. Si el mando LEVEL de entrada y el deslizador [STEREO] se ajustan a la posición 0 dB, el nivel de entrada se enviará sin cambiar en el grabador y monitor.



Grabar/reproducir en un clip de sonido

Una vez descritas las preparaciones, vamos a grabar en un clip de sonido.

La señal post-deslizador del canal de salida estéreo puede grabarse directamente en un clip de sonido. Para la reproducción, la señal se enviará inmediatamente antes del deslizador de canal de salida estéreo. (No es posible aplicar el ecualizador ni las dinámicas en la reproducción de un clip de sonido.)

• Flujo de la señal cuando se utiliza un clip de sonido



Sección del mezclador

Grabar un clip de sonido

En la sección Locate, pulse la tecla [SOUND CLIP].

Aparecerá la pantalla CLIP, donde puede grabar y reproducir clips de sonido.



1 Botón del metrónomo

Activa/desactiva el metrónomo.

2 Mando del metrónomo

Ajusta el nivel de volumen del metrónomo. El valor mostrado por encima del mando indica el ajuste actual en unidades dB.

③ Botón START

Especifica la posición actual como el punto de inicio del clip de sonido (la posición en la que se inicia la reproducción). La posición actual se indica en minutos/segundos/milisegundos a la izquierda.

④ Botón END

Especifica la posición actual como el punto final del clip de sonido (la posición en la que finaliza la reproducción). La posición actual se indica en minutos/segundos/milisegundos a la izquierda.

5 Botón CLIP

Cuando activa este botón, los ajustes del botón START (③) y del botón END (④) se activarán.

Nota

No es posible realizar la grabación y reproducción en la sección del Grabador mientras se visualice la pantalla CLIP.

Si desea utilizar el metrónomo, mueva el cursor al botón del metrónomo y pulse la tecla [ENTER].

El tipo de compás y el tempo utilizados por el metrónomo se visualizan por encima del botón del metrónomo.

5

 Para cambiar el tempo del metrónomo, desplace el cursor al valor del tempo y gire el dial [DATA/JOG].

Nota

El tipo de compás del metrónomo se determina por el ajuste del mapa de tempo inmediatamente antes de acceder a la pantalla CLIP. Tenga en cuenta que no es posible editar el ajuste desde esta pantalla. (Para más detalles acerca de los ajustes del mapa de tempo \rightarrow p. 142)

En la sección Transport, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶]. El metrónomo empezará a sonar, y la visualización del contador avanzará. El contador en la pantalla

CLIP siempre empieza desde 0, e indica el tiempo actual en minutos/segundos/milisegundos. Este contador se distingue del contador de una canción convencional.

Toque el instrumento al ritmo del metrónomo.

¡Consejo!

- El sonido del metrónomo no se grabará en el clip de sonido. Si es necesario, puede desplazar el cursor al mando del metrónomo y girar el dial [DATA/JOG] para ajustar el nivel de volumen del sonido del metrónomo.
- Además de un instrumento conectado a los jacks MIC/ LINE INPUT, también es posible grabar la interpretación en los pads del sampler de bucle rápido.
- Los mandos/teclas del canal seleccionado están activas incluso mientras se visualice la pantalla CLIP. Si es necesario, puede grabar la señal procesada por el ecualizador y dinámicas (→ p. 50).

Para detener la grabación, pulse la tecla STOP [■].

La pantalla mostrará los símbolos S y E para indicar el punto de inicio (Start) y el punto final (End).



¡Consejo!

- Con los ajustes por defecto de la AW16G, es posible grabar un máximo de 30 segundos en un clip de sonido. Si continúa grabando más allá de los 30 segundos, se grabarán los últimos 30 segundos de la interpretación antes de detener la grabación. (Sin embargo, la visualización del contador durante la grabación continuará avanzando.)
- En la página PREFER de la pantalla UTILITY, puede especificar hasta 180 segundos como la longitud máxima que se puede grabar en un clip de sonido. Puede definir este ajuste antes de crear una nueva canción, pero no puede cambiarlo una vez haya creado la canción. (→ p. 161)
Reproducir un clip de sonido

Para escuchar el contenido que ha grabado en el clip de sonido, pulse la tecla PLAY [▶]. Se reproducirá repetidamente el fragmento desde donde se inició la grabación hasta donde se detuvo. Para detenerla, pulse la tecla STOP [■]. Si graba de nuevo, la información anterior se sobrescribirá.

En la pantalla CLIP, las teclas de la sección Transport tendrán las siguientes funciones.

Tecla	Función
Tecla RTZ [◀◀]	Vuelve a la posición a la que empezó a grabar. Si el botón CLIP está activado, vuelve al punto Start.
Tecla REW [◀◀]	Rebobina la posición actual hasta el principio. Se detendrá cuando alcance la posición a la que empezó a grabar o el punto Start.
Tecla FF [▶▶]	Avanza rápido la posición actual. Se detendrá cuando alcance la posición a la que detuvo la graba- ción o el punto End.
Tecla STOP [■]	Detiene la reproducción, la graba- ción, el rebobinado o el avance rápido.
Tecla PLAY [►]	Inicia la reproducción. Si pulsa esta tecla durante la reproduc- ción no pasa nada.
Tecla REC [●]	Si mantiene pulsada esta tecla mientras está detenida y pulsa la tecla PLAY [▶], se iniciará la gra- bación. Si pulsa esta tecla durante la reproducción no pasa nada.

¡Consejo!

No escuchará el metrónomo ni los pads 1-4 mientras se esté reproduciendo un clip de sonido. No obstante, aún puede monitorizar las señales de los canales de entrada 1-8.

2 Si desea cambiar el fragmento de reproducción del clip de sonido, deténgase en la posición que desee especificar como el punto Start, coloque el cursor en el botón START y pulse la tecla [ENTER].

La posición actual se registrará como el punto Start.

3 De la misma forma, deténgase en la posición que desee especificar como el punto End, desplace el cursor al botón END, y pulse la tecla [ENTER]. Detenga la reproducción, desplace el cursor al botón CLIP, y pulse la tecla [ENTER].



Nota

El botón START, botón END, y el botón CLIP se desactivan mientras se esté reproduciendo el clip de sonido.

¡Consejo!

El fragmento de información entre el punto Start y punto End especificados puede copiarse a una pista de audio de la sección del Grabador utilizando el comando COPY de la pantalla EDIT (\rightarrow p. 128).

Para ejecutar la pantalla CLIP, pulse la tecla [SOUND CLIP].

Una ventana emergente le pedirá confirmación. Coloque el cursor en el botón OK para salir de la pantalla CLIP o en el botón CANCEL para cancelar, y pulse la tecla [ENTER].

Cuando salga de la pantalla CLIP, volverá a la página VIEW de la pantalla TRACK. Sin embargo puede pulsar la tecla [SOUND CLIP] en cualquier momento para reproducir el contenido grabado previamente o grabar una nueva interpretación.

Nota

Cuando grabe un clip de sonido, la grabación anterior se perderá. Tenga en cuenta que la función Undo no puede utilizarse para recuperar un clip de sonido eliminado.

¡Consejo!

- Una ventana emergente le pedirá que confirme si desea salir de la pantalla CLIP si pulsa una tecla en la sección Work Navigate o en la sección Quick Navigate mientras la reproducción se detiene en la pantalla CLIP.
- El contenido grabado del clip de sonido se guarda para cada canción.

Grabar en un clip de sonido

Capítulo 5 Grabar pistas

En este capítulo se describe cómo crear una nueva canción y cómo grabar la señal de audio desde un instrumento o micro conectado a la AW16G en la primera pista de la canción.

Crear una nueva canción

Para empezar a grabar en la AW16G, primero debe crear una nueva canción.

¡Consejo!

Cuando activa la AW16G por primera vez, se cargará automáticamente una canción vacía. Si usa esta canción que se carga automáticamente, no será necesario el procedimiento que aquí se describe.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y las teclas del CURSOR [▲]/ [▼] para acceder a la página LIST.

SONG	INPUT 3	00:00:17.228 JJ:120.0 474	E.200
LIST	NAHE OLD SIZE) <u>9</u>
SETUP			15
POINT	DELETE SAVE	Bide with meg.sone	
SHUTDHN	COPY NEW		

Coloque el cursor sobre el botón NEW y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente le preguntará si desea guardar la canción actual.



3 Desplace el cursor hasta el botón YES (si desea guardar la canción actual) o hasta el botón NO (si no desea guardarla) y pulse la tecla [ENTER].

A continuación, se visualizará una ventana emergente, permitiéndolo especificar los elementos cuyos ajustes se llevarán a cabo desde la canción actual.



Puede seleccionar uno o más de los siguientes elementos si así lo desea.

Botón SCENE Memorias de escena Botón LIBRARY...... EQ, dinámicas, efectos, y bibliotecas de canal Botón TEMPO Mapa de tempo Por ejemplo, si ha guardado los ajustes de efectos en una biblioteca para la canción actual y desea usar estos ajustes también en la nueva canción, debería activar el botón LIBRARY.

Use los botones para seleccionar los elementos que se van a utilizar desde la canción actual. A continuación, coloque el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT, permitiéndole asignar un nombre a la canción.



5 Asignar un nombre a la canción (para más detalles acerca de cómo asignar nombres → p. 24).



Se creará una nueva canción y pasará de nuevo a la página LIST de la pantalla SONG.

¡Consejo!

- Si coloca el cursor en el botón CANCEL (en lugar de en el botón OK) y pulsa la tecla [ENTER], regresará a la páginas LIST de la pantalla SONG sin crear una nueva canción.
- También puede editar más tarde el nombre de la canción (→ p. 138).



Grabación directa y Grabación en bus

Los instrumentos / micros conectados a la AW16G pueden asignarse a pistas en una de estas dos formas.

Grabación directa

Con este método, los canales de entrada se asignan a pistas en correspondencia uno a uno. Este método necesita del mismo número de pistas que el número de canales de entrada que use. Sin embargo, este método tiene la ventaja de la libertad para ajustar el volumen, la panoramización (posición estéreo), y el tono de cada instrumento después de haber sido grabado.



Grabación en bus

Con este método puede enviar múltiples canales de entrada a los buses L/R y asignar la señal mezclada a una o dos pistas. Este método necesita de pocas pistas. Sin embargo, deberá decidir el volumen final, panoramización y tono de cada instrumento en el momento de la grabación. (No se podrán ajustar de forma independiente después de la grabación.)



Nota
La forma en que asigna las señales de entrada a las pistas
depende del método seleccionado.

Asignar canales de entrada a pistas (Grabación directa)

Baje el deslizador [STEREO] a la posición -∞.

Conecte los instrumentos / micros a los jacks MIC/LINE INPUT 1-8.

En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [RECORD] o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y las teclas del CURSOR []/



[V] para acceder a la página DIRECT de la pantalla RECORD.

Las teclas [INPUT SEL] y las teclas [TRACK SEL] se iluminan en rojo.





La pantalla indica cómo se conectan los canales de entrada a las pistas.



① INPUT

Indica el estado de la conexión de los canales de entrada 1-8.

Si mueve el cursor a los números 1-8 y pulsa la tecla [ENTER], se visualizará la ventana emergente INPUT SETTING, desde la que se podrán realizar ajustes para el correspondiente canal de entrada.

Si coloca el cursor en el símbolo 🍨 y pulsa la tecla [ENTER], el símbolo quedará seleccionado, y el canal de entrada correspondiente se seleccionará como fuente de grabación.

2 TRACK

Indica el estado de la conexión de las pistas 1-16. Si coloca el cursor en el símbolo 🔹 y pulsa la tecla [ENTER], el símbolo quedará seleccionado, y la pista correspondiente se seleccionará como destino de grabación.

3 Botones 1-8

Si coloca el cursor en estos botones y pulsa la tecla [ENTER], los canales de entrada 1-8 se conectarán a las pistas 1-8.

(4) Botones 9-16

Si coloca el cursor en estos botones y pulsa la tecla [ENTER], los canales de entrada 9-16 se conectarán a las pistas 1-8.

(5) Botón SAFE

Si desplaza el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], todas las conexiones se anularán.

Pulse la tecla [INPUT SEL] para el canal de entrada al que esté conectado el instrumento/micro.

La correspondiente tecla [INPUT SEL] se iluminará en rojo y el resto de teclas [INPUT SEL] se oscurecerán. Si este canal de entrada no está ya asignado a una pista, todas las teclas [TRACK SEL] parpadearán en rojo. Este parpadeo indica que las pistas pueden seleccionarse como destino de grabación.



En la pantalla, el símbolo 🔹 para un canal de entrada se iluminará.



¡Consejo!

- También puede seleccionar un canal de entrada desplazando el cursor al símbolo 🔹 del canal de entrada que desee y pulsando la tecla [ENTER].
- Si selecciona un canal de entrada que ya tiene una pista asignada, sólo parpadeará en rojo la correspondiente tecla [TRACK SEL]
- Si mantiene pulsada la tecla [INPUT SEL] de un canal de entrada, aparecerá la ventana emergente INPUT SETTING, permitiéndole definir ajustes para el canal de entrada correspondiente. Para salir de esta ventana y regresar a la pantalla anterior, coloque el cursor en el botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].

Pulse la tecla [TRACK SEL] de la pista en la que desea grabar.

El canal de entrada seleccionado y la pista se conectarán internamente. En este momento, sólo las teclas [INPUT SEL] y [TRACK SEL] parpadearán en rojo. [TRACK SELECT] parpadeando indica que la pista correspondiente está en modo preparado para grabar.





En la pantalla, se dibuja una línea para indicar la conexión.

TRACK	1		L	ß		I
INPUT I	5	:	3	4	:	ļ
[1-8]Î	Ŷ	•	°	Ŷ	•	`
8-16						
SAFE						
•	÷	:	ŝ	÷.	:	2
TRACE I	- 2		ч.	4		

¡Consejo!

- También puede seleccionar una pista desplazando el cursor al símbolo de la pista que desee y pulsando la tecla [ENTER].
- El canal de entrada y la pista se conectan internamente incluso si pulsa primero la tecla [TRACK SEL] y luego la tecla [INPUT SEL].
- Cuando selecciona un canal de entrada como origen de grabación, su asignación al bus estéreo se desactivará de forma automática y se conectará para permitir la monitorización a través del canal de la pista.
- Los ajustes de EQ y de las dinámicas serán planos para un canal de pista que sea seleccionado como destino de grabación.

Si desea grabar más de un instrumento o micro de forma simultánea, asigne otros canales de entrada a las pistas de la misma forma.

I	RECORD	TRACK	4	I	0:00:00.000	J=120.0 4/4	001.1
	DIRECT	INPUT	1 5 : 3	4:5	6:78:		n
	<u>HIXED</u>	[1-8]	ווו	i î · •	o.o o.		ē
	BOUNCE	0-16					15
	<u> HIXDOHNI</u>	2010					18
	SAMPLE	SHEE .	ļļ.ļ	. l			
I	<u>s pho</u> 3	TRACK	1 2:3	4:5	6: 1 8: 9.10	11.12:13.14:15.16	LR "

¡Consejo!

- Para cancelar la conexión realizada, pulse la tecla [INPUT SEL] para que se ilumine en rojo, y luego pulse la tecla [TRACK SEL] de la pista que se ha seleccionado como destino de grabación. Para cancelar la operación, desplace el cursor al botón SAFE y pulse la tecla [ENTER].
- Para cambiar el destino de grabación, pulse la tecla [INPUT SEL] para iluminarla en rojo, y luego pulse la tecla [TRACK SEL] de otra pista.
- Si tanto las entradas de las fuentes de grabación como las pistas de destino están emparejadas, se asignarán simultáneamente dos canales adyacentes par/impar a dos pistas adyacentes par/impar.

Pulse y mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] para el canal de entrada fuente de grabación, para acceder a la venta emergente INPUT SETTING.

¡Consejo!

Puede acceder también a la venta emergente INPUT SET-TING desplazando el cursor a un número de canal de entrada en la página DIRECT de la pantalla RECORD, y pulsando la tecla [ENTER].



Para más información acerca de los niveles de entrada, consulte "Grabar en un clip de sonido" (→ p. 33).



Si un canal de entrada está conectado a un destino de grabación, este destino de grabación y el botón METER se añadirán a la pantalla en la venta emergente INPUT SETTING.

Desplazando el cursor sobre el botón METER y pulsando a tecla [ENTER], podrá seleccionar la posición en la que se detecta el nivel entre "pre-fader" (valor por defecto, inmediatamente después de A/ D) y "post-fader" (después que la señal haya pasado por el EQ, las dinámicas y el mando de nivel). Compruebe que el aumento del nivel después de pasar por EQ y las dinámicas no provoca que la señal se recorte.

9 Suba el deslizador [STEREO] a la posición 0 dB.

Para monitorizar la señal que esté grabando, suba el deslizador del canal de la pista que haya seleccionado como destino de grabación.

En general, al grabar, no se monitoriza la señal del canal de entrada antes de su grabación, sino que se realiza después de pasar por la grabadora, a través del canal de la pista. De esta forma puede monitorizar la señal que se está grabando, y puede ajustar el volumen el tono de la señal del monitor sin afectar a la señal que se está grabando.

Si el deslizador del canal de la pista para la pista destino de grabación se justa a la posición 0 dB, el nivel de monitorización durante la grabación será el mismo que el nivel de reproducción después de la grabación.

• Flujo de la señal del monitor durante la grabación



11 Para ajustar la panoramización de la señal del monitor, pulse la tecla [TRACK SEL] para el correspondiente canal de pista, y gire el mando [PAN/BAL] de la sección Selected Channel.



Nota

El ajuste de panoramización de un canal de entrada no tendrá efecto si el canal de entrada se asigna a una pista por grabación directa.

Asignar canales de entrada a pistas (Grabación en bus)

Baje el deslizador [STEREO] a la posición –∞.

Conecte los instrumentos / micros a los jacks MIC/LINE INPUT 1–8.

En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [RECORD] o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página MIXED de la pantalla RECORD.

En la página MIXED de la pantalla RECORD, puede asignar las señales de los canales de entrada a una o dos pistas a través del bus L/R.



1 INPUT

Selecciona el canal de entrada de la fuente de grabación.

② Bus L y R

Las dos líneas horizontales indican la ruta de la señal del bus L/R. Puede comprobar el estado on/off de la señal que se envía desde el(los) canal(es) de entrada de grabación al bus L o R, y comprobar las pistas que serán el destino de grabación del bus L/ R.

③ TRACK

Selecciona la(s) pista(s) que serán los destinos de grabación de la señal del bus L/R.

④ Botón SAFE

Para cancelar todas las fuentes de grabación y los destinos de grabación, coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER].

5 Botón BUS

Cuando coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER], en la parte derecha de la pantalla aparecerá un deslizador y un vúmetro dedicados para el bus L/R. Puede usarlos para ajustar el nivel principal del bus L/R.

Pulse la tecla [INPUT SEL] para el canal de entrada al que esté conectado el instrumento/micro.

La tecla actual [INPUT SEL] se iluminará en naranja y el canal de entrada será el seleccionado para las operaciones.



En la pantalla, el símbolo para el correspondiente canal de entrada se iluminará y se visualizará una línea indicando que este canal está conectado al bus.



¡Consejo!

- También puede seleccionar un canal de entrada desplazando el cursor al símbolo del canal de entrada que desee y pulsando la tecla [ENTER].
- Si mantiene pulsada la tecla [INPUT SEL] de un canal de entrada, aparecerá la ventana emergente INPUT SETTING, permitiéndole definir ajustes para el canal de entrada correspondiente. Para cerrar esta ventana y regresar a la pantalla anterior, coloque el cursor en el botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].
- Pulse varias veces la misma tecla [INPUT SEL] que en el paso 4 y la señal enviada desde el canal de entrada al bus L/R se activará / desactivará.

Cada vez que se pulse la tecla [INPUT SEL], la pantalla cambiará de la forma siguiente.

INPUT	1			5	
INPUT	I	5	: 3	41	
BUS	₽	۰	• •	÷٠	
	•				
SAFE					
TRACK	î	å	ŝ	ů:	

m- TRACK 2] INPUT I 2:3 BUS

	٠	۰.	٠	٠	
TRACK	I	5:2	З	4	:

INPUT	1			L	ŝ.
INPUT	1	5	:	3	4:
BUS	Ĩ.	•	•	۰	۰.
SHEE					
	÷	ŝ	:	ŝ	* :
TRACK	I	2	•	З	4:

INPUT	1				ŝ.
INPUT	ļ	Ş	÷	š	4:
BUS	Ē			·	-
SAFE TRACK	î	ŝ	:	ŝ	ů:

¡Consejo!

para un canal de entrada que se seleccione como fuente de grabación, la asignación al bus estéreo se desactivará de forma automática, y las conexiones se realizarán de manera que la señal podrá ser monitorizada a través del canal de la pista.



Si es necesario, use el mismo procedimiento para especificar oros canales de entrada como fuentes de grabación.

Pulse la(s) tecla(s) [TRACK SEL] para la(s) pista(s) destino de grabación.

Puede seleccionar hasta dos pistas como destino de grabación.

Si selecciona las pistas 1, 3, 5, ó 7, la señal se conectará al bus L. Si selecciona las pistas 2, 4, 6, ó8, la señal se conectará al bus R. Si selecciona las pistas 9/10–15/16, las pistas impares se conectarán al bus L y las pares al bus R.

La pantalla visualizará líneas para indicar cómo las señales están conectadas a la(s) pista(s).

RECORD	INPUT	4	I	10:00:	00.000	J=120.0	4/4	00 I. I
DIRECT	INPUT	1 5:3	4:5	6:1	8:			
HIXED	RUS	11.1	T . •		۰۰ ۱			i
BOUNCE		• • •	•					- li
<u> HIXDOHN</u>								11
SAMPLE	SAFE	1						
PAD	TRACK	ĬŽİŽ	4:š	6:Ť	8:9.10:	11-12:13-14:	IŠ·IĞ	LR

¡Consejo!

- Los ajustes de EQ y de las dinámicas serán planos para un canal cuya pista se haya seleccionado como destino de grabación.
- Si selecciona una sola pista, la panoramización del canal de la pista se centrará. Si selecciona una pista emparejada (→ p. 49), los canales de pistas impares / pares se panoramizan a izquierda y derecha respectivamente.tará a izquierda y derecha respectivamente.
- La conexión se cancelará si pulsa de nuevo la tecla [TRACK SEL] de una pista seleccionada.

Para cada canal de entrada al que esté conectado un instrumento o micro, pulse y mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] para acceder a la ventana emergente INPUT SET-TING y use el mando [GAIN] para ajustar el nivel de entrada de la señal.

Para más información acerca de los niveles de entrada, consulte "Grabar en un clip de sonido" (→ p. 33).

9 Suba el deslizador [STEREO] a la posición 0 dB.

10 Suba el deslizador del canal de pista para la pista destino de grabación de manera que el nivel de monitorización sea el adecuado.

Ahora ya puede monitorizar la señal que se envía a la(s) pista(s) a través del bus L/R.

Para ajustar la panoramización de cada canal de entrada use la tecla [INPUT SELECT] para seleccionar un canal y gire el mando [PAN/ BAL] de la sección Selected Channel.

Cuando use la grabación en bus, no será posible ajustar la panoramización o el balance del volumen para instrumentos individuales una vez grabados en la(s) pista(s). Esto significa que debe acertar con la panoramización y el balance del volumen al enviar las señales desde los canales de entrada al bus L/R. 12 Para ajustar el volumen de cada canal de entrada, pulse varias veces la tecla [VIEW] de la sección Selected Channel para acceder a la página FADER.

Cuando desea ajustar el balance del volumen de los canales de entrada, es adecuado usar la página FADER de la pantalla VIEW. Desde aquí puede ajustar el estado on/off y los niveles de entrada de los canales de entrada, los canales de los pads y los canales de las pistas — todo en la misma página.



13 Mientras se producen sonidos en los instrumentos, use las teclas [INPUT SEL] o las del CURSOR [▲]/[♥] para situar el curso sobre el canal de entrada que desee controlar, y gire el mando [DATA/JOG] para ajustar el balance del volumen.

Nota

Es aconsejable que no use el mando [GAIN] para ajustar el balance del volumen de los canales de entrada. De esa forma se degradará la relación S/N, y puede llegar a distorsionar el sonido.

¡Consejo!

- También puede usa el mando INPUT LEVEL de la ventana INPUT SETTING para ajustar el balance del volumen de los canales de entrada.
- En general, los deslizadores de los panales están dedicados a los canales de las pistas. Sin embargo, al cambiar los ajustes internos, puede usar los deslizadores para controlar los niveles de entrada de los canales de entrada. (→ p. 161)



Antes de empezar a grabar, ajuste el tempo y el volumen del metrónomo. Si no va a utilizar el metrónomo en la grabación, puede pasar por alto el siguiente procedimiento.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [TRACK] o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas del CUR-SOR [▲]/[♥] para acceder a la página VIEW.

TRACK	INPVT 1 🛛 🛐 00:00:00.000	J=120.0 4/4 00 I. I
VIEW	TRACK: U.TR:1] [State	<u>د من ا</u>
U.TR	L-NO BEC-1 85.5	:
PAD	5	:
CDIMPORT	WAVE NAME 13.5	:
	HETRO. D. DAB & FORM	:
		:4
		ILR
	1 Ó	

- ① **Botón del metrónomo** Activa/desactiva el metrónomo.
- ② Mando del metrónomo Ajusta el volumen del metrónomo El valor actual se indica sobre el mando en unidades dB.
- 2 Coloque el cursor sobre el botón del metrónomo y pulse la tecla [ENTER]. El metrónomo se activará.
- ① Cuando pulse la tecla [PLAY] para empezar la
- reproducción, el metrónomo empezará a sonar. Si es necesario, coloque el cursor sobre el mando del metrónomo y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el nivel del metrónomo.

Si desea cambiar el tempo o el compás pulse la tecla [STOP] para detener la reproducción y realizar el siguiente procedimiento. En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y las teclas del CURSOR [▲]/ [▼] para acceder a la página TEMPO.

La página TEMPO le permite crear un mapa de tempo que especifique el tempo y compás de la canción. El tempo y compás que especifique serán la base del contador en pantalla de tiempo/compás, del metrónomo interno y de los mensajes de reloj MIDI generados por la AW16G.



③ Eventos del mapa de tempo

Estos son los eventos grabados en el mapa de tempo. Cuando se crea una nueva canción, un evento del mapa de tempo, un evento del mapa de tempo del compás = 4/4 y tempo = 120 se crearán al comienzo de la canción (tiempo 1, compás 1).

Coloque el cursor sobre el campo TEMPO del evento, y gire el mando [DATA/JOG] para ajustar el valor.

Puede ajustar un tempo en el rango de valores de 30–250 (BPM).

Puede desplazar el cursor al campo METER y girar el dial [DATA/JOG] para cambiar el tiempo.

Puede ajustar un tiempo en un rango de valores comprendido entre 1/4–8/4.



- Es posible cambiar el tempo o el tiempo durante una canción. Para más detalles, consulte "Gestión de canciones" (→ p. 137).
- También es posible usar el Quick Loop Sampler como unidad de percusión, en lugar del metrónomo. Para más detalles, consulte "Utilizando bibliotecas de muestras" (→ p. 109).

Grabar pistas

Grabar en una pista

Ahora que ha completado las preparaciones, vamos a grabar una pista.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [TRACK] o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y las teclas del CURSOR [▲]/ [♥] para acceder a la pantalla VIEW.



(1) Track view

Indica gráficamente la presencia de datos y marcadores en las pistas 1-16, las pistas de pad 1-4 y las pistas estéreo.

2 Campo TRACK

Selecciona la pista que desee operar en pantalla. Puede seleccionar 1-16 (pistas de audio 1-16), ST (pista estéreo), o PAD 1-4 (pistas de pad 1-4).

Nota

Al cambiar aquí l pista no se cambia la pista que se va a grabar.

③ Campo V.TR

Si selecciona 1-16 o ST en el campo TRACK, está área indicará el número de la pista virtual actualmente seleccionada.

(4) Nombre de Pista

Visualiza el nombre que se ha asignado a la pista virtual. Si no se ha grabado nada, se asigna el valor "-NO REC-".

(5) Botón WAVE

Cuando sitúe el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER], se visualizará la forma de onda de la pista seleccionada. Este botón se visualizará sólo si ha seleccionado 1-16 o ST en el campo TRACK.

6 Botón NAME

Al colocar el cursor sobre este botón y pulsar la tecla [ENTER], aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT, que le permitirá asignar un nombre a la pista.

En la sección Transport, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

El metrónomo empezará a sonar, y la visualización del contador avanzará.

En la visualización de la pista en la pantalla, la línea vertical que indica la posición actual avanzará a la derecha.

Toque el instrumento al ritmo del metrónomo.

El sonido del metrónomo no se grabará en la pista. Si es necesario, coloque el cursor sobre el mando del metrónomo y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el nivel del volumen del metrónomo.

Para detener la grabación, pulse la tecla STOP [■].

Los símbolos I (punto In) y O (punto Out) se verán en la visualización de pista de la página VIEW, indicando la posición de la última operación de grabación.

La tecla [UNDO/REDO] de la sección data entry/ control se iluminará. Indica que puede pulsar la tecla [UNDO/REDO] para ejecutar la función Undo.



Para escuchar el contenido grabado desde el comienzo, pulse la tecla RTZ [◄◄] para reajustar a cero el contador, y pulse la tecla PLAY [▶].

Si desea rehacer la grabación, pulse la tecla [UNDO/REDO].

La tecla [UNDO/REDO] se oscurecerá y regresará al estado previo a la grabación. Repita los pasos 2-5.

Cuando finalice la grabación, pulse de nuevo la tecla [RECORD] de la sección Quick Navigate, coloque el cursor sobre el botón SAFE y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente pedirá confirmación, por lo que deberá desplazar el cursor hasta el botón OK y pulsar la tecla [ENTER]. Se cancelarán las asignaciones de las señales de entrada a las pistas. Ya no será posible pulsar la tecla [REC], y de esta forma no podrá grabar de forma accidental.

Si está satisfecho con el contenido grabado, guarde la canción. (Si desea más detalles acerca de cómo guardar, \rightarrow p. 63)

Tenga cuidado ya que el contenido grabado se perderá si desactiva la AW16G antes de guardar la canción.



Emparejar canales de entrada/canales de pista

Las Pistas pad 1–4 y los canales de pista 9/10–15/16 están emparejados de forma permanente.

Sin embargo, también puede especificar emparejar los canales de entrada pares/impares adyacentes(1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o los canales de pista (1/2, 3/4, 5/6, 7/8). Cuando los dos canales se emparejan, la mayor parte de sus parámetros se enlazan, de manera que al actuar sobre uno de los canales se provocará que el mismo ajuste se produzca en el otro canal.

Esto resulta adecuado cuando se graban fuentes de audio estéreo o cuando desee reproducir dos pistas grabadas en bus como una única pista.

Mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] (o la tecla [TRACK SEL]) de uno de los canales que desee emparejar y luego pulse la otra tecla [INPUT SEL] (o [TRACK SEL]).



Una ventana emergente le pedirá que confirme el emparejamiento.

CONFIRMATION					
Make	Pair?				
[INPUT $1 \rightarrow 2$]	RESET BOTH				
INPUT $2 \rightarrow 1$	CANCEL				

2 Mueva el cursor a uno de los siguientes botones y pulse la tecla [ENTER].

INPUT (TRACK) $x \rightarrow y$

(x= impar, y= par) Copie los ajustes del canal (pista) de entrada x a y, y emparéjelos.

INPUT (TRACK) $y \rightarrow x$

(**x= impar, y= par**)..... Copie los ajustes del canal (pista) de entrada y a x, y emparéjelos.

RESET BOTH Inicialice ambos canales de entrada (pistas) y emparéjelos.

CANCEL..... Cancelar el emparejamiento.

Cuando los canales de entrada estén emparejados, se enlazarán todos los parámetros de mezcla distintos a los del mando [GAIN] y los ajustes introducidos de phase, pan se enlazarán.

Cuando los canales de pista están emparejados, se emparejan el resto de parámetros distintos a phase/ pan. Al actuar sólo sobre los deslizadores impares se ajustará el nivel de ambos canales par / impar. (Mientras los canales se emparejan, los canales impares no tienen efecto alguno.)

- **3** Para anular el emparejamiento, mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] (o la tecla
- [TRACK SEL]) de uno de los canales que desee emparejar y luego pulse la otra tecla [INPUT SEL] (o [TRACK SEL]).

Aparecerá una ventana emergente que le pedirá que confirme que desea cancelar el emparejamiento.

Para cancelar el emparejamiento, pulse el botón OK. Si decide cancelar el emparejamiento, coloque el cursor sobre el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

¡Consejo!

En el caso de canales emparejados, ajustar la panoramización al máximo a derecha o izquierda se conseguirá el nivel nominal. (Los niveles antes y después de la panoramización serán idénticos.) En el caso de canales emparejados, ajustar la panoramización al centro se conseguirá el nivel nominal.

Utilizar la biblioteca de entrada

La biblioteca de entrada es una biblioteca de ajustes que se utiliza para aplicar efectos internos, EQ, o dinámicas a la señal de entrada cuando desea grabar la señal procesada. Ésta es la forma de aplicar los ajustes de la biblioteca de entrada a la señal de un canal de entrada.

Pulse y mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] del canal de entrada para el que desea utilizar la biblioteca de entrada. Aparecerá la ventana emergente INPUT SETTING.

TRACK	INPUT 1 INPUT SE	TTING.	/4	001.1
VIEW	LIBRARY	ra`va→ st	 •	0
		0.0		
CDIMPORT		G	 13	
	4 <u>EQ</u> P	-	 11	
	EXIT		 1.1	L R

2 Desplace el cursor al botón LIBRARY y pulse la tecla [ENTER].



Aparecerá la siguiente pantalla emergente.

En esta ventana emergente, podrá seleccionar si el efecto interno 1 o el 2 se aplicarán como patches al canal de entrada.

Nota

Cuando use la biblioteca de entrada, los efectos internos 1 ó 2 se desconectarán desde el envío retorno del mezclador y aplicados como patches a un canal de entrada específico. Por esta razón puede usar los efectos internos en un máximo de 2 canales.

3 Mueva el cursor al botón EFF1 o EFF2 y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente INPUT LIBRARY, permitiéndole introducir el título de la biblioteca.



1 Lista

Es la lista de la biblioteca. La línea rodeada por una línea de puntos en mitad de la lista representa los datos seleccionados para ser cargados. Al girar el dial [DATA/JOG], los datos de la lista suben y bajan.

2 Botón RECALL

Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para cargar los datos seleccionados.

③ Botón EXIT

Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para cerrar la venta emergente. Utilice el dial [DATA/JOG] para seleccionar la biblioteca de entrada que desee.

La biblioteca de entrada se organiza en las siguientes categorías.

Número	Abreviación	Categoría
00		Datos para inicializar el canal de entrada
01–25	EG	Datos adecuados para gui- tarra eléctrica.
26–30	AG	Datos adecuados para gui- tarra acústica.
31–35	ВА	Datos adecuados para bajo.
36–40	VO	Datos adecuados para vocal.

Nota

Todos los datos de la biblioteca de entrada son de sólo lectura.

Seleccione los datos que desee y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación de recuperación.



Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Los datos de la biblioteca seleccionada se cargarán y el efecto interno, EQ (o simulador de altavoz) y los efectos dinámicos se aplicarán a la señal de entrada.





Si el canal de entrada está emparejado, los mismos ajustes se aplicarán a ambos canales.

Si desea ajustar el efecto, use la tecla [INPUT SEL] para seleccionar el canal de entrada. Cuando produce sonidos con el instrumento, ajuste el mando [EQ], [DYN], o los mandos [EFF 1]/[EFF 2] de la sección Selected Channel.

Inmediatamente después de haber seleccionado una biblioteca de entrada, al girar los mandos de la sección Selected Channel se controlarán los siguientes elementos.

Girar el mando [EQ]Ajusta el valor de realce/corte para cada banda EQ. Para seleccionar la banda que se ajustará, use las teclas [HIGH], [HI-MID], [LO-MID], o [LOW] que se encuentran a la derecha.

- **Girar el mando [DYN]**Ajusta de forma simultánea múltiples parámetros dinámicos para ajustar el efecto dinámico. El resultado depende de la biblioteca que haya seleccionado.
- Girar el mando [EFF 1].....Ajusta el balance de sonido directo y de sonido procesado para el efecto interno 1.
- **Girar el mando [EFF 2]..**...Ajusta el balance de sonido directo y de sonido procesado para el efecto interno 2.

Nota

En función de la biblioteca de entrada seleccionada, el nivel del canal de entrada puede cambiar. Reajuste el balance del volumen con el mando INPUT LEVEL desde la ventana emergente INPUT SETTING.

¡Consejo! 🔒

Si girando el mando [EQ] o [DYN] no se consigue el resultado deseado, puede cargar de nuevo los ajustes desde la biblioteca EQ o desde la biblioteca de dinámicas $(\rightarrow p. 77, 78)$.

B De la misma forma, seleccione los ajustes de la biblioteca de entrada para el resto de canales de entrada.

Sin embargo, sólo pueden usar a la vez un máximo de dos canales de entrada los efectos internos.

Utilizar la biblioteca EQ

La biblioteca EQ contiene los ajustes EQ adecuados para una amplia variedad de instrumentos. Úselos cuando desee aplicar EQ a un canal de entrada mientras se graba, o cuando desee modificar los ajustes de EQ después de cargar una biblioteca de entrada.

Pulse y mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] del canal de entrada para el que desea utilizar la biblioteca de entrada, para acceder a la ventana emergente INPUT SETTING.

TRACK	INPUT 1 INPUT SETTING		<u>]/4</u>	001.1
VIEW	·····LIBRARY ······ S	r	•	0
PAD				
CDIMPORT			E	
	EXIT	_ 12_	J	L R

Sitúe el cursor en el botón EQ en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará la biblioteca EQ.



① Lista

Es la lista de la biblioteca. La línea rodeada por una línea de puntos en mitad de la lista representa los datos seleccionados para ser cargados. Al girar el dial [DATA/JOG], los datos de la lista suben y bajan.

2 Botón RECALL

Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para cargar los datos seleccionados.

③ Botón EXIT

Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para cerrar la venta emergente.

¡Consejo!

Puede acceder a la biblioteca EQ pulsando el mando EQ de la sección Selected Channel. Para más detalles, consulte "Utilizar bibliotecas y memorias de escena" (→ p. 73).

Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la biblioteca que desee usar y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación de recuperación de la biblioteca.

CONFIRMATION							
Recal1	EQ	Lib	#025?				
CANCEL OK							

Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se cargará la biblioteca seleccionada.

Mueva el cursor al botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].

Si desea ajustar los ajustes EQ, pulse la tecla

[HIGH], la tecla [HI-MID], la tecla [LO-MID], y la tecla [LOW] de la sección Selected Channel para seleccionar la banda EQ, y gire el mando [EQ] para ajustar la cantidad de impulsos o cortes que desee.

Nota

Si al girar el mando EQ no con sigue cambiar el tono, compruebe si es posible que EQ se haya desactivado para este canal (\rightarrow p. 92).



Si es necesario, puede ajustar también la frecuencia y los parámetros Q de cada banda. Para más detalles, consulte "Utilizar bibliotecas y memorias de escena" (\rightarrow p. 73).

Utilizar la biblioteca de dinámicas

La biblioteca dinámicas contiene los ajustes EQ adecuados para una amplia variedad de instrumentos. Como en la biblioteca EQ, puede usarlo para aplicar procesamiento de dinámicas a un canal de entrada mientras se graba, o cuando desee modificar los ajustes de dinámicas después de cargar una biblioteca de entrada.

Pulse y mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] del canal de entrada para el que desea utilizar la biblioteca de dinámicas, para acceder a la ventana emergente INPUT SETTING.



2 Sitúe el cursor en el botón DYN en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará la biblioteca de dinámicas.



1) Lista

Es la lista de la biblioteca. La línea rodeada por una línea de puntos en mitad de la lista representa los datos seleccionados para ser cargados. Al girar el dial [DATA/JOG], los datos de la lista suben y bajan.

② Botón RECALL

Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para cargar los datos seleccionados.

3 Botón EXIT

Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para cerrar la venta emergente.

¡Consejo!

Puede acceder a la biblioteca de dinámicas pulsando el mando DYN de la sección Selected Channel. Para más detalles, consulte "Utilizar bibliotecas y memorias de escena" (\rightarrow p. 73).

 Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la biblioteca que desee usar y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación de recuperación de la biblioteca.

CONFIRMATION						
Recal1	DYN	Lib	#027?			

Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se cargará la biblioteca de dinámicas seleccionada.

- Mueva el cursor al botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].
- Si desea ajustar los valores de dinámicas, gire el mando [DYN] de la sección Selected Channel.

Al girar el mando [DYN] inmediatamente después de haber cargado una biblioteca se ajustarán simultáneamente los parámetros de dinámicas para controlar los efectos de las dinámicas. (El resultado depende de la biblioteca que haya seleccionado).



Si al girar el mando [DYN] no con sigue cambiar el tono, compruebe si es posible que las dinámicas se hayan desactivado para este canal (\rightarrow p. 93).



Si es necesario, puede realizar ajustes detallados a los parámetros de dinámicas individuales. Para más detalles, consulte "Utilizar bibliotecas y memorias de escena" (\rightarrow p. 73).

Grabar pistas

Capítulo 6 Sobregrabar

Este capítulo explica como puede grabar actuaciones adicionales en otras pistas mientras escucha las pistas grabadas previamente. Este capítulo también explica como conmutar pistas virtuales y guardar canciones.

Acerca de cómo sobregrabar

Se le llama "Sobregrabar" al proceso de grabar actuaciones adicionales en otras pistas mientras monitoriza la reproducción de pistas grabadas previamente.

El diagrama a continuación muestra el flujo de la señal cuando reproduce las pistas 1–4 y sobregraba la pista 5. En este ejemplo, la señal que se entra del jack MIC/LINE INPUT 1 se dirige a través del grabador de la pista 5 y se envía la pista 5. Esta señal entonces se enviada al bus estéreo, se mezclada con el sonido de los canales de pista 1–4 de la reproducción, y sale de los jacks STEREO/ AUX OUT y el jack PHONES de los jacks MONITOR OUT jacks.

• Flujo de señal cuando se sobregraba



Sección del mezclador

Asignar la señal de entrada a una pista

Para poder sobregrabar, primero debe asignar el micro o instrumento a una pista nueva. El procedimiento básico es el mismo que cuando se graba la primera pista.

Baje el deslizador [STEREO] a la posición --.

2

Conecte su instrumento o micrófono a un jack MIC/LINE INPUT.

3 En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [RECORD] o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página DIRECT de la pantalla RECORD.

La tecla [INPUT SEL] y la tecla [TRACK SEL] se iluminarán en rojo.

RECORD	INPUT	1		I	0:00:	00.000		J= 10	08.0	4/4	001.1
DIRECT	INPUT	15	: 3	4:5	6: 7	8:					o
HIXED	1-8	• •	• •	0.0	0.0	••					6
BOUNCE	0-16										15
HIXDOWN											18
SHIPLE S	SHEE			۰. o				۰۰.		• •	
<u>E PHD</u>	TRACK	15	: 3	4:5	6:1	8:9.10	1:11	·12 : 1	3-14 :	15.16	ILR "

Asignar el canal de entrada al que su instrumento/micro está conectado a una pista nueva, y ajuste el nivel.

Para conocer más detalles sobre este paso, consulte "Grabar pistas" (\rightarrow p. 39). El diagrama a continuación muestra un ejemplo de cuando el canal 1 de entrada se asigna a la pista 5.

RECORD	TRACK	5	n 🛛	0:00:0	0.000	J=108.0	4/4	001.1
DIRECT	INPUT	1 21	3 4:5	5:18	1:			0
BOUNCE IS	1-8	1						
HIXDOWN	3-16							
SAMPLE	SAFE		\sim					30
PAD	TRACK	î ê:	<u>3 4:5</u>	<u>6:1</u>	9:9:10:11	·I2: I3-I4: I	<u>\$</u> .16	L R

¡Consejo!

En este ejemplo utilizaremos "grabación directa" en la que un canal de entrada se asigna a una pista. No obstante, puede también utilizar el "grabador de bus" en el que canales de entrada múltiples se envían al bus L/R y se graban en una o dos pistas.

Recuperar instantáneamente la biblioteca EQ

En el capítulo titulado "grabación de pista" se explicaba cómo acceder a la página LIBRARY de la pantalla EQ y cargar una biblioteca EQ para cambiar el EQ. Esta sección explica cómo puede instantáneamente recuperar una biblioteca EQ.

Pulse la tecla [INPUT SEL] del canal de entrada para el que desea utilizar la biblioteca.

El canal de entrada correspondiente se seleccionará para las operaciones.

En la sección Selected Channel, pulse el mando [EQ] y gírelo.

Gírelo mientras lo pulsa (



Cuando gira el mando [EQ] hacia la izquierda o derecha mientras lo pulsa, aparecerá la página LIBRARY de la pantalla EQ.

EØ	TRACK 5 🛛 🛱 00:00:00.000 🗍 J= 108.0 474 00 1. 1
EDIT	EQ LIBRARY 024 BrassSection a
LIBRARY	025.Male Vocal 1 @
	CLEAR RECALL 026 Male Vocal 2 m
ON/OFF	TITLE STORE 027 .Female Vo. 1 @
	028.Female Vo. 2 🛍

3 Utilice el dial [DATA/JOG] para seleccionar una biblioteca EQ. Entonces desplace el cursor hacia el botón RECALL y pulse la tecla

[ENTER].

Se cargará la biblioteca seleccionada.

Si desea ajustar los ajustes EQ, utilice la tecla [HIGH], la tecla [HI-MID], la tecla [LO-MID], y la tecla [LOW] de la sección Selected Channel para seleccionar la banda EQ, y gire el mando [EQ] para ajustar la cantidad de impulsos o cortes que desee.



Si es necesario, puede realizar ajustes detallados a parámetros EQ como frecuencia de centro y Q (\rightarrow p. 92).



Recuperar instantáneamente una biblioteca de dinámica

Una biblioteca de dinámica puede recuperarse instantáneamente de la misma manera que una biblioteca EQ.

En la sección Selected Channel, pulse el mando [DYN] y gírelo.

Gírelo mientras lo pulsa

	SELECTED CHANNEL
a (
	A D PAN/ BAL VIEW

Cuando gira el mando [DYN] hacia la izquierda o derecha mientras lo pulsa, aparecerá la página LIBRARY de la pantalla DYN.

MYD	TRACK 5 💼	00:00:00.000 J=108.0 474	\$ 00 I. I J
EDIT	DYNAMICS	025-Sameling SN @	o
LIBRARY	LIBRARY	026 Hip Comp	Б
	CLEAR RECALL	027.Solo Vocall 🏻 🕯	
ON/OFF	TITLE STORE	028.Solo Vocal2 🏻 🏛	
	TYPE: COMP	029.Chorus 🏻 🖻	····

- **7** Utilice el dial [DATA/JOG] para seleccionar
- una biblioteca EQ. Entonces desplace el cursor hacia el botón RECALL y pulse la tecla [ENTER].

Se cargará la biblioteca seleccionada.

3 Si desea ajustar el efecto de dinámica, gire el mando [DYN] en la sección Selected Channel.

¡Consejo! =

- De la misma manera, puede pulsar y girar el mando [EFF1] o el mando [EFF2] en el Selected Channel para recuperar una biblioteca de efectos.
- Si es necesario, puede realizar ajustes detallados a los parámetros de dinámica (→ p. 93).

Ajustar el balance de mezcla y panoramización

Cómo ajustar el balance de volumen y panoramización para las pistas grabadas previamente y las pistas que ahora sobregrabará.

Mientras reproduce la canción, suba los deslizadores del canal de pista para las pistas grabadas previamente a un nivel apropiado de monitorización.

Pulse la tecla del canal de pista [TRACK SEL] para una pista grabada previamente, y utilice el mando [PAN/BAL] de la sección Selected Channel para ajustar la panoramización.

Detenga el grabador, y mientras produce sonido en su instrumento, ajuste el deslizador del canal de pista destino de grabación para que el nivel de monitorización sea el apropiado.

El canal de pista para la pista destino de grabación enviará la señal de entrada al bus estéreo mientras se está o n o grabando, y enviará la señal de reproducción de pista al bus estéreo durante la reproducción. Esto significa que para acceder a la monitorización de la señal de entrada, debe detener el grabador.

¡Consejo!

La posición de los deslizadores de canal de pista no afectarán el nivel de grabación. No obstante si ajusta los deslizadores a 0 dB, el volumen de la reproducción será el mismo que cuando grabó las pistas.

Pulse la tecla [TRACK SEL] para un canal de pista destino de grabación, y utilice el mando [PAN/BAL] de la sección Selected Channel para ajustar la panoramización.

De la misma manera que para la señal de canal de entrada, puede también utilizar EQ y de dinámica para procesar el canal de pista. Para hacerlo, pulse la tecla [TRACK SEL] para seleccionar el canal de pista, y utilice el mando [EQ] o el mando [DYN] de la sección Selected Channel para recuperar una biblioteca y ajustar los ajustes. Este procedimiento no afectará la señal que está grabada en la pista.



Sobregrabai

Sobregrabar

Ahora puede sobregrabar en la pista que ha seleccionado como el destino de grabación.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [TRACK] o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas del CUR-SOR [▲]/[♥] para acceder a la página VIEW.

TRACK	INPUT 5 🙀 00:00:00.000	J=108.0 474 00 I. I
VIEW	TRACK: V.TR:1 R	······ ·
U.TR	[V_TR01_1] 2 9.7	·····- 6
CD INPOPTIS	WAVE NAME KISHE	: 12
Come on 1	HETRO. D. DAB	
		:48 L B

2 Desplace el cursor hacia el botón del metrónomo y pulse la tecla [ENTER] para activar o desactivar el ajuste según lo prefiera. Puede sobregrabar tanto si el metrónomo está acti-

vado como si está desactivado.

2

En la sección Transport, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶]. El metrónomo empezará a sonar, y la visualización del contador avanzará.

Mientras se monitoriza las pistas previamente grabadas, reproduzca el instrumento que quiere sobregrabar.

5 Para detener la grabación, pulse la tecla STOP [■].

La tecla [UNDO/REDO] en la sección de información de entrada/control se iluminará.

6

Para escuchar la interpretación grabada desde el comienzo, pulse la tecla RTZ [I◄◀] para regresar a cero el contador, y pulse la tecla PLAY [►].

¡Consejo! :

Si grabó desde la mitad de la canción, pulse la tecla [IN] para desplazar la posición en la que empezó a grabar.

Si está satisfecho con la interpretación grabada, guarde la canción. (Si desea más detalles acerca de cómo guardar, → p. 63)
Si decide repetir la grabación, pulse la tecla [UNDO/REDO] para cancelar la grabación, y repita los pasos 3-7.

Si se equivoca mientras sobregraba, puede repetir la grabación sólo del fragmento en el que ha cometido el error. Este proceso recibe el nombre de "pinchado de entrada/salida."

Se puede realizar el pinchado de entrada/salida o bien como un "pinchado de entrada/salida manual" en el que cambia entre la grabación y la reproducción de forma manual, o como un "pinchado de entrada/salida automático" en el que grabación y reproducción cambiarán automáticamente al llegar a las posiciones que ha especificado de antemano.

Pinchado de entrada/salida manual

Así es como se realiza un pinchado de entrada/salida utilizando las teclas de la sección de transporte o conmutador de pedal.

Si desea realizar un pinchado de entrada/ salida, conecte un conmutador de pedal (Yamaha FC5 o equivalente) vendido por separado, al panel posterior del jack FOOT SW.

2 Acceda a la página DIRECT de la pantalla RECORD, y asegúrese de que su instrumento/ micrófono se asigne a la pista en la que quiere realizar el pinchado de entrada.

En este momento, la tecla [INPUT SEL] de la fuente de grabación y la tecla [TRACK SEL] de destino de la grabación parpadeará en rojo.



3 Sitúese en una posición anterior al punto en que quiere realizar el pinchado de entrada.

Le puede resultar útil registrar un marcador en una posición uno o dos compases anteriores al punto en el que quiere realizar el pinchado de entrada, para que pueda regresar rápido a este punto. (Para conocer más detalles sobre el registro de marcadores \rightarrow p. 67)

En la sección de transporte, pulse la tecla PLAY [▶]. (O como alternativa, pulse el conmutador de pedal.)

La canción empezará a reproducirse. En este momento, la reproducción de la pista del canal de pista destino de grabación se enviará al bus estéreo, así que no podrá monitorizar la señal de entrada.

En el momento que quiera empezar la reproducción, mantenga pulsada la tecla PLAY
[▶] y pulse la tecla REC [●] (o pulse el conmutador de pedal una vez más), y empiece a tocar su instrumento.

La pista de destino de grabación cambiará de reproducir a grabar ("pinchado de entrada").

La tecla de la fuente de grabación [INPUT SEL] y la tecla de destino de grabación [TRACK SEL] se iluminarán en rojo, y la señal del canal de pista correspondiente cambiará de reproducción de pista a señal de entrada.

En la posición que desea realizar el pinchado de salida, pulse la tecla PLAY [▶] (o pulse el conmutador de pedal).

La pista de destino de grabación volverá a cambiar de grabar a reproducir ("pinchado de salida").

Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■] (o pulse el conmutador de pedal).

 Para escuchar el nuevo contenido grabado, localice un punto justo antes del punto de pinchado de entrada, y pulse la tecla PLAY [▶].

9 Si está satisfecho con el nuevo contenido grabado, guarde la canción. (Si desea más detalles acerca de cómo guardar, → p. 63) Si decide repetir la grabación, pulse la tecla [UNDO/REDO] para cancelar la grabación, y repita los pasos 4-9.

El siguiente diagrama muestra el procedimiento para el pinchado de entrada/salida manual.



Pinchado de entrada/salida

El pinchado de entrada/salida automático es una función que realiza operaciones de pinchado de entrada y de salida automáticamente. Para poder utilizar esta función, primero debe especificar la posición del pinchado de entrada (el punto de entrada) y la posición de pinchado de salida (el punto de salida).

Acceda a la página DIRECT de la pantalla RECORD, y asegúrese de que su instrumento/ micrófono se asigne a la pista en la que quiere realizar el pinchado de entrada.





¡Consejo!

- Si activa la tecla [REPEAT] de la sección Locate [REPEAT] antes del paso 7, las operaciones ①-④ del paso 7 se repetirán hasta 15 veces. (La función A-B Repeat se desactiva durante este tiempo). Si desea detener la repetición del ensayo, pulse de nuevo la tecla [REPEAT] o pulse la tecla STOP [■].
- Con los ajustes iniciales de la AW16G, los puntos preroll y post-roll se colocan a cuatro segundos. Puede ajustar estos valores en un rango de valores comprendido entre 0–5 segundos (→ p. 161).
- Para realizar el pinchado de entrada/salida, detenga el grabador, y mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►].
 - ① Sólo se iluminará la tecla PLAY [▶], y se iniciará la reproducción desde el punto pre-roll.
 - ② Cuando alcance el punto de pinchado de entrada automático, la tecla REC [●] se ilumina, y empieza la grabación ("pinchado de entrada").
 - ③ Cuando alcanza el punto de pinchado de salida automático, la tecla REC [●] se oscurecerá, se cancelará la grabación y volverá al modo de reproducción (pinchado de salida).
 - (4) Cuando alcanza el punto post-roll, regresará al punto pre-roll y se detendrá.
- Si desea escuchar el resultado de la nueva grabación, pulse la tecla [AUTO PUNCH] para que se apague, y a continuación pulse la tecla PLAY [►].
- Si está satisfecho con el nuevo contenido grabado, guarde la canción. (Para el procedimiento de guardar \rightarrow p. 63)

Si decide repetir la grabación, pulse la tecla [UNDO/REDO] para desechar el contenido de la nueva grabación, y repita los pasos 6-9. El siguiente diagrama muestra el procedimiento para el pinchado de entrada/salida automático.



Usar Undo List

Con la función de deshacer de la AW16G, no sólo puede cancelar las operaciones de edición o grabación últimas, sino que incluso puede seguir la pista a su trabajo hasta quince operaciones atrás. Esto resulta adecuado cuando, por ejemplo, después de realizar varias operaciones de sobregrabado, decide pasar a un punto anterior después de haber grabado el tercer solo.

Pulse y mantenga pulsada la tecla [UNDO/ REDO].

Se visualizará la ventana emergente UNDO LIST.

		UNDO LIST EXIT OK	1
	06.RECORD	TR 5	_
	05.RECORD	TR 5	
1	04.RECORD	TR 5	
	Ø3.RECORD	TR S	
	02.RECORD	TR 1. 2. 3. 4	

1 Undo List

Se trata de una lista de las últimas operaciones realizadas de edición y grabación.

Desde la izquierda, la lista muestra un número de pasos que indican el orden en que se han llevado a cabo las operaciones, el contenido de la operación y la pista/pista virtual afectada por la operación de grabación o edición.

La canción actual se encuentra ahora en el estado del paso que ha seleccionado.

El paso encerrado por un recuadro de líneas punteadas indica el paso al que regresará la función Undo en la canción.

Utilice el dial [DATA/JOG] para seleccionar un número de paso.

Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

La canción actual pasará al estado del paso seleccionado.

	UNDO LIST EXIT OK
06.RECORD	TR S
05.RECORD	TR S
04.RECORD	TR 5
Ø3.RECORD	TR 5
02.RECORD	TR 1. 2. 3. 4

Mueva el cursor al botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].

La ventana emergente se cerrará y pasará a la pantalla anterior.

Nota

Fíjese en que si realiza grabación o edición después de un cierto paso, los datos anteriores a ese paso se borrarán. Por ejemplo, si deshace los tres pasos anteriores y luego realiza una operación de edición o grabación, los datos de hacer / deshacer de los anteriores pasos 1 y 2 se perderán.

Cambiar de pista virtual

Cada pista de audio 1–16 contiene ocho pistas virtuales. Después de sobregrabar una parte de solo, puede cambiar la pista virtual por esa pista y grabar una toma distinta mientras se preserva el contenido previamente registrado. Aquí describiremos cómo cambiar la pista virtual seleccionada por una pista.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [TRACK] o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas del CUR-SOR [▲]/[▼] para acceder a la página V.TR.

En la página V.TR puede cambiar la pista virtual (1– 8) que se utilizarán para grabar / reproducir por cada pista de audio 1–16.



1 TRACK

Indica el número 1–16 de la pista.

2 V.TR

Indica el estado de las pistas virtuales 1–8. La pista virtual que está actualmente seleccionada para cada pista se indica con un símbolo " \bullet ". De las pistas virtuales no seleccionadas, las que se han grabado se indican con un "O", y las que aún no se han grabado se indican como "-".

2 Utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼]/[◄]/ [►] para seleccionar la zona que desee editar.

Pulse la tecla [ENTER].

El símbolo "●" se visualizará en la posición de la nueva pista virtual seleccionada. Esta pista virtual se utilizará para grabar / reproducir.

TRACK	TRACK	5		Ô		:0		21	.8	21		Ja:	10	8.0	4	74	031.4 (
VIEW	TRACK U.TR I	12	: 3	4	5	5:	1		1	÷ID :	I	il:	13	·14:	15	16	0
	ġ	33	-	Ξ	ē	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	Ξ	6
CD IMPORTIS	1		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Ē		-	Ξ	-	-	-	-	-	=	-	Ξ	-	-	Ξ	-	
			-	Ξ	Ξ	-	Ξ	-	Ξ	2	-	2	-	-	Ξ	-	L R 48

Si desea asignar un nombre a cada pista virtual, pulse repetidamente la tecla Work Navigate [TRACK] o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y use las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página VIEW.

TRACK	TRACK 5 🛛 👩 00:00:00.000	J=108.0 474 00 .
VIEW	TRACK: V.TR:1 R 132	····· 0
<u>U.TR</u>	[V_TR01_1] 8 7.	···· 6
PAD	WAVE NAME KI3	: 15
SCD INLORI	HETRO, D. D. JB & Land	
	A	[0] LR **

- **5** Mueva el cursor al campo TRACK y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el número de pista.
- **6** Mueva el cursor al nombre de botón NAME y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT, permitiéndole asignar un nombre a la pista virtual.



- **7** Asignar un nuevo nombre a la pista virtual.
 - Para más información sobre cómo asignar nombres, consulte la página 24.

Esta sección describe cómo guardar la canción actual en el disco duro. Si por accidente desactiva la AW16G sin guardar la canción, todas las grabaciones u operaciones que haya realizado desde la última operación de guardar, se perderán irremisiblemente. Es buen tener el hábito de guardar la canción con frecuencia.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y las teclas del CURSOR []/ [**▼**] para acceder a la página LIST.

En está página, puede seleccionar una canción en el disco duro, y cargarla o borrarla.



1) Lista

Se trata de una lista de canciones guardadas en el disco duro. La línea encerrada por un recuadro con líneas punteadas en el centro de la lista es la canción a la que se aplicará la operación. La línea seleccionada indica la canción cargada actualmente en la AW16G. (Es la denominada "canción actual.")

2 Campo SORT

Use estos tres botones para seleccionar la forma de ordenar las canciones de la lista. Puede seleccionar el botón NAME (clasifica alfabéticamente), botón OLD (clasifica por fecha de guardado), o el botón SIZE (clasifica por tamaño).

3 Botón SAVE

Cuando coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER], la canción seleccionada se guardará.

Coloque el cursor sobre el botón SAVE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente que le pedirá que confirme que desea guardar la canción actual.



Para guardar la canción, mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Si coloca el cursor sobre el botón CANCEL (en lugar de sobre el botón OK) y pulsa la tecla [ENTER], se cancelará la operación de guardar.

Nota

- La operación de guardar canciones siempre guarda la canción actual, sea cual sea la seleccionada en la lista.
- No puede guardar una canción que esté protegida. Si, por ejemplo ha decidido editar los ajustes del mezclador y necesita guardar la canción, debe desactivar los ajustes protegidos y luego guardar la canción. (Realizar varios ajustes en una canción → p. 139)

¡Consejo!

- Si es necesario, puede cambiar el nombre de la canción antes de guardarla (\rightarrow p. 138).
- En las situaciones siguientes, una ventana emergente le pedirá si desea guardar la canción actual, cuando cargue una canción existente desde el disco duro, cuando cree una nueva canción o cuando desactive la AW16G.
- Sin embargo, es aconsejable que guarde la canción con frecuencia al trabajar en la misma, como medida de protección contra accidentes como por ejemplo la desconexión accidental del cable de alimentación de la AW16G.

Cargar una canción existente

Cómo cargar una canción existente desde el disco duro.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y las teclas del CURSOR [▲]/ [▼] para acceder a la página LIST.

SONG	STEREO	n 10:00:00.000 👔	J=120.0 4/4	30 I. I J
LIST	NAME OLD SH	ZE)	0
IHPORT	SORT-		ŀ	6
SETUP	OPTIMZ LOA	001 New So	n99.50HB	12
TEMPO S	DELETE SAV	E Ride with	Me 239HB	
SHUTDAN	COPY NEW	<u>1</u>		48

2 Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar una canción.

SONG	STEREO	🟚 00:00:00.000	J=120.0 474 00 I. I
LIST	NAME OLD SI	IZE] [
E IMPORT	SORT-	- 001 New Sc	оп9э . 50нв Б
SETUP	OPTIMZ LOA	D Ride with	Me 239HB
S TEMPO IS	DELETE SAU	/E	30
SHUTDHNI	COPY NEI	Ы	

3 Sitúe el cursor en la tecla LOAD en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente le preguntará si desea guardar la canción actual.

CONFIRMATION	
Save Current Son9?	
CANCEL YES NO	

Desplace el cursor hasta el botón YES (si desea guardar la canción actual) o hasta el botón NO (si no desea guardarla) y pulse la tecla [ENTER].

Se cargará la canción seleccionada.

Nota

Si selecciona NO, todos los cambios realizados desde la última operación de guardar se perderán.

Capítulo 7 Distintos tipos de reproducción

En este capítulo explicaremos cómo utilizar las funciones de localizador y marcador, así como otros varios métodos de reproducción ofrecidos por la AW16G.

Utilizar el localizador

C

Los "puntos de situación" son posiciones que se especifican dentro de una canción para ejecutar funciones como el pinchado de entrada/salida automático y la reproducción repetida A-B. Puede utilizar esta función para "situar" (mover la posición actual de la canción) en uno de estos puntos simplemente pulsando una sola tecla. En la AW16G, puede utilizar los siguientes puntos de situación.

Puntos de entrada/salida

Estos puntos de situación se utilizan para especificar el fragmento para el pinchado de entrada/salida automático (→ p. 59). Normalmente, el principio y el final de la última grabación interpretada se ajustará automáticamente como punto de entrada (In) y punto de salida (Out). No obstante, puede cambiar estos puntos de la forma deseada.

Puntos A/B

Estos puntos de situación se utilizan para especificar el fragmento para la función A-B Repeat (\rightarrow p. 70). Los puntos A y B se pueden ajustar en cualquier punto de la canción, pulsando una tecla o mediante operaciones en la pantalla.

Puntos de inicio/fin

Estos puntos de situación normalmente corresponden al principio y al final de la canción. Cuando se crea una canción nueva, el punto de inicio (Start) se ajustará inicialmente al tiempo absoluto 00:00:00.000. Al grabar, el final de la canción se ajustará automáticamente como punto final (End). Si graba más allá del punto End previamente ajustado, el punto End se desplazará automáticamente hacia atrás.

Si selecciona SEC o T.C. como formato de visualización de los contadores, el punto Start será la base (el punto cero) del tiempo y el código de tiempo visualizados. Esto significa que si cambia el punto Start, la pantalla cambiará de la forma siguiente, según el formato de visualización de los contadores.

¡Consejo!

Al crear un CD de audio, puede utilizar los puntos Start y End para especificar el fragmento de la pista estéreo que se escribirá en el CD de audio (\rightarrow p. 98).

Punto de inicio= 00:00:00:00.00

Contador formato		
de visualización		
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
$\bullet \circ \circ \circ \circ$	00000	
â		

Punto de inicio = 00:00:05:00.00

Contador forn	nato				
de visualizació	n				
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		
<u>• • • • • • • • • • • •</u>					

¡Consejo!

Cuando la AW16G transmite MTC a un dispositivo externo, el punto Start será la base (el punto cero) del código de tiempo que se genera. El punto Start también será la base (compás 1 tiempo 1) para los compases visualizados en el contador.

Punto cero relativo

Este punto de situación almacena la posición cero relativa. Cuando pulsa la tecla RTZ [ción de transporte, se moverá a esta posición. Si la canción se encuentra en el estado inicial, el punto cero relativo será el mismo que el tiempo absoluto 00:00:00.000, pero puede cambiarlo si lo desea utilizando las teclas o las operaciones en la pantalla.

Si selecciona REL como formato de visualización de los contadores, la posición actual se visualizará con el punto Cero Relativo como 0.



El siguiente procedimiento muestra cómo registrar la posición actual en uno de los puntos de situación, y luego mover la canción hasta dicho punto de situación.

Mueva la canción hasta el punto que desea registrar como punto de situación.

Puede ajustar un punto de situación tanto si la canción se está reproduciendo como si está detenida.

 Mantenga pulsada la tecla [SET] y pulse la tecla correspondiente al punto de situación deseado.

SOUND CLIP	MARK SEARCH	MARK
AUTO PUNCH	IAST REC SEARCH	SET
REPEAT	AB	

Los puntos de situación corresponden a las siguientes teclas.



Nota

- Si desea cambiar el punto Start o el punto End, utilice la página POINT de la pantalla SONG. Estos puntos no se pueden ajustar con las teclas.
- Los puntos In y Out se actualizarán automáticamente cuando realice una operación de grabación.



Para moverse hasta un punto de situación ya registrado, pulse la tecla correspondiente mientras la canción esté detenida o reproduciéndose.

La canción se moverá a dicha posición, y aparecerá un icono en la parte izquierda del contador para indicar el punto de situación actualmente seleccionado.

Icono del localizador



Este icono seguirá visible hasta que reproduzca o rebobine/avance rápidamente más allá del punto de situación anterior o siguiente, o de la posición del marcador.

Los puntos de situación que registre se visualizan en la página VIEW de la pantalla TRACK o en la página PAD, como se muestra a continuación.



Icono del localizador

¡Consejo! 🛾

- Los ajustes del punto de situación se guardan en el disco duro como parte de la canción.
- Los puntos de situación pueden ajustarse de la forma deseada (→ p. 68). Los puntos de situación distintos a los puntos Start y End también se pueden borrar (→ p. 69).

Los "marcadores" son símbolos que se asignan a determinadas posiciones de una canción, de modo que permiten moverse con rapidez hasta un punto deseado. Puede asignar hasta 99 marcadores en cada canción. Utilice las teclas [I]/[►I] para encontrar los marcadores y desplazarse a ellos.

Vaya a la posición de la canción donde desea asignar un marcador.

Puede asignar un marcador tanto si la canción se está reproduciendo como si está detenida.

Pulse la tecla [MARK].



La línea superior de la pantalla indicará brevemente "MARK POINT SET." Esto indica que se ha ajustado un marcador. Se añadirá un nuevo marcador cada vez que pulse la tecla [MARK].

Los marcadores se numeran automáticamente de 1– 99, empezando por el principio de la canción. Si registra un nuevo marcador entre dos marcadores ya existentes, se volverán a numerar automáticamente los marcadores subsiguientes.



¡Consejo! =

- Los ajustes del marcador se guardan en el disco duro como parte de la canción.
- Los marcadores pueden borrarse (→ p. 69) o moverse (→ p. 68) de la forma deseada.
- Si pulsa la tecla [MARK] en una posición donde ya se ha registrado un marcador, la pantalla indicará "CANNOT SET MARK" y no se creará el nuevo marcador.
- 3 Pulse la tecla [I◄] para pasar al marcador anterior, o la tecla [►I] para pasar al siguiente.



La canción se moverá a dicha posición, y aparecerá un icono en la parte izquierda del contador para indicar el número de marcador actualmente seleccionado.



Este icono seguirá visible hasta que reproduzca o rebobine/avance rápidamente más allá del punto de situación anterior o siguiente, o de la posición del marcador.

Los marcadores que registre se visualizan en la página VIEW de la pantalla TRACK o en la página PAD, como se muestra a continuación.



Icono del marcador

Nota

Los marcadores distintos al marcador visualizado en la parte izquierda del contador se muestran como iconos sin número, e indican su posición aproximada.

¡Consejo! 🛾

Cuando cree un CD de audio, puede utilizar marcadores para dividir la pista estéreo en las pistas que se escribirán en el CD de audio (\rightarrow p. 98).



Ajustar la posición de un punto de situación o marcador

Ésta es la forma de ajustar la posición de un punto de situación o marcador previamente registrados.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CUR-SOR [▲]/[▼] para acceder a la página POINT.

En la página POINT puede ajustar la posición temporal de cada punto de situación y marcador.

SONG	TRACK 1	- LA	00:00:4 1.873	J=120.0	474 02 1.4
LIST	BEL 2	ER0 : B	POSITION DO:DO:DB:DS.3	HEAS	o
IMPORT	51	ART:S	00:00:00:00.0		
POINT		IN:I	00:04:48:20.6	008.1	
TEMPO	LOCATOR	0UT:0	00:00:30.000	016.1	
<u>{shutdhn</u>	MARKER	B:B	00:00:30.000	016.1	LR-48
ļ					
(1)) (2)		(3)		

1 Botón LOCATOR

2 Botón MARKER

Estos botones seleccionan si la pantalla mostrará puntos de situación o marcadores. Se seleccionará el botón activado actualmente.

③ Área de visualización del punto del localizador/marcador

Esta área muestra una lista de los puntos de situación o marcadores, según si ha seleccionado el botón LOCATOR o el botón MARKER.

2 Si desea ajustar la posición de un punto de situación, compruebe que el botón LOCATE esté activado (seleccionado) en la pantalla.

Si el botón LOCATOR está activado, la página POINT mostrará las posiciones de cada punto de situación.



① Punto de situación

Muestra el tipo de punto de situación y su abreviación.

2 POSITION

Muestra la posición de cada punto de situación como código de tiempo o el formato de visualización de los contadores.

③ MEAS

Muestra la posición de cada punto de situación como compases/tiempos. Este valor se calcula según el tempo y el tipo de compás del mapa de tempo (\rightarrow p. 142).

El formato en que se visualiza la posición dependerá del punto de situación. La siguiente tabla muestra el formato de visualización para cada punto de situación.

Punto de situación	Punto de Campo POSITION			
REL.ZERO	Código de tiempo			
START	Código de tiempo	Compás/ tiempo		
END	Código de tiempo	Compás/ tiempo		
IN	Formato de visualiza- ción de los contadores	Compás/ tiempo		
OUT:	Formato de visualiza- ción de los contadores	Compás/ tiempo		
A	Formato de visualiza- ción de los contadores	Compás/ tiempo		
В	Formato de visualiza- ción de los contadores	Compás/ tiempo		

¡Consejo!

Si no ha registrado un punto de situación, el campo numérico indicará "-".

Mueva el cursor hasta el valor del punto de situación que desea ajustar, y gire el dial [DATA/JOG] para cambiar el valor.

Sólo en el caso del punto Start, una ventana emergente "Change START Position?" pedirá confirmación cuando intente cambiar el valor. Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER], y luego cambie el valor.

Nota

Si cambia el punto Start las posiciones ya grabadas en una pista se moverán en relación con las líneas de compás definidas por el mapa de tempo. Téngalo en cuenta si utiliza una pantalla de compases para el metrónomo o para el sampler de bucle rápido.



Para ajustar la posición de un marcador, desplace el cursor hasta el botón MARKER en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Si el botón MARKER está activado, la página POINT listará los marcadores que se han registrado.



1) Lista

Lista los marcadores que se han registrado. La línea enmarcada por un marco punteado es la seleccionada para las operaciones.

2 MARKER

Éstos son los números de marcador 01-99.

③ POSITION

Muestra la posición de cada marcador, en el formato de visualización de los contadores.

(4) MEAS

Muestra la posición de cada marcador, en unidades de compás/tiempo.

5 Botón DELETE

Para borrar el marcador seleccionado actualmente, desplace el cursor hasta este botón y pulse la tecla [ENTER].

Desplace el cursor hasta el área MARKER y gire el dial [DATA/JOG] para recorrer la lista, de modo que el marco punteado seleccione el número de marcador que desea editar.



Desplace el cursor hasta el valor que desea editar, y gire el dial [DATA/JOG] para editarlo.

Nota

No puede cambiar la posición más allá del marcador siguiente o anterior.

Borrar un punto de situación o marcador

Si fuera necesario, puede borrar un punto de situación previamente registrado (excepto para los puntos Relative Zero, Start y End) o un marcador.



No es posible recuperar un punto de situación borrado.

Borrar un punto de situación

Para borrar un punto de situación, mantenga pulsada la tecla [CANCEL] en la sección Locate, y pulse la tecla de situación correspondiente (tecla [IN]/[OUT], tecla [A]/ [B]). Se borrará dicho punto de situación, y se visualizará durante un tiempo el mensaje "LOCATE POINT ERA-SED".

Borrar un marcador

Puede borrar un marcador de dos formas, utilizando las teclas o desde la pantalla.

Para borrar un marcador utilizando las teclas, sitúese en el marcador que desea borrar. A continuación, mantenga pulsada la tecla [CANCEL] de la sección Locate y pulse la tecla [MARK]. Se borrará el marcador correspondiente, y se visualizará durante un tiempo el mensaje "MARK POINT ERASED".

Para borrar un marcador desde la pantalla, acceda a la lista de marcadores de la página POINT de la pantalla SONG, seleccione el marcador que desea borrar, mueva el cursor hasta el botón DELETE y pulse la tecla [ENTER].



Reproducir repetidamente un fragmento específico (la función A-B Repeat)

La AW16G dispone de una función "A-B Repeat" que reproduce repetidamente el fragmento entre los puntos A y B. Esto resulta útil cuando desea reproducir repetidamente un fragmento concreto de la canción mientras ajusta la mezcla.

Registre los puntos A y B en las posiciones en que desea que empiece y acabe la reproducción repetida.

Para más detalles acerca de cómo ajustar los puntos A y B, consulte la sección "Utilizar marcadores" (\rightarrow p. 67).

¡Consejo!

Si ajusta el punto B antes que el punto A, se repetirá la reproducción entre el fragmento B -> A.



Con el transporte detenido, pulse la tecla [REPEAT].

La tecla [REPEAT] se iluminará, y se activará la función A-B Repeat. La canción se colocará automáticamente en el punto A.

Nota

Entre los puntos A y B debe haber como mínimo 1 segundo. Si están más cercanos, aparecerá el mensaje "REPEAT POINTS TOO CLOSE" cuando pulse la tecla [REPEAT], y no será posible la reproducción repetida.



Para iniciar la reproducción repetida, pulse la tecla PLAY [►].

La reproducción se iniciará en el punto A. Cuando llegue al punto B, volverá automáticamente al punto A y continuará la reproducción.

¡Consejo! =

- La reproducción se detendrá automáticamente cuando el fragmento A/B se haya repetido 99 veces.
- Si pulsa la tecla [REPEAT] mientras se reproduce la canción, se iniciará automáticamente la reproducción repetida entre los puntos A y B, sin tener en cuenta la posición actual.

Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

Se detendrá la reproducción, pero la función A-B Repeat seguirá activada.

Cuando la función A-B Repeat está activada, si pulsa la tecla PLAY [>>] se reanudará inmediatamente la reproducción repetida, sea cual sea la posición actual.

Para cancelar la reproducción repetida, pulse la tecla [REPEAT].

La tecla [REPEAT] se apagará, y se cancelará la función A-B Repeat. Si cancela la función A-B Repeat durante la reproducción repetida, a partir de esta posición se producirá una reproducción normal.



Si realiza una grabación cuando la función A-B Repeat está activada, se desactivará provisionalmente la función A-B Repeat.

Localizar una posición mientras se escucha el sonido (la función Nudge)

"Nudge" es una función que reproduce repetidamente un fragmento corto anterior o posterior a la posición actual. Utilizando la función Nudge, puede localizar una posición precisa mientras escucha la reproducción. Esto resulta útil cuando necesita especificar una posición con precisión, como al especificar los puntos de pinchado de entrada/salida automáticos, o al editar el contenido de una pista.

Sitúese cerca del punto que desea encontrar.

2 Con el transporte detenido, pulse la tecla [JOG ON].

La tecla [JOG ON] se iluminará, y se activará la función Nudge. Se reproducirá repetidamente un fragmento fijo (al que nos referiremos como "tiempo nudge") que empieza en la posición actual.

Para avanzar respecto la posición actual, gire el dial [DATA/JOG] hacia la derecha. Para retroceder respecto la posición actual, gire el dial [DATA/JOG] hacia la izquierda.

Si selecciona la visualización de tiempo como formato de visualización de los contadores, puede mover la posición actual hacia delante o hacia atrás en unidades de milisegundos. Si selecciona la visualización de código de tiempo, puede moverse en unidades de sub-marco.



¡Consejo!

Incluso utilizando la función Nudge, puede utilizar puntos de situación o marcadores para cambiar la posición, o registrar puntos de situación o marcadores (\rightarrow p. 65).

Para desactivar la función Nudge, pulse la tecla [JOG ON] o la tecla STOP [■] de la sección Transport.

La tecla [JOG ON] se apagará, y se desactivará la función Nudge.

- C Si desea cambiar la duración de la reproduc-
- ✓ ción o el modo de reproducción, pulse repetidamente la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página PREFER de la pantalla UTILITY.

UTILITY TRACK 1 👩 🛛	10:00:08, 178 J=128,8 474 00 5, 1
HIDI STORE CONFIRM	ON NUDGE HODE BEFORE
BULK RECALL CONFIRM	ON NUDGETIME SOD MS
D.OUT COPYRIGHT	ON SOUND CLIP TIME 30 SEC
PREFER PARAM DISP TIME 2	SEC PREROLL TIME 4 SEC
FADER FLIP TR	XACK POSTROLL TIME 4 SEC 1

① NUDGE MODE

Especifica el fragmento de sonido (antes o después de la posición actual) que reproducirá la función Nudge.

② NUDGE TIME

Especifica la duración del fragmento que reproducirá la función Nudge.

- Para cambiar la duración de la reproducción (tiempo nudge), desplace el cursor al valor del campo NUDGE TIME, y utilice el dial [DATA/JOG] para ajustar el tiempo nudge.
 Puede ajustar el tiempo nudge en una gama de 25 ms – 800 ms. (Por defecto = 500 ms).
- 7Para cambiar la posición de reproducción (modo nudge), desplace el cursor hasta el botón NUDGE MODE, y pulse la tecla [ENTER] para cambiar entre los dos siguientes modos nudge.

• AFTER

Reproducción repetida durante el tiempo nudge, empezando por la posición actual (por defecto).

• BEFORE

Reproducción repetida durante el tiempo nudge, finalizando en la posición actual.

NUDGE MODE: BEFORE NUDGE MODE: AFTER



Nota

No puede cambiar el tiempo nudge o el modo nudge mientras utiliza la función Nudge. Debe desactivar la función Nudge, y cambiar estos ajustes con la tecla [JOG ON] apagada.

Encontrar una posición mientras se visualiza la forma de onda

La AW16G permite encontrar una posición mientras se visualiza la forma de onda del sonido grabado en la pista.



Sitúese cerca del punto que desea encontrar.

Pulse repetidamente la tecla [TRACK] de la sección Work Navigate o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas del CUR-SOR [▲]/[▼] para acceder a la página VIEW de la pantalla TRACK.

TROOP		L 1. 4 6 6 6 4 4 6 1 1 1 1
IKHUK	INPUT 3 0 UU-UU-C4.UCC	J=120.0 4/4 U 13.
VIEW	TRACK: V.TR:T] 12	، ا ا
U.TR	(V_TR01_1) 855	:
PAD		:
CD IHPORT		:
	HE <u>TRO.</u> D. D 4B Å ^{[1} 11111	: 30
	ലല–രീ്∩ മ	ക് രിന്നം-46

3 Coloque el cursor en el campo TRACK, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el número de la pista cuya forma de onda desee visualizar.

Mueva el cursor hasta el botón WAVE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente WAVE DISPLAY. Esta ventana emergente visualiza la forma de onda de la información de audio grabada en la pista actual de la pista (1–16) seleccionada en el paso 3.



1) TRACK

Indica el número de la pista seleccionada actualmente. También puede desplazar el cursor a este campo y girar el dial [DATA/JOG] para cambiar entre pistas.

2 Contador

Muestra la posición de la línea vertical (puntero) que indica la posición actual en la ventana emergente WAVE DISPLAY. Puede desplazar el cursor a este campo y girar el dial [DATA/JOG] para mover la posición actual hacia delante o hacia atrás.

3 TIME

Moviendo el cursor a esta área y girando el dial [DATA/JOG], puede ampliar o reducir la pantalla de la forma de onda en el eje de tiempo. El valor de este campo indica la longitud de tiempo mostrada en la ventana emergente WAVE DISPLAY.

Si selecciona 1SEC, la distancia del borde izquierdo al borde derecho de la pantalla equivaldrá a un segundo. Si selecciona SAMPLE se producirá la máxima ampliación, y cada píxel horizontal corresponderá a una muestra (1/44.100 segundo).

(4) AMP

Moviendo el cursor a esta área y girando el dial [DATA/JOG], puede ampliar o reducir la pantalla de la forma de onda en el eje de amplitud. El valor de este campo indica el intervalo de nivel de la forma de onda mostrada en la ventana emergente WAVE DISPLAY. Si selecciona 0 dB, los bordes superior e inferior de la pantalla corresponderán al nivel máximo.

5 Botón LISTEN

Si mueve el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], se reproducirá una vez la forma de onda mostrada en el área de visualización de la ventana emergente WAVE DISPLAY. Durante la reproducción, la línea vertical (puntero) que indica la posición actual se moverá y el valor del contador también cambiará.

No podrá realizar operaciones de transporte convencionales al reproducir pulsando el botón LISTEN.

6 Botón EXIT

Si desplaza el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], saldrá de la ventana emergente WAVE DISPLAY y volverá a la página VIEW anterior.

¡Consejo! 🛛

Incluso después de visualizar la ventana emergente WAVE DISPLAY, puede utilizar las teclas [TRACK SEL] para cambiar la pista a visualizar.

Si es necesario, mueva el cursor hasta los campos TIME/AMP y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar la escala vertical y horizontal de la pantalla de forma de onda.

Para especificar una posición dentro de la ventana emergente, mueva el cursor hasta el contador y gire el dial [DATA/JOG].

Si gira el dial hacia la derecha el puntero se desplazará hacia delante, y si lo gira hacia la izquierda se desplazará hacia atrás. Si fuera necesario, puede utilizar el botón LISTEN para reproducir el fragmento de la forma de onda mostrada en la ventana emergente WAVE DISPLAY, y compruebe la posición escuchando.

¡Consejo!

- También puede cambiar la posición del puntero utilizando los puntos de situación o los marcadores registrados en la canción (→ p. 65, 67).
- La posición mostrada en el contador puede registrarse como punto de situación o como marcador (→ p. 65, 67).
- Cuando haya terminado de especificar la posición, desplace el cursor hasta el botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].

Volverá a la página VIEW anterior, y la posición especificada en la ventana emergente seguirá siendo la posición actual. Registre la posición como punto de situación o como marcador, según lo desee.


Capítulo 8 Utilizar bibliotecas y memorias de escena

Este capítulo explica cómo utilizar las bibliotecas y las memorias de escena.

Acerca de las bibliotecas

Las áreas de la memoria que guardan ajustes para las secciones como EQ, dinámicas, y efectos se denominan "bibliotecas." Con la recuperación (carga) de información desde una biblioteca, puede utilizar instantáneamente el grupo de ajustes deseado. La mayoría de tipos de bibliotecas también le permiten almacenar los ajustes actuales. La AW16G proporciona las siguientes bibliotecas.

• Biblioteca del canal de entrada

Es posible cargar el ecualizador, las dinámicas, y los ajustes de efectos internos desde esta biblioteca al canal de entrada actualmente seleccionado. Esta biblioteca es de sólo lectura, y no puede utilizarse para guardar sus propios ajustes.

• Biblioteca EQ

Los ajustes del ecualizador pueden cargarse desde esta biblioteca al canal actualmente seleccionado.

- Biblioteca de dinámicas
 Los ajustes de dinámicas pueden cargarse desde esta
 biblioteca al canal actualmente seleccionado.
- **Biblioteca de efectos** Los ajustes de efectos pueden cargarse desde esta biblioteca a los efectos internos 1/2.
- Biblioteca de masterización
 Los ajustes del ecualizador y dinámicas pueden cargarse desde esta biblioteca al canal estéreo. Esta biblioteca es de sólo lectura, y no puede utilizarse para guardar sus propios ajustes.
- **Biblioteca de muestras** Es posible cargar grupos de muestras desde esta biblioteca al sampler de bucle rápido.
- **Biblioteca de canal** Es posible cargar los principales parámetros de mezcla desde esta biblioteca a un canal.

Acerca de las memorias de escena

En la AW16G, los ajustes para los parámetros de mezcla de todos los canales y los parámetros de efectos etc. pueden guardarse en la memoria interna como una "escena" con el nombre que especifique.

Cuando recupere una de las diversas bibliotecas descritas en la página anterior, los ajustes de la biblioteca que recupere se cargarán en los ajustes que esté utilizando actualmente (denominada "escena actual"). Luego puede guardar los ajustes actuales como una memoria de escena, que contendrá los ajustes que haya cargado desde una biblioteca. Las bibliotecas y las memorias de escena se guardan en el disco duro como parte de la canción.

El siguiente diagrama muestra cómo se relacionan las bibliotecas, la escena, y la canción entre sí en la AW16G.



Funcionamiento básico para las bibliotecas y memorias de escena

A continuación, se describen los procedimientos básicos para recuperar y guardar una biblioteca o escena.

Guardar información de biblioteca o escena

A continuación se describe cómo guardar los ajustes actuales en una biblioteca o memoria de escena.

Nota

La biblioteca de entrada y la biblioteca de masterización, y las bibliotecas EQ, de dinámicas, o de efectos accesibles desde la ventana emergente INPUT SETTING son todas de sólo lectura, y por lo tanto no disponen de botón STORE.

Acceda a la página de la biblioteca o página de memoria de escena deseada.

Para más detalles acerca de cómo acceder a cada página de biblioteca o de memoria de escena, consulte las explicaciones de la página 77 y siguientes. La siguiente ilustración muestra un ejemplo de cuando haya seleccionado la página LIBRARY de la pantalla EQ.

EQ	INP	JT	3	Ê	00:0	D: 18.	99	<u>,</u>	:120	0.0	4/4	0 IO. I
EDIT	E0.	LIBF	ARY		024	.Bro	iss:	5ec	tic	on	â	<u>-</u>
	CLE	ARI	REC	HLL -	025	.Mal	e !	Voc	<u>a1</u>	<u>.</u>	<u>.</u>	·····- 18
ON/OFF	TITL	Ē	ST)RE	027	.Fen	nal	e V	<u>.</u>	1		·····- 16 ···· 30
					028	.Fer	nal)	e V	ο.	2	â	48 L B
) (5)	3		2							

1) Lista

Esta área contiene una lista de la información guardada en la biblioteca o memoria de escena. La línea rodeada por el marco punteado indica la información seleccionada para las operaciones. La información de sólo lectura se indica con un icono de "candado".

2 Botón RECALL

Recupera la información de biblioteca o escena seleccionada en la lista.

③ Botón STORE

Guarda los ajustes actuales en la posición seleccionada en la lista.

④ Botón CLEAR

Elimina la biblioteca o escena seleccionada en la lista.

5 Botón TITLE

Accede a la ventana emergente TITLE EDIT, donde puede editar el nombre de la biblioteca o escena seleccionada en la lista.

¡Consejo!

Para algunas bibliotecas o memorias de escena, pueden aparecer botones diferentes a los aquí listados, o algunos de ellos pueden no aparecer. Para más detalles, consulte las explicaciones en la página 77 y siguientes.

2 Gire el dial [DATA/JOG] para desplazarse por la lista de forma que el marco punteado rodee la biblioteca o escena en la que desea guardar la información.

Independientemente de la ubicación del cursor, si gira el dial [DATA/JOG] se desplazará por la lista.

3 Desplace el cursor hasta el botón STORE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT, permitiéndole asignar un nombre a la información.



Nota

- Si ha seleccionado información de sólo lectura (indicada con un icono de "candado") en el paso 2, aparecerá el mensaje "Read Only", y no será posible ejecutar la operación Store.
- El número de escena 00 es información de sólo lectura utilizada para inicializar la escena actual. Los números de escena 01-96 son información escribible.
- Asigne un nombre a la información como desee. A continuación, coloque el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER]. (Para más detalles acerca de cómo asignar un nombre → p. 24)

La biblioteca o escena se guardará.



Tiene la opción de definir ajustes de forma que la ventana emergente TITLE EDIT no aparezca cuando ejecute la operación Store. Para más detalles, consulte "Ajustes generales de la AW16G" (\rightarrow p. 161).



Recuperar información de biblioteca o escena

A continuación se describe cómo recuperar (cargar) ajustes desde una biblioteca o escena.

Acceda a la página de la biblioteca o página de memoria de escena deseada.

Para más detalles acerca de cómo acceder a cada página de biblioteca o de memoria de escena, consulte las explicaciones de la página 77 y siguientes.

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de cuando haya seleccionado la página LIBRARY de la pantalla EQ.

EQ	INPUT S 📄	00:00: 18. 199	J=120.0 474	\$ 0 10. I J
EDIT	EQ. LIBRARY	024 BrassSe	ection é	.) o
LIBRARY		025.Male Vo	ocal 1 🕯	Б
	CLEAR RECALL	026.Male Vo)cal 2 🏻 🕯	
ON/OFF	TITLE STORE	027.Female	Vo.1 🏟	
		028.Female	Vo.2 🏻	J

2 Gire el dial [DATA/JOG] para desplazarse por la lista de forma que la información de biblioteca o escena que desee recuperar quede rodeada con un marco punteado.

Mueva el cursor al botón RECALL y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación Recall.

CONFIRMATION					
Recal1	EQ	LiЬ	#041?		
CA	NCEL	0K			

Para efectuar la recuperación, desplace el cursor hasta el botón OK, y pulse la tecla [ENTER].

De esta forma, se recuperará la biblioteca o escena.

¡Consejo! =

Tiene la opción de definir ajustes de forma que la ventana emergente de confirmación no aparezca cuando ejecute la operación Recall. Para más detalles, consulte "Ajustes generales de la AW16G" (\rightarrow p. 161).

Borrar información de biblioteca o escena

A continuación se describe cómo borrar información no deseada de memoria de escena o biblioteca.

Nota

La biblioteca de entrada y la biblioteca de masterización, y las bibliotecas EQ, de dinámicas, y de efectos accesibles desde la ventana emergente INPUT SETTING son todas de sólo lectura, y no disponen de un botón CLEAR.

Acceda a la página para la biblioteca o memoria de escena deseada.

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de cuando haya seleccionado la página LIBRARY de la pantalla EQ.

EØ	STEREO	A 00:00:00.000	J=120.0 4/4	001.1
EDIT	EQ. LIBRARY	040 .Narrat	or 🏻 🏛	····· 0
LIERHAT		041 .Radio	Voice	
	CLEAR RECA	Щ042.Ti9ht	Kick	18
SON/OFF	TITLE STOR	🖸 043. No 🗆)ata	
		(044. NO D	Jata	L R 48

- 2 Gire el dial [DATA/JOG] para desplazarse por la lista de forma que la información de biblioteca o escena que desee borrar quede rodeada con un marco punteado.
- **3** Mueva el cursor al botón CLEAR y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiéndole la confirmación de la operación Delete.



Nota

Si ha seleccionado información de sólo lectura (indicada con un icono de "candado") en el paso 2, aparecerá el mensaje "Read Only", y no será posible ejecutar la operación Delete.

Para ejecutar la operación Delete, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

De esta forma, se borrará la biblioteca o escena.

Asignar un nombre a la información de biblioteca o escena

A continuación se describe cómo asignar un nuevo nombre a la información de biblioteca o escena existente.

Nota

La biblioteca de entrada y la biblioteca de masterización, y las bibliotecas EQ, de dinámicas, o de efectos accesibles desde la ventana emergente INPUT SETTING son todas de sólo lectura, y por lo tanto no disponen de botón TITLE.

Acceda a la página para la biblioteca o memoria de escena deseada.

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de cuando haya seleccionado la página LIBRARY de la pantalla EQ.

EQ	STEREO 🚺	00:00:00.000 J=120.0 474	. 00 I. I J
EDIT	EQ. LIBRARY	041 Radio Voice) o
LIBRARY		042 Tight Kick	···· 6
	CLEAR RECALL	043.New Data	15
0N/0FF	TITLE STORE	044. No Data	
ON		045. No Data	····

2 Gire el dial [DATA/JOG] para desplazarse por la lista de forma que la información de biblioteca o escena a la que desee asignar un nombre quede rodeada con un marco punteado.

3 Mueva el cursor al botón TITLE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT.





Si ha seleccionado información de sólo lectura (indicada con un icono de "candado") en el paso 2, aparecerá el mensaje "Read Only", y no podrá editar el nombre.

Asigne un nombre a la información. A continuación, coloque el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER]. (Para más detalles acerca de la asignación de un nombre \rightarrow p. 24)

De esta forma, el nombre editado finalizará.

Más detalles acerca de las bibliotecas y memoria de escena

Esta sección explica cómo acceder a cada tipo de biblioteca o memoria de escena, y describe las funciones que son únicas para cada una de estas pantallas.

Biblioteca de entrada

Desde esta biblioteca puede recuperar ajustes del EQ, dinámicas, y efectos internos en el canal de entrada actualmente seleccionado. Utilícela cuando desee aplicar EQ, dinámicas, y efectos internos en la señal de entrada que esté grabando. Los números de biblioteca 00–40 son todos de sólo lectura, y 00 es la información para inicializar un canal de entrada.

Para utilizar la biblioteca de entrada, deberá insertar el efecto interno 1 o 2 en dicho canal de entrada.

Recuperar información de la biblioteca de entrada

Pulse y mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] para el canal de entrada deseado. Aparecerá la ventana emergente INPUT SETTING.

			_	
EFF1	INPUT 1 INPUT SETTING		<u>]/4</u>	001.1
EDIT	LIBRARY		I.	····· 0
LIBRARY			Ľ	···· 6
SEND			L	15
			b-	18
S STPHSS S			ĥ.	30
	EXIT		Ľ.,	
Samana		_ 12 _	J4 -	ILR

2 Mueva el cursor al botón LIBRARY y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente le pedirá si desea insertar el efecto interno 1 o 2 en dicho canal de entrada. Esta ventana emergente cambiará de la siguiente manera, según cómo se utilicen los efectos internos 1/2.

• Si la canción se encuentra en su estado por defecto



• Si el efecto 1 ya está insertado en un canal de entrada específico

Release EFFECT ? EFF1: INPUT 2 INS EFF2: SEND	
CANCEL EFF 1 EFF 2	

• Si los efectos 1 y 2 ya están insertados en canales de entrada específicos





Si un efecto ya está insertado en este canal de entrada, aparecerá la ventana emergente INPUT LIBRARY de forma inmediata.

Mueva el cursor al botón EFF1 o EFF2 y pulse la tecla [ENTER].

El efecto de inserción correspondiente se insertará en el canal de entrada, y aparecerá la ventana emergente INPUT LIBRARY.

	INPUT Library		
	RECALL	00:Initio	al Data 🏟
1)	EXIT	01.EG:Multi	Drive 🏛
		02.©Li9ht	Crunch 🏛

① Botón EXIT

Cierra la ventana emergente y vuelve a la anterior ventana emergente INPUT SETTING.

Biblioteca EQ

Desde esta biblioteca puede recuperar los ajustes del ecualizador en el canal actualmente seleccionado. De los números de biblioteca 001–128, los números 001–040 son de sólo lectura, y es posible escribir en el 041–128.

Recuperar información de la biblioteca EQ

Utilice las teclas [INPUT SEL], teclas [TRACK SEL], tecla [STEREO SEL], o pads 1–4 para seleccionar el canal en el que desea recuperar los ajustes del ecualizador.

2 Realice una de las siguientes acciones para acceder a la página LIBRARY de la pantalla EQ.

- Pulse el mando [EQ] repetidamente
- Mantenga pulsado el mando [EQ] y pulse las teclas CURSOR [▲]/[▼]
- Mantenga pulsado el mando [EQ] y gírelo hacia la izquierda o derecha

EQ	INPUT 1	00:00:00.000 J=120.0 47	4 00 I. I J
EDIT	EQ. LIBRARY]
LIBRARY			
			15
	CLERK RECREE	001.Bass Drum 1 a	18
SON/OFF	TITLE STORE	002.Bass Drum 2 🛭 🕯	
NO S		003.Snare Drum 1 🕯	
***************************************			- L K

También puede recuperar la información de la biblioteca EQ en un canal de entrada directamente desde la ventana emergente INPUT SETTING. Para hacerlo, sitúe el cursor en el botón EQ en la ventana y pulse la tecla [ENTER].



Biblioteca de dinámicas

Desde esta biblioteca puede recuperar los ajustes de las dinámicas en el canal actualmente seleccionado. De los números de biblioteca 001-128, los números 001-040 son de sólo lectura, y es posible escribir en el 041-128.

Recuperar información de la biblioteca de dinámicas

Utilice las teclas [INPUT SEL], teclas [TRACK SEL], tecla [STEREO SEL], o pads 1-4 para seleccionar el canal en el que desea recuperar los ajustes de dinámicas.

Realice una de las siguientes acciones para acceder a la página LIBRARY de la pantalla DYN.

- Pulse el mando [DYN] repetidamente
- Mantenga pulsado el mando [DNY] y pulse las teclas CURSOR []/[]
- Mantenga pulsado el mando [DYN] y gírelo hacia la izquierda o derecha

DYN	INPUT 1	00:00:00.000	001.1
EDIT	DYNAMICS		····· 0
LIBRARY	LIBRARY		6
	CLEAR RECALL	001.A.Dr.BD(CMP) 🏔	15
0N/OFF	TITLE STORE	002.A.Dr.BD(EXP) 🏔	
I ON .	TYPE: COMP	003.A.Dr.BD(GAT) 🏔	

También puede recuperar la información de la biblioteca de dinámicas en un canal de entrada directamente desde la ventana emergente INPUT SETTING. Para hacerlo, sitúe el cursor en el botón DYN en la ventana y pulse la tecla [ENTER].

Biblioteca de efectos

Esta biblioteca se utiliza por los efectos internos 1/2. De los números de biblioteca 001-128, los números 001-041 son de sólo lectura, y es posible escribir en el 042-128.

Recuperar información de la biblioteca de efectos

Realice una de las siguientes acciones para acceder a la página LIBRARY de la pantalla EFFECT 1/2.

- Pulse el mando [EFFECT 1] o [EFFECT 2] repetidamente
- Mantenga pulsado el mando [EFFECT 1] o [EFFECT 2] y pulse las teclas CURSOR [▲]/[▼]
- Mantenga pulsado el mando [EFFECT 1] o [EFFECT 2] y gírelo hacia la izquierda o derecha

EFF 1	INPUT 1	00:00:00.000	J=120.0 4/4	00 I. I
EDIT	EFFECT			····· 0
LIBRARY	LIBRARY			····- 6
S PEUD 3	CLEAR RECALL	001 .Reverb	Hall 🖬 🏛	
BYPASS	TITLE STORE	002.Reverb	Room 🖬 🏛	
	REPERB HALL	003 .Reverb	Sta9e ⊠≙	L R 48

También puede recuperar la información de la biblioteca para un efecto que se haya insertado en el canal de entrada directamente desde la ventana emergente INPUT SETTING. Para hacerlo, sitúe el cursor en el botón EFF1 o EFF2 en la ventana y pulse la tecla [ENTER].

Nota

- El símbolo [M] indica una entrada monoaural, y [S] indica que se acepta la entrada estéreo. Si un efecto indicado por [M] se inserta en canales emparejados (como el canal de salida estéreo), el sentido de estéreo se perderá.
- 019. No es posible recuperar HQ.Pitch en el efecto 1.

Biblioteca de masterización

Esta biblioteca contiene ajustes utilizados para aplicar el procesamiento de dinámicas y EQ en el canal de salida estéreo durante la mezcla. Contiene ajustes de dinámicas y ecualizador apropiados para procesar la mezcla final. Los números de biblioteca 00-13 son todos de sólo lectura, y 00 es la información para inicializar el canal de salida estéreo.

Recuperar información de la biblioteca de masterización

Pulse repetidamente la tecla [RECORD] o

mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página MIXDOWN de la pantalla RECORD.

Sitúe el cursor en el botón LIBRARY de la pantalla, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente MASTERING LIBRARY.

	HASTERING LIBRARY 00.Initial Data	â
	RECALL 01.VITAL MIX	â
1	EXIT 02.SOFT COMP	â
	03.HARD ATTACKY	â

(1) Botón EXIT

Cierra la ventana emergente y vuelve a la página MIXDOWN anterior.

Biblioteca de muestras

Esta biblioteca contiene grupos de hasta dieciséis muestras para utilizar con el sampler de bucle rápido. Los grupos de muestras de efecto de sonido o bucle de percusión se guardan en el disco duro como bibliotecas de muestras. Cuando recupere uno de estos grupos, las muestras se asignarán a los pads y bancos de muestras, de forma que podrá tocarlas inmediatamente desde los pads.



A diferencia de otras bibliotecas, la información de la biblioteca de muestras se comparte por todas las canciones.

Recuperar información de la biblioteca de muestras

Pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] de la sección Quick Loop Sampler o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página LIBRARY de la pantalla SAM-PLE.

(1	D	
SAMPLE STEREO	A 00:00:00.000	J=120.0 474 00 .
SETUP NAME OIL	DISIZE	g
CD INPORTI	RECALL 2Step_135	4 . 12HB @
MEMORY	STORE Bang&Expl	OSN8 .37HB 角
PROTECT	NEW Bell&Beep	3.87HB 🛍48
234	5	

① Campo SORT

Utilice estos tres botones para especificar cómo se clasificará la información de biblioteca en la lista. Puede seleccionar NAME (clasificación alfabética), OLD (clasificación por fecha de guardado), o SIZE (clasificación por tamaño).

2 Botón LISTEN

Si coloca el cursor en este botón, pulse la tecla [ENTER] y luego pulse un pad, se reproducirá el ejemplo asignado al banco A de la librería.

③ Botón DELETE

Borra la información de la biblioteca seleccionada del disco duro.

④ Botón PROTECT

Cuando sitúe el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER], el ajuste Protect se activará/desactivará para la información de la biblioteca seleccionada en la lista. La información de biblioteca para la que Protect está activado se indica con un icono de "candado", y no puede editarse ni borrarse.

5 Botón NEW

Crea nueva información de la biblioteca en el disco duro.

Biblioteca de canal

Esta biblioteca contiene ajustes del parámetro de mezcla que se pueden cargar en un canal. Resulta útil utilizar esta biblioteca cuando desee utilizar los ajustes de un canal específico para otro canal. Los números de biblioteca 00–01 es información de sólo lectura para inicializar un canal, y es posible escribir en el 02–64.

La información de la biblioteca de canal contiene los siguientes parámetros.

- Channel on/off
- Attenuator
- EQ on/off
- Ajustes del parámetro EQ
- Dynamics processor on/off
- Ajustes de parámetro del procesador de dinámicas
- Posición del deslizador

- Ajustes del pre-deslizador/post-deslizador 1/2 de los buses Aux
- Niveles de envío a los buses Aux 1/2
- Ajuste del pre-deslizador/post-deslizador 1/2 del bus de efectos
- Niveles de envío a los buses de efectos 1/2

Recuperar información de la biblioteca de canal

Pulse repetidamente la tecla [VIEW] de la sección Selected Channel o mantenga pulsada la tecla [VIEW] y utilice las teclas CURSOR [\blacktriangle]/[\checkmark] para acceder a la página CH LIB de la pantalla VIEW.

INPUT 1	00:00:00.000 J=120.0 474	001.1
CHANNEL) o
LIBRARY		6
CLEAR RECALL	00.Reset(-oodB) 🍙	12
TITLE STORE	01.Reset(0dB) 🏔	
	02. No Data	
	INPUT 1	INPUT 1 COCOCO.000 J=120.0 4/4 CHANNEL LIBRARY CLEAR RECALL 00 .Reset (-oodB) TITLE STORE 01 .Reset (0dB) 02. No Data

¡Consejo!

- Se ignorará la información para los parámetros que no existen en el canal destino de la recuperación.
- Si el destino de recuperación es el canal de salida estéreo o un canal emparejado, los parámetros serán los mismos que para los canales L y R, con la excepción de Phase y Pan (los ajustes de fase y panoramización no cambiarán).

Memorias de escena

Las memorias de escena recuperan los ajustes del parámetro de efecto y parámetro de mezcla de todos los canales.

El número de escena 00 es información de sólo lectura utilizada para inicializar la escena actual. Los números de escena 01–96 son información escribible.

Recuperar una memoria de escena

En la sección de entrada/control de información, pulse repetidamente la tecla [SCENE] o mantenga pulsada la tecla [SCENE] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página LIBRARY de la pantalla SCENE.

SCENE INPUT 1	A 00:00:00.000	J=120.0 474 00 I. I
LIBRARY SCENE	.ev	····· 0
PC TABLE		
CLEAR	CALL 00.Initio	1 Data 🏘 📠
	UKE 01. NO I	Jata30 Data

1 Botón PROTECT

1

Cuando sitúe el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER], el ajuste Protect se activará/desactivará para la escena seleccionada en la lista. La información de escena para la que Protect está activado se indica con un icono de "candado", y no puede editarse ni borrarse.

Utilizar bibliotecas y memorias de escena



Utilizar la función Recall Safe

Puede especificar que los deslizadores específicos o canales específicos se excluyan de las operaciones Recall cuando la escena se cambie ya sea manualmente o desde un dispositivo MIDI externo. Esta función se denomina "Recall Safe."

Por ejemplo, resulta útil si está realizando una mezcla mientras cambia escenas, pero desea controlar los canales específicos manualmente.

In la sección de entrada/control de información, pulse repetidamente la tecla [SCENE] o mantenga pulsada la tecla [SCENE] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página RCL SAFE de la pantalla SCENE.



① FADER RECALL SAFE

Aquí, puede seleccionar el(los) deslizador(es) para los que se activará Recall Safe. El(los) deslizador(es) que seleccione aquí no cambiarán incluso si se recupera otra escena. Estos botones corresponden a los deslizadores de la siguiente manera.

PAD 1–4..... Deslizadores del canal de pad 1–4 INPUT 1–8..... Deslizadores del canal de entrada 1–8

TRACK 1-8,

9-10–15-16 Deslizadores del canal de pista 1– 8 y 9/10–15/16

2 Botón ENABLE/DISABLE

Este botón cambia Fader Recall Safe entre los estados ENABLE y DISABLE. Sitúe el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para cambiar la pantalla entre ENABLE y DISABLE.

③ CH RECALL SAFE

Selecciona el(los) canal(es) para el(los) que se activará Recall Safe. Los parámetros de mezcla de(los) canal(es) seleccionado(s) no cambiarán incluso si se recupera otra escena. Los botones se corresponden a los siguientes canales.

_	
PAD	Todos los canales de pad
INPUT	Todos los canales de entrada
TRACK	Todos los canales de pista
RTN	Canales de retorno 1/2
ST OUT	

- 2 Seleccione el(los) deslizador(es) o canal(es) que desee ajustar a Recall Safe, y active el(los) botón(es) correspondientes (resaltado).
- 3 Si ha seleccionado un deslizador en el paso 2, sitúe el cursor sobre el botón ENABLE/DISA-BLE y pulse la tecla [ENTER] para colocar la pantalla en el estado de ENABLE.

De esta forma, se ha activado Recall Safe del deslizador o canal. El(los) deslizador(es) y/o canal(es) seleccionados no se verán afectados por las operaciones de recuperación de escena hasta que cambie este ajuste.



Los ajustes de la página RCL SAFE se comparten por todas las canciones.

Capítulo 9 Operaciones de mezcla y combinación

Este capítulo describe las operaciones de mezcla en las que se mezclan pistas previamente grabadas y se graba el resultado en una pista estéreo. Este capítulo también describe como usar la grabación de combinación (ping-pong) que permite combinar múltiples pistas en una o dos pistas.

Acerca de la mezcla y combinación

"Mezcla" es el proceso por el que las señales grabadas en las pistas del grabador se mezclan en estéreo y se graban en la pista estéreo interna para completar la canción. El contenido de la pista estéreo puede usarse sin más procesamiento como material para crear un CD de audio.

En el diagrama siguiente se indica el flujo de la señal durante la mezcla. La reproducción de cada pista se envía al bus estéreo, pasa por el canal de salida estéreo y se graba en la pista estéreo. En este momento, puede añadir las señales de los canales 1–4 de pad y de los canales de entrada 1–8.

Flujo de la señal durante la mezcla



Sección del mezclador

"Combinación" es el proceso por el que las señales grabadas en múltiples pistas se mezclan en el bus estéreo y se regraban en una o dos pistas. (Este proceso a veces se lo denomina como "grabación ping-pong.")

En el diagrama siguiente se indica el flujo de la señal durante la combinación. Este proceso difieren de la mezcla en varios puntos, se usa el bus L/R en lugar del bus estéreo, las fuentes de grabación sólo son los canales de pista y el destino de grabación es una o dos pistas vacantes. Este diagrama describe un ejemplo en el que las señales de las pistas 1–8 se combinan en las pistas 9/10. Después de la combinación, puede cambiar las pistas virtuales para las pistas 1–8 y usar éstas para grabar otras prestaciones instrumentales.

• Flujo de la señal durante la combinación



Sección del mezclador

Preparación para la combinación

Para preparar la mezcla, seleccione los canales de pista que desee mezclar y ajuste el balance y el tono de cada una de las pistas.

1 Baje el deslizador [STEREO] a la posición $-\infty$.

En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [RECORD] o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página MIXDOWN de la pantalla RECORD.

La página MIXDOWN es desde donde se pueden realizar las operaciones de mezcla. En esta página puede seleccionar los canales que se grabarán a través del bus estéreo en la pista estéreo.



1 Botón REC

Ponga la pista estéreo en modo preparado para grabar.

2 Botón SAFE

Desactiva el estado listo para grabar de la pista estéreo.

③ Botón LIBRARY

Permite acceder a la biblioteca de creación de CDs.

(4) Bus estéreo

Indica el estado on/off del canal que se envía al bus estéreo. Los números en la pantalla corresponden a los siguientes canales.

NPUT 1–8	Canales de entrada 1-8
P1-P4	Canales de los pads 1-4
FRACK 1–16	Canales de pista 1–16

Utilice las teclas [INPUT SEL],

[TRACK SEL] y las teclas de los pads 1–4 para seleccionar el canal que desee enviar al bus estéreo.

INPUT	1		
SAFE	Γ	RE	C
INPUT	ī	5	:
ST-	Î	•	·

INPUT

La pantalla cambia de la forma siguiente cada vez que pulsa una tecla o un pad de forma repetida.

¡Consejo!

- Todos los canales se activarán por defecto. Sin embargo, para conseguir la mejor relación S/N, debe desactivar todos los canales que no use.
- También puede añadir las señales de los canales de entrada o los canales de los pads a la mezcla(→ p. 89).

Si desea utilizar la biblioteca de creación de CDs master, coloque el cursor sobre el botón LIBRARY y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente MASTERING LIBRARY. Gire el mando [DATA/JOG] para seleccionar los datos de la biblioteca que desee y luego coloque el cursor sobre el botón RECALL y pulse la tecla [ENTER].



¡Consejo!

La biblioteca de creación de CDs master contiene datos para cargar los ajustes EQ/dinámicas en el canal de salida estéreo. (Para más detalles, consulte \rightarrow p. 78)

Si desea ajustar la panoramización de cada canal de pista, pulse de forma repetida el mando [PAN/BAL] de la sección Selected Channel o mantenga pulsado el mando [PAN/BAL] y use las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página PAN de la pantalla PAN.

En esta página puede ajustar el emparejamiento, la fase y la panoramización de cada canal.

	1										
PAN	TI:ACI	K 1	1 Ĥ	00:0	0:00.	000	1.	120.0	4/4	00 I.	I
PAN	PAIR	÷									٥
AUX 001 3	PHAS	E <u>N</u> N	NN	N N	N N	N N	N N	N N	N N	-	6
	PAN	-00	00	:00	:00	ioc	:00	00	:00		18
		сc		: e e	: e e	: 6 6	: 6 6	: L R	: L R	-	30
		15	: 3 4	:56	:18	: 9 10	111112	:13 14	: 15 16	LR	10
(2)) (3	3)									

1) PAIR

Esta columna indica el estado de emparejamiento de las pistas de numeración impar y de numeración par adyacentes. El símbolo de un corazón indica los canales emparejados y un símbolo de un corazón partido indica los canales no emparejados. Puede ajustar o desactivar el emparejamiento desde esta página situando el cursor sobre el símbolo del corazón y pulsando la tecla [ENTER].

Nota

Los canales de pista 9/10-15/16 y los canales de pad 1-4 siempre funcionan como canales emparejados. El emparejamiento no se puede desactivar en estos canales.

2 PHASE

Cambia la fase de la señal de cada canal entre normal e inversa. Coloque el cursor sobre este punto y pulse la tecla [ENTER] para seleccionar la fase N (Normal) y R (Reverse, "Inversa").



3 PAN

Ajusta la panoramización (la posición izquierda / derecha al enviar la señal al bus estéreo o al bus L/ R) de cada canal.



- Si la página que visualiza es diferente a la página mostrada anteriormente, asegúrese de que los canales de entrada han sido seleccionados como el objeto de sus operaciones. (Se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla) Si se seleccionan los canales de pista/ pad, pulse una de las teclas [TRACK SEL].
- Incluso si los canales se han emparejado, sus fases y panoramización no están enlazados. Ajustes estos parámetros de forma individual para cada canal.

Desplace el cursor al mando PAN del canal que desee utilizar, y gire el dial [DATA/JOG] para modificar el ajuste de panoramización.



Otra forma de ajustar la panoramización de cada canal de entrada es pulsar la tecla [TRACK SEL] para seleccionar un canal y girar el mando [PAN/BAL] de la sección Selected Channel. Este método es adecuado para ajustar la panoramización sin visualizar una pantalla distinta. Si usa el mando [PAN/BAL] para ajustar la panoramización de los canales de pista 9/10–15/16, desplazando el mando se cambiará solamente el valor de la panoramización de un lado. Cuando el valor de la panoramización alcance el extremo derecho o izquierdo, el otro valor de panoramización empezará a cambiar.

Suba el deslizador [STEREO] a la posición 0 dB.

Al reproducir la canción, suba los deslizadores del canal de pista a un nivel adecuado. Si es necesario, ajuste el EQ y las dinámicas de cada cala de pista.

Puede ajustar el EQ / dinámicas de cada de pista de forma similar a los canales de entrada; pulse la tecla [TRACK SEL] para seleccionar un canal de pista, y use los mandos [EQ] y [DYN] de la sección Selected Channel.

Utilizar los efectos internos vía envío / recepción

Puede usar los efectos internos a través de envío / recepción para añadir efectos a la mezcla. Como ejemplo, puede añadir un efecto interno 1 de la forma siguiente.

Conectar internamente un efecto interno a través de envío / recepción

El capítulo "Grabación de pistas" describe como insertar un efecto interno en un canal de entrada por medio de la biblioteca de entrada. Si se inserta un efecto en un canal, debe primero "des-insertar" ese efecto (cancelar la inserción) antes de poderlo utilizar en una configuración de envío / recepción.

Pulse cualquier tecla [INPUT SEL] para seleccionar un canal de entrada para las operaciones.

Pulse repetidamente el mando [EFF1] o mantenga pulsado el mando [EFF1] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SEND de la pantalla EFF1.

Aparecerá la página SEND de la pantalla EFF1.

(D							
EFF1 INPUT	1	Â	00:00	:00.00		J=120.	0 4/4	. 00 I. I J
					. :			g
SEND				-	÷		-	15
BYPASS EFF	-			:	÷	÷	:	18
OFF POST	. 2 :	343	56	тв: 1	PI :	: P2 : P3	: : P4	L R 48

① EFF INSERT

Inserta/cancela un efecto de inserción para un canal específico. La pantalla indicará "on" para un canal en el que un efecto se inserta actualmente.



Si la página que visualiza es diferente a la página mostrada anteriormente, asegúrese de que los canales de entrada han sido seleccionados como el objeto de sus operaciones. (Se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla) Si se seleccionan los canales de pista, pulse una de las teclas [INPUT SEL].

Desplace el cursor al campo EFF INSERT del canal en el que se inserta el efecto 1, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente que le pedirá que confirme que desea cancelar (soltar) la inserción del efecto.





La inserción del efecto de inserción 1 se cancelará, y ahora puede utilizar este efecto libremente en la sección de mezcla a través de envío/recepción.



Ajustar el nivel de envío del efecto.

A continuación explicaremos como cargar una biblioteca de efecto en un efecto interno 1, y ajustar el nivel (nivel de envío del efecto) de la señal que se envía de cada canal a través del bus de efecto 1 al efecto interno 1.

Pulse repetidamente el mando [EFF1] o mantenga pulsado el mando [EFF1] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página LIBRARY de la pantalla EFF1.

 Seleccione la biblioteca de efecto que desea utilizar, y cárguelo en el efecto interno 1.
 En este ejemplo, seleccionaremos una biblioteca de tipo reverb.

EFF 1	INPUT 1 💼	00:00:00.000	J=120.0 474 00 .
EDIT	EFFECT	001 Peverb	Hall Se 0
LIBRARY	LIBRARY	002 Reverb	Boom Ma
SEND	CLEAR RECALL	003 Reverb	Sta9e
BYPASS	TITLE STORE	004 Reverb	Platel
OFF	REVERR STAGE	005.Early P	Ref. 🖬 🛍
8	nevene since	·	

 Pulse el mando [EFF1] una vez para acceder a la página SEND de la pantalla EFF1.
 Si el efecto de inserción 1 está conectado a través del envío/recención de la sección del mezclador

del envío/recepción de la sección del mezclador, los siguientes elementos se añadirán a la página SEND de la pantalla EFF1.



① EFF

Ajuste el nivel de envío de las señal que se envía desde cada canal al efecto de inserción 1.

2 PRE/POST

Selecciona la posición desde la que se enviará la señal desde cada canal al efecto de inserción 1. Desplace el cursor hacia esta área y pulse la tecla [ENTER] para alternar entre los dos ajustes siguientes.

PRE (pre-deslizador)Se enviará la señal inmediatamente antes que deslizador.

mente después que deslizador.

POST (post-deslizador)Se enviará la señal inmediata-

Nota

Si la página que visualiza es diferente a la página mostrada anteriormente, asegúrese de que los canales de entrada han sido seleccionados como el objeto de sus operaciones. (Se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla) Si se seleccionan los canales de pista/pad, pulse una de las teclas [TRACK SEL].

- Desplace el cursor al campo PRE/POST en la pantalla, y pulse la tecla [ENTER] para especificar la posición desde la que la señal se enviará desde cada canal al efecto interno 1. Seleccione POST si quiere que el volumen del sonido del efecto quede afectado por la posición del deslizador. Seleccione PRE si quiere ajustar el volumen del sonido del efecto independientemente de la posición del deslizador.
 - Mientras representa la canción, desplace el cursor hacia los mandos EFF en la pantalla, y ajuste el nivel de la señal que se envía desde cada canal al efecto interno 1.

¡Consejo!

Otra manera de ajustar el nivel de envío al efecto interno 1 es pulsar la tecla [TRACK SEL] para seleccionar un canal de pista, y entonces girar el mando [EFF1] de la sección Selected Channel. Este método es adecuado si desea ajustar el nivel de efecto sin desplazar una pantalla diferente.

Para ajustar el nivel principal del envío de efecto, pulse repetidamente la tecla de la sección Selected Channel [VIEW] o mantenga pulsada la tecla [VIEW] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página BUS de la pantalla VIEW.

La página BUS de la pantalla VIEW permite utilizar deslizadores en pantalla para ajustar el nivel principal de cada bus.



1 Botón PEAK

Este es un conmutador de activación/desactivación para la función peak hold de los vúmetros. Si este botón está activado, un indicador de pico n mostrará los picos del vúmetro, permaneciendo en pantalla. Para reajustar este indicador, puede temporalmente desactivar el botón PEAK. Este ajuste se comparte con la página METER de la pantalla VIEW.

2 Botón PRE/POST

Seleccionan si los vúmetros en la página BUS indicarán los niveles de los pre-deslizadores (PRE) o los niveles de los post-deslizadores (POST). Este ajuste es independiente de la página METER de la pantalla VIEW.

- 3 AUX
- ④ EFF
- 5 BUS

Utilice estos deslizadores para ajustar los niveles principales de los buses AUX 1/2, buses de efecto 1/ 2, y bus L/R. Los vúmetros indicarán el nivel de cada bus, situados a la derecha de cada deslizador. Z Desplace el cursor al deslizador para el bus de efecto 1, y utilice el dial [DATA/JOG] para aumentarlo o disminuirlo.



Puede también ajustar el nivel de la señal de recepción que regresa del efecto interno a la sección del mezclador. Para más detalles, consulte "Editar los parámetros de un efecto interno" (\rightarrow p. 94).

Grabar en la pista estéreo

A continuación explicaremos como grabar la mezcla final en una pista estéreo.

En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [RECORD] o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página MIXDOWN de la pantalla RECORD.

RECORD	TRACK	1		0:00:	00.000	JJ:12	0.0 4/4	00111
DIRECT I	CAFE	PEC	1		HACTER		PARY	
HIXED	INDUT	1 3 1	.		0 · 01 ·		- DU	
BOUNCE		÷ • :	a 7. a		0.00.	(* • • •	0.00	12
HIXDOWN	ST-							18
SAMPLE	TRACK	15:	3 4:5	6:1	8:9.10:	11.15:13	14:15-16	30
PAD	ST-	<u>11</u> .	<u>11 </u>	1.1	<u>], [].</u>	<u>1 1 1 1</u>	<u>1 î î</u>	L B

2 Desplace el cursor al botón REC en la página MIXDOWN, y pulse la tecla [ENTER] para activar el botón.

La tecla del panel [STEREO] parpadeará en rojo. Este parpadeo indica que la pista estéreo está en modo preparado para grabar.

Pulse la tecla RTZ [I◄◄] para rebobinar la canción. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►].

La canción empezará a reproducirse, y la reproducción se grabará en la pista estéreo.

¡Consejo!

La información grabada aquí, en la pista estéreo, será la información que se utiliza para crear un CD de audio. Si desea especificar con precisión el principio o final de la canción, es conveniente que utilice el pinchado de entrada/salida automático (\rightarrow p. 59).

Al llegar al final de la canción, desplace el cursor hacia el botón SAFE en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente que le pedirá que confirme que desea cancelar el modo preparado para grabar. Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

 Para reproducir la pista estéreo, pulse repetidamente la tecla de la sección Work Navigate [MONITOR] o mantenga pulsada la tecla
 [MONITOR] y utilice las teclas del CURSOR
 [▲]/[▼] para acceder a la página ST.TRACK de la pantalla MONITOR.



1 Botón ST.TRACK ON/OFF

Activa/desactiva la reproducción de la pista estéreo.

2 Pista virtual

Selecciona la pista virtual que se asigna a la pista estéreo. Se indica la pista virtual seleccionada actualmente por medio de "•". De las otras pistas virtuales, aquellas que ya han sido grabadas se indican por medio de una "O", y las pistas sin grabar se indican por medio de "-".

③ Track view

En esta área, se visualizan gráficamente los marcadores y la presencia o ausencia de información de la pista.

④ Botones PRE/POST

Estos botones seleccionan si los vúmetros en la página ST.TRACK indicarán los niveles de los predeslizadores (PRE) o los niveles de los postdeslizadores (POST). Este ajuste se comparte con la página BUS de la pantalla VIEW.

5 Vúmetro

Indica el nivel de salida del efecto interno.

Active el botón ST.TRACK ON/OFF.

Cuando este botón se encuentra activo, la salida de la pista estéreo se enviará a un punto directamente antes que el deslizador [STEREO] y se puede monitorizar desde los jacks STEREO/AUX OUT o los jacks MONITOR OUT. En este momento, se cancelará el estado preparado para grabar de todas las pistas.

¡Consejo! 🛾

Incluso mientras la pista estéreo está reproduciendo, puede todavía monitorizar las señales desde los canales de entrada.

Nota

Se aplica el EQ y procesamiento de dinámicas a la reproducción de la pista estéreo.



✓ Pulse la tecla RTZ [I] para rebobinar la canción y pulse la tecla PLAY [►].

Se reproducirá la pista estéreo. Utilice el deslizador [STEREO] para ajustar el nivel de monitorización. Al finalizar la reproducción y quiere ir a una pantalla diferente, desactive el botón.TRACK ON/OFF.



Si lo desea puede usar el botón [UNDO/REDO] para cancelar la grabación realizada en la pista estéreo(\rightarrow p. 61), o use la página ST.TRACK para cambiar a las pistas virtuales y grabar otra toma (\rightarrow p. 62).

Procedimiento de grabación por combinación (ping-pong)

Éste es el procedimiento para realizar una grabación por combinación (ping-pong), que le permite combinar múltiples pistas en una o dos pistas.

1 Baje el deslizador [STEREO] a la posición $-\infty$.

2 En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [RECORD] o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página BOUNCE de la pantalla RECORD.

Desde la página BOUNCE puede seleccionar las pistas fuente para combinar y grabarlas a través del bus L/R en una o mas pistas destino de combinación.



1 TRACK (línea superior)

Selecciona la pista origen de combinación.

2 Buses L/R

Las dos líneas horizontales indican la ruta de la señal del bus L/R. De esta forma puede ver el estado on/off de las señales que se envía d desde las pistas origen de combinación, y ver la(s) pista(s) de destino de combinación seleccionadas.

③ TRACK (línea inferior)

Aquí puede seleccionar la(s) pista(s) de destino de combinación.

④ Botón SAFE

Cuando coloque el cursor en este botón y pulse la tecla [ENTER] se cancelarán todas las asignaciones de destino de combinación y de origen de combinación.

5 Botón BUS

Cuando mueva el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], la parte derecha de la pantalla mostrará un deslizador para el ajuste del nivel de salida del bus L/R, y un vúmetro dedicado para el bus L/R. **3** En el área superior de TRACK, seleccione una

pista origen de combinación, coloque el cursor sobre el símbolo - para esa pista y pulse la tecla [ENTER].

Cada vez que se pulse la tecla [ENTER], la pantalla cambiará de la forma siguiente.

TRACK		1		А.
TRACK	Ι	2:	з	41
DUC 1	Ÿ	۰۰	۰	۰۰
602	Ŧ	_	-	

TRACK	1	ПĤ.
TRACK	붋햜	3 4:
BUS	E	

TRACK		1		Ĥ.
TRACK	ļ	<u>;</u>	š	41
BUS	Ŧ		·	_

TRACK		1		Ĥ.
TRACK		\$:	ŝ	¥:
BUS	=		_	

¡Consejo!

Si selecciona un canal de pista como origen de combinación , se desactivará de forma automática la asignación al bus estéreo.



Seleccione otras pistas de origen de combinación de la misma forma.

Use las teclas [TRACK SEL] para seleccionar una pista destino de combinación.

La tecla [TRACK SEL] parpadeará en rojo, indicando que la pista correspondiente está seleccionada como destino de combinación. Se visualizará una línea en la pantalla para indicar la conexión con la pista. (Para cancelar la selección, pulse de nuevo la misma tecla.)

RECORD	TRACK	9-10) 00:00	:00.000	J=120.0 4/4	. 00 1. 1)
DIRECT	TRACK	1 5:3 1	1:5 6:7	8:9.10:11	-15:13-17:12-18	o
HIXED	BUS	▋▋▋	▐▔▋▋▔▋	1		G
S BOUNCE				-		15
SAMPLE	SAFE					
PAD	TRACK					

Puede seleccionar hasta dos pistas como destino de combinación. Si selecciona las pistas 1, 3, 5, ó 7, se conectará el bus L. Si selecciona las pistas 2, 4, 6, ó 8, se conectará el bus R. Si selecciona las pistas 9/ 10-15/16, el bus L se conectará a las pistas impares y el bus R a las pistas pares.



¡Consejo!

- Si desplaza el cursor sobre el botón SAFE y pulsa la tecla [ENTER], todas las conexiones se anularán.
- Los ajustes de EQ y de las dinámicas serán planos para los canales de pista seleccionados como destino de grabación.
- Si selecciona una pista no emparejada, la panoramización del canal de la pista será la posición central. Si selecciona dos pistas, la panoramización de los canales de las pistas pares / impares adyacentes se ajustará a izquierda y derecha respectivamente.

Suba el deslizador [STEREO] y los deslizadores de los canales de las pistas seleccionadas como destino de combinación a la posición 0 dB.

Al reproducir la canción, suba los deslizadores del canal de pista destino de combinación a un nivel adecuado. Si es necesario, ajuste el EQ y las dinámicas de cada canal de pista.

Nota

Los deslizadores de destino de combinación no se verán afectados por el contenido que se graba. Sin embargo, los deslizadores de origen de combinación especificarán el balance de volumen que se grabará.

Pulse la tecla RTZ [I◄◄] para rebobinar la canción. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

La canción empezará la reproducción y se grabará en la(s) pista(s) de destino de combinación.

9 Cuando alcance el final de la canción detenga la canción y pulse la tecla RTZ [I◄◀] para rebobinar.

10 Para comprobar el resultado grabado, coloque el cursor sobre el botón SAFE y pulse la tecla [ENTER] para cancelar los ajustes de la grabación.

11 Acceda a la página ON/OFF de la pantalla MONITOR (→ p. 31), desactive todos los canales de pista que no sean los de destino de combinación y pulse la tecla PLAY [►].

¡Consejo! :

- Si intenta cambiar la pantalla o la página sin usar el botón SAFE, se visualizará una ventana emergente con el mensaje "Clear Current REC Setting?", que pide si desea borrar el contenido de los ajustes de grabación. Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].
- Si lo desea puede usar el botón [UNDO/REDO] para cancelar la operación de grabación de combinación (→ p. 61), o usar la pista virtual del destino de combinación y grabar otra toma (→ p. 62).

Funciones adecuadas durante las operaciones de mezcla/combinación

Éstas son algunas de las funciones adecuadas que puede usar en las operaciones de mezcla o combinación.

Añadir señales de entrada o prestaciones de pads durante la mezcla

Durante la mezcla, puede añadir señales desde los canales o pads de entrada. Por ejemplo, puede añadir una interpretación desde un sintetizador estación de trabajo (con secuenciador integrado) que se sincronice con la canción de la AW16G, o añadir efectos de sonido asignados a los pads. Para ello, realice los pasos siguientes después de haber completado "Preparación para la combinación" (\rightarrow p. 83).

En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [RECORD] o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página MIXDOWN de la pantalla RECORD.

Pulse la tecla [INPUT SEL] o el pad correspondiente al canal de entrada o el canal del pad que desee usar, para añadir el canal a un origen de mezcla.

RECORD	INPUT	3	I	0:00:0	0.000	J=120.	0 4/4	. 00 1. 1
DIRECT	SAFE	REC			MASTER	ING LIBR	ABY	o
HIXED	INPUT	1 5:3	4:5	6: T	8: PI :	P2 : P3	: P4	6
S BOOMCE IS	ST-	<u>••·</u>	<u> </u>	0.0	<u>••11</u>	• • • • •	• • •	12
SAMPLE IS	TRACK	1 2:3	4:5	6: T	8:9.10:1	11.12:13.14	: 15-16	
PAD	ST.	111	11	11	1.11.	1111	'î î	

En la sección Selected Channel, pulse varias veces el mando [PAN/BAL] o mantenga pulsado el mando [PAN/BAL] y use las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página PAN de la pantalla PAN.

PAN	INPUT	4	<u>A</u>	00:0	0:00.0		J= 1	20.0	4/4	00 I. I
PAN	PAIR	ø	•							0
AUX S	PHASE	NN	NN	. N N	. N N	N N	NN	N N	NN	
	PAN	ოო	60	: .თო	: 		60		:	
		ξŞ	L	555	ΞŚŚ	LR	LR	L R		
		1 2	3 4	5 6	: т в	: PI	: P2	: P3	: P4	L R 48

Nota

Si la página que visualiza es diferente a la página mostrada anteriormente, asegúrese de que los canales / pads de entrada han sido seleccionados como el objeto de sus operaciones. (Se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla) Si se seleccionan los canales de pista, pulse una de las teclas [INPUT SEL] o pads.

- Periode el cursor al mando PAN del canal que desee utilizar, y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el ajuste de panoramización.
- 5 En la sección Selected Channel, pulse repetidamente la tecla [VIEW] o mantenga pulsada la tecla [VIEW] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página FADER de la pantalla VIEW.

En la página FADER de la pantalla VIEW, puede utilizar los deslizadores de la pantalla para ajustar los deslizadores (nivel de entrada) de cada canal.



① Botones ON/OFF

Estos botones activan y desactivan cada canal.

2 Deslizadores

Estos deslizadores ajustan el nivel de entrada de cada canal.

- Mientras reproduzca la canción, desplace el cursor a los deslizadores de la pantalla y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el nivel de los canales de entrada/canales pad que desee utilizar.
- Si es necesario, ajuste EQ, dinámicas, y el nivel de envío a los efectos internos de cada canal o canal de pad.

Ahora ya ha completado las preparaciones para añadir la señal del canal de entrada o del canal del pad a la mezcla. Grabe la mezcla en el canal estéreo como se describe en "Grabar en la pista estéreo" (→ p. 86).

Utilizar indicadores para comprobar el nivel de cada canal

Durante la mezcla o la combinación, puede observar los indicadores que muestran los niveles de entrada de una sola pantalla. Para hacerlo, pulse repetidamente la tecla [VIEW] de la sección Selected Channel o mantenga pulsada la tecla [VIEW] y utilice las teclas CURSOR []/ [] para acceder a la página METER de la pantalla VIEW.

En la página METER, la pantalla cambiará según el canal seleccionado actualmente (como se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla). Pulse una tecla [INPUT SEL] para visualizar los indicadores para los canales de entrada/canales de pad, o pulse una tecla [TRACK SEL] para visualizar los indicadores de los canales de pista.

• Si se ha seleccionado una pista



 Si se ha seleccionado un canal de entrada/canal de pad



1 Botón PEAK

Este botón activa y desactiva la función peak hold del vúmetro. Cuando este botón está activado, un indicador muestra los picos de los vúmetros, y su indicador se mantendrá. Para reajustar el indicador, desactive temporalmente el botón PEAK. Este ajuste se comparte con la página BUS de la pantalla VIEW.

2 Botones PRE/POST

Estos botones selecciona si los vúmetros en la página METER indican los niveles de los predeslizadores (PRE) o los niveles de los postdeslizadores (POST). Este ajuste es independiente de la página BUS de la pantalla VIEW.

③ Vúmetros

Indican el nivel de entrada de cada canal.

Visualiza todos los parámetros para un cierto canal

Es posible que a veces desee consultar todos los parámetros de mezcla para un cierto canal en una sola pantalla. Para ello, pulse repetidamente la tecla [VIEW] de la sección Selected Channel o mantenga pulsada la tecla [VIEW] y utilice las teclas CURSOR [\triangle]/[∇] para acceder a la página CH VIEW de la pantalla VIEW. (Algunos elementos también se pueden editar desde esta página.)

La pantalla en la página CH VIEW cambiará según el canal actualmente seleccionado (aparece en la parte superior izquierda de la pantalla). Utilice las teclas [INPUT SEL], los pads 1–4, las teclas [TRACK SEL], y la tecla [STEREO SEL] para seleccionar el canal que desee visualizar.

• Si se ha seleccionado un canal de entrada, un canal de pad, o un canal de pista



• Si se selecciona el canal de salida estéreo



① Emparejar

Esta columna indica el estado de emparejamiento de las pistas de numeración impar y de numeración par adyacentes. Los canales emparejados se indican con un símbolo en forma de corazón, y los canales no emparejados se indican con un corazón partido. Desplace el cursor aquí y pulse la tecla [ENTER] para activar y desactivar el emparejamiento.

Nota

El emparejamiento no se puede desactivar para los canales de pista 9/10–15/16, los canales de pad 1–4, ni el canal estéreo.

2 Mando ATT

Desplace el cursor a este mando y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar la atenuación de la señal en un intervalo de 0 a –96 dB antes de que entre en el EQ. Es la misma función que el mando ATT. en la página EDIT de la pantalla EQ.

③ Phase (excepto el canal de salida estéreo) Desplace el cursor aquí y pulse la tecla [ENTER] para cambiar la fase de la señal entre N (Normal) y R (Reverse, "Inversa").



④ Inserción de efectos

Le permite insertar un efecto interno en el canal. Si mueve el cursor aquí y pulsa la tecla [ENTER], aparecerá una ventana emergente, que le permitirá seleccionar el efecto interno 1 o 2.

5 EQ

Desplace el cursor aquí y pulse la tecla [ENTER] para activar y desactivar el EQ.

6 DYN

Desplace el cursor aquí y pulse la tecla [ENTER] para activar y desactivar las dinámicas.

⑦ ON/OFF

Desplace el cursor aquí y pulse la tecla [ENTER] para activar y desactivar el canal.

- (8) EFF1 (excepto el canal de salida estéreo)
- 9 EFF2 (excepto el canal de salida estéreo)
- M AUX1 (excepto el canal de salida estéreo)
- ① AUX2 (excepto el canal de salida estéreo)

Desplace el cursor en estos mandos y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar los niveles de envío dial para los buses de efecto 1/2 y los buses AUX 1/2. Desplazando el cursor a la izquierda del mando y pulsando la tecla [ENTER], puede conmutar entre el pre-deslizador (envía la señal del pre-deslizador al bus) y el post-deslizador (envía la señal de post-deslizador al bus).

12 Mando PAN/BALANCE

Desplace el cursor a este mando y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar la panoramización (o el balance, en el caso del canal de salida estéreo) de la señal que se envía desde el canal al bus estéreo o al bus L/R.

13 Mando FADER (excepto el canal de salida estéreo)

Coloque el cursor sobre este mando y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el nivel de la señal que se envía desde el canal al bus estéreo o al bus L/R. El rango es de $-\infty$ a +6 dB.

Nota

El mando FADER de un canal de pista seguirá a la operación del correspondiente deslizado del panel 1–8 ó 9/10– 15/16. Sin embargo, fíjese en que si ajusta un mando en pantalla y luego opera el deslizador del panel, el valor no cambiará hasta que el deslizador no alcance el valor actual.

OUTPUT LEVEL (sólo para el canal de salida estéreo)

Coloque el cursor sobre este mando y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el valor del nivel de salida de la señal que se envía desde el canal de salida estéreo a los jacks STEREO/AUX OUT y MONITOR OUT. El rano de valores está comprendido entre $-\infty$ y 0 dB.

Nota

El mando OUTPUT LEVEL seguirá la operación del panel [STEREO FADER]. Sin embargo, fíjese en que si ajusta el mando en pantalla y luego actúa sobre el deslizador del panel, el valor no cambiará hasta que el deslizador alcance el valor actual.

Inicializar un canal

Los parámetros de mezcla (EQ, dinámicas, panoramización, etc.) de un canal pueden reajustarse a sus valores por defecto en una única operación. Esta función le permite iniciar la mezcla o combinación con los canales de la pista a "cero" y es una forma sencilla de reajustar los niveles a sus valores nominales si ya no va a escuchar otros sonidos.

En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [MONITOR] o mantenga pulsada la tecla [MONITOR] y las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página INIT.

HOHITOR	STEREO 🛛 👩 00:00:22.973 🗍 J= 120.0 474	4 0 12.2
ON/OFF	SELECT CH FOR INITIALIZE!	D
SOLO	INPUT 2:3 4:5 6:7 8: PI : P2 : P3 : P4	···· 6
ST TRACK	ST IIIIIIIIIIIIIIIIIII	
(THINK	TRACK 2:3 4:5 6:7 8:940:1142:1344:1546	
	<t111111111111111111111111111111111111< td=""><td>48</td></t111111111111111111111111111111111111<>	48

En esta página puede inicializar por separado los parámetros de mezcla de los canales de entrada 1–8, los canales pad 1–4, o los canales de pista 1–16.

2 Pulse la tecla [INPUT SEL] , pad, o [TRACK SEL] del canal que desee inicializar.

Al pulsar una tecla o un pad, la línea superior de la pantalla mostrará el mensaje "CH.PARAMETER INI-TIALIZED," y el correspondiente canal se inicializará. (Se recuperará la biblioteca de canal 00.) Un canal inicializado tendrá los siguientes ajustes de parámetros de mezcla.

	Canal de entrada	Canal de pad	Canal de pista
Phase	sin cambios	sin cambios	sin cambios
Atenuación	0 dB	0 dB	0 dB
EQ	ON	ON	ON
Parámetros de EQ	plano	plano	plano
Activa/desactiva las dinámicas	OFF	OFF	OFF
Dynamics type	COMP	СОМР	COMP
Dynamics parameters	sin efectos	sin efectos	sin efectos
Pan	Si está emparejado: Canal L = L16, Canal R = R16 Si no está emparejado: centro	Canal L = L16, Canal R = R16	Si está emparejado: Canal L = L16, Canal R = R16 Si no está emparejado: centro
Fader	0 dB*	0 dB	sin cambios [*]

* Si ajusta FADER FLIP a TRACK desde la pantalla UTILITY de la página PREFER.



Editar los parámetros de EQ

Los capítulos titulados "Grabar pistas" y "Sobregrabar" explican cómo cargar una biblioteca EQ y utilizar el mando [EQ] de la sección Selected Channel para definir ajustes. A continuación se describe cómo definir ajustes más precisos en los parámetros de EQ.

Pulse una tecla [INPUT SEL], un pad 1–4, una tecla [TRACK SEL], o la tecla [STEREO SEL] para seleccionar el canal cuyo EQ desee ajustar.

Si lo desea, cargue la información de biblioteca desde la biblioteca EQ.

Pulse repetidamente el mando [EQ] de la sección Selected Channel o mantenga pulsado el mando [EQ] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página EDIT de la pantalla EQ.

La página EDIT de la pantalla EQ le permite editar todos los parámetros de EQ.



1 Botón ON/OFF

Activa y desactiva el ecualizador.

2 Curva de respuesta

Indica gráficamente la respuesta aproximada del ecualizador.

③ Botón FLAT

Sitúe el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para reajustar la cantidad de realce/corte de todas las bandas a 0 dB.

(4) Mando ATT. (Attenuation)

Atenúa la señal inmediatamente antes de que se reciba en el EQ, en un intervalo de –96 a 0 dB. Se utiliza principalmente para evitar que la señal se corte al utilizar el ecualizador para realzar un fragmento de frecuencia específica.

(5) Indicador de salida

Indica el nivel de la señal después de pasarla por el ecualizador.

6 Mandos Q

Especifican la Q (inclinación) a la que se impulsará o cortará cada banda (HIGH, HI-MID, LO-MID, LOW). El intervalo es 10–0.10, y los ajustes superiores producirán una curva más abrupta.

⑦ Mandos F (Frecuencia)

Especifican la frecuencia central del realce/corte, en un intervalo de 21.2 Hz-20.0 kHz.

(8) Mandos G (Gain)

Especifican la cantidad de realce/corte, en un intervalo de -18.0 dB a +18.0 dB.

Desplace el cursor hasta el parámetro que desea editar, y utilice el dial [DATA/JOG] para ajustar el valor.

Para cambiar el tipo de banda LOW, mueva el cursor hasta el mando Q de la banda LOW y gire el dial [DATA/JOG] a la izquierda.

Con los ajustes EQ por defecto, la banda LOW es un tipo shelving. (El campo de valor para el mando Q indicará "L.SHL".)

Si gira el mando Q a la izquierda, el campo de valor del mando Q cambiará a un valor numérico y pasará al mismo tipo de realce/corte que las bandas HI-MID y LO-MID.

Si continúa girando el mando Q a la izquierda, el campo de valor del mando Q indicará "HPF", y la banda LOW funcionará como filtro pasa altos. Si selecciona "HPF", puede utilizar el mando G de la banda LOW para activar/desactivar el filtro pasa altos.

Para el tipo de banda HIGH, gire el mando Q de la banda HIGH completamente a la izquierda.

Con los ajustes EQ por defecto, la banda HIGH es un tipo shelving. (El campo de valor para el mando Q indicará "H.SHL".)

Si gira el mando Q a la izquierda, el campo de valor del mando Q cambiará a un valor numérico y pasará al mismo tipo de realce/corte que las bandas HI-MID y LO-MID.

Si continúa girando el mando Q a la izquierda, el campo de valor del mando Q indicará "LPF", y la banda HIGH funcionará como filtro pasa bajos. Si selecciona "LPF", puede utilizar el mando G de la banda HIGH para activar/desactivar el filtro pasa bajos.

Para activar/desactivar el EQ, pulse la tecla [ENTER].

En la página EDIT, puede pulsar la tecla [ENTER] para activar/desactivar el EQ (excepto cuando el cursor está situado en el botón FLAT).



- Si la pantalla del indicador se corta porque ha realzado una cierta banda, baje el mando ATT. para atenuar la señal.
- El mando [EQ] de la sección Selected Channel seguirá funcionando aunque se visualice la página EDIT de la pantalla EQ.

Editar los parámetros de dinámicas

Puede realizar una edición detallada de los parámetros de dinámicas de la misma forma que para los parámetros de EQ.

Pulse una tecla [INPUT SEL], un pad 1–4, una tecla [TRACK SEL], o la tecla [STEREO SEL] para seleccionar el canal cuyos parámetros de dinámicas desee editar.

2 Desde la biblioteca de dinámicas, recupere los ajustes más parecidos a los que recuerda.

Pulse repetidamente el mando [DYN] de la sección Selected Channel o mantenga pulsado el mando [DYN] y utilice las teclas CUR-SOR [▲]/[▼] para acceder a la página EDIT de la pantalla DYN.



1 Botón ON/OFF

Activa/desactiva el procesador.

2 TYPE

Indica el tipo de dinámicas seleccionado actualmente. La indicación que aparece significa lo siguiente.

СОМР	Compressor
EXPAND	Expander
GATE	Gate
COMPAND-H	Compander (duro)
COMPAND-S	Compander (suave)
DUCKING	Ducking

Nota

No puede cambiar el tipo de dinámicas en esta página. Si desea utilizar un tipo diferente, deberá recuperar los ajustes de biblioteca que utilizan el tipo deseado.

③ Curva de respuesta

Este gráfico indica la respuesta aproximada de los ajustes de dinámicas. El eje horizontal del gráfico es el nivel de entrada, y el eje vertical es el nivel de salida.

4 KEYIN SOURCE

Selecciona uno de los siguientes como señal de disparo (señal key-in) que controlará el procesado de dinámicas.

SELF	La senal post-EQ del canal selec- cionado
LEFT	La señal post-EQ del canal adya- cente de la izquierda
AUX1	La señal inmediatamente anterior al nivel de envío maestro del bus AUX 1 bus
AUX2	La señal inmediatamente anterior al nivel de envío maestro del bus AUX 2 bus

Nota

No podrá seleccionar LEFT si ha seleccionado el canal de entrada 1, el canal de pad 1, el canal de pista 1, o el canal de salida estéreo.

¡Consejo!

Los ajustes de dinámicas y la operación están vinculados para canales emparejados y para el canal de salida estéreo. En este caso, el procesamiento de dinámicas funcionará simultáneamente para ambos canales si alguno de ellos excede el nivel de umbral.

(5) GR (Reducción del gain)

Indica la cantidad de reducción de gain producida por el procesador de dinámicas, en un intervalo de -18 dB a 0 dB.

6 Indicador de salida

Indica el nivel de la señal después de pasar por el procesador de dinámicas.

⑦ Parámetros

Aquí puede editar los parámetros del procesador de dinámicas. El tipo y la gama de los parámetros variará según el tipo de procesador de dinámicas. Para más detalles acerca de los tipos de parámetro y su función, consulte el apéndice.

Desplace el cursor hasta el parámetro que desea editar, y utilice el dial [DATA/JOG] para editar el valor.

Para activar/desactivar las dinámicas, pulse la tecla [ENTER].

En la página EDIT, puede pulsar la tecla [ENTER] para activar/desactivar las dinámicas sin tener en cuenta la posición del cursor.

Tenga en cuenta que si edita aunque sólo sea un parámetro en la página EDIT de la pantalla DYN, el funcionamiento del mando [DYN] de la sección Selected Channel cambiará de la siguiente forma para dicho canal.



 Inmediatamente después de recuperar una biblioteca de sólo lectura que contiene ajustes de dinámicas, si gira el mando [DYN] se ajustarán simultáneamente varios parámetros que afectan al procesamiento de dinámicas. (La importancia del cambio dependerá de la última biblioteca recuperada.)



② Para un canal para el que haya editado aunque sólo sea un parámetro en la página EDIT de la pantalla DYN, si gira el mando [DYN] se ajustará sólo el último parámetro editado. (El último parámetro editado se recuerda para cada canal.)



TYPE		ŧ	EVIN SOURCE	
_ COM	P		SELF	
	THRESHOLD	RATIO	OUT GAIN	
	-18dB	8:1	+ 5.0dB	
	ATTACK	RELEASE	KNEE	
\sim	18ms	64ms	1	GRLR

③ Si recupera de nuevo una biblioteca de sólo lectura que contiene ajustes de dinámicas, al girar el mando [DYN] se ajustarán simultáneamente varios parámetros.

Editar los parámetros de un efecto interno

Utilizando la página EDIT de las pantallas EFF1 o EFF2, puede realizar ediciones detalladas en los parámetros de efecto de los efectos internos 1 y 2.

Si un efecto está conectado internamente mediante envío/retorno en la sección del mezclador, también podrá editar en esta página los parámetros (EQ, pan, AUX send, etc.) del canal de retorno que procesa la señal de retorno.

Como ejemplo, ahora explicaremos cómo editar los ajustes del efecto interno 1, conectado internamente mediante envío/retorno.

Para el efecto interno 1, recupere una biblioteca de efectos que use el tipo de efecto que desee.

No puede cambiar el tipo de efecto (por ejemplo, reverb, delay) desde la página EDIT. Primero debe recuperar los ajustes de la biblioteca que usan el tipo deseado.

En la sección Selected Channel, pulse repetidamente el mando [EFF1] o mantenga pulsado el mando [EFF1] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página EDIT de la pantalla EFF1.

La página EDIT le permite editar todos los parámetros del efecto.

	2		3	4			
	STICREO) 6 00:01 DELAY	1 <mark>22.9</mark> US	13 ED A	<u> </u> #:120.0 IS	4/4	0 12.2
SEND BYPASS OFF	DELAY L 250.0 DELAY R 375.0	FB.G IMS + FB.G IMS +	L 40% R 25%	нı. 	RATIO 0.5	 L R	12 18 30
			(5			

1 Botón BYPASS ON/OFF

Activa/desactiva el efecto bypass. El efecto no se oye si el botón está activado.

2 TYPE

Indica el tipo de efecto seleccionado actualmente.

Nota

No puede cambiar el tipo de efectos en esta página. Si desea utilizar un tipo diferente, deberá recuperar los ajustes de biblioteca que utilizan el tipo de efecto deseado.

③ STEREO/MONO

Indica si el efecto es estéreo o monoaural. Un efecto de entrada estéreo se indica con \Box , y un efecto de entrada monoaural se indica con \Box .

④ USED AS

Indica cómo se usa este efecto. Si el efecto está conectado internamente a la sección del mezclado vía envío / recepción, se indicará con "EFF1" o "EFF2." Si el efecto está insertado en un canal específico, indicará el nombre del canal en el que se encuentra insertado el efecto (por ejemplo, "INPUT 1").



(5) Página Parameter / página Return channel En esta área puede editar los distintos parámetros de los efectos. El contenido y el rango de los parámetros dependerá del tipo de efecto seleccionado. Si el efecto está internamente conectado a la sección del mezclador vía envío / recepción, esta área mostrará los parámetros de mezcla del canal de retorno lo que le permitirá editarlos.

3 Desplace el cursor hasta el parámetro del efecto que desea editar, y utilice el dial [DATA/JOG] para editar el valor.

Dependiendo del tipo de efecto, esta área puede usarse para mostrar múltiples páginas de parámetros. En este caso, pulse varias veces las teclas CUR-SOR [♥] para acceder a la página d e parámetros que contienen los parámetros que desea editar. Por ejemplo, la ilustración siguiente muestra las páginas de parámetros para el tipo de efecto STE-REO DELAY.



¡Consejo!

Las páginas del parámetro muestran los parámetros específicos de este tipo de efecto. Sin embargo para todos los tipos de efectos, la esquina inferior derecha de la última página de parámetros tendrá un parámetro MIX BAL. que ajustará el balance de la mezcla entre el sonido del efecto y el sonido original.

Para editar los parámetros de la mezcla del canal de retorno, acceda a la última página de parámetros y pulse de nuevo las teclas CURSOR [♥].

Si el efecto está conectado internamente a la sección del mezclado vía envío / recepción, puede pulsar varias veces las teclas CURSOR [♥] para acceder a los parámetros del canal de retorno. Las páginas siguientes son las mismas para todos los tipos de efectos.



① EFF2SEND

Ajuste el nivel en el que la señal se envía desde el canal de retorno al resto de efectos internos.

Nota

No puede enviar la señal desde el canal de retorno 1 para insertar el efecto 1 (ya que ello significaría enviar la señal de vuelta al mismo efecto). Por esta razón, la página EDIT de la pantalla EFF1 no tiene nivel de envío a efecto 1. Por la misma razón, la página EDIT de la pantalla EFF2 no cuenta con nivel para el efecto 2.

2 AUX1SEND

③ AUX2SEND

De esta forma se ajusta el nivel de envío de la señal que se envía desde el canal de retorno a los buses AUX 1/2.

④ EFF2 PRE/POST

Cambia la señal que se envía desde el canal de retorno al otro bus de efectos entre pre-fader y post-fader.

5 AUX1 PRE/POST

6 AUX2 PRE/POST

Cambia la señal que se envía desde el canal de retorno a los buses AUX 1/2 entre pre-fader y post-fader.



- 2 EQ HIGH FREQ
- ③ EQ HIGH Q
- ④ EQ H-MID GAIN
- 5 EQ H-MID FREQ

6 EQ H-MID Q

Estos especifican el gain, la frecuencia y Q para las bandas HIGH y HI-MID del EQ del canal de retorno. El rango de cada parámetro es el mismo que en la página EDIT de la pantalla EQ.





- ① EQ L-MID GAIN
- 2 EQ L-MID FREQ
- 3 EQ L-MID Q
- ④ EQ LOW GAIN
- **5 EQ LOW FREQ**

6 EQ LOW Q

Estos especifican el gain, la frecuencia y Q para las bandas LO-MID y LOW del EQ del canal de retorno. El rango de cada parámetro es el mismo que en la página EDIT de la pantalla EQ.



PAN L PAN R

Especifica de forma independiente la panoramización del canal de retorno para los canales L y R.

③ RETURN

Ajusta el nivel de entrada del canal de retorno 1.

Acceda a la página del canal de retorno que desee, desplace el cursor al parámetro y gire el dial [DATA/JOG].

Para activar/desactivar el bypass de efectos, pulse la tecla [ENTER].

En la página EDIT, puede pulsar la tecla [ENTER] para activar/desactivar el bypass sin tener en cuenta la posición del cursor.

Insertar un efecto en un canal de pista

El capítulo "Grabar pistas" describe cómo insertar un efecto interno en un canal de entrada. De la misma forma, puede insertar un efecto en un canal de pista o en un canal de pad. Como ejemplo, se insertará el efecto interno 1 en un canal de pista para usarlo durante la mezcla o combinación.

En la sección Selected Channel, pulse repetidamente el mando [EFF1] o mantenga pulsado el mando [EFF1] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página SEND de la pantalla EFF1.



Nota

Si la página que visualiza es diferente a la página mostrada anteriormente, asegúrese de que los canales de entrada han sido seleccionados como el objeto de sus operaciones. (Se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla) Si se seleccionan los canales de pista/pad, pulse una de las teclas [TRACK SEL].

Desplace el cursor al campo EFF INSERT del canal en el que se inserta el efecto 1, y pulse

canal en el que se inserta el efecto 1, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación para liberar el efecto interno 1 de la conexión de envío/retorno.



Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

El efecto interno 1 se insertará en el canal de la pista seleccionado.

Pulse dos veces el mando [EFF1] para acceder a la página LIBRARY de la pantalla EFF1.

Seleccione la biblioteca que desee usar para ese canal.

Nota

Si inserta un efecto interno en un canal, la página SEND de la pantalla EFF1 ya no mostrará las páginas 1–4 del canal de retorno. Para ajustar el balance entre el sonido original y el sonido del efecto, use el parámetro MIX BAL. que se indica en la última página de parámetros.

¡Consejo! =

Puede insertar un efecto usando el campo de inserción de efectos de la página CH VIEW de la pantalla VIEW (\rightarrow p. 91).



Capítulo 10 Crear un CD de audio

En este capítulo se describe como puede usar la unidad de CD-RW para crear un CD de audio y cómo reproducir un CD de audio.

Crear un CD de audio

Desde la AW16G, puede seleccionar una o más canciones desde el disco duro y escribir los datos de audio desde la pista estéreo de cada canción en un disco CD-R/RW en formato CD-DA. El soporte CD-R/RW en el que ha escrito datos, se puede reproducir en una unidad de CD-RW o en un reproductor convencional de CDs del mismo modo que un CD de audio.

Nota

Algunos reproductores de CDs que no aceptan los soportes CD-R/RW es posible que no puedan reproducir los CDs que haya creado. Para crear un CD, primero debe registrar una o más canciones en una "lista de pistas" y luego escribir las pistas virtuales seleccionadas para la pista estéreo de cada canción (la "pista actual") en el CD en el orden especificado por la lista de pistas.

Pueden escribirse un máximo de 99 pistas (áreas en un soporte de CD en las que se pueden escribir datos de audio de forma individual) en un volumen se soporte CD-R/RW, y cada pista debe tener una duración mínima de 4 segundos. La longitud máxima de tiempo que se puede escribir es de unos 74 minutos en soportes de 650 MB, o unos 80 minutos en soportes de 700 MB.

Los tipos de soporte que puede usar con la unidad CD-RW

La unidad CD-RW de la AW16G puede usar dos tipos de soporte: "CD-R" que permite grabar y añadir datos y "CD-RW" que permite borrar los datos ya grabados y escribir de nuevo sobre este soporte. Cada tipo de soporte tiene las características indicadas a continuación.

• CD-R

Puede escribir datos en este soporte, y añadir más información en otro momento. No puede borrar ni rescribir datos ya escritos. Una vez que realice el proceso conocido como "finalizar el disco," los datos de audio escritos en el CD-R pueden ser reproducidos por unidades CD-RW y por la mayor parte de los reproductores de CDs.

• CD-RW

Además de escribir y añadir datos, este soporte permite borrar todos los datos grabados para escribir de nuevo en el soporte. Los datos de audio escritos en un CD-RW pueden ser reproducidos por la unidad CD-RW o por reproductores de CDs que acepten soportes CD-RW.

Métodos de grabación de un CD de audio

Existen dos formas para grabar datos de audio en un soporte CD-R/RW.

• Track At Once

Este método permite escribir los datos en unidades de pistas de CD. la ventaja de este método es que puede añadir nuevos datos al soporte que ya contienen datos.

Con el método de pistas discontinuas (Track At Once), los datos desde el comienzo de la pista estéreo de una canción se escriben en el CD como una pista. Incluso si hay una parte de la canción que no contiene datos, se escribirá como silencio en los datos de audio.)

Puesto que cada pista se escribe de forma individual cuando se utiliza este método, entre cada dos pistas se creará un intervalo aproximado de unos 2 segundos.



Para que un disco escrito con el método de pistas discontinuas (Track At Once) sea reproducible en una unidad CD-RW o en un reproductor de CDs, debe realizar un proceso denominado "finalizar" para escribir la información de las pistas en el disco. una vez finalizado un disco, ya no podrá escribir más datos en él.

• Disc At Once

Este método escribe todas las pistas en a la vez. Con el método de pistas discontinuas (Track At Once), los datos desde el comienzo de la pista estéreo de una canción se escriben en el CD como una pista.

Puesto que la grabación no se detiene hasta que se han escrito todos los datos, no habrá separación entre pistas.



Cuando use el método de pistas continuas (Disc At Once) para escribir un CD, puede usar el punto inicial, el punto final y los marcadores asignados a la canción de la AW16G para dividir una canción continua en varias pistas de escritura.

Por ejemplo, es conveniente cuando se ha grabado una interpretación en directo como una sola canción y desea asignar números de pista mientras desea que se reproduzca de forma continua.



Nota

- Una pista de duración inferior a cuatro segundos no puede escribirse en un CD de audio. Si utiliza marcadores de punto inicial/punto final para dividir una canción en varias pistas, compruebe que cada una de ellas tenga una duración mínima de cuatro segundos.
- Si la longitud de la pista estéreo sobrepasa la longitud útil del soporte, puede crear un CD de audio ajustando el punto inicial/punto final para que la región se encuentre dentro de la longitud admitida (→ p. 102).

Los soportes que escriba utilizando el método Disc At Once se finalizarán automáticamente y podrán ser reproducidos por una unidad CD-RW o por un reproductor de CDs que acepte este tipo de soportes. Sin embargo, no se podrán añadir más datos a un disco que se ha grabado con este método, Disc At Once.



Antes de escribir realmente los datos en el CD, deberá realizar unos ajustes básicos en la unidad CD-RW.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [CD] o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas del CURSOR
 [▲]/[▼] para acceder a la página SETTINGS de la pantalla CD.



(1) CD-RW MEDIA ERASE

Borra los datos escritos en el soporte CD-RW. Para más detalles, consulte "Borrar el soporte CD-RW" (\rightarrow p. 105).

② AUDIO WRITE SPEED

Selecciona la velocidad a la que se escribirán los datos de audio en el soporte CD-R/RW.

③ Botón TEST

Especifica si se realizará un test de escritura al grabar los datos.

(4) Botón WRITE

Especifica si se realiza la actual operación de escritura.

5 Botón UNDERRUN PROTECT

Activa / desactiva la función que evita la falta de datos en el buffer (buffer underrun, un error que se produce cuando la transferencia de datos no se puede igualar a la velocidad de grabación).

6 DATA WRITE SPEED

Indica la velocidad a la que los datos distintos a los de audio para CD (por ejemplo, copias de seguridad de datos o archivos WAV) se escribirán en soportes CD-R/RW. Normalmente indicará x8. Indicará x4 si el soporte acepta una velocidad de escritura máxima de x4. Este campo es sólo para visualizar, y no se puede editar.

⑦ Botón COMPARE

Si el botón está activado, los datos originales se compararán con los datos de la copia de seguridad o con el archivo WAV exportado después de finalizar la operación de copia o grabación para comprobar si se producen errores al escribir los datos.

8 Botón MOTOR ON ACCESS/DISC IN

Selecciona una de las dos opciones para especificar cómo se comportará la unidad al insertar un soporte CD-R/RW.

ACCESS	La unidad girará sólo si es necesa-
	rio realizar un acceso.
DISC IN	La unidad girará siempre que se
	inserte un soporte.

2 Mueva el cursor al campo AUDIO WRITE SPEED y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la velocidad de escritura.

Puede seleccionar x8 (ocho veces más rápido que un reproductor de audio) o x4 (cuatro veces más rápido que un reproductor de audio). En general se utiliza x8, y sólo se selecciona x4 si se producen errores de escritura.

Use el botón TEST y WRITE para seleccionar la(s) operación(es) de grabación.

Los botones TEST y WRITE especifican si se realiza un test de escritura y/o la operación de escritura actual. La combinación de botones seleccionada determinará la(s) operación(es) que se llevarán a cabo, de la forma siguiente.

Sólo el botón TEST activado	Sólo se realizará el tes
	de escritura.
Sólo el botón WRITE activado	Se escribirá de inme-
	diato

Ambos botones WRITE y

TEST activados.....Primero se realiza un test de escritura y luego se realiza la operación actual de escritura.

Dependiendo del soporte y del estado del disco duro, es posible que se produzcan errores al escribir los datos. (Su usa un CD-R, el soporte quedará inutilizable.) De esta forma puede activar el botón TEST para comprobar si se va a producir un error antes de empezar a escribir en el disco realmente. Si se produce un error durante el test, se detiene el procedimiento y entonces se puede seleccionar una velocidad de grabación inferior o se puede ajustar el botón UNDERRUN PROTECT a ENABLE.

Si lo desea, ajuste el botón UNDERRUN PRO-TECT a ENABLE.

La unidad CD-RW de la AW16G cuenta con una función para evitar errores del tipo "buffer underrun" que pueden producirse si la transferencia de datos no coincide con la velocidad de grabación. Si cambia el botón UNDERRUN PROTECT a "ENA-BLE", esta función se activará y se evitará la falta de datos en el búffer (buffer underruns).

Nota

Si se ajusta este botón a ENABLE, el botón TEST automáticamente se desactivará. Además, si el botón TEST se activa, este botón se ajustará de forma automática a DISABLE.



Escribir información de audio (Track At Once)

Ahora explicaremos cómo utilizar el método Track At Once para escribir pistas estéreo a partir de canciones guardadas en el disco duro a soportes CD-R/RW. Use este método si había decidido añadir más pistas al disco, o si desea una segunda separación entre pistas.

Compruebe que haya seleccionado la pista virtual correspondiente para la pista estéreo de la(s) canción(es) que desea escribir.

Sólo la pista virtual que puede ser reproducida por la pista estéreo (es decir, la "pista actual") será la que se escriba en el disco. Si no selecciona la pista virtual correcta, cargue esta canción, use la página ST.TRACK de la pantalla MONITOR para pasar a la pista virtual correcta y luego guarde la canción.

Pulse repetidamente la tecla [CD] o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página CD WRITE de la pantalla CD.

Inmediatamente después de acceder a esta página, en la pantalla se visualizarán los dos botones siguientes.



CD	TRACK 1 💼	00	00:21.590	J=120.0	474011.4
CDHRITE	CD WRITE BY				o
<u>CDPLAY</u>	TRACK AT ONCE				6
BACKUP	DISC AT ONCE	1-]		15
<u>RESTORE</u>					18
<u>SETTING</u>					
					LR

① Tecla TRACK AT ONCE

Crea un CD de audio con el método Track At Once.

2 Tecla DISC AT ONCE

Crea un CD de audio con el método Disc At Once.

Inserte un soporte CD-R/RW en la unidad, coloque el cursor sobre el botón TRACK AT ONCE, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla como la que se muestra a continuación.

($3 \qquad ()$	P
CD TRACK 1 🖬	00:00:2 1.590	J=120.0 4/4 0 1.4
COLINITE CO UNITE BY		
CDPLAY TOTAL OOOKB		6
RESTORE	-NO TRAC	
SETTING		
EXECUTE DEL		
	Ĺ	

① Song list

Esta es una lista de las canciones que contienen pistas estéreo que se escribirán en el soporte CD-R/ RW. La línea enmarcada por la línea punteada es la seleccionada actualmente para las operaciones. Si no se ha registrado ninguna canción, se indicará "-NO TRACK-".

Si los datos de audio ya se han escrito en el soporte CD-R/RW insertado pero no se ha finalizado, se visualiza el mensaje "--EXIST--" para los datos ya escritos.

2 Botón FINALIZE

Finaliza el soporte insertado escribiendo en el mismo la información de pistas.

3 Botón INS

Inserta una nueva canción delante de la canción seleccionada actualmente en la lista.

④ Botón NEW

Añade una canción al final de la lista de canciones.

5 Botón DEL

Borra la canción seleccionada de la lista.

6 Botón EXECUTE

Realiza la escritura en el soporte de CD.

¡Consejo!

Si ha insertado un soporte CD-RW que contiene datos escritos usando otro método distinto a Track At Once, se visualizará una ventana emergente inmediatamente después del paso 3, pidiendo si desea borrar los datos. Si desea borrar todo el soporte, mueva el cursor sobre el botón OK. Si desea cancelar la operación de creación de un CD de audio, coloque el cursor en el botón CANCEL. A continuación, pulse la tecla [ENTER].

Mueva el cursor hasta el botón NEW, y pulse la tecla [ENTER].

La lista de canciones mostrará información (número de pista/nombre de la canción/tamaño de la pista estéreo) para la canción que se escribirá en la pista 1 del CD.

 Desplace el cursor hasta el marco punteado de la lista de canciones, y gire el dial [DATA/ JOG] para seleccionar la canción que se escribirá en la pista 1.

Nota

- Cuando gire el dial [DATA/JOG], sólo verá las canciones para las que la pista estéreo actual contiene información.
- Las canciones con una pista estéreo de duración inferior a cuatro segundos no se visualizarán.
- Las canciones con una pista estéreo de duración superior a 324 minutos no se visualizarán.



6 Repita los pasos 4 y 5 para seleccionar las canciones que se escribirán en la pista 2 y siguientes.



- Cuando desplace el cursor hasta el botón NEW y pulse la tecla [ENTER], se añadirá una nueva canción al final de las canciones ya existentes.
- Si utiliza el botón INS en vez del botón NEW, puede insertar una nueva canción inmediatamente antes de la canción seleccionada en la lista.
- Puede utilizar el botón DEL para borrar la canción seleccionada actualmente desde la lista de canciones.

Nota

Cuando añada una canción a la lista de canciones, inicialmente se seleccionará siempre la misma canción. Cámbielo según sus preferencias.

Mueva el cursor al botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente le pedirá confirmación.



Para empezar la escritura, desplace el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Durante la escritura de información en el soporte, aparecerá una ventana emergente que indica "CD Writing..." Completada la escritura, una ventana emergente le preguntará si desea finalizar.



Nota

- Si aparece el mensaje de error "ATAPI Error!" al grabar, es posible que se haya producido una falta de datos en el buffer. En este caso, reduzca la velocidad de grabación a 4x o ajuste el botón UNDERRUN PROTECT en la posición ENABLE (→ p. 99).
- Si ha activado el test de escritura en la sección "Ajustes básicos para la unidad CD-RW" (→ p. 99), se realizará un test de escritura antes de escribir la información en sí. Si surge algún problema durante el test de escritura, aparecerá un mensaje de error.
- Se escribirá automáticamente información de restricción de copias en el CD creado.

9 Para finalizar el disco, mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Si no desea finalizar el disco, mueva el cursor al botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

Con esto se completa el proceso de escritura.



Escribir información de audio (Disc At Once)

Ahora explicaremos cómo utilizar el método Disc At Once para escribir pistas estéreo en soportes CD-R/RW a partir de canciones guardadas en el disco duro. Utilice este método si no desea crear un silencio entre cada pista del CD, o si desea escribir una sola canción dividida en varias pistas en el CD.

Compruebe que haya seleccionado la pista virtual correspondiente para la pista estéreo de la(s) canción(es) que desea escribir.

2 Si desea dividir la canción en pistas de CD en las posiciones de marcador especificadas dentro de la canción, compruebe que haya ajustado marcadores en las posiciones adecuadas.

Pulse repetidamente la tecla [CD] o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página CD WRITE de la pantalla CD.

CD	I STEREO 🛛 🖨 NO:NO:NO NON	LI:120.0 474 INT 11
×		10-120.0 474 dd 1.1
CDHRITE	CD WRITE BY	
CDPLAY	TRACK AT ONCE	
BACKUP	DISC AT ONCE	15
RESTORE		18
§ SETTING		30

/ Mueva el cursor hasta DISC AT ONCE y pulse / la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



① Song list

Esta es una lista de las canciones que contienen pistas estéreo que se escribirán en el soporte CD-R/ RW. La línea enmarcada por la línea punteada es la seleccionada actualmente para las operaciones. Si no se ha registrado ninguna canción, se indicará "-NO TRACK-".

2 Botón MARKER

Para cada pista estéreo, activa o desactiva los marcadores ajustados dentro de esa canción.

Cuando mueva el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], se activarán el punto de inicio, el punto final y los marcadores dentro de la pista estéreo seleccionada actualmente. (Aparecerá un icono de "bandera" en la parte izquierda de la lista.) Si los marcadores están activados para una pista estéreo, se escribirá un número de pista en el CD en la posición de cada marcador. Con independencia de las áreas de silencio, se escribirá toda la región comprendida entre los puntos Start y End.

3 Botón INS

Inserta una nueva canción delante de la canción seleccionada actualmente en la lista.

(4) Botón NEW

Añade una canción al final de la lista de canciones.

5 Botón DEL

Borra la canción seleccionada de la lista.

6 Botón EXECUTE

Realiza la escritura en el soporte de CD.

¡Consejo!

Si ya ha escrito información en el soporte CD-RW insertado, aparecerá inmediatamente una ventana emergente después del paso 3, pidiendo si desea borrar la información. Desplace el cursor hasta el botón OK si desea borrar todo el soporte, o hasta el botón CANCEL si desea cancelar la operación. A continuación, pulse la tecla [ENTER].

Mueva el cursor hasta el botón NEW, y pulse la tecla [ENTER].

La lista de canciones mostrará información (número de pista/nombre de la canción/tamaño de la pista estéreo) para la canción que se escribirá en la pista 1 del CD.

Desplace el cursor hasta el marco punteado de la lista de canciones, y gire el dial [DATA/ JOG] para seleccionar la canción que se escribirá en la pista 1.

Nota

- Cuando gire el dial [DATA/JOG], sólo verá las canciones para las que la pista estéreo actual contiene información.
- Las canciones con una pista estéreo de duración inferior a cuatro segundos no se visualizarán.
- Las canciones con una pista estéreo de duración superior a 324 minutos no se visualizarán.

Si desea que la pista estéreo de la canción seleccionada se divida en pistas de CD en la posición de cada marcador, desplace el cursor hasta el botón MARKER y pulse la tecla [ENTER].

Los marcadores quedarán activados para dicha canción, y aparecerá un icono de "bandera" en la parte derecha de la lista.

¡Consejo!

- Los marcadores pueden activarse/desactivarse independientemente para cada canción.
- Cuando utilice marcadores para dividir una pista estéreo, se especificará la posición de las divisiones en unidades de 1/75 segundo.

Nota

- Tenga en cuenta que si activa los marcadores, los números de pista mostrados en la lista no coincidirán con el número de pistas escritas en el CD.
- Puede escribir un máximo de 99 pistas en un CD de audio. Si, por ejemplo, activa los marcadores para la canción escrita en la pista 1 del CD, y esta canción contiene 98 marcadores, no será posible escribir ninguna otra canción en dicho soporte CD-R/RW.



Repita los pasos 5–7 para seleccionar las canciones que se escribirán en la pista 2 y siguientes.



- Cuando desplace el cursor hasta el botón NEW y pulse la tecla [ENTER], se añadirá una nueva canción al final de las canciones ya existentes.
- Si utiliza el botón INS en vez del botón NEW, puede insertar una nueva canción inmediatamente antes de la canción seleccionada en la lista.
- Puede utilizar el botón DEL para borrar la canción seleccionada actualmente desde la lista de canciones.

Nota

Cuando añada una canción a la lista de canciones, inicialmente se seleccionará siempre la misma canción. Cámbielo según sus preferencias.

Mueva el cursor al botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente le pedirá confirmación.



10 Para empezar la escritura, desplace el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Durante la escritura de información en el soporte, aparecerá una ventana emergente que indica "CD Writing..." Completada la escritura, se expulsará el soporte CD-R/RW y aparecerá la siguiente ventana emergente.



Nota

 Si ha activado el test de escritura en la sección "Ajustes básicos para la unidad CD-RW" (→ p. 99), se realizará un test de escritura antes de escribir la información en sí. Si surge algún problema durante el test de escritura, aparecerá un mensaje de error.

• Se escribirá automáticamente información de restricción de copias en el CD creado.

11 Si desea crear otro CD con idéntico contenido, inserte un nuevo soporte, desplace el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se iniciará de nuevo la escritura.

Alternativamente, puede desplazar el cursor hasta el botón CANCEL y pulsar la tecla [ENTER] para salir del proceso de escritura.

Finalizar el soporte CD-R/RW

Ahora explicaremos cómo finalizar un soporte CD-R/RW escrito utilizando Track At Once, de modo que el disco pueda reproducirse en una unidad CD-RW o en un reproductor de CD.



Los soportes CD-R/RW escritos con la AW16G utilizando Track At Once (y todavía no finalizados) no pueden reproducirse con otra unidad CD-RW o reproductor de CD, pero pueden reproducirse con la función CD Play de la AW16G (→ p. 106).

1

Inserte el soporte CD-R/RW que desee finalizar en la unidad CD-RW.

Pulse repetidamente la tecla [CD] o man-

tenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página CD WRITE de la pantalla CD.

3 Mueva el cursor al botón TRACK AT ONCE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla, y la lista de pistas mostrará el contenido escrito en dicho soporte CD-R/RW. Las pistas ya grabadas se visualizarán como "--EXIST--".

CD	STEREO	00:00:00.000	J=120.0 474	00 .
CDHRITE	CD WRITE BY	-01EXIST		0
CDPLAY PACYUR	TOTAL 84 .2H	8 02 EXIST	Г16.8НВ	···· 6
RESTORE	FINALIZE	03EXIST	Г—— 16 .8НВ	
SETTING	NEW	04EXIS	16.8HB	
	EXECUTE DEL	[05EXIS]	116.8HB	 -48



Una ventana emergente pedirá confirmación para la operación de finalizado.



Para finalizar el disco, mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Si decide no finalizar el disco, mueva el cursor al botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

Nota

La operación de finalizado no se puede interrumpir una vez iniciada. Realice esta operación con cuidado.

Ahora explicaremos cómo borrar toda la información escrita en el soporte CD-RW, de modo que pueda utilizar el disco CD-RW como disco en blanco. Deberá realizar esta operación en un disco que se haya utilizado para guardar datos informáticos, etc., si desea utilizar dicho disco en la AW16G.

¡Consejo! :

Como se elimina información necesariamente al crear copias de seguridad de la información de la AW16G en un soporte de CD-RW o cuando escribe información de audio en un soporte de CD-RW, no es necesario que realice el siguiente procedimiento cada vez que vuelva a utilizar el disco.

Nota

La información borrada no se puede recuperar. Realice esta operación con cuidado.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [CD] o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas del CURSOR
 [▲]/[▼] para acceder a la página SETTINGS de la pantalla CD.

CD	STEREO	n 00:00:00.000	J=120.0 4/4	001.11
CDHRITE	CD-RM	AUDIO WRITE	DATA WRITE	n
CDPLAY	MEDIA ERASE	SPEED ×8	SPEED ×4	
BACKUP	SIMPLY	TEST	COMPARE	15
RESTORE	PERFECTLY	HRITE	MOTOR ON	18
SETTING		UNDERRUN DICAPLE		
		PROTECT	Increase in the second	L 8 - 70

2 Desplace el cursor en el campo CD-RW MEDIA ERASE, y pulse la tecla [ENTER] para seleccionar el método de borrado seleccionado.

Cada botón selecciona el siguiente método de borrado.

- Botón SIMPLY Sólo se borrará la información escrita en el TOC (Tabla de contenido) del dispositivo CD-RW. Si selecciona este método, tardará muy poco en borrarse el soporte de CD-RW.
- Botón PERFECTLY Toda la información escrita en el soporte CD-RW se borrará completamente. Como este método borra toda la información del soporte, tardará más que SIMPLY.

Desplace el cursor al botón deseado y pulse la tecla [ENTER]. Una ventana emergente le pedirá la confirmación del borrado.

• Si activa el botón SIMPLY

CONFIRMATION				
Erase CD-RW Media?				
CANCEL				

• Si activa el botón PERFECTLY



- Para realizar el borrado, desplace el cursor en el botón OK. Si decide que no desea borrar el disco, desplace el cursor en el botón CAN-
 - CEL. A continuación, pulse la tecla [ENTER]. Si ha seleccionado el botón OK, el borrado empezará. (Esta operación no se puede detener.)

Reproducir un CD de audio

Puede utilizar la unidad CD-RW para reproducir un soporte de audio CD o CD-R/RW convencional donde se haya escrito información de audio. Se conoce como la función CD Play.

¡Consejo!

La función CD Play también puede reproducir información de audio desde un CD-ROM de modo mezclado (sólo pista 2 y posteriores) o CD Extra (sólo primera sesión).

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [CD] o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas del CURSOR
 [▲]/[▼] para acceder a la página CD PLAY de la pantalla CD.

En esta página puede reproducir un CD de audio insertado en una unidad de CD-RW.

CD	STEREO	<u>î</u> 00	:00:00.000	J=12	0.0 4/4	00 I. I
CDHRITE	CD PLAY)	TRACK	TIME		····· 0
BACKUP S						
RESTORE	LOOPERT: O		-D() TRACK-		18
SETTING	INFOT CHING					
						LR
	(

1 Botón CD PLAY

Activa y desactiva la función CD Play.

2 Botón INPUT CH MUTE/MIX

Utilice este botón para especificar si las señales de los canales de entrada 1–8 se enviarán junto con la reproducción de CD (botón MIX), o si sólo se enviará la señal CD (botón MUTE).

③ Lista

Visualiza las pistas de CD de audio insertadas en la unidad CD-RW.

Inserte el CD de audio que desee reproducir en la unidad CD-RW.

3 Mueva el cursor al botón CD PLAY y pulse la tecla [ENTER].

La función CD Play se activará, y se leerá la información de pista CD.

CD	STEREO CD	TRACK 🛙 🖡	T I HE 00:00:00	
CDHRITE	(CD PLAY)	TRACK	TINE	o
RACKUP				
RESTORE	CD PLAY : ON	01	00:01:40	
SETTING	INPUT CHEMUTE	50 50	00 : 0 : 40 00 : 0 : 40	
		04	00:01:40	LR

4 Para reproducir las pistas de CD, pulse la tecla PLAY [▶]. Para detenerla, pulse la tecla STOP [■].

Durante la reproducción, la salida de audio de la unidad CD-RW se enviará directamente al canal de salida estéreo. Utilice el deslizador STEREO para ajustar el volumen.

Con la función CD Play activada, las teclas de la sección de transporte tendrán las siguientes funciones.

Tecla	Funcionamiento
Tecla PLAY [►]	Reproducir
Tecla STOP [■]	Se detiene
Tecla REW [◀◀]/tecla FF [▶▶]	Rebobinado/avance rápido
Dial [DATA/JOG]	Selecciona pistas
[Tecla ◀]/tecla [►]	Selecciona pistas

¡Consejo!

- Cuando el cursor se sitúa en la lista, puede girar el dial [DATA/JOG] para seleccionar las pistas.
- Mientras el CD de audio se está reproducción, parpadeará el indicador de acceso de la sección de la pantalla.

Para salir de la función CD Play, desplace el cursor al botón CD PLAY y pulse la tecla [ENTER].

Nota

- El botón CD PLAY se puede activar/desactivar con el CD detenido.
- Con el botón CD PLAY activado, la unidad CD-RW se bloqueará, y no se podrá extraer el disco.

Capítulo 11 Sampler de bucle rápido

Este capítulo describe cómo usar la sección Quick Loop Sampler.

Acerca del Sampler de bucle rápido

La AW16G contiene sampler de bucle rápido que le permite tocar formas de onda estéreo (samples) por medio de los cuatro pads.



Cada pad 1–4 tiene cuatro bancos de muestras (A–D) a las que puede asignar muestras. Cambiando el bando de muestra de cada pad puede usar hasta 16 muestras distintas.



Bancos de muestras

Cuando golpea uno de los pads 1–4, la muestra asignada se enviará vía el canal del pad 1–4 al bus estéreo. para cada canal de pad puede ajustar los niveles de envío 1/2 del EQ, las dinámicas y los efectos de la misma forma que para los canales de pista o los canales de entrada.

• Flujo de la señal cuando se usa Quick Loop Sampler



Sección del mezclador

Puede cargar muestras en los pads desde la biblioteca de muestras (una biblioteca para el Quick Loop Sampler), seleccionar una parte de una pista de audio o un CD de audio, o cargar un archivo WAV. También puede muestrear directamente una señal desde un instrumento o un micro conectado a los jacks de entrada de la AW16G y asignar la muestra a un pad. Es posible reproducir una muestra de dos maneras. "One shot mode" toca la muestra una vez desde el inicio al final. "Loop mode" toca la muestra de forma repetida desde el inicio al final. Además, puede seleccionar el modo "Gate mode" que reproduce la muestra sólo cuando se continúa tocando el pad o el modo "Trigger mode" que toca la muestra en su totalidad hasta el final cuando se toca el pad una vez.



Las operaciones de pad se pueden grabar en un área de la memoria denominada Pad Tracks (Pistas de pad). Las pitas de pad siempre operan en sincronía con el grabador. Al grabar las operaciones de pad en las pistas de pad mientras se oye la reproducción de la canción, puede usar las pistas de pad como pista de audio suplementaria.



Nota

Tenga en cuenta que las pistas de pad no graban la muestra ni la información audio misma, sino meramente la información de pad activo/inactivo. (Cada fragmento de información en cuestión se llama "pad event") La reproducción producida por una pista de pad cambiará si cambia a otras muestras después de grabar eventos de pad, o si cambia el modo de la reproducción.

La AW16G también proporciona una "Slice function" que divide una muestra en de ocho a dieciséis segmentos, y ajusta la temporización de la reproducción de cada segmento según el tempo de la canción.

Utilizando la función Slice puede cambiar solamente el tempo de una frase sin afectar su afinación.

Por ejemplo, un patrón de percusión muestreado se puede reproducir según tempo especificado por el mapa de tempo de la canción. Para más detalles acerca de la utilización de la función Slice, \rightarrow p. 120.



Los ajustes Quick Loop Sampler y la información de muestreo asignada a cada pad se guardan como parte de la canción.
Utilizando bibliotecas de muestras

Las bibliotecas de muestra contienen grupos de hasta dieciséis muestras diferentes que los Quick Loop Sampler pueden utilizar.

Cuando la AW16G sale de fábrica, grupos de muestras, como bucles de percusión y efectos de sonido se guardan en el disco duro como bibliotecas de muestras. Al cargar una de estas librerías, las muestras se asignarán a cada pad/banco de pads, y puede utilizar los pads para reproducir las muestras inmediatamente Explicamos como cargar una biblioteca de muestras y probarla.

I En la sección Quick Loop Sampler, o bien pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página LIBRARY de la pantalla SAMPLE.



1 Lista

Esta área muestra una lista de las bibliotecas de muestra guardadas en el disco duro.

2 Botones NAME/OLD/SIZE

Estos botones clasifican las bibliotecas de muestra indicadas en la lista, o bien alfabéticamente (NAME), por cuando fueron guardadas (OLD), o bien por su tamaño (SIZE).

3 Botón LISTEN

Cuando desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], la canción seleccionada se iluminará. Si ahora pulsa un pad 1–4, la muestra asignada al banco de muestras A de la biblioteca de muestras actualmente seleccionada reproducirá repetidamente. La reproducción se detendrá cuando pulse el pad otra vez.

④ Botón RECALL

Este botón recupera la biblioteca que se selecciona en la lista, y asigna las muestras a cada pad/banco de pads.

5 Botón DELETE

Este botón borra la biblioteca seleccionada en la lista del disco duro.

6 Botón STORE

Este botón guarda la biblioteca que ha editado.

⑦ Botón PROTECT

Desplace el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER], para activar/desactivar la biblioteca seleccionada en la lista. Se visualizará un icono de "candado" para indicar una biblioteca que está protegida, y no será posible editar o borrar esta biblioteca. (8) Botón NEW

Este botón crea una biblioteca en el disco duro.

2 Desplace el cursor por la lista, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la biblioteca que desea cargar.

Girando el botón LISTEN y pulsando el pad 1–4, puede reproducir las muestras que están asignadas al banco de muestras A para cada pad en la mencionada biblioteca. Para más detalles sobre el contenido de la biblioteca, consulte con el "Apéndice".

3 Desplace el cursor al botón RECALL y pulse la tecla [ENTER]. Se abrirá una ventana emergente. Desplace el cursor hasta el botón ALL y pulse la tecla [ENTER].

Cuando la biblioteca se ha cargado, la ventana emergente se cerrará automáticamente.

¡Consejo!

Cuando la ventana emergente se abre, puede mover el cursor hacia el botón 1SAMPLE y pulsar la tecla [ENTER] para seleccionar y cargar una muestra individual de la biblioteca.

- Suba el deslizador [STEREO] a la posición 0 dB.
- 5

Pads Strike 1–4.

Puede reproducir las muestras que están asignadas al banco de muestras A de cada pad.

¡Consejo! =

De las bibliotecas de muestras guardadas en el disco duro, cuando la AW16G sale de fábrica, muchas de las bibliotecas de patrón de percusión que están ajustadas en modo Loop tienen la función Slice activada. Si carga este tipo de biblioteca, solamente necesita pulsar el pad, y el tempo del patrón de percusión coincidirá con el tempo de la canción. Esto le permite utilizar el Quick Loop Sampler de forma similar a un máquina de percusión.

Nota

- Si una muestra se asigna a un pad, éste pad se iluminará mientras la muestra reproduce cuando lo pulsa. No obstante si no se asigna una muestra, no se reproducirá nada y el pad no se iluminará. Puede o bien asignar una muestra a un pad, o activar el banco de muestras.
- Si el pad se ilumina cuando golpea un pad pero no escucha ningún sonido, acceda a la página METER de la página VIEW, y compruebe si el indicador del canal de pad (P1-P4) correspondiente se está moviendo (→ p. 90).
- Si el indicador se mueve cuando golpea un pad, asegúrese de que el deslizador [STEREO] no ha descendido, y que su sistema de monitorización está correctamente conectado y que su volumen está ajustado apropiadamente.
- Si no oye ningún sonido incluso después de subir el deslizador [STEREO], acceda a la página INIT de la pantalla MONITOR y pulse el pad. Esto inicializará el canal de pad para que produzca sonido (→ p. 91).



Para activar el banco de muestra para cada pad, pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.

(1) 2 (
SAMPLE	STEREO		g 00:0	0:00	.000	J=12	0.0 4/4	00 .
SETUP	PAC BA	NK	NAME	. т	'RIM S	LICE	BPM 🕨	n
LIBRARY		-NO F	8EC-1			-	-	
ED INPORT	🗅 2 A [-NO F	REC-1			-	-	15
<u>TR IMPORT</u>	🖃 3 A C	-NO F	REC-1			-	-	18
MEMORY	🖂 4 AC	-NO P	REC-1			-	-	30
	_		HONITO	R TEH	P0 = 0R	IGINAL		L R 48

① Modo One Shot/Loop

Un icono indica si la muestra asignada al pad se ajusta al modo One Shot () o al modo Loop ().

2 Número de Pad

Indica el número de pad 1-4.

③ Bank

Selecciona el banco de muestras (A-D) utilizado por cada pad. El nombre de la muestra asignada a este banco se visualiza en la derecha.

¡Consejo!

Si no se asigna una muestra al banco seleccionado, el nombre del área de la muestra indicará [-NO REC-].

Desplace el cursor al área del banco para el pad deseado y gire el dial [DATA/JOG].

El banco de muestra cambiará, y el nombre de la muestra cambiará en consecuencia.



Según lo desee, utilice los mandos y teclas de la sección Selected Chanel para procesar los sonidos de los pads.1–4.

Se pueden ajustar los EQ, las dinámicas, y los niveles de envío de efecto 1/2 para los pads de canales de la misma manera que para los canales de pistas o canales de entrada. Pulse un pad 1–4 para seleccionar el canal de pad que quiere controlar, y utilice los mandos y teclas de la sección Selected Chanel.



- Cuando pulsa un pad 1–4, la muestra asignada siempre sonará. Si desea seleccionar un pad para las operaciones sin hacerlos sonar, mantenga la tecla [PAD SEL] y pulse un pad 1–4.
- La reproducción de sonidos de pads 1-4 se envían a través de los canales de pad 1-4 al bus estéreo. Utilizando la página MIXDOWN de la pantalla RECORD, puede grabar su interpretación pad en la pista estéreo.(→ p. 89). Una grabación en la pista estéreo también se puede desplazar a una pista de audio (→ p. 128).

Grabar/reproducir una interpretación de pad

A continuación se explica cómo grabar una interpretación (eventos de pad) en las pistas de pad.

En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [RECORD] o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página RECORD.

En la página PAD puede grabar los eventos de pad en las pistas de pad.

(4)

123



① Modo One Shot/Loop

Un icono indica si la muestra asignada al pad se ajusta al modo One Shot () o al modo Loop ().

2 Número de pista de pad

Muestra el número de pista de pad 1–4. A la derecha se visualiza el nombre de la muestra para el banco de muestra seleccionado para dicho pad.

③ Botón Track status

Indica el estado de funcionamiento de la pista. Si desplaza el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], las dos siguientes ventanas emergentes se alternarán.

 La pista de pad se puede grabar.
 La pista de pad se puede reproducir.

Nota

Según los ajustes en la página PAD de la pantalla TRACK, esto también puede indicar 🛐 (enmudecido).

④ Pad track view

En esta área, los eventos del pad grabados en la pista del pad se muestran como un gráfico de barras. Las posiciones del localizador se indican como iconos en la parte inferir de la pantalla.

Desplace el cursor al botón de estado de la pista, y pulse la tecla [ENTER] varias veces para que la visualización del botón pase a (preparado para grabar). (Debe seleccionar más de una pista de pad.)

¡Consejo!

El botón de estado de pista sólo se puede cambiar cuando el grabador está detenido.

3 Utilice los deslizadores del canal de pista y los deslizadores [STEREO] para ajustar las pistas de audio a un nivel adecuado para monitorizar.

Sitúese en el punto de la canción donde desee iniciar la grabación.

Para empezar a grabar en las pistas de pad, pulse la tecla PLAY [►].

La grabación empezará a realizarse, y empezará la grabación del evento del pad.

Reproduce los pads mientras escucha la reproducción de las pistas de audio.



Los eventos de pad se grabarán en las pistas de pad. Los eventos de pad que se graban aparecerán en la visualización de la pista de pad a tiempo real.

¡Consejo! ;

Las pistas de pad registran sólo el estado activado/desactivado del pad.

✓ Para detener la grabación, pulse la tecla STOP [■].

El grabador se detendrá.

Para reproducir los eventos que se grabaron en las pistas de pad, desplace el cursor al botón de estado de pista y pulse la tecla [ENTER] varias veces para que la pantalla pase a <u>-</u>].

9 Sitúese en el punto desde el que desee empezar la reproducción, y pulse la tecla PLAY [►].

La(s) pista(s) de pad reproducirán en sincronización con el grabador. Si desea rehacer la grabación, repita los pasos 6–9.

También es posible regrabar un fragmento específico de una pista de pad. En este caso, los eventos de pad grabados de nuevo sobrescribirán los eventos grabados anteriormente. Sin embargo, deberá tener cuidado, ya que esto también afectará cualquier evento del pad superpuesto antes o después del fragmento regrabrado.

¡Consejo! ;

Los contenidos de una pista de pad grabado se pueden editar de muchas formas utilizando los comandos de edición. Para más detalles, consulte "Operaciones con los comandos de edición" (\rightarrow p. 123). **10** Si desea enmudecer una pista de pad específica, pulse repetidamente la tecla [TRACK] de

la sección Work Navigate o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas CUR-SOR [▲]/[▼] para acceder a la página PAD de la pantalla TRACK.

En la página PAD de la pantalla TRACK puede activar y desactivar el enmudecimiento de cada pista de pad.



① Modo One Shot/Loop

Un icono indica si la muestra asignada al pad se ajusta al modo One Shot () o al modo Loop ().

2 Número de pista de pad

Indica el número de pista de pad 1–4. A la derecha se visualiza el nombre de la muestra asignada al banco de muestra seleccionado para dicho pad.

③ Botón Track mute

Este botón activa y desactiva el enmudecimiento de cada pista. Desplace el cursor en el botón y pulse la tecla [ENTER] para pasar entre los siguientes dos ajustes.

_____La pista de pad se puede reproducir.

🖬La pista de pad se enmudece.

Desplace el cursor al botón de enmudecimiento de la pista que desee enmudecer, y pulse la tecla [ENTER] para que el botón pase a (enmudecido).

Para cancelar el enmudecimiento, desplace el cursor al botón de enmudecimiento de la pista y vuelva a pulsar la teca [ENTER].

¡Consejo!

Si una pista de pad se enmudece y el pad se ajusta a LOOP/TRIGGER, el pad se reproducirá si simplemente pulsa la tecla [PLAY] para reproducir el grabador. Esto significa que puede utilizar esta función como una unidad de percusión aunque no haya grabado en una pista de pad.

Importar de un archivo de audio CD/WAV a un pad

Aquí se explica cómo importar información de audio de CD (CD-DA) o un archivo WAV desde un CD-ROM/CD-R en un banco de muestra para los pads 1–4.



Cambie los ajustes internos de la AW16G para activar la grabación digital.

Para más información acerca de los ajustes de grabación digital, consulte la página 160.

Insertar un CD en una unidad de CD-RW.

Puede cargar información de audio (CD-DA) o archivos WAV desde los siguientes tipos de soporte.

- Información de audio (CD-DA)
- CD de audio
- CD-Extra (sólo la primera sesión de CD-DA)
- Mixed Mode CD (sólo información CD-DA de la segunda y las siguientes pistas)

• archivo WAV

- CD-ROM, CD-R, CD-RW con formato de Nivel 1 ISO9660*
- Mixed Mode CD
 - * El nombre del directorio y el nombre de archivo no pueden utilizar caracteres que no sean alfanuméricos en mayúsculas o el carácter "_" (guión bajo). Si utiliza la AW16G para exportar archivos WAV en soporte CD-R/RW, la información será en formato nivel 1 ISO9660, pero tenga en cuenta esta restricción si utiliza un ordenador para crear archivos WAV.

En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página CD IMPORT de la pantalla SAMPLE.

SAMPLE	PAD 4	🛕 00:00:00.000	J=120.0 4/4	00 I. I J
SETUP	CD IMPOR	T]		0
LIBRARY		_		····- 6
CDINPORT				15
TR IMPORT		READ CD INFO		18
MEMORY		· •	-	
	PAD:1	BANK:A [-NO	REC-1	L 8 - 10

Compruebe que el cursor esté situado en el botón READ CD INFO, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla indicará "Read CD info...", y la AW16G empezará a leer el CD insertado en la unidad de CD-RW.

Según la fuente desde la que se lea la información, la pantalla cambiará de la siguiente forma.

• Cuando importe desde un CD/CD-Extra de audio



1 From CD TRACK

Especifica el número (01–99) de la pista de audio que se importará como el CD de origen.

2 From Start

Especifica la posición de inicio de la información que se importará, en unidades de minutos/segundos/cuadros (1/75° de un segundo).

③ From End

Especifica la posición de fin de la información que se importará, en unidades de minutos/segundos/ cuadros (1/75° de un segundo).

¡Consejo!

Los "cuadros" aquí son la unidad de tiempo más pequeña utilizada por una pista de CD. No los confunda con los cuadros utilizados en MTC o SMPTE.

④ Botón LISTEN

Si sitúa el cursor sobre este botón y pulsa la tecla [ENTER], el fragmento especificado de la pista de CD seleccionado actualmente se reproducirá repetidamente.

5 To PAD

Selecciona el número de pad (1–4) en el que se importará el material de audio.

6 To BANK

Selecciona el banco de muestra (A–D) al que se importará el material de audio.

7 To NAME

Indica el nombre de la muestra que se asigna actualmente al banco de muestra de destino de importación. Si no se asigna nada, indicará [-NO REC-]. Este campo es sólo para visualizar, y no se puede editar.

• Cuando se importa de un archivo WAV



① From WAV File

Especifica el archivo WAV que se importará. Si el soporte contiene carpetas (directorios), desplace la carpeta que contiene el archivo WAV que desee importar, y especifique el archivo WAV deseado.

Se visualizarán los siguientes iconos.

w	. In	idica	que se	e ha	sele	ccior	nado	un
	a	chive	o WAV					

Indica que se ha seleccionado una carpeta en el mismo nivel.

• Indica que se ha seleccionado una carpeta del nivel inmediatamente superior.

2 Mono/Stereo

Indica si el archivo WAV seleccionado para importar es monoaural (M) o estéreo (S). Este campo es sólo para visualizar, y no se puede editar.

③ Size

Indica el tamaño (longitud en unidades de ms) del archivo WAV seleccionado para importar. Este campo es sólo para visualizar, y no se puede editar.

④ Botones LISTEN/ENTER/UP

El nombre y la función del botón dependerá del elemento que desee seleccionar para el parámetro From WAV File.

- Si se selecciona el archivo WAV (m) Se visualizará el botón LISTEN, lo que le permitirá escuchar el archivo WAV repetidamente.
- Si se selecciona una carpeta en el mismo nivel. El botón ENTER se visualizará, y le permitirá entrar en una carpeta.

 Si se selecciona la siguiente carpeta (<u></u>)
 El botón UP se visualizará, y le permitirá acceder a una carpeta superior.

- (5) To PAD
- 6 To BANK
- ⑦ To NAME

Tienen la misma función que al importar desde un CD/CD-Extra de audio.

¡Consejo!

- Si se inserta un CD-ROM con formato de modo mezclado en la unidad de CD-RW, aparecerá una ventana emergente donde podrá seleccionar AUDIO (CD-DA) o WAVE (archivos WAV) para importar. Desplace el cursor en el botón para el tipo de información que desee importar y pulse la tecla [ENTER].
- El único tipo de archivos WAV que se pueden importar son los archivos de 16 bits/44.1 kHz monoaurales o estéreo.

- Si importa archivos WAV monoaurales, la misma muestra se asignará a los canales L y R.
- Cuando desplace el cursor al botón LISTEN y pulse la tecla [ENTER], habrá un pequeño intervalo de tiempo antes de que escuche un sonido, ya que la información se lee desde un CD.

Si importa un archivo WAV, desplace el cursor

al campo del archivo WAVE, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el archivo WAV que desea importar.

Para pasar a una carpeta de un nivel inferior, visualice el icono () en esta área, desplace el cursor al botón ENTER en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Para pasar a una carpeta de un nivel superior, visualice (<u>)</u> en esta área, desplace el cursor al botón UP en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Si está importando de un CD de audio o un CD- Extra, utilice los campos From Start/ From End para especificar el fragmento que desea importar.

Utilice los campos To PAD y To BANK para especificar el banco de pad/muestra en el que se importará la información.

Nota

Si el destino de la importación ya contiene información, la muestra nueva importada sobreescribirá a la muestra existente. Tenga cuidado de no borrar accidentalmente una muestra que desee mantener.

Cuando haya terminado de especificar la información que se debe importar, desplace el cursor hasta el botón EXEC y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiéndole la confirmación de la operación.



9 Para ejecutar la importación, desplace el cursor hasta el botón OK, y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la importación. Si decide cancelar la operación, desplace el cursor al botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

¡Consejo! =

- Al importar de CD-DA, se asignará automáticamente un nombre de "PAD_x_y" (x= número de pad, y= banco de muestra) a la muestra. Podrá cambiar este nombre más tarde, si lo desea (→ p. 117).
- Al importar un archivo WAV, se asignarán los primeros ocho caracteres (sin incluir la extensión) del nombre del archivo como el nombre de la muestra.
- La muestra importada se guardará junto con la canción actual.

Nota

No es posible importar muestras mientras la AW16G está en funcionamiento.

Importar desde una pista de audio/pista estéreo a un pad

Cómo se puede importar un fragmento de una pista ya grabada de una canción actual a un banco de muestra para pads 1–4.



Reproduzca la canción, y encuentre la pista y fragmento que desea importar.

2 En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página TR.IMPORT de la pantalla SAMPLE.



Esta página contiene los siguientes elementos.

1 From TRACK

Especifica la pista de la cual se importará la información.

2 From V.TR

Especifica la pista virtual de la cual se importará la información.

③ From Start

Específica el principio del fragmento que se importará.

④ From End

Específica el final del fragmento que se importará.

5 To PAD

Selecciona el pad (1–4) de la que se importará información.

6 To BANK

Selecciona el banco de muestra (A–D) de la que se importará información.

⑦ NAME

Indica el nombre de la muestra que se asigna actualmente al banco de muestra que especifico como el destino de importación. Si no se asigno una muestra, indicará [-NO REC-]. Este elemento es sólo para visualizar, y no se puede editar.

Mueva el cursor hacia el campo From TRACK, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar como pista de fuente de importación a uno de los siguientes.

1–16	Importar audio	monoaural de una
	pista 1–16.	

1/2–15/16 Importar audio estéreo de la pistas 1/2–15/16.

STEREOImportar audio estéreo de la pista estéreo.

¡Consejo!

Si importa audio monoaural de una pista 1–16, se asignará la misma muestra a los canales izquierdo y derecho.

Desplace el cursor hacia el campo V.TR, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar una pista virtual 1–8 como destino para la importación.

Desplace el cursor a los campos From Start y From End, y gire el dial [DATA/JOG] par especificar el principio y el final del fragmento que se importará.

Las unidades por las que especifica la posición dependerá del método de visualización del contador actual. Para más información acerca de la visualización del contador, consulte la página 139.



Desplace el cursor a los campos To PAD y To BANK, y gire el dial [DATA/JOG] par especificar el número de pad y el banco de muestra a donde se importará la información.

Cuando haya terminado de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el botón EXEC y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación.

Para ejecutar la importación, desplace el cursor hasta el botón OK, y pulse la tecla [ENTER].

La información se empezará a leer de la pista. Si decide cancelar la operación de importación, desplace el cursor al botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

¡Consejo!

- La muestra importada se asignará con el mismo nombre que la pista de donde se ha importado la información. Podrá editar este nombre más tarde, si lo desea (→ p. 117).
- La muestra importada se guardará junto con la canción actual.

Nota

- Se pueden importar un total de hasta 44 segundos (estéreo) de muestras en el Quick Loop Sampler. Si especifica un fragmento que excede esta cantidad, se visualizará en la pantalla un mensaje de error, y la operación de importación no se podrá ejecutar.
- Si importa una vez más al mismo pad y banco de muestra, la información nueva importada sobreescribirá a esta información. Si desea mantener la muestra previamente importada, debe importar la información nueva a un pad diferente o banco de muestra.
- No es posible importar muestras mientras la AW16G está en funcionamiento.



Muestrear una señal de entrada externa

Puede muestrear (grabar) directamente una señal externa desde los jacks MIC/LINE INPUT y asignarlos a un pad. Hay dos manera de hacer esto; "grabación manual" en la que usted inicia y detiene la grabación manualmente, y "grabación automática" en la que la grabación empezará automáticamente cuando la señal alcance un nivel especifico.

Preparación del muestreo

Conecte el instrumento/micro que desea muestrear a un jack MIC/LINE INPUT jack.

2 En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente la tecla [RECORD] o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SAMPLE de la pantalla RECORD.



Esta página contiene los siguientes elementos.

1 INPUT

Indica el estado de la conexión de los canales de entrada 1–8.

2 Botón SAFE

Si desplaza el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], todas las conexiones se anularán.

③ P1–P4

Indica el estado de la conexión de los pads 1-4.

4 PAD

Indica el pad de destino de grabación (1-4).

5 BANK

Indica el banco de muestra de destino de grabación (A–D).

6 Nombre de la muestra

Indica la muestra que se asigna actualmente al banco de muestras seleccionado en los campos PAD/BANK.

⑦ Botón MANU REC/AUTO REC

Este botón selecciona o bien MANU REC (grabación manual) o bien AUTO REC (grabación automática) como método de grabación.

- (8) Mando TRIG Ajusta el nivel de disparo cuando se utiliza la grabación automática.
- (9) Botón START/STANDBY/STOP Este botón inicia y detiene el muestreo.

1 Indicador

Indica el nivel de entrada de la señal que se grabará.

- Pulse la tecla [INPUT SEL] del canal de
- entrada al que conecto el instrumento/micro, y entonces pulse el pad que quiere especificar como destino para la grabación.

El canal de entrada se conectará directamente al pad que usted especifique. Los campos PAD y NAME cambiarán en consecuencia.



Normalmente, un canal de entrada se conectará a los canales L y R del pad, como se muestra en el diagrama anterior. No obstante, si los canales de entrada están emparejados, el canal de número impar se conectará al canal L del pad, y el canal de número par se conectará al canal R del pad.

Nota

Cuando conecta un canal de entrada y un pad, la visualización de los contadores cambiarán. En este estado no será posible sonorizar el pad, como tampoco operar las teclas de la sección de transporte ni la sección locate. Al desplazara el cursor al botón SAFE y pulsar la tecla [ENTER] para cancelar la conexión, la operación regresará al estado normal.



Ajusta el nivel de entrada del instrumento o micro.

Para más información sobre cómo asignar ajustar el nivel, consulte la página 34.



Según sea necesario cargue una biblioteca de entrada para crear el sonido deseado.

Para más detalles sobre como utilizar una biblioteca de entrada para modificar el sonido, consulte la página 50.

Nota

El banco de muestra será el que hay sido seleccionado en la página SETUP de la pantalla SAMPLE. Si graba en un banco de muestra en que ya existen muestras asignadas, las muestras nuevas se sobrescribirán sobre las muestras previas.

El procedimiento desde este punto dependerá de si está utilizando Manual Record o Auto Record.



Grabación manual

Asegúrese de que el botón MANU REC/AUTO REC indica MANU REC.

Si el botón indica AUTO REC, desplace el cursor al botón y pulse la tecla [ENTER]. Cuando se selecciona MANU REC, el botón START/STANDBY funcionará como el botón START para iniciar o detener el muestreo.

Para empezar el muestreo, mueva el cursor hasta el botón START en la pantalla y pulse la tecla [ENTER]. A continuación, toque el instrumento.

Durante el muestreo, el botón se mostrará como STOP y funcionará como botón de detención del muestreo.

RECORD P	•AD	1 5	ANPL	ING	PAD:1	MANUREO		
DIRECT	NPUT	5:3 -	1:56:	18:	DOD:4	DAMK-O		
HIXED	l i	i ^e e e e		~ ~ ·	[-NO	REC- 1	······	6
BOUNCE		١.						
SAHBI F	SAFE	1			HANU R	EC		
PAD		4:00		°:	STOP	<u> </u>	룴	

Para detener el muestreo, mueva el cursor hasta el botón STOP en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

El muestreo también finalizará automáticamente cuando se agote la memoria disponible.

Grabación automática

- Desplace el cursor hasta el botón MANU REC/AUTO REC y pulse la tecla [ENTER] para que el botón pase a AUTO REC. El botón START/STANDBY funcionará como botón STANDBY para detener el muestreo o dejarlo en espera.
- 2 Desplace el cursor hasta el botón TRIG y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el nivel a que se iniciará el muestreo. El ajuste viene indicado por el símbolo del indicador.

El muestreo se iniciará automáticamente cuando la señal de entrada sobrepase el nivel especificado.

RECORD	PAD	1	SAN	PLING	PAD:1	AUTOREC	TRIG=-IBdB
DIRECT	INPUT	1 2:3	9 4:5	6:18	Pen:4	DANK O	
HIXED		Ν.		* * * *	C -NO	REC- 1	
EVONCE S		N –			\geq	TRIS	····· ·····
SAMPLE	SAFE	11			AUTOR	EC 🔿	···· 30
PAD	PAD	* * · · ₽1 :) 0.0 P2 : P	9 : РЧ	STAND	BT	REC L R

Mueva el cursor hasta el botón STANDBY y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla del botón STANDBY cambiará a START, y pasará al modo de espera de la grabación.

¡Consejo!

Si desplaza el cursor hasta el botón START y pulsa la tecla [ENTER], el muestreo empezará inmediatamente aunque la señal de entrada no haya alcanzado el nivel especificado por el mando TRIG.

Toque el instrumento.

El muestreo se iniciará cuando la señal de entrada alcance el nivel especificado en el paso 2. Durante el muestreo, el botón STANDBY se mostrará como STOP y funcionará como botón de detención del muestreo.

Para detener el muestreo, mueva el cursor hasta el botón STOP en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

El muestreo también finalizará automáticamente cuando se agote la memoria disponible.



- Inmediatamente después de finalizar el muestreo, se asignará automáticamente un nombre de "PAD_x_y" (x= número de pad, y= banco de muestra) a la muestra. Podrá editar este nombre más tarde, si lo desea (→ p. 117).
- Puede ajustar el fragmento de una muestra después de grabarla (→ p. 118). Es una buena idea dejar algún tiempo adicional antes y después del sonido que realmente desea, y ajustar después el fragmento de reproducción.

Ahora explicaremos cómo puede editar el nombre de la muestra que se asigna al importar desde un CD de audio o archivo WAV, o al muestrear una señal externa.

I En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.

(1) (2		3				
SAMPLE INPUT	1	SANPL	.IMG	PAD:3	AUTOR	EC TRIG	= - 184B
SETUP PAD	BANK .	NAME	:- т	'RIM SL	ICE	врм 🕨	o
LIBRARY 🔁 1	ALPAD_	1_8_1			-	-	·····- 6
CD INPORT	A[PAD_	2_A_1			-	-	<u>CC</u> - 15
TR IMPORT	A[PAD_	3_A_1			-	-	00-18
MEMORY 4	A[PAD_	4_8_1			-	-	
		HONITO	R TEHI	PO= ORI	GINAL		LR

1 Bank

Selecciona el banco de muestra que se utilizará para cada pad.

② Nombre de la muestra

Indica el nombre de la muestra que se asigna al banco de muestra seleccionado actualmente.

③ Botón NAME

Abre la ventana emergente TITLE EDIT, donde podrá editar el nombre de la muestra.

2 Desplace el cursor hasta el campo Bank, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el banco de muestra cuyo nombre desee editar. El nombre de la muestra se visualiza en la parte derecha.

3 Mueva el cursor al nombre de botón NAME y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT.



Sólo puede utilizar letras mayúsculas y el carácter

Cuando haya finalizado la edición del nombre, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se cerrará la ventana emergente y se aplicará el nuevo nombre.

Cortar el fragmento de reproducción

Aquí explicaremos cómo puede visualizar la forma de onda de la muestra asignada a un banco de muestra, y cómo ajustar los puntos de inicio y final de la reproducción.

En la sección Quick Sampler, pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.



1) Bank

Selecciona el banco de muestra utilizado para cada pad.

2 Botón TRIM

Accede a una ventana emergente que visualiza la forma de onda de la muestra.

2 Mueva el cursor hasta el campo de banco para el pad cuyo fragmento de reproducción desee ajustar, y seleccione el banco de muestra.

3 Desplace el cursor hasta el botón TRIM para el pad cuyo fragmento de reproducción desee ajustar, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente WAVE DISPLAY. En esta ventana emergente puede ver la forma de onda de la muestra seleccionada, y especificar el punto de inicio (posición de inicio de la reproducción) y el punto final (posición final de la reproducción).



1) **PAD**

Indica el pad y el banco de muestra seleccionados actualmente. Utilice el dial [DATA/JOG] para especificar si se visualizarán el canal L o el R.

2 Punto de inicio

Especifica el punto de inicio de la muestra.

③ Punto final

Especifica el punto final de la muestra.

¡Consejo!

En la ventana emergente WAVE DISPLAY, los puntos inicial y final se indican mediante líneas punteadas verticales.

④ Pantalla de la forma de onda

Visualiza la forma de onda de la muestra seleccionada.

5 TIME

Especifica el intervalo de tiempo que se visualizará para la forma de onda. Si selecciona 1SEC, la distancia del borde izquierdo al borde derecho de la pantalla equivaldrá a un segundo. Si selecciona SAMPLE, la pantalla se ampliará al máximo y cada píxel de la dirección horizontal corresponderá a una muestra (1/44.100 segundos).

6 AMP

Especifica el intervalo de niveles que se visualizará para la forma de onda. Si selecciona 0 dB, los bordes superior e inferior de la pantalla serán el máximo nivel.

⑦ Botón ←

Visualiza el área cerca del punto Start de la forma de onda.

(8) Botón \rightarrow

Visualiza el área cerca del punto End de la forma de onda.

9 Botón EXIT

Aplica los ajustes y cierra la ventana emergente.

Desplace el cursor hasta el punto Start, y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el punto de inicio de la reproducción de la muestra.

Si amplía o contrae el eje de tiempo de la pantalla de la forma de onda, el movimiento que se produce al girar el dial [DATA/JOG] cambiará en consecuencia. Es una buena idea empezar por una ampliación baja, ajustar la posición aproximada, y luego aumentar la ampliación y realizar ajustes detallados.

De la misma forma, desplace el cursor hasta el punto final y ajuste el punto final de la reproducción de la muestra.

¡Consejo!

Más adelante podrá borrar, si lo desea, el fragmento no utilizado antes del punto Start y después del punto End. Para más detalles, consulte "Borrar una muestra no deseada" (\rightarrow p. 122).

Cuando haya terminado de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].

Se cerrará la ventana emergente.



Cambiar el modo de reproducción para cada pad

Aquí explicaremos cómo puede cambiar el modo de reproducción para cada pad entre los modos One Shot o Loop, y entre los modos Trigger y Gate.

En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.

Pulse repetidamente la tecla CURSOR [►] para acceder a la segunda página de la página SETUP.

			1 (3)
CONDICIAN					
SETUP PAD	BANK	MIPLING ▲ MO	DE	AUTOREC	<u>TRIG=-1888</u>
	ALFUNK1] <u>(</u>]	<u>ESHOT</u> GA Eshot ga	TE NOR	:HAL 6
TR IHPORT	ALF ILL1.	_1_3 ON	ESHOT GA	TE NOR	HAL
	AL INTRO	1] ON 10NITOR TE	ESHOT GA Mpo = ori	TE NOR GINAL	:HAL

La página SETUP contiene numerosos ajustes, por lo que se divide en dos páginas. (Para volver a la primera página, pulse repetidamente la tecla de CURSOR []].) La segunda página contiene los siguientes elementos.

1 Modo One Shot/Loop

Selecciona uno de los siguientes dos modos para especificar cómo se reproducirá la muestra asignada al pad.

ONE SHOT El fragmento de reproducción de la muestra se reproducirá sólo una vez.

LOOP (Reproducción en bucle) El fragmento de reproducción se reproducirá repetidamente.

Nota

Si selecciona LOOP, la reproducción seguirá automáticamente el tipo de compás y el tempo especificado en la página TEMPO MAP de la pantalla SONG. En este caso, la forma en que la muestra se reproduce dependerá del ajuste SLICE.

2 Trigger/Gate

Selecciona uno de los dos siguientes tipos de funcionamiento cuando pulse el pad.

- GATE..... La muestra sólo se reproducirá cuando mantenga el pad pulsado.
- TRIGGERLa muestra se reproducirá hasta el final cuando pulse el pad una sola vez.

③ Normal/Reverse

Selecciona uno de los dos tipos de reproducción siguientes.

NORMAL	La muestra se reproducirá hacia
	delante (punto de inicio → punto final).
REVERSE	La muestra se reproducirá hacia
	atrás (punto final → punto de ini-

Desplace el cursor hasta el elemento que desea ajustar, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el ajuste.

cio).

Nota

Los ajustes para el modo Playback se realizan para cada pad. El modo de reproducción de un pad no cambiará cuando cambie el banco de muestra de dicho pad.



Utilizar la función Slice

Slice es una función que divide una muestra (cuyo modo de reproducción está ajustado a Loop) en un número de segmentos que oscila entre ocho y dieciséis, y ajusta la temporización de cada segmento de forma que se reproduzca a un tempo diferente sin afectar la afinación.

A continuación se explica cómo se puede utilizar la función Slice para reproducir una frase de muestra con el tempo de la canción actual.

¡Consejo! =

La función Slice siempre gestiona el fragmento de reproducción de la muestra como un compás. Antes de utilizar la función Slice, debe recortar el fragmento de reproducción para que tenga una longitud de un compás.

En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.

						Ú)	(2	9	
CONDIC	Inon		CONDI	INC	DODY	Jours	DEC	7010	- 10.10
SUILLE	PHD	1	эпиги		PHDS	SHOLO	KEU	IKIG	= - 189R
SETUP	PAD	BANK	NAM	Ε-, Τ	FRIM S	LICE	BPN	1 🕨	l r
LIBRARY	回 1	A) FUN	K11			-		-	
CD IMPORT	⊡2	ALFUN	K21			-		-	
TR IMPORT	⊡3	ALFIL	L1_1_1			-		-	ÖÖ- IE
MEMORY	⊡4	AC INT	R011			-		-	-30
			HONITO	R TEH	IPO = OR	IGINAL			L R
						1			
						(3)			

① SLICE

Activa/desactiva la función Slice. Si está activada, puede especificar el número de segmentos en los que se dividirá la muestra. Si el modo de reproducción no se ajusta al modo Loop, se visualizará como "–" y no se puede cambiar.

2 BPM

Indica el tempo calculado considerando el fragmento de reproducción de la muestra como un compás. Este campo es sólo para visualizar, y no se puede editar.

③ MONITOR TEMPO

Selecciona el tempo básico que se utilizará para reproducir muestras de frases cuando se detiene el grabador. Este elemento sólo afecta una muestra cuyo modo de reproducción esté ajustado a LOOP. Mientras el grabador no funcione, se utilizará el tempo de la canción.

- 2 Desplace el cursor hasta el campo de banco del pad en el que desee utilizar la función Slice, y seleccione el banco de muestra.
- Desplace el cursor hasta el campo de banco del pad en el que desee utilizar la función Slice, y seleccione el banco de muestra.
 - OFFLa función Slice no se utilizará.
 8El fragmento de reproducción de la muestra se dividirá en ocho segmentos iguales.
 12El fragmento de reproducción de la
 - muestra se dividirá en doce segmentos iguales. 16.....El fragmento de reproducción de la
 - 16.....El tragmento de reproducción de la muestra se dividirá en dieciséis segmentos iguales.

¡Consejo!

- Normalmente cuando utilice la función Slice, seleccionará el número de segmentos basados en el valor de nota más corto de la frase original. Por ejemplo, utilizaría un ajuste de 16 si el valor de nota más corto de la frase original fuera una semicorchea, un ajuste de 12 para tresillos de corcheas, o un ajuste de 8 para corcheas.
- Si la función Slice está ajustada a OFF, la forma de onda empezará a sonar desde el principio del compás sin que se divida. Si la forma de onda es más larga que un compás, puede que no se reproduzca completamente.
- Desplace el cursor al campo MONITOR TEMPO y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar SONG.

El campo MONITOR TEMPO selecciona uno de los siguientes como tempo básico según el que se reproducirá la frase si interpreta la muestra mientras el grabador esté detenido.

ORIGINAL	El tempo original de la muestra,
	que aparece en el campo BPM
SONG	El tempo especificado por el mapa de tempo
30–250	El tempo especificado numérica- mente

Si selecciona SONG, el tiempo de reproducción de cada segmento se ajustará según el tempo especificado en el mapa de tempo de la posición actual.

El siguiente diagrama muestra cómo cambiará , para una muestra con un tempo original de 100 BPM, la temporización de la reproducción de cada segmento con un tempo de canción de 120 BPM o 80 BPM.



5 Golpee el pad para escuchar el resultado. Si la reproducción de la muestra se rompe de forma no natural, vuelva al paso 3 e intente cambiar el número de segmentos en los que se divide la muestra. Sin embargo, puede que esto no mejore el resultado si existe una diferencia demasiado grande entre el tempo de la muestra y el tempo de la canción actual.

6 Pulse repetidamente la tecla [TRACK] o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página VIEW de la pantalla TRACK.

Reproduzca la canción, y pulse el pad que tenga la función Slice activada.

La frase de la muestra asignada al pad se reproducirá en sincronización con el tempo de la canción actual. Si ha introducido información en el mapa de tempo para cambiar el tempo durante la canción, la frase de muestra seguirá el cambio. (Para más detalles acerca de los ajustes del mapa de tempo \rightarrow p. 142) Sampler de bucle rápido

Borrar una muestra no deseada

A continuación se explica como eliminar información no utilizada (antes del punto de inicio y después del punto final) de una muestra específica, o eliminar completamente una muestra individual.

En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página MEMORY de la pantalla SAM-PLE.

En esta página puede eliminar una parte no utilizada de una muestra, o eliminar una muestra no deseada.



1 Modo One Shot/Loop

Este icono indica si se selecciona el modo One Shot ((_) o el modo Loop () para la muestra asignada al pad.

2 Número de Pad

Indica el número de pad 1-4.

③ Size

Esta área indica gráficamente el tamaño de la memoria de cada muestra. La línea horizontal indica la cantidad de memoria utilizada por cada pad.

(4) PAD

5 BANK

Seleccionan el pad (1–4) y el banco de muestra (A–D) donde se aplicará la operación.

6 Nombre de la muestra

Indica el nombre de la muestra para el pad y la muestra seleccionada en 4 y en 5.

⑦ Botón ERASE

Borra la muestra especificada.

8 Botón EXTRACT

Descarta las porciones no utilizadas (antes del punto de inicio y después del punto final) de la muestra especificada.

¡Consejo!

Para más información acerca de la forma de ajustar el punto de inicio y el punto final de una muestra, consulte la página 118.

2 Desplace el cursor a los campos PAD/BANK, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el pad y el banco de muestra. El procedimiento después de este punto dependerá de la función que desee ejecutar.

Para eliminar toda la muestra

Para eliminar toda la muestra seleccionada, desplace el cursor hasta el botón ERASE, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente que le pedirá que confirme que desea eliminar la muestra.

- Para ejecutar el borrado, mueva el cursor
 hasta el botón OK, y pulse la tecla [ENTER].
 Si decide cancelar la operación, desplace el cursor
- Si decide cancelar la operación, desplace el cursor al botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

Para eliminar partes no utilizadas de la muestra seleccionada

Desplace el cursor al botón EXTRACT y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente que le pedirá que confirme que desea eliminar la información.

Para efectuar la eliminación, mueva el cursor hasta el botón OK, y pulse la tecla [ENTER]. Si decide cancelar la operación, desplace el cursor al botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

Capítulo 12 Edición de pistas

En este capítulo explicaremos cómo puede editar la información de audio grabada en una pista de audio, y cómo editar los eventos de pad grabados en una pista de pad.

Operaciones con los comandos de edición

La AW16G dispone de varios comandos de edición para editar pistas de audio grabadas y pistas de pad. Los comandos de edición son funciones que permiten especificar una pista o fragmento, y borrar o desplazar la información de dicha pista o fragmento. La AW16G dispone de los siguientes comandos de edición.

• ERASE

Borra la información del fragmento especificado.

• DELETE

Elimina la información del fragmento especificado. Cualquier información que sigue al fragmento eliminado se desplazará hacia delante la distancia correspondiente.

• INSERT

Inserta un espacio en blanco en el fragmento especificado.

• COPY

Copia la información del fragmento especificado a la posición deseada de la pista deseada.

MOVE

Desplaza la información del fragmento especificado a la posición deseada de la pista deseada. Se borrará la información de origen.

• EXCHANGE

Intercambia información entre las pistas especificadas.

• TIME COMP/EXP (Compresión/ampliación de tiempo)

Ajusta la longitud del fragmento especificado de una pista de audio sin modificar la afinación.

• PITCH CHANGE

Ajusta la afinación del fragmento especificado de una pista de audio sin modificar su longitud.

EXPORT

Escribe el fragmento especificado de una pista de audio (o una muestra asignada a un pad) en un archivo WAV.



Los comandos EXCHANGE, TIME COMP/EXP, PITCH CHANGE, y EXPORT solamente pueden utilizarse en pistas de audio. Los comandos restantes se pueden utilizar tanto en pistas de audio como pistas de pad. Explicamos algunas maneras en las que se pueden utilizar estos comandos de edición.

① Borrar fragmentos no deseados

Puede utilizar el comando ERASE para eliminar solamente un fragmento específico de una pista concreta. Por ejemplo, esto representa una forma cómoda de borrar algunas notas incorrectas de una interpretación, o eliminar las interferencias producidas mientras no se toca un instrumento.

2 Cambiar la estructura de las pistas.

Puede utilizar el comando EXCHANGE para intercambiar toda una pista con otra pista. Utilizando este comando puede juntar pistas cuyos números estén ampliamente separados para facilitar el funcionamiento durante la mezcla.

Puede utilizar los comandos COPY o MOVE para copiar/mover el fragmento especificado de una pista a una pista diferente. Esto puede ser útil cuando ha grabado una parte de solo entre dos o más pistas virtuales, y quiere adjuntar las mejores partes en una sola pista.

③ Cambiar la estructura de la canción

Puede utilizar los comandos DELETE o COPY para eliminar/copiar pistas enteras, cambiando la estructura de la canción en sí. Incluso después de grabar todas las partes de la canción, puede utilizar este método para ajustar la longitud de la canción, por ejemplo reduciendo el número de compases o aumentando el número de chorus.

(4) Crear efectos especiales

También puede utilizar comandos de edición para crear efectos especiales. Por ejemplo, puede copiar una parte de solo de guitarra o de voz a otra pista y utilizar el comando PITCH CHANGE para desafinar ligeramente una de estas pistas, creando un efecto chorus sin utilizar el procesador de efecto interno. Aplicando el comando PITCH CHANGE a una pista de percusión para producir una afinación más grave, puede crear un efecto lo-fi único.



Procedimiento básico para la edición de pistas

A continuación explicaremos el procedimiento básico para utilizar un comando de edición de pistas. El procedimiento es esencialmente el mismo para todos los comandos de edición de pistas.

Seleccionar el comando de edición

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [EDIT].

Aparecerá la pantalla EDIT. Esta pantalla muestra la siguiente información.



① Comando de edición

Indica el comando de edición seleccionado actualmente.

② Localizador/marcador

Indica la posición aproximada de los puntos de situación y marcadores establecidos actualmente. Si ha seleccionado la pista actual como pista virtual a editar, también se visualizará el(los) intervalo(s) aproximado(s) de la información grabada.

③ Parámetros

Ajusta varios parámetros (número de pista/pista virtual, fragmento editado, etc.) necesarios para poder ejecutar el comando. El tipo de parámetros y de intervalos de los ajustes dependerá del comando seleccionado.

④ Botón EXEC

Desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER] para ejecutar el comando de edición.

Pulse repetidamente la tecla [EDIT] o mantenga pulsada la tecla [EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para seleccionar el comando de edición deseado.

La pantalla EDIT se divide en páginas para cada comando de edición. Por ejemplo, aparecerá una pantalla como la mostrada a continuación si selecciona el comando ERASE.

EDIT	TRACK 1	6 00:00:00.000	J=120.0 4/4	001.1
ERASE	ERASE	·····		o
DELETE		1		···· 6
<u>INSERT</u>				15
<u>{ COPY</u>	TR: I	V: I 00:00:08.000	<u>005. j</u>	18
<u>MOVE</u>	EXEC	UU:UU:24.UUU W	013.1	
•		ERÁSE		L R

Seleccione la(s) pista(s) a editar

Después de seleccionar un comando de edición, el siguiente paso es especificar la(s) pista(s) que se editará(n).

Para seleccionar la pista a editar, mueva el cursor hasta el campo TR (Track) en la parte inferior izquierda de la pantalla EDIT, y gire el dial [DATA/JOG].

Para cualquier comando, aparecerá el campo TR (Track) en la parte inferior izquierda de la pantalla, donde podrá seleccionar la(s) pista(s).



En el campo TR puede seleccionar los siguientes tipos de información.

CLIP	Clip de sonido
1–16	Una pista de audio
1/2–15/16	Un par de pistas de audio adya- centes de números impares/pares
STEREO	La pista estéreo
PAD	Una pista de pad
ALL	Pistas de audio 1–16 y pistas de pad 1–4
SMPL	Todas las muestras del sampler de bucle rápido

Nota

La información que puede seleccionarse dependerá del comando.

Seleccione la pista virtual o el pad que desea editar.

Si ha seleccionado una pista de audio (1–16,1/2– 15/16, STEREO) en el paso 3, aparecerá el campo V (V.TRACK) a la derecha, permitiendo seleccionar el número de pista virtual. Desplace el cursor hasta este campo y seleccione un número de pista virtual 1–8.



Si ha seleccionado PAD en el paso 3, aparecerá en la parte derecha un campo donde podrá seleccionar el número de pad. Desplace el cursor hasta este campo y seleccione un número 1–4.



Nota

Para algunos comandos, deberá especificar tanto las pistas de origen como de destino.

Especifique el fragmento de edición

Para la mayoría de los comandos, deberá ajustar los parámetros Start (el principio del fragmento editado) y End (el final del fragmento editado) para especificar el fragmento que resultará afectado por el comando.

Para especificar el principio del fragmento a editar, coloque el cursor en el dígito que desee del campo Start, y gire el dial [DATA/ JOG].

Los parámetros Start/End se visualizan en la parte derecha del campo TR.

Parámetro Start (principio del fragmento a editar)



Parámetro End (final del fragmento a editar)

Puede ajustar los parámetros Start/End en formato de contado (el valor a la izquierda) o en unidades de tiempo/compás (el valor a la derecha). Desplace el cursor hasta el dígito que desea cambiar, y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el valor.

Para especificar el final del fragmento a editar, coloque el cursor en el dígito que desee del campo End, y gire el dial [DATA/JOG].

¡Consejo! =

Si coloca el cursor en los parámetros Start o End y pulsa la tecla [ENTER], entrará la posición actual del contador. De forma alternativa, puede recuperar un punto o un marcador para pasar a esa posición en la canción y luego pulsar la tecla [ENTER] para entrar la posición como el valor del parámetro Start o End.

Nota

En algunos comandos, también deberá especificar alguna posición en la pista destino de edición. De la misma forma en que se describe más arriba, coloque el cursor en el campo del formato de visualización del contado o en el campo de tiempo/compás, y especifique una posición.

Ejecuta el comando.

Cuando finalice el ajuste de los comandos, ejecute el comando.

Coloque el cursor en el botón EXEC y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación.

CONFIRMATION				
Execute	ERASE ?			
ICANCEL	ОК			

Coloque el cursor sobre el botón OK para ejecutar el comando o coloque el cursor sobre el botón CANCEL para cancelar la operación sin ejecutarla. A continuación, pulse la tecla [ENTER].

¡Consejo!

Incluso aunque pulse la tecla [ENTER] para ejecutar el comando, puede pulsar la tecla [UNDO/REDO] para regresar al estado anterior a la ejecución del comando Puede usar esta función para comparar el original con el resultado producido por la ejecución del comando.

Nota

Si como resultado de la ejecución de un comando, la pista ya no contiene datos grabados, el nombre de la pista cambiará a "-NO REC-".



Lista de comandos de edición

Esta sección lista todos los comandos de la pantalla EDIT y describe sus parámetros.

ERASE

Borra todos los datos del fragmento especificado (entre Start y End) de la(s) pista(s) especificadas.



• Para una pista de audio



• Para una pista de pad (loop)



• Para una pista de pad (one shot)



Nota

Si selecciona una pista de pad ajustada al modo one-shot, todos los eventos de pad cuyo ataque esté entre el fragmento Start/End se borrarán.

Lista de parámetros

Parámetro	Intervalo	Explicación	
	1–16	Una sola pista de audio	
	7/2–15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impa- res/pares	
1) TRACK	STEREO	La pista estéreo	
	PAD	Una sola pista de pad	
	ALL	Pistas 1–16 + Pistas de pad 1– 4	
2 V.TR*1	1–8	Número de pista virtual	
③ PAD ^{*2}	1–4	Número de Pad	
(4) Inicio Especificar un punto		Principio del fragmento edi- tado	
5 Final	Especificar un punto	Final del fragmento editado	

*1. (2) V.TR puede seleccionarse sólo si TRACK=1–16, 1/2– 15/16, o STEREO.

*2. ③ PAD sólo puede seleccionarse si TRACK=PAD.

DELETE

Borra la información de un fragmento de la(s) pista(s) especificadas.

Este comando es similar a ERASE, pero la diferencia es que la información que sigue el fragmento se desplazará hacia delante para rellenar el vacío.



• Para una pista de audio



• Para una pista de pad (loop)



• Para una pista de pad (one shot)



Nota

Si selecciona una pista de pad ajustada al modo one-shot, todos los eventos de pad cuyo ataque esté entre el fragmento Start/End se borrarán.

Lista de parámetros

Los parámetros son los mismos que para el comando ERASE.

INSERT

Inserta un espacio en blanco en el fragmento especificado. La información que se encuentre después del parámetro Start se desplazará hacia atrás para hacer espacio.



• Para una pista de audio



• Para una pista de pad (loop)



• Para una pista de pad (one shot)



Lista de parámetros

Los parámetros son los mismos que para el comando ERASE:

Sin embargo, en vez de (5) End, utilice el tamaño (5) Size para especificar el fragmento que se insertará.



COPY

Copia el fragmento de información correspondiente a la posición concreta de la pista especificada.



• Para una pista de audio



• Para una pista de pad (loop)



Si define ② From TRACK con un ajuste diferente a ALL (INS), la pista destino de copia se sobrescribirá, y la siguiente información que siga el fragmento copiado no se desplazará hacia delante.

Si ajusta ② From TRACK a ALL (INS), la pista destino de copia se desplazará hacia delante el tamaño del fragmento copiado. Tenga en cuenta que esto puede provocar que las líneas de compás especificadas por el mapa de tempo cambiarán de posición en relación con la información de audio.

• Para una pista de pad (one shot)



Lista de parámetros

Parámetro	Intervalo	Explicación	
	CLIP	Contenido grabado en un clip de sonido (la región especifi- cada en CLIP)	
	1–16	Una sola pista de audio	
	1/2–15/16	Un par de pistas de audio adya- centes de números impares/pares	
(1) From	STEREO	La pista estéreo	
TRACK	PAD	Una sola pista de pad	
	ALL (OVER)	Pistas 1–16 + Pistas de pad 1–4 (sobrescribe en el destino de copia)	
	ALL (INS)	Pistas 1–16 + Pistas de pad 1–4 (insertado en el destino de copia)	
② From V.TR ^{*1}	1–8	Número de la pista virtual ori- gen de copia	
③ From PAD ^{*2}	1-4	Número de pad origen de copia	
④ From Start	Especificar un punto	Posición inicial de origen de copia	
5 From End	Especificar un punto	Posición final de fuente de copia	
6 Start Mea- sure Lock ^{*3} 7 End Mea-	On/off (indi- cado por el icono de "candado")	Conmuta la función measure lock de From Start/From End	
SUIE LOCK	1_16	Una sola pista de audio	
	1/2-15/16	Un par de pistas de audio adva-	
	.,,	centes de números impares/pares	
10 TRACK	STEREO	La pista estéreo	
	PAD	Una sola pista de pad	
9 To V.TR ^{*1}	1–8	Número de la pista virtual de destino de copia	
10 To PAD*2	1-4	Número de pad destino de copia	
(1) To Start	Especificar un punto	Posición inicial de destino de copia	
12 To Times	1–99	Número de copias	
(13) GRID*5	ON/OFF (indicado por el texto GRID destacado cuando está activado)	Conmuta la función grid	



- *1. ② From V.TR y⑨ To V.TR sólo se pueden seleccionar si From TRACK=1–16, 1/2–15/16, o STEREO.
- *2. ③ From PAD y ⑩ To PAD se pueden seleccionar si TRACK=PAD.
- *3. Función Measure lock (⑥ Start Measure Lock, ⑦ End Measure Lock)

"Measure lock" es una función que hace que el principio de un compás o tiempo incluido en el fragmento de la fuente de copia coincida con una posición deseada del destino de copia.

Para utilizar la función measure lock, desplace el cursor al campo de la pantalla measure display de From Start o From End, especifique la posición



del compás/tiempo que será el punto de referencia de la coincidencia, y pulse la tecla [ENTER]. Aparecerá un icono "de candado" al lado del valor especificado, y la función de bloqueo del compás se activará para From Start o From End. (Se puede activar para Start o End, no para ambos.)

Mientras que la función lock está activada, el valor del ajuste del formato de la pantalla de compás se fijará, y no se modificará. En este estado, si utiliza el campo de formato de la pantalla del contador para especificar las posiciones From Start y From End, y ejecuta la copia, la posición especificada en el campo de formato de la pantalla del compás se alineará con el ajuste To Start del destino de la copia.

• Cuando measure lock = on



na nacibles nom @ T

*4. Las opciones posibles para (8) To TRACK (pista destino de copia) dependerán de la selección de (1) From TRACK (pista origen de copia).

Si ① From TRACK es una sola pista de audio 1–16, sólo podrá seleccionar una única pista de audio 1–16. Si① From TRACK es CLIP, STEREO, 1/2–15/16 (un par de pistas de audio adyacentes), sólo podrá seleccionar STE-REO o 1/2–15/16 (un par de pistas de audio adyacentes). Si① From TRACK es PAD, sólo podrá seleccionar PAD. Si ① From TRACK es ALL (OVER) o ALL (INS), no puede seleccionar TO TRACK.

*5. Función Grid (13 GRID)

Cuando esta función está activada, la posición To Start no se puede especificar en el formato de pantalla contador; sólo se puede especificar en unidades de compás/ tiempo.

Utilizando la función Grid con la función Measure Lock, puede copiar fácilmente los segmentos de longitud de compás/tiempo de información cuyas dimensiones no estén precisamente en el compás o en el tiempo.

MOVE

Mueve el fragmento de información correspondiente a la posición concreta de la pista especificada. Es similar a COPY, con la diferencia de que se borrará la información de origen.



• Para una pista de audio



Para una pista de pad (loop)



Lista de parámetros

Los parámetros son los mismos que para el comando COPY.

No obstante, no puede seleccionar CLIP para 1 From TRACK. Igualmente, no hay ningún ajuste 2 To Times.

EXCHANGE

Intercambia información entre las pistas especificadas.



• Para una pista de audio



Lista de parámetros

Parámetro	Intervalo	Explicación	
	1–16	Una sola pista de audio	
① From TRACK	1/2–15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impa- res/pares	
	STEREO	La pista estéreo	
② From V.TR	1–8	Número de la pista virtual de origen del intercambio	
③ Name	Hasta ocho caracteres alf- anuméricos	Nombre de la pista virtual de origen del intercambio (sólo en pantalla)	
	1–16	Una sola pista de audio	
④ To TRACK ^{*1}	1/2–15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impa- res/pares	
5 To V.TR	1–8	Número de la pista virtual de destino del intercambio	
6 Name	Hasta ocho caracteres alf- anuméricos	Nombre de la pista virtual de destino del intercambio (sólo en pantalla)	

*1. Los elementos que puede seleccionar en ④ To TRACK (pista de destino de la copia) dependerán del ajuste ① From TRACK (pista de origen de la copia).
Si ① From TRACK es una sola pista de audio de 1–16,

puede seleccionar sólo una única pista de audio de 1– 16.

Si (1) From TRACK es STEREO o 1/2-15/16 (un par de pistas de audio adyacentes), puede seleccionar sólo 1/2-15/16 (un par de pistas de audio adyacentes).



Los nombres de la pista no se intercambiarán.

TIME COMP/EXP (Compresión/ ampliación de tiempo)

Ajusta la longitud del fragmento especificado de una pista de audio, sin cambiar la afinación.



• Si ajusta Ratio = 50%



• Si ajusta Ratio = 200%

Lista de parámetros



•			
Parámetro	arámetro Intervalo Explicación		
	1–16	Una sola pista de audio	
① From TRACK	1/2–15/16 Un par de pistas de a adyacentes de númer CK res/pares		
	STEREO	La pista estéreo	
② From V.TR	1–8	Número de pista virtual	
③ From Start	Especificar un punto	Principio del fragmento edi- tado	
④ From End	Especificar un punto	Final del fragmento editado	
⑤ To End	Especificar un punto	Especifica la longitud a la que se comprimirá o ampliará el fragmento seleccionado	
6 To Ratio	50–200%	Especifica el porcentaje al que se comprimirá o ampliará el fragmento seleccionado	

- To End y To Ratio están vinculados, de modo que al editar un campo también cambiará el otro.
- No puede ajustar To End o To Ratio a un valor que provocaría que el intervalo sobrepasara el 50–200 por ciento.
- Los valores From Start y From End deben estar separados como mínimo 45 ms. No pueden ajustarse a un intervalo más corto.

PITCH CHANGE

Ajusta la afinación del fragmento especificado de una pista de audio, sin cambiar la longitud.



Lista de parámetros

Parámetro	Intervalo	Explicación	
	1–16	Una sola pista de audio	
① From TRACK	1/2–15/16 Un par de pistas de audio adyacentes de números ir res/pares		
	STEREO	La pista estéreo	
② From V.TR	1–8	Número de pista virtual	
③ From Start	Especificar un punto	Principio del fragmento edi- tado	
④ From End	Especificar un punto	Final del fragmento editado	
⑤Pitch	De –12 a +12 semitonos	Especifica el cambio de afina- ción en semitonos	
6 Fine	De –50 a +50 centésimas	Especifica el cambio de afina ción en centésimas (1/100 d semitono)	

EXPORT

Escribe el fragmento especificado de una pista de audio o todas las muestras asignadas a un pad o a un archivo WAV.

Utilícelo cuando desee transferir información de audio al ordenador, de modo que pueda editar la información utilizando un programa de edición de formas de onda.



Para más detalles acerca de los parámetros y del procedimiento para el comando Export, consulte la sección "Exportar archivos WAV" (→ p. 132).

Exportar archivos WAV e importar archivos de CD de audio o WAV

En esta sección explicaremos cómo puede escribirse (exportarse) en un soporte externo información de una pista de audio de la AW16G o de una muestra asignada a un pad como archivo WAV, y cómo puede cargarse (importarse) un archivo WAV o información de CD de audio de un soporte externo a una pista de audio de la AW16G.

Exportar archivos WAV

Cualquier pista de audio de la AW16G o toda la información de muestra de la memoria puede escribirse como uno o más archivos WAV en soportes CD-R/RW insertados en la unidad CD-RW. Esto resulta útil si desea enviar información de audio al ordenador, o utilizar un programa de edición de formas de onda para editarlo.

Nota

- Para escribir archivos WAV, debe utilizar soportes CD-R/RW en los que no se hava escrito información.
- No puede añadir información a soportes CD-RW que ya contengan información. Primero deberá borrar el soporte CD-RW.
- No puede escribir un solo archivo WAV de tamaño superior a la capacidad del soporte.

Inserte un soporte CD-R/RW en una unidad de CD-RW.

En la sección Work Navigate, pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá la pantalla EDIT.

Pulse repetidamente la tecla [EDIT] o mantenga pulsada la tecla [EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página EXPORT.

Esta página muestra la siguiente información.



Parámetro	Intervalo	Explicación	
	1–16	Una sola pista de audio	
	1/2–15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impa- res/pares	
From	STEREO	La pista estéreo	
TRACK	Tr1-16	La pista actual de las pistas 1– 16	
	SMPL	Todas las muestras de la memoria	
② From V.TR	1–8	Número de pista virtual	
③ From Start	Especificar un punto	Principio del fragmento de la pista de audio que se escribirá	
④ From End	Especificar un punto	Final del fragmento de la pista de audio que se escribirá	
⑤ File Name ^{*1}	Hasta ocho caracteres alfanuméri- cos	Visualiza el nombre del archivo en el que se escribirá la información	

*1. Se asignará por defecto el nombre de la pista de origen individual (o una pista impar en el caso de una pareja).

Desplace el cursor al campo From TRACK, y seleccione la información de origen (pista de audio o muestra) que desea escribir.

Si selecciona "Tr1-16", las pistas actuales de las pistas 1-16 se escribirán como archivos WAV monoaurales independientes.

Si selecciona "1-16", la pista única especificada se escribirá como archivo WAV monoaural.

Si selecciona "1/2–15/16" o STEREO, la pareja especificada de pistas (o la pista STEREO) se escribirá como un archivo WAV estéreo.

Si selecciona "SMPL", todas las muestras en la memoria se escribirán como archivos WAV estéreo individuales.

Si ha seleccionado 1–16, 1/2–15/16, o STE-REO como origen para la exportación, desplace el cursor hasta los campos From V.TR, From Start y From End, y especifique el número de pista virtual y el fragmento que se exportarán.

Nota

Si ha seleccionado Tr1-16 como origen de la exportación, se escribirán automáticamente las pistas actuales para las dieciséis pistas. No es posible especificar el número de pista virtual para cada una.

5 Si es necesario mueva el cursor al campo NAME, pulse la tecla [ENTER] y escriba un nombre de archivo en la ventana emergente TITLE EDIT.

Para más información sobre cómo escribir un nombre, consulte la página 24.

Nota

- Si selecciona Tr1-16 como origen de exportación, los seis primeros caracteres del nombre de la canción + número de la pista + ".WAV" se convertirán en el nombre del archivo de forma automática. Este nombre no se puede cambiar.
- En el nombre de archivo puede usar sólo caracteres alfabéticos en mayúsculas, números y el carácter de subrayado "_" (guión bajo). Si escribe el nombre de la canción en minúsculas se convertirán a mayúsculas y todos los símbolos que no sean numerales ni caracteres alfabéticos se convertirán a "_".
- Si selecciona SMPL como origen de exportación, el nombre de archivo se creará automáticamente de la forma "SMPL" + número de pad + "_" + número de banco + ".WAV." Este nombre no se puede cambiar.

Cuando haya terminado de definir los parámetros, desplace el cursor hasta el botón EXEC y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente con el mensaje "Execute EXPORT?", pidiéndole la confirmación de la operación.



Para ejecutar la importación, desplace el cursor hasta el botón OK, y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la exportación. Si coloca el cursor sobre el botón CANCEL (en lugar de sobre el botón OK) y pulsa la tecla [ENTER], se cancelará la exportación. (Sin embargo, no es posible interrumpir el proceso de exportación una vez iniciado.)

Sólo si selecciona "Tr1-16" como origen de exportación, podrá distribuir el máximo de 16 archivos WAV entre varios soportes a medida que se exporten. (Incluso en este caso, no es posible escribir un único archivo WAV mayor que la capacidad del soporte.) Cuando se visualice la ventana "Exchange Next Media", cambie el soporte y pulse la tecla [ENTER].

¡Consejo! ;

- Todos los archivos WAV se grabarán en el directorio raíz.
- Puesto que AW16G no tiene un concepto de la fecha y hora del mundo real, se escribirán valores falsos como fechas y horas de creación de los archivos WAV.

Nota

- Si se inserta un soporte CD-R/RW sin datos, se iniciará la exportación de los archivos WAV.
- Si se inserta un soporte CD-RW con datos, se visualizará un mensaje "Erase CD-RW media?" pidiendo confirmación para borrar el soporte. Desplace el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER] para borrar el soporte o para cambiar de soporte.
- Si inserta otro soporte distinto al anterior se expulsará de forma automática y se visualizará el mensaje "Change Media, Please.". Si este mensaje aparece, cambie el soporte.
- Las pistas que no contienen datos en el fragmento especificado, no se exportarán.

Importar desde un CD de audio o desde un archivo WAV

Puede importar (cargar) datos de CD (CD-DA) o archivos WAV desde un CD-ROM o CD-R en pistas de audio de la AW16G. Después de la importación, estos datos pueden ser manipulados de la misma forma que cualquier otra pista de audio grabada.

Si desea importar desde un Cd de audio, pulse varias veces la tecla CD de la sección Work Navigate o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página D.IN • HDD de la pantalla UTILITY.

Inmediatamente después de activar la AW16G, se ajustará para impedir la grabación digital desde una fuente externa o la importación desde un CD. Antes de poder importar, deberá desactivar esta prohibición desde la página D.IN - HDD de la pantalla UTILITY.

UTILITY	TRACK 1	00:00:00.000	J=120.0 4/4	001.1
HIDI	DIGITAL IN PATCH	VARI PITCH	INT. HDD	
BULK	DISABLE	OFF	CHECK	····6
DUN-HOD	G ATT.	: (T) 00.002	FORMAT	
PREFER	Ger - 348	- 💛 44. IO k	:	
	DIGITAL RECOFF	:	:	L R 48

2 Mueva el cursor al botón DIGITAL REC y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará un mensaje pidiendo la aceptación de las leyes del copyright.



3 Lea con atención "Aviso de Copyright" (→ p. 5), y si acepta los términos, desplace el cursor del botón OK y pulse la tecla [ENTER]. El botón cambiará de OFF a ON y se activará la grabación e importación digital desde un CD.

Nota

El botón DIGITAL REC regresará al ajuste OFF cada vez que active el equipo.



Insertar un CD en una unidad de CD-RW.

Puede importar datos desde los siguientes tipos de soportes.

• Datos de audio (CD-DA)

- CD de audio
- CD-Extra (sólo la primera sesión de CD-DA)
- Mixed Mode CD (sólo datos CD-DA de la segunda y las siguientes pistas)

• archivos WAV

- CD-ROM, CD-R, CD-RW* en formato ISO9660 Nivel 1
- Mixed Mode CD
 - * El nombre del directorio y el nombre de archivo no pueden utilizar caracteres que no sean alfanuméricos en mayúsculas o el carácter "_" (guión bajo). Si utiliza la AW16G para exportar archivos WAV en soporte CD-R/RW, la información será en formato nivel 1 ISO9660, pero tenga en cuenta esta restricción si utiliza un ordenador para crear archivos WAV.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [TRACK] o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas del CUR-SOR [▲]/[▼] para acceder a la página CD IMPORT.

El botón READ CD INFO se visualizará en la parte central de la pantalla.

TRACK s	STEREO 🔄 💼 00:00:00.000 🗍 🚛 120.0 474	001.1
	CD IMPORT]	o
	•	····- 6
	KEND CD INFO	
	TR: 1 2 V: 1 00:00:00 001.1	L B

Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla indicará "Read CD info...", y los datos se leerán desde el CD insertado en la unidad de CD-RW.

Según la fuente desde la que se lean los datos, la pantalla cambiará de la siguiente forma.

• Cuando importe desde un CD/CD-Extra de audio



① From CD TRACK

Especifica el número de pista de audio (01–99) del CD fuente de importación.

2 From Start

Especifica la posición de comienzo de datos que se importará, en unidades de minutos/segundos/cuadros (1/75º de segundo).

③ From End

Especifica la posición de final de datos que se importará, en unidades de minutos/segundos/cuadros (1/75° de segundo).



Los "cuadros" son las unidades mínimas en la línea temporal usadas en CD-DA. No los confunda con los cuadros utilizados en MTC o SMPTE.

④ Botón LISTEN

Puede colocar el cursor en este botón y pulsar la tecla [ENTER] varias veces para escuchar el fragmento seleccionado del CD-DA.

5 To TRACK

Especifica la pista en la que se importarán los datos. Si el origen de importación es un CD de audio o un archivo WAV estéreo, sólo podrá seleccionar un par de pistas 1/2–15/16.

6 To V.TR

Selecciona el número de la pista (1–8) en la que se importarán los datos.

7 To Start

Especifica la posición de comienzo (en formato de contador) del destino de importación al que se importarán los datos.



• Cuando se importa de un archivo WAV



① From WAVE file

Selecciona el archivo WAV que se importará. Si el soporte contiene carpetas (directorios), desplace la carpeta que contiene el archivo WAV que desee importar, y especifique el archivo WAV deseado. Los iconos aquí indicados tienen el siguiente significado.

Indica que se ha seleccionado un archivo WAV. Indica que se ha seleccionado una carpeta en el mismo nivel. Indica que se ha seleccionado la carpeta del nivel inmediatamente superior.

2 Mono/Stereo

Indica si el archivo WAV seleccionado para importar es monoaural (M) o estéreo (S). Este campo es sólo para visualizar, y no se puede cambiar.

③ Size

Indica el tamaño (longitud en unidades de ms) del archivo WAV seleccionado para importar. Este campo es sólo para visualizar, y no se puede cambiar.

④ Botón LISTEN/ENTER/UP

El nombre y la función del botón visualizados dependerá del elemento que desee seleccionar para el parámetro From WAV File.

• Si se selecciona el archivo WAV () Se visualizará el botón LISTEN, lo que le permitirá escuchar el archivo WAV repetidamente.

● Si se selecciona una carpeta en el mismo nivel (□).

El botón ENTER se visualizará, y le permitirá entrar en una carpeta.

● Si se selecciona la siguiente carpeta (∟)

El botón UP se visualizará y le permitirá acceder a la carpeta de nivel superior.

- (5) To TRACK
- 6 To V.TR

(7) To Start

Estos campos son el mismo cuando importa desde un CD de audio de desde un CD-Extra.

Nota

• Si se inserta un CD con formato de modo mezclado en la unidad de CD-RW, aparecerá una ventana emergente donde podrá seleccionar importar archivos AUDIO (CD-DA) o WAVE (archivos WAV). Desplace el cursor en el botón correspondiente a la información que desee importar y pulse la tecla [ENTER].

- Puede importar sólo archivos monaurales o estéreo tipo WAV en formato de 16-bits / 44.1 kHz.
- Cuando desplace el cursor al botón LISTEN y pulse la tecla [ENTER], habrá un pequeño intervalo de tiempo mientras se leen los datos del CD y se pueden escuchar.
- Si importa un archivo WAV, desplace el cursor al campo del archivo WAVE, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el archivo WAV que desea importar.

Para pasar a una carpeta de un nivel inferior, visualice el icono () en esta área, desplace el cursor al botón ENTER en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Para pasar a una carpeta de un nivel inferior, visualice el icono (土) en esta área, desplace el cursor al botón ENTER en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Si está importando de un CD de audio o un CD- Extra, utilice los campos From Start/ From End para especificar el fragmento que desea importar.

Use los campos To TRACK, To V.TR, y To Start para especificar el número de pista, el número de pista virtual y la posición de inicio en la que se van a importar los datos.

Nota

Si el destino de importación ya contiene datos, éstos se sobrescribirán. Tenga cuidado en no sobrescribir por accidente datos importantes.

O Cuando haya terminado de realizar los ajustes, desplace el cursor hasta el botón EXEC, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación.

TRACK	STEREO 🛛 👩 00:00:00.000 🛛 J=120.0 474	001.1
UIEW U.TR		D
PAD CDINPORT		12 18
	EXEC V TR: 1-2 V: 1 00:00:00 00 1. 1	30 48 L R

Para realizar la operación de importación, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la importación. Si desplaza el cursor sobre el botón CANCEL y pulsa la tecla [ENTER], se anularán todas las operaciones de importación.



Incluso aunque pulse la tecla [ENTER], puede pulsar la tecla [UNDO/REDO] para regresar al estado anterior a la importación mientras no haya ejecutado operaciones de edición o grabación desde la importación.

Nota

No puede ejecutar la operación de importación (Import) si el AW16G está en funcionamiento.

Edición de pistas

Capítulo 13 Gestión de canciones

Este capítulo explica cómo realizar operaciones de gestión de canciones o copiar, borrar, realizar copias de seguridad, y restaurar canciones.

Acerca de las canciones

En la AW16G, sus composiciones grabadas se gestionan en unidades llamadas "canciones" Cuando guarda una canción en el disco duro, la información de audio, la información de muestra utilizada por el sampler de bucle rápido, memorias de escena, y la información para cada biblioteca se guardan todas juntas. Al cargar una canción guardada, puede volverla a su condición original en cualquier momento.

Puede guardar cuantas canciones en el disco duro interno como permita su capacidad. Cada canción puede ocupar un máximo de 6.4 GB. Las canciones guardadas en el disco duro consisten en una área de configuración que guarda varios ajustes (fijados en aproximadamente 4.3 MB) y una área de información que guarda la información de audio (su tamaño dependerá de la cantidad de información que ha grabado).



Nota

- El área de información de una canción incluye información de hacer/deshacer que no se utiliza para una reproducción normal. Puede utilizar la operación Optimize para borrar esta información de hacer/deshacer. (→ p. 141).
- El área de la información de audio de clip de sonido se localiza cuando se crea una canción nueva. Está área se localiza según el ajuste SOUND CLIP TIME en la página PREFER de la pantalla UTILITY (→ p. 161), y no puede se puede cambiar más tarde.

- El área de configuración
- (fijada en aproximadamente 4.3 MB)
- Ajustes de la sección de grabación (pantalla SONG, pantalla TRACK)
- Ajustes de la sección de mezcla (cada canal y efecto)
- Ajustes de la sección Quick Loop Sampler
- Bibliotecas (a excepción de la biblioteca de muestras)
- Ajustes de la pantalla REMOTE
- Area de información
- (aumenta o disminuye según la cantidad de grabación)
- Información de audio para pistas virtuales de16 x 8
- Información de audio para pistas estéreo de información de audio.
- Información de evento de pista de pad
- Información deshacer/rehacer
- Información de muestras para el sampler de bucle rápido
- Información de audio de clip de sonido.

Editar el nombre de la canción

Explicamos como editar el nombre de la canción que se asigna cuando se crea una canción nueva.

Nota

- Estos ajustes se aplican solamente a la canción actual. Antes de realizar este procedimiento, cargue la canción cuyo nombre quiere editar.
- El nombre editado se guardará con la información de la canción cuando guarde la canción.

En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].

Aparecerá la pantalla SONG.

2 Pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página SETUP.

SONG	STEREO	A 00:00:00.000	J=120.0 4/4	00 .
LIST	CURRENT SONG	Frame Out	220HB	0
IMPORT		NAME	PROTECT	6
POINT IS	COUNTED DICH			
TEMPO	COULTER DISPL	AL HES LVER LSEC	T.C. [INSTITUT	
SHUTDHIN	TIME CODE BASE	24 25 30	300	

3 Para editar el nombre de la canción, desplace el cursor al botón NAME y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT, permitiéndole editar el nombre de la canción.

<pre>%?@ABCDEFGHIJKLM</pre>
<u>Frame Out</u>
A≓a INS DEL OK

Entre el nombre nuevo. A continuación, coloque el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se aplicará el nombre nuevo, y la ventana emergente se cerrará. (Para más detalles acerca de cómo entrar un nombre \rightarrow p. 24)

Editar varios ajustes para la canción

Explicamos como hacer varios ajustes para una canción, como activar/desactivar la protección y seleccionar el formato de visualización del contador y el formato del código de tiempo.

Nota

- Estos ajustes se aplican solamente a la canción actual. Antes de realizar este procedimiento, cargue la canción cuyos ajustes quiere editar.
- Los ajustes editados se guardarán con la información de la canción cuando guarde la canción.
- En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].

Aparecerá la pantalla SONG.

Pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP.

					(D	
SONG	STEREO	10	00:00:00	1.000	J=120.6	4/4	001.1
LIST	CURRENT	SONG	Frame	Out	220	1B	o
IMPORT			NAME		PR01	ECT	···· 6
POINT	COUNTER	DISPLAY	Y ARS REL	SECI	T.C REP	IAIN	
TEMPO							30
<u>{shutdhn]</u> }	TIME CODE	BASE	24 25	30	300		L R

3 (2

Esta página contiene los siguientes elementos.

1 Botón PROTECT

Activa/desactiva la protección.

2 COUNTER DISPLAY

Selecciona el formato de visualización para el contador que aparece en el centro de la línea superior en la pantalla.

③ TIME CODE BASE

Selecciona el formato (el número de cuadros por segundo) para el código de tiempo usado por la AW16G.

Para activar/desactivar el ajuste Protect, desplace el cursor en el botón PROTECT y pulse la tecla [ENTER].

Protect es un ajuste que prohibe cualquier cambio en la información de la canción. Si la protección está activada, el botón PROTECT quedará destacado, y no será posible realizar grabaciones o ediciones adicionales ni eliminar la canción.

¡Consejo! 🛛

- Le recomendamos que active la protección para las canciones importantes.
- Aunque protect esté activado, puede copiar la canción (→ p. 140) y ajustar los ajustes del mezclador.

Para cambiar el formato de visualización del contador, desplace el cursor hacia los botones del área COUNTER DISPLAY y pulse la tecla [ENTER].

En el área COUNTER DISPLAY, utilice los siguientes botones para seleccionar el formato de visualización para el contador que se muestra en el centro de la línea superior en la pantalla.

 ABS (tiempo absoluto) Visualiza la posición actual en horas/minutos/segundos/milisegundos, con la posición cero de tiempo absoluto a 0.
 REL (tiempo relativo)...Visualiza la posición actual en horas/minutos/segundos/milise-

	gundos, con la posición cero de tiempo relativo a 0.
SEC	Visualiza la posición actual en horas/minutos/segundos/milise- gundos, con el punto Start a 0.
т.С	Visualiza la posición actual en código de tiempo (horas/minutos/ segundos/cuadros), con el punto Start a 0.
REMAIN	Cuando este botón está activado, el tiempo restante grabable con el número seleccionable de pistas de grabación se visualizará en vez de

Nota

• El contador en la parte superior derecha de la pantalla siempre muestra la ubicación actual en unidades de compases/tiempo, relativos al punto Start.

la posición actual.

- La visualización de compás/tiempo dependerá del ajuste en la página TEMPO de la pantalla SONG. Para más detalles, consulte "Crear un mapa de tempo" (→ p. 142).
- Para cambiar el intervalo de cuadros del código de tiempo, desplace el cursor a uno de los botones en el área TIME CODE BASE, y pulse la tecla [ENTER].

En el área TIME CODE BASE puede seleccionar uno de los siguientes intervalos de cuadros para especificar la unidad mínima de un código de tiempo.

24	24 cuadros/segundo
25	25 cuadros/segundo
30	30 cuadros/segundo (sin pérdida cuadro 30)
30D	29,97 cuadros/segundo (pérdida de cuadro 30)

¡Consejo!

Este ajuste afecta al ajuste de visualización de la pantalla del código de tiempo del contador ya la MTC que la AW16G transmite y recibe. Si la AW16G envía o recibe MTC a o desde un dispositivo externo, debe ajustar ambos dispositivos con el mismo intervalo de cuadros.

Nota

Con la excepción de COUNTER DISPLAY, los ajustes en la página SETUP de la pantalla SONG no se pueden cambiar mientras la AW16G esté en funcionamiento.

Copiar o eliminar una canción

A continuación se explica cómo copiar o borrar una canción en el disco duro.

Nota

- Puede copiar o borrar una canción mientras la AW16G esté en funcionamiento.
- Las canciones borradas se perderán definitivamente. Vaya con mucho cuidado al borrar una canción.
- No puede borrar una canción con protect activado, ni borrar la canción actual (la canción destacada). Si desea eliminar dicha canción, primero debe desactivar el ajuste protect o cambiar de canción actual.

En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].

Aparecerá la pantalla SONG.

Pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página LIST.

SONG	STEREO		00:00:0	0.000	J=120.0 474	1 00 I. I	I
LIST	NAHE	D SIZE	B1ue		78.0HB)	0
SETUP	SOR Sorring M		Сиье		360HB		5
POINT	DELETE	COND			220HB	i	8
	COPY	NEW	North	Hill	34.0HB		8
<u> 101010411</u> 3			·			J L R	_
(1) (2)						

Esta página contiene los siguientes elementos.

(1) Botón DELETE

Visualiza una ventana emergente que le permite borrar una canción.

(2) Botón COPY

Visualiza una ventana emergente que le permite copiar una canción.

Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción que desee copiar o borrar.

La línea enmarcada por un marco punteado indica la canción seleccionada.

Para copiar una canción

Desplace el cursor al botón COPY y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación de copia.



¡Consejo!

Si ha seleccionado la canción actual como la canción que desee copiar, una ventana emergente le pedirá si desea guardar la canción actual. Desplace el cursor hasta el botón YES (si desea guardar) o hasta el botón NO (si no desea guardarla) y pulse la tecla [ENTER].



Para realizar la copia, mueva el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

La canción seleccionada en el paso 3 se copiará, y volverá al paso 2. Si desea desplazar el cursor al botón CANCEL y pulsar la tecla [ENTER], la operación del copiado se cancelará.

Nota

Cuando copie una canción, el disco duro contendrá dos canciones con el nombre de canción y el tamaño idéntico. Para evitar confusiones, le recomendamos que vuelva a dar nombre a la canción después de copiarla.

Para borrar una canción



Después del paso 3, mueva el cursor al botón DELETE y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente le pedirá que confirme la operación de borrado.



Para borrar la canción, mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

La canción seleccionada en el paso 3 se borrará, y volverá al paso 2. Si desplaza el cursor al botón CANCEL y pulsa la tecla [ENTER], la operación del borrado se cancelará.

Nota

Si ha seleccionado la canción actual como la canción que desea borrar, una ventana emergente le avisará que no es posible borrar la canción actual.

"Optimizar" es una operación que elimina la información de audio undo/redo mantenida en la canción. Cuando haya terminado de grabar y editar una canción, puede ejecutar la operación Optimize en esta canción para incrementar la cantidad de espacio libre en el disco duro.

Nota

La información de audio undo/redo se perderá definitivamente. Efectúe esta operación con cuidado.

En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CUR-SOR [▲]/[♥] para acceder a la página LIST de la pantalla SONG.

SONG	STEREO 🛛 👩 00:00:00.000 🗍 🖓 120.0 474 00 1. 1
LIST	NAME OLD SIZE MY LOVE SONG 269HB
IHPORT	SORT North Hill 34.0HB
POINT B	OPTIHZ LOAD Orange Cake 207HB
TEMPO	DELETE SAVE Ride with me 130HB
SHUTDHM	COPY NEW SONS for me 90.5HB

2 Utilice el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción que desee optimizar.

La fila enmarcada por la línea punteada indica la canción actualmente seleccionada.

3 Desplace el cursor al botón OPTIMZ y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación de optimizado.



¡Consejo!

Puede seleccionar optimizar la canción actual. En este caso, una ventana emergente le preguntará si desea guardar la canción actual. Desplace el cursor hasta el botón YES (si desea guardar) o hasta el botón NO (si no desea guardarla) y pulse la tecla [ENTER].

Para efectuar la operación de optimización, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Los datos de audio undo/redo de la canción seleccionada en el paso 2 se borrarán y regresará al paso 1. Si decide no ejecutar la operación de optimización, coloque el cursor sobre el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].



Crear un mapa de tempo

El "mapa de tempo" contiene datos para cambiar el tempo o el compás de la canción en cualquier punto de la misma. Los datos del contador tiempo / compás, del Quick Loop Sampler, del metrónomo interno y del reloj MIDI generados con la AW16G se basan todos en este mapa de tempo.

El mapa de tempo de la AW16G también puede grabar datos APRA cambiar de escena (\rightarrow p. 73) o bancos de muestras de pad (\rightarrow p. 107). Puede usarlo para cambiar de escenas a medida que la canción progresa, o para cambiar los sonidos que se reproducen en el Quick Loop Sampler.

¡Consejo! ;

- El punto de inicio de la canción corresponde al punto de inicio del mapa de tempo.
- Los datos ("eventos del mapa de tempo") grabados en el mapa de tempo continuarán aplicándose hasta la posición en que el siguiente evento del mismo tipo se haya entrado.

Nota

Si modifica el mapa de tempo después de grabar una pista de audio, los valores del contador se verán afectados. Por esta razón, si desea utilizar el reloj MIDI para sincronizar con un dispositivo MIDI externo o si desea controlar la canción en unidades de tiempo, deberá crear previamente el mapa de tempo antes de empezar la grabación. Si modifica el mapa de tempo después de haber grabado una pista, una ventana emergente le pedirá confirmación.

Editar un evento de mapa de tempo

Cuando cree una nueva canción, el siguiente evento del mapa de tempo se entrará al comienzo del mapa de tempo (el primer compás del primer tiempo).

- Compás 4/4
- Tempo 120.0
- Banco de muestras de pad: Pad 1=A, Pad 2=A, Pad 3=A, Pad 4=A
- Número de escena no asignado

Ésta es la forma de editar los valores de este evento de mapa de tempo.

En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].

Aparecerá la pantalla SONG.

Pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página TEMPO.

En esta página puede entrar o editar eventos del mapa de tempo para la canción actual.



Esta página contiene los siguientes elementos.

1) Lista

Esta zona lista los eventos del mapa de tempo que se han entrado para la canción actual. La línea enmarcada por la línea punteada es el evento del mapa de tempo seleccionado actualmente.

2 Botón LOCATE

Colocando el cursor sobre este botón y pulsando la tecla [ENTER], podrá mover la canción a la situación del evento del mapa de tempo seleccionado en la lista.

③ Botón DELETE

Para borrar el evento del mapa de tempo seleccionado actualmente en la lista, desplace el cursor hasta este botón y pulse la tecla [ENTER].

④ Botón INSERT

Para insertar un evento en blanco en el paso precedente del evento del mapa de tempo seleccionado de la lista, desplace el cursor hasta este botón y pulse la tecla [ENTER].

5 Botón NEW

Para crear un evento al comienzo del compás siguiente en el último paso, coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER].

6 STEP

Visualiza el número de paso del evento del mapa de tempo.

7 MEAS

Indica la posición de (compás/tiempo) en el que se entra el evento del mapa de tempo.

- (8) METER
- (9) TEMPO
- 10 PAD BANK 1-4
- 1 SCENE

Estos campos muestran el tiempo, el tempo, el banco de muestra de pad, y el número de escena de cada evento del mapa de tempo.



Desplace el cursor hasta el valor que desea editar, y gire el dial [DATA/JOG] para editarlo. Si los valores de METER, TEMPO, PAD BANK 1–4, o SCENE son "–", coloque el cursor sobre el elemento y pulse la tecla [ENTER] antes de editar el valor.

Nota

- METER, TEMPO, y PAD BANK 1–4 al comienzo de la canción no se pueden ajustar a "–".
- No puede cambiar el valor METER a otro que no sea "-" en un paso que no esté situado en el tiempo 1.

El rango para cada	elemento es o	el siguiente.
--------------------	---------------	---------------

Evento	Rango	Contenido
METER	1/4 a 8/4, –	Especifica el tiempo de la canción.
ТЕМРО	30.0 a 250.0, –	Especifica el tiempo de la canción. El tempo puede ajustarse en pasos de 0.1 sobre un intervalo de 30,0—250 (BPM).
PAD BANK 1–4	A a D, –	Selecciona el banco de muestra que se utilizará para cada pad 1–4.
SCENE	00 a 96, –	Cambia el número de la escena utilizado por la canción.

¡Consejo!

- No puede borrar el evento del mapa de tempo situado al comienzo de la canción, ni cambiar su posición. Si desea cambiar el tempo o el tiempo durante la canción, puede insertar un nuevo evento.
- Si ajusta METER, TEMPO, PAD BANK 1–4, o SCENE a un valor "–", el evento se desactivará. Por ejemplo, si desea especificar sólo el tiempo y el tempo, debe ajustar el banco del pad y la escena a "–".

Añadir evento de mapa de tempo

Acceda a la página TEMPO, coloque el cursor en el botón NEW, y pulse la tecla [ENTER]. Se creará un mapa de tempo en blanco después del último paso entrado.

¡Consejo! ;

Si usa el botón INSERT en lugar del botón NEW, se insertará un mapa de tempo en blanco antes del paso seleccionado. Sin embargo, no puede insertar un evento antes del evento del mapa de tempo al comienzo de la canción (por ejemplo, el evento del mapa de tempo que se entra al crear la canción).

2 Compruebe que el cursor esté fuera de la lista y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar un evento de mapa de tempo que haya creado.

Cuando el cursor se sitúa fuera de la lista, puede girar el dial [DATA/JOG] para recorrer la lista.

Coloque el cursor en el campo MEAS del evento seleccionado de la lista y gire el mando [DATA/JOG] para especificar la posición del evento.

Puede ajustar la posición de un evento del mapa de tempo en unidades de tiempos o compases. Sin embargo, no puede mover un evento más allá del evento siguiente o precedente.

Desplace el cursor hasta el valor que desea

editar, y gire el dial [DATA/JOG] para editarlo. Si es necesario, puede reproducir la canción para comprobar que el evento el mapa de tempo funciona de la forma esperada.

De la misma forma, use los botones NEW o INSERT para añadir nuevos eventos y ajustar sus parámetros.

Borrar un evento del mapa de tempo

Esta es la forma para borrar un evento no deseado del mapa de tempo. (Sin embargo, no puede borrar el evento que se encuentra al comienzo de la canción.)

Acceda a la página TEMPO, y recorra la lista para seleccionar el evento del mapa de tempo que desee borrar.

2 Mueva el cursor al botón DELETE y pulse la tecla [ENTER].

Se eliminará el evento seleccionado.

Importar datos de una canción existente

Ésta es la forma en que elementos de datos escenas, bibliotecas, o pistas individuales de audio de una canción guardadas en el disco duro pueden importarse en la canción actual.

Nota

Al ejecutar la operación de importar, los datos anteriores (para ese elemento) en la canción actual se perderán. Aplique este procedimiento con cuidado.

Seleccionar la canción desde la que va a importar los datos

En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].

Aparecerá la pantalla SONG.

Pulse repetidamente la tecla [SONG] o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página IMPORT.



Esta página contiene los siguientes elementos.

1 Botón LIBRARY

Importa todas las bibliotecas en la canción actual.

2 Botón SCENE

Importa todas las escenas en la canción actual.

③ Botón TRACK

Importa los datos de audio de una única pista en la canción actual.

④ Botón TEMPO MAP

Importa el mapa de tempo en la canción actual.

Utilice el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción desde la que desea importar datos. La línea encerrada por una línea de puntos es la canción seleccionada como canción desde la que importará los datos.

Importar datos de bibliotecas/escenas/mapas de tempo

Mueva el cursor sobre los botones LIBRARY, SCENE, o TEMPO MAP y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo que confirme la operación.



Para ejecutar la importación, desplace el cursor hasta el botón OK, y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la importación. Una vez importada la información, volverá a la pantalla del paso 2.

Importar una pista determinada

Mueva el cursor al botón TRACK y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente para seleccionar la pista a importar.



1) TRACK

Especifique el número de la pista de origen de importación.

2 V.TR

Especifique el número de la pista virtual de origen de importación.

3 NAME

Visualiza el nombre de la pista virtual seleccionada.

Mueva el cursor al campo TRACK y al campo V.TR y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el número de pista y el número de la pista virtual.

El nombre de la pista de origen de importación seleccionada se visualizará en el campo NAME.

Nota

Puede importar sólo una pista a la vez.


Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].



Aparecerá una ventana emergente pidiendo que seleccione la pista destino de importación.



(1) TRACK

Especifique el número de la pista destino de importación.

(2) **V.TR**

Especifique el número de la pista virtual destino de importación.

③ NAME

Visualiza el nombre de la pista virtual seleccionada como destino de importación.

- Mueva el cursor al campo TRACK y al campo V.TR y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el número de pista y el número de la pista virtual para el destino de importación.
- Para ejecutar la importación, desplace el cursor hasta el botón OK, y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la importación. Una vez importada la pista, volverá a la pantalla del paso 2.

Copias de seguridad de canciones y de bibliotecas de muestras

Ésta es la forma para realizar copias de seguridad de canciones o bibliotecas de muestras desde el disco duro interno al soporte CD-R/RW.

Inserte un soporte CD-R/RW en una unidad de CD-RW.

En la sección Work Navigate, pulse la tecla [CD].

Aparecerá la pantalla CD.

Pulse repetidamente la tecla [CD] o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página BACKUP.



CD ST	EREO	A 00:00:00	1.000	J=120.0 4/4	00 I. I
	HE OLD PI Sort	AD			0 6
RESTORE	L DISABI	Blue		78.0HB C	
SETTING	AH5812	Сиье		36 0HB C	
EX	ECUTE	Frame	Out	220HB C	L R 48
5	6 (4			

Esta página contiene los siguientes elementos.

(1) Lista

Esta área lista las canciones o bibliotecas de muestras que se guardan en el disco duro. Los símbolos a la derecha indican si un elemento de los datos se ha seleccionado (●) o deseleccionado (O) para su copia.

② Botón PAD

Cuando el botón está desactivado, la lista mostrará las canciones que se han guardado en el disco duro. Cuando el botón está activado, la lista mostrará las canciones o las bibliotecas de muestras que se han guardado en el disco duro.

(3) Botón ALL

Si activa este botón y luego activa el botón ENA-BLE/DISABLE, todos los datos visualizados en la lista se seleccionarán para ser copiados.

(4) Botón ENABLE/DISABLE

Selecciona si un elemento de datos se seleccionará para su copia (ENABLE) o no (DISABLE).

(5) Botón AS AW2816

Efectúa copias de seguridad de las pistas de audio de una canción en el formato de archivo de seguridad de AW2816.

Si activa este botón, podrá efectuar copias de seguridad sólo de una canción a la vez. El símbolos de selección de datos (•) se aplicará sólo a la canción seleccionada y los botones ALL y ENABLE/DISABLE no serán accesibles.

6 Botón EXECUTE

Ejecuta la operación de copia de seguridad para la(s) canción(es) o biblioteca(s) de muestras seleccionadas.

Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción o la biblioteca de muestras que desee copiar. Mueva el cursor sobre el botón ENABLE/DISABLE y pulse la tecla [ENTER].

El símbolo de los datos seleccionados cambiará a •, indicando que estos datos se han seleccionado para la copia de seguridad. Puede repetir este paso para realizar copias de seguridad de varios elementos.

Si activa el botón ALL y luego coloca el cursor sobre el botón ENABLE/DISABLE y pulsa la tecla [ENTER], puede seleccionar todos los datos indicados en la lista en el mismo paso.

¡Consejo! ;

Si activa el botón NAME o OLD, los datos de la lista se ordenarán alfabéticamente o en el orden en que se guardaron.

Para ejecutar la copia de seguridad, mueva el cursor hasta el botón EXECUTE, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación.



Nota

- Si ha insertado un disco CD-RW ya grabado en la unidad CD-RW, una ventana emergente le pedirá confirmación para borrar primero los datos del soporte. Mueva el cursor a OK y pulse la tecla [ENTER], y la se borrará el contenido del soporte.
- Si inserta un CD-ROM o un soporte CD-R ya grabado en la unidad CD-RW, se visualizará un mensaje "Change Media, Please" que indica que debe cambiar el soporte y la unidad expulsará el soporte. Cambie el soporte por uno en que pueda grabar.

6

Mueva el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la operación de copia y grabación en el soporte CD-R/RW Si decide cancelar la operación de copia, desplace el cursor al botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

Mientras se realiza la copia de seguridad, una ventana emergente indica la progresión. Al finalizar la operación de copia, volverá al paso 3.

Si los datos de copia no caben en un único soporte, se visualiza el mensaje "Note Label, Exchange Next" y la unidad expulsa el soporte. Inserte un nuevo volumen de soporte. A continuación, coloque el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Nota

- No puede realizar la operación de copia sin seleccionar los datos.
- Si ejecuta la operación de copia con el botón AS AW2816 desactivado, los datos de sistema (los ajustes realizados desde la pantalla UTILITY) se copiarán en el soporte junto con los datos seleccionados.
- Si ejecuta la operación de copia de seguridad con el botón AS AW2816 activado, los datos que no sean de audio no se copiarán. Todas las pistas virtuales de las pistas 1–16 se copiarán. Para las pistas estéreo, sólo las pistas actuales se copiarán.
- Cuando recupere los datos copiados de más de un soporte, deberá insertar los soportes en el orden en que se copiaron. Asegúrese de etiquetar en secuencia los distintos soportes CD-R/RW.



Recuperar canciones o bibliotecas de muestras

Esta es la forma para recuperar los datos copiados en el soporte CD-R/RW al disco duro de la AW16G.

Inserte el soporte CD-R/RW que contiene la copia de seguridad en la unidad CD-RW. Si la copia de seguridad ocupa más de un soporte, inserte el primero de los soportes de la serie.

2 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [CD].

Aparecerá la pantalla CD.

Pulse repetidamente la tecla [CD] o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página RESTORE.

En esta página, los datos copiados en el soporte CD-R/RW pueden recuperarse al disco duro de la AW16G.

Compruebe que el cursor esté situado en el botón READ CD INFO, y pulse la tecla [ENTER].

Los datos se leerán del soporte insertado en el soporte de la unidad CD-R/RW. Cuando se han leído los datos, se visualizará una pantalla similar a la indicada a continuación.



1) Lista

Esta área lista los datos que se han copiado en el soporte CD-R/RW. Los símbolos a la derecha indican si un elemento de los datos se ha seleccionado (\bullet) o deseleccionado (O) para su recuperación.

2 Botón PAD

Cuando este botón está desactivado, la lista muestra las canciones que se han copiado en el soporte CD-R/RW. Cuando este botón está activado, la lista muestra las bibliotecas de muestras canciones que se han copiado en el soporte CD-R/RW.

3 Botón ALL

Puede usar este botón para seleccionar todos los datos que aparecen en la lista. Si activa este botón y luego activa el botón ENABLE/DISABLE, todos los datos visualizados en la lista se seleccionarán para ser recuperados.

④ Botón ENABLE/DISABLE

Selecciona si un elemento de datos se seleccionará para su recuperación (ENABLE) o no (DISABLE).

5 Botón SYSTEM

Selecciona los datos de sistema (los ajustes de AW16G que se realizan en la pantalla UTILITY) que se recuperarán.

6 Botón EXECUTE

Ejecuta la operación de recuperación.

Nota

No puede operar estos elementos en la página RESTORE hasta que se haya leído el contenido del soporte CD-R/ RW que se ha insertado.

- Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar los
- datos que desee recuperar. Mueva el cursor sobre el botón ENABLE/DISABLE y pulse la tecla [ENTER].

El símbolo a la derecha cambiará al símbolo \bullet , indicando que los datos se han seleccionado para ser recuperados.

Si activa el botón ALL y luego coloca el cursor sobre el botón ENABLE/DISABLE y pulsa la tecla [ENTER], todos los datos indicados en la lista se seleccionarán en el mismo paso.

Si desea actualizar los datos de sistema, desplace el cursor del botón SYSTEM y pulse la tecla [ENTER].

El botón se activará y los datos de sistema se seleccionarán para su recuperación.

Para ejecutar la operación de recuperación, desplace el cursor hasta el botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiendo la confirmación de la operación.



Coloque el cursor sobre el botón OK si desea ejecutar la operación de recuperación (o el botón CANCEL si decide no recuperarlos) y pulse la tecla [ENTER].

Se guardará automáticamente la canción actual, y después se realizará la operación de recuperación. Una ventana emergente indicará la progresión de la operación de recuperación. Al finalizar la operación, volverá al paso 3.

Si la copia ocupa más de un soporte CD-R/RW, se visualizará el mensaje "Exchange Next Media #XXX" (siendo XXX un número) durante el proceso de recuperación. Intercambie el soporte CD-R/RW por el siguiente de la serie. A continuación, coloque el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER].



Intercambiar datos de canciones con AW4416/AW2816

Puede realizar copias de seguridad de una canción de la AW16G en un formato compatible con AW4416/ AW2816. De igual forma, una canción grabada con AW4416/2816 puede ser recuperada en la AW16G.

Nota

Sólo los datos de audio grabados en una canción pueden ser intercambiados con AW4416/2816. Los parámetros de mezcla, las bibliotecas y los datos de sistema no pueden ser copiados / recuperados de esta forma.

Copiar una canción de la AW16G en un formato compatible con AW4416/AW2816

Si activa el botón AS AW2816 de la página BACKUP de la pantalla CD, los datos se guardarán en el formato de archivos de seguridad del AW2816.

Un archivo de copia de seguridad del AW2816 puede ser recuperado en AW2816 o en AW4416 (versión 2.0 o posterior).

Para conocer el procedimiento, consulte la sección "Realizar copias de seguridad de las canciones o bibliotecas de muestras" al comienzo de esta manual.

Nota

- La copia de seguridad del formato de archivos de AW2816 se limita a una canción a la vez.
- Cuando realiza una copia en el formato de copia de seguridad de AW2816, los datos que no sean las pistas de audio no se copiarán. Todas las pistas virtuales de las pistas 1–16 se copiarán. Para las pistas estéreo, sólo las pistas actuales se copiarán.

Recuperar canciones de AW4416/AW2816

Inserte el soporte CD-R/RW que contenga la copia de seguridad de la canción de AW4416/AW2816 en la AW16G.

2 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [CD].

Aparecerá la pantalla CD.

Pulse repetidamente la tecla [CD] o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página RESTORE.

Compruebe que el cursor esté situado en el botón READ CD INFO, y pulse la tecla [ENTER].

Los datos se leerán del soporte insertado en la unidad CD-R/RW. Cuando se han leído los datos, se visualizará una pantalla similar a la indicada a continuación.

CD	STEREO	00:00:00.000	J=120.0 4/4	001.1
CD HRITE				····· 0
CDPLAY				6
RESIDE	ALL DISABLE	Blue	78.0HB C	
SETTING		Сибе	36 0HB C	
	EXECUTE	Frame Out	220HB C	L B

Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción que desee recuperar.

Mueva el cursor al botón ENABLE/DISABLE y pulse la tecla [ENTER].

El símbolo a la derecha de los datos cambiará a \bullet , y se seleccionarán los datos para ser recuperados.

Nota

La lista mostrará todas las canciones copiadas en el soporte CD-R/RW, pero puede ejecutar la operación de recuperación sólo para las canciones de 44.1 kHz/16bits.

Repita los pasos 5 y 6 para seleccionar todas las canciones de AW4416/AW2816 que desee recuperar.

Para ejecutar la operación de recuperación, desplace el cursor hasta el botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Empieza la operación de recuperación. Mientras se cargan los datos de las canciones, una ventana emergente indica la progresión.



Capítulo 14 MIDI y funciones de utilidad

En este capítulo explicaremos ajustes básicos relacionados con MIDI, funciones que utilizan MIDI, y varias funciones de utilidad.

Lo que puede hacer utilizando MIDI

En la AW16G puede utilizar MIDI para realizar las siguientes operaciones.

- Sincronizar la operación con un dispositivo externo Puede sincronizar una canción de la AW16G con la reproducción de un dispositivo externo (como un secuenciador MIDI) intercambiando mensajes de sincronización como MTC (MIDI Time Code) o MIDI Clock con el dispositivo externo.
- Control remoto del transporte Puede transmitir mensajes MMC (MIDI Machine Control) desde un secuenciador MIDI u otro dispositivo MIDI externo a la AW16G para controlar a distancia el transporte de la AW16G. A la inversa, también puede transmitir MMC desde la AW16G a un dispositivo externo para controlar su transporte.

Ejemplo de utilización de MTC/MMC para sincronizar el funcionamiento de la AW16G y un secuenciador MIDI (ordenador)



MIDI externo (p.ej., ordenador)

• Automatizar cambios de escena y operaciones con parámetros de mezcla

Cuando recupere una escena en la AW16G o utilice sus parámetros de mezcla, los mensajes correspondientes (program changes o control changes) pueden transmitirse desde el conector MIDI OUT/THRU a un dispositivo externo.

Si graba estos mensajes en un secuenciador MIDI sincronizado con la canción de la AW16G, podrá reproducir siempre que lo desee estas operaciones de recuperación de escenas u operaciones con parámetros de mezcla a tiempo real. Ejemplo de grabación/reproducción de selecciones de escena y operaciones con parámetros de mezcla en un secuenciador MIDI (ordenador)



• Volcado general

Los ajustes internos de la AW16G, como la información de biblioteca y las memorias de escena, pueden transmitirse como "información de volcado" y grabarse en un secuenciador MIDI u otro dispositivo MIDI externo. La información de volcado grabada puede transmitirse a la AW16G para recuperar sus ajustes internos a su estado anterior. También puede utilizarse para copiar ajustes entre dos unidades AW16G.

Ejemplo de grabación/reproducción de información de volcado en un secuenciador MIDI (ordenador)

Información de volcado



Dispositivo MIDI externo (p.ej., ordenador)

MIDI Remote

"MIDI Remote" es una función que permite utilizar la AW16G como controlador físico para un dispositivo externo. Puede asignar los mensajes MIDI deseados a los deslizadores y a las teclas [TRACK SEL] del panel superior, y utilizarlos para controlar a distancia un dispositivo MIDI o programa informático.

Ejemplo de utilización de la AW16G como controlador físico para un módulo de sonido MIDI



Ajustes MIDI básicos

En la página MIDI de la pantalla UTILITY puede definir varios ajustes relacionados con MIDI, como seleccionar los mensajes MIDI que se enviarán desde el conector MIDI OUT/THRU, y especificar la transmisión y recepción de MTC/MMC.

Para acceder a esta página, pulse repetidamente la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] y las teclas del CURSOR [[**V**].



Esta página contiene los siguientes elementos.

① MIDI OUT

Selecciona el tipo de mensajes MIDI que se enviarán desde el conector MIDI OUT/THRU.

- Botón MIDI..... Si este botón está activado, se transmitirán varios mensajes MIDI generados en la AW16G (excepto para MIDI Clock y MTC). Si activa este botón, se desactivará el botón THRU
- Botón CLK Si este botón está activado, se transmitirán los mensajes MIDI Clock (y Start, Stop, Continue, y Song Position Pointer) mientras el grabador está funcionando. Si activa este botón, se desactivará el botón MTC.
- MTC...... Si este botón está activado, se transmitirá MTC (MIDI Time Code) mientras el grabador está funcionando. Si activa este botón, se desactivará el botón CLK.
- Botón THRU..... Si este botón está activado, los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN se transmitirán sin cambios desde el conector MIDI OUT/THRU, y no se transmitirá ninguno de los mensajes MIDI generados en la propia AW16G. Si activa este botón, se desactivarán los botones MIDI/CLK/MTC.

(2) MMC MODE

Especifica cómo se transmitirá/recibirá MMC.

Botón MASTER..... Si este botón está activado, la AW16G será el MMC maestro. Cuando utilice el transporte, se transmitirá el comando MMC correspondiente desde el conector MIDI OUT/THRU. Utilice este ajuste si desea controlar a distancia un dispositivo MIDI externo desde la AW16G.

Botón SLAVE Si este botón está activado, la AW16G será el MTC esclavo, y seguirá los comandos MMC que reciba en el conector MIDI IN. Utilice este ajuste si desea controlar a distancia el transporte de la AW16G desde un dispositivo MIDI externo.

¡Consejo!

Si desea utilizar la AW16G como MMC maestro, compruebe que el botón MIDI esté activado en el área MIDI OUT.

③ DEV (número de dispositivo)

Especifica el número de dispositivo MMC (1-127) que recibirá la AW16G.

Nota

- El número de dispositivo MMC es un número identificativo utilizado para distinguir dispositivos que transmiten y reciben comandos MMC. Cuando utilice MMC, la AW16G y el dispositivo MIDI externo deben estar ajustados al mismo número de dispositivo MMC.
- El número de dispositivo MMC se visualiza como un número decimal empezando desde uno. Algunos dispositivos visualizan el número de dispositivo MMC como número hexadecimal empezando desde cero. En este caso, los números tienen la siguiente equivalencia. Pantalla de la

$$\begin{array}{rcl} 1 & \rightarrow & 00h \\ 127 & \rightarrow & 7Eh \end{array}$$

• La AW16G siempre transmite comandos MMC utilizando el número de dispositivo "All" (7Fh en hexadecimal).

(4) MTC MODE

Especifica cómo funciona la AW16G al sincronizarla con un dispositivo MIDI externo utilizando MTC (MIDI Time Code).

- Botón MASTERSi este botón está activado, la AW16G será el MTC maestro. Cuando utilice el transporte de la AW16G, se transmitirá el MTC desde el conector MIDI OUT/ THRU. Utilice este ajuste si desea que el dispositivo MIDI externo siga a la AW16G, o si utiliza sólo la AW16G.
- Botón SLAVE.....Si este botón está activado, la AW16G será un MTC esclavo, y seguirá la información MTC que reciba en el conector MIDI IN. Utilice este ajuste si desea sincronizar con una segunda unidad AW16G, o si desea sincronizar la AW16G con un dispositivo MIDI externo que puede funcionar sólo como MTC maestro.

¡Consejo!

Cuando utilice la AW16G como MTC maestro. compruebe que tanto el botón MIDI como el botón MTC del área MIDI OUT estén activados.

(5) AVRG (Media)

Seleccione uno de los siguientes para especificar con qué precisión la AW16G seguirá la información MTC entrante al funcionar como un MTC esclavo.



- **0**La AW16G se sincronizará con la información de MTC entrante a la máxima precisión. No obstante, si el MTC entrante tiene una notable inestabilidad, la sincronización puede interrumpirse o resultar poco fiable.
- 1 Este ajuste permite más tolerancia de la inestabilidad MTC que el ajuste "0".
- 2 Este ajuste permite la máxima tolerancia. Utilice este ajuste si el MTC maestro es un dispositivo MIDI externo que tiene una inestabilidad considerable.

¡Consejo!

Cuando la AW16G funciona como un MTC esclavo y opera en sincronización con un dispositivo MIDI externo, y la precisión de la MTC entrante se vuelve inestable, la AW16G realizará ligeros ajustes en su afinación de reproducción en un intento de continuar. El parámetro AVRG especifica el intervalo de variación de MTC que se tolerará.

6 OFST (Offset)

Cuando la AW16G se utiliza como MTC esclavo, este parámetro desplaza hacia delante o hacia atrás el tiempo absoluto de la AW16G en relación con el MTC entrante. El intervalo oscila entre -24:00:00:00.00 y +24:00:00:00.00.

OFST = 00:00:00:00.00

Código de tiempo entrante	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Pantalla del código de tiempo (ABS)	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Canción <u>j</u>	00000	• • • • •	<u>o</u> c

OFST = +00:00:05:00.00

Código de tiempo entrante	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Pantalla del código de tiempo (ABS)	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00	00:00:25:00.00
Canción <u>ر</u>	• • • • • •	00000	

OFST = **-** 00:00:**05**:00.00

Código de tiempo entrante	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Pantalla del código de tiempo (ABS)	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00
ر Canción	00000	00000	<u>ه</u> ۲

¡Consejo! :

El ajuste OFST no tiene ningún efecto en el MTC transmitido desde el conector MIDI OUT/THRU de la AW16G.

⑦ MIDI CH

Selecciona el canal MIDI que se utilizará para transmitir y recibir mensajes MIDI como program changes y control changes. Este área contiene los siguientes dos elementos.

8 PGM CHG MODE

Activa/desactiva la transmisión y recepción de program change.

Si la recepción de program change está activada, la AW16G recuperará la escena correspondiente cuando reciba un program change en el conector MIDI IN. Si la transmisión de program change está activada, la AW16G transmitirá el program change correspondiente desde el conector MIDI OUT/

THRU cuando recupere una escena en la AW16G.

- Puede seleccionar una de las siguientes opciones.
- OFFLos program changes no se transmitirán ni recibirán.
- TX.....Los program changes sólo se transmitirán.
- **RX**Los program changes sólo se recibirán.
- **TX-RX**.....Los program changes se transmitirán y recibirán.

¡Consejo! =

En la página PC TABLE de la pantalla SCENE puede especificar el número de escena que corresponderá a cada número de program change (\rightarrow p. 165).

Nota

Para transmitir los program changes, debe activar el botón MIDI del área MIDI OUT.

(9) CTRL CHG MODE

Especifica cómo se transmitirán y recibirán los control changes.

Si están activadas la transmisión y recepción de control change, se transmitirá el correspondiente control change cuando utilice un parámetro de mezcla (fader, pan, effect send, etc.) para el canal de pista 1–16 en la AW16G.

Cuando se recibe un control change, cambia el correspondiente parámetro de mezcla.

Puede seleccionar una de las siguientes opciones.

- **OFF**Los control changes no se transmitirán ni recibirán.
- Los control changes se transmitirán y recibirán en los canales MIDI 1–16. (Los canales MIDI 1–16 corresponden a los canales de pista 1–16 de la AW16G.)
- 2.....Los control changes se transmitirán y recibirán sólo en el canal MIDI seleccionado en el campo MIDI CH. (Esta asignación es compatible con los modelos AW4416/AW2816.)
- 3.....Igual que el punto 2 en lo referente a que se reciben y transmiten los control changes de sólo un canal MIDI, pero la asignación de parámetros es distinta a 2. (Un canal MIDI único corresponderá a los canales de pista 1–16 de la AW16G.)

¡Consejo!

- Para más detalles acerca de los parámetros de mezcla que corresponden a cada control change, consulte las tablas siguientes.
- Cuando utiliza un parámetro de mezcla del canal de pista 9/10–15/16 en la AW16G, se transmitirán dos tipos de control changes.

Nota

Para transmitir los control changes, debe activar el botón MIDI del área MIDI OUT.



• Cuando CTRL CHG MODE = 1

MIDI CH	CC#	PARAMET	10
	7		FADER
1	10	TRACK CHANNEL 1	PAN
1	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
	7		FADER
	10	TRACK CHANNEL 2	PAN
2	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
	7		FADER
	10		PAN
3	91	TRACK CHANNEL 3	EFF1 SEND
	93		FFF2 SEND
	7		FADER
	10		PAN
4	91	TRACK CHANNEL 4	FEE1 SEND
	93		EFF2 SEND
	7		FADER
	10		PAN
5	91	TRACK CHANNEL 5	FEEL SENID
	93		EFF2 SENID
	7		
	10		PADLK
6	01	TRACK CHANNEL 6	
	91		
	95 7		
	/		PADER
7	10	TRACK CHANNEL 7	
	91		EFFT SEND
	95		EFFZ SEIND
8	/	TRACK CHANNEL 8	FADER
	10		PAN
	91		EFFT SEND
	93		EFFZ SEND
	/	- TRACK CHANNEL 9	FADER
9	10		PAN
	91		EFFT SEND
	93		EFF2 SEND
	/		FADER
10	10	TRACK CHANNEL 10	PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
	/		FADER
11	10	TRACK CHANNEL 11	PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
	/		FADER
12	10	TRACK CHANNEL 12	PAN
	91		EFFT SEND
	93		EFF2 SEND
	7		FADER
13	10	TRACK CHANNEL 13	PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
	7		FADER
14	10	TRACK CHANNEL 14	PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
	7		FADER
15	10	TRACK CHANNEL 15	PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
	7		FADER
16	10	TRACK CHANNEL 16	PAN
	91	HOUSEN CHANNEL TO	EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND

14	THE EN		1710-0
14	FADER		
15	FADER	CHAININEL	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	RETURNI 2
22	FADER	AACTED	
25	FADER	IVIASTER	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	
21			
22		NO ASSIGN	
32		NU ASSIGN	
33	FADER	MASTER	BUS 1
34	FADER	MASTER	BUS 2
35		NO ASSIGN	
36		NO ASSIGN	
37		NO ASSIGN	
38		NO ASSIGN	
30			
27		IND ASSIGN	
40		INU 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	INPLIT 6
47		CHANINE	INIDI IT 7
10			
46	UN	CHANNEL	INPUT 8
49	ON	CHANNEL	PAD I
50		NO ASSIGN	
51	ON	CHANNEL	PAD 2
52		NO ASSIGN	
53	ON	CHANNEL	PAD 3
54		NO ASSIGN	
55	ON	CHANNEL	PAD 4
55	011		1710-1
50		NO ASSIGN	
57		INO ASSIGN	
58		NO ASSIGN	
59		NO ASSIGN	
60		NO ASSIGN	
61		NO ASSIGN	
62		NO ASSIGN	
63	ON	MASTER	STEREO OUT
64	PAN	CHANNEL	INPUT 1
65	PAN	CHANNEI	INPLIT 2
66	ΡΔΝ	CHANNEL	INIPLIT 3
67			
0/	PAIN	CHANNEL	INPUT 4
68	PAN	CHANNEL	INPUT 5
69	DANI	CHANNEL	
	PAIN	CHAINNEL	INPUT 6
70	PAN	CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7
70 71	PAN PAN PAN	CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8
70 71 72	PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L
70 71 72 73	PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R
70 71 72 73 74	PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEI	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 I
70 71 72 73 74 75	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 B
70 71 72 73 74 75 76	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 L
70 71 72 73 74 75 76	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 L
70 71 72 73 74 75 76 77	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 3 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79	PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 R PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 82 83	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 92	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 70 71 73 73 74 75 76 76 77 78 79 80 81 82 83 83 84 85 86	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 R PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 1 R PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 R PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 R PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R
70 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 90 91 92	PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN PAN	CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL CHANNEL NO ASSIGN NO ASSIGN	INPUT 6 INPUT 7 INPUT 8 PAD 1 L PAD 2 L PAD 2 R PAD 2 R PAD 3 L PAD 3 R PAD 4 L PAD 4 R

PARÁMETRO

CHANNEL

PAD 3

CC#

13

FADER

• Cuando CTRL CHG MODE = 2

CC#		PARÁMETRO	
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	



CC#		PARÁMETRO	
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	

• Cuando CTRL CHG MODE = 3

CC#		PARÁMETRO	
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 1
34	FADER	MASTER	BUS 2
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		PARÁMETRO	
47	ON	CHANNEL	TRACK 6
4/	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
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 12
77	ΡΔΝ	CHANNEL	TRACK 14
78	ΡΔΝ	CHANNEL	TRACK 15
79	ΡΔΝΙ	CHANNEL	TRACK 16
80	IAN		TRACK TO
81		NO ASSIGN	
82		NO ASSIGN	
82			
84			
85			
86			
87			
88			
80			
09			
01			
92	ΡΔΝΙ	BALANCE	STEREO OUT
02	IAN		5111110 001
93			
05			
95		NO ASSIGN	
90		NO ASSIGN	
7/		NO ASSIGN	
70		INU ASSIGN	
99 100		INU ASSIGN	
100		INO ASSIGN	
101		INO ASSIGN	TR
102	FADER	EFFT SEND	TRACK 1
103	FADER	EFFT SEND	TRACK 2
104	FADER	LFF1 SEND	TRACK 3
105	FADER	EFF1 SEND	IRACK 4
105	FADER	EFF1 SEND	IRACK 5
105	F16FF		INVCKE
105 106 107	FADER	EFF1 SEND	TRACK 0
105 106 107 108	FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 7
106 107 108 109	FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 7 TRACK 8
105 106 107 108 109 110	FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 0 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9
105 106 107 108 109 110 111	FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 0 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10
103 106 107 108 109 110 111 112	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 0 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11
106 107 108 109 110 111 112 113	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 0 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12
106 107 108 109 110 111 112 113 114	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 0 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 13
106 107 108 109 110 111 112 113 114 115	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 0 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 13
106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 0 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 13 TRACK 14
106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 7 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 13 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16
106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND	TRACK 0 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 13 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16
106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND NO ASSIGN NO ASSIGN	TRACK 0 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 12 TRACK 14 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16
106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND NO ASSIGN NO ASSIGN	TRACK 0 TRACK 1 TRACK 10 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 13 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16
103 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	TRACK 0 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 13 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16
106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	TRACK 7 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 10 TRACK 12 TRACK 12 TRACK 13 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16
106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	TRACK 7 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 13 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16
106 107 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	TRACK 7 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 12 TRACK 12 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16
106 107 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 122 122 124 125	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	TRACK 7 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 12 TRACK 12 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16
106 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126	FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER FADER	EFF1 SEND EFF1 SEND NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN NO ASSIGN	TRACK 7 TRACK 7 TRACK 8 TRACK 9 TRACK 10 TRACK 11 TRACK 12 TRACK 13 TRACK 13 TRACK 14 TRACK 15 TRACK 16

Transmitir los ajustes de la AW16G a través de MIDI (Volcado general)

En la página BULK de la pantalla UTILITY, puede transmitir varios ajustes internos de la AW16G (memorias de escena, bibliotecas, ajustes de la pantalla UTILITY, etc.) como información de volcado desde el conector MIDI OUT/THRU. Si graba esta información de volcado en un secuenciador MIDI o en un dispositivo similar, podrá recuperar estos ajustes cuando lo desee.

Para acceder a esta página pulse varias veces la tecla [UTILITY] o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] y utilice las teclas del CURSOR [\blacktriangle]/[\blacktriangledown].



Esta página contiene los siguientes elementos.

1 Botón SCENE

Selecciona memorias de escena para realizar el volcado general. Utilice el campo den número de escena que se encuentra a la derecha del botón para especificar la(s) escena(s) que se transmitirán.

② Campo Scene number

Aquí puede seleccionar el número(s) de escena que se transmitirá. Puede seleccionar una de las siguientes opciones.

CURRENT	Los ajustes de la mezcla actual (la
	escena actual)
01–96	Un número de escena 01–96
ALL	Los números de escena 01–96 +

escena actual

③ Botón LIBRARY

Selecciona bibliotecas para el volcado general.

④ Botón SYSTEM

Selecciona los ajustes en cada página de la pantalla UTILITY para el volcado general.

5 Botón REMOTE

Selecciona los ajustes de la pantalla REMOTE $(\rightarrow p. 155)$ para el volcado general.

6 Botón PC TABLE

Selecciona los ajustes de la página PC TABLE de la pantalla SCENE (\rightarrow p. 165) para el volcado general.

7 Botón ALL

Selecciona (en un paso) todos los elementos con los que se puede realizar un volcado general.

8 INT

Especifica el intervalo en el que se transmitirá la información de volcado, en un intervalo de 0–300 ms (intervalos de 10 ms).

9 Botón RX DISABLE

Selecciona si la información de volcado enviada desde un dispositivo externo se recibirá (botón = on) o si se ignorará (botón = off).

10 Botón REQUEST

Si desplaza el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], se transmitirá un mensaje de petición de volcado general desde el conector MIDI OUT/ THRU.

Un mensaje de petición de volcado general es un mensaje MIDI que pide a la AW16G que transmita los ajustes seleccionados en los elementos (1-(7).

Cuando se conectan dos unidades de AW16G, puede utilizarlo para copiar información como memorias de escena o bibliotecas desde otra AW16G.

• Transmisión de mensaje de petición de volcado general





(1) Botón TRANSMIT

Desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER] para ejecutar el volcado general.

¡Consejo!

- El tiempo necesario para la transmisión de la información de volcado dependerá del tipo de información.
- Se puede producir un error en el dispositivo receptor al transmitir información de volcado. En este caso, intente incrementar el ajuste INT. Cuando transmite y reciba información de volcado entra las dos unidades AW16G, deje el valor INT a cero.

Nota

Para realizar un volcado general, debe activar el botón MIDI que se encuentra en el área MIDI OUT de la página MIDI en la pantalla UTILITY, para que los mensajes MIDI se transmitan desde el conector MIDI OUT/THRU (\rightarrow p. 150).



Acerca de la función MIDI Remote

La AW16G proporciona una función MIDI Remote que le permite utilizar los controles del panel superior para transmitir los mensajes MIDI deseados.

Utilizando la función MIDI Remote, puede utilizar la AW16G como un controlador físico para un programa informático o generador de tono MIDI.

Es posible asignar mensajes MIDI a los siguientes controles.

- Sección del mezclador
 - Deslizadores 1-8, 9/10-15/16
 - Teclas [TRACK SEL] 1-8, 9/10-15/16
- Sección Transport
- Tecla REW [
- Tecla RTZ [◄◄]
 Tecla FF [►►]
- Tecla STOP [■]
- Tecla PLAY [►]
- Tecla REC [●]

De estos, los mensajes MIDI asignados a los deslizadores y teclas [TRACK SEL] pueden reasignarse libremente. Puede asignar los siguientes tipos de mensajes.

Mensajes que se pueden asignar a los deslizadores

Es posible asignar un mensaje MIDI cuyo valor cambie en un intervalo de 0–127 a los deslizadores. Por ejemplo si asigna un control change #7 (volumen) a un deslizador, puede desplazar el deslizador para controlar el volumen de un generador de tono MIDI.



Número de cambio

Mensajes que se pueden asignar a las teclas [TRACK SEL]

Es posible asignar un mensaje MIDI cuyo valor cambie entre los dos estados de 0 o 127 a cada una de las teclas [TRACK SEL]. Por ejemplo, si asigna un control change #64 (hold) a una tecla [TRACK SEL] y especifica que el valor del cambio de control alterne entre 0 y 127, al pulsar la tecla [TRACK SEL] para activarlo (iluminado) se transmitirá un control change #64 con un valor de 127 (Hold on), y al desactivarlo (apagado) se transmitirá un control change #64 con un valor de 0 (Hold off).



Alternativamente, puede especificar que un mensaje MIDI con un valor fijo sólo se transmita cuando pulse la tecla [TRACK SEL] para activarlo (iluminado). Por ejemplo, si asigna program change #1, el program change de dicho número se transmitirá cada vez que active la tecla [TRACK SEL].



Utilizar los valores predefinidos de la función MIDI Remote

La página PRESET de la pantalla REMOTE proporciona diez valores predefinidos diferentes de MIDI Remote. Estos valores predefinidos se han creado con dispositivos específicos y pensando en programas del secuenciador informático, y asignan los mensajes necesarios a los deslizadores y teclas [TRACK SEL] de la AW16G. Puede utilizar la función MIDI Remote inmediatamente, simplemente seleccionando un valor predefinido en esta página y conectando el dispositivo MIDI externo apropiado.

Programas del secuenciador que se aceptan

- Windows
 - Logic5 5.0.1 *1
 - Logic Audio Platinum 4.6 *1
 - Cubase VST/32 5.1r1
 - Cakewalk ProAudio 9.02
 - SONAR 1.01
- Macintosh
 - Logic5 5.0.1 *1
 - Logic Audio Platinum 4.6 *1
 - Cubase VST/32 5.1r1 *2
 - Cubase VST/32 5.0
 - ProTools LE 5.11
- *1. Utilice el archivo de ajuste del CD-ROM incluido para asignar los deslizadores/teclas [TRACK SEL]/teclas de transporte de la AW16G en los comandos de tecla Logic. Las asignaciones de pista deben definirse en Logic del modo más adecuado para el sistema.
- *2. La tecla [RTZ] no funcionará.



Para acceder a la página PRESET de la pantalla REMOTE, pulse repetidamente la tecla [REMOTE] o mantenga pulsada la tecla [REMOTE] y utilice las teclas CURSOR [\blacktriangle]/[\bigvee] de la sección Work Navigate.

¡Consejo! =

La función MIDI Remote se activará automáticamente mientras se visualiza esta página. Los deslizadores del canal de pista y las teclas [TRACK SEL] no realizarán sus funciones habituales, pero funcionarán tal como se ha definido en los ajustes realizados en la página PRESET.



Esta página contiene los siguientes elementos.

1 Lista

Seleccione uno de los diez ajuste predefinidos indicados en esta lista. La línea enmarcada por la línea punteada es el predefinido seleccionado actualmente. Al girar el mando [DATA/JOG] para seleccionar otro predefinido, se cambiarán de inmediato las asignaciones de los ajustes de los mensajes MIDI.

La AW16G proporciona las siguientes predefinidos.

• 00 Volume/RecTr

Use este ajuste predefinido para controlar el volumen de un generador de tonos externo o las pistas de grabación de un grabado externo.

- Las operaciones de las teclas [TRACK SEL] transmiten comandos MMC para seleccionar pistas de grabación.
- Las operaciones de los deslizadores transmitirán mensajes de cambio de control de volumen (CC#=07).

• 01 Volume

Use este ajuste predefinido para controlar el volumen de un generador de tonos externo.

- Las operaciones [TRACK SEL] transmitirán mensajes de cambio de control de Volumen (CC#=07).
- Cuando desactive una tecla [TRACK SEL] (se apaga), se transmite el mensaje volume = 0.
- Cuando active una tecla [TRACK SEL] (se ilumina en verde), se transmite el valor del volumen correspondiente a la posición del deslizador.
- Cuando una tecla [TRACK SEL] está activada, al actuar sobre el deslizador se transmitirán mensajes de cambio de control de Volumen (CC#=07).

- 02 Logic
- 03 Cubase
- 04 Sonar
- 05 ProTools

Estos ajustes predefinidos le permiten usar la AW16G como un controlador físico para varios secuenciadores de software.

- Las operaciones de las teclas [TRACK SEL] controlan las operaciones de enmudecimiento on/ off del software secuenciador.
- Las operaciones del deslizador controlarán el volumen de las pistas del software secuenciador.

Deberá instalar el archivo de configuración adecuado al software secuenciador y realizar los ajustes necesarios. para más detalles, consulte el "Apéndice" "Acerca del CD-ROM incluido con el AW16G" (→ p. 200).

- 06 XG 1-16
- 07 XG 17-32
- 08 XG 33-48
- 09 XG 49-64

Estos ajustes predefinidos le permiten usar la AW16G como un controlador de volumen para un generador de tonos XG. Cada ajuste predefinidos controlará las partes del generado de tonos compatible con XG 1– 16, 17–32, 33–48, y 49–64 respectivamente.

- Las operaciones de las teclas [TRACK SEL] activarán / desactivarán las partes.
- Las operaciones del deslizador controlarán el volumen de la parte.

Si selecciona los ajustes predefinidos 07–09, las indicaciones del botón cambiarán de la forma siguiente.

● Preset 07 botones 1-16 → botones 17-32 botones 1-12 → botones 17-28 botones 9-16 → botones 25-32

• Preset 08

botones $1-16 \rightarrow$ botones 33-48botones $1-12 \rightarrow$ botones 33-44botones $9-16 \rightarrow$ botones 41-48

• Preset 09

botones $1-16 \rightarrow$ botones 49-64botones $1-12 \rightarrow$ botones 49-60botones $9-16 \rightarrow$ botones 57-64

2 CH

Seleccione uno de estos botones para seleccionar los canales MIDI que se asignarán a los deslizadores y las teclas [TRACK SEL], tal como se indica en las tablas siguientes.



Cuando selecciona el botón 1-16

Deslizadores / Teclas [TRACK SEL]	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
Canal MIDI	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16

• Cuando selecciona el botón 1-12

Deslizadores / Teclas [TRACK SEL]	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
Canal MIDI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Cuando selecciona el botón 9-16

Deslizadores / Teclas [TRACK SEL]	1	2	3	4	5	6	7	8	9/10	11/12	13/14	15/16
Canal MIDI	9	10	11	12	13	14	15	16	_	_	_	—

¡Consejo! ;

Cuando está seleccionado el botón 1-16, al actuar sobre uno de los deslizadores 9/10–15/16 o una de las teclas [TRACK SEL] 9/10–15/16 se trasmitirán dos canales de mensajes MIDI.

③ TRANSPORT

Seleccione uno de los siguientes para especificar qué sucederá cuando actúe sobre las teclas de la sección Transport mientras usa la función MIDI Remote.

- Botón NORMAL......Las teclas de transporte realizan las
mismas operaciones normales;
reproducir, parar, o localizar etc. la
canción actual. Los mensajes
MTC/MMC/MIDI Clock se transmi-
tirán y recibirán tal como se espe-
cifica en la página MIDI de la
pantalla UTILITY.Botón LOCAL.......Las teclas de transporte reproduci-
- rán, detendrán o localizarán la canción actual. Sin embargo, los mensajes no se transmitirán ni se recibirán.
- Botón REMOTE Las teclas de transporte no actuarán sobre el grabador, pero sólo transmitirán los mensajes MIDI preseleccionados para cada tecla.

¡Consejo! ;

Estos ajustes se aplicarán si usa una pedalera para actuar sobre el transporte de la canción.

Utilizar la función Remote definida por el usuario

La página USER de la pantalla REMOTE le permite asignar los mensajes MIDI a cada deslizador y tecla [TRACK SEL].

Para acceder a esta página pulse varias veces la tecla [REMOTE] de la sección Work Navigate o mantenga pulsada la tecla [REMOTE] y las teclas del CURSOR [\blacktriangle]/[\blacktriangledown].

¡Consejo!

La función MIDI Remote se activará automáticamente mientras se visualiza esta página. Los deslizadores del canal de pista y las teclas [TRACK SEL] no realizarán sus funciones habituales, pero funcionarán tal como se ha definido en los ajustes realizados en la página USER.



Esta página contiene los siguientes elementos.

(1) TRANSPORT

Selecciona qué sucederá cuando actúe sobre las teclas de la sección Transport mientras use la función MIDI Remote.

2 Canal seleccionado

Indica el nombre del canal seleccionado para el funcionamiento.

¡Consejo! =

Cuando actúe sobre un deslizador 1–8 ó 9/10–15/16 o una tecla [TRACK SEL] 1–8 ó 9/10–15/16, el contenido que se visualiza de la página cambiará al del canal correspondiente.

③ Nombre de la función del deslizador / tecla [TRACK SEL]

Visualiza el nombre asignado al deslizador seleccionado o a la tecla [TRACK SEL].

④ Botón NAME

Edita el nombre asignado al deslizador o a la tecla [TRACK SEL] seleccionados. Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] y se visualizará la ventana emergente TITLE EDIT.

MIDI y funciones de utilidac

5 Botó ALL INIT

Reajusta todos los mensajes MIDI asignados a los deslizadores / teclas [TRACK SEL] a sus valores iniciales. Para inicializar, desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER].

6 Botón FADER

Si activa este botón, se visualizará el mensaje MIDI asignado al deslizador del canal seleccionado. Este botón se activará de forma automática cuando actúe sobre el deslizador o el canal de pista.

⑦ Botón SEL SW

Si activa este botón, se visualizará el mensaje MIDI asignado a la tecla [TRACK SEL] del canal seleccionado.

Este botón se activará de forma automática cuando actúe sobre la tecla [TRACK SEL] de un canal de pista.

8 Botón LATCH/UNLATCH

Selecciona la forma en que la tecla [TRACK SEL] de un canal de pista actuará al ser pulsado.

LATCH El ajuste alternará on/off cada vez que pulse la tecla [TRACK SEL].



UNLATCH..... El ajuste estará activado mientras mantiene pulsada la tecla [TRACK SEL] y desactivado al soltar la tecla.



9 Botón LEARN

Cuando este botón esté activado, los mensajes MIDI recibidos desde el conector MIDI IN se asignarán al deslizador actualmente seleccionado o a la tecla [TRACK SEL]. Es una forma adecuada de asignar mensajes MIDI de forma rápida.



- Si se reciben dos o más mensajes MIDI con el botón LEARN activado, el último mensaje MIDI recibido se entrará en el campo MIDI.
- Si se recibe un mensaje exclusivo de sistema más largo de 16 bytes, se visualizan sólo los primeros 16 bytes.

10 Mensaje MIDI

Esta área visualiza (en formato hexadecimal) el mensaje MIDI que se asigna al deslizador o la tecla [TRACK SEL] seleccionados. Puede mover el cursor a cada casilla numérica, y gire el dial [DATA/JOG] para editar el valor de cada byte (valor hexadecimal de dos dígitos). Puede seleccionar uno de los siguientes valores.

00–FF (hexadecimal)	Corresponde al valor del mensaje MIDI actual que se transmite.
END	Indica el final del mensaje MIDI. Cuando actúa sobre un deslizador o tecla [TRACK SEL], el mensaje MIDI que empieza por el primer byte y acaba por el último byte que precede a END será el trans- mitido.
SW (sólo tecla	
[TRACK SEL])	Indica el estado activado/desacti- vado de la tecla [TRACK SEL]. El byte especificado como SW se transmitirá como 7F (hexadeci- mal) al activar la tecla, ó 00 (hexa- decimal) al desactivarla.
FAD	Indica la posición actual del desli- zador. Si el mensaje se ha asignado a un deslizador, el byte especifi- cado como FAD se transmitirá como un valor de 00–7F (hexade- cimal) correspondiente a la posi- ción del deslizador cuando actúe sobre el deslizador. Si el mensaje se asigna a la tecla [TRACK SEL], este byte se transmi- tirá como un valor correspondiente a la posición actual del deslizador al activar una de las teclas [TRACK SEL] y se transmitirá como valor de 00 (hexadecimal) al desactivar la tecla [TRACK SEL].

¡Consejo!

- El mensaje MIDI asignado a un deslizador o teclas único no puede ser superior a 16 bytes.
- Si no se asigna un byte SW a una tecla [TRACK SEL], el mensaje MIDI que se ha entrado se transmitirá sólo cuando se active la tecla. (En este caso en general se va a utilizar el ajuste UNLATCH.)
- Cuando use el botón LEARN para asignar un cambio de control a un deslizador, el byte END se entrará de forma automática al final del mensaje MIDI.
- Cuando use el botón LEARN para asignar un cambio de control a un deslizador, el byte FAD se entrará de forma automática como valor de variable.

Nota

- Si asigna el mensaje MIDI manualmente, asegúrese de entrar END al final del mensaje MIDI.
- Cuando asigne un mensaje MIDI a un deslizador, FAD debe entrarlo para uno de los bytes. Si no entra FAD, el deslizador no tendrá acción alguna.
- Si entra los valores manualmente, es posible que entre algún mensaje MIDI no válido. Por esta razón, debe usar el botón ③ LEARN para asignar los mensajes MIDI siempre que sea posible.



Utilizar el oscilador de tonos de prueba

La página OSC de la pantalla UTILITY le permite enviar la señal del oscilador integrado de la AW16G (el oscilador de tonos de test) al bus deseado.

Para acceder a esta página pulse varias veces la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] y las teclas del CURSOR [\blacktriangle]/[\bigtriangledown].



Esta página contiene los siguientes elementos.

1 WAVEFORM

Selecciona una de las señales siguientes para la salida desde el oscilador.

- Botón OFF Oscilador desactivado
- Botón 100Hz Onda sinusoidal de 100 Hz
- Botón 440Hz Onda sinusoidal de 440 Hz
- Botón 1kHz..... Onda sinusoidal de 1 kHz
- Botón 10 kHz..... Onda sinusoidal de 10 kHz

Botón NOISE Ruido blanco

Cuando active un botón, la salida del oscilador se enviará de inmediato al bus especificado. Use los botones (3–6) para especificar el bus al que se enviará la señal.

¡Consejo!

Si sube el mando LEVEL al enviar la señal del oscilador, puede producirse de repente un aumento súbito y elevado del volumen. Asegúrese de bajar el mando LEVEL antes de activar el oscilador. 2 Mando LEVEL

Ajusta el nivel de salida del oscilador.

③ Botones AUX 1/2

Envía la salida del oscilador a los buses AUX 1/2.

④ Botones EFF 1/2

Envía la salida del oscilador a los buses de efectos 1/2.

- (5) Botón BUS L R Envía la salida del oscilador al bus L/R.
- 6 Botón STEREO L R Envía la salida del oscilador al bus estéreo.
- ⑦ Vúmetro

Indica el nivel de salida del AUX 1/2, el bus de efectos 1/2, y el bus L/R.

Nota

Las ondas sinusoidales y los ruidos blancos tienen un nivel de presión del sonido superior que el que parece. Estas señales pueden dañar los altavoces si se tocan a volumen elevado, por lo que debe usarlos con precaución.

Ajustes de entrada digital/Comprobar e inicializar el disco duro interno

En la página D.IN HDD de la pantalla UTILITY puede realizar los ajustes para la entrada digital y comprobar e inicializar el disco duro interno.

Para acceder a esta página, pulse repetidamente la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] y las teclas del CURSOR [\blacktriangle]/[\bigtriangledown].



Esta página contiene los siguientes elementos.

1 DIGITAL IN PATCH

Selecciona uno de los siguientes como destino al que se enviará la señal desde el jack DIGITAL IN. **DISABLE** Se desactivará el jack DIGITAL

	Se desactivara er jack Dierrite
	STEREO IN.
INPUT 1/2-7/8	La señal se enviará a los canales de
	entrada 1/2-7/8. Si selecciona este
	ajuste, los jacks de entrada MIC/
	LINE para los correspondientes
	canales de entrada se desactivarán.

STEREO BUS La señal se enviará al bus estéreo.

¡Consejo! ;

Si selecciona DISABLE, la AW16G funcionará usando su propio reloj interno. Si selecciona otros ajustes, la AW16G sincronizará el reloj contenido en la señal de entrada desde el jack DIGITAL STEREO IN. Sin embargo, cuando reproduzca un CD de audio, la AW16G siempre opera utilizando su propio reloj.

Nota

- No puede cambiar este ajuste si el grabador está en funcionamiento.
- Si selecciona otro ajuste distinto a DISABLE, se visualizará el mensaje "((((WRONG WORD CLOCK!!))))" si no se envían datos de reloj adecuados al jack DIGITAL STEREO IN. Mientras el mensaje se visualice, todos los canales se enmudecerán y la sección del grabador no funcionará. Para que la AW16G funcione, deberá entrar la señal de reloj correcta o cambiar el ajuste DIGITAL IN PATCH a DISABLE.

2 Mando ATT

Ajuste el nivel de la señal que se envía desde el jack DIGITAL STEREO IN al bus estéreo.



El mando ATT tiene sentido sólo si ajusta DIGITAL IN PATCH a STEREO BUS.

③ Botón DIGITAL REC ON/OFF

Activa (ON) o desactiva (OFF) la grabación digital desde el jack DIGITAL IN y la importación digital de datos de audio desde un archivo WAV o CD insertado en la unidad CD-RW.

Cuando active este ajuste a ON, se visualizará el siguiente mensaje.

OBSERVE Copyright Notice Written in Owner's Manual?

[Cancel] [OK]

Si está de acuerdo con las condiciones descritas en "Aviso de Copyright" (\rightarrow p. 5), seleccione [OK]. Cuando seleccione [OK], se activarán la grabación y la importación de datos de audio digital.

¡Consejo!

El botón DIGITAL REC ON/OFF está siempre en OFF al activar el equipo.

④ Botón VARI PITCH ON/OFF

Selecciona si la frecuencia de muestreo será ajustable (función Vari-pitch) cuando DIGITAL IN PATCH se ajusta a DISABLE. Si activa este botón, vari-pitch se activará y podrá utilizar el mando VARI PITCH para ajustar las frecuencias de muestreo.

5 Mando VARI PITCH

Ajusta la frecuencia de muestreo de la canción actual en un rango de valores comprendido entre -5.97 y +6.00%.

Nota

Vari-pitch No está disponible si ajusta DIGITAL IN PATCH a otro valor distinto a DISABLE, o si ha seleccionado MTC Slave en la página MIDI de la pantalla UTI-LITY.

6 Botón CHECK

Comprueba el estado del disco duro interno. Si mueve el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], una ventana emergente le pedirá su confirmación. Si mueve el cursor hacia el botón OK y pulsa la tecla [ENTER] se guardará automáticamente la canción actual y empezará la operación de comprobación. Una ventana emergente se visualizará mientras la comprobación se está llevando a cabo, pero puede interrumpirla pulsando la tecla [ENTER].



Si no encuentra problemas, se visualizará una ventana emergente con el mensaje "No Error".



Si se encuentra un problema, se visualizará uno de los siguientes mensajes.

Read Error..... La pantalla indicará el número de posiciones en las que no se pueden leer los datos en el disco duro. Es posible que el disco duro presente daños físicos.

Data Error La pantalla visualiza el número de posiciones en las que se encuentran inconsistencias en los datos leídos desde el disco duro. Es posible que las operaciones de canción no se realicen correctamente.

Link Error La pantalla indica el número de posiciones para las que los datos grabados en el disco duro no están correctamente conectados. Es posible que los ruidos se presenten en la reproducción de la canción o que las operaciones de canción no se lleven a cabo correctamente.

¡Consejo! :

Esta operación no fija los errores del disco duro. Es aconsejable que realice copias de seguridad de los datos importantes.

Si se visualiza un mensaje de error al ejecutar esta operación, formatee el disco duro.

Si la AW16G no funciona correctamente después de formatear e disco duro, póngase en contacto con su distribuidor.

⑦ Botón FORMAT

Formatea el disco duro interno Cuando coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER], se formateará el disco duro. Durante la ejecución, una ventana emergente indicará la progresión. Cuando finalice la operación de formateado, la ventana se cerrará de inmediato.

Nota

- Al ejecutar la operación de formateado se borrarán todos los datos del disco duro interno y no se podrán recuperar los datos. Efectúe esta operación con cuidado.
- Una vez empezada no podrá interrumpir la operación de formateado.
- Nunca desactive ni desconecte el equipo en pleno proceso de formateado y que podría averiar el disco duro y provocar un funcionamiento defectuoso.

Ajustes generales de la AW16G

En la página PREFER de la pantalla UTILITY, puede realizar los ajustes que afectan al funcionamiento general de la AW16G, como por ejemplo especificar si se visualizan las ventanas emergentes o no y activar / desactivar la protección contra las copias.

Para acceder a esta página pulse varias veces la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] y las teclas del CURSOR [\blacktriangle]/[\bigtriangledown].



Esta página contiene los siguientes elementos.

- (1) **Botón STORE CONFIRM ON/OFF** Especifica si la ventana emergente TITLE EDIT (la que permite asignar nombres) aparece cuando guarda una biblioteca / escena.
- ② Botón STORE CONFIRM ON/OFF Especifica si la ventana emergente pide confirmar la operación o no al recuperar una escena o biblioteca.

③ Botón D.OUT COPYRIGHT ON/OFF

Especifica si se escriben indicadores de protección de copias SCMS (Serial Copy Management System) en la señal digital que se entrega desde el jack DIGITAL STEREO OUT. La protección está activada si el botón está activado y desactivada si el botón está desactivado.

Si la protección de copia está activada, podrá copiar la señal desde el jack DIGITAL STEREO OUT en un grabador MD o DAT, pero no será posible realizar un a segunda copia digital a partir de esos datos.

• Cuando la protección de copia está activada



④ PARAM DISP TIME

Ajusta la duración del valor que se visualizará en la esquina superior derecha de la pantalla cuando se usen los mandos de la sección Selected Channel para editar un parámetro. Este ajustes tiene un rango de valores comprendido entre 0–9 (segundos).

5 FADER FLIP

Especifica si los deslizadores 1–8 y 9/10–15/16 ajustarán los niveles del canal de pista (TRACK) o los niveles del pad / canal de entrada (INPUT). Cuando se active el equipo, este ajuste tomará el valor TRACK.

		-
NI	44	
IN	Olc	1
ī	-1	1

Aunque seleccione INPUT, la función de las teclas [TRACK SEL] no se verá afectada.

6 NUDGE MODE

Selecciona el modo de reproducción para la función Nudge (una función que le permite utilizar la tecla [JOG ON] y el dial [DATA/JOG] para buscar una ubicación).

AFTER Reproduce de manera repetida, empezando por la posición actual, y durante la duración especificada en NUDGE TIME.

BEFORE...... Reproduce de manera repetida, acabando en la posición actual, y durante la duración especificada en NUDGE TIME.

NUDGE MODE: BEFORE

NUDGE MODE: AFTER



Posición actual





⑦ NUDGE TIME

Especifica la duración (Nudge Time) que se reproducirá de manera repetida por medio de la función Nudge. El valor del tiempo nudge puede ajustarse en el rango de 25–800 ms en incrementos de 1 ms (milisegundo).

8 SOUND CLIP TIME

Selecciona el tiempo de grabación de la función Sound Clip.

Puede ajustarse en el rango de valores de 30 s-180 s, en incrementos de 30 s (segundos).



El ajuste SOUND CLIP TIME se utiliza cuando se crea una nueva canción. No puede cambiar el tiempo de grabación para la función sound clip después de haber creado ya la canción.

9 PREROLL TIME

Especifica la duración (preroll time) que se reproducirá antes del punto de pinchado de entrada si utiliza Auto Punch-in. Puede ajustar el valor en el rango de 0–5 segundos.

1 POSTROLL TIME

Especifica la duración (postroll time) que se reproducirá después del punto de pinchado de salida si utiliza Auto Punch-in. Puede ajustar el valor en el rango de 0–5 segundos.

Capítulo 15 Utilizar la AW16G con dispositivos externos

Este capítulo describe varios ejemplos de cómo utilizar la AW16G junto con dispositivos externos.

Utilizar la AW16G con un "sintetizador estación de trabajo"

Hay muchas formas de utilizar la AW16G junto con un sintetizador estación de trabajo (un sintetizador con un secuenciador integrado).

Sincronizar la AW16G con el secuenciador de la estación de trabajo

Esta es la forma con la que puede utilizar el MTC para sincronizar la canción de la AW16G con el secuenciador integrado del sintetizador estación de trabajo. En este ejemplo, utilizaremos MMC para controlar de forma remota el transporte de la AW16G desde el sintetizador estación de trabajo.

Consulte el siguiente diagrama, y conecte el AW16G al sintetizador de la estación de trabajo.



2 Desde la sección Work Navigate, use la tecla [UTILITY] para acceder a la página MIDI de la pantalla UTILITY. Active el botón SLAVE del campo MMC MODE, y active el botón MAS-TER del campo MTC MODE.

La AW16G estará ajustado para funcionar como MMC esclavo y MTC maestro.

Coloque el cursor en el campo DEV, y seleccione un valor para que coincida con el número de dispositivo del sintetizador de la estación de trabajo.

Cuando use MMC, puede ajustar la AW16G y el dispositivo MIDI externo con el mismo número de dispositivo MMC. Para más detalles acerca de los números de dispositivo que puede usar el sintetizador estación de trabajo, consulte su manual de Instrucciones.



En el campo MIDI OUT, active el botón MIDI y el botón MTC.

Ahora, cuando la AW16G se active, MTC se transmitirá desde el conecto MIDI OUT/THRU.

• Ajustes de ejemplo para la sincronización con MTC y MMC

UTILITY	STEREO	🛕 00: 1 1: 14.894	J=120.0 4/4	001.1
HIDI	HIDI OUT	HHC HODE HTC HODE	HIDI CH	o
BULK	HIDI	HASTER HASTER	1068: I (888: I	6
	CLK	SLAVE	PGH CHG	15
PREFER	HTC	DEV: 3 AVRG: 0	CTRLCHG	
	THRU	0FST:+00:00:00:00.00	HODE OFF	48

Desde la sección Work Navigate, use la tecla [SONG] para acceder a la página SETUP de la pantalla SONG, y seleccione una cadencia de cuadros en el área TIME CODE BASE.

SONG	STEREO	1 28.51 1 0:00	J=120.0 4/4	001.1
LIST	CURRENT SONG	My Song	60.5HB	o
IMPORT		NAME	PROTECT	···· <u>6</u>
POINT IS	COUNTER DISPLA			
TEMPO	COOLIEN DISPER	IL HES LIGER [SEC	T.C. [KETINIT	
SHUTDHN	TIME CODE BASE	24 25 30	300	L B

¡Consejo!

La cadencia de cuadros que haya especificado aquí afectará no sólo a la sincronización con los dispositivos externos, también afectará al código de tiempo visualizado en el contador, etc.

Ajuste el sintetizador estación de trabajo para que actúe como MMC maestro y MTC

esclavo, y ajuste su número MMC de dispositivo y la cadencia de cuadros MTC a los mismos valores que la AW16G.

Para más detalles acerca de cómo realizar estos ajustes, consulte el manual del sintetizador estación de trabajo.



Reproduzca el secuenciador (del sintetizador estación de trabajo).

Cuando toque el secuenciador del sintetizador estación de trabajo, se envían los correspondientes comandos MMC a la AW16G, y ésta empieza a funcionar.

Al mismo tiempo, la AW16G transmitirá MTC al sintetizador estación de trabajo, y el secuenciador empezará a funcionar en sincronía.

¡Consejo! ;

Puede sincronizar con MIDI Clock y con mensajes Start/ Stop/Continue en lugar de usar MTC y MMC. Para más detalles acerca de los ajustes en este caso, consulte la sección "Grabar / reproducir operaciones de mezcla en la AW16G en el secuenciador."

Grabar/reproducir operaciones de mezcla de la AW16G en el secuenciador de la estación de trabajo

Ésta es la forma en que puede sincronizar la AW16G y el secuenciador integrado del sintetizador estación de trabajo, y usar el secuenciador para grabar / reproducir las operaciones del deslizador y de panoramización que realice en la AW16G.

Puesto que manipular los parámetros de mezcla de la AW16G provocará un gran número de mensajes de cambio de control en transmisión, se usará MIDI Clock (que usa menos datos) como señal de sincronización en lugar de MTC.

Conecte la AW16G y la estación de trabajo tal como se indica en el siguiente diagrama.



2 Desde la sección Work Navigate, use la tecla [UTILITY] para acceder a la página MIDI de la pantalla UTILITY. Active el botón MASTER del área MTC MODE, y active el botón MIDI y el botón CLK en el área MIDI OUT.

Con estos ajustes, la AW16G transmitirá mensajes MIDI Clock, Start/Stop/Continue, y Song Position Pointer desde el conecto MIDI OUT/THRU cuando esté activa.

• Ajustes de ejemplo para la sincronización con MIDI Clock y Start/Stop/Continue

UTILITY	STEREO	_ n 00:00:00	1.000	J=120.0 4	/ 4 00 I. I J
HIDI	HIDI OUT 3	HHC HODE : HT	C HODE	HIDI CH	o
BULK	HIDI	MASTER	MASTER	188: 1888:	I 6
OSC	CLK 3	SLAUE :	SLAVE	PGH CHG	15
D.IN · HDD	HIC	DEU: IL AU	RG: D	OFF	18
PREFER	TURI		n·nn nn		
	1000	0131.400.00.0	0.00.00		'ILR "

```
    Coloque el cursor en el área CTRL CHG
    MODE, y FIRE el dial [DATA/JOG] para seleccionar el valor 1 del rango de posibles valores 1–3.
```

CTRL CHG MODE le permite seleccionar una de las tres combinaciones (1–3) que especifican cómo los cambios de control corresponderán a los parámetros de mezcla de la AW16G. (Para más detalles acerca del contenido de cada selección, consulte la página 152)

Si desea dividir las operaciones en canales MIDI separados para cada uno de los canales de pista de la AW16G, seleccione 1. Si desea que todos los canales de pista se controlen con un único canal MIDI, seleccione 2 ó 3.

Si selecciona 2 ó 3, también necesitará ajustar el campo MIDI CH para especificar el canal MIDI que se utilizará para transmitir y recibir los cambios de control.

Realice los ajustes en el sintetizador estación de trabajo de manera que su secuenciador integrado siga los mensajes externos MIDI Clock. Ajuste también el secuenciador MIDI al modo preparado para grabar.

Para más detalles acerca de cómo realizar estos ajustes, consulte el manual del sintetizador estación de trabajo.

Nota

Si el sintetizador estación de trabajo tiene una función por la que los mensajes MIDI recibidos en su conector MIDI IN son retransmitidos desde el conector MIDI OUT (la función denominada "MIDI Echo" o "MIDI Thru"), debe desactivarla. Si esta función está activada al grabar, los mensajes de control transmitidos al operar con la AW16G serán devueltos de inmediato a la AW16G, lo que provocará disfunciones y anomalías.

Reproducir la canción de la AW16G desde el principio.

Cuando la AW16G empieza a tocar, transmitirá un mensaje Start y mensajes MIDI Clock al secuenciador, y éste empezará a funcionar en sincronía con la AW16G.

Actuar sobre los parámetros de mezcla de la AW16G como el deslizador y la panoramización.

Los mensajes de control asignados a cada parámetro se grabarán en el secuenciador.

El tipo de parámetros de mezcla que pueden grabarse dependerá del ajuste del campo CTRL CHG MODE (\rightarrow p. 151).

Cuando haya terminado de grabar, detenga la canción de la AW16G.

Ajuste el secuenciador de la estación de trabajo para que pase al modo de listo para reproducir y toque de nuevo la canción de la AW16G desde el principio.

Los cambios de control grabados se transmitirán a la AW16G, y cambiarán los correspondientes parámetros de mezcla.



Si es necesario, puede usar la función de edición del secuenciador para editar los valores y la temporización de los cambios de control que se grabaron.

Nota

Si ajusta CTRL CHG MODE a 1, los canales de pista operativos 1–16 transmitirán los cambios de control a los correspondientes canales MIDI 1–16. Por esta razón, en general debería grabar las operaciones sólo para un único canal a la vez, a menos que el secuenciador pueda grabar simultáneamente múltiples canales MIDI.

Cambiar escenas de la AW16G desde el secuenciador de la estación de trabajo

Aquí describiremos cómo puede transmitir los cambios de programa desde el secuenciador interno de la estación de trabajo para cambiar escenas en la AW16G.

Asignar escenas a cambios de programa

En la sección Control, use la tecla [SCENE] para acceder a la página PC TABLE de la pantalla SCENE.

Esta página le permite asignar un número de escena a cada cambio de programa.



1) Lista

Esta lista visualiza el nombre de la canción actual. La línea enmarcada por la línea punteada es la escena seleccionada actualmente para las operaciones.

2 Número de cambio de programa

Indica el número de cambio de programa 001–128. Sitúe el cursor en este número y gire el mando [DATA/JOG] para subir o bajar por la lista.

③ Scene

Mueva el cursor a esta área y utilice el dial [DATA/ JOG] para seleccionar la escena que desee asignar al correspondiente número de programa.

④ Botón INITIALIZE

Devuelve las asignaciones de cambio de programa al estado inicial.



Con los ajustes iniciales, los cambios de programa 1–96 corresponden a las escenas 1–96, y los cambios de programa 97–128 se asignan como NO ASSIGN (sin asignación).

- 2 Coloque el cursor en el número del cambio de programa, y gire el mando [DATA/JOG] para seleccionar el número de cambio de programa cuyas asignaciones desee cambiar.
- Coloque el cursor sobre la escena de la lista y
- gire el mando [DATA/JOG] para seleccionar la escena a la que desea asignar el correspondiente número de cambio de programa.
- Repita los pasos 3–4 para asignar las escenas deseadas a otras números de cambio de programa.

¡Consejo!

Si desea reajustar las asignaciones de escena a los ajustes iniciales, coloque el cursor sobre el botón INITIALIZE y pulse la tecla [ENTER].

Transmitir los cambios de programa para cambiar de escena

Conecte la AW16G y el sintetizador estación de trabajo tal como se indica en el siguiente diagrama.



2 Desde la sección Work Navigate, use la tecla [UTILITY] para acceder a la página MIDI de la pantalla UTILITY.

UTILITY	STEREO	n 00:00	:00.000	J=120.0 4/4	ŧ 00 I. I J
HIDI	HIDI OUT : HI	IC HODE :	HTC HODE	HIDI CH	o
<u>BULK</u>	HIDI	HASTER	MASTER	108:188:1	···· 6
<u>osc</u>		SLAUE	SLAUE	PGH CHG	12
<u>{D.IN·HDD</u>		DELL.	ALIPS: D	: OFF :	18
PREFER		DEC: 1:	nono. u	CTRL CHG	30
	THRU : OF	"ST: +00:00	3:00:00.00	: MODE OFF	1 8

Ajuste el campo PGM CHG MODE a RX.

Con este ajuste, la AW16G recibirá cambios de programa.

- Coloque el cursor sobre RX en el área MIDI
 CH, y seleccione el canal MIDI en el que se recibirán los mensajes MIDI.
- 5 Transmita un mensaje de cambio de programa desde el sintetizador estación de trabajo la AW16G en el canal MIDI que haya seleccionado.

La escena asignada a ese número de cambio de programa se recuperará.

¡Consejo! 🛾

Si inserta cambios de programa en las posiciones adecuadas de la pista del secuenciador, las escenas se restablecerán de forma automática mientras la AW16G y el secuenciador funcionen en sincronía.



Control remoto de un módulo generador de tonos

Ésta es la forma para utilizar la función MIDI Remote de la AW16G para controlar de forma remota un módulo generador de tonos.



Conecte la AW16G y el módulo generador de tonos tal como se indica en el siguiente diagrama.



AW16G

2 Desde la sección Work Navigate, use la tecla [REMOTE] para acceder a la página PRESET de la pantalla REMOTE.

Se activará la función Remote.

REMOTE	ß	00:00:00:00.00 J=120.0 474	001.1
PRESET	HIDI REHOTE	02.Lo9ic) <u>e</u>
S	CH TRANSPORT	03.Cubase	15
		04.Sonar	18
	9- IS REHOTE	06.XG 1-16	

¡Consejo!

- Mientras se visualiza la pantalla REMOTE, las funciones de los deslizadores y de las teclas [TRACK SEL] se desactivan; los deslizadores y las teclas funcionarán como controladores que transmiten mensajes MIDI.
- La función MIDI Remote se activa siempre que se visualice la pantalla REMOTE. Sin embargo, los mensajes MIDI no se emitirán si el botón MIDI está desactivado en la página MIDI (→ p. 150).

Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el valor predefinido que desee usar.

Por ejemplo, si seleccionar 06 (XG 1-16), los deslizadores de la AW16G controlarán el volumen de las partes 1–16 del generador de tonos XG, y las teclas [TRACK SEL] 1–16 controlarán el estado on/ off de las partes 1–16.

 Si es necesario, use los botones del área CH
 para seleccionar los canales MIDI a los que los deslizadores y las teclas [TRACK SEL] se correspondan.

Los botones del área CH seleccionan las combinaciones de los canales MIDI que están asignados a los deslizadores y a la teclas [TRACK SEL]. Para la combinación de los canales MIDI usados cuando cada botón está activado, consulte "MIDI y funciones de utilidad" (\rightarrow p. 149). **5** Funcionamiento de los deslizadores y de las teclas [TRACK SEL] de la AW16G.

Los mensajes asignados a los deslizadores y a las teclas [TRACK SEL] se transmitirán desde el conector MIDI OUT/THRU, y los parámetros del módulo generador de tonos cambiarán en consecuencia.



También es posible asignar los propios mensajes MIDI a los deslizadores y teclas [TRACK SEL] de la AW16G. Para más detalles, consulte "MIDI y funciones de utilidad" (\rightarrow p. 149).

Utilizar efectos externos

Como alternativa al uso de efectos internos, puede usarse un procesador de efectos externo conectado al jack STEREO/AUX OUT. Como ejemplo, esta es la forma para utilizar el bus AUX 1 para aplicar una reverberación mono-in stereo-out a los canales de pista durante la mezcla.

Baje el deslizador [STEREO] a la posición $-\infty$.

En la sección Selected Channel, pulse varias veces el mando [PAN/BAL] o mantenga pulsado el mando [PAN/BAL] y use las teclas CURSOR [▲]/[♥] para acceder a la página AUX OUT de la pantalla PAN.

En esta página, puede seleccionar una de las señales siguientes que se emitirán desde los jacks STE-REO/AUX OUT.

STEREO..... Stereo bus (por defecto) AUX 12 Buses AUX 1/2

Coloque el cursor sobre el nombre del botón NAME y pulse la tecla [ENTER].

La señal AUX bus 1 se emitirá desde el canal L de los jacks STEREO/AUX OUT, y la señal AUX bus 2 se emitirá desde el canal R de los jacks STEREO/ AUX OUT.

Tal como se indica en el siguiente diagrama, conecte procesador externo de efectos a la AW16G.



Nota

Si realiza esta conexión con el deslizador [STEREO] subido antes de realizar los pasos 2 y 3, pueden producirse oscilaciones. Tenga precaución.

- 5 Pulse dos veces el mando [PAN/BAL] para acceder a la página AUX de la pantalla PAN.
 - 21 <u>n 00:00:00.000 h</u> PA 1 STEREO J=120.0 4/4 🛄 0 0 0 0 AUX AUX OUT \$ 0 AUX 2 00:00:00:00:00:0 ø 0 30 PRE POST 5 6 л в PI 34

① Mandos AUX 1

Ajuste el nivel de envío de las señales emitidas desde cada canal al AUX bus 1.

② PRE/POST (línea superior)

Seleccione la posición desde la que se envía la señal desde cada canal al AUX bus 1. Coloque el cursor sobre el canal que desee y pulse la tecla [ENTER] para alternar entre los dos ajustes siguientes.

PRE (pre-fader)Se enviará la señal inmediatamente antes del deslizador.POST (post-fader)Se enviará la señal inmediata-

mente después del deslizador.

③ Mandos AUX2

Ajuste el nivel de envío de las señales emitidas desde cada canal al AUX bus 2.

④ PRE/POST (línea inferior)

Seleccione la posición desde la que se envía la señal desde cada canal al AUX bus 2. Coloque el cursor sobre el canal que desee y pulse la tecla [ENTER] para alternar entre PRE y POST.

5 Suba el mando AUX 1 de cada canal a un nivel apropiado, y cambie al ajuste PRE/POST en la línea superior tal como desee.

Con los ajustes actuales, la señal del canal de la pista se enviará desde el bus AUX 1 a través del jack STEREO/AUX OUT al efecto interno.

Use la tecla [RECORD] de la sección Quick Navigate para acceder a la página MIXDOWN de la pantalla RECORD, y aplique los ajustes indicados a continuación.

RECORD	INPUT 8	🛕 00:00:00.000 🛛 🖉 🕮 120.0	474 00 1.1
DIRECT	SAFE REC	MASTERING LIBRAR	۲ ····· ا ۲
HIXED	INPUT I 2:3	4:56:78:PI:P2:P3:	P4 1
BOUNCE	e r * * · ·	1 1	* * li
HIXDOUN	21	•	I II
SAMPLE	TRACK 2:3	1 4 : 5 6 : 7 8 : 9 10 : 11 12 : 13 14 :	15-1631
🕴 PAD	ST 🖁 🗍		┇┇║┈┈╶Ⴗ

Con estos ajustes, el sonido sin procesar de los canales de la pista 1–16 y el sonido de efecto entregado a los canales de entrada 3/4 se enviarán al bus estéreo y mezclado. Puede monitorizar estas señales a través de los jacks MONITOR OUT.

Utilizar la AW16G con dispositivos externos



• Flujo de señal cuando se utiliza un procesador externo de efectos



Besde la sección Selected Channel, pulse varias veces el mando [PAN/BAL] para acceder a la página PAN de la pantalla PAN, y separar los ajustes de panoramización de los canales de entrada 3/4.

El efecto de sonido se escuchará en estéreo. Si lo desea puede especificar canales de entrada 3/4 como un par.

Nota

PAN	INPUT	3	1 A	00:0	0:00.1	100	1.	120.0	4/4	00 I. I
PAN	PAIR	÷	•	÷	÷					I
	PHASE	N N	. N N	N N	N N	. N N	N N	N N	N N	····!
<u>HUA 001</u>	PAN	ወወ	50	ጣጣ	ጣጣ	00	00	00	00	
		Ϋ́Ύ	Ϋ́́	Ϋ́Ϋ́Ύ	Ϋ́Ϋ́	: L . L	L R	L. B.		
		12	:34	56		. 18 18 : PI	. 16 16 : P2	: P3	. 18 18 : P4	L R

Sección del mezclador

Suba el deslizador [STEREO] hasta la posición 0 dB, y, al reproducir la canción, ajuste el nivel de entrada del procesador de efectos externo y use los mandos [GAIN] para ajustar el nivel de entrada de los canales de entrada 3/4.

Si lo desea, regrese al paso 5 y reajuste el nivel de envío al bus AUX 1 para cada canal de pista. Si desea ajustar el nivel principal del bus AUX 1, use la página BUS de la pantalla VIEW (o la página AUX OUT de la pantalla PAN).

VIEM	INPUT	3	A 00:0	0:00.00	:ر D	120.6	0 4/4	00 .
HETER		AUX		EFF		BUS		0
FADER	PEAK					_		6
BUS B		目目		불불		-		15
CH VIEH	PRE	m						18
E CH LIB	POST			00		U		
		—	2 1 2	īž	1 2	BŪS	LR	LR

Desde la página MIXDOWN de la pantalla RECORD, active el botón REC y realice la mezcla.



Cuando acabe con la mezcla, pase los ajustes de la página AUX OUT de la pantalla SCREEN a sus valores originales de STEREO.



Al conectar un grabador MD a los jacks DIGITAL STE-REO IN o DIGITAL STEREO OUT de la AW16G, puede realizar mezclas al MD al tiempo que conserva la señal en el dominio digital o grabar una señal audio del MD en la AW16G.

Mezclar en un grabador MD

Esta es la forma por la que puede conectar un grabador MD al jack DIGITAL STEREO OUT de la AW16G y realizar la mezcla. El jack DIGITAL STEREO OUT siempre entrega la misma señal tal como se graba en la pista estéreo. Esto significa que el procedimiento es esencialmente el mismo que para una mezcla normal.

Baje el deslizador [STEREO] a la posición $-\infty$.

Tal como se indica en el diagrama siguiente, use un cable óptico para conectar la AW16G al grabador MD.



- Use la tecla [RECORD] de la sección Quick
- Navigation RECORD para acceder a la página MIXDOWN de la pantalla RECORD, y seleccione los canales que desee enviar al bus estéreo.

RECORD	TRACK	5	👧 00:00:00.000 J=120.0 474	00 .
DIRECT	SAFE	REC	MASTERING LIBRARY	0
BOUNCE 1	INPUT	1 2::	8 4:5 6:7 8: PI : P2 : P3 : P4	
HIXDOHN	ST-			
SAMPLE	TRACK	Į 2::	3 4 C 5 6 C 7 8 C 9 10 C 11 12 C 13 14 C 15 16	
<u>PAD</u>	ST-			L R

- Suba el deslizador [STEREO] hasta la posición de 0 dB, y mientras reproduce la canción ajuste el nivel, panoramización, EQ, y las dinámicas para cada pista canal de pista. Si lo desea, puede usar la biblioteca de masterización.
- Cuando finalice de ajustar el sonido y los Э niveles, coloque el grabador MD en el modo de grabación y luego reproduzca la AW16G desde el principio y realice la mezcla.

Esta vez, no es necesario que pulse el botón REC de la página MIXDOWN.

Cuando haya acabado la mezcla, detenga la AW16G y el grabador MD.

Flujo de la señal a un grabador MD



Sección del mezclador

Para reproducir el grabador MD y escuchar la grabación, conecte el jack DIGITAL STEREO OUT del grabador MD al jack DIGITAL STEREO IN de la AW16G y realice los pasos siguientes.

Si desea escuchar el resultado grabado en el grabador MD, baje el deslizador [STEREO] hasta la posición –∞, y use la tecla [UTILITY] para acceder a la página D.IN - HDD de la pantalla UTILITY.

UTILITY	TRACK 5	00:00:0	0.000	J=120.0 4/4	001.1
HIDI	DIGITAL IN PATO	H VARI PIT	гсн	INT. HDD	D
	DISABLI	OFF		CHECK	6 12
D.IN · HDD	G 🖓	ti O.	00.002	FORMAT	iii
PREFER		88	44. IU K	:	
	DIGITAL REC	<u>.</u>		:	LR

Coloque el cursor en el botón DIGITAL REC ON/OFF y pulse la tecla [ENTER].

Un mensaje le pedirá confirmación sobre la observancia de las leyes de copyright. Si desea aceptar las condiciones descritas en "Aviso de Copyright" $(\rightarrow p. 5)$, sitúe el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER]. Se activará el botón DIGITAL REC ON/OFF y se activará la entrada de datos de audio digital.

Coloque el cursor en el campo DIGITAL PATCH IN y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar "STEREO BUS" como destino para la señal de entrada desde el jack DIGI-TAL STEREO IN.

Con este ajuste, la señal de entrada desde el jack DIGITAL STEREO IN se conectará directamente al bus estéreo.

Nota

Fíjese en que los ajustes de EQ y de las dinámicas realizados para el canal de salida estéreo en la mezcla siguen siendo válidos en este punto. Si es necesario, desactive EQ y las dinámicas.

Suba el deslizador [STEREO] a la posición 0 dB y reproduzca el grabador MD.

Grabar datos audio desde un grabador MD

Esta es la forma en que la señal del grabador MD conectado al jack DIGITAL STEREO IN puede grabarse en una pista de la AW16G siempre de forma digital.

Baje el deslizador [STEREO] a la posición $-\infty$.

Tal como se indica en el siguiente diagrama, conecte el grabador MD a la AW16G.



- Use la tecla [UTILITY] para acceder a la página D.IN • HDD de la pantalla UTILITY.
- Coloque el cursor en el botón DIGITAL REC ON/OFF y pulse la tecla [ENTER].

Un mensaje le pedirá confirmación sobre la observancia de las leyes de copyright. Si desea aceptar las condiciones descritas en "Aviso de Copyright" $(\rightarrow p. 5)$, sitúe el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER]. Se activará el botón DIGITAL REC ON/OFF y se activará la entrada de datos de audio digital.

Coloque el cursor en el campo DIGITAL

PATCH IN y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar "1/2" (canales de entrada 1/2) como destino para la señal de entrada desde el jack DIGITAL STEREO IN.

Nota

Si es necesario, use la página INIT de la pantalla MONI-TOR para inicializar los canales de entrada.

Use la tecla [RECORD] de la sección Quick Navigation RECORD para acceder a la página DIRECT de la pantalla RECORD, y seleccione los canales de entrada 1/2 directamente a las pistas 1/2.

RECORD	TRACK	2	Ĥ	00:0	0:00.00	□ J=120.0) 474 00
DIRECT	INPUT	1 S.	3 4:	5 6:	18:		0
HIXED BOUNCE IS	1-8	Ш					
MIXDOWN	3-16						
SAMPLE	SAFE	۱L.					
PAD	TRACK	1 2:	<u>3 4:</u>	<u>\$</u> 6:	<u> </u>	<u>10:11:12:13:14</u> :	15-16 L R

Suba el deslizador [STEREO], reproduzca desde el grabador MD, y compruebe el nivel de grabación y el nivel monitor.

Nota

Si desea bajar el nivel de grabación, pase a la página FADER de la pantalla VIEW y baje los deslizadores de pantalla para los canales de entrada 1/2. (Los mandos [GAIN] no tienen efecto en la señales de entrada desde el jack DIGITAL STEREO INPUT.)

Cuando finalice los ajustes, coloque la AW16G en el modo de grabación y reproduzca desde el grabador MD.

Apéndice

Lista de biblioteca de entrada

N°	Nombre	Tipo de efecto	Descripción
00	Initial Data		Inicializa a un estado por defecto en el que no se aplican EQ, DYN y EFFECT
EG: Gı	itarra eléctrica		
01	Multi Drive	AmpSimulate	Sonido de unidad utilizable en una amplia gama de situaciones, desde guitarra de acompañamiento hasta solista
02	Light Crunch	AmpSimulate	Sonido crujiente ligero adecuado para los acordes (que pueden sonar)
03	Studio Lead	Dist->Delay	Solista con sonido de delay, con un carácter similar al de un amplificador
04	Clean Lead	Rev->Sympho	Sonido limpio y transparente
05	Hard Blues	AmpSimulate	Sonido duro de blues con una distorsión rica
06	Melody Drive	Dist->Delay	Sonido con un sustain prolongado, adecuado para melodías o baladas
07	Pop Ryhthm	Mono Delay	Sonido de acompañamiento nítido con doblado
08	Heavy Rock	AmpSimulate	Sonido de heavy rock con todos los intervalos de frecuencia distorsionados
09	Stack Lead	AmpSimulate	Sonido que simula el de un antiguo amplificador apilable
10	Funk Cut	Dyna.Phaser	Sonido de fase que añade un efecto al ataque del punteado
11	Trad Blues	AmpSimulate	Simulación del sonido tradicional de la guitarra de blues
12	NeoRockabily	Dist->Delay	Sonido rockabilly utilizando un delay corto, modificado añadiendo distorsión
13	Air Clean	Delay+Rev	Sonido nítido con una sensación de aire
14	City Lead	Mod.Delay	Sonido de combinación, con una modulación y delay aplicados con moderación
15	Pop Chorus	Chorus	Sonido de chorus adecuado para una amplia gama de usos, desde acordes hasta arpeggios
16	Fuzzy Drive	AmpSimulate	Un sonido fuzz útil y original
17	Jazzy Night	Reverb Room	Sonido de compresor que permite expresar matices según la dinámica del pun- teado
18	Retro Phase	Phaser	Simulación de un phaser compacto clásico
19	Mistic Chord	Dual Pitch	Sonido SFX que produce un efecto místico a partir de acordes o armónicos
20	Drive Amp	AmpSimulate	Saturación de sonido natural que simula la saturación de un amplificador inte- grado
21	Smooth Lead	AmpSimulate	Solista con distorsión suave, con una suave sensación al interpretar
22	Crunch Box	AmpSimulate	Sonido crujiente con una buena cantidad de distorsión, útil para cualquier tipo de guitarra, de acompañamiento o solista
23	Double Drive	Dist->Delay	Distorsión heavy con doblado
24	Comp Driver	AmpSimulate	Saturación con compresor para resaltar los matices del punteado
25	Rotary	Rotary	El sonido familiar del altavoz giratorio, optimizado para guitarra
AG: Gi	uitarra acústica		
26	Arppegio	Rev+Sympho	Sonido grácil de arpeggio, con una buena definición
27	Chorus	Chorus	Sonido profundo de chorus, útil en cualquier situación
28	Lead	Mod.Delay	Sonido ligero de modulación, adecuado para guitarra solista
29	Finger Cut	ReverbRoom	Adecuado para el rasgueo con los dedos o para frases walking-bass
30	Stroke	Symphonic	Sonido sinfónico efectivo en una interpretación melódica de una sola nota
BA: Ba	jo		
31	Pick Drive	AmpSimulate	Un sonido ideal para el punteado de la nota fundamental
32	Finger Pick	AmpSimulate	Sonido adecuado para digitación, con énfasis en la respuesta
33	Rock Boost	AmpSimulate	Sonido con distorsión potente y sólida
34	Best Slap	AmpSimulate	Sonido de bajo slap para todo el mundo (con reminiscencias de cuando el slap se puso de moda)
35	Melody	Rev->Chorus	Sonido de tono dulce para melodías solistas
VO: Vo	oces		
36	Pop Vocal	ReverbPlate	Efecto claro y transparente para las voces, que corta la gama baja
37	Rock Vocal	MonoDelay	Efecto para voces de rock, que utiliza el doblado para crear profundidad
38	Delay Vocal	MonoDelay	Efecto vocal que utiliza un delay básico
39	Ballad Vocal	Symphonic	Efecto vocal con sinfónico, efectivo en baladas, etc.
40	ROBOT	RingMod	Sonido SFX para voces y discursos, también resulta útil como efecto de sonido

N°	Nombre	Tipo de efecto	Descripción			
Simula	Simulación de altavoz					
01	SMALL TYPE	_	Simulación de mueble pequeño			
02	REAL FEEL	—	Crea realismo (el punteado produce interferencias)			
03	HIGH RANGE	—	Mueble con los agudos realzados			
04	STACK TYPE	—	Simulación de mueble grande			
05	MID RANGE	—	Simulación de un mueble con una gamas medias distintivas			

Lista de biblioteca de masterización

N°	Nombre	Descripción
00	Initial Data	Inicializa a un estado en el que no se aplican EQ y DYN
01	VITAL MIX	Efecto de masterización estándar que mejora la intensidad general, creando una mezcla con las gamas alta y baja ampliadas. Puede utilizarlo en la mezcla de dos pistas para cualquier tipo de canción.
02	SOFT COMP	Compresor suave que mejora la intensidad general sin cambiar demasiado los matices ori- ginales (dinámicas). Ideal para canciones en las que las gamas media y baja son importan- tes.
03	HARD ATTACKY	Limitador que enfatiza los ataques y produce un sentido global "plano". Ideal para cancio- nes que enfatizan la percusión.
04	SOFT ATTACKY	Compresor suave que mejora la intensidad general y enfatiza los ataques sin cambiar demasiado los matices originales (dinámicas). Ideal para canciones en las que las gamas media y baja son importantes, y que enfatizan la percusión.
05	LO-FI	Limitador que produce un carácter "de baja fidelidad".
06	DARK/SOFT	Limitador suave que produce el toque ligeramente plano característico de los 60 y 70. (Ideal para rock de estilo Beatles de los 60 y 70, o más recientemente para el estilo de Vin- cent Gallo.)
07	DARK/HARD	Limitador duro que produce un toque intensamente plano característico de los 60 y 70. (Ideal si desea que la canción suene como el rock de los 60 o 70, como los Beatles.)
08	BRIGHT	Compresor que produce una gama alta realzada.
09	LO BOOST	Compresor que produce una gama alta realzada.
10	HARD LIMIT	Limitador que produce un ambiente extremadamente plano. Ideal para canciones con un aire duro.
11	LIMITER	Limitador sin ecualizador. Ideal cuando sólo necesita limitar.
12	NARROW	Limitador que produce un sonido similar al de una pequeña radio AM.
13	DIST	Limitador que distorsiona el sonido dentro del efecto.

Lista de biblioteca del ecualizador

Éstos son los ajustes de ecualizador predefinidos ofrecidos por la biblioteca.

N°	Nombre	Descripción
001	Bass Drum 1	Enfatiza la gama de bajos del bombo y el ataque creado por el intérprete.
002	Bass Drum 2	Crea un pico a 80Hz, generando un sonido duro.
003	Snare Drum 1	Enfatiza sonidos y golpes en el borde enérgicos.
004	Snare Drum 2	Enfatiza las gamas de los sonidos de cajas de percusión de rock clásico.
005	Tom-tom 1	Enfatiza los ataques de timbales y crea una caída larga y "curtida".
006	Cymbal	Enfatiza el ataque de los platos crash, ampliando la caída "chis- peante".
007	High Hat	Utiliza un charles apretado, enfati- zando la gama media y alta.
008	Percussion	Enfatiza el ataque y añade claridad a la gama alta de los instrumentos, como maracas, cabasas y congas.
009	E.Bass 1	Crea un sonido bajo eléctrico intenso cortando frecuencias muy bajas.
010	E.Bass 2	A diferencia del programa 009, éste enfatiza la gama baja del bajo eléc- trico.
011	Syn.Bass 1	Utiliza un bajo sintetizado con la gama baja enfatizada.
012	Syn.Bass 2	Enfatiza el ataque peculiar de un bajo sintetizado.
013	Piano 1	Se utiliza para que el piano suene con más brillantez.
014	Piano 2	Enfatiza el ataque y la gama baja del sonido del piano utilizando un com- presor.
015	E.G.Clean	Se utiliza para una grabación lineal de una guitarra eléctrica o semi- acústica para obtener un sonido ligeramente fuerte.
016	E.G.Crunch 1	Ajusta la calidad tonal de un sonido de guitarra ligeramente distorsio- nado.
017	E.G.Crunch 2	Ésta es una variación sobre el pro- grama 016.
018	E.G.Dist 1	Hace que un sonido de guitarra muy distorsionado suene más claro.
019	E.G.Dist 2	Ésta es una variación sobre el pro- grama 018.
020	A.G.Stroke 1	Enfatiza los tonos brillantes de una guitarra acústica.
021	A.G.Stroke 2	Ésta es una variación sobre el pro- grama 020. También puede utili- zarlo para la guitarra eléctrica con cuerdas de tripa.
022	A.G.Arpeg. 1	Corrige la técnica de arpeggio de una guitarra acústica.

N°	Nombre	Descripción
023	A.G.Arpeg. 2	Ésta es una variación sobre el pro- grama 022.
024	BrassSection	Utilícelo con trompetas, trombones, o saxo. Con un instrumento, ajuste la frecuencia HIGH o H-MID.
025	Male Vocal 1	Utilícelo como plantilla para voces masculinas. Defina el ajuste HIGH o H-MID según la calidad de la voz.
026	Male Vocal 2	Ésta es una variación sobre el pro- grama 025.
027	Female Vo. 1	Utilícelo como plantilla para voces femeninas. Defina el ajuste HIGH o H-MID según la calidad de la voz.
028	Female Vo. 2	Ésta es una variación sobre el pro- grama 027.
029	Chorus& Harmo	Utilícelo como plantilla para un chorus. Hace que todo el chorus sea mucho más brillante.
030	Total EQ 1	Utilícelo en el bus STEREO durante la mezcla. Para más efectos, intén- telo con un compresor.
031	Total EQ 2	Ésta es una variación sobre el pro- grama 030.
032	Total EQ 3	Ésta es una variación sobre el pro- grama 030. Estos programas tam- bién se utilizan para entradas estéreo o retornos de efectos exter- nos.
033	Bass Drum 3	Ésta es una variación sobre el pro- grama 001. Se eliminan las gamas baja y media.
034	Snare Drum 3	Ésta es una variación sobre el pro- grama 003. Crea un sonido bas- tante grueso.
035	Tom-tom 2	Ésta es una variación sobre el pro- grama 005. Enfatiza las gamas media y alta.
036	Piano 3	Ésta es una variación sobre el pro- grama 013.
037	Piano Low	Se utiliza para la gama baja del sonido del piano grabado en esté- reo. Se utiliza con el programa 038.
038	Piano High	Se utiliza para la gama alta del sonido del piano grabado en esté- reo. Se utiliza con el programa 037.
039	Fine-EQ Cass	Se utiliza para grabar a o desde cas- sette para conseguir un sonido más nítido.
040	Narrator	Se utiliza para grabar una voz que lee un texto.
-128	[No Data!]	041–128 son el área de usuario.

¡Consejo!

Los programas EQ se programaron para grabar instrumentos musicales acústicos. Si los utiliza para un sampler, sintetizador, o unidad de percusión, ajuste los parámetros en consecuencia.

Parámetros de dinámicas

Los procesadores de dinámicas se utilizan generalmente para corregir o controlar niveles de señal. No obstante, también puede utilizarlos creativamente para dar forma a la envolvente de volumen de un sonido. El AW16G dispone de procesadores de dinámicas completos para todos los canales de entrada, retornos de cinta, y las salidas bus y estéreo. Estos procesadores permiten comprimir, ampliar, comprimir-ampliar (compand), silenciar, o reducir las señales pasando por el mezclador, proporcionando una calidad sónica y una flexibilidad sin igual.

Compresor



Un compresor proporciona una forma de control de nivel automático. Mediante la atenuación de los niveles altos, además de reducir efectivamente la gama de dinámicas, el compresor facilita el control de las señales y el ajuste de los niveles adecuados del deslizador. Al reducir la gama de dinámicas, los niveles de grabación también pueden ajustarse a un valor más elevado para, de esta forma, mejorar la relación señal-ruido.

Parámetro	Valor
Threshold (dB)	De –54 a 0 (55 puntos)
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 puntos)
Attack (ms)	De 0 a 120 (121 puntos)
Outgain (dB)	De 0 a +18 (36 puntos)
Knee	pronunciado,1,2,3,4,5 (6 puntos)
Release (ms)	De 6 ms a 46,1 seg. (160 puntos)

Parámetros del compresor (CMP):

Threshold determina el nivel de la señal de entrada requerido para disparar el compresor. Las señales de nivel inferior al del umbral pasan sin verse afectadas. Las señales con un nivel de umbral igual o superior se comprimen mediante el total especificado al utilizar el parámetro Ratio. La señal de disparo se determina utilizando el parámetro KEY IN.

Ratio controla la cantidad de compresión-el cambio en el nivel de la señal de salida en relación con el cambio en el nivel de la señal de entrada. Por ejemplo, con una relación de 2:1, un cambio en el nivel de entrada de 10 dB (por encima del umbral) provoca un cambio de 5 dB en el nivel de salida. Para una proporción de 5:1, un cambio de 10 dB en el nivel de entrada (por encima del umbral) provoca un cambio de 2 dB en el nivel de salida.

Attack controla la rapidez con la que se comprime la señal después de que el compresor se haya disparado. Con un tiempo de ataque rápido, la señal se comprime casi inmediatamente. Con un tiempo de ataque lento, la señal transitoria inicial de un sonido pasa sin verse afectada.

Out Gain ajusta el nivel de la señal de salida del compresor. La compresión tiende a reducir el nivel medio de la señal. Puede utilizar Out Gain para contrarrestar esta reducción de nivel y ajustar un nivel adecuado para la próxima etapa del recorrido del audio.

Knee ajusta la transición de la señal en el umbral. Con un codo pronunciado, la transición entre la señal sin comprimir y comprimida es inmediata. Con el codo menos pronunciado, knee5, la transición comienza antes de que la señal alcance el umbral y finaliza gradualmente sobre el umbral.

Release determina la rapidez con la que el compresor vuelve a su gain normal después de que el nivel de la señal de disparo disminuya por debajo del umbral. Si el tiempo de liberación es demasiado corto, el gain se recuperará demasiado rápido provocando un bombeo en el nivel-fluctuaciones del gain notables. Si se ajusta a un valor demasiado largo, el compresor puede que no tenga tiempo de recuperarse antes de que aparezca la siguiente señal de nivel alto, y se comprimirá incorrectamente.





Un ampliador es otra forma de control de nivel automático. Atenuando la señal por debajo del umbral, el ampliador reduce las interferencias de nivel bajo y aumenta de forma efectiva la gama de dinámicas del material grabado.

Parámetros del ampliador (EXP):

Parámetro	Valor
Threshold (dB)	De –54 a 0 (55 puntos)
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 puntos)
Attack (ms)	De 0 a 120 (121 puntos)
Outgain (dB)	De 0 a +18 (36 puntos)
Knee	pronunciado,1,2,3,4,5 (6 puntos)
Release (ms)	De 6 ms a 46,1 seg. (160 puntos)

Threshold determina el nivel de la señal de entrada requerido para disparar el ampliador. Las señales por encima del umbral pasan sin verse afectadas. Las señales con un nivel de umbral igual o inferior se atenúan mediante el total especificado al utilizar el parámetro Ratio. La señal de disparo se determina utilizando el parámetro KEY IN.

Ratio controla la cantidad de ampliación-el cambio en el nivel de la señal de salida en relación con el cambio en el nivel de la señal de entrada. Por ejemplo, con una proporción de 1:2, un cambio en el nivel de entrada de 5 dB (por debajo del umbral) provoca un cambio de 10 dB en el nivel de salida. Para una proporción de 1:5, un cambio de 2 dB en el nivel de entrada (por debajo del umbral) provoca un cambio de 10 dB en el nivel de salida.

Attack controla la rapidez con la que se amplía la señal después de que el ampliador se haya disparado. Con un tiempo de ataque rápido, la señal se amplia casi inmediatamente. Con un tiempo de ataque lento, la señal transitoria inicial de un sonido pasa sin verse afectada.

Out Gain ajusta el nivel de la señal de salida del ampliador.

Knee ajusta la transición de la señal en el umbral. Con un codo pronunciado, la transición entre la señal sin ampliar y ampliada es inmediata. Con el codo menos pronunciado, knee5, la transición comienza antes de que la señal alcance el umbral y finaliza gradualmente sobre el umbral.

Release determina la rapidez con la que el ampliador vuelve a su gain normal después de que el nivel de la señal de disparo disminuya por debajo del umbral. Compander



Un compander es un compresor-ampliador-una combinación de compresión y ampliación de la señal. El compander atenúa la señal de entrada sobre el umbral así como el nivel por debajo de la amplitud. Para todos los materiales de dinámicas, este programa le permite retener la gama de dinámicas sin tener que preocuparse por los niveles excesivos de la señal de salida ni por el truncamiento.

Parámetros	del	Compar	nderH	(CPH)	v Com	panderS	(CPS):
				(,	panacio	(0.0).

Parámetro	Valor
Threshold (dB)	De –54 a 0 (55 puntos)
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 puntos)
Attack (ms)	De 0 a 120 (121 puntos)
Outgain (dB)	De –18 a 0 (36 puntos)
Width (dB)	De 1 a 90 (90 puntos)
Release (ms)	De 6 ms a 46,1 seg. (160 puntos)

Threshold determina el nivel de la señal de entrada requerido para disparar el compander. Las señales por encima del umbral pasan sin verse afectadas. Las señales con un nivel de umbral igual o inferior se atenúan mediante el total especificado al utilizar el parámetro Ratio. La señal de disparo se determina utilizando el parámetro KEY IN.

Ratio controla la cantidad de compansión-el cambio en el nivel de la señal de salida en relación con el cambio en el nivel de la señal de entrada. Por ejemplo, con una proporción de 2:1, un cambio en el nivel de entrada de 10 dB (por encima del umbral) provoca un cambio de 5 dB en el nivel de salida. La compansión pronunciada (CPH) tiene una proporción fija de 5:1 para la ampliación y el compander de menos pronunciación (CPS) tiene una proporción fija de 1.5:1 para la ampliación.

Attack controla la rapidez con la que se compande la señal después de que el compander se haya disparado. Con un tiempo de ataque rápido, la señal se compande casi inmediatamente. Con un tiempo de ataque lento, la señal transitoria inicial de un sonido pasa sin verse afectada.

Out Gain ajusta el nivel de la señal de salida del compander.

Width se utiliza para determinar la distancia, en decibelios, entre el ampliador y el compresor. Con una amplitud de 90 dB, el ampliador se desactiva efectivamente y el compander simplemente es un compresor-limitador. Con una amplitud menor (30dB) y un umbral alto (0dB), el compander es un ampliador-compresor-limitador.

Release determina la rapidez con la que el compander vuelve a su gain normal después de que el nivel de la señal de disparo disminuya por debajo del umbral.



■ Gate y Ducking



Una gate, o una compuerta de interferencia es un cambio del audio utilizado para enmudecer las señales que se encuentran por debajo de un nivel de umbral ajustado. Puede utilizarse para suprimir los ruidos de fondo y el acoplamiento de los amplificadores (de tubo) de válvulas, pedales de efectos y micrófonos.

Ducking se utiliza para reducir de forma automática los niveles de una señal cuando el nivel de una señal de origen excede un umbral especifico. Se utiliza para aplicaciones de voz donde, por ejemplo, el nivel de la música de acompañamiento se reduce automáticamente, permitiendo oír con claridad al anunciador.

Parámetros de Gate (GAT) y Ducking (DUK):

Parámetro	Valor
Threshold (dB)	De –54 a 0 (55 puntos)
Range (dB)	De –70 a 0 (71 puntos)
Attack (ms)	De 0 a 120 (121 puntos)
Hold (ms)	De 0,02 ms a 2,14 seg. (216 puntos)
Decay (ms)	De 6 ms a 46,1 seg. (160 puntos)

Threshold ajusta el nivel al que se cierra la compuerta, cortando la señal. Las señales por encima del nivel de umbral pasan sin verse afectadas. Las señales con un umbral igual o inferior provocarán que la compuerta se cierre.

Para reducir, los niveles de la señal de disparo con el nivel de umbral igual o superior activarán la reducción, y el nivel de señal se reducirá al nivel ajustado mediante el parámetro Range.

La señal de disparo se determina utilizando el parámetro KEY IN.

Range controla el nivel al que se cierra la compuerta. Puede utilizarse para reducir el nivel de la señal en vez de cortarla por completo. Con un ajuste de –70 dB, la compuerta se cierra por completo cuando la señal de entrada caiga por debajo del umbral. Con un ajuste de – 30 dB, la compuerta sólo se cierra para permitir el paso de una señal atenuada. Con un ajuste de 0 dB, la compuerta no tiene efecto. Cuando las señales se silencien bruscamente, el corte repentino puede sonar extraño.

Para reducir, con un ajuste de -70 dB provocará que la señal prácticamente se corte. Con un ajuste de -30 dB, la señal se reduce en 30 dB. Con un ajuste de 0 dB, la reducción no tiene efecto.

Attack determina la rapidez de apertura de la compuerta cuando la señal sobrepasa el nivel de umbral. Los tiempos de ataque lentos pueden utilizarse para eliminar el límite de la señal transitoria inicial de los sonidos de percusión. Un tiempo de ataque demasiado lento, provoca que algunas señales suenen al revés.

Para la reducción, controlará la rapidez con la que se reducirá la señal cuando se desencadene la reducción. Con un tiempo de ataque rápido, la señal se reduce casi inmediatamente. Con un tiempo de ataque lento, la reducción provocará que la señal se desvanezca. Un tiempo de ataque demasiado rápido puede sonar brusco.

Hold ajusta el tiempo que la compuerta permanece abierta o el tiempo que la reducción permanece activa después de que la señal de disparo haya caído por debajo del nivel de umbral.

Decay controla la rapidez con la que se cierra la compuerta después de que se haya terminado el tiempo de retención. Un tiempo de caída más largo produce un efecto de compuerta más natural, permitiendo el paso de la caída de un instrumento.

Para reducir, esto determina la rapidez con la que el reductor vuelve a su gain normal después de que se haya terminado el tiempo de retención.

Lista de biblioteca de dinámicas

Éstos son los ajustes de dinámicas predefinidos ofrecidos por el AW16G. Para más detalles acerca de la función de cada parámetro, consulte la página 174.

- 001 A.Dr.BD "CMP 002 A.Dr.BD "EXP 003 A.Dr.BD "GAT
- 004 A.Dr.BD "CPH

Utilice estos valores predefinidos para aplicar CMP, EXP, GAT, o CPH respectivamente al bombo de un grupo de percusión acústico.

 005
 A.Dr.SN
 "CMP

 006
 A.Dr.SN
 "EXP

 007
 A.Dr.SN
 "GAT

 008
 A.Dr.SN
 "CPS

Estos valores predefinidos modifican los programas predefinidos 1—4 para utilizar con una caja.

009 A.Dr.Tom "EXP

El ampliador para los timbales acústicos reduce automáticamente el volumen cuando no se tocan los timbales, ayudando a diferenciar con claridad el bajo y las cajas.

010 A.Dr.OverTop "CPS

Compander suave para enfatizar el ataque y ambiente de los platos utilizando micrófonos superiores. Reduce automáticamente el volumen cuando no se tocan los platos, ayudando a diferenciar con claridad el bajo y las cajas.

011 E.B.finger "CMP

Compresor para ecualizar el ataque y el nivel de volumen de un punteado de bajo eléctrico.

012 E.B.slap "CMP

Compresor para ecualizar el ataque y el nivel de volumen de un bajo eléctrico slap.

013 Syn.Bass "CMP

Compresor para ajustar y/o enfatizar el nivel de un bajo sintetizado.

014 Piano1 "CMP

015 Piano2 "CMP

Piano1 da brillo al sonido para hacer que destaque ligeramente. Piano2 utiliza un ajuste de umbral más profundo, produciendo un nivel general más consistente y un sentido de ataque.

016 E.Guitar "CMP

Adecuado para acordes o arpeggios de guitarra eléctrica. Pruebe distintos ajustes según el tono o estilo de interpretación.

017 A.Guitar "CMP

Compresor pensado para acordes o arpeggios de percusión al tocar una guitarra acústica.

018 Strings1 "CMP

019 Strings2 "CMP

020 Strings3 "CMP

Compresor adecuado para cuerdas. Los números 19 y 20 también pueden utilizarse en instrumentos de baja frecuencia (violoncelo, contrabajo).

021 BrassSection "CMP

Compresor pensado para sonidos de metales con un ataque fuerte y rápido.

022 Syn.Pad "CMP

Éste tiene un efecto limitador en sonidos que tienden a difuminarse. Por ejemplo, resulta ideal para algunos pads sintetizados de sonidos ricos que, a la inversa, carecen de definición.

023 SamplingPerc "CPS 024 Sampling BD "CMP 025 Sampling SN "CMP 026 Hip Comp "CPS

Es efectivo aplicar estos programas a sonidos sampleados (como los de un CD-ROM) que se utilizan entre instrumentos acústicos, de forma que no parecerá que falte potencia y claridad. Se ofrecen cuatro variaciones; para Perc, BD, SN, y para materiales en bucle (Hip Comp).

027 Solo Vocal1 "CMP

028 Solo Vocal2 "CMP Son variaciones adecuadas para fuentes vocales en solitario.

029 Chorus "CMP

Esta variación de Vocal es adecuada para los chorus.

030 Compander(H) "CPH

031 Compander(S) "CPS

Una plantilla para el programa del compander.

032 Click Erase "EXP

Ampliador para eliminar los sonidos de la pista clic que pueden surgir de los auriculares de control que utilizan los músicos.

033 Announcer "CPH

El compander duro reduce el nivel durante el intervalo entre las palabras, haciendo que la voz suene uniforme.

034 Easy Gate "GAT

Una plantilla para el programa de compuerta.

035 BGM Ducking "DUK

Reduce la música de fondo para superponer la voz, normalmente desde el canal del presentador.

036 Limiter1 "CMP 037 Limiter2 "CMP

Una plantilla del limitador. 1 tiene una liberación lenta, y 2 es un tipo de detención de pico.

038 Total Comp1 "CMP 039 Total Comp2 "CMP 040 Total Comp3 "CMP

Estos valores predefinidos resultan efectivos para limitar el nivel general o mejorar la definición general, por lo que resulta útil aplicarlos a la salida estéreo durante la mezcla. Puede aplicar estos valores predefinidos a una fuente estéreo, y ajústelos para crear efectos interesantes.



Lista de biblioteca de efectos

En la siguiente tabla se listan los programas de efectos predefinidos. Consulte "Parámetros de efectos" (→ p. 180) para una información más detallada de los parámetros. Programas de efectos que utilizan HQ. El efecto PITCH se puede utilizar sólo con EFFECT 2.

Efectos de tipo reverb

#	Título	Tipo	Descripción
01	Reverb Hall	REVERB HALL	El reverb simula un espacio grande como por ejemplo una sala de conciertos.
02	Reverb Room	REVERB ROOM	El reverb simula la acústica de una espacio más pequeño (habitación) que el REVERB HALL.
03	Reverb Stage	REVERB STAGE	El reverb está diseñado pensando en las voces.
04	Reverb Plate	REVERB PLATE	Simulación de una unidad reverb de placa de metal, produciendo una sensación de reverberación pronunciada.
05	Early Ref.	EARLY REF.	Un efecto que aísla sólo el componente de reflexión temprana (ER) de la reverbera- ción. Se produce un efecto más rápido que la reverberación.
06	Gate Reverb	GATE REVERB	Un tipo de ER diseñado para utilizarse como un reverb de compuerta.
07	Reverse Gate	REVERSE GATE	Una reproducción a la inversa tipo ER.

Delays

#	Título	Тіро	Descripción
08	Mono Delay	MONO DELAY	Mono delay con operaciones simples. Utilizar cuando no necesita utilizar paráme- tros de ajustes complejos.
09	Stereo Delay	STEREO DELAY	Delay estéreo con izquierda y derecha independiente.
10	Mod.delay	MOD.DELAY	Delay mono con modulación.
11	Delay LCR	DELAY LCR	Delay de tres golpes (L, C, R).
12	Echo	ЕСНО	Delay estéreo con parámetros adicionales para más control del detalle. La señal se puede realimentar de izquierda a derecha, y de derecha a izquierda.

Efectos de tipo modulación

#	Título	Тіро	Descripción
13	Chorus	CHORUS	Chorus estéreo de tres fases.
14	Flange	FLANGE	El efecto flanging tan conocido.
15	Symphonic	SYMPHONIC	Efecto patentado de Yamaha que produce una modulación más rica y compleja que el chorus normal
16	Phaser	PHASER	Deslizador estéreo con etapas 2–16 de combinación de fases.
17	Auto Pan	AUTO PAN	Un efecto que cínicamente desplaza el sonido entre izquierda y derecha.
18	Tremolo	TREMOLO	Tremolo
19	HQ.Pitch	HQ.PITCH (solo efecto 2)	Solo cambia de afinación una nota, pero se produce un efecto estable.
20	Dual Pitch	DUAL PITCH	Cambio de afinación estéreo con ajustes de afinación izquierdo y derecho inde- pendientes.
21	Rotary	ROTARY	Simulación de un altavoz giratorio.
22	Ring Mod.	RING MOD	Un efecto que modifica la afinación aplicando amplitud de modulación a la fre- cuencia de entrada. En el AW16G, incluso la frecuencia de modulación puede ser controlada por la modulación.
23	Mod.Filter	MOD.FILTER	Un efecto que utiliza un LFO para modular la frecuencia del filtro.

Efectos de tipo distorsión

#	Título	Тіро	Descripción
24	Distortion	DISTORTION	Distortion
25	Amp Simulate	AMP SIMULATE	Simulador de amplificador de guitarra



Efectos dinámicos

#	Título	Тіро	Descripción
26	Dyna.Filter	DYNA.FILTER	Filtro controlado dinámicamente Responde a la velocidad MIDI Note On cuando SOURCE se ajusta a MIDI.
27	Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	Flanger controlado dinámicamente Responde a la velocidad MIDI Note On cuando SOURCE se ajusta a MIDI.
28	Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	Conmutador de fase controlado dinámicamente Responde a la velocidad MIDI Note On cuando SOURCE se ajusta a MIDI.

Efectos combinados

#	Título	Tipo	Descripción
29	Rev+Chorus	REV+CHORUS	Reverb y chorus en paralelo
30	Rev->Chorus	REV->CHORUS	Reverb y chorus en serie
31	Rev+Flange	REV+FLANGE	Reverb y flanger en paralelo
32	Rev->Chorus	REV->FLANGE	Reverb y flanger en serie
33	Rev+Sympho.	REV+SYMPHO.	Reverb y symphonic en paralelo
34	Rev->Sympho.	REV->SYMPHO.	Reverb y symphonic en serie
35	Rev->Pan	REV->PAN	Reverb y panoramización automática en paralelo
36	Delay+ER.	DELAY+ER.	Delay y reflexiones tempranas en paralelo
37	Delay->ER.	DELAY->ER.	Delay y reflexiones tempranas en serie
38	Delay+Rev	DELAY+REV	Delay y reverb en paralelo
39	Delay->Rev	DELAY->REV	Delay y reverb en serie
40	Dist->Delay	DIST->DELAY	Distorsión y delay en serie

Otros efectos

#	Título	Tipo	Descripción
41	Multi.Filter	MULTI.FILTER	Filtro paralelo de tres bandas (24 dB/octava)

■ REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE

Simulaciones de salas de conciertos, habitaciones, escenarios, todos con compuertas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3-99,0 s	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.
LO.RATIO	0.1–2.4	Proporción de tiempo de reverberación de baja frecuencia.
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
E/R DLY	0,0-100,0 ms	Delay entre reflexiones tempranas y reverberación
E/R BAL.	0–100%	Balance de reflexiones tempranas y reverb (0% = ER, 100% = reverb)
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
GATE LVL	OFF, de60 a 0 dB	Nivel al que entra en acción la compuerta
ATTACK	0-120 ms	Velocidad de apertura de compuerta
HOLD	0,02 ms-2,13 s	Tiempo de apertura de compuerta
DECAY	6,0 ms-46,0 s	Velocidad de cierre de la compuerta
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ EARLY REF.

Reflexiones tempranas.

Parámetro	Intervalo	Descripción
ТҮРЕ	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de reflexión temprana
ROOMSIZE	0.1–20.0	Espaciado de reflexión
LIVENESS	0–10	Características de caída de reflexiones tempranas (0 = muerte, 10 = vida)
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
ER NUM.	1–19	Número de reflexiones tempranas
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ GATE REVERB, REVERSE GATE

Reflexiones tempranas con compuerta, y reflexiones tempranas con compuerta inversa.

Parámetro	Intervalo	Descripción
ТҮРЕ	Туре-А, Туре-В	Tipo de simulación de reflexión temprana
ROOMSIZE	0.1–20.0	Espaciado de reflexión
LIVENESS	0–10	Características de caída de reflexiones tempranas (0 = muerte, 10 = vida)
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
ER NUM.	1–19	Número de reflexiones tempranas
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos


MONO DELAY

Delay de repetición básico.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY	0,0-2730,0 ms	Tiempo delay
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ STEREO DELAY

Delay estéreo básico.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0-1350,0 ms	Tiempo de delay del canal izquierdo
FB.G L	De –99 a +99%	Feedback del canal izquierdo (valores positivos para feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
DELAY R	0,0-1350,0 ms	Tiempo de delay del canal derecho
FB.G R	De –99 a +99%	Feedback del canal derecho (valores positivos para feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ MOD.DELAY

Delay de repetición simple con modulación

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY	0,0-2725,0 ms	Tiempo delay
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

DELAY LCR

Delay de 3 golpes (izquierda, centro, derecha)

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0-2730,0 ms	Tiempo de delay del canal izquierdo
DELAY C	0,0-2730,0 ms	Tiempo de delay del canal central
DELAY R	0,0-2730,0 ms	Tiempo de delay del canal derecho
LEVEL L	De –100 a +100%	Nivel de delay del canal izquierdo
LEVEL C	De –100 a +100%	Nivel de delay del canal central
LEVEL R	De –100 a +100%	Nivel de delay del canal derecho
FB.DLY	0,0-2730,0 ms	Tiempo de delay de feedback
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

Apéndice

ECHO

Delay estéreo con bucle de feedback cruzado.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0-1350,0 ms	Tiempo de delay del canal izquierdo
FB.DLY L	0,0-1350,0 ms	Tiempo de delay de feedback del canal izquierdo
FB.G L	De –99 a +99%	Gain de feedback del canal izquierdo (más los valores para feedback de fase normal, menos los valores para el feedback de fase inversa)
DELAY R	0,0-1350,0 ms	Tiempo de delay del canal derecho
FB.DLY R	0,0-1350,0 ms	Tiempo de delay de feedback del canal derecho
FB.G R	De –99 a +99%	Gain de feedback del canal derecho (más los valores para el feedback de fase normal, menos los valores para el feedback de fase inversa)
L->R FBG	De –99 a +99%	Gain de feedback del canal izquierdo a derecho (más los valores para feedback de fase normal, menos los valores para el feedback de fase inversa)
R->L FBG	De –99 a +99%	Gain de feedback del canal derecho a izquierdo (más los valores para feedback de fase normal, menos los valores para el feedback de fase inversa)
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ CHORUS

Efecto Chorus

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
PM DEP.	0–100%	Profundidad de modulación de la afinación
AM DEP.	0–100%	Profundidad de modulación del amplificador
MOD.DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo delay de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
LSH F	21,2-8,00 k [Hz]	Frecuencia de filtro de shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro de shelving bajo
EQ F	100-8,00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De-12 a +12 [dB]	Gain de ecualizador paramétrico
EQ Q	10–0.10	Amplitud de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50,0-16,0 k [Hz]	Frecuencia de filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro shelving alto
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ FLANGE

Efecto Flange.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo delay de modulación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
LSH F	21,2-8,00 k [Hz]	Frecuencia de filtro de shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro de shelving bajo
EQ F	100-8,00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De–12 a +12 [dB]	Gain de ecualizador paramétrico
EQ Q	10–0.10	Amplitud de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50,0-16,0 k [Hz]	Frecuencia de filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro shelving alto
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos



SYMPHONIC

Efecto Symphonic.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo delay de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
LSH F	21,2-8,00 k [Hz]	Frecuencia de filtro de shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro de shelving bajo
EQ F	100-8,00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De–12 a +12 [dB]	Gain de ecualizador paramétrico
EQ Q	10–0.10	Amplitud de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50,0-16,0 k [Hz]	Frecuencia de filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro shelving alto
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ PHASER

Phaser de 16 fases.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
OFFSET	0–100	Desplazamiento de frecuencia de fase conmutada más bajo
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Número de fases de cambio de fase
LSH F	21,2-8,00 k [Hz]	Frecuencia de filtro de shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro de shelving bajo
HSH F	50,0-16,0 k [Hz]	Frecuencia de filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro shelving alto
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

AUTOPAN

Panoramización Automática.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
DIR.	*1	Dirección de panoramización
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación
LSH F	21,2-8,00 k [Hz]	Frecuencia de filtro de shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro de shelving bajo
EQ F	100-8,00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De–12 a +12 [dB]	Gain de ecualizador paramétrico
EQ Q	10–0.10	Amplitud de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50,0-16,0 k [Hz]	Frecuencia de filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro shelving alto
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

*1. L<->R, L—>R, L<—R, Turn L, Turn R

Efecto Tremolo.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación
LSH F	21,2-8,00 k [Hz]	Frecuencia de filtro de shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro de shelving bajo
EQ F	100-8,00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De–12 a +12 [dB]	Gain de ecualizador paramétrico
EQ Q	10–0.10	Amplitud de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50,0-16,0 k [Hz]	Frecuencia de filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro shelving alto
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ HQ.PITCH (solo efecto 2)

Conmutador de afinación de alta calidad

Parámetro	Intervalo	Descripción
РІТСН	De –12 a +12 semitonos	Conmutación de afinación
FINE	De –50 a +50 centésimas	Conmutación fina de afinación
DELAY	0,0-1000,0 ms	Tiempo delay
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
MODE	1–10	Precisión de conmutación de afinación
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

DUAL PITCH

Conmutador de afinación de voz doble.

Parámetro	Intervalo	Descripción
PITCH 1	De –24 a +24 semitonos	Conmutador de afinación del canal 1
FINE 1	De –50 a +50 centésimas	Conmutador de afinación fina del canal 1
PAN 1	L16–1, C, R1–16	Panpot de Channel 1
DELAY 1	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay del canal 1
FB.G 1	De –99 a +99%	Gain de feedback del canal #1 (más los valores para el feedback de fase normal, menos los valores para el feedback de fase inversa)
LEVEL 1	De -100 a +100%	Nivel del canal 1 (más los valores para fase normal, menos los valores para fase inversa)
PITCH 2	De –24 a +24 semitonos	Conmutador de afinación del canal 2
FINE 2	De –50 a +50 centésimas	Conmutador de afinación fina del canal 2
PAN 2	L16–1, C, R1–16	Panpot de Channel 2
DELAY 2	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay del canal 2
FB.G 2	De –99 a +99%	Gain de feedback del canal #2 (más los valores para el feedback de fase normal, menos los valores para el feedback de fase inversa)
LEVEL 2	De -100 a +100%	Nivel del canal 2 (más los valores para fase normal, menos los valores para fase inversa)
MODE	1–10	Precisión de conmutación de afinación
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos



Simulador de altavoz giratorio

Parámetro	Intervalo	Descripción
ROTATE	STOP, START	Detención de rotación, inicio
SPEED	SLOW, FAST	Velocidad de rotación (consulte los parámetros SLOW y FAST)
DRIVE	0–100	Nivel de Overdrive
ACCEL	0–10	Aceleración en cambios de velocidad
LOW	0–100	Filtro de baja frecuencia
HIGH	0–100	Filtro de alta frecuencia
SLOW	0,05-10,00 Hz	Velocidad de rotación SLOW
FAST	0,05-10,00 Hz	Velocidad de rotación FAST
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ RING MOD

Modulador de timbre

Parámetro	Intervalo	Descripción
SOURCE	OSC, SELF	Fuente de modulación: oscilador o señal de entrada
OSC FREQ	0,0-5000,0 Hz	Frecuencia de oscilador
FM FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación de la frecuencia del oscilador
FM DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación de la frecuencia del oscilador
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ MOD.FILTER

Modulación LFO-tipo de filtro.

Parámetro	Intervalo	Descripción
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
ТҮРЕ	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro: pase bajo, pase alto, pase de banda
OFFSET	0–100	Desplazamiento de frecuencia de filtro
RESO.	0–20	Resonancia de filtro
PHASE	0.00-354.38°	Diferencia de fase de modulación del canal izquierdo y modulación del canal derecho
LEVEL	0–100	Nivel de salida
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DISTORTION

Efecto Distortion.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de distorsión (DST = distorsión, OVD = saturación)
DRIVE	0–100	Unidad de distorsión
MASTER	0–100	Volumen maestro
TONE	De –10 a +10	Tone
N.GATE	0–20	Reducción de ruido
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ AMP SIMULATE

Simulador de amplificador de guitarra

Parámetro	Intervalo	Descripción
AMP TYPE	*1	Tipo de simulación de amplificador de guitarra
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de distorsión (DST = distorsión, OVD = saturación)
N.GATE	0–20	Reducción de ruido
DRIVE	0–100	Unidad de distorsión
MASTER	0–100	Volumen maestro
CAB DEP	0–100%	Profundidad de simulación de mueble de altavoz
BASS	0–100	Control de tonos bajos
MIDDLE	0–100	Control de tonos medios
TREBLE	0–100	Control de tonos altos
EQ F	99-8,0 kHz	Frecuencia de ecualizador paramétrico
EQ G	De –12 a +12 dB	Gain de ecualizador paramétrico
EQ Q	10.0–0.10	Ancho de banda de ecualizador parámetrico
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

*1. STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT

DYNA.FILTER

Filtro controlado dinámicamente

Parámetro	Intervalo	Descripción
SOURCE	INPUT, MIDI	Fuente de control: señal de entrada o velocidad de MIDI Note On
SENSE	0–100	Sensibilidad
ТҮРЕ	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro
OFFSET	0–100	Desplazamiento de frecuencia de filtro
RESO.	0–20	Resonancia de filtro
DIR.	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o abajo
DECAY	6,0 ms-46,0 s	Velocidad de caída de cambio de frecuencia de filtro
LEVEL	0–100	Nivel de salida
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DYNA.FLANGE

Flanger controlado dinámicamente

Parámetro	Intervalo	Descripción
SOURCE	INPUT, MIDI	Fuente de control: señal de entrada o velocidad de MIDI Note On
SENSE	0–100	Sensibilidad
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
OFFSET	0–100	Desplazamiento del tiempo de delay
DIR.	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o abajo
DECAY	6,0 ms-46,0 s	Velocidad de caída
LSH F	21,2-8,00 k [Hz]	Frecuencia de filtro de shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro de shelving bajo
EQ F	100-8,00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De-12 a +12 [dB]	Gain de ecualizador paramétrico
EQ Q	10–0.10	Amplitud de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50,0-16,0 k [Hz]	Frecuencia de filtro shelving alto
HSH G	De-12 a +12 [dB]	Gain de filtro shelving alto
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

DYNA.PHASER

Phaser controlado dinámicamente

Parámetro	Intervalo	Descripción
SOURCE	INPUT, MIDI	Fuente de control: señal de entrada o velocidad de MIDI Note On
SENSE	0–100	Sensibilidad
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
OFFSET	0–100	Desplazamiento de frecuencia de fase conmutada más bajo
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Número de fases de cambio de fase
DIR.	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o abajo
DECAY	6,0 ms-46,0 s	Velocidad de caída
LSH F	21,2-8,00 k [Hz]	Frecuencia de filtro de shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro de shelving bajo
HSH F	50,0-16,0 k [Hz]	Frecuencia de filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Gain de filtro shelving alto
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ REV+CHORUS

Efectos reverb y chorus en paralelo

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3-99,9 s	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
PM DEP.	0–100%	Profundidad de modulación de la afinación
AM DEP.	0–100%	Profundidad de modulación del amplificador
MOD.DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo delay de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
REV/CHO	0–100%	Balance de reverb y chorus (0% = chorus, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ REV->CHORUS

Efectos reverb y chorus en serie.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3-99,9 s	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
PM DEP.	0–100%	Profundidad de modulación de la afinación
AM DEP.	0–100%	Profundidad de modulación del amplificador
MOD.DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo delay de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
REV.BAL	0–100%	Balance de reverb y chorus reverberado (0% = chorus reverberado, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ REV+FLANGE

Efectos reverb y flanger en paralelo

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3-99,9 s	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo delay de modulación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
REV/FLG	0–100%	Balance de reverb y flange (0% = flange, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ REV->FLANGE

Efectos reverb y flanger en serie.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3-99,9 s	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo delay de modulación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
REV.BAL	0–100%	Balance de reverb y reverb con flanger (0% = reverb con flanger, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ REV+SYMPHO.

Efectos reverb y sinfónicos en paralelo

Parámetro	Intervalo	Descripción						
REV TIME	0,3-99,9 s	Tiempo de reverberación						
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación						
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.						
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)						
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación						
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto						
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo						
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación						
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación						
MOD.DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo delay de modulación						
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación						
REV/SYM	0–100%	Balance de reverb y symphonic (0% = symphonic, 100% = reverb)						
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos						



■ REV->SYMPHO.

Efectos reverb y sinfónicos en serie.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3-99,9 s	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0,0-500,0 ms	Tiempo delay de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
REV.BAL	0–100%	Balance de reverb y reverb sinfónico (0% = reverb sinfónico, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ REV->PAN

Efectos reverb y panoramización automática en paralelo.

Parámetro	Intervalo	Descripción
REV TIME	0,3-99,9 s	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
DIR.	*1	Dirección de panoramización
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación
REV BAL.	0–100%	Balance de reverb y reverb panoramizado (0% = reverb panoramizado, 100% = reverb)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

*1. L<->R, L—>R, L<—R, Turn L, Turn R

■ DELAY+ER.

Efectos delay y reflexiones tempranas en paralelo

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay del canal izquierdo
DELAY R	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay del canal derecho
FB.DLY	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay de feedback
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia
ТҮРЕ	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de reflexión temprana
ROOMSIZE	0.1–20.0	Espaciado de reflexión
LIVENESS	0–10	Características de caída de reflexiones tempranas (0 = muerte, 10 = vida)
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
ER NUM.	1–19	Número de reflexiones tempranas
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
DLY/ER	0–100%	Balance de delay y reflexiones tempranas (0% = reflexiones tempranas, 100% = delay)

Parámetro	Intervalo	Descripción						
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos						

■ DELAY->ER.

Efectos delay y reflexiones tempranas en serie.

Parámetro	Intervalo	Descripción						
DELAY L	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay del canal izquierdo						
DELAY R	0,0-1000,0 ms	empo de delay del canal derecho						
FB.DLY	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay de feedback						
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)						
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia						
ТҮРЕ	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de reflexión temprana						
ROOMSIZE	0.1–20.0	Espaciado de reflexión						
LIVENESS	0–10	Características de caída de reflexiones tempranas (0 = muerte, 10 = vida)						
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación						
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)						
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación						
ER NUM.	1–19	Número de reflexiones tempranas						
HPF	Thru, 21.2 Hz-8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto						
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo						
DLY.BAL	0–100%	Balance de delay y delay reflejado temprano (0% = delay reflejado temprano, 100% = delay)						
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos						

■ DELAY+REV

Efectos delay y reverb en paralelo

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay del canal izquierdo
DELAY R	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay del canal derecho
FB.DLY	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay de feedback
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
DELAY HI	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia de delay
REV TIME	0,3-99,9 s	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
REV HI	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
DLY/REV	0–100%	Balance de delay y reverb (0% = reverb, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DELAY->REV

Efectos delay y reverb en serie

Parámetro	Intervalo	Descripción
DELAY L	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay del canal izquierdo
DELAY R	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay del canal derecho
FB.DLY	0,0-1000,0 ms	Tiempo de delay de feedback
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
DELAY HI	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia de delay
REV TIME	0,3-99,9 s	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0-500,0 ms	Delay inicial antes de que empiece la reverberación
REV HI	0.1–1.0	Proporción de tiempo de reverberación de alta frecuencia.
DIFF.	0–10	Difusión de reverberación (expansión de reverberación izquierda-derecha)
DENSITY	0–100%	Densidad de reverberación
HPF	Thru, 21.2 Hz–8.0 kHz	Frecuencia de corte de filtro de paso alto
LPF	50 Hz–16.0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro de paso bajo
DLY.BAL	0–100%	Balance de delay y reverb con delay (0% = reverb con delay, 100% = delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DIST->DELAY

Efectos de distorsión y delay en serie.

Parámetro	Intervalo	Descripción
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Tipo de distorsión (DST = distorsión, OVD = saturación)
DRIVE	0–100	Unidad de distorsión
MASTER	0–100	Volumen maestro
TONE	De –10 a +10	Control de tono
N.GATE	0–20	Reducción de ruido
DELAY	0,0-2725,0 ms	Tiempo delay
FB.GAIN	De –99 a +99%	Gain de feedback (valores positivos para el feedback de fase normal, valores negativos para el feedback de fase inversa)
HI.RATIO	0.1–1.0	Proporción de feedback de alta frecuencia
FREQ	0,05-40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0–100%	Profundidad de modulación
DLY BAL	0–100%	Balance de distortion y delay (0% = distortion, 100% = distortion con delay)
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ MULTI FILTER

Filtro paralelo de tres bandas (24 dB/octava)

Parámetro	Intervalo	Descripción
TYPE 1	HPF, LPF, BPF	Tipo de filtro 1: pase bajo, pase alto, pase de banda
TYPE 2	HPF, LPF, BPF	Tipo de filtro 2: pase bajo, pase alto, pase de banda
TYPE 3	HPF, LPF, BPF	Tipo de filtro 3: pase bajo, pase alto, pase de banda
FREQ 1	28 Hz-16,0 kHz	Frecuencia de filtro 1
FREQ 2	28 Hz-16,0 kHz	Frecuencia de filtro 2
FREQ 3	28 Hz-16,0 kHz	Frecuencia de filtro 3
LEVEL 1	0–100	Nivel de filtro 1
LEVEL 2	0–100	Nivel de filtro 2
LEVEL 3	0–100	Nivel de filtro 3
RESO. 1	0–20	Resonancia de filtro 1
RESO. 2	0–20	Resonancia de filtro 2
RESO. 3	0–20	Resonancia de filtro 3
MIX BAL.	0–100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

Lista de biblioteca de muestras

Es una lista de las bibliotecas de muestras que están instaladas en el disco duro interno con los ajustes originales del AW16G.

La lista se imprime aquí según el orden que se indica por el botón OLD.

Nombus	PAD1			PAD2			PAD3				PAD4					
Nombre	A	В	C	D	Α	В	C	D	A	В	C	D	Α	В	C	D
Normal8_120	L	L	-	-	L	L	-	_	L	L	-	-	0	0	-	-
Normal8_60	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Normal16_120	L	L	-	-	L	L	-	_	L	L	-	-	0	0	-	-
Normal16_60	L	L	-	-	L	L	_	_	L	L	-	-	0	0	-	-
NormShffl120	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
NormShffl_60	L	L	-	-	L	L	_	_	L	L	-	-	0	0	-	-
Med8_110	L	L	-	-	L	L	_	_	L	L	-	-	0	0	-	-
MedFast8_140	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
MedSlow8_90	L	L	-	-	L	L	_	_	L	L	-	-	0	0	-	-
Fast8_170	L	L	-	-	L	L	_	_	L	L	-	-	0	0	-	-
Simple8_125	L	L	-	-	L	L	-	_	L	L	-	-	0	0	-	-
Simple16_114	L	L	-	-	L	L	-	_	L	L	-	-	0	0	-	-
Bounce8_93	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
LatinRock126	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Syncopatn_89	L	L	-	-	L	L	_	_	L	L	-	-	0	0	-	-
Triplet_65	L	L	-	-	L	L	_	_	L	L	-	-	0	0	-	-
Shuffle8_130	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Shffle16_127	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Southern_93	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Funk1_108	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Funk2_108	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
NJS_110	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Hip_96	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
HipFunk_106	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
OldSkool_106	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
LoudFunk_118	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Detoroit_129	L	L	-	-	L	L	_	_	L	L	-	-	0	-	-	-
BreakRock106	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Gangsta_94	L	L	-	-	L	L	-	_	L	L	-	-	0	0	-	-
GarageHs_128	L	L	-	-	L	L	-	_	L	L	-	-	0	0	-	-
2Step_135	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
R&BSmooth_64	L	L	-	-	L	L	-	_	L	L	-	-	0	0	-	-
TrncHouse135	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
TecLectro134	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
OldSkol2_102	L	L	-	-	L	L	-	_	L	L	-	-	L	L	-	-
FlipHop_128	L	L	-	-	L	L	-	_	L	L	-	-	0	-	-	-
BigBeat_126	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Drumn'Bs_147	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Techno_140	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
lbiza_135	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
SambaEns_137	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Latin16_80	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-



		PA	D1			PA	D2			PA	D3			PA	D4	
Nombre	A	В	C	D	A	В	C	D	Α	В	C	D	A	В	C	D
Latin8_130	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
LatinSwng154	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-
Scratch1	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Scratch2	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	_	_	0	0	-	-
SE_Analog	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	_	_	0	0	-	-
SE_Beep	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
SE_SFX	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Robot_Voice	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	Ι	-
Female_Wet	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Female_Dry	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	١	-
Male_Dry	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	١	-
City_Noise	L	L	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Car_Action	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Other_Rides	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Door_Action	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Guns	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Laser&Buzz	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Bang&Explosn	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Bell&Beep	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Human_Action	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Punch&Swish	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Hit&Swish	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
Fire	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Rain1	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Rain2	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	0	-	-	-
Storm	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
River	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Sea	0	0	-	-	L	L	-	-	0	0	-	-	L	L	-	-
Jungle_Amb	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Night_Amb	0	0	-	-	L	L	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Birds	L	L	_	_	L	L	-	_	0	0		_	0	0	-	_
Dog&Cat	0	0	-	_	0	0	-	-	0	0	_	_	0	0	-	_
Stock_Farm	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-	0	0	-	-
For_Demo	L	L	-	_	L	L	-	-	L	L	_	_	0	0	-	_

L: LOOP (Reproducción en bucle)

O: ONESHOT (Reproducción de un disparo)

-: Sin asignaciones

Solucionar problemas

Si el AW16G no funciona como esperaba, o si sospecha que existe un problema, consulte los puntos descritos a continuación y ejecute la acción adecuada.

El equipo no se activa

- ¿Está conectado el adaptador CA a una toma de CA con voltaje correcto?
- ¿Se encuentra el conmutador POWER en la posición ON?
- Si el equipo sigue sin activarse, contacte con el distribuidor de Yamaha.

La pantalla LCD está difuminada u oscurecida

- Utilice el mando del contraste situado en la parte inferior derecha de la pantalla para ajustar el contraste.
- No es posible utilizar el dial [DATA/JOG] para controlar los parámetros en pantalla
- Es posible que la tecla [JOG ON] esté activada.
- Algunos parámetros no funcionan en ciertos estados, como por ejemplo mientras se utiliza el grabador.

Sin sonido

- Sin sonido, o un sonido demasiado débil
- ¿Están los auriculares y micrófonos conectados correctamente?
- ¿Está activado el amplificador y otros dispositivos externos?
- ¿Se desplaza el contador del canal de salida estéreo?
- ¿Ha subido el deslizador del canal de salida estéreo? ¿Está activado?
- Es posible que la ganancia EQ esté ajustada en un valor extremadamente bajo.
- Es posible que el procesador esté ajustado en un umbral o proporción extremos.
- Si conecta una guitarra eléctrica, ¿está ésta conectada al jack Hi-Z?
- ¿Se encuentra el atenuador de la pantalla EQ o la pantalla VIEW en un valor alto?
 - * Compruebe el nivel (movimiento del contador) en la página METER de la pantalla VIEW.
 - Si pulsa la tecla [SEL] en la página INIT de la pantalla MONITOR, dicho canal se inicializará a los valores por defecto que permiten la salida del sonido.
 - * Si ajusta DIGITAL IN a un valor distinto de DISABLE en la página D.IN HDD de la pantalla UTILITY, y no se recibe ninguna señal en el jack DIGITAL INPUT, aparecerá un mensaje de "WRONG WORD CLOCK", y no se escuchará sonido.

■ No se escucha el sonido de entrada

- ¿Está recibiendo la señal desde el dispositivo externo?
- Es posible que el cable de conexión del dispositivo externo esté dañado.
- ¿Está ajustado el control [GAIN] en el nivel adecuado?
- ¿Ha subido el deslizador del canal de entrada? ¿Está activado?

- Es posible que se haya ajustado el canal de entrada a DIGITAL IN.
- ¿Al grabar, ha subido el deslizador de la pista destino de grabación (que ajusta el nivel del monitor)?
 - * Si está grabando, el sonido de dicho canal de entrada no se escuchará al reproducirse.
- No se escucha el sonido grabado
- ¿Se han grabado los datos de audio en el grabador?
- ¿Está la pista virtual ajustada a la pista grabada?
- No se reproducirá una región grabada de menos de 10 mseg.
- Las Pistas 1–16 no se reproducirán si el AW16G se encuentra en el modo de reproducción Stereo Track, Sound Clip, o Audio CD.
- No es posible reproducir la pista STEREO * ¿Está activada la pista estéreo de la página ST.TRACK en la pantalla MONITOR?
- No se puede oír el metrónomo
- El sonido del metrónomo se envía normalmente sólo al MONITOR OUT y a los auriculares.
- El metrónomo no se escuchará mientras el grabador esté parado.
- En el modo Sound Clip, el metrónomo sólo sonará durante la grabación.

No es posible grabar, hay algún error en el sonido grabado

No es posible grabar

- ¿Hay suficiente espacio libre en el disco duro interno?
- Puede comprobar el tiempo de grabación restante ajustando la visualización del contador a REMAIN en la página SETUP de la pantalla SONG.
- La canción puede estar protegida.
- Es posible que la pista estéreo se encuentre en el modo de reproducción.
- ¿Está direccionada de forma adecuada la señal de entrada hacia el grabador?
- ¿Ha comprobado la fuente de grabación y el destino de grabación de la pantalla RECORD de la página QUICK NAVIGATE?
- Es posible que haya ajustado DIGITAL REC a OFF en la página PREFER de la pantalla UTILITY.
- Lea con atención los avisos del copyright (→ p. 5) antes de utilizar las señales de entrada digital.
- No se puede grabar en la pista STEREO
- No se puede grabar en la pista STEREO mientras está grabando en otras pistas.
- Existen interferencias en la señal grabada
- Es posible que esté funcionando el oscilador.
- ¿Es correcto el ajuste del word clock para el AW16G y el/los dispositivo(s) externo(s)?



• Vaya a la página RECORD de la pantalla QUICK NAVIGATE y compruebe la fuente y el destino de grabación.

Existen errores en el sonido

La señal del jack INPUT 8 es demasiado alta

- Es posible que una señal de nivel-línea convencional esté conectada al jack Hi-Z.
- El sonido se distorsiona
- ¿Está el control [GAIN] ajustado correctamente?
- Es posible que el cable de conexión del dispositivo externo esté dañado.
- Es posible que el deslizador del canal de entrada o el canal de monitorización haya subido demasiado.
- Es posible que el deslizador del canal de salida estéreo haya subido demasiado.
- Es posible que el atenuador del canal de salida estéreo se encuentre en un valor demasiado alto.
- Puede que el ecualizador o procesador de dinámicas estén ajustados para producir un realce del gain extremo.
- ¿Ha grabado en un nivel adecuado?
- ¿Es correcto el ajuste del word clock para el AW16G y el/los dispositivo(s) externo(s)?
- Es posible que esté en uso un efecto como Distortion o Amp Simulate.
- * Vaya a la página METER de la pantalla VIEW y compruebe el nivel (movimiento del contador).
- El volumen de un canal determinado aumenta o disminuye
- ¿Son correctos los ajustes del procesador de dinámicas?
- Puede que se haya especificado una recuperación de escena en el TEMPO MAP de la pantalla SONG.

■ No es posible guardar una escena

- La escena destino de guardado puede estar protegida.
- No se puede guardar una escena en el número de escena 00.
- No es posible reproducir una escena
- Es posible que uno o más canales estén ajustados en Recall Safe.
- No se puede guardar en una biblioteca
- No se puede guardar en las bibliotecas predefinidas.
- Los contadores se mueven aunque los deslizadores estén bajados
- Es posible que la pantalla del vúmetro esté ajustada a PRE FADER.
- El desplazamiento del deslizador no cambia el nivel
- En la página FADER de la pantalla [VIEW], compruebe si la visualización se mueve según las operaciones del deslizador.
 - No puede controlar el nivel hasta que la posición del deslizador del panel coincida con la posición mostrada en la pantalla.
- En la página PREFER de la pantalla UTILITY, ¿FADER FLIP está ajustado correctamente?
 - * Cuando se active el equipo, FADER FLIP se ajustará a TRACK.

- Es posible que el deslizador esté ajustado a PRE FADE en AUX.
- Se ha especificado el emparejamiento, pero la señal es monoaural
- ¿El canal de numeración impar está panoramizado al máximo a la izquierda y el de numeración par al máximo a la derecha?
- Se ha especificado el emparejamiento, pero la fase de señal no coincide
- Aunque los canales estén emparejados, el ajuste de fase no está vinculado.
- La señal se retarda
- Puede que se haya insertado un efecto como delay.

■ No es posible utilizar los efectos internos

- Es posible que BYPASS se encuentre en la posición ON.
- Puede que se haya insertado el efecto en un canal diferente.
- ¿El nivel de los deslizadores EFF.RTN 1, 2 está subido?
- 019. HQ. La afinación puede utilizarse sólo con EFFECT 2.
- Esto no afecta a la reproducción de la pista estéreo, corte del sonido, o CD de audio.

■ La afinación de la reproducción es incorrecta

- Es posible que se haya seleccionado VARI.
- ¿El funcionamiento del dispositivo externo está sincronizado en la misma frecuencia de muestreo (44.1 kHz)?
- ¿El dispositivo maestro funciona de forma estable?
- Puede haber ejecutado el comando PITCH de la pantalla EDIT.
- ¿Está seleccionado un efecto como HQ.Pitch o Dual Pitch para un canal de monitorización?

Operaciones del grabador

- Pulsa la tecla [PLAY] y ésta parpadea, pero no se inicia la reproducción
 - ¿El AW16G está ajustado a MTC SLAVE?
 * Acceda a la página MIDI de la pantalla UTILITY, y compruebe el ajuste.
- Algo va mal con el sonido cuando se utilizan las teclas [FF] o [REW]
- Las diferencias en el número de pistas grabadas simultáneamente afectará a la forma en que se oye el sonido cuando se trabaja con estos controles.
- No se puede editar una pista grabada
- La canción puede estar protegida.
- ¿Ha seleccionado la pista virtual que ha grabado?
- Los resultados de edición no se escuchan en el sonido
- ¿Ha seleccionado la pista virtual que ha grabado?
- ¿Está utilizando el comando de edición adecuado? *
 * Para más detalles acerca de los comandos de edición, consulte la "pantalla EDIT."

- La visualización del contador no es 0 cuando vuelve al principio de la canción
 - El modo de visualización puede estar ajustado a REMAIN (tiempo de grabación restante).
- Si el modo de visualización está ajustado a REL (tiempo relativo), es posible que se especifique el punto de inicio.

* Vaya hasta SETUP, página POINT de la pantalla SONG y compruebe los ajustes.

- La pantalla indica DISK FULL, MEMORY FULL, o TOO MANY REGIONS, y no puede grabar ni editar
- No hay suficiente espacio libre, o hay demasiadas regiones de grabación. Borre las pistas innecesarias y realice la operación Optimize para liberar más espacio.
- La pantalla muestra el mensaje DISK BUSY durante la reproducción
- Puede que la información grabada se haya fragmentado, de forma que no sea posible leerla lo bastante rápido. Puede tomar medidas como por ejemplo repetir la grabación, borrar pistas, o realizar copias de seguridad de la información y a continuación formatear el disco duro.

Operaciones del sampler

- Al pulsar un pad no se escucha sonido, o se oye el banco incorrecto
- ¿Ha seleccionado un banco al que se ha asignado la forma de onda?
- Puede que se haya especificado un cambio de banco en la página TEMPO MAP de la pantalla SONG.
- El sonido no es el que cargó, o el sonido es diferente según si está detenido o reproduciendo
- Si el modo de reproducción está ajustado a LOOP, el sonido se reproducirá según el tempo del monitor especificado en la página SETUP de la pantalla SAM-PLE mientras el grabador esté detenido, y se reproducirá según el tempo de la canción mientras el grabador esté reproduciendo.
- Sólo se reproduce una parte del sonido cargado
- ¿Ha definido ajustes de recorte de forma que la región Principio-Fin sea más corta?
- Si el modo de reproducción está ajustado a GATE, la muestra sólo se reproducirá mientras continúe pulsando el pad.
- Si el modo de reproducción está ajustado a LOOP y Slice está desactivado, la muestra sólo se reproducirá para la longitud de un compás.
- La pantalla visualiza MEMORY FULL, y no es posible muestrear ni importar
- Acceda a la página MEMORY de la pantalla SAM-PLE, y compruebe la cantidad de memoria utilizada. Ejecute ERASE o EXTRACT para aumentar la cantidad de memoria libre.

Operaciones MIDI

- No es posible intercambiar información MIDI
- ¿Los cables MIDI están bien conectados?
- Un cable MIDI puede estar dañado.
- ¿La alimentación para los dispositivos de transmisión y recepción está activada?
- ¿Coinciden los ajustes de canal para los dispositivos de transmisión y recepción?
- ¿Ha definido los ajustes correctos en la página MIDI de la pantalla UTILITY?
 - * La información MIDI no puede transmitirse ni recibirse a menos que se active el botón MIDI.
- ¿Se está transmitiendo una escena asignada al número de cambio de programa?

Los mensajes MTC no se transmiten

- En la página MIDI de la pantalla UTILITY, ¿se ha activado el botón MTC?
- ¿Está MTC SYNC ajustado en MASTER?
- El AW16G no se sincroniza con los mensajes MTC entrantes
- ¿El cable MIDI está conectado al conector MIDI IN?
- En la página MIDI de la pantalla UTILITY, ¿se ha ajustado MTC Sync a SLAVE?
 - * La información MIDI no puede transmitirse ni recibirse a menos que se active el botón MIDI.

La sincronización MTC se desplaza

- ¿Se está recibiendo una gran cantidad de información MIDI (notas, etc.) junto con los mensajes MTC?
- ¿Coincide la proporción de fracción entre el AW16G y el dispositivo externo?
- Es posible que se haya ajustado SYNC OFFSET.
- Si se producen saltos en el tiempo sincronizado, cambie el ajuste SYNC AVE. de la página MIDI de la pantalla UTILITY e inténtelo de nuevo.

Los mensajes MMC no se transmiten

- ¿El cable MIDI está conectado al conector MIDI OUT?
- En la página MIDI de la pantalla UTILITY, ¿se ha ajustado MMC a MASTER? ¿Coincide el DEVICE NO.?

■ No se pueden recibir mensajes MMC

- ¿El cable MIDI está conectado al conector MIDI IN?
- En la página MIDI de la pantalla UTILITY, ¿se ha ajustado MMC a SLAVE? ¿Coincide el DEVICE NO.?
- No es posible utilizar los ajustes remote predefinidos.
- Según el secuenciador que desee controlar, puede que necesite definir los ajustes en el secuenciador. Para más detalles, consulte la página 200.
- La información MIDI no podrá transmitirse a menos que el botón MIDI esté activado en la página MIDI de la pantalla UTILITY.

Operaciones de canción

- No se puede guardar un archivo
- ¿Hay suficiente espacio libre en el disco duro interno?
- ¿Siguió el procedimiento correcto para cerrar la última vez que desactivó el equipo? *
 - * Si desactiva el equipo sin ejecutar la operación de cierre disminuirá la duración del disco duro y de la unidad CD-RW, puede dañar el disco duro y la unidad CD-RW y el disco, y puede provocar una pérdida de información.
- El tamaño del archivo de canciones es inusualmente grande
- Incluso después de utilizar las operaciones de edición del grabador para eliminar una pista u otra información, dicho archivo de sonido permanecerá en el disco. Ejecute el comando Optimize en la página LIST de la pantalla SONG.

Operaciones del CD

- No se reconoce la unidad CD-RW
- ¿La unidad CD-RW está conectada correctamente?

No se puede crear un CD de audio

- ¿La unidad CD-RW está instalada correctamente? ¿Se han aflojado los tornillos de fijación?
- ¿Ha insertado un soporte R/RW?
- El CD-R insertado puede haber finalizado.
- ¿Está grabada una señal en la pista estéreo?
- La pista estéreo debe ser al menos de cuatro segundos de duración.
- ¿Ha guardado una canción en la cuál se ha grabado una pista estéreo?
- ¿La pantalla visualiza el mensaje DISK FULL?
- Cree espacio suficiente en el disco duro.
- Borre las pistas innecesarias y ejecute Optimize para aumentar el espacio disponible.
- Un CD de audio creado no se reproduce en un reproductor convencional
- Un CD de audio que ha creado no se reproduce en un reproductor convencional a menos que el disco se haya finalizado.
- El audio grabado en un soporte CD-RW no se reproduce en algunos reproductores
- Para que los datos de audio grabados en el soporte CD-RW se reproduzcan, el reproductor debe aceptar CD-RW. Contacte con el fabricante del reproductor para saber si soporta CD-RW.
- El sonido salta mientras se está reproduciendo un CD de audio creado
- Según el soporte CD-R que utilice, pueden haber diferencias en la calidad del CD completado.



Lista de mensajes de la pantalla

Mensajes

A/B POINTS NOT FOUND	No es posible ejecutar Repeat Playback porque no están especificados los puntos A/B.			
BULK: BYTE COUNT MISMATCH!	La longitud de la información especificada en la información exclusiva del sistema reci- bida no se corresponde con la longitud de la información que en realidad se recibió.			
	bida no se corresponde con la longitud de la información que en realidad se recibió.			
BULK: CHECK SUM MISMATCH!	La suma de comprobación de la información exclusiva del sistema recibida es inco- rrecta.			
BULK: MEMORY PROTECTED!	La memoria de escena que intenta recibir está protegida.			
CANNOT REDO	No es posible ejecutar Redo (re-ejecución de una operación).			
CANNOT SET MARK	No es posible especificar una marca en una posición ya especificada.			
CANNOT UNDO	No es posible ejecutar Undo (anulación de una operación).			
CD PLAY MODE NOW	Debido a que el AW16G se encuentra en el modo CD Play, no es posible ejecutar esta operación.			
CH. PARAMETER INITIALIZED	Se han inicializado los parámetros del mezclador del canal.			
DIFFERENT TC FRAME TYPE	Se recibe el ajuste de MTC de un tipo de marco diferente que el del ajuste interno.			
DIGITAL-ST-IN REC PROHIBIT.	Se prohibe la grabación de la señal que se recibe desde DIGITAL STEREO IN.			
DISK BUSY!!	La velocidad de lectura del disco duro interno no es lo suficientemente rápida, o la velocidad de lectura se ha aminorado debido a la fragmentación de la información guardada.			
DISK FULL!!	¿Hay suficiente espacio libre en el disco duro interno?			
IN/OUT POINTS NOT FOUND	No es posible ejecutar la grabación Auto-punch porque no se han especificado los puntos in/out.			
IN/OUT POINTS TOO CLOSE	El intervalo de pinchado de entrada/salida automático es demasiado corto. No puede ajustarse a menos de 100 mseg. aproximadamente.			
LOCATE POINT ERASED	El punto de localización ha sido borrado.			
LOCATE POINT SET	Se ha establecido el punto de localización.			
MARK POINT ERASED	La marca ha sido borrada.			
MARK POINT SET	La marca ha sido establecida.			
MEMORY FULL!!	La canción no dispone de suficiente espacio libre. Una canción puede utilizar un máximo de 6.4 GB.			
MIDI BULK RECEIVED	Se ha recibido información de volcado general.			
MIDI IN: DATA FRAMING ERROR!	Se ha recibido información inválida en el conector MIDI IN.			
MIDI IN: DATA OVERRUN!	Se ha recibido información inválida en el conector MIDI IN.			
MIDI: RX BUFFER FULL!	Se está recibiendo más información MIDI de la que se puede gestionar.			
MIDI: TX BUFFER FULL!	Se está intentando transmitir más información MIDI de la que se puede gestionar.			
MTC SLAVE MODE NOW	Esta operación no se puede ejecutar porque el AW16G se encuentra en el modo MTC Slave.			
NO MARK LEFT	Se ha sobrepasado el número de marcas permitido.			
NO MEDIA!!	No se ha insertado ningún soporte.			
RECORDER BUSY	No es posible ejecutar la operación ya que el grabador está en funcionamiento.			
RECORDER RUNNING	No es posible ejecutar la operación ya que el grabador está grabando o reproduciendo.			
RECORD TRACK NOT SELECTED	No es posible realizar la grabación porque no ha seleccionado una pista de grabación.			
REDO COMPLETE	Se ha completado Redo (re-ejecución de la operación anterior).			
REPEAT POINTS TOO CLOSE	El intervalo de repetición es demasiado corto. No es posible ajustarlo a menos de un segundo.			
SOUND CLIP MODE NOW	Aunque está en el modo Sound Clip, no es posible ejecutar esta operación.			
STEREO TRACK PLAYBACK MODE	Aunque está en el modo de reproducción Stereo Track, no es posible ejecutar esta operación.			
SYSTEM ERROR!!	Se ha producido un error interno del sistema.			
THIS SONG IS PROTECTED.	Esta canción está protegida, y no se puede editar ni grabar.			
TOO MANY REGIONS!!	Hay demasiadas regiones grabadas.			
TRIGGER LIST RECORDING	Se está grabando una lista de disparo del pad de muestreo.			
UNDO COMPLETE	Se ha ejecutado Undo (cancelación de la operación anterior).			
WRONG WORD CLOCK!!	Se ha recibido un word clock inadecuado desde el dispositivo conectado al que está sincronizando.			



Mensajes emergentes

ATAPI Error!	Se ha producido un problema de comunicación con la unidad CD-RW.
Can't Select Current Song!	No se puede seleccionar la canción actual.
CD Size Full!	No puede añadir la información que exceda el espacio grabable del CD.
CD Track Over!	Se ha alcanzado el número máximo de pistas, y no es posible agregar más.
CD-RW Drive Error!	Se ha producido un problema con la unidad CD-RW.
CD-RW Drive Not Found!	No se ha instalado ninguna unidad CD-RW.
CD Write Error!	No ha sido posible escribir correctamente la información en el CD.
Change Media, Invalid Order.	Cambie el soporte. El orden de los volúmenes del soporte es incorrecto.
Change Media, Not 1st Media.	Cambie el soporte. No es el volumen del primer soporte.
Change Media, Please.	El soporte es de un tipo incorrecto. Cámbielo.
Compare Error!	La información no se ha escrito correctamente.
Disk Full!	El disco no dispone de capacidad libre.
End Range Over!	La operación no se pudo ejecutar, ya que el final de la canción hubiera superado las 24 horas.
Exchange Next Media.	Inserte el siguiente volumen del soporte.
File Number Full!	No es posible crear ni recuperar más canciones, ya que esto excedería el número máximo de archivos.
File System Error!	Se produjo un error en el sistema de archivo del disco duro interno.
For Effect2 Only!	No se puede recuperar porque sólo puede utilizarse con EFFECT 2.
HDD Error!	Se produjo un problema con el disco duro interno.
IDE Error!	Se produjo un problema de comunicación con el disco duro interno.
Invalid Parameter!	El ajuste del parámetro sobrepasa el intervalo admisible.
Media Error!	Se produjo un problema en el soporte.
Media Full!	El soporte no dispone de espacio libre.
Memory Full!	La canción no dispone de suficiente espacio libre. Una canción puede utilizar un máximo de 6.4 GB.
Memory Full!	No se dispone de más espacio libre en la memoria del pad de muestreo.
No Data to Backup!	No ha seleccionado información para copiar.
No Data to Restore!	No ha seleccionado información para restaurar.
No Data!	La región seleccionada no contiene información.
No Data!	Puesto que no se ha guardado ninguna información, no es posible recuperar, elimi- nar, o editar el título.
No Media!	No se ha insertado ningún soporte.
No Song to Write!	No se han seleccionado canciones para escribir en el CD.
No Stereo Track!	No existe ninguna canción que incluya una pista master más larga que cuatro segun- dos.
Not 44.1kHz/16bit Song!	No es posible recuperar la canción puesto que no es una canción de 44.1 kHz/16 bits.
Prohibit CD Import!	No es posible importar desde un CD porque DIGITAL REC está prohibido.
Protected!	No es posible guardar, eliminar, ni editar el título porque la canción está protegida.
Read Only!	No es posible guardar, eliminar, ni editar el título porque la canción es de sólo lec- tura.
Recognized AW2816- Formatted Media!	Es el soporte de formato del AW2816.
Recognized AW4416- Formatted Media!	Es el soporte de formato del AW4416.
Song Number Full!	No es posible crear ni recuperar más canciones, ya que esto excedería el número máximo de canciones.
System Error!	Se ha producido un error interno del sistema.
Too Small File!	No es posible importar los archivos WAVE más cortos de 200 mseg.
Too Small Region!	No es posible ejecutar la compresión/ampliación del tiempo debido a que la región es demasiado corta.
Track Length Too Short!	Puesto que la longitud de la canción dividida por los marcadores sería menor a cua- tro segundos, no es posible dividirla con un marcador.
Track Not Recorded!	La pista seleccionada no contiene información grabada.

199

Acerca del CD-ROM incluido con el AW16G

Precaución

- Este disco es un CD-ROM. No intente reproducir el disco en un reproductor de CDs de audio. Si lo hiciera podría provocar un daño irreparable a su reproductor de CD de audio.
- Todos los derechos de copyrights de este software son propiedad de Yamaha Corporation.
- La copia o modificación de este software en parte o en su totalidad está prohibida.
- Yamaha Corporation no se hace responsable de los resultados o los daños que se puedan generar con este software.
- Cubase VST es una marca comercial de Steinberg Media Technologies AG.
- Logic Audio es una marca comercial de Emagic Softund Hardware Gmbh.
- SONAR y Cakewalk ProAudio son marcas comerciales de Twelve Tone Systems, Inc.
- ProTools es una marca comercial o una marca comercial registrada de Avid Technology, Inc. o sus empresas relacionadas.
- Windows es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation USA en los Estados Unidos y otros países.
- Macintosh es una marca comercial registrada de Apple Computer, Inc. USA en los Estados Unidos y otros países.
- Otros nombres de empresas y de productos en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales de sus empresas respectivas.

Contenidos del CD-ROM

El CD-ROM contiene un archivo de seguridad que puede utilizar para recuperar el AW16G con sus ajustes predefinidos, y ajustar archivos que le permitan utilizar la función MIDI remota del AW16G con varios secuenciadores de software.

Nombre de carpeta	Nombre del software	Contenido
	Archivo remoto de Cubase	Ajustar el archivo para que controle el software del secuenciador Cubase del AW16G.
Remote	Archivo remoto de Logic	Ajustar el archivo para que controle el software del secuenciador Logic del AW16G.
	Archivo remoto de SONAR/ CakewalkProAu- dio (Sólo para Win- dows)	Ajustar el archivo para que controle el software del secuenciador SONAR/ CakewalkProAudio del AW16G.

Cuando visualice este CD-ROM en Windows, en el directorio base aparecerá un archivo con el nombre de Aw_00000.16g. Se trata de un archivo de seguridad de la canción de demostración y de las bibliotecas de muestras que están instaladas en el disco duro interno con los ajustes originales del AW16G. Este archivo no se puede abrir desde Windows ni desde Macintosh.

Restaurar el disco duro interno con los ajustes originales

Para recuperar el disco duro con los ajustes originales, deberá realizar los siguientes dos procedimientos.

1) Inicialice el disco duro interno

2) Cargue la canción de demostración y la biblioteca de muestra



Como este procedimiento eliminara toda la información del disco duro interno, asegúrese de crear una copia de seguridad de cualquier información importante antes de realizar este procedimiento.

Inicializar el disco duro interno

Inicializar el disco duro interno. (\rightarrow p. 160)

Cuando inicializa el disco duro interno, los ajustes del sistema volverán a su estado por defecto de fábrica.



Cargar la canción de demostración y la biblioteca de muestra

Inserte el CD-ROM adjunto en la unidad CD-RW del AW16G.

D En la sección Work Navigate, pulse

repetidamente la tecla [CD] para acceder a la página RESTORE.

Compruebe que el cursor esté situado en el botón READ CD INFO, y pulse la tecla [ENTER].

Se iniciará la carga desde el CD-ROM. Finalizada la carga, el contenido de la pantalla cambiará de la siguiente forma.

CD	STEREO	00:00:00.000	J=120.0 4/4	00 I. I
CD HRITE	NAHE OLD PAD			····· 0
CDPLAY	SORT	1		····- E
BACKUP	ALL DISABLE	Bide with I	me 239Нв⊖	12
SESTORE S	SYSTEH			
<u></u>	EXECUTE	1		
		<u> </u>		LR

Mueva el cursor al botón DISABLE y pulse la tecla [ENTER].

El botón DISABLE cambiará a ENABLE, y el símbolo a la derecha de la lista cambiará a \bullet .

Mueva el cursor al botón PAD y pulse la tecla [ENTER].

De nuevo, se iniciará la carga desde el CD-ROM. Finalizada la carga, el contenido de la pantalla cambiará de la siguiente forma.

CD	STEREO	00:00:00.000	J=120.0 4/4	00 .
CD HRITE	NAME OLD PAD	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		0
<u>CDPLAY</u>	SORT-			6
BACKUP	ALL DISABLE	25+ap 135		15
RESTORE	CUCTER	Rand:Evola		18
SETTING		BO11*BOOD		30
	EXECUTE	Dellabeer	3.87NB V	LR

5 Mueva el cursor hasta el botón ALL y pulse la tecla [ENTER].

Mueva el cursor al botón DISABLE y pulse la tecla [ENTER].

El botón DISPLAY cambiará a ENABLE, y todos los símbolos a la derecha de la lista cambiarán a ●. Selecciona todas las canciones y bibliotecas de muestras.

Mueva el cursor al botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente pedirá confirmación, por lo que deberá desplazar el cursor hasta el botón YES o NO y pulsar la tecla [ENTER].

Durante la ejecución de la operación Restore, se mostrará el estado del progreso en una ventana emergente.

La operación se habrá completado cuando se cierre esta ventana emergente.

Instalar un archivo remoto

Tenga en cuenta que los nombres de los menús y las pantallas que aparecen en la explicación siguiente pueden ser distintas según el software que utilice.

■ Usuarios de Windows

Para utilizar un archivo remoto, deberá instalar el software correspondiente.

Instalar el archivo de configuración remoto de Cubase





3 Aparecerá la ventana VST Remote. Defina los siguientes ajustes y haga clic en el botón [OK].



Nota

El contenido que se muestra para "Input" y "Output" dependerá del (los) dispositivo(s) MIDI que esté utilizando. Para más detalles, consulte el manual del usuario para el(los) dispositivo(s) MIDI que esté utilizando.



Aparecerá la ventana Generic Remote. Haga clic en el botón [EDIT].

Aparecerá la ventana Generic Remote Setup. Haga clic en el botón [Import].

🔷 Generic R	emote Setup					_ 🗆 🗙
Control Name	MIDI Status	MIDI Channel	Address	Max. Value	Flags	
Fader 1	Controller	1	7	127	R, ,	import 1
Fader 2	Controller	2	7	127	R.,	Evenert
Fader 3	Controller	3	7	127	R, ,	Export
Fader 4	Controller	4	7	127	R.,	bhA
Fader 5	Controller	5	7	127	R, ,	 7400
Fader 6	Controller	6	7	127	R.,	Delete
Fader 7	Controller	7	7	127	R, ,	

Aparecerá un cuadro de diálogo como el siguiente. Seleccione el archivo de configuración remoto de Cubase (Yamaha AW16G Remote.xml) desde el CD-ROM incluido, y haga clic en el botón [Open].

Import Generi	ic Remote - [E:\Remote\	Cubase]		? >	¢
Look in: 🖾	Cubase	- 6	1		
🍯 Yamaha A	W16G Remote.xml				1
, File name:	Yamaha AW16G Remote.x	ml		Open	
Files of type:	Constin Doursto (con)			Cancel	
Files of type:	Generic Hemote (.xml)		•		

Cierre la ventana Generic Remote Setup.



Instalar el archivo de preferencias de Logic

Inicie Logic.

En la barra de menús, haga clic en [Option] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Key Commands...].

3 Se abrirá la ventana Key Commands. En la barra de menús, haga clic en [Option] → [Import Key Commands...].

 Aparecerá un cuadro de diálogo. Seleccione el archivo de preferencias de Logic (Logic32.prf) desde el CD-ROM incluido, y haga clic en el botón [Open].

Al importar el archivo, se definirán los siguientes ajustes.



Recuerde que se inicializarán todos los comandos clave especificados con anterioridad. Si no desea cambiar los ajustes de comando clave de usuario ya existentes, puede definir manualmente el canal MIDI y los ajustes CC# mostrados anteriormente.

Plantilla SONAR/CakewalkProAudio (Instalación/ ajustes)



Inicie SONAR/CakewalkProAudio.

- S En la barra de menús, haga clic en [Option] → [Audio].
- Aparecerá el cuadro de diálogo Cakewalk DirectShow Audio. Cambie el "Number of Aux Busses" (cuyo valor por defecto es 2) a [3], y haga clic en el botón [OK].

Con esto se completan las preparaciones para la plantilla.

Plantilla SONAR 2/CakewalkProAudio (Cargar la plantilla)

Inicie SONAR 2/CakewalkProAudio.

) Si utiliza SONAR 2:

En la barra de menús, haga clic en [File] → [Open].

Si utiliza Cakewalk:

En la barra de menús, haga clic en [File] \rightarrow [New].

Si utiliza SONAR 2:

Aparecerá el cuadro de diálogo "Open file". Seleccione los archivos de plantilla de Cakewalk como tipo de archivo a cargar. Desde la lista del cuadro de diálogo, seleccione Yamaha AW16G Remote y haga clic en el botón [OK].

Si utiliza Cakewalk:

Aparecerá el cuadro de diálogo "New Project File". Desde la lista del cuadro de diálogo, seleccione Yamaha AW16G Remote y haga clic en el botón [OK].

Se cargará la plantilla, y aparecerán tres ventanas; la ventana Track, la ventana Control, y la ventana Panel.

En la barra de menús, haga clic en [Option] \rightarrow [MIDI Devices].

5 Se abrirá la ventana MIDI Ports. En el campo Input Ports, asigne el dispositivo MIDI utilizado.

Con esto se completan las preparaciones para controlar SONAR/CakewalkProAudio desde el AW16G.

Si ha cambiado la estructura de las pistas desde los ajustes por defecto de la plantilla... Con la plantilla Yamaha AW16G Remote activada, haga clic en el botón [CONFIG] en la ventana del panel.

Se abrirá un cluster a la derecha.

Arrastre el mando [SET MIDI First Track] hasta el primer número de pista de las pistas MIDI.

- * Si utiliza esta plantilla no podrá controlar las pistas correctamente desde el AW16G, a menos que las pistas MIDI sean continuas desde 1–16.
- ^{*} Si ajusta el valor a una pista incorrecta (no utilizada), los mandos, botones o deslizadores del panel pueden aparecer oscurecidos. En este caso, vuelva a ajustar el valor en la pista correcta.

Software Pro Tools

Puede controlar remotamente el software Pro Tools desde el AW16G. No es necesario ningún archivo de ajustes especial. El procedimiento de ajuste es el mismo que para la versión de Mac.

Consulte la sección "Usuarios de Macintosh" \rightarrow "Software Pro Tools" (\rightarrow p. 203).



Usuarios de Macintosh

Para utilizar un archivo remoto, deberá instalar el software correspondiente.

Instalar el archivo de configuración remoto de Cubase

Para Cubase, el procedimiento es el mismo que para la versión de Windows. Consulte "Usuarios de Windows" → "Instalar el archivo de configuración remoto de Cubase" (→ p. 201).

Instalar el archivo de preferencias de Logic

Inicie Logic.

2 Haga clic en [Option] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Key Commands...].

3 Se abrirá la ventana Key Commands. En la ventana Key Commands, haga clic en [Option] → [Import Key Commands].

Aparecerá un cuadro de diálogo. Seleccione el archivo de preferencias de Logic (Logic Preferences) desde el CD-ROM incluido, y haga clic en el botón [Open].

Al importar el archivo, se definirán los siguientes ajustes.



Recuerde que se inicializarán todos los comandos clave especificados con anterioridad. Si no desea cambiar los ajustes de comando clave de usuario ya existentes, puede definir manualmente el canal MIDI y los ajustes CC# mostrados anteriormente.

Softwares Pro Tools

Puede controlar remotamente el software Pro Tools desde el AW16G. No es necesario ningún archivo de ajustes especial. Utilice el procedimiento siguiente para definir ajustes.

En la barra de menús, haga clic en [Setup] → [Peripherals...].

2 Se abrirá la ventana Peripherals. Haga clic en el botón [MIDI Controllers].

En la ventana MIDI Controllers, defina los siguientes ajustes.

En los campos Receive From y Send, especifique el dispositivo MIDI que está utilizando.

	Tipo	Receive From	Send to	#ch's
#1	CS-10	(el dispositivo MIDI que utilice)	(el dispositivo MIDI que utilice)	16

Con esto se completan las preparaciones para utilizar la función MIDI Remote del AW16G para controlar el software Pro Tools.

MIDI Data Format

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. 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.

1.5. MTC transmission (MTC Master)

If you set MIDI OUT to MTC, MTC can be transmitted during playback or recording.

1.6. 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.

1.7. Realtime control of parameters

Control changes can be used to send/receive internal parameters in realtime.

1.8. Transmission of scene memories or data

The bulk dump function can be used to send data to another device, or copy settings from another device to the AW16G.

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 AW16G. In USER mode, operating the above controllers will transmit the MIDI data that you specify.

2. MIDI data flow diagram



SW2 REMOTE ON(Remote) SW3 REMOTE ON SW4 REMOTE OFF or REMOTE ON(Normal)

3. AW16G settings and operation

3.1. MIDI Setup

Set basic MIDI operation.

3.1.1. MIDI OUT

Specify the function of the MIDI OUT connector.

3.1.2. MMC MODE

Select whether the AW16G will be the MMC MASTER or SLAVE.

3.1.3. MMC Dev.

Specify the ID number that will be used when transmitting or receiving MMC commands.

3.1.4. MTC SYNC MODE

Select whether the AW16G will be the MTC MASTER or SLAVE.

3.1.5. MTC SYNC AVERAGE

When the AW16G 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).

3.1.6. MTC SYNC OFFSET

When the AW16G 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 AW16G.

3.1.7. MIDI Tx Ch

This sets the MIDI channel that will normally be used. However, transmission in response to a request will occur on the Receive Channel, in order to specify the device that transmitted the request.

3.1.8. 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 receive d.



3.1.9. 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.

3.1.10. Control Change Mode

If this is enabled, you can specify the correspondence between control numbers and operations of the mixer section. 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.

3.2. MIDI BULK DUMP

Controls transmission of Bulk Dump and Bulk Dump Request.

3.2.1. BULK DUMP Category Selects the type of parameters for Dump or Dump Request.

3.2.1.1. SCENE

Mixer scene settings. E.BUF is the current state, 01-96 are stored scenes. ALL selects all scenes.

3.2.1.2. LIBRARY

All memory settings for all libraries (EQ / EFFECT / DYNAMICS / CHANNEL).

3.2.1.3. SYSTEM

Settings that apply to the entire AW16G.

3.2.1.4. REMOTE

Settings for the MIDI Remote function.

3.2.1.5. PROGRAM CHANGE TABLE

This is the Program Change Table.

3.2.1.6. ALL

All of the above settings.

3.2.2. INTERVAL

Specifies the interval at which consecutive Bulk Dump or Bulk Dump Request messages will be transmitted. Increase this setting if the receiving device fails to receive all of the bulk data.

3.2.3. RX DISABLE

If RX Disable is turned on, no Bulk Dump or Bulk Dump Request messages will be received.

3.2.4. REQUEST

Transmits the selected Bulk Dump Request.

3.2.5. TRANSMIT

Transmits the selected Bulk Dump.

3.3. MIDI PROGRAM CHANGE TABLE

This table allows you to freely specify the correspondence between Program Change No. and Scene No.

This table is used for conversion for both transmission and reception.

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	Тx	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

4.4.2. BULK DUMP / BULK DUMP REQUEST

Data Name	Rx/Tx	function
'M'	Rx/Tx	Scene Memory & Request
'S'	Rx/Tx	System Memory & Request
'R'	Rx/Tx	Remote Memory & Request
'Q'	Rx/Tx	Equalizer Library & Request
'Y'	Rx/Tx	Dynamics Library & Request
'E'	Rx/Tx	Effect Library & Request
'H'	Rx/Tx	Channel Library & Request
'P'	Rx/Tx	Program Change Table & Request

5. MIDI format details

5.1. NOTE OFF (8n)

< Reception >

Received when [Rx CH] matches. Used to control effects. Refer NOTE ON for details.

STATUS	1000nnnn	8n	Note Off Message
DATA	0nnnnnn	nn	Note No.
	0vvvvvvv	vv	Velocity (ignored)

5.2. NOTE ON (9n)

< Reception >

Received when [Rx CH] matches. Used to control effects. Refer below for details. Velocity of 0x00 is equivalent to Note-Off.

STATUS	1001nnnn	9n	Note On Message
DATA	0nnnnnn	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 >

Control change messages will be received if the [Control 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.

< 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= total number of steps in the parameter's variable range 128 / S = X remainder Y

$$\begin{split} &INT((Y+1)/2) = Z \\ &If (MIDI DATA - Z) < 0, then Value = 0 \\ &If ((MIDI DATA - Z)/X) > MAX, then Value = MAX \end{split}$$

Otherwise, Value = INT ((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	0nnnnnn	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)

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
 0ddddddd
 dd0 data(H) high 7 bits of 14 bits data

 0ddddddd
 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 1111111 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 AW16G 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	FO	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	0000001	01	Stop(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.2. MMC PLAY

< Reception >

If the AW16G 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	FO	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	0000010	02	Play(MCS)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.1.3. MMC DEFERED PLAY

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the PLAY key is pressed.

< Reception >

If the AW16G 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.

11110000	FO	System Exclusive Message
01111111	7F	Real Time System Exclusive
0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
0000011	03	Deferred play(MCS)
11110111	F7	End Of Exclusive
	11110000 01111111 0ddddddd 00000110 00000011 11110111	11110000 F0 0111111 7F 0ddddddd dd 00000110 06 00000011 03 11110111 F7

5.13.1.4. MMC FAST FORWARD

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the FF key is pressed or when the Shuttle is rotated toward the right to enter Cue mode.

< Reception >

If the AW16G 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	FO	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0dddddd	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 or when the Shuttle is rotated toward the left to enter Review mode.

< Reception >

If the AW16G 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	FO	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0dddddd	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 AW16G 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	FO	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	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 theAW16G 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	FO	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	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 AW16G 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.

11110000	FO	System Exclusive Message
01111111	7F	Real Time System Exclusive
0dddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
00001101	0D	Reset
11110111	F7	End Of Exclusive
	11110000 0111111 0ddddddd 00000110 00001101 11110111	11110000 F0 0111111 7F 0ddddddd dd 00000110 06 00001101 0D 11110111 F7

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/shuttle operation is performed, when the transport returns to the auto-punch pre-roll point, or when repeating.

< Reception >

This message is received if the AW16Gis 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	FO	System Exclusive Message
ID No.	01111111	7F	Real Time System Exclusive
Device ID	0ddddddd	dd	Destination (00-7E, 7F:all call)
Command	00000110	06	Machine Control Command(mcc) sub-id
	01000100	44	Locate
	00000110	06	byte count
	0000001	01	"target" sub command
	0hhhhhhh	hh	hour (Standard Time Code)
	0mmmmmmm	mm	minute
	Ossssss	ss	second
	Offffff	ff	frame
	Ossssss	ss	sub-frame
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive



5.13.2. BULK DUMP / BULK DUMP REQUEST

This message inputs/outputs the contents of various internal memories. The unique header is used to distinguish whether the data belongs to the AW16G.

The check sum is calculated by adding the bytes starting after BYTE COUNT (LOW) and ending before CHECK SUM, then inverting the bits and adding 1 (binary complement), and setting bit 7 to 0. CHECK SUM = (-sum) & 0x7F

< Reception >

This message is received if [RX DISABLE] is off, and the [MIDI Rx Ch] matches the MIDI channel included in the Sub Status.

When a bulk dump is received, it is immediately written into the specified memory.

When a bulk dump request is received, a bulk dump will be transmitted immediately.

System Memory Bulk Dump is not received while the recorder is running.

< Transmission >

Bulk Dump messages are transmitted on the $[{\rm Tx}~{\rm CH}]$ in response to key operations in the $[{\rm MIDI}~{\rm BULK}~{\rm DUMP}]$ screen.

Bulk Dump messages are transmitted on the received MIDI channel in response to a Bulk Dump Request.

5.13.2.1. Scene Memory Bulk Dump Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message		
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)		
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)		
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump		
BYTE COUNT (HIGH)	00111111	3F	8126(8116+10)bytes		
BYTE COUNT (LOW)	0111110	3E			
	01001100	4C	'L'		
	01001101	4D	'M'		
	00100000	20			
	00100000	20	11		
	00111000	38	'8'		
	01000011	43	'C'		
	00110011	37	'7'		
	00110110	35	'5'		
DATA NAME	01001101	4D	'M'		
	Ommmmmmm	mm	m=0-96,97(Scene Memory No.0-96, Current Scene)		
			Receive is effective No.1-96,97		
DATA	0ddddddd	ds	Scene Memory((4058*2) bytes)		
			::		
	0ddddddd	de			
CHECK SUM	0eeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+'M'++ds++de)+1) AND 7Fh		
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive		
All data is divided into 4 bit units.					

5.13.2.2. Scene Memory Bulk Dump Request Format

Format				(LOW)			
STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message		01001100	4C	'L'
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)		01001101	4D	'M'
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)		00100000	20	
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump		00100000	20	
	01001100	4C	'L'		00111000	38	'8'
	01001101	4D	'M'		01000011	43	'C'
	00100000	20			00110111	37	'7'
	00100000	20			00110101	35	'5'
	00111000	38	'8'	DATA NAME	01010010	52	'R'
	01000011	43	'C'		00100000	20	
	00110111	37	'7'	DATA	0ddddddd	ds	Remote(Internal Parameter)
	00110101	35	'5'				Memory(976*2bytes)
DATA NAME	01001101	4D	'M'		02222222	4.	
	0mmmmmmm	mm	m=0-96,97(Scene Memory No.0-96, Current	QUEQK QUM	0	ae	aa_(INI\/EPT('L'+'N4'+++dc++++da)+1'
2017	11110111		Scene) End Of Evolutive	CHECK SUM	veeeeeee	ee	7Fh
LUA	11110111	r /		EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

STATUS ID No.

(HIGH)

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.3. System Memory Bulk Dump Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	0000001	01	128(118+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00000000	00	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	
	00100000	20	
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010011	53	'S'
	00100000	20	
DATA	0ddddddd	ds	Setup Memory(59*2bytes)
			::
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+'M'++ds++de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.4. System Memory Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	
	00100000	20	
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010011	53	'S'
	00100000	20	
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.5. Remote Memory Bulk Dump Format STATUS 11110000 F0 System Exclusive Message

SUB STATUS 0000nnnn 0n n=0-15(MIDI Channel No.1-16) FORMAT No. 01111110 7E Universal Bulk Dump

BYTE COUNT 00001111 OF 1962(1952+10)bytes

BYTE COUNT 00101010 2A

01000011 43 Manufacturer's ID No.(YAMAHA)

5.13.2.6. Remote Memory Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	
	00100000	20	
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010010	52	'R'
	00100000	20	
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.7. Equalizer Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message			
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)			
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)			
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump			
BYTE COUNT (HIGH)	00000000	00	110(100+10)bytes			
BYTE COUNT (LOW)	01101110	6E				
	01001100	4C	'L'			
	01001101	4D	'M'			
	00100000	20				
	00100000	20				
	00111000	38	'8'			
	01000011	43	'C'			
	00110111	37	'7'			
	00110101	35	'5'			
DATA NAME	01010001	51	'Q'			
	0mmmmmmm	mm	m= 0-127 (Equalizer Library No.1-128)			
			Receive is effective No.41-128			
DATA	0dddddd	ds	Equalizer Library Memory(48*2bytes)			
			::			
	0dddddd	de				
CHECK SUM	0eeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+'M'++ds++de)+1) AND 7Fh			
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive			
All data is divided into 4 bit units.						

5.13.2.8. Equalizer Library Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	
	00100000	20	
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010001	51	'Q'
	0mmmmmmm	mm	m= 0-127 (Equalizer Library No.1-128)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.9. Dynamics Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000000	00	94(84+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	01011110	5E	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	11
	00100000	20	
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01011001	59	Ϋ́
	Ommmmmmm	mm	m= 0-127 (Dynamics Library No.1-128)
			Receive is effective No.41-128
DATA	0ddddddd	ds	Dynamics Library Memory(42*2 bytes)
			::
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+'M'++ds++de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

All data is divided into 4 bit units.

5.13.2.10. Dynamics Library Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	**
	00100000	20	11
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01011001	59	'Υ'
	Ommmmmmm	mm	m= 0-127 (Dynamics Library No.1-128)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.11. Effect Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	0000001	01	142(132+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00001110	0E	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	**
	00100000	20	
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01000101	45	Έ'
	Ommmmmmm	mm	m= 0-127 (Effect Library No.1-128)
			Receive is effective 42-128
DATA	0ddddddd	ds	Effect Library Memory(66*2bytes)
			::
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+'M'++ds++de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive
	1 1	•.	•.

All data is divided into 4 bit units.



5.13.2.12. Effect Library Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	
	00100000	20	
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01000101	45	'E'
	Ommmmmmm	mm	m= 0-127 (Effect Library No.1-128)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.13. Channel Library Bulk Dump Format

STATUS	11110000	F0	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000001	01	226(216+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	01100010	62	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	
	00100000	20	
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01001000	48	Ή'
	0mmmmmmm	mm	m= 0-64 (Channel Library No.0-64)
			Receive is effective No.2-64
DATA	0ddddddd	ds	Effect Library Memory(108*2 bytes)
			::
	0ddddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+'M'++ds++de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive
All data is divi	ded into 4 b	it ur	iits.

5.13.2.14. Channel Library Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	
	00100000	20	11
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01001000	48	'H'
	Ommmmmmm	mm	m= 0-64 (Channel Library No.0-64)
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

5.13.2.15. Program Change Table Bulk Dump Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID No.(YAMAHA)
SUB STATUS	0000nnnn	0n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
BYTE COUNT (HIGH)	00000001	01	138(128+10)bytes
BYTE COUNT (LOW)	00001010	0A	
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	11
	00100000	20	11
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010000	50	'P'
	00100000	20	11
DATA	0dddddd	ds	Program Change Table(128bytes)
			::
	0dddddd	de	
CHECK SUM	0eeeeeee	ee	ee=(INVERT('L'+'M'++ds++de)+1) AND 7Fh
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

All data is divided into 7 bit units.

5.13.2.16. Program Change Table Bulk Dump Request Format

STATUS	11110000	FO	System Exclusive Message
ID No.	01000011	43	Manufacturer's ID (YAMAHA)
SUB STATUS	0010nnnn	2n	n=0-15(MIDI Channel No.1-16)
FORMAT No.	01111110	7E	Universal Bulk Dump
	01001100	4C	'L'
	01001101	4D	'M'
	00100000	20	
	00100000	20	
	00111000	38	'8'
	01000011	43	'C'
	00110111	37	'7'
	00110101	35	'5'
DATA NAME	01010000	50	'P'
	00100000	20	
EOX	11110111	F7	End Of Exclusive

YAMAHA [PROFESSIONAL AUDIO WORKSTATION]

Date: Jan 30, 2002

Model: AW16G

MIDI Implementation Chart Version: 1.0

Func	tion	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized Memorized
Mode	Default Messages Altered	X X *****	OMNI off/OMNI on X X	Memorized
Note Number	:True Voice	X *******	0-127 X	
Velocity	Note On Note Off	X X	X X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		X	Х	
Control Change	0-95,102-119	Ο	Ο	Assignable
Prog Change	:True#	0-127 ********	0-127 0-96	Assignable
System Exclusive		0	0	*1
System Common	:Song Pos :Song Sel :Tune	O X X	X X X	*2
System Real Time	:Clock :Commands	0 0	X X	*2 *2
Aux Messages	:Local ON/OFF :All Notes OFF :Active Sense :Reset	X X X X X	X X O O	
Notes		MTC quarter frame message is transmitted. MTC quarter frame message is recognized.(When MTC Sync mod *1: Bulk Dump/Request, MMC *2: When MCLK Sync mode For MIDI remote, ALL messages canbe transmitted.		
Mode 1: OMN Mode 3: OMN	NI ON, POLY NI OFF, POLY	Mode 2: OMNI ON, M Mode 4: OMNI OFF, I	ONO MONO	O: Yes X: No

Apéndice

Especificaciones

	ones	generales	Número de pistas	144 pistas (16 estéreo) x 8 v
Respuesta de frecuer	ncia	Deslizadores	$13 \times 45 \text{ mm}$	
	(MIC/I	INE IN – STEREO OUT)	MIDI	MTC (Master/
Distorsión armónica (Input nominal/nivel	total de sali Menos	da) 20 kHz LPF 5 de 0,03% 1 kHz (LINE IN		(Master), MM Program Chai Bulk Dump
Pango dinámico	to STE Menos STERE	REO OUT) 5 de 0,2% 1 kHz (MIC IN to O OUT)	Memoria	memoria Scen biblioteca de de efecto, bib biblioteca de
(Nivel máximo a nive	el de ru	ido) IHF-A	Adaptador AC	PA-300
Convertidor DA del tip Convertidor DA del mí 103 dB typ. AD + OUT)		o de 109 dB (STEREO OUT) n. de 103 dB (STEREO OUT) DA (LINE IN to STEREO	Requisitos de poten	cia EE.UU y Cana 50/60 Hz
97 dB min.	AD + OUT)	DA (LINE IN to STEREO	Dimensiones (M/ y/	Europa 220–2
Convertidor AD	lineal 64 tier	de 24-bits, sobremuestreo	Dimensiones (W × F	425,0 × 98,8
Convertidor DA	lineal	de 24 hits sobremuestreo	Peso	4,4 kg
Convention D/Y	128 ti	empos	Rango de temperatu	ra operacional 5° to 35° C
Procesador interno	32 bit	5	Opciones	Conmutador
Frecuencia de muest	reo	Interno 44,1 kHz (±6%) Externo 44,1 kHz (±6%)		RW Drive CD
Sección de entrada d MIC/LINE	le audic 8 cana	lles	Sección de	mezclador
	2 cana	ales (estereo optico × 1)	• Entrada/salida	
Sección de salida de MONITOR OUT PHONES STEREO/AUX OU DIGITAL OUT	audio T	2 canales (estéreo × 1) 2 canales (estéreo × 1) 2 canales (estéreo × 1) 2 canales (estéreo óptico × 1)	Entrada MIC/LINE +48 V ±3 V poter Impedancia de en Nivel de entrada Nivel de entrada Nivel de entrada	canal 1, 2 (ba ncia virtual DC ntrada 3 nominal – mínimo – máximo +
Sección de mezclado MIC/LINE INPUT Efecto interno de Monitor de grabao Sampler de bucle	or 36 c retorno dor rápido	anales en total 8 canales 4 canales (estéreo × 2) 16 canales 8 canales (estéreo × 4)	Entrada MIC/LINE Impedancia de en Nivel de entrada	canal 3–8 (balanceado, ntrada 3 nominal –
Sección de efectos internos Multi-efectos x 2			Nivel de entrada r	máximo +
Sección Bus Bus AUX STEREO Efecto	8 buse 2 (L/R) 2 (1/2) 2 (L/R) 2 (1/2)	es en total	Entrada MIC/LINE (F Impedancia de er Nivel de entrada Nivel de entrada Nivel de entrada	Hi-Z) canal 8 (no balance ntrada 5 nominal – mínimo – máximo +
HDD interno	20 GB	2,5" IDE	STEREO/AUX OUT	L, R (no balar
Máximo de cancione		1 000 canciones	Impedancia de sa	alida 1
		lineal 16 hit (sin comprimir)	Impedancia de ca Nivel de salida p	arga nominal 1 ominal
Máximo de pistas de grabación/reproducción			Nivel de salida m	náxima +
simultáneamente.	Graba reproc	ción de 8 pistas y lucción,16 pistas		

• Entrada/salida	
Entrada MIC/LINE canal 1, 2 (+48 V ±3 V potencia virtual D	balanceado, tipo XLR) C
Impedancia de entrada	3 kΩ
Nivel de entrada nominal	-46 dB to +4 dB
Nivel de entrada mínimo	–52 dB
Nivel de entrada máximo	+18 dB
Entrada MIC/LINE canal 3–8 (balancead	o, jack telefónico TRS)
Impedancia de entrada	3 kQ
Nivel de entrada nominal	-46 dB to +4 dB
Nivel de entrada mínimo	–52 dB
Nivel de entrada máximo	+18 dB
Entrada MIC/LINE (Hi-Z) canal &	3

(no ba	lanceado, jack telefónico)
pedancia de entrada	500 kΩ
ivel de entrada nominal	-46 dB to +4 dB
ivel de entrada mínimo	–52 dB
ivel de entrada máximo	+18 dB
FO/AUX OUT L. R (no	balanceado, jack

144 pistas (16 pistas + pistas $estéreo) \times 8$ virtuales

MTC (Master/Slave), MIDI Clock (Master), MMC (Master/Slave), Program Change, Control Change,

memoria Scene, biblioteca EQ, biblioteca de dinámica, biblioteca de efecto, biblioteca de canal,

EE.UU y Canadá 110-120 V,

Europa 220-240 V, 50/60 Hz

Conmutador de pedal FC5, CD-

RW Drive CDRW16G

425,0 × 98,8 × 321,5 mm

biblioteca de muestra

telefónico)	.,
Impedancia de salida	150Ω
Impedancia de carga nominal	$10k\Omega$
Nivel de salida nominal	-10 dBV
Nivel de salida máxima	+4 dBV

MONITOR OUT L, R (no balanceado, jack telefónico TRS) Impedancia de salida 150Ω Impedancia de carga nominal $10k\Omega$ Nivel de salida nominal -10 dB Nivel de salida máxima +4 dB PHONES (no balanceado, jack telefónico TRS) Impedancia de carga nominal $8-40\Omega$ Nivel de salida máximo 100 mW + 100 mW $(carga de 40 \Omega)$ DIGITAL STEREO I/O Óptico * 0 dB= 0,775 Vrms, 0 dBV= 1,0 Vrms Mezclador digital Canal de entrada (INPUT 1-8, TRACK 1-16, PAD 1-4) Attenuator, Phase (normal, inverso), EQ (PEQ de 4 bandas), Dynamics, On/Off, Pan Retorno de efectos internos EQ (PEQ de 4 bandas), On/Off, Pan Bus Attenuator, EQ (PEQ de 4 bandas), Stereo L, R Dynamics, On/Off, Balance Bus L, R Aux 1-2 EFF 1-2

Sección de grabador

• Edición

Edición de canciones

Optimize, Delete, Copy, Import

Edición de pistas	Erase, Delete, Insert, Copy, Move,
	Exchange, Time Compression/
	Expansion, Pitch Change, Export,
	CD import

• Otros

Localizar

Localización rápida: RTZ, A/B, Last REC In/Out Marca: 1–99

Pinchado de entrada/salida Manual Punch I/O, Auto Punch I/ O

Sampler de bucle rápido

POLYPHONY	4 voces (estéreo)
RECORDABLE TIME	Total 44 segundos (estéreo)

Función Edit

NAME, TRIM, PLAYBACK, MODE, ERASE, EXTRACT, CD IMPORT, TRACK IMPORT

Controles

SECCIÓN ANALÓG INPUT [CH1-8] INPUT [CH1-2] OUTPUT LEVEL	ICA	LINE/MIC VR PHANTOM +48V SW ON/ OFF MONITOR/PHONES VR
		D
WORK NAVIGAT	TE TE	K SONG/CD/TRACK/EDIT/
QUICK NAVIGA Channel selec	TE CT	RECORD/MONITOR INPUT1-8/TRACK 1-8/ TRACK [9/10]-[15/16]/
MIXER	SCEN EFF2	STEREO E/VIEW/[PAN/BAL]/EFF1/
EQ	EQ/D	(N/HIGH/HI-MID/LO-MID/
FADER	TRAC	K 1-8/TRACK [9/10]-[15/16]/ O
SECCIÓN DEL SAM QUICK LOOP SA	PLER MPLER	Select/Pad 1-4/edit
sección del gra locate	BADOR I⊲/⊅ SET/C	- /IN/OUT/A/B/RTZ/MARK/ ANCEL/AUTO PUNCH/
TRANSPORT	REPEA REW/I	F/STOP/PLAY/REC
SECCIÓN COMÚN DATA ENTRY UNDO/REDO SOUND CLIP	▲ / ▼	/◀/►/ENTER

DATA/JOG LCD GRÁFICA de 240 × 64 puntos (pot. de control del contraste)

Control de E/S

JOG ON ENCORDER

DISPLAYS

MIDI IN	DIN de 5 patillas
MIDI OUT/THRU	DIN de 5 patillas
Pedalera	Jack Phone

Dimensiones



Unidad: mm

Las especificaciones y la apariencia externa están sujetas a cambio sin previo aviso.

Para el modelo europeo Información del comprador/usuario especificada en EN55103-1 y EN55103-2. Entrada de corriente: 70A Entorno acorde con: E1, E2, E3 y E4

Índice

A

A-B Repeat 70 Acceder a una pantalla/ página/canal 23 Activar/desactivar el equipo 12 **Conmutador POWER** 22 Activar/desactivar un botón 24 Ajustar el nivel de entrada 34 Ajustes de entrada digital 160 Ajustes generales 161 AMP 72 Ampliador 175 Área de visualización del punto del localizador/marcador 68 Asignar señales de entrada (Grabación directa) 42 Asignar señales de entrada (Grabación en bus) 45 AUDIO WRITE SPEED 99 AVRG (Media) 150

B

balance de mezcla 57 balancear 57 Mando PAN/BALANCE 91 Bancos de muestras 107 Bancos de muestras y muestras terminología 16 biblioteca 73 Asignar un nombre 76 Biblioteca de canal 79 Biblioteca de dinámicas 57,78 Biblioteca de efectos 78 Biblioteca de entrada 77 Biblioteca de masterización 78 Biblioteca de muestras 78 Biblioteca EQ 56,77 Borrar 75 Detalles 77 Funcionamiento básico 74 Guardar 74 Recuperar 75 terminología 16

Biblioteca de canal **79** Recuperar 79 Biblioteca de dinámicas 53, 57, 78 lista de biblioteca 177 Recuperar 78 recuperar 57 Biblioteca de efectos 78 lista de biblioteca 178 Parámetros de efectos 180 Recuperar 78 Biblioteca de entrada 50, 77 lista de biblioteca 171 Biblioteca de masterización 78 lista de biblioteca 172 Recuperar 78 Biblioteca de muestras 78, 109 Hacer una copia de seguridad 145 lista de biblioteca 192 Recuperar 79, 147 Biblioteca del ecualizador lista de biblioteca 173 Biblioteca EQ 52, 56, 77 Recuperar 77 Block diagram 218 Botón CD PLAY 106 Botón COMPARE 99 Botón D.OUT COPY-**RIGHT ON/OFF** 161 Botón de expulsión 22 Botón del metrónomo 36, 47 Botón DIGITAL REC ON/ OFF 160 Botón DYN 53 Botón EQ 52 Botón FORMAT 161 Botón INPUT CH MUTE/ MIX 106 Botón LATCH 158 Botón LEARN 158 Botón LIBRARY 50 Botón LISTEN 72 Botón LOCATOR 68 Botón MARKER 68 Botón MOTOR ON AC-CESS/DISC IN 99 Botón OPTIMZ 141 Botón PERFECTLY 105 Botón PROTECT 139 Botón SIMPLY 105 Botón STORE CONFIRM ON/OFF 161 Botón TEST 99

Botón UNDERRUN PRO-TECT **99** Botón UNLATCH **158** Botón VARI PITCH ON/ OFF **160** Botón WAVE **48** Botón WRITE **99** BPM **120** Bus terminología **16**

C

Campo SORT 28 Campo TRACK 48 Canal seleccionado 23 Canales emparejados terminología 16 Canción 137 AW2816 148 AW4416 148 Borrar 140 Copiar 140 Editar ajustes 139 Editar el nombre de la canción 138 gestión de 137 Hacer una copia de seguridad 145 Importar datos 144 Mapa de tempo 142 Optimizar 141 Recuperar 147 terminología 16 canción Cargar 64 Guardar 63 Canción actual 28 Canción de demostración 28 Cargar 28 Mezclar 30 Reproducir 29 Cargar una canción 64 Casilla de entrada de texto 24 CD de audio 97 Ajustes básicos 99 Disc At Once 98 Eliminar 105 Finalizar 104 Métodos 98 Reproducción 106 Track At Once 98 CD-ROM incluido con el AW16G 200 CD-RW MEDIA ERASE 99 cerrar 12 CH RECALL SAFE 80

Clip de sonido 33 Grabar/reproducir 35 Comando de edición 123 COPY 128 DELETE 127 ERASE 126 EXCHANGE 130 EXPORT 131 INSERT 127 Lista 126 MOVE 129 PITCH CHANGE 131 TIME COMP/EXP (Compresión/ampliación de tiempo) 130 Combinación 81 combinación Funciones adecuadas 89 Compander 175 Compresor 174 Conectar el adaptador de CA 12 Conector DC IN 22 Conectar el instrumento o micro 33 Conecte los dispositivos externos 27 Conector DC IN 22 Conector MIDI IN 22 Conector MIDI OUT/ THRU 22 Conmutador de asignación del bus estéreo 34 Conmutador de pedal 59 Conmutador PHANTOM +48V 22 Conmutador POWER 22 Contador 23 COUNTER DISPLAY 139 control change 151 control de un módulo generador de tonos 166 Copyright 9 Aviso 5 COUNTER DISPLAY 139 Crear una nueva canción 39

D

DATA WRITE SPEED Deslizador STEREO Dial DATA/JOG DIGITAL IN PATCH Dimensiones



Dinámicas 50 Disc At Once 98 Escribir 102 dispositivos externos 163 efectos externos 167 Grabador MD 169 módulo generador de tonos 166 sintetizador estación de trabajo 163 Ducking 176

Е

Edición de pistas 123 Procedimiento básico 124 Editar 92, 93, 94 parámetros de dinámicas 93 Parámetros de EQ 92 parámetros de un efecto interno 94 Editar un valor en la pantalla 24 efecto 96 BYPASS 94 USED AS 94 efecto interno 50,84 EFF. 85 PRE/POST 85 efectos externos 167 ejemplo de conexiones 27 elementos incluidos 9 Emparejar 49,83 EQ 50 escena Asignar un nombre 76 Botón PROTECT 79 Función Recall Safe 80 espacio libre en el disco duro 141 Eventos del mapa de tempo 47, 142 Exportar archivos WAV e importar archivos de CD de audio o WAV 132

F

Fader **19** FADER FLIP FADER RECALL SAFE Finalizar **98, 104** forma de onda Función CD Play Función Nudge Función Slice Función Undo Funcionamiento básico **23** Acceder a una pantalla/ página/canal

botón 24 Editar un valor en la pantalla 24 Introducir texto 24 Utilizar la sección Selected Channel 25 Visualizar la pantalla 23 Funciones 13 Sección de grabador 14 Sección del mezclador 13 Sección Quick Loop Sampler 14 Unidad CD-RW 14 funciones de utilidad 149 Ajustes de entrada digital 160 Botón D.OUT COPY-**RIGHT ON/OFF** 161 Botón STORE CON-FIRM ON/OFF 161 Comprobación 160 disco duro interno 160 FADER FLIP 162 Inicializar el disco duro interno 160 NUDGE MODE 162 NUDGE TIME 162 PARAM DISP TIME 162 POSTROLL TIME 162 PREROLL TIME 162 SOUND CLIP TIME 162 tono de prueba 159

Activar/desactivar un

G

Gate 176 Grabación directa 40 Grabación en bus 41 Grabación Ping-pong 81, 87 grabación por combinación 87 Grabador MD 169 Grabar en una pista 48 Grabar pistas 39 Botón NAME 48 Botón WAVE 48 Campo TRACK 48 Campo V.TR 48 Crear una nueva canción 39 Emparejar 49 Grabación directa 40 Grabación en bus 41 Nombre de pista 48 Visualización de la pista 48 Grabar/reproducir en un clip de sonido 35 Guardar la canción actual 63

Η

Hacer una copia de seguridad **145** hacer una copia de seguridad Responsabilidad **9**

Index 215 Indicador de acceso 18, 22 Información del sistema terminología 16 Inicializar un canal 91 Introducir texto 24

J

Jack DIGITAL IN DIGITAL IN PATCH 160 Jack DIGITAL STEREO IN/ OUT 22 Jack FOOT SW 22, 59 Jack MIC/LINE INPUT 21, 33 Jack MIC/LINE INPUT (Hi-Z) 21, 34 Jack MONITOR OUT 22 Jack PHONES 22 Jack STEREO/AUX OUT 21

L

lista de mensajes 198 Lista de mensajes de la pantalla 198 localizador 65 Ajustar la posición 68 Área de visualización del punto del localizador/marcador 68 Botón LOCATOR 68 Botón MARKER 68 Eliminar 69 icono 66 marcador 67 POSITION 68 Punto A/B 65 Punto cero relativo 65 Punto de entrada/salida 65 Punto de inicio/fin 65 Puntos de situación 68

Μ

Mando [EFF 1] **19, 25** Mando [EFF 2] **19, 25** Mando [MONITOR/ PHONES] **18**

Mando ATT 160 Mando del metrónomo 36 Mando DYN 19, 25 Mando EO 19, 25 Mando GAIN 18 Mando INPUT LEVEL 34 Mando PAN/BAL 19,25 Mando VARI PITCH 160 Mapa de tempo Eventos del mapa de tempo 47 terminología 16 marcador 67 Ajustar la posición 68 Área de visualización del punto del localizador/marcador 68 Botón LOCATOR 68 Botón MARKER 68 Eliminar 69 icono 67 Lista 69 MARKER 69 MEAS 69 POSITION 68, 69 Puntos de situación 68 MEAS 68 memoria de escena 73,79 Acerca de 73 Detalles 77 Funcionamiento básico 74 Guardar 74 Recuperar 79 terminología 16 metrónomo 47 Mezcla 81 mezcla comprobar el nivel 90 Funciones adecuadas 89 Grabación 86 Preparación 83 Visualizar todos los parámetros 90 MIDI 149 ajustes 150 Básicos 150 CTRL CHG MODE 151 DEV (número de dispositivo) 150 MIDI CH 151 MIDI OUT 150 MIDI Remote 155 MMC MODE 150 MTC MODE 150 PGM CHG MODE 151 Volcado general 154 MIDI Remote 149, 155 función Remote definida por el usuario 157

MMC MODE **150** Modo Gate **108**
Modo Loop 108, 119 Modo One shot 108, 119 Modo Trigger 108 módulo generador de tonos 166 MONITOR TEMPO 120 MTC MODE 150 AVRG (Media) 150 OFST (Offset) 151 Muestrear una señal de entrada externa. 115 Muestreo 115 Cortar 118 Editar el nombre de la muestra 117

Ν

NUDGE MODE **71, 162** NUDGE TIME **71, 162** Número de dispositivo MMC **150**

0

OFST (Offset) **151** Orificio de expulsión **22**

P

pad 107, 112 modo de reproducción 119 Pads 1-4 18 Página SHUTDOWN 12 Paleta de texto 24 Pan 84 Panel frontal 22 Panel posterior 21 Panel superior 17 Pantalla 18 Sección data entry/control 20 Sección de entrada/salida 18 Sección del mezclador 19 Sección Locate 20 Sección Quick Loop Sampler 18 Sección Selected Channel 19 Sección Transport 21 Sección Work Navigate 18 Panoramización 57 PARAM DISP TIME 162 Parámetro de dinámicas KEYIN SOURCE 93 Parámetros de dinámicas 174 PHASE 83

Pinchado de entrada/salida 59 Pinchado de entrada/salida automático 59 ensayar 60 Pinchado de entrada/salida manual 59 Pista de pad 108 terminología 16 Pista virtual 62 Cambiar 62 terminología 15 POSITION 68 POSTROLL TIME 162 PRECAUCIONES 3 PREROLL TIME 162 program change 151 Punto A/B 65 Punto cero relativo 65 Punto de entrada/salida 65 Punto de inicio/fin 65 Puntos de situación 68

Q

Quick loop sampler 14, 107 Archivo WAV 112 Borrar 122 Cambiar el modo de reproducción 119 Editar el nombre de la muestra 117 Función Slice 120 Gate 119 Importar 112 Importar de una pista de audio/pista estéreo. 114 Modo Gate 108 Modo Loop 108, 119 Modo One Shot 119 Modo One shot 108 Modo Trigger 108 Pista de pad 108 Trigger 119 un CD de audio 112

R

Recall Safe **80** reproducción **65** A-B Repeat **70** Responsabilidad por la pérdida de información **4, 9**

S

Sección Selected Channel **25** sintetizador estación de trabajo **163** sitio web **9** SLICE **120** Sobregrabar **55, 58** Asignar la señal de entrada **56** Pinchado de entrada/ salida automático **59** Pinchado de entrada/ salida manual **59** Pista virtual **62** Solucionar problemas **194** soporte **97** Eliminar **105** Sound Clip **14** SOUND CLIP TIME **162**

Т

Tecla [A]/[B] 20 Tecla [EDIT] 18 Tecla [HIGH] 19 Tecla [MONITOR] 18 Tecla [PAD SEL] 18 Tecla [SOUND CLIP] 20 Tecla AUTO PUNCH 20 Tecla CANCEL 20 Tecla CD 18 Tecla CURSOR 20 Tecla ENTER 20 Tecla FF 21 Tecla HI-MID 19 Tecla IN/OUT 20 Tecla INPUT SEL 18 Tecla JOG ON 20,71 Tecla LO-MID 19 Tecla LOW 19 Tecla MARK 20 Tecla MARK SEARCH 20 Tecla PLAY 21 Tecla REC 21 Tecla RECORD 18 Tecla REMOTE 18 Tecla REPEAT 20 Tecla REW 21 Tecla RTZ 21 Tecla SAMPLE EDIT 18 Tecla SCENE 20 Tecla SET 20 Tecla SONG 18 Tecla STEREO SEL 19 Tecla STOP 21 Tecla TRACK 18 Tecla TRACK SEL 19 Tecla UNDO/REDO 20 Tecla UTILITY 18 Tecla VIEW 19 Terminal a masa 22 terminología 15 Bancos de muestras y muestras 16 Biblioteca 16 Bus 16 Canal 15

Canales emparejados 16 Canción 16 Escenas y memorias de escena 16 Información del sistema 16 Mapa de tempo 16 Pista de pad 16 Pistas 15 Pistas emparejadas 15 Situar puntos/marcadores 15 TIME 72 TIME CODE BASE 139 tono de prueba 159 Track At Once 98 Escribir 100

U

Undo List 61 Unidad CD-R/RW Manejar el soporte 4 Unidad CD-RW 10, 22 Ajustes básicos 99 Botón de expulsión 22 Disc At Once 98 Extraer 11 Indicador de acceso 22 Instalar 10 Manejo 10 Métodos 98 Orificio de expulsión 22 soporte 97 Track At Once 98 Utilizar 11

V

ventana emergente Ventana emergente IN-PUT LIBRARY 77 Ventana emergente IN-PUT SETTING 77 Ventana emergente IN-PUT LIBRARY 77 Ventana emergente IN-PUT SETTING 34, 77 Ventana emergente MAS-TERING LIBRARY 78 ventana emergente UNDO LIST 61 Ventana emergente WAVE DISPLAY 72 Visualizar la pantalla 23 Volcado general **149, 154** Vúmetro 34,90 Botones PRE/POST 90

Diagrama de bloque





V905350 XXXIPXXX.X-XXC0