

AW1600

PROFESSIONAL AUDIO WORKSTATION

Manual de instrucciones



FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Com-

pliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

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

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

(class B)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

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

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following conditions:

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

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

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

(FCC DoC)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM Connecting the Plug and Cord

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

BLUE : NEUTRAL
BROWN : LIVE

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

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

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

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

* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.

(2 wires)

PRECAUCIONES

LEER DETENIDAMENTE ANTES DE CONTINUAR

* Guarde este manual en un lugar seguro para su referencia futura.

ADVERTENCIA

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de lesiones graves o incluso peligro de muerte debido a descargas eléctricas, incendios u otras contingencias. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

Suministro de energía/Cable de alimentación

- Utilice la tensión correcta para el dispositivo. La tensión requerida se encuentra impresa en la placa identificatoria del dispositivo.
- Use solamente el adaptador de alimentación de CA especificado (PA-300 o equivalente recomendado por Yamaha).
- No tienda el cable de corriente cerca de fuentes de calor (estufas, radiadores, etc.), no lo doble demasiado, no ponga objetos pesados sobre el mismo ni tampoco lo tienda por lugares donde pueda pasar mucha gente y ser pisado.

No abrir

- No abra el dispositivo ni intente desmontar los componentes ni modificarlos en modo alguno. El dispositivo contiene componentes cuyo mantenimiento no puede realizar el usuario. Si surgiera un mal funcionamiento, interrumpa inmediatamente su uso y pida al personal cualificado de Yamaha que lo inspeccione.

Advertencia relativa al agua

- No exponga el dispositivo a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en lugares donde haya mucha humedad. No ponga recipientes que contengan líquido encima del dispositivo, ya que puede derramarse y penetrar en el interior del aparato.
- Jamás enchufe o desenchufe este cable con las manos mojadas.

Si observa cualquier anomalía

- Si el cable o el enchufe de corriente se deteriora o daña, si el sonido se interrumpe repentinamente durante el uso del dispositivo o si se detecta olor a quemado o humo a causa de ello, apague el dispositivo inmediatamente, desenchufe el cable del tomacorriente y haga inspeccionar el dispositivo por personal de servicio cualificado de Yamaha.
- Si este dispositivo o el adaptador de alimentación de CA se cayeran o resultaran dañados, apague inmediatamente el interruptor de alimentación, desconecte el enchufe eléctrico de la toma y pida al personal cualificado de Yamaha que inspeccione el dispositivo.

ATENCIÓN

Siempre obedezca las precauciones básicas indicadas abajo para evitar así la posibilidad de sufrir Ud. u otros lesiones físicas o de dañar el dispositivo u otros objetos. Estas precauciones incluyen, pero no se limitan, a los siguientes puntos:

Suministro de energía/Cable de alimentación

- Desenchufe el cable de alimentación eléctrica de la toma de corriente cuando no vaya a utilizar el dispositivo por períodos de tiempo prolongados y durante tormentas eléctricas.
- Cuando desenchufe el cable del dispositivo o del tomacorriente, hágalo tomándolo del enchufe y no del cable. Si tira del cable, éste puede dañarse.
- Para evitar que se genere un ruido molesto, asegúrese de que existe una distancia adecuada entre el adaptador de alimentación de CA y el dispositivo.
- No cubra ni envuelva el adaptador de alimentación de CA con una paño o una sábana.

Ubicación

- Antes de cambiar el dispositivo de lugar, desconecte todos los cables.
- Cuando instale el dispositivo, asegúrese de que se puede acceder fácilmente a la toma de CA que esté utilizando. Si se produjera algún problema o funcionamiento defectuoso, apague el interruptor de alimentación y desconecte la toma de la pared.
- Evite ajustar todos los faders y controles del ecualizador al máximo. Si se hace esto, en función del estado de los dispositivos conectados, se podría producir una realimentación que podría dañar los altavoces.
- No exponga el dispositivo a polvo o vibraciones excesivas ni a temperaturas extremas (evite ponerlo al sol, cerca de estufas o dentro de automóviles durante el día) para evitar así la posibilidad de que se deforme el panel o se dañen los componentes internos.
- No ponga el dispositivo sobre superficies inestables, donde pueda caerse por accidente.

- Evite lugares en los que la unidad se vea expuesta a vibraciones fuertes. Una vibración excesiva puede provocar daños en el disco duro interno y en la unidad CD-RW.
- No bloquee los conductos de ventilación. Este dispositivo tiene orificios de ventilación en la parte superior para evitar el sobrecalentamiento en el interior. En concreto, no coloque el dispositivo sobre su lateral ni boca abajo. Una ventilación inadecuada puede producir sobrecalentamiento y posibles daños en los dispositivos, o incluso un incendio.
- No utilice el dispositivo cerca de aparatos de televisión, radios, equipos estereofónicos, teléfonos móviles ni dispositivos eléctricos. De lo contrario, podría provocar ruidos en el propio dispositivo y en el aparato de televisión o radio que esté próximo.

Conexiones

- Antes de conectar el dispositivo a otros dispositivos, desconecte la alimentación de todos ellos. Antes de apagar o encender los dispositivos, baje el volumen al mínimo.
- Asegúrese de enchufarlos a una fuente de alimentación correctamente conectada a tierra. En el panel posterior se ofrece un terminal de tornillo de conexión a tierra para una conexión segura y para evitar descargas eléctricas. Asegúrese de conectar el tornillo de tierra a un punto de toma de tierra comprobado antes de conectar el dispositivo a la red. Si la conexión no es correcta puede provocar una descarga eléctrica.

Atención: manejo

- Al conectar la alimentación de CA al sistema de sonido, encienda siempre el amplificador EN ÚLTIMO LUGAR para evitar daños en los altavoces. Al desconectar la alimentación, apague PRIMERO el amplificador de potencia por el mismo motivo.
- No inserte los dedos o las manos en ninguno de los huecos o aberturas del dispositivo (conductos de ventilación, ranuras de disco, puertos, etc.).
- No inserte ni deje caer objetos extraños (papel, plástico, metal, etc.) en ninguno de los huecos o aberturas del dispositivo (conductos de ventilación, ranuras de disco, puertos, etc.). Si esto sucede, desconecte de inmediato la alimentación y desenchufe el cable de alimentación de la toma de CA. Seguidamente, pida al personal de asistencia de Yamaha que revise el dispositivo.
- No utilice los auriculares a un nivel de volumen alto o incómodo durante un período prolongado, ya que podría sufrir una pérdida de audición permanente.
- No se apoye en el dispositivo, ni coloque objetos pesados sobre él, y no ejerza una presión excesiva sobre los botones, interruptores o conectores.

Los conectores de tipo XLR se conectan de la siguiente manera (norma IEC60268): patilla 1: conexión a tierra, patilla 2: positivo (+), y patilla 3: negativo (-).

Yamaha no se responsabiliza por daños debidos a uso inapropiado o modificaciones hechas al dispositivo, ni tampoco por datos perdidos o destruidos.

Siempre apague el dispositivo cuando no lo use.

Aunque el interruptor de alimentación esté en la posición "STANDBY", la energía eléctrica seguirá llegando al dispositivo al nivel mínimo. Si no va a utilizar el dispositivo durante un período prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de CA de la pared.

El rendimiento de los componentes con contactos móviles, como interruptores, controles de volumen y conectores, se reduce progresivamente. Consulte al personal cualificado de Yamaha sobre la sustitución de los componentes defectuosos.

Atención con el láser

Este producto utiliza un dispositivo láser.

La aplicación de controles, ajustes o funcionamiento de procedimientos que no sean los contenidos en este manual puede dar lugar a una exposición peligrosa a la radiación.

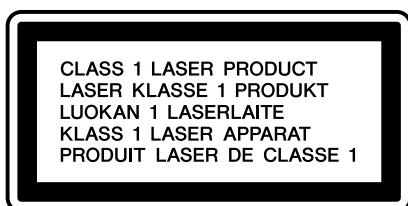
No abra tapas ni intente hacer ninguna reparación. Deje el mantenimiento en manos de personal especializado.

Propiedades láser de la Unidad

Clase de láser : Clase 1 (HHS y IEC 825-1)

Longitud de onda : para CD 784 nm
para DVD 662 nm

La etiqueta que se muestra a continuación está en la base de este producto.



PRODUCTO LÁSER CLASE 1

La etiqueta que se muestra a continuación está en la parte superior de la unidad de CD-RW interna.

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

**ATENCIÓN: RADIACIÓN LÁSER CLASE 3B VISIBLE E INVISIBLE CUANDO SE ABRE EL PRODUCTO.
EVITE LA EXPOSICIÓN AL RAYO.**

Manejo de medios CD-R/RW

Al manejar el disco, siga las instrucciones que se indican a continuación.

De lo contrario, pueden surgir problemas como la pérdida de información grabada, el mal funcionamiento de la unidad o que la etiqueta impresa aparezca borrosa.

- No coloque el disco en lugares expuestos a la luz directa del sol, altas temperaturas o una gran humedad.
- No toque la superficie de grabación del disco.
Sujete el disco por los bordes.
- Limpie con cuidado el polvo o la suciedad 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.
- Si la superficie del disco está sucia, límpiela con cuidado desde el centro hacia el borde externo del disco con un paño húmedo suave y elimine restos de humedad de la misma manera, con un paño seco.
- 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.

Precauciones que deben tomarse con el disco duro interno

- Mientras el disco duro realiza algunas operaciones podrá sentirse una pequeña vibración en el panel de control, y también podrán oírse unos ruidos mecánicos. Esto es normal.
- Esta unidad no debe someterse a golpes fuertes. Los golpes excesivos podrían causar daños al disco duro interno.
- Apague siempre la unidad cuando la traslade de un lugar a otro. Los datos del disco duro interno podrían perderse o dañarse si se mueve la unidad mientras está encendida.

Aviso de Copyright

El copyright y otras leyes de propiedad intelectual en varios países permiten la reproducción de materiales con copyright si se cumplen determinados requisitos. Sin embargo, el cumplimiento de las leyes de aplicación para el uso de este producto es su responsabilidad. Yamaha no se hace responsable de la infracción 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 copiar música con copyright y otros productos de sonido. Si bien determinadas copias y uso de materiales copiados están previstos en las leyes de aplicación, dicha copia y uso sin licencia puede constituir una infracción del copyright y otras infracciones de la ley. Puesto la infracción de dichas leyes puede acarrear graves consecuencias, le recomendamos que consulte el uso previsto de este producto con un asesor legal.

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, las partituras musicales 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.**

Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas en este manual se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento.

Contenido

1. Antes de empezar	9	Sobregrabación	58
Introducción.....	9	Pinchado de entrada/de salida.....	59
Recuerde guardar copias de seguridad de la información.....	9	Pinchado de entrada/salida manual	59
Acerca de la unidad CD-RW incorporada.....	10	Pinchado de entrada/salida.....	59
Utilización de la unidad CD-RW.....	10	Utilización de Undo List.....	61
Conexión del adaptador de CA.....	11	Cambio de pista virtual.....	62
Encendido y apagado del equipo	11	Guardado de la canción actual.....	63
2. Presentación de la AW1600	13	Carga de una canción	64
Características de la AW1600.....	13	7. Distintos tipos de reproducción	65
AW1600 terminología.....	15	Utilización del localizador	65
Sección de grabador.....	15	Utilización de marcadores	67
Sección de mezclador.....	15	Ajuste de la posición de un punto o marcador de lugar ..68	
Sección Sampler de bucle rápido	16	Borrado de un punto o marcador de lugar	69
General	16	Reproducción repetida de un fragmento dado (función A-B Repeat)	70
Partes de la AW1600 y sus funciones	17	Búsqueda de un lugar mientras se escucha el sonido (función Nudge).....	71
Panel superior.....	17	Búsqueda de un lugar mientras se visualiza la forma de onda	72
Panel posterior.....	21	8. Utilización de bibliotecas y memorias de escena	73
Panel frontal	23	Acerca de las bibliotecas.....	73
Funcionamiento básico de la AW1600.....	24	Acerca de las memorias de escena	73
Visualización de pantalla	24	Funcionamiento básico de las bibliotecas y memorias de escena.....	74
Acceso a una pantalla/página/canal	24	Almacenamiento de información de biblioteca o escena	74
Activación o desactivación de un botón.....	25	Recuperación de información de la bibliotecap o escena	75
Edición de un valor en la pantalla	25	Borrado de la información de bibliotecap o escena	75
Introducción de texto.....	25	Asignación de nombre a la información de biblioteca o escena.....	76
Uso de la sección Selected Channel	26	Información sobre bibliotecas y memorias de escena ..77	
3. Escuchar la canción de muestra	27	Biblioteca de entrada.....	77
Conecte los dispositivos externos y enciéndalos.....	27	Biblioteca EQ.....	77
Carga de la canción de muestra	28	Biblioteca de dinámica	78
Reproducción de la canción de muestra.....	29	Biblioteca de efectos	78
Mezcla de la canción de muestra.....	30	Biblioteca de masterización.....	78
4. Grabación de un clip de sonido	33	Biblioteca de muestras.....	78
Conexión del instrumento o micro.....	33	Biblioteca de canales	79
Ajuste del nivel de entrada.....	34	Memorias de escena.....	79
Grabación o reproducción de un clip de sonido.....	35	Utilización de la función Recall Safe	80
5. Grabación de pistas	39	9. Operaciones de mezcla y rebote	81
Creación de una canción	39	Acerca de la mezcla y el rebote	81
Grabación directa y Grabación en bus.....	40	Preparación para la mezcla.....	83
Asignación de canales de entrada a pistas (Grabación directa)	42	Utilización de los efectos internos a través de envío/recepción	85
Asignación de canales de entrada a pistas (Grabación en bus)	45	Grabación en la pista estéreo	87
Habilitación del metrónomo.....	47	Procedimiento de grabación por rebote (ping-pong)	88
Grabación en una pista	48	Corrección de una pista vocal (Pitch Fix)	89
Emparejamiento de los canales de entrada con los canales de pista.....	49	Funciones prácticas durante las operaciones de mezcla/rebote	92
Utilización de la biblioteca de entrada.....	50	Adición de señales o pads de entrada interpretaciones durante la mezcla.....	92
Utilización de la biblioteca del ecualizador.....	52	Utilización de indicadores para comprobar el nivel de cada canal	93
Utilizar la biblioteca de dinámica.....	53	Visualización de todos los parámetros de un determinado canal	93
6. Sobregrabación	55		
Acerca de la sobregrabación	55		
Asignación de la señal de entrada a una pista	56		
Recuperación instantánea de la biblioteca EQ	56		
Recuperación instantánea de una biblioteca de dinámica.....	57		
Ajuste del balance de mezcla y panoramización	57		

Inicialización de un canal	94
Edición de los parámetros de EQ	95
Edición de los parámetros de dinámica	96
Edición de los parámetros de un efecto interno.....	97
Inserción de un efecto en un canal de pista	99

10. Creación de un CD de audio 101

Creación de un CD de audio	101
Tipos de soporte que puede utilizar con la unidad	
CD-RW	101
Métodos de grabación de un CD de audio	102
Ajustes básicos de la unidad CD-RW	103
Escritura de información de audio (Track At Once)....	104
Escritura de información de audio (Disc At Once).....	106
Finalización del soporte CD-R/RW	108
Borrado del soporte CD-RW	109
Reproducción de un CD de audio.....	110

11. Sampler de bucle rápido 111

Acerca del Sampler de bucle rápido.....	111
Utilización de bibliotecas de muestras.....	113
Grabación y reproducción de una interpretación de pad.....	
Grabación de rejilla (grabación por pasos) de los pads	116
Importación de un archivo WAV/CD de audio a un pad.....	
Importación desde una pista de audio/pista estéreo a un pad.....	119
Importación de un ordenador en los pads	120
Edición del nombre de la muestra	121
Recorte del fragmento de reproducción	122
Cambio del modo de reproducción para cada pad.....	123
Utilización de la función Slice	124
Eliminación de una muestra no deseada.....	126

12. Edición de pistas 127

Operaciones con los comandos de edición	
Procedimiento básico para la edición de pistas...	128
Lista de comandos de edición	
ERASE	130
DELETE	131
INSERT	131
COPY	132
MOVE	133
EXCHANGE.....	134
TIME COMP/EXP (compresión/ampliación del tiempo).....	134
PITCH CHANGE.....	135
EXPORT	135
MERGE.....	135
Exportación de archivos WAV e importación de CD de audio o archivos WAV	
Importación y exportación de datos de audio a y desde un ordenador	136
Exportación de archivos WAV	136
Transferencia de archivos WAV a y desde un ordenador	137
Importación de archivos WAV.....	139
Importación desde la unidad de CD-RW	140

13. Gestión de canciones 143

Acerca de las canciones.....	143
Edición del nombre de la canción.....	145

Edición de varios ajustes para la canción	146
Copia o eliminación de una canción	147
Optimización de una canción	148
Creación de un mapa de tiempo.....	149
Importación de datos de una canción existente.....	151
Copia de seguridad de canciones y bibliotecas de muestras	
Restauración de canciones o bibliotecas de muestras..	154
Intercambio de datos de canciones con otras estaciones de trabajo de audio de la serie AW	

14. MIDI y funciones de utilidad 157

Operaciones que pueden realizarse con MIDI.....	157
Ajustes MIDI básicos.....	158
Ajuste de mensajes MIDI	158
Utilización de la función MIDI Remote	
Acerca de la función MIDI Remote.....	163
Utilización de los valores predefinidos de la función MIDI Remote	
Utilización de la función Remote definida por el usuario	165
Utilización del oscilador de tonos de prueba.....	167
Ajustes de entrada digital e inicialización del disco duro interno	
Ajustes generales de la AW1600	169

15. Utilización de la AW1600 con dispositivos externos171

Utilización de la AW1600 con un "sintetizador de estación de trabajo"	
Sincronización de la AW1600 con el secuenciador de la estación de trabajo	171
Grabación y reproducción de operaciones de mezcla de la AW1600 en el secuenciador de la estación de trabajo.....	
Cambio de escenas de la AW1600 desde el secuenciador de la estación de trabajo	173
Control remoto de un módulo generador de tonos	174
Utilización de efectos externos	175
Conexión de un grabador digital como MD o DAT.....	
Mezclas en un grabador digital	177
Grabación de datos de audio desde un grabador digital	

Apéndice 179

Lista de biblioteca de entrada	179
Lista de biblioteca de masterización	180
Lista de biblioteca del ecualizador	181
Parámetros de Dinámicas.....	182
Lista de biblioteca de dinámicas	185
Lista de biblioteca de efectos.....	186
Parámetros de efectos	188
Lista de biblioteca de muestras.....	200
Solución de problemas.....	202
Lista de mensajes de la pantalla.....	206
Acerca del CD-ROM incluido con el AW1600	209
MIDI data format	215
MIDI Implementation Chart	219
Especificaciones	220
Dimensiones	222
Índice.....	223
Block diagram	227

Antes de empezar

En este capítulo contiene información que debe conocer antes de empezar a utilizar la AW1600.

Introducción

■ Comprobación de los elementos suministrados

El paquete de la AW1600 contiene los siguientes elementos. Si falta alguno de ellos, póngase en contacto con el distribuidor.

- La AW1600
- Adaptador de CA (PA-300)
- Manual de Instrucciones (este libro)
- CD-ROM

■ Copyright

La copia de datos de secuencias musicales y/o de archivos de sonido digitales a la venta está estrictamente prohibida excepto para su uso personal.

■ Marcas registradas

- Macintosh es una marca registrada de Apple Computer, Inc. USA en Estados Unidos y otros países.
- Windows es una marca registrada de Microsoft Corporation USA en Estados Unidos y otros países.
- Cubase SX y Nuendo son marcas comerciales de Steinberg Media Technologies AG.
- Logic es una marca registrada de Apple Computer, Inc. USA en Estados Unidos y otros países.
- SONAR es una marca registrada de Twelve Tone Systems, Inc.
- ProTools es una marca comercial o una marca registrada de Avid Technology, Inc. y sus empresas afiliadas.
- Los demás nombres de empresas y productos citados en este documento son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

■ Yamaha Website (sólo inglés)

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

■ Yamaha Manual Library

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

Recuerde guardar copias de seguridad de la información

■ Almacenamiento de la información producida

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

■ Responsabilidad por la pérdida de información, etc.

Yamaha no se hace responsable de los daños (incluyendo daños indirectos o imprevistos) en que pueda incurrir el cliente o terceros como consecuencia de la pérdida o el daño sufrido por la información almacenada en el disco duro o en un soporte de CD-R, con independencia de que dicha pérdida pueda haber o haya sido prevista por Yamaha.

Yamaha tampoco garantiza el soporte contra defectos que puedan inutilizarlo.

Acerca de la unidad CD-RW incorporada

Una unidad CD-RW incorporada es un dispositivo que permite crear o reproducir CD de audio, hacer copias de seguridad y recuperar información del disco duro interno, y leer información desde un CD-ROM.

IMPORTANTE

- 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 los daños, directos o indirectos, que puedan resultar de la utilización de la mencionada unidad de CD-RW.

Manejo

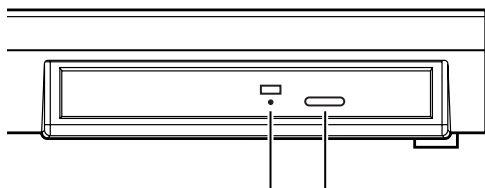
- ① No toque nunca la lente del objetivo.
- ② Procure que la lente del objetivo no acumule polvo ni se ensucie.
- ③ Si la lente del objetivo acumula polvo, utilice un fuelle, etc., para eliminar el polvo con aire limpio.
- ④ Puesto que el interior de la unidad contiene potentes circuitos magnéticos, no debe colocar materiales magnéticos cerca de la unidad. (En particular, los fragmentos metálicos, tornillos o agujas que penetren en el mecanismo de la unidad provocarán fallos en el funcionamiento.)

Utilización de la unidad CD-RW

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 presionar el botón de expulsión, encienda la AW1600 y pulse de nuevo el botón.



Orificio de expulsión Botón de expulsión

Extracción de un CD en caso de emergencia

Si no puede extraer el disco pulsando el botón de expulsión, inserte un alambre de diámetro inferior a 2 mm (como un clip de papel desdoblado) en el orificio de expulsión, y presione con suavidad. No obstante, si se presiona el botón de expulsión cuando la AW1600 se encuentra en los estados que se indican a continuación, el disco no se expulsará; en consecuencia, no utilice este método en esos casos.

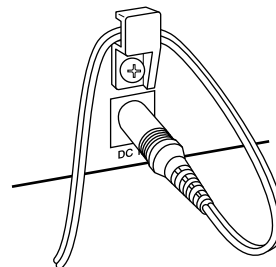
- Cuando la AW1600 está en "STANDBY"
- Cuando se está accediendo al disco (para leer, escribir o borrar información)
- En el modo CD PLAY

ATENCIÓN

- Este método de extracción se utiliza en casos de emergencias, como cuando no se puede extraer el disco por un funcionamiento incorrecto de la bandeja del disco, o por un fallo de alimentación. No utilice este método si no es necesario, ya que con ello se daña la unidad CD-RW.

Conexión del adaptador de CA

Al conectar el adaptador de CA incluido (PA-300), conéctelo primero a la toma DC IN de la AW1600, y después a la toma de pared de CA. Una vez conectado el adaptador de CA a la AW1600, enrolle el cable alrededor del gancho como se indica en el diagrama. Con esto evitará que el cable se desconecte por accidente, lo que da lugar al apagado de la AW1600.



Encendido y apagado del equipo

Debe utilizar el siguiente procedimiento para que la AW1600 pase de ON a STANDBY. Si no sigue este procedimiento, el disco duro interno o el sistema de monitor externo pueden resultar dañados.

Encendido

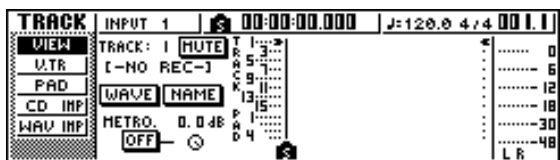
En un sistema del cual forme parte la AW1600, encienda los dispositivos en el siguiente orden.

- ① Dispositivos externos, como fuentes de audio o procesadores de efectos, conectados a las tomas de entrada y salida de la AW1600
- ② La propia AW1600
- ③ El sistema de monitorización conectado a las tomas de salida de la AW1600

⚠ ATENCIÓN

• Antes de encender el equipo, compruebe que el adaptador de CA esté conectado firmemente a la AW1600 y a la toma de CA. Si se apaga la AW1600 mientras se está utilizando, la propia AW1600 o el disco duro pueden estar dañados.

Al encender la AW1600, aparece una pantalla inicial y, a continuación, esta otra.



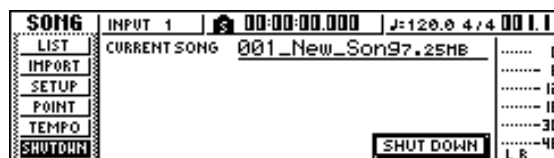
Apagado del equipo (cierre)

En un sistema del cual forme parte la AW1600, apague los dispositivos en el siguiente orden.

- ① El sistema de monitorización conectado a las tomas de salida de la AW1600
- ② La propia AW1600
- ③ Dispositivos externos, como fuentes de audio o procesadores de efectos, conectados a las tomas de entrada y salida de la AW1600

Cuando apague la AW1600, realice el siguiente procedimiento “de cierre”.

- 1 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.



- 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.



- 3 Con 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].

- 4 Cuando aparezca el mensaje “Now safe to turn off...”, apague el botón [POWER] del panel posterior.

⚠ IMPORTANTE

• Si apaga la AW1600 sin seguir este 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 cuidado.

⚠ ATENCIÓN

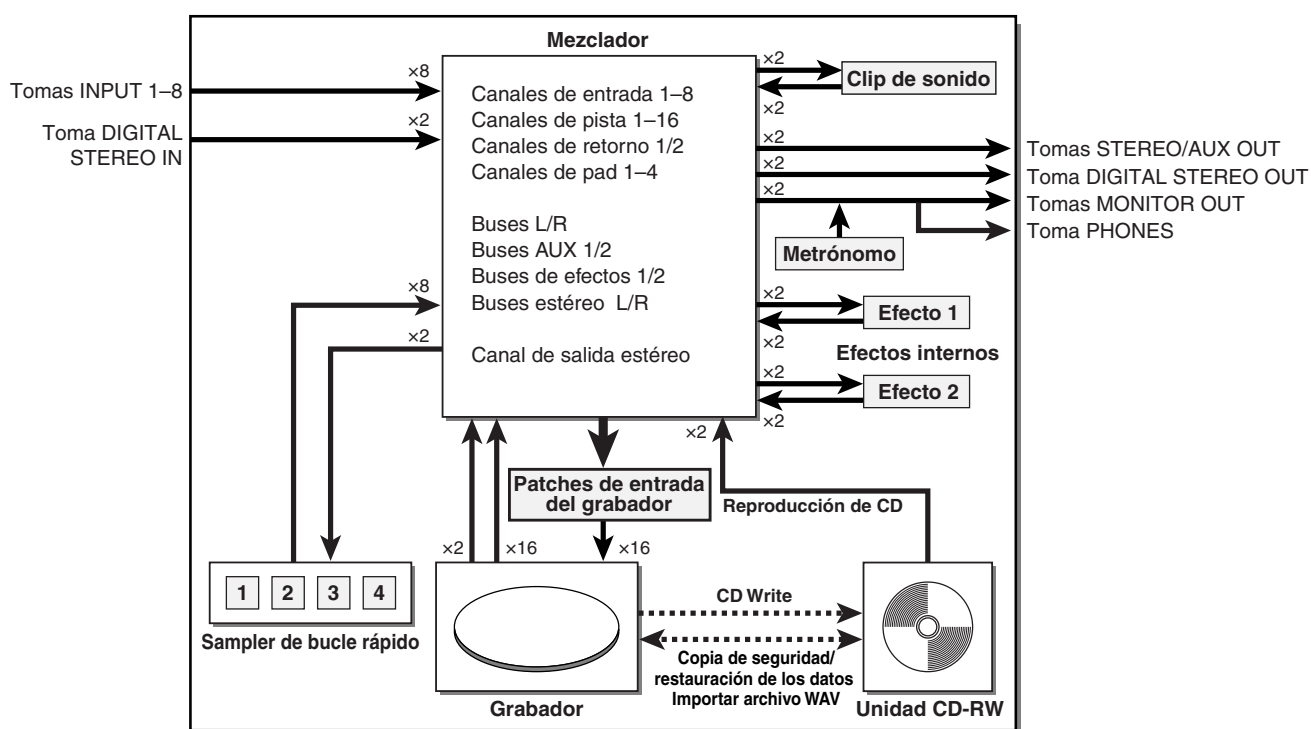
• Incluso cuando el equipo se encuentra en modo STANDBY, sigue circulando una pequeña cantidad de corriente. Si no va a utilizar la AW1600 durante un largo período de tiempo, es aconsejable desconectar el adaptador de la toma de CA.

Presentación de la AW1600

Este capítulo describe las funciones de la AW1600, el nombre de cada parte y su función, y presenta la terminología que se debe conocer al utilizar la AW1600.

Características de la AW1600

La AW1600 es una estación de trabajo de audio que combina un mezclador digital, un procesador 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 AW1600.



Ahora veamos con más detalle cada una de las secciones de la AW1600.

■ Sección del mezclador

● Mezclador completo con 36 canales de entrada

La AW1600 contiene un mezclador digital con 36 canales de entrada, que incluyen 8 entradas analógicas, 1 entrada digital estéreo, 16 pistas de grabación y 2 retornos de efectos. Un procesador AD/DA de 24 bits y otro interno de 32 bits garantizan la calidad de audio. También dispone de una toma de entrada Hi-Z para conectar directamente una guitarra o un bajo eléctrico.

● Funcionamiento totalmente rediseñado

La AW1600 está diseñada para que la utilice directamente el músico (guitarra, vocalista, batería etc.). En pocos pasos, puede asignar señales de entrada a las pistas, cambiar la señal del monitor y grabar con la aplicación de efectos, EQ y procesamiento dinámico.

● EQ de cuatro bandas y procesadores de dinámica en cada canal

EQ paramétrico completo de cuatro bandas y procesamiento de dinámica prácticamente en todos los canales. Puede recuperar los ajustes predefinidos desde la biblioteca y utilizar los mandos y las teclas del panel para realizar rápidamente los ajustes.

● Dos unidades multiefectos de gran calidad incorporadas

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

■ Sección de grabador

● Grabación simultánea de 8 pistas y reproducción simultánea de 16 pistas (canciones de 16 bits)

Puede grabar varias pistas de instrumentos una a una, o configurar varios micrófonos para grabar un grupo de batería o una interpretación en directo de todo un grupo. También dispone de 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.

En el caso de las multipistas así como de la pista estéreo, puede utilizar ocho pistas virtuales por pista. Cuando grabe partes o durante la mezcla, puede alternar pistas virtuales para grabar varias tomas y seleccionar la mejor toma más adelante.

La “profundidad en bits” (número de bits de cuantificación) de los datos de audio grabados en cada pista puede definirse en 16 o 24 bits por canción. Las canciones de 16 bits permiten grabar simultáneamente un máximo de 8 pistas, y reproducir simultáneamente un máximo de 16 pistas. Es posible grabar o reproducir simultáneamente un máximo de ocho pistas de canciones de 24 bits (→ p. 143).

● Funciones de edición versátiles

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

“Time Compression” le permite comprimir o ampliar el eje temporal de la información de audio en un rango del 50% al 200%. “Pitch Change” le permite modificar el tono en una octava por encima o por debajo. Puede utilizar la función Undo para invertir los resultados de las últimas quince operaciones de edición.

● Diversos 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 marcadores en cualquier punto deseado de la canción, para el acceso rápido a través de las operaciones Locate. También se proporcionan funciones de pinchado de entrada y salida automático y de repetición A-B durante la reproducción. La AW1600 también dispone de metrónomo, que sigue el mapa de tiempo.

● Función Sound Clip

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

● Edición vocal con Pitch Fix

Dispone de una función Pitch Fix para permitir un ajuste exacto del tono de una pista vocal, así como la generación de partes de coro de una línea vocal principal. Esta función también se puede utilizar para cambiar el carácter de un sonido vocal.

■ Sección Sampler de bucle rápido

La AW1600 dispone de un sampler tipo pad incorporado. Puede asignar dieciséis formas de onda estéreo a los cuatro pads con bancos de muestras. Puede cargar pistas de audio desde el disco duro, o archivos WAV desde un CD-ROM o un ordenador.

La sincronización con que se pulsa cada pad puede grabarse en una pista de pad especial y editarla posteriormente. Pueden asignarse frases de batería a los pads desde la biblioteca de sonidos, y después grabar las operaciones de pad para utilizar esta función como un aparato de percusión simple.

La polifonía máxima es de cuatro notas estéreo y el tiempo de reproducción máximo es de un total aproximado de 47 segundos de estéreo (alrededor de 29 segundos en canciones de 24 bits) para todo el sampler de bucle rápido.

■ Unidad CD-RW

En la AW1600 hay instalada una unidad CD-RW especial. Puede reproducir un CD de audio desde las pistas estéreo de las canciones grabadas en el disco duro. Los marcadores asignados en una canción también pueden utilizarse 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 puede utilizarse para realizar copias de seguridad o recuperar canciones, para reproducir CD de audio y para cargar información WAV desde un CD-ROM.

■ Conexión a un ordenador

La AW1600 puede conectarse directamente a un ordenador a través de la interfaz USB incorporada. De esta manera, es posible copiar archivos de audio en formato WAV entre la AW1600 y el ordenador, para facilitar la gestión y el proceso en aplicaciones informatizadas, y también es posible almacenar archivos de canciones de “seguridad” en los soportes de memoria del ordenador.

AW1600 terminología

Sección de grabador

■ Pistas

El lugar donde se graba información se denomina “pista”. La sección del grabador de la AW1600 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 AW1600 dispone dieciséis pistas de audio. Puede grabar ocho y reproducir 16 pistas simultáneamente (canciones de 16 bits).

● Pista estéreo

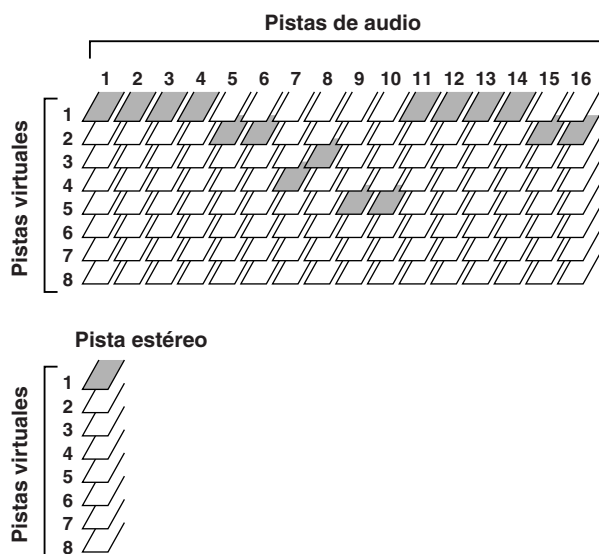
Además de las pistas de audio 1–16, la AW1600 dispone de una “pista estéreo” que graba y reproduce una señal de audio estéreo.

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

● Pistas virtuales

Cada pista de audio 1–16 y la pista estéreo consta 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 por vez. Sin embargo, puede cambiar de pistas virtuales para continuar grabando otras tomas manteniendo el contenido grabado anteriormente.

El siguiente diagrama ilustra el concepto de pista virtual. 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 seleccionada en ese momento para grabar o reproducir.



■ Pistas emparejadas

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

■ Puntos o marcadores de lugar

Los lugares que se han especificado en una canción para realizar una función como el pinchado de entrada y salida automático, o la reproducción repetida de A-B se denominan “puntos de lugar”. Los puntos de lugar incluyen los puntos de entrada y salida y los puntos A/B, pudiendo utilizarse las teclas de la sección Locate para ir inmediatamente a estos puntos.

Además de los puntos de situación, puede asignar “marcadores” en el lugar deseado de una canción para encontrarlos rápidamente. La AW1600 le permite configurar hasta noventa y nueve marcadores (1–99). Con las teclas de la sección Locate, puede pasar instantáneamente al marcador siguiente o al anterior.

Sección de mezclador

■ Canales

La ruta de señal que procesa una sola señal en el mezclador y la envía a diversas secciones se denomina “canal”. La sección del mezclador de la AW1600 le permite utilizar los siguientes canales.

● Canales de entrada 1-8

Aplican procesamiento EQ y dinámico a las señales que entran por las tomas MIC/LINE INPUT 1–8, y las envían a las pistas del grabador o a las tomas STEREO OUT.

● Canales de pista 1–16

Estos canales aplican procesamiento EQ y dinámico a las señales de reproducción de audio de las pistas de audio 1–16 del grabador, y las envían a la pista estéreo y a las tomas STEREO OUT. También puede realizar una “grabación de rebote” enviando estos canales a pistas diferentes.

● Canales de retorno 1/2

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

● Canales de los pads 1–4

Estos canales aplican procesamiento EQ y dinámico a la reproducción de los pads 1-4 del Sampler de bucle rápido, y envían las señales a la pista estéreo y a las tomas STEREO OUT.

● Canal de salida estéreo

Este canal aplica procesamiento EQ y dinámico a la señal del bus estéreo (que combina las señales de los distintos canales), y la envía a la pista estéreo o a las tomas STEREO OUT. La misma señal también se envía desde las tomas MONITOR OUT y desde la toma de PHONES (Auriculares).

■ 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 cambiar dos canales adyacentes impares o pares para que funcionen como canales emparejados. Los parámetros (excepto pan 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

La ruta de señal que mezcla las señales de varios canales y las envía a una toma de salida o a una entrada de pista de grabación se denomina un “bus”.

A diferencia de los canales, que gestionan una sola 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 AW1600 le permite utilizar los siguientes buses.

● Bus estéreo

Mezcla las señales de entrada en estéreo y las envía, a través del canal de salida estéreo, a la pista estéreo del grabador o a las tomas STEREO OUT.

● Buses AUX 1/2

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

● Buses de efectos 1/2

Combinan las señales desde los canales de pista, entrada, retorno y pad, y las introducen en los efectos incorporados 1 y 2. (Sin embargo, no es posible devolver las señales de retorno 1/2 a la entrada del mismo efecto.)

● Buses L/R

Combinan las señales de los canales de pista y de entrada, y las envían a las entradas de las pistas del grabador.

Sección Sampler de bucle rápido

■ Bancos de muestras y muestras

En la sección Sampler de bucle rápido puede asignar formas de onda estéreo a los cuatro pads, y tocar 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 AW1600 puede grabar y reproducir en tiempo real los toques en los pads. La memoria que graba estas operaciones del pad se denomina “pista de pad”. A diferencia de las pistas que graban audio, la pista de pad simplemente graba la sincronización con la que se “pulsa” o se “suelta” un pad.

General

■ Canciones

La unidad más pequeña con arreglo a la cual la AW1600 trata una composición se denomina “canción”. Cuando se guarda una canción en el disco duro, también se guarda toda la información necesaria para reproducirla; es decir, no sólo la información de audio, sino también los ajustes del mezclador y las muestras utilizadas por el sampler de bucle rápido. Para volver al estado original, basta con cargar la canción guardada.

■ Escenas y memorias de escena

Una “escena” es un conjunto de ajustes almacenados para la sección y los efectos del mezclador. El área de memoria que contiene las escenas se denomina “memoria de escena” y es capaz de almacenar 96 escenas por 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 los utilizados para EQ o dinámica. La AW1600 dispone de bibliotecas independientes para ajustes de EQ, dinámica, efecto, canal, entrada y masterización. Cada biblioteca se guarda en el disco duro como parte de la canción.

■ Mapa de tiempo

El “mapa de tiempo” graba los cambios de tiempo y el tipo de compás que se produce en el transcurso de una canción. El mapa de tiempo se guarda en el disco duro como parte de la canción.

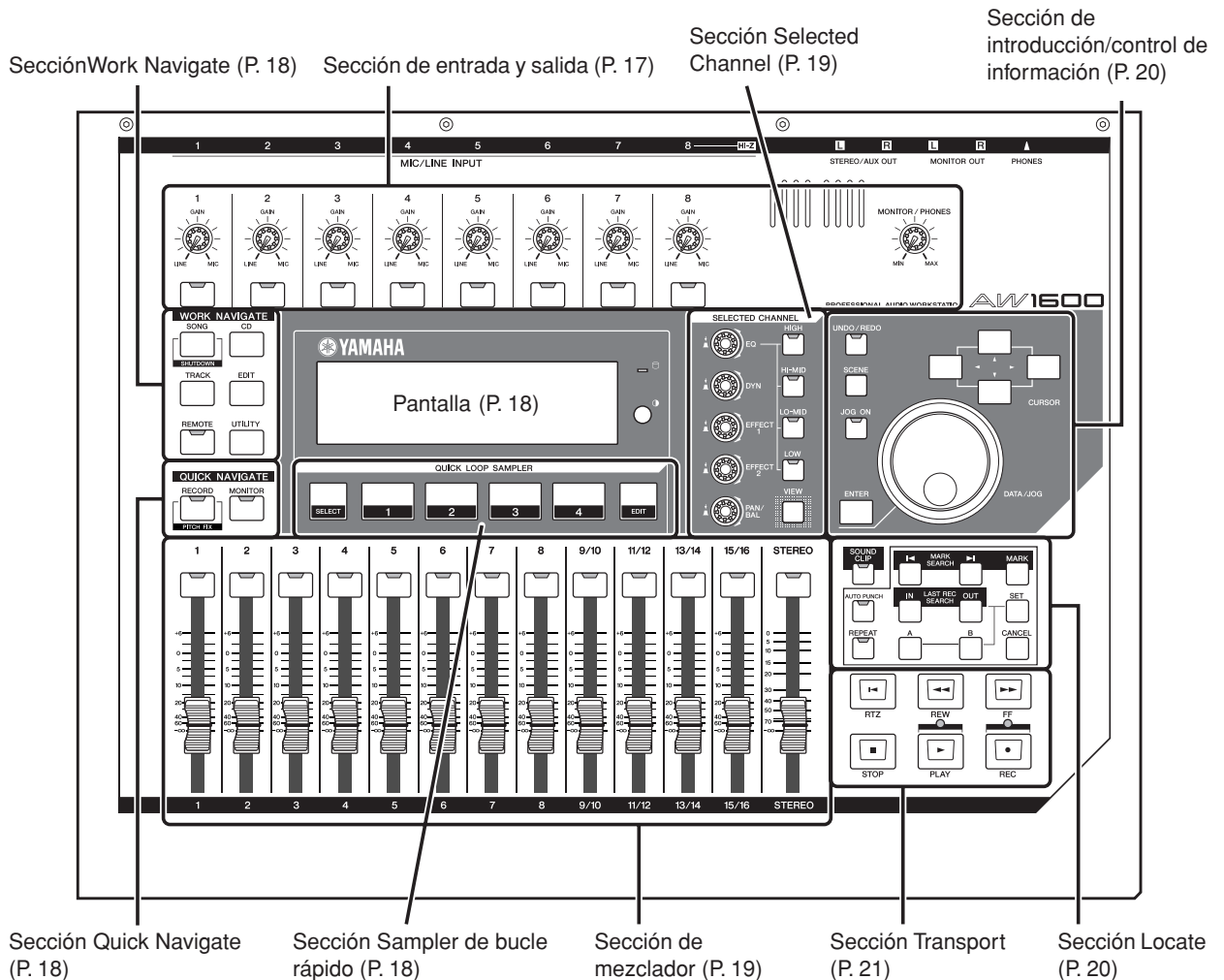
■ Información del sistema

Los diversos ajustes globales válidos para todas las canciones se denominan colectivamente “información del sistema”. La información del sistema se almacena en el disco duro independientemente de las canciones individuales.

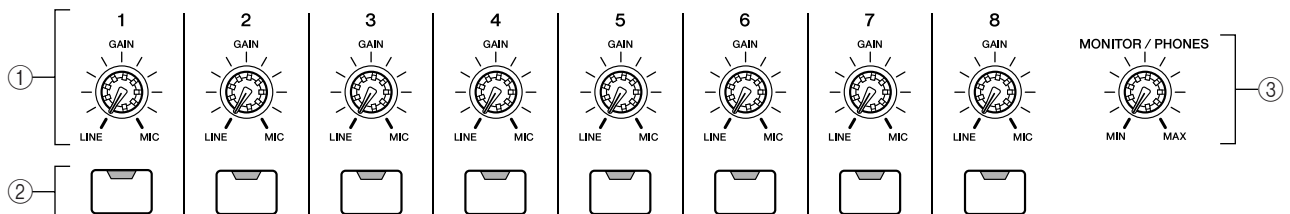
Partes de la AW1600 y sus funciones

Esta sección explica los nombres y las funciones de los diversos elementos del panel superior, posterior y frontal de la AW1600.

Panel superior



Sección de entrada y salida



① Mandos [GAIN] 1-8

Ajusta la sensibilidad de las señales que se reciben en las tomas 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.

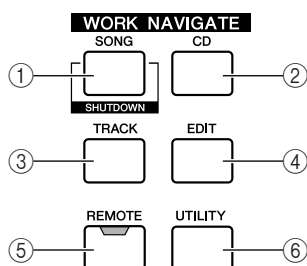


- Si mantiene pulsada una tecla [INPUT SEL], se abre la ventana emergente INPUT SETTING, permitiéndole definir los ajustes del canal de entrada correspondiente.

③ Mando [MONITOR/PHONES]

Este mando ajusta el nivel de la señal que sale de las tomas MONITOR OUT y de la toma PHONES.

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 procedimiento de cierre.

2 Tecla [CD]

Con esta tecla se accede a la pantalla CD, donde puede escribir o reproducir un CD de audio, y hacer una copia de seguridad de la información o recuperarla.

3 Tecla [TRACK]

Con esta tecla se accede a la pantalla TRACK, donde puede comprobar si hay información en cada pista, y cambiar 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.

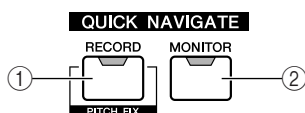
5 Tecla [REMOTE]

Con esta tecla se accede a la pantalla REMOTE, donde puede utilizar los faders 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, oscilador y de entrada digital, y dar formato al disco duro.

Sección Quick Navigate



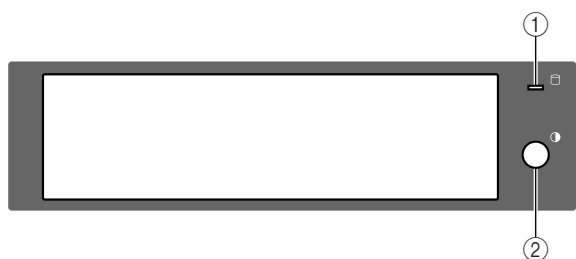
1 Tecla [RECORD]

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

2 Tecla [MONITOR]

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

Pantalla



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

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 ilumina.

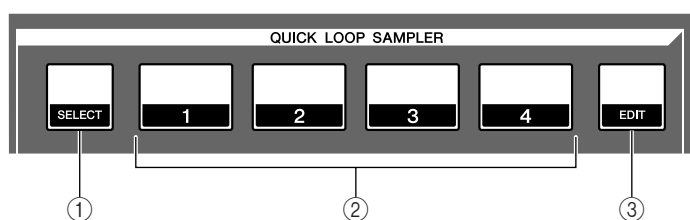
ATENCIÓN

- Nunca desactive la alimentación de la AW1600 mientras el indicador de acceso esté iluminado. De hacerlo, puede dañarse tanto la información del disco duro interno como el propio disco duro. Para apagar la AW1600, siga el procedimiento de cierre (→ p. 11).

2 Contraste

Se utiliza para ajustar el contraste de la pantalla.

Sección Sampler de bucle rápido



1 Tecla [SELECT]

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

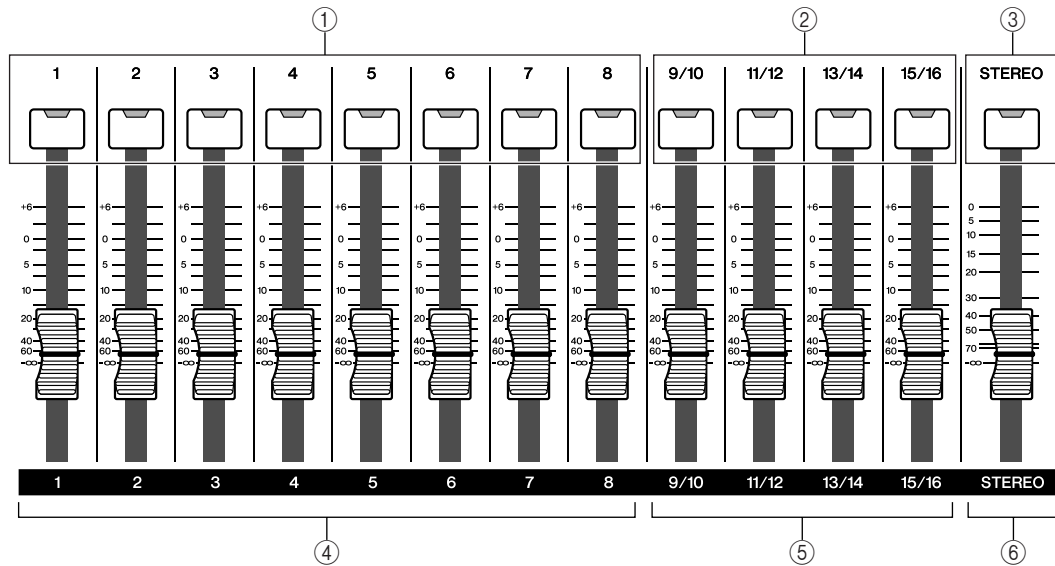
2 Pads 1-4

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 de 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 pistas del mezclador o las pistas del grabador que desee controlar.

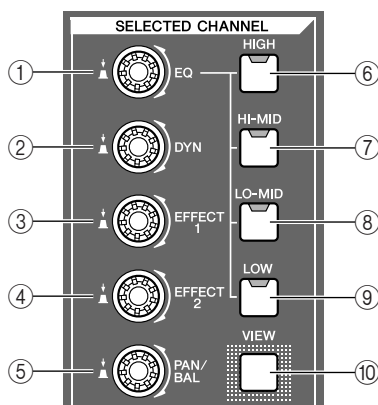
- ④ Faders 1–8
- ⑤ Faders 9/10–15/16

Normalmente, estos faders ajustan el nivel de reproducción de cada pista del grabador. Al cambiar los ajustes internos, también puede utilizar los faders para controlar los niveles de entrada de los canales de entrada 1–8 y de los pads 1–4.

- ⑥ Fader [STEREO]

Ajusta el nivel de salida del bus estéreo.

■ Sección Selected Channel



- ① Mando [EQ]

Al girar este mando se ajusta la ganancia EQ (ecualizador) del canal seleccionado en un momento dado. Pulse este mando para acceder a la pantalla EQ, donde puede definir todos los ajustes del ecualizador.

- ② Mando [DYN]

Al girar este mando se ajusta la profundidad dinámica del canal seleccionado en ese momento. Pulse este mando para acceder a la pantalla DYN, donde puede definir todos los ajustes dinámicos.

- ③ Mando [EFFECT 1]

- ④ Mando [EFFECT 2]

Al girar estos mandos se ajusta la cantidad de señal que se envía desde el canal seleccionado en ese momento a los efectos internos 1 y 2 (es decir, los niveles de envío de efectos 1 y 2). Pulse estos mandos para acceder a las pantallas EFF1 o EFF2, donde puede ajustar los parámetros de los efectos internos.

- ⑤ Mando [PAN/BAL]

Al girar este mando se ajusta la panoramización del canal seleccionado en ese momento (o el balance del canal de salida estéreo). Pulse este mando para acceder a la pantalla PAN, donde puede definir la panoramización de varios canales.

- ⑥ Tecla [HIGH]

- ⑦ Tecla [HI-MID]

- ⑧ Tecla [LO-MID]

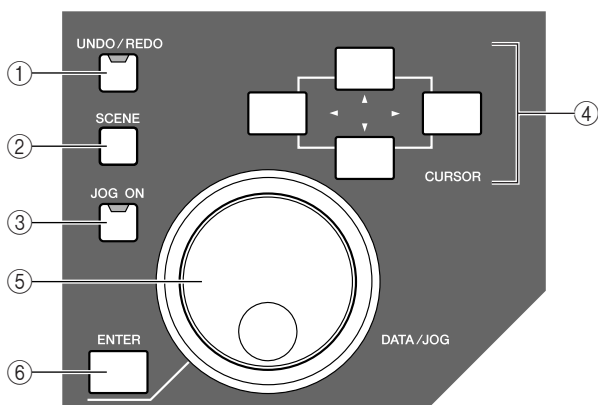
- ⑨ Tecla [LOW]

Estas teclas seleccionan una de las cuatro bandas EQ (HIGH, HI-MID, LO-MID, LOW) que se va 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 pantalla a los faders y a otros parámetros de mezcla de cada canal.

■ Sección de introducción/control de información



① Tecla [UNDO/REDO]

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



- Esta tecla se ilumina si es posible realizar la acción Undo.
- Si pulsa y mantiene pulsada esta tecla, aparece la pantalla UNDO LIST. Aquí puede girar el dial [DATA/JOG] para volver a cualquiera 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 sirve 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 determinado elemento.

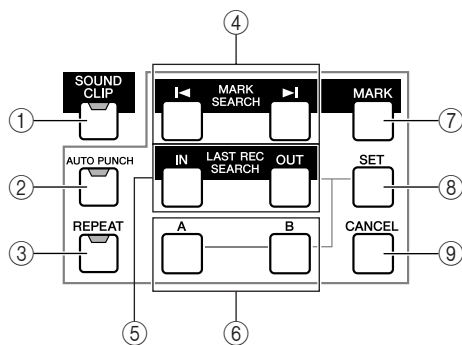
⑤ Dial [DATA/JOG]

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

⑥ Tecla [ENTER]

Pulse esta tecla para activar un botón de la pantalla o para ejecutar una función determinada.

■ 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 de pinchado de entrada y 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 [◀]/[▶]

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 del pinchado de entrada y salida automático. Estas teclas también se pueden utilizar como teclas de lugar, 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 pueden utilizarse como teclas de lugar, para ir directamente al punto A o al punto B.

⑦ Tecla [MARK]

Esta tecla coloca un marcador en el lugar actual de la canción.

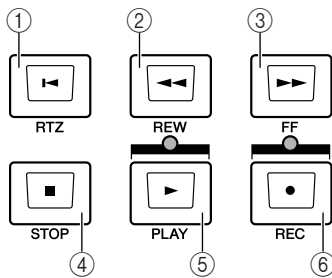
⑧ Tecla [SET]

Utilice esta tecla junto con las teclas [IN]/[OUT] o las teclas [A]/[B] para registrar el lugar 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.

Sección Transport



1 Tecla RTZ [◀◀]

Al pulsar esta tecla pasará directamente al lugar de tiempo cero relativo. Utilizada junto con la tecla [SET], se registra ese lugar como tiempo cero relativo.



- En términos generales, los tiempos visualizados en el contador de la AW1600 pueden ser absolutos (ABS) o relativos (REL). El lugar de tiempo cero absoluto es fijo, mientras que el lugar de tiempo cero relativo se puede especificar.

2 Tecla REW [◀◀]

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

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, la grabación, el avance rápido o el rebobinado.

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.

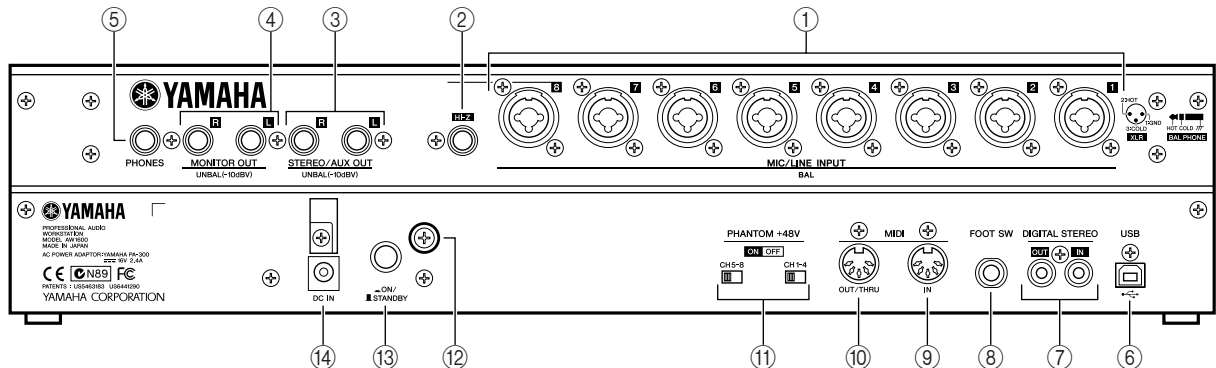
Si pulsa esta tecla durante la grabación, ésta se detendrá y se reanudará la reproducción (“pinchado de salida”).

6 Tecla REC [●]

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

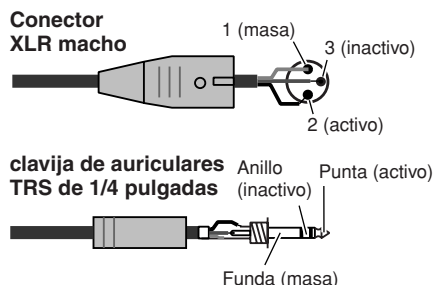
Si mantiene pulsada esta tecla y pulsa la tecla PLAY [▶] durante la reproducción, pasará de reproducción a grabación (“pinchado de entrada”).

Panel posterior



1 Tomas MIC/LINE INPUT 1-8 (auriculares XLR/TRS)

Estas tomas de entrada balanceadas aceptan conectores de tipo clavija de auriculares XLR-3-31 y TRS. La sensibilidad nominal de entrada puede ajustarse de -46 dBu a $+4$ dBu. Aquí es posible conectar prácticamente cualquier tipo de fuente balanceada: micrófonos, cajas directas o la salida de equipos con salidas de línea balanceadas. Las líneas no balanceadas con conectores de clavija de auriculares estándar pueden conectarse directamente a las entradas TRS. El cableado del conector se indica a continuación.



2 Toma MIC/LINE INPUT 8 (Hi-Z)

Es una toma de entrada de auricular de 1/4 pulgadas de impedancia alta (no balanceada). El nivel de entrada nominal es de -46 dBu a $+4$ dBu. Aquí se pueden conectar instrumentos con impedancia de salida alta, como guitarras o bajos eléctricos con pastillas de tipo pasivo.

3 Tomas STEREO/AUX OUT

Son tomas de salida de auriculares de 1/4 pulgadas (no balanceadas) que envían las señales del bus estéreo o del bus AUX 1/2.

4 Tomas MONITOR OUT

Son tomas de salida de auriculares de 1/4 pulgadas (no balanceadas) para la conexión a la instalación de monitor, como un sistema estéreo o altavoces autoalimentados.

5 Toma PHONES

Es la toma de salida de auriculares TRS de 1/4 pulgadas para conectar los auriculares con fines de monitorización.

⑥ Conector USB

Este conector permite que la unidad se conecte directamente a un ordenador equipado con USB por medio de un cable USB estándar (compatible con USB 2.0). Si selecciona el modo de almacenamiento USB, es posible transferir los archivos WAV y los archivos de canciones entre la AW1600 y el ordenador. En el modo “normal” la conexión USB puede utilizarse para el control MIDI. La interfaz USB no gestiona directamente las señales de audio.

NOTA

- La interfaz USB no puede conectarse directamente a discos duros externos ni a unidades CD-R/RW.
- La AW1600 puede conectarse a una interfaz USB 2.0 o USB 1.1, pero la transferencia de información será más lenta con la interfaz USB 1.1.
- Cuando haga la conexión con USB 2.0 asegúrese de emplear el cable indicado para el uso de USB 2.0.
- El controlador MIDI USB suministrado en el CD-ROM debe instalarse correctamente, para que pueda efectuarse la transmisión y recepción de mensajes MIDI.
- Al conectar los cables USB, asegúrese de conectar la AW1600 directamente a un ordenador sin pasar por un concentrador USB.

Precaución al utilizar el conector USB

Debe tener en cuenta las indicaciones siguientes cuando conecte la AW1600 al ordenador mediante el conector USB. De lo contrario, el ordenador o la AW1600 pueden dejar de funcionar (“colgarse”), haciendo que se corrompan o se pierdan los datos. Si el ordenador o la AW1600 dejaran de funcionar, desconecte y vuelva a conectar la corriente, y reinicie el ordenador.

- Antes de conectar el ordenador mediante el conector USB, desactive el modo de gestión de energía (suspender/en espera/hibernación) en el ordenador.
- Enchufe el conector USB al ordenador antes de encender la AW1600.
- Haga lo siguiente antes de encender o apagar la AW1600, conectar o desconectar el cable USB o activar o desactivar el modo almacenamiento USB.
 - Cierre todos los programas de aplicaciones.
 - Si el modo almacenamiento USB está desactivado, asegúrese de que no estén transmitiéndose datos desde la AW1600.
 - Si el modo almacenamiento USB está activado, asegúrese de que no se estén leyendo ni escribiendo archivos.
 - Si el modo almacenamiento USB está activado, quite con cuidado la AW1600 de la barra de tareas de Windows o arrastre los iconos de la AW1600 desde el escritorio de Macintosh a la papelera una vez cerradas todas las ventanas de la AW1600.
- Deje que pasen al menos seis segundos entre el encendido y apagado de la AW1600, o entre la desconexión y conexión del cable USB.

⑦ Tomas DIGITAL STEREO IN/OUT

Estas tomas permiten transferir directamente el audio digital entre los grabadores de la AW1600 y DAT, grabadores de MD (MiniDisc), grabadores de CD y otros dispositivos de audio digital de formato para el consumidor. Estos conectores están homologados con la norma IEC-60958.

⑧ Toma FOOT SW

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

NOTA

- Si utiliza un interruptor de pedal que no sea el Yamaha FC5 (o equivalente) es posible que no se produzca el funcionamiento adecuado.
- No funciona cuando MTC MODE está ajustado como “SLAVE” o mientras se utilizan las teclas REW[◀], FF[▶] o [JOG ON].
- Cuando una pista de grabación está asignada en la pantalla RECORD, las funciones cambian en el siguiente orden: PLAY[▶] → Punch In → Punch Out → STOP[■]. Sin embargo, cuando Auto Punch-in/Out está activado, el orden es Punch In → STOP[■].

⑨ Conector MIDI IN**⑩ Conector MIDI OUT/THRU**

Estos conectores permiten el intercambio de mensajes MIDI con dispositivos externos.

MIDI IN recibe mensajes MIDI.

MIDI OUT/THRU puede cambiarse internamente para que funcione como toma MIDI OUT (que transmite mensajes MIDI generados con la AW1600) o como toma MIDI THRU (que retransmite mensajes recibidos en la toma MIDI IN).

⑪ Interruptores PHANTOM +48V CH1–4 y CH5–8

Los interruptores de alimentación phantom independientes se suministran para los grupos de conectores MIC/LINE INPUT tipo XLR del 1 al 4 (CH1–4) y del 5 al 8 (CH5–8). Active la alimentación phantom en los conectores correspondientes cuando utilice uno o más micrófonos de tipo condensador que utilicen esa alimentación.

⚠ ATENCIÓN

- Asegúrese de apagar los interruptores phantom cuando ya no haga falta esta alimentación.
- Asegúrese de que no haya equipos –excepto los micrófonos que utilicen alimentación phantom– conectados a las entradas XLR del grupo de entrada cuya alimentación phantom se ha activado. La alimentación phantom aplicada a dispositivos que no la necesitan puede dañarlos. Sin embargo, los micrófonos de dinámica balanceada por lo general pueden conectarse sin efectos adversos.
- Para evitar que los altavoces sufran daños, apague los amplificadores (o altavoces con alimentación) cuando active o desactive la alimentación phantom. También es aconsejable reducir al mínimo todos los faders principales y los controles de volumen de salida. El ruido generado cuando se enciende o apaga la alimentación phantom puede dañar a los componentes del sistema e incluso producir daños auditivos si se amplifica a niveles demasiado elevados.

⑫ Tornillo de conexión a tierra

Para máxima seguridad, el tornillo de conexión a tierra debe estar perfectamente conectado a una toma de tierra confirmada. Una conexión a tierra correcta también garantiza un mínimo de zumbidos, ruidos e interferencias.

13 Interruptor POWER

El equipo pasa de ON a STANDBY y viceversa.

NOTA

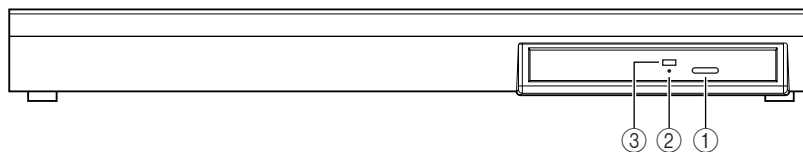
- Cuando la AW1600 pase de ON a STANDBY, debe seguir el procedimiento de "Encendido y apagado del equipo" (→ p. 11) que se describe.

14 Conector DC IN

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

⚠ ATENCIÓN

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

Panel frontal**■ Unidad CD-RW****① Botón de expulsión**

Este interruptor 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 AW1600

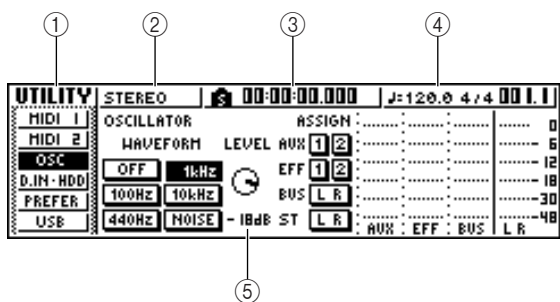
Esta sección explica el funcionamiento básico de la AW1600.

2

Presentación de la AW1600

Visualización de pantalla

La pantalla de la AW1600 muestra la siguiente información.



① Nombre de pantalla

Es el nombre de la pantalla seleccionada.

② Canal seleccionado

Indica el canal del mezclador seleccionado para el funcionamiento. He aquí una explicación de la pantalla.

- **TRACK 1-8** Canales de pista 1-8
- **TRACK 910-1516** Canales de pista 9/10-15/16
- **INPUT 1-8** Canales de entrada 1-8
- **STEREO** Canal de salida estéreo
- **PAD 1-4** Canales de los pads 1-4

Con los mandos o las teclas de la sección del canal seleccionado se editan los parámetros del canal seleccionado aquí.

③ Contador (lado izquierdo)

Indica el lugar actual en la canción. Cuando la AW1600 se encuentra en su estado por defecto, este contador indica el tiempo absoluto (el tiempo transcurrido desde que empezó a grabarse la canción) en unidades de horas/minutos/segundos/milisegundos. A la izquierda de este valor se visualiza el lugar 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 tiempo de la canción. El tempo y el tipo de compás actual 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/fader/parámetro

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

LEVEL



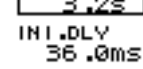
Mando

FADER



fader

REV TIME



área de visualización de parámetros

● Área de visualización de la página

Casi todas las pantallas se dividen por funciones en dos o más "páginas". En el área de visualización de páginas figuran las páginas que pueden seleccionarse en dicha pantalla. El nombre de la página seleccionada en ese momento aparece resaltado.



Acceso a una pantalla/página/canal

Cuando desee editar un ajuste interno de la AW1600 o un parámetro que no se pueda modificar con uno de los faders o mandos de la pantalla, debe acceder a la pantalla y a la página deseada.

1 Pulse la tecla o el mando de la pantalla deseada.

Las teclas y los mandos de las distintas secciones aparecen debajo de sus respectivas pantallas, y al pulsar una tecla o un mando se visualizará la pantalla correspondiente.

- Todas las teclas de la sección Work Navigate
- Todas las teclas de 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 Sampler de bucle rápido



• Cuando cambie de pantalla, en la pantalla aparecerá la última página que se haya visualizado en ella.

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

Si hay más páginas de las que pueden visualizarse en una sola pantalla, en el área de visualización de páginas aparecerá una flecha como la siguiente. Esta flecha significa que existen una o más páginas ocultas en esa dirección.



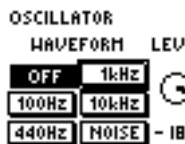
Para acceder a una página oculta, mantenga pulsada la misma tecla que en el paso 1 y pulse la tecla [CURSOR] de la misma dirección que la flecha.

En las páginas donde se visualice una lista de parámetros para varios canales, la pantalla puede dividirse en una página para los canales de entrada/canales de pad y otra página para los canales de pistas, ya que no todos los canales pueden mostrarse 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.

Activación o desactivación de un botón

He aquí cómo activar y desactivar un botón en la pantalla.

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



2 Pulse la tecla [ENTER].

El botón se activará o desactivará.

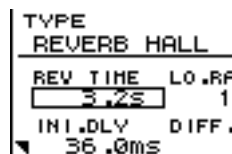
Si mueve el cursor a un botón que ejecuta una función específica y a continuación pulsa la tecla [ENTER], se ejecutará esa función.



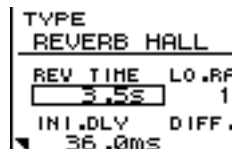
Edición de un valor en la pantalla

He aquí cómo editar el valor de un fader, mando o parámetro de la pantalla.

1 Utilice las teclas [CURSOR] para desplazar el cursor al fader, mando o valor de parámetro deseado.

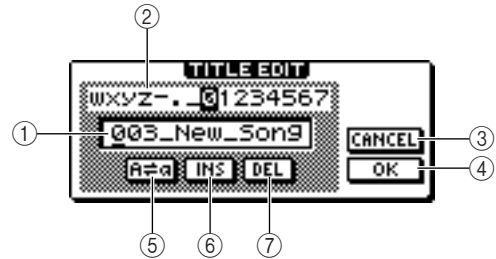


2 Gire el dial [DATA/JOG] para editar el valor.



Introducción de 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 o biblioteca, o de una canción que tenga un máximo de doce caracteres.

② Paleta de texto

Muestra los caracteres, números 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 pulsa la tecla [ENTER], se guardará la escena o biblioteca, o se creará una canción.

⑤ Botón A=a

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

⑥ Botón INS

Cuando desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], se insertará un carácter “_” (guión bajo) en el lugar del carácter actualmente seleccionado (subrayado), y los caracteres subsiguientes se desplazarán un carácter hacia atrás.

⑦ Botón DEL

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

Si desea asignar un nuevo nombre, utilice las teclas [CURSOR] para desplazar el cursor en la casilla de entrada de texto al carácter que desee cambiar, y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar un carácter. Cuando haya terminado de escribir el nombre completo, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER] para aplicar el nombre nuevo.

NOTA

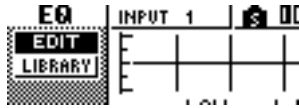
- Si desea añadir caracteres a un nombre que tenga menos del número máximo de caracteres, desplace el cursor al botón INS y pulse la tecla [ENTER] para insertar el carácter “_”; ahora cambie el nombre de la manera deseada.

Uso de la sección Selected Channel

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

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

2 Según el parámetro 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 de la banda EQ seleccionada. Para seleccionar la banda EQ, utilice las teclas [HIGH], [HI-MID], [LO-MID] y [LOW] que se encuentran a la derecha.

Gire el mando [DYN]

Cambia la profundidad del procesamiento dinámico.

Gire el mando [EFFECT 1]

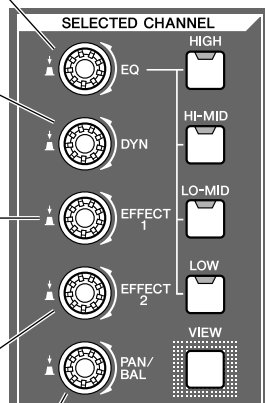
Ajusta el nivel de la señal que se envía desde el canal al efecto interno 1. (Si se selecciona el canal de salida estéreo, ajusta el nivel de retorno desde el efecto interno 1.)

Gire el mando [EFFECT 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

- La pantalla no cambia sólo con girar los mandos de la sección Selected Channel.
- Si gira el mando [DYN] inmediatamente después de recuperar una biblioteca predefinida que incluya ajustes dinámicos, varios parámetros dinámicos cambiarán simultáneamente, afectando la forma en que se aplica el procesamiento dinámico. La profundidad de este cambio dependerá de la biblioteca que se recupere.

3 Si desea acceder a la pantalla de un parámetro y editarlo con mayor detalle, pulse uno de los cinco mandos o el botón [VIEW].

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

Pulse el mando [EQ]
Aparece la pantalla EQ.

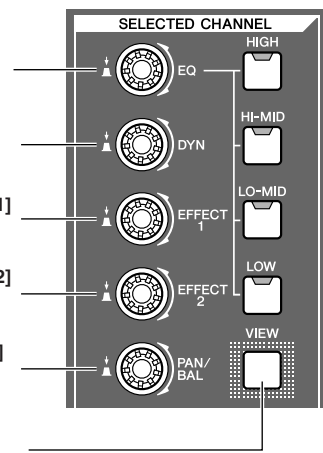
Pulse el mando [DYN]
Aparece la pantalla DYN.

Pulse el mando [EFFECT 1]
Aparece la pantalla EFF 1.

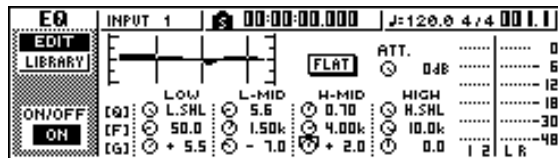
Pulse el mando [EFFECT 2]
Aparece la pantalla EFF 2.

Pulse el mando [PAN/BAL]
Aparece la pantalla PAN.

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



● Página EDIT de la pantalla EQ



4 Coloque el cursor en el parámetro deseado de la pantalla y emplee el dial [DATA/JOG] o la tecla [ENTER] para utilizarlo.

NOTA

- Si cambia parámetros individuales en la pantalla DYN, el que haya utilizado por última vez será el asignado al mando [DYN].
- Si desea volver al estado en que, con sólo girar el mando [DYN], se ajustan varios parámetros simultáneamente, debe volver a recuperar la biblioteca que contiene los ajustes dinámicos recuperados antes de realizar la edición en la pantalla DYN.

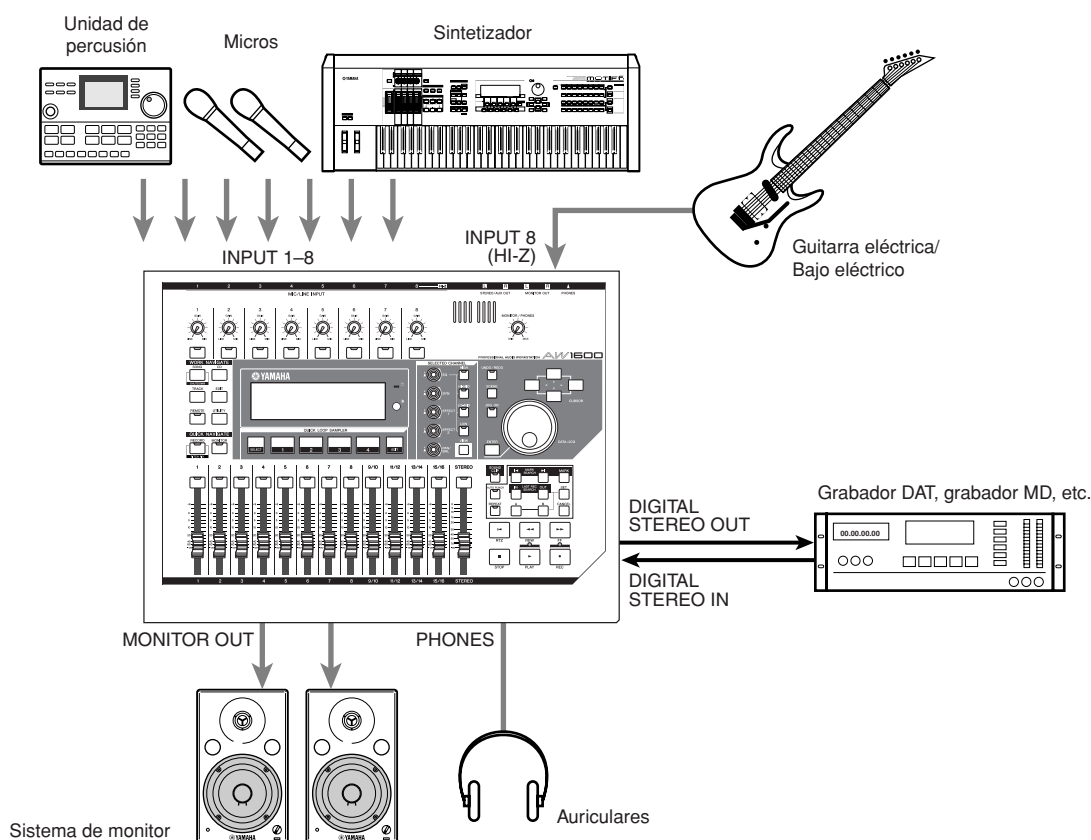
◆ Capítulo 3 ◆

Escuchar la canción de muestra

Cuando la AW1600 se entrega de fábrica, el disco duro contiene una canción de muestra. Este capítulo explica cómo reproducir la canción de muestra mientras opera los faders y las teclas del panel frontal.

Conecte los dispositivos externos y enciéndalos

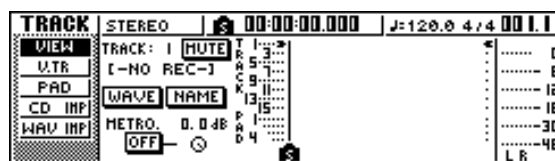
El siguiente diagrama muestra un ejemplo típico de conexiones a la AW1600. Conecte sus micros, instrumentos y dispositivos externos como se muestra en este diagrama.



Cuando haya terminado de hacer las conexiones, active cada dispositivo con arreglo al siguiente orden.

- ① Los dispositivos externos como fuentes de audio o procesadores de efectos se conectan a las tomas de entrada/salida de la AW1600
- ② La propia AW1600
- ③ El sistema de monitor conectado a las tomas de salida de la AW1600

Después de la pantalla inicial, aparece la siguiente pantalla.



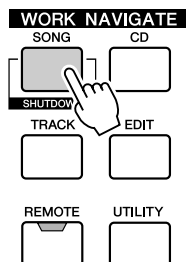
Al encender la AW1600, se carga automáticamente la última canción utilizada. Al encender la AW1600 con los ajustes de fábrica, se carga una canción en blanco para que pueda empezar a grabar de inmediato.

Carga de la canción de muestra

He aquí cómo cargar la canción de muestra desde el disco duro.

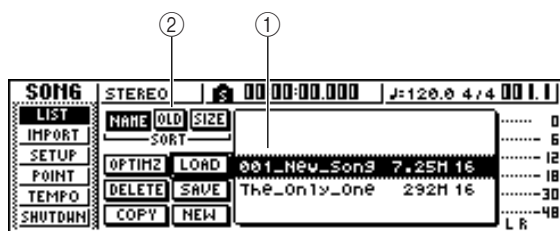
1 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].

Aparecerá la pantalla SONG, donde puede guardar o cargar canciones.



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

En esta página, puede seleccionar una canción del disco duro, y cargarla o borrarla.



1 Lista

Este área contiene las canciones guardadas 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 resaltada indica la canción cargada actualmente en la AW1600. (Se llama "canción actual").



- Cada fila de la lista contiene el nombre de la canción, el tamaño de los datos y la profundidad en bits (16/24 bits).

2 Campo SORT

Estos tres botones le permiten seleccionar cómo ordenar 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).

3 Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción "The_Only_One".



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



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



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

Se guarda la información de la canción y "The_Only_One" se convierte en la canción actual.



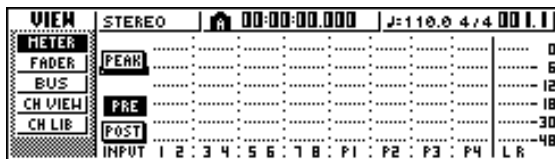
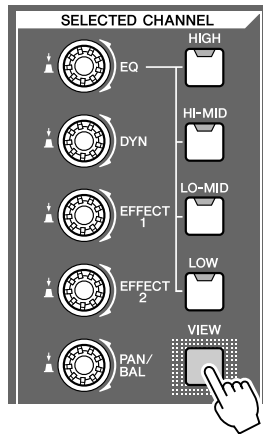
- Si selecciona NO, se perderán los cambios realizados en la canción actual desde la última vez que la guardó.

"You're the Only One"
© Timothy Akers

Reproducción de la canción de muestra

He aquí cómo reproducir la canción de muestra que ha cargado y ajustar el nivel del monitor.

- 1 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.



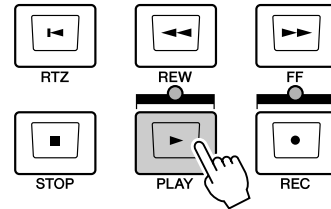
La pantalla VIEW de la página METER contiene contadores que muestran el nivel de entrada de cada canal y el nivel de salida del canal de salida estéreo. Es aconsejable visualizar esta página cuando se quiera comprobar el nivel de cada pista.

NOTA

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

- 2 Baje el fader [STEREO] de la AW1600 al máximo. Asegúrese también de que el mando [MONITOR PHONES] de la AW1600 y el volumen del sistema de monitor estén bajados.

- 3 Pulse la tecla PLAY [▶].

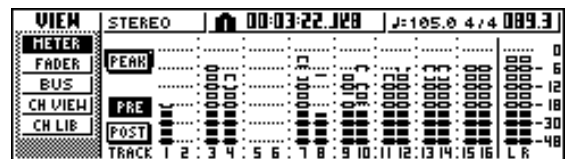


La canción de muestra comienza a reproducirse y el nivel de cada canal de pista se visualiza en la página METER de la pantalla VIEW.

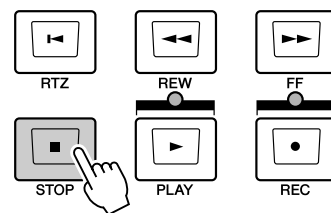
- 4 Para ajustar correctamente el nivel del monitor, utilice el mando [MONITOR PHONES] de la AW1600 y el control del volumen del sistema del monitor.

SUGERENCIA

- La canción de muestra utiliza la función Scene para cambiar los ajustes del mezclador. Esto significa que la reproducción tendrá lugar con el balance especificado, sin necesidad de operar los faders.



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



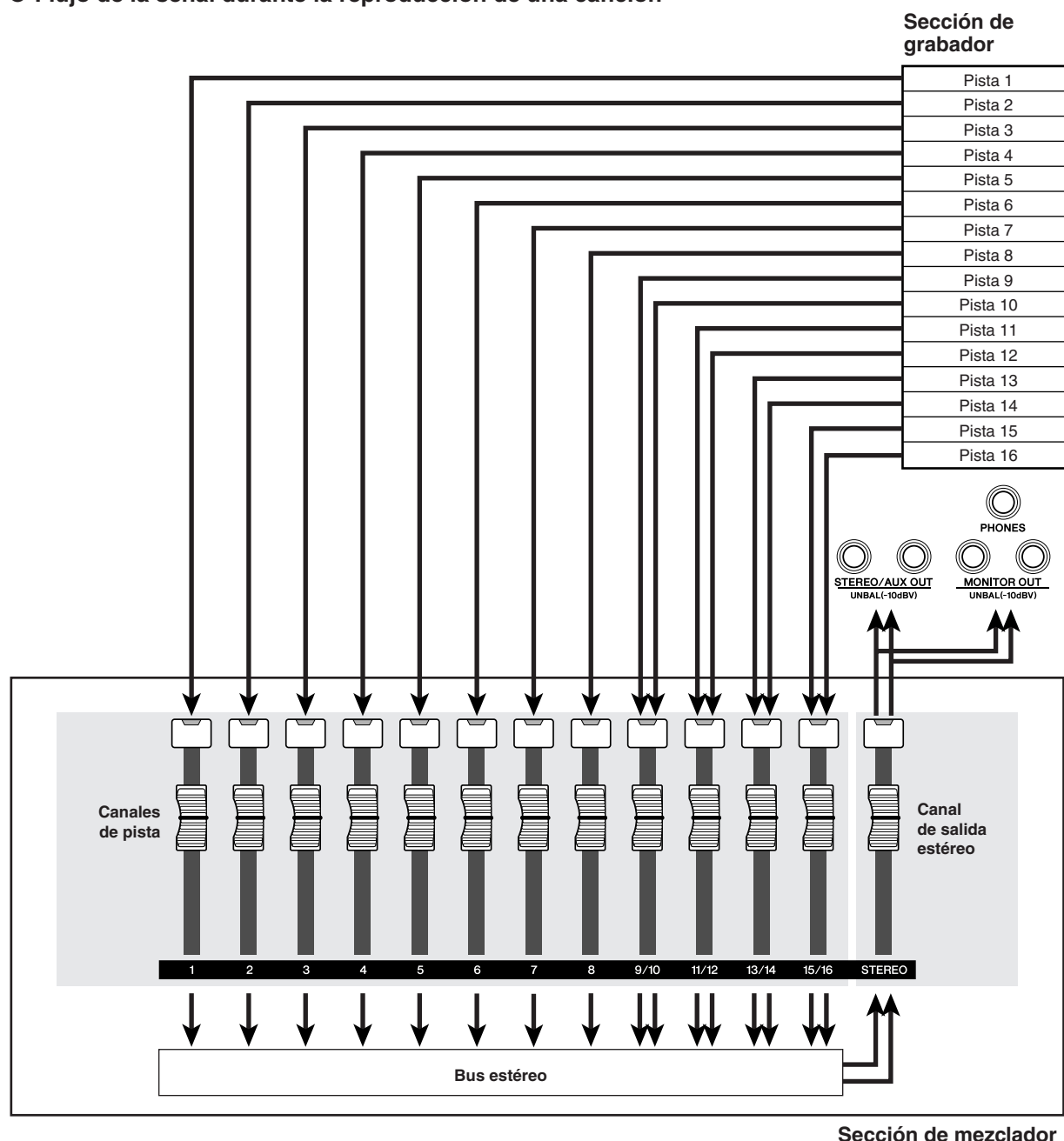
Mezcla de la canción de muestra

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

3

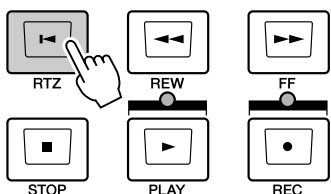
Escuchar la canción de muestra

● Flujo de la señal durante la reproducción de una canción



Los canales de pista 1–8 y 9/10–15/16 se controlan directamente por los faders y las teclas [TRACK SELECT] del panel. Aquí le indicamos cómo ajustar el nivel de mezcla de cada canal de pista y activarlo o desactivarlo mientras se reproduce la canción.

1 Pulse la tecla RTZ [◀◀].



La canción de muestra se rebobina hasta el principio.

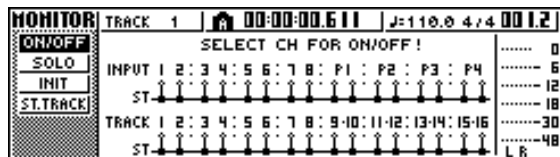
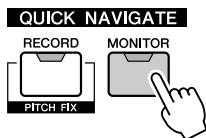
2 Pulse la tecla PLAY [▶].

La canción de muestra comienza a reproducirse.

3 Mientras escucha la canción de muestra, intente operar los faders 1–8 y 9/10–15/16.

Tenga en cuenta que el nivel de la pista correspondiente cambiará. Al operar el fader [STEREO] cambia el nivel general de la canción.

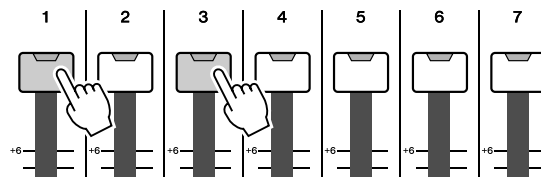
4 Para silenciar la reproducción de una determinada pista, acceda a la página ON/OFF de la pantalla MONITOR, o bien pulsando repetidamente la tecla [MONITOR] o manteniendo pulsada la tecla [MONITOR] y utilizando las teclas CURSOR [▲]/[▼].



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

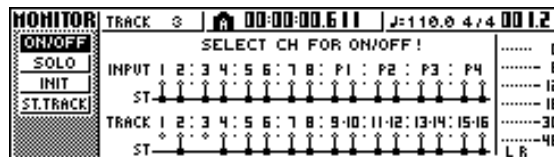
NOTA
• Esta función activa y desactiva el silencio de los canales de pistas del mezclador. La reproducción de pistas del grabador puede silenciarse en la página VIEW de la pantalla TRACK (→ p. 48).

5 Pulse la(s) tecla(s) [TRACK SEL] del canal de pista(s) que quiera silenciar. (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 se silenciarán los canales de pista 1 y 3. En este punto, las teclas [TRACK SEL] 1 y 3 oscurecen. El gráfico de la pantalla también lo indica.

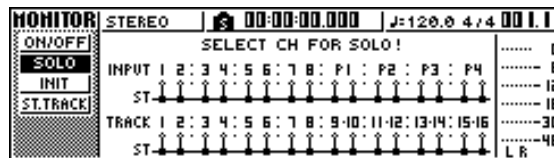
NOTA
• La última tecla [TRACK SEL] pulsada se iluminará siempre en naranja con independencia de que el equipo esté o no silenciado. Indica que este canal es el "canal seleccionado" (→ p. 26).



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

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

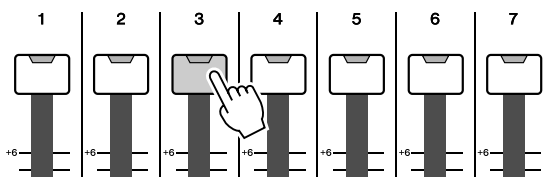
7 Si desea escuchar la reproducción de una determinada pista, acceda a la página SOLO de la pantalla MONITOR, o bien pulsando repetidamente la tecla [MONITOR] o manteniendo pulsada la tecla [MONITOR] y utilizando las teclas CURSOR [▲]/[▼].



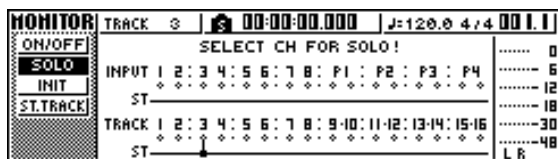
La página SOLO de la pantalla MONITOR permite silenciar los demás canales mientras sólo escucha un determinado canal. (Esto se denomina función "solo"). Cuando individualiza un canal en esta página, las señales de los demás canales se silencian y ya no se envían al bus estéreo o a los buses AUX.

3 Escuchar la canción de muestra

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



Por ejemplo, si pulsa la tecla [TRACK SEL] 3, la pantalla cambia de la siguiente forma y los demás canales, menos el 3, se silencian. Ahora la tecla [TRACK SEL] 3 se ilumina en naranja y las demás teclas [TRACK SEL], así como las teclas [INPUT SEL] se oscurecen.



NOTA

- Solamente se puede individualizar un canal por vez.

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

NOTA

- Mientras reproduce la canción de muestra, el nivel o el estado encendido o apagado del canal que ha ajustado manualmente puede volver a su ajuste previo. Ello se debe a que la función Scene ha cambiado el estado de los ajustes del mezclador y no es un mal funcionamiento (→ p. 149). Puede utilizar la función Recall Safe para prevenir temporalmente que se recuperen escenas. (→ p. 80)

Grabación de un clip de sonido

La AW1600 dispone de una función Sound Clip que le permite grabar y reproducir al margen de la sección del grabador. Puede utilizar un clip de sonido para grabar y reproducir rápidamente las interpretaciones en una fuente de audio conectada a la AW1600 o en los pads. Es una manera idónea de capturar ideas para una canción o arreglo, o de grabar un acompañamiento sencillo para ensayar una parte.

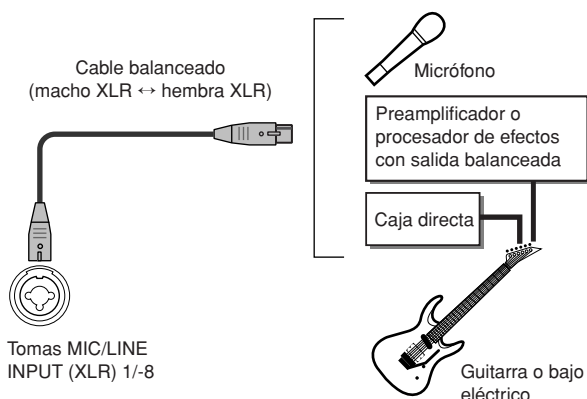
Este capítulo explica cómo grabar un instrumento o micro conectado a una toma de entrada como clip de sonido.

Conexión del instrumento o micro

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

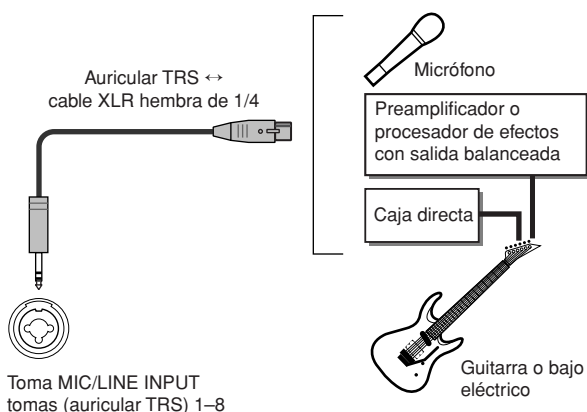
● Tomas MIC/LINE INPUT (XLR) 1/8

Son tomas de entrada balanceadas del tipo XLR. Utilice un cable macho XLR ↔ hembra XLR para conectar el micro, caja directa o un preamplificador de guitarra/bajo que tenga una toma de salida balanceada.

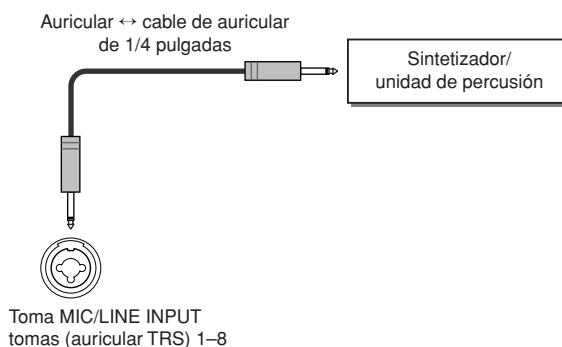


● Tomas MIC/LINE INPUT (auriculares TRS) 1-8

Son tomas de entrada balanceadas del tipo TRS. Utilice un auricular TRS ↔ cable hembra XLR de 1/4 pulgadas para conectar el micro, caja directa o un preamplificador de guitarra/bajo que tenga una toma de salida balanceada.

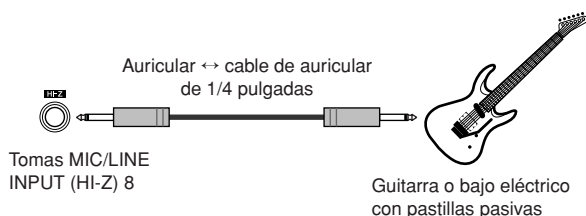


También puede utilizar un auricular de 1/4 pulgadas ↔ cable de auricular de 1/4 pulgadas para conectar un instrumento con salida no balanceada, como un sintetizador o unidad de percusión.



● Toma MIC/LINE INPUT 8 (Hi-Z)

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



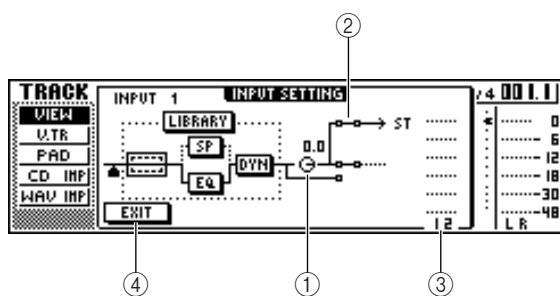
Ajuste del nivel de entrada

Las señales que se reciben desde las tomas 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 cómo definir ajustes de forma que pueda escuchar el sonido desde el sistema de monitorización a través del bus estéreo.

1 Baje el fader [STEREO] a la posición $-\infty$. Baje también el mando [GAIN] de la toma MIC/LINE INPUT a la que esté conectado el instrumento o micro.

2 Pulse y mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] de la toma a la que esté conectado el instrumento o 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 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, se deja en el ajuste por defecto de 0 dB. El valor (unidades dB) que aparece encima del mando indica el nivel actual.

② Interruptor de asignación del bus estéreo

Si desplaza el cursor hasta este mando y pulsa la tecla [ENTER], se activa o desactiva la señal que se envía desde el canal de entrada correspondiente al bus estéreo.

③ Vúmetro

Indica el nivel de entrada del canal de entrada. El símbolo  en la ventana indica el lugar en el 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.

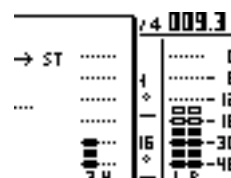
3 Mientras observa el vúmetro en la ventana emergente, produzca un sonido con el instrumento y gire el mando [GAIN] para ajustar el nivel de entrada.

A medida que gira el mando [GAIN] hacia la derecha, el vúmetro de la ventana emergente se amplía. (No obstante, todavía no se escuchará nada desde el sistema de monitorización.)

Para conseguir la mejor calidad de audio, ajuste el nivel lo más alto posible sin permitir que el indicador se corte cuando se produzca el máximo volumen.

4 Mientras toca el instrumento, suba el fader [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 fader [STEREO] todavía no se escucha sonido, compruebe la ventana emergente INPUT SETTING para asegurarse de que el interruptor 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.

5 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.

SUGERENCIA

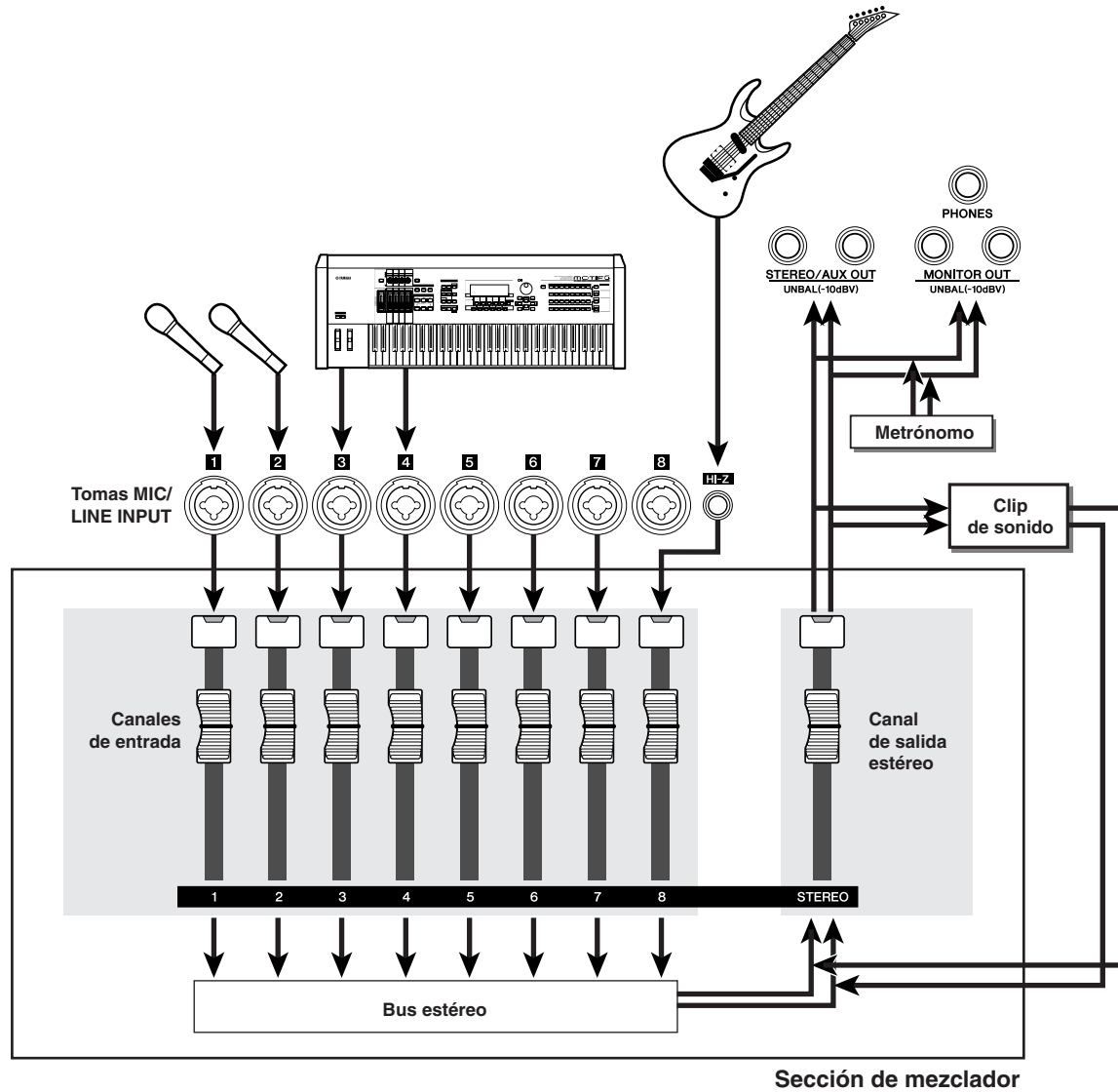
- Los ajustes de nivel descritos anteriormente son los ajustes básicos para cualquier tipo de grabación, no sólo para un clip de sonido. Si utiliza el mando [GAIN] para elevar al máximo el nivel sin permitir que se produzca distorsión, asegúrese de que la señal de entrada se convierta a la forma digital con la máxima calidad posible antes de entrar en la sección del mezclador. Si no eleva lo suficiente el mando [GAIN], es posible que no se aproveche al máximo el rango dinámico disponible de la sección del mezclador y la sección del grabador. Si el mando LEVEL de entrada y el fader [STEREO] se ajustan a la posición 0 dB, el nivel de entrada se enviará sin cambios al grabador y monitor.

Grabación o reproducción de un clip de sonido

Una vez descritos los preparativos, vamos a grabar un clip de sonido.

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

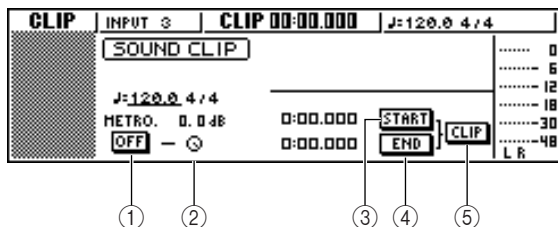
● Flujo de la señal cuando se utiliza un clip de sonido



Grabación de un clip de sonido

1 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 o desactiva el metrónomo.

2 Mando del metrónomo

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

3 Botón START

Especifica el lugar actual como el punto de inicio del clip de sonido (lugar en donde comienza la reproducción). El lugar actual se indica en minutos/segundos/milisegundos a la izquierda.

4 Botón END

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

5 Botón CLIP

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

NOTA

- No es posible grabar y reproducir en la sección del Grabador mientras se visualice la pantalla CLIP.

2 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 aparecen encima del botón del metrónomo.

3 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 anterior al acceso a la pantalla CLIP. Tenga en cuenta que no es posible editar el ajuste desde esta pantalla. (Para más información acerca de los ajustes del mapa de tempo → p. 149)

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

El metrónomo empezará a sonar y avanzará la visualización del contador. El contador de la pantalla CLIP siempre empieza desde 0, e indica el tiempo actual en minutos/segundos/milisegundos. Este contador no es el mismo contador de una canción convencional.

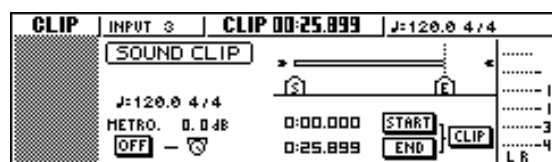
5 Toque el instrumento al ritmo del metrónomo.

SUGERENCIA

- 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 del instrumento conectado a las tomas MIC/LINE INPUT, también es posible grabar la interpretación en los pads del sampler de bucle rápido.
- Los mandos/teclas del canal seleccionado están activos incluso mientras se visualiza la pantalla CLIP. Si es necesario, puede grabar la señal procesada por el ecualizador y la dinámica (→ p. 50).

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

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



SUGERENCIA

- Con los ajustes por defecto de la AW1600, es posible grabar un máximo de 30 segundos en un clip de sonido. Si continúa grabando durante más de 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 duración máxima de grabación de un clip de sonido. Puede definir este ajuste antes de crear una canción, pero no puede cambiarlo una vez haya creado la canción. (→ p. 169)

■ Reproducción de un clip de sonido

1 Para escuchar el contenido 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 detener la reproducción, 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 al lugar donde comenzó la grabación. Si el botón CLIP está activado, vuelve al punto Start.
Tecla REW [◀◀]	Rebobina desde el lugar actual hasta el principio. Se detendrá cuando alcance el lugar en el que empezó a grabar o el punto Start.
Tecla FF [▶▶]	Avanza rápido desde el lugar actual. Se detendrá cuando alcance el lugar en el que detuvo la grabación o el punto End.
Tecla STOP [■]	Detiene la reproducción, la grabación, el rebobinado o el avance rápido.
Tecla PLAY [▶]	Inicia la reproducción. Si pulsa esta tecla durante la reproducción no pasa nada.
Tecla REC [●]	Si mantiene pulsada esta tecla mientras está detenida y pulsa la tecla PLAY [▶], se iniciará la grabación. Si pulsa esta tecla durante la reproducción no pasa nada.

SUGERENCIA

- 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 el lugar que desee especificar como el punto Start, coloque el cursor en el botón **START** y pulse la tecla **[ENTER]**.

El lugar actual se registrará como el punto Start.

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

4 Detenga la reproducción, desplace el cursor al botón **CLIP** y pulse la tecla **[ENTER]**.

El botón CLIP se activará, así como los puntos Start y End especificados.

NOTA

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

SUGERENCIA

- El fragmento de información entre los puntos Start y End especificados puede copiarse a una pista de audio de la sección del Grabador utilizando el comando **COPY** de la pantalla **EDIT** (→ p. 132).

5 Para salir de 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**. Pero puede pulsar la tecla **[SOUND CLIP]** en cualquier momento para reproducir el contenido grabado previamente o para grabar otra interpretación.

NOTA

- Cuando grabe un clip de sonido, se perderá la grabación anterior. Tenga en cuenta que la función **Undo** no puede utilizarse para recuperar un clip de sonido eliminado. Aunque guarde la canción justo antes de grabar un nuevo fragmento de sonido, el fragmento anterior no se restaurará si recupera los datos de la canción.

SUGERENCIA

- 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**.
- Se guarda el contenido grabado del clip de sonido de cada canción.

4

Grabación de un clip de sonido

◆ Capítulo 5 ◆

Grabación de pistas

En este capítulo se describe cómo crear una canción y grabar la señal de audio desde un instrumento o micro conectado a la AW1600 en la primera pista de la canción.

Creación de una canción

Para empezar a grabar en la AW1600, primero debe crear una canción.



- Cuando activa la AW1600 por primera vez, se carga automáticamente una canción vacía. Si utiliza esta canción, no es necesario seguir el procedimiento que aquí se describe.

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



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

Se abre la ventana de selección de profundidad en bits de la canción.



NOTA

- Consulte la página 143 si desea más información sobre la profundidad en bits de una canción (bits de cuantificación).

- 4 Seleccione 16 BIT o 24 BIT, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

A continuación, se abre una ventana emergente que le permite especificar los elementos cuyos ajustes se trasladarán desde la canción actual.



Si lo desea, puede seleccionar uno o más de los siguientes elementos.

- Botón SCENEMemorias de escena
- Botón LIBRARYEQ, dinámica, efectos y bibliotecas de canal
- Botón TEMPOMapa de tiempo

Por ejemplo, si ha guardado los ajustes de efectos en una biblioteca para la canción actual y desea utilizarlos también en la nueva canción, debe activar el botón LIBRARY.



- También puede importar estos ajustes posteriormente desde otra canción (-> p. 151).

- 5 Utilice los botones para elegir los elementos que se van a trasladar desde la canción actual. A continuación, coloque el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se abre la ventana emergente TITLE EDIT que le permite asignar un nombre a la canción.



6 Asigne un nombre a la canción (para más información acerca de cómo asignar nombres → p. 25).

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

Se crea la canción y se vuelve a la página LIST de la pantalla SONG.



- Si coloca el cursor en el botón CANCEL (en lugar del botón OK) y pulsa la tecla [ENTER], regresará a la página LIST de la pantalla SONG sin crear ninguna canción.
- También puede editar posteriormente el nombre de la canción (→ p. 145).

5

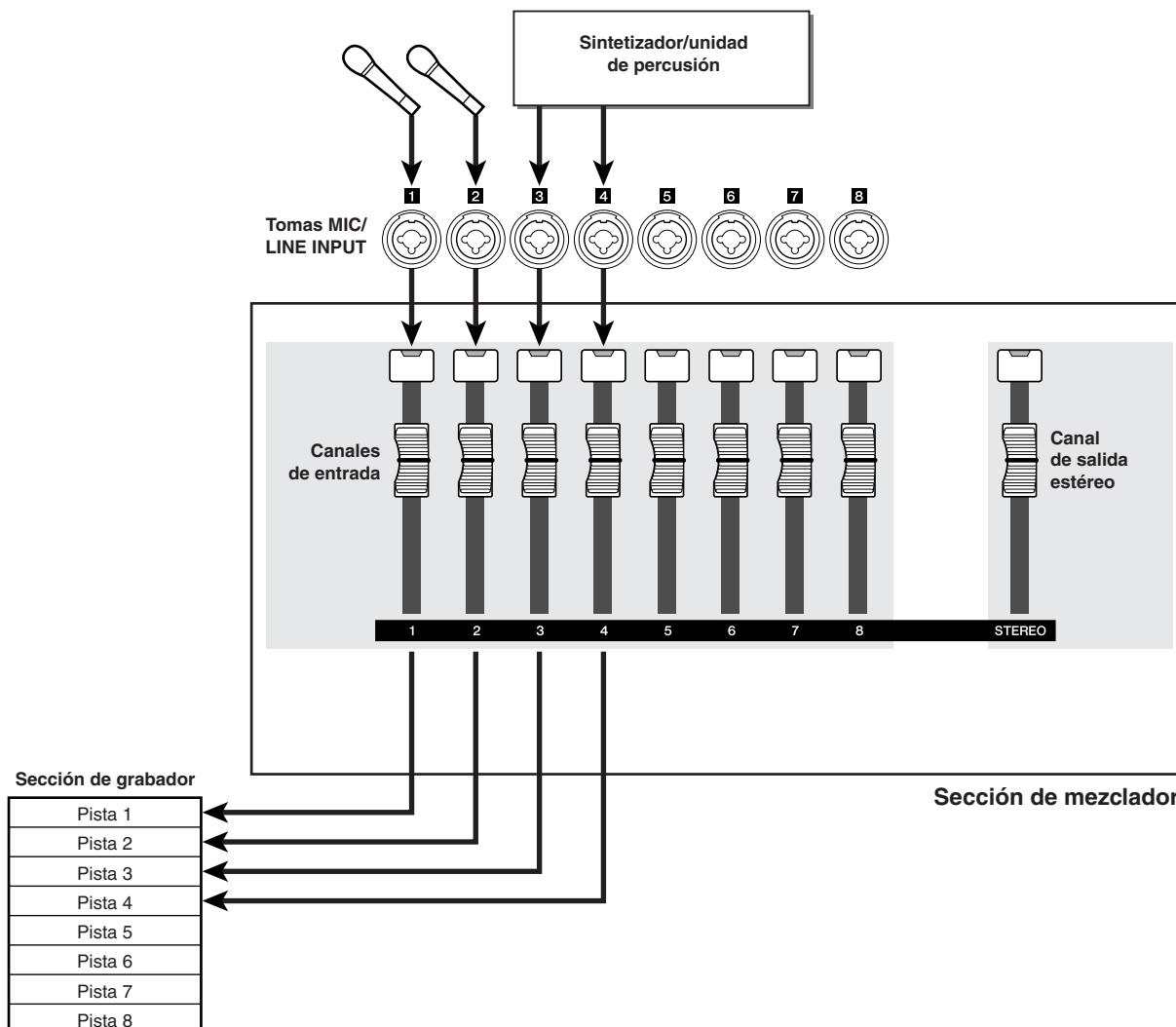
Grabación directa y Grabación en bus

Los instrumentos o micros conectados a la AW1600 pueden asignarse a pistas en cualquiera de estas dos formas.

Grabación directa

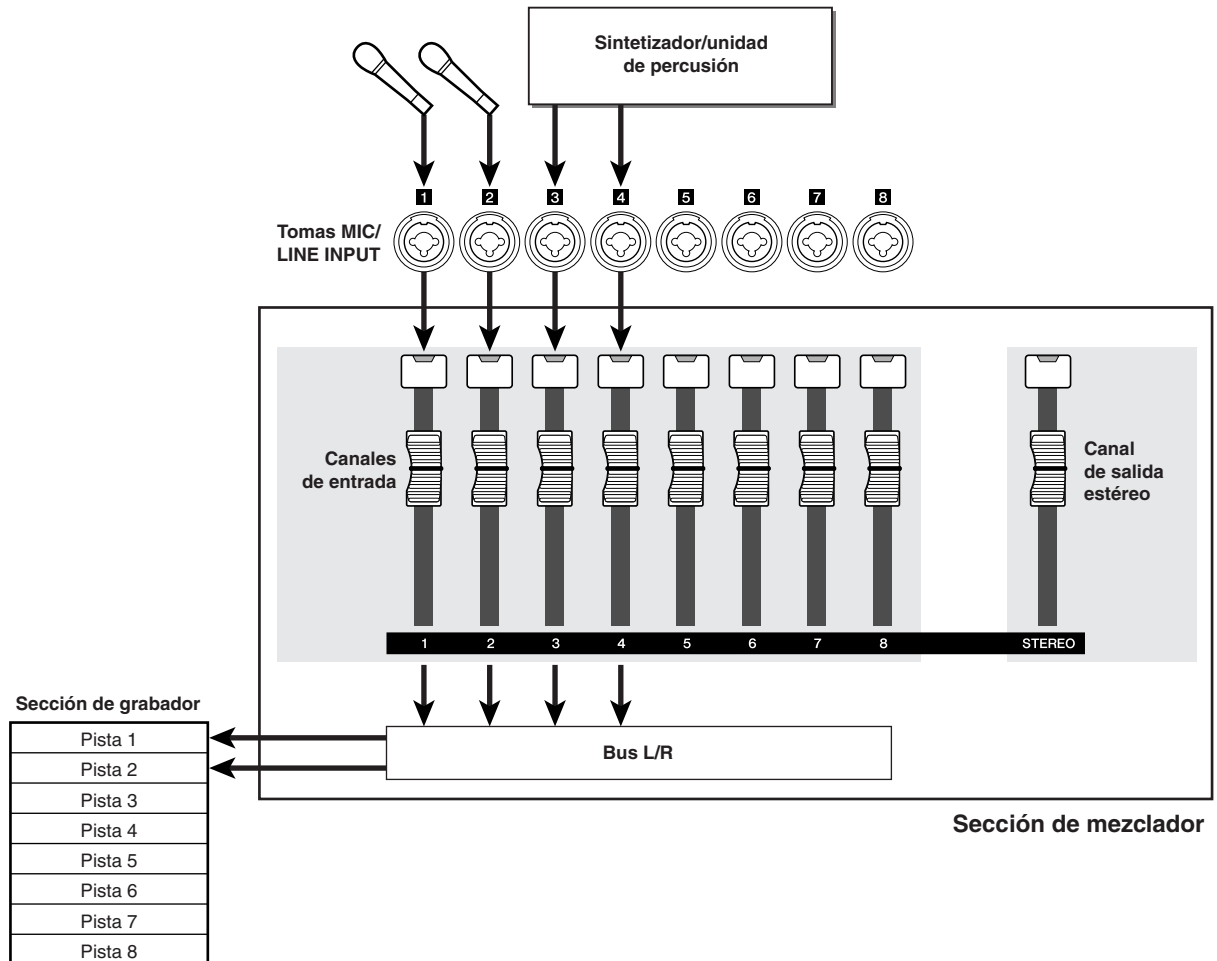
Con este método, se asigna un canal de entrada por pista. Este método exige que haya un número de pistas igual al número de canales de entrada que utilice. Sin embargo, este método ofrece la ventaja de que podrá ajustar el volumen, la panoramización (posición estéreo) y el tono de cada instrumento después de haber sido grabado.

Grabación de pistas



Grabación en

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 requiere un menor número de pistas. Sin embargo, deberá decidir el volumen, la panoramización y el tono definitivos de cada instrumento en el momento de la grabación. (No se podrán ajustar de forma independiente después de la grabación.)

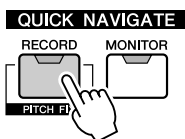


NOTA

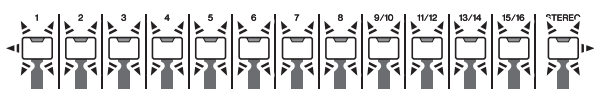
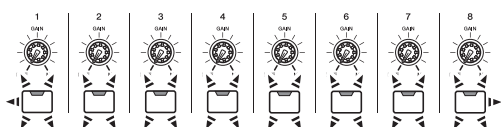
- La forma en que asigne las señales de entrada a las pistas dependerá del método seleccionado.

Asignación de canales de entrada a pistas (Grabación directa)

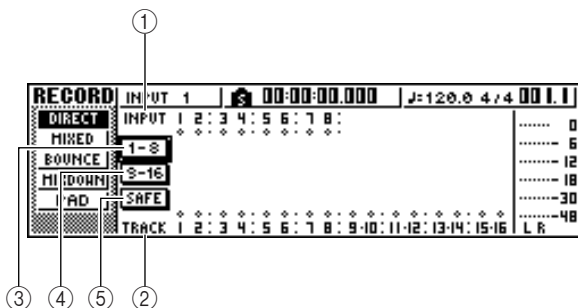
- 1 Baje el fader [STEREO] a la posición $-\infty$.
- 2 Conecte los instrumentos o micros a las tomas MIC/LINE INPUT 1-8.
- 3 En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página DIRECT de la pantalla RECORD.



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



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



① INPUT (entrada)

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

Si desplaza 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 \oplus y pulsa la tecla [ENTER], el símbolo quedará resaltado y se seleccionará el canal de entrada correspondiente como fuente de grabación.

② TRACK

Indica el estado de la conexión de las pistas 1-16.

Si coloca el cursor en el símbolo \oplus y pulsa la tecla [ENTER], el símbolo quedará resaltado y se seleccionará la pista correspondiente como destino de grabación.

③ Botón 1-8

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

④ Botón 9-16

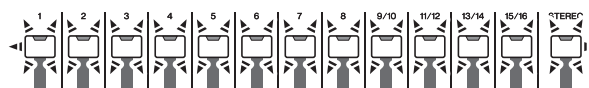
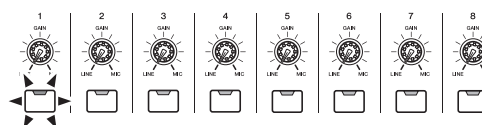
Si coloca el cursor en este botón y pulsa la tecla [ENTER], los canales de entrada 1-8 se conectarán a las pistas 9-16.

⑤ Botón SAFE

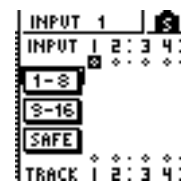
Si desplaza el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], se cancelarán todas las conexiones.

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

La tecla [INPUT SEL] correspondiente se iluminará en rojo y las demás 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, se resaltará el símbolo \oplus del canal de entrada.

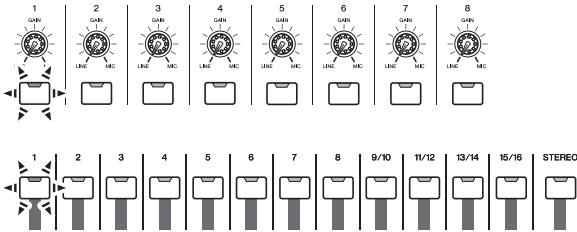


SUGERENCIA

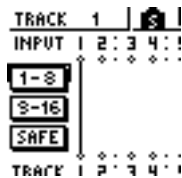
- También puede seleccionar un canal de entrada desplazando el cursor al símbolo \oplus del canal de entrada deseado y pulsando la tecla [ENTER].
- Si selecciona un canal de entrada que ya tiene una pista asignada, sólo parpadeará en rojo la tecla [TRACK SEL] correspondiente.
- Si mantiene pulsada la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

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

El canal de entrada y la pista que haya seleccionado se conectarán internamente. Ahora, sólo parpadearán en rojo las teclas [INPUT SEL] y [TRACK SEL]. La tecla [TRACK SELECT] parpadeante indica que la pista correspondiente está en modo preparada para grabar.



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



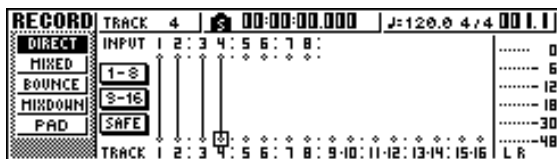
SUGERENCIA

- También puede seleccionar una pista desplazando el cursor al símbolo de la pista deseada 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 fuente de grabación, su asignación al bus estéreo se desactiva de forma automática y se conecta para permitir la monitorización a través del canal de la pista.
- Los ajustes de EQ y de dinámica serán planos para el canal de pista seleccionado como destino de grabación.

NOTA

- Los números de pista de las pistas silenciadas figuran como "M" (mute, silenciado) pero aún así, es posible grabar en pistas silenciadas.
- Puesto que las canciones de 24 bits pueden tener un máximo de 8 pistas de reproducción (→ p. 143), las pistas 9 – 16 se silencian y no se reproducirán.
- La profundidad en bits de una canción puede comprobarse en la página LIST de la pantalla SONG.

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



SUGERENCIA

- 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 todas las conexiones, 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 están emparejadas las entradas de las fuentes de grabación con las pistas de destino de grabación y se conectan mediante las teclas [INPUT SEL]/[TRACK SEL], se asignarán simultáneamente dos canales adyacentes par/impar a dos pistas adyacentes par/impar.

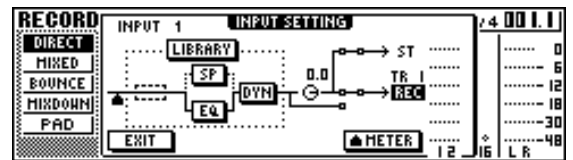
7 Mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] del canal de entrada de la fuente de grabación, para acceder a la ventana emergente INPUT SETTING.

SUGERENCIA

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

8 Utilice el mando [GAIN] para ajustar el nivel de entrada de la señal.

Para más información sobre el ajuste del nivel de entrada, consulte "Grabación de un clip de sonido" (→ p. 33).



Si un canal de entrada está conectado a un destino de grabación, éste y el botón METER se añadirán a la pantalla de la ventana emergente INPUT SETTING. Desplazando el cursor sobre el botón METER y pulsando a tecla [ENTER], podrá cambiar el lugar en 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, la dinámica y el mando de nivel). Compruebe que el aumento de nivel después de pasar por EQ y la dinámica no produce un corte de la señal.

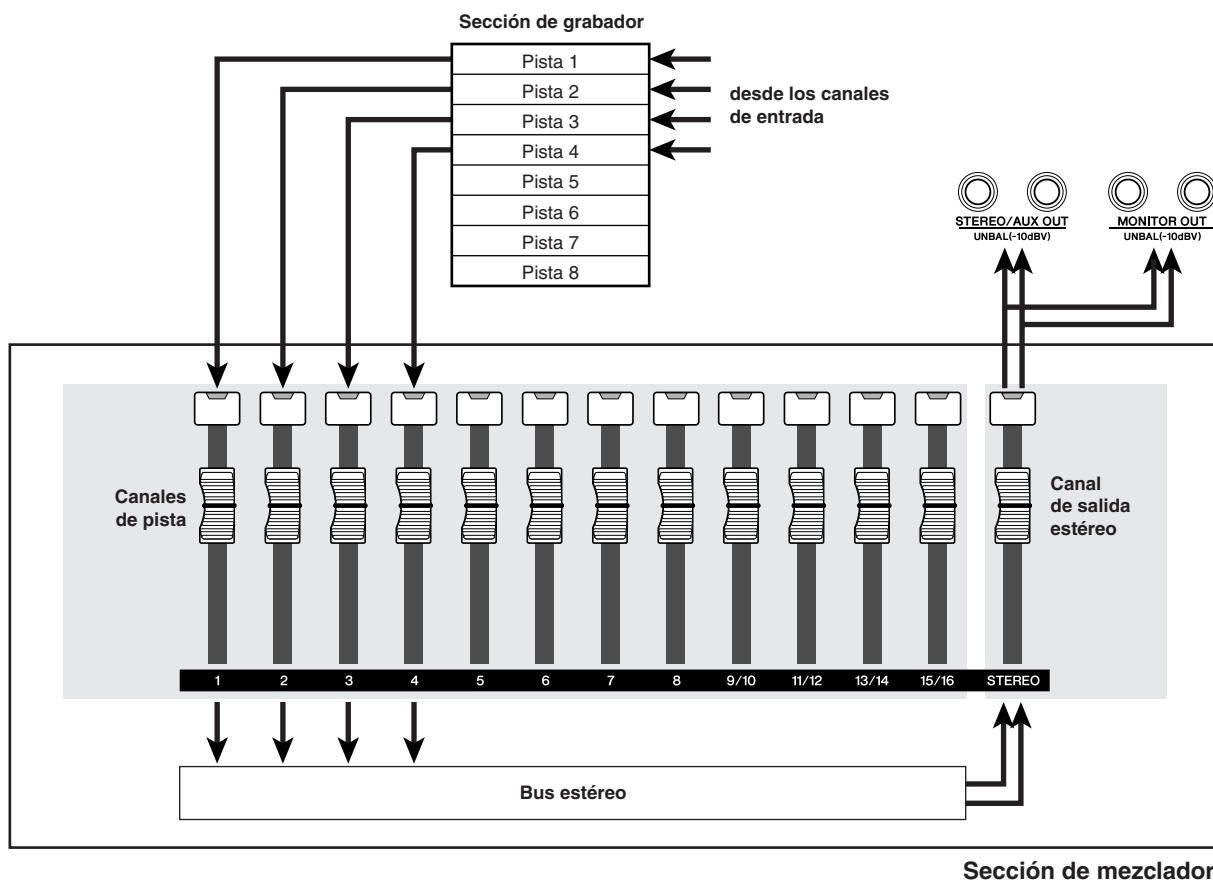
9 Eleve el fader [STEREO] a la posición 0 dB.

10 Para escuchar la señal que está grabando, eleve el fader del canal de la pista que haya seleccionado como destino de grabación.

En general, al grabar, no se escucha la señal del canal de entrada antes de su grabación sino después de pasar por el grabador, a través del canal de la pista. De esta forma puede escuchar la señal que se está grabando y ajustar el volumen y el tono de la señal del monitor sin que ello afecte a la señal que se está grabando.

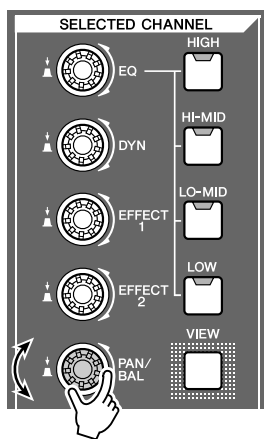
Si el fader del canal de pista de la pista de destino de grabación se ajusta a la posición 0 dB, el nivel del monitor durante la grabación será el mismo que el nivel de reproducción después de la grabación.

● Flujo de la señal del monitor durante la grabación



Sección de mezclador

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



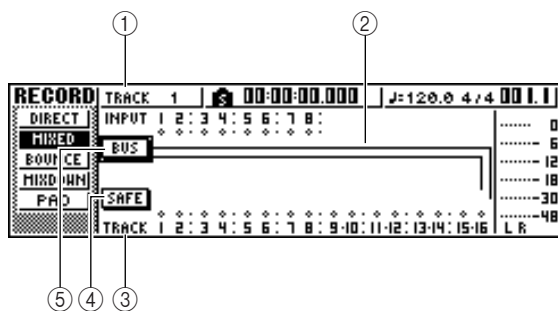
NOTA

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

Asignación de canales de entrada a pistas (Grabación en bus)

- 1 Baje el fader [STEREO] a la posición $-\infty$.
- 2 Conecte los instrumentos o micros a las tomas MIC/LINE INPUT 1-8.
- 3 En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas 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 (entrada)

Selecciona el canal de entrada de la fuente de grabación.

2 Bus L/R

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

3 TRACK

Selecciona las pistas que serán los destinos de grabación de la señal L/R del bus.

4 Botón SAFE

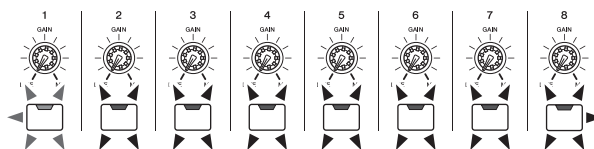
Para cancelar todas las fuentes y destinos de grabación, coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER].

5 Botón BUS

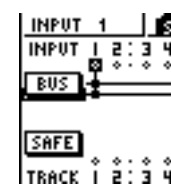
Cuando se mueve el cursor a este botón y se pulsa la tecla [ENTER], en la parte derecha de la pantalla aparece un fader y un vúmetro especial para el L/R bus. Utilícelos para ajustar el nivel principal del L/R bus.

- 4 Pulse la tecla [INPUT SEL] del canal de entrada al que esté conectado el instrumento o micro.

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



En la pantalla, el símbolo \oplus del canal de entrada correspondiente se ilumina, y se visualiza una línea indicando que este canal está conectado al bus.



SUGERENCIA

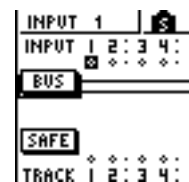
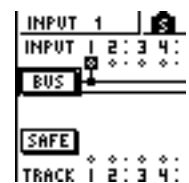
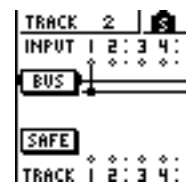
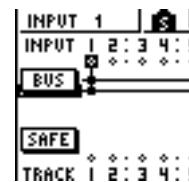
- También puede seleccionar un canal de entrada desplazando el cursor al símbolo \oplus del canal de entrada deseado y pulsando la tecla [ENTER].
- Si mantiene pulsada la tecla [INPUT SEL] de un canal de entrada, aparecerá la ventana emergente INPUT SETTING que le permite definir ajustes para el canal de entrada correspondiente. Para cerrar esta ventana emergente y volver a la pantalla anterior, coloque el cursor en el botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].

- 5 Pulse varias veces la misma tecla [INPUT SEL] que en el paso 4 y se activará o desactivará la señal enviada desde ese canal de entrada al bus L/R.

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

SUGERENCIA

- 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 escucharse a través del canal de la pista.



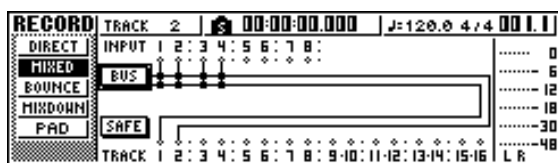
6 Si es necesario, utilice el mismo procedimiento para especificar otros canales de entrada como fuentes de grabación.

7 Pulse las teclas [TRACK SEL] de las pistas de destino de grabación.

Puede seleccionar hasta dos pistas como destino de grabación.

Si selecciona las pistas 1, 3, 5 o 7, la señal se conectará al bus L. Si selecciona las pistas 2, 4, 6 u 8, 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 están conectadas las señales a las pistas.



SUGERENCIA

- Los ajustes de EQ y de dinámica 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.
- La conexión se cancelará si pulsa de nuevo la tecla [TRACK SEL] de una pista seleccionada.

NOTA

- Los números de pista de las pistas silenciadas figuran como "M" (mute, silenciado) pero aún así, es posible grabar en pistas silenciadas.
- Puesto que las canciones de 24 bits pueden tener un máximo de 8 pistas de reproducción (→ p. 143), las pistas 9 – 16 se silencian y no se reproducirán.
- La profundidad en bits de una canción puede comprobarse en la página LIST de la pantalla SONG.

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

Para más información acerca del nivel de entrada, consulte "Grabación de un clip de sonido" (→ p. 33).

9 Eleve el fader [STEREO] a la posición 0 dB.

10 Eleve el fader del canal de pista de la pista de destino de grabación, de manera que el nivel del monitor sea el adecuado.

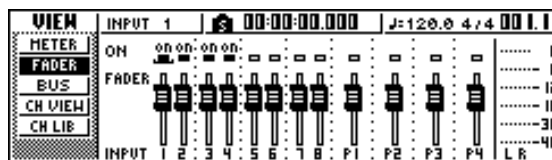
Ahora ya puede escuchar la señal que se envía a las pistas a través del bus L/R.

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

Cuando utilice la grabación en bus, no será posible ajustar la panoramización o el balance del volumen para instrumentos individuales una vez grabados en las pistas. Esto significa que debe ultimar la panoramización y el balance del volumen al enviar las señales desde los canales de entrada al bus L/R.

12 Para ajustar el balance del volumen de cada canal de entrada, pulse varias veces la tecla [VIEW] de la sección Selected Channel para acceder a la página FADER.

Cuando desee ajustar el balance del volumen de los canales de entrada, es conveniente utilizar 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 Al producir sonidos con los instrumentos, utilice las teclas [INPUT SEL] o las del CURSOR [▲]/[▼] para situar el cursor sobre el canal de entrada que desee controlar, y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el balance del volumen.

NOTA

- Es aconsejable no utilizar el mando [GAIN] para ajustar el balance del volumen de los canales de entrada. De esa forma se degrada la relación S/N y puede producir una distorsión del sonido.

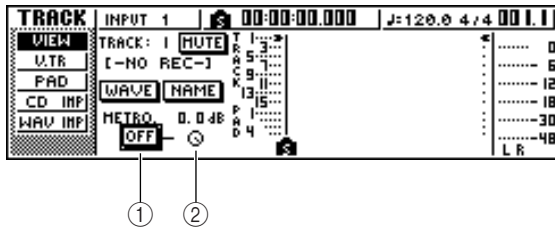
SUGERENCIA

- También puede usar el mando INPUT LEVEL de la ventana INPUT SETTING para ajustar el balance del volumen de los canales de entrada.
- En general, los faders de los paneles están dedicados a los canales de las pistas. Sin embargo, al cambiar los ajustes internos, puede usar los faders para controlar los niveles de entrada de los canales de entrada. (→ p. 169)

Habilitación del metrónomo

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

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



① **Botón del metrónomo**

Activa o desactiva el metrónomo.

② **Mando del metrónomo**

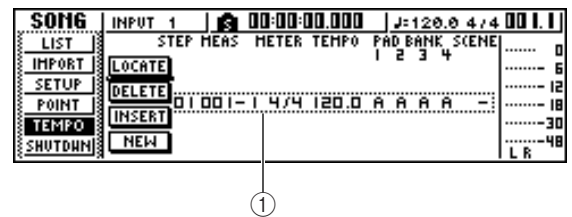
Ajusta el nivel de volumen del metrónomo. El valor actual aparece encima del mando en unidades dB.

- 2 Coloque el cursor sobre el botón del metrónomo y pulse la tecla [ENTER]. Se activa el metrónomo.
- 3 Cuando pulse la tecla [PLAY] para empezar la reproducción, el metrónomo empezará a sonar. Cuando sea 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 tiempo o el compás pulse la tecla [STOP] para detener la reproducción y realice el siguiente procedimiento.

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

La página TEMPO le permite crear un mapa de tiempo que especifique el tiempo y compás de la canción. El tiempo y compás que especifique aquí serán la base del contador de tiempo/compás en pantalla, del metrónomo interno y de los mensajes de reloj MIDI generados por la AW1600.



① **Eventos del mapa de tiempo**

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

- 5 Coloque el cursor sobre el campo TEMPO del evento y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el valor.

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

- 6 Si es necesario, desplace el cursor al campo METER y gire el dial [DATA/JOG] para cambiar el compás.

Puede ajustar un compás con arreglo a un rango de valores de 1/4–8/4.

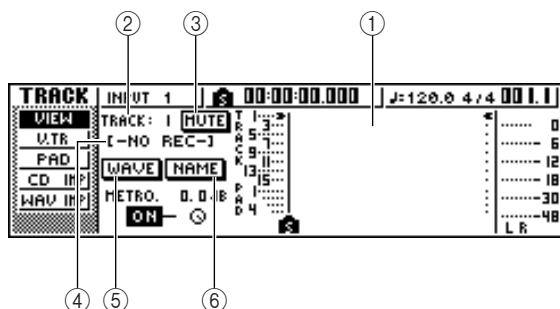


- También es posible cambiar el tiempo o el compás durante una canción. Para más información, consulte "Gestión de canciones" (→ p. 143).
- También es posible usar el Sampler de bucle rápido como unidad de percusión, en lugar del metrónomo. Para más información, consulte "Utilización de bibliotecas de muestras" (→ p. 113).

Grabación en una pista

Ahora que ha finalizado los preparativos, vamos a grabar en una pista.

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



① Vista Track

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

② Campo TRACK

Selecciona la pista que desea utilizar en la 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 la pista no se cambia la pista que se va a grabar.

③ Botón MUTE

Cuando mueve el cursor hasta este botón y pulsa la tecla [ENTER] para silenciar la pista seleccionada.

NOTA

- Esta función activa y desactiva el silencio de la reproducción de pistas del grabador. También afecta al número de pistas de reproducción simultánea de la sección de grabador (→ p. 143). Es aconsejable silenciar todas las pistas que no se utilicen.
- Puesto que las canciones de 24 bits permiten usar un máximo de 8 pistas de reproducción (→ p. 143), no se puede desactivar el silenciamiento de las pistas 9 – 16.
- Los canales de pistas del mezclador pueden silenciarse en la página ON/OFF de la pantalla MONITOR (→ p. 31).

④ Nombre de Pista

Si ha seleccionado 1-16 o ST en el campo TRACK, aquí aparece el nombre asignado a la pista virtual. Si no se ha grabado nada, se asignará 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 sólo aparece 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.

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

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

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

- 3 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 de volumen del metrónomo.

- 4 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 el lugar de la última operación de grabación.

Se ilumina la tecla [UNDO/REDO] de la sección de introducción/control de información. Indica que puede pulsar la tecla [UNDO/REDO] para ejecutar la función Undo.

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

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

La tecla [UNDO/REDO] se oscurece y vuelve al estado previo a la grabación. Repita los pasos 2–5.

- 7 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 le 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 se evitará cualquier grabación accidental.

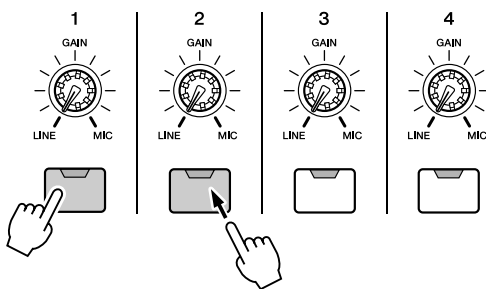
- 8 Si está satisfecho con el contenido grabado, guarde la canción. (Para más información acerca de cómo guardar, → p. 63)**

Tenga presente que el contenido grabado se perderá si apaga la AW1600 antes de guardar la canción.

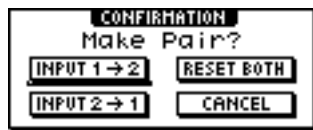
Emparejamiento de los canales de entrada con los canales de pista

Las pistas pad 1–4 y los canales de pista 9/10–15/16 están emparejados de forma permanente. Sin embargo, también puede especificar el emparejamiento de canales de entrada (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o canales de pista (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) adyacentes pares/impares. Cuando se emparejan dos canales se conectan casi todos sus parámetros, de manera que cualquier operación realizada en uno de los canales dará lugar a que también se produzca el mismo ajuste en el otro canal. Esto resulta cómodo para grabar fuentes de audio estéreo o para reproducir dos pistas grabadas en bus como una sola pista estéreo.

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



Una ventana emergente le pedirá que confirme el emparejamiento.



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

- **INPUT (TRACK) x → y**
(x= número impar, y= número par)
..... Copie los ajustes del canal (pista) de entrada de x a y, y emparejélos.
- **INPUT (TRACK) x → y**
(x= número impar, y= número par)
..... Copie los ajustes del canal (pista) de entrada de y a x, y emparejélos.
- **RESET BOTH**
..... Inicialice ambos canales (pistas) de entrada y emparejélos.
- **CANCEL**
..... Cancele el emparejamiento.

Cuando los canales de entrada están emparejados, se vinculan todos los parámetros de mezcla que no sean los del mando [GAIN] y los ajustes introducidos de phase/pan.

Cuando los canales de pista están emparejados, se emparejan todos los parámetros de mezcla que no sean los ajustes de phase/pan. Una operación realizada sólo en un fader impar ajustará el nivel de los canales pares e impares. (Mientras los canales se emparejan, los canales pares 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 y luego pulse la otra tecla [INPUT SEL] (o [TRACK SEL]).**

Una ventana emergente le pedirá que confirme que desea cancelar el emparejamiento.

- 4 Para cancelar el emparejamiento, pulse el botón OK. Si decide no cancelar el emparejamiento, coloque el cursor sobre el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].**

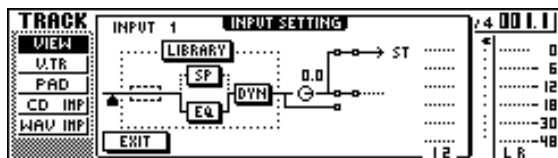


- En el caso de canales emparejados, ajustar la panoramización al máximo a derecha o izquierda da lugar a un nivel nominal. (Los niveles antes y después pasar por la panoramización serán idénticos.) En el caso de canales emparejados, ajustar la panoramización al centro da lugar a un nivel nominal.

Utilización de la biblioteca de entrada

La biblioteca de entrada es una biblioteca de ajustes que se utiliza para aplicar efectos internos, de EQ o de dinámica 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.

- 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.



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

Aparecerá la siguiente pantalla emergente.



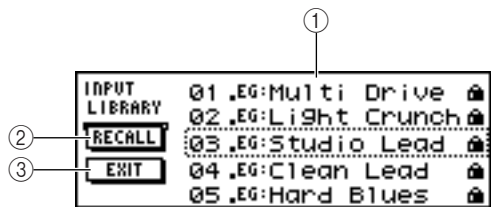
En esta ventana emergente, puede seleccionar si se aplicará el efecto interno 1 o 2 como parche en el canal de entrada.

NOTA

- Cuando utilice la biblioteca de entrada, los efectos internos 1 o 2 se desconectarán del envío o retorno del mezclador y se aplicarán como parches a un determinado canal de entrada. Por ello, los efectos internos se pueden utilizar como máximo en dos canales.

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

Aparecerá la ventana emergente INPUT LIBRARY, que le permite introducir el título de la biblioteca.



① **Lista**

Es la lista de la biblioteca. La línea rodeada por una línea de puntos en medio 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 deseada.

La biblioteca de entrada se organiza con arreglo a las siguientes categorías.

Número	Abreviatura	Categoría
00		Datos para inicializar el canal de entrada.
01-25	EG	Datos aptos para guitarra eléctrica.
26-30	AG	Datos aptos para guitarra acústica.
31-35	BA	Datos aptos para bajo.
36-40	VO	Datos aptos para voces.

NOTA

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

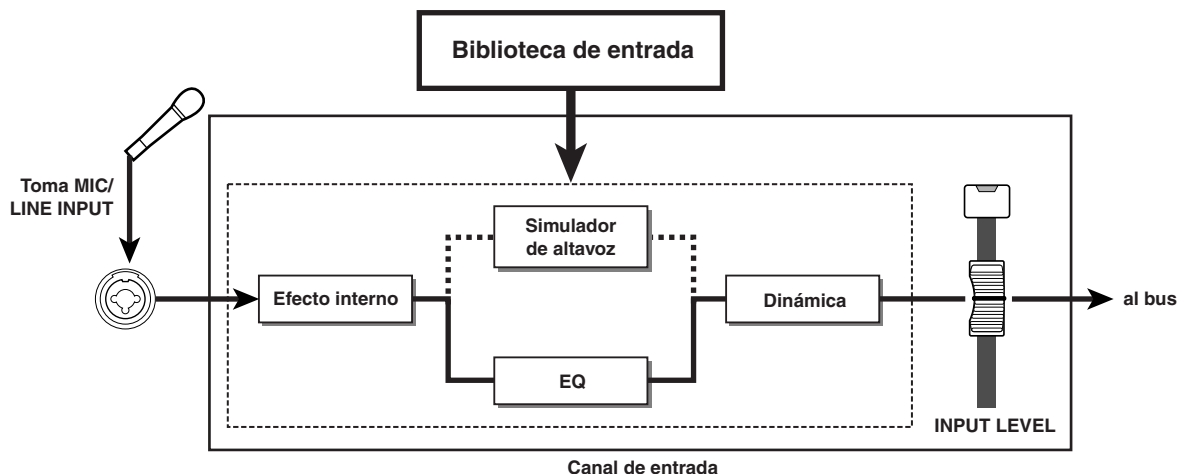
- Seleccione los datos que desee y pulse la tecla [ENTER].

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 de dinámica se aplicarán a la señal de entrada.



NOTA

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

7 Si desea ajustar el efecto, utilice la tecla [INPUT SEL] para seleccionar el canal de entrada. Cuando produzca 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 de cada banda EQ. Para seleccionar la banda que se va a ajustar, utilice 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 de dinámica para ajustar el efecto dinámico. El resultado depende de la biblioteca que haya seleccionado.
- **Girar el mando [EFFECT 1]**
..... Ajusta el balance de sonido directo y de sonido procesado para el efecto interno 1.
- **Girar el mando [EFFECT 2]**
..... Ajusta el balance de sonido directo y de sonido procesado para el efecto interno 2.

NOTA

- Según la biblioteca de entrada seleccionada, puede variar el nivel del canal de entrada. Reajuste el balance del volumen con el mando INPUT LEVEL desde la ventana emergente INPUT SETTING.

SUGERENCIA

- Si al girar el mando [EQ] o [DYN] no se consigue el resultado deseado, puede cargar nuevos ajustes desde la biblioteca EQ o desde la biblioteca dinámica (→ p. 77, 78).

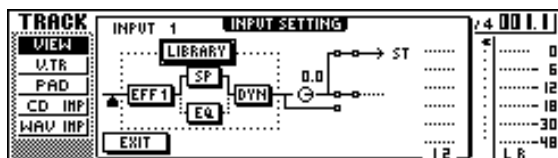
8 De la misma forma, seleccione los ajustes de la biblioteca de entrada para los demás canales de entrada.

Sin embargo, como máximo dos canales de entrada pueden utilizar los efectos internos a la vez.

Utilización de la biblioteca del ecualizador

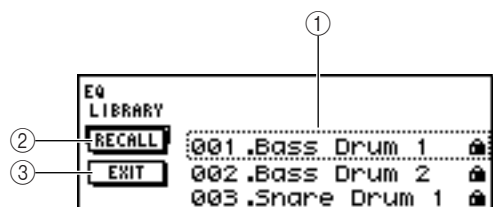
La biblioteca del ecualizador contiene los ajustes EQ adecuados para una amplia variedad de instrumentos. Utilícelos cuando desee aplicar EQ a un canal de entrada mientras graba, o cuando desee modificar los ajustes de EQ después de cargar una biblioteca de entrada.

- 1 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.



- 2 Mueva el cursor hasta el botón EQ en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la biblioteca EQ.



① **Lista**

Es la lista de la biblioteca. La línea rodeada por una línea de puntos en medio 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**

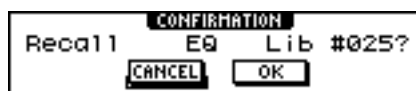
Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para cerrar la venta emergente.

SUGERENCIA

- También puede acceder a la biblioteca EQ pulsando el mando [EQ] de la sección Selected Channel. Para más información, consulte "Utilización de bibliotecas y memorias de escena" (→ p. 73).

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

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



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

Se cargará la biblioteca seleccionada.

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

- 6 Si desea ajustar los valores EQ, pulse las teclas [HIGH], [HI-MID], [LO-MID] y [LOW] de la sección Selected Channel para seleccionar la banda y gire el mando EQ para ajustar la cantidad deseada de realces o cortes.

NOTA

- Si al girar el mando EQ no consigue cambiar el tono, compruebe si es posible que se haya desactivado el ecualizador para este canal (→ p. 95).

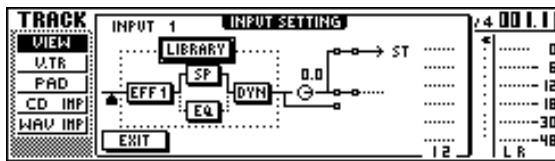
SUGERENCIA

- Si es necesario, puede ajustar también los parámetros de frecuencia y Q de cada banda. Para más información, consulte "Utilización de bibliotecas y memorias de escena" (→ p. 73).

Utilizar la biblioteca de dinámica

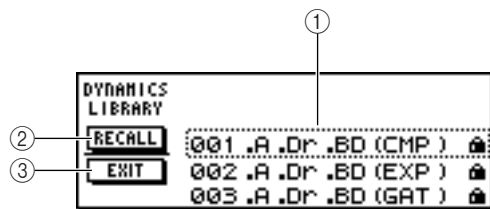
La biblioteca de dinámica contiene los ajustes de dinámica adecuados para una amplia variedad de instrumentos. Al igual que con la biblioteca EQ, puede utilizarlos para aplicar el procesamiento dinámico a un canal de entrada mientras graba, o cuando desee modificar los ajustes de dinámica después de cargar una biblioteca de entrada.

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



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

Aparecerá la biblioteca de dinámica.



1 Lista

Es la lista de la biblioteca. La línea rodeada por una línea de puntos en medio 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

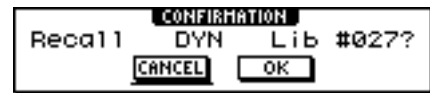
Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para cerrar la venta emergente.



- Puede acceder a la biblioteca de dinámica pulsando el mando [DYN] de la sección Selected Channel. Para más información, consulte "Utilización de bibliotecas y memorias de escena" (→ p. 73).

- 3** Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la biblioteca que desee utilizar y pulse la tecla [ENTER].

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



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

Se cargará la biblioteca de dinámica seleccionada.

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

- 6** Si desea ajustar los valores de dinámica, 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 dinámica. (El resultado depende de la biblioteca que haya seleccionado).



- Si al girar el mando [DYN] no consigue cambiar el tono, compruebe si es posible que se haya desactivado la dinámica de este canal (→ p. 96).



- Si es necesario, puede realizar ajustes detallados a parámetros de dinámica individuales. Para más información, consulte "Utilización de bibliotecas y memorias de escena" (→ p. 73).

5 Grabación de pistas

◆ Capítulo 6 ◆

Sobregrabación

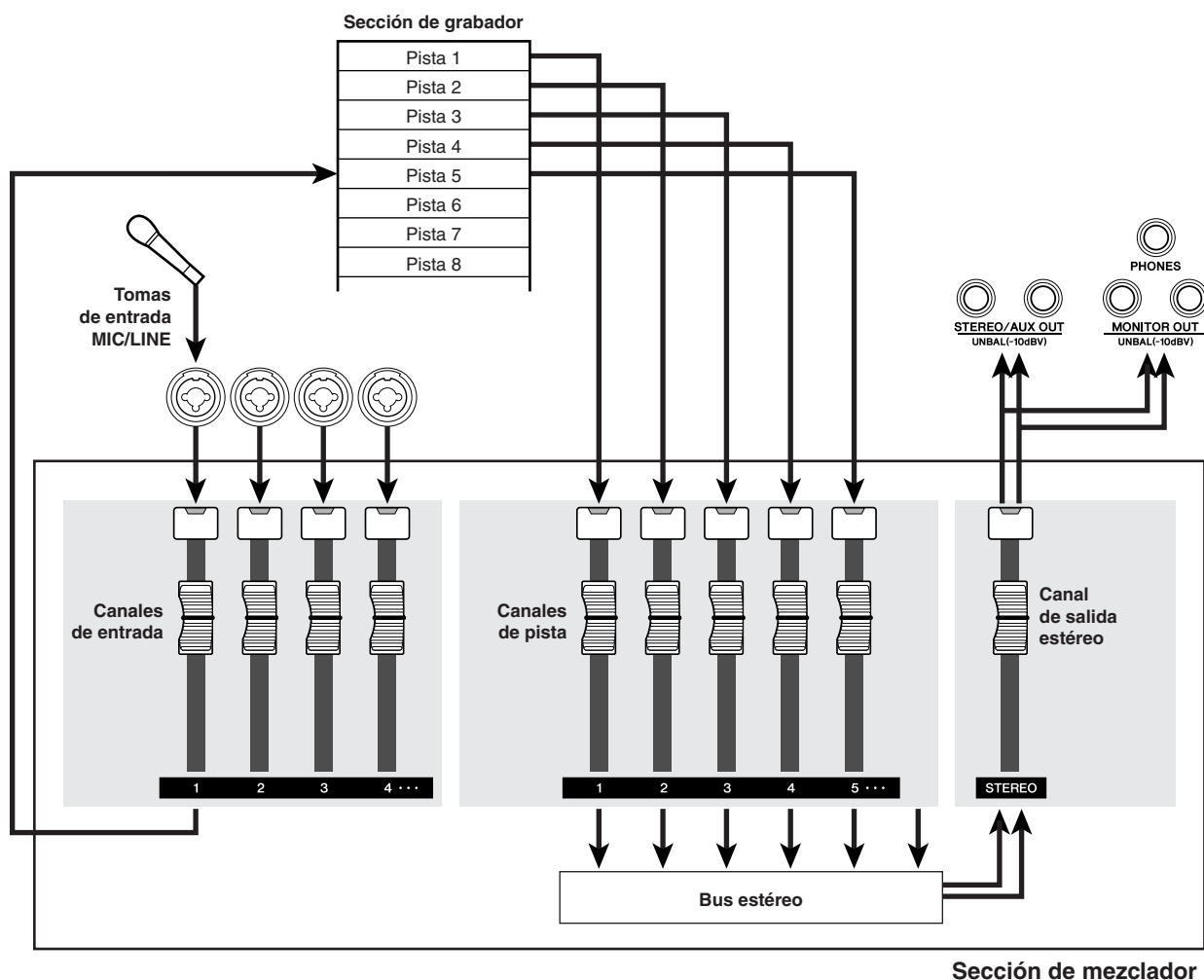
Este capítulo explica cómo grabar interpretaciones adicionales en otras pistas mientras escucha las pistas grabadas previamente. También explica cómo cambiar de pistas virtuales y guardar canciones.

Acerca de la sobregrabación

Se le llama “Sobregrabación” al proceso de grabar interpretaciones adicionales en otras pistas mientras escucha 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 recibida desde la toma MIC/LINE INPUT 1 se direcciona a través de la pista 5 del grabador y se envía al canal de pista 5. A continuación, la señal se envía al bus estéreo, mezclada con el sonido reproducido de los canales de pista 1–4, y sale por las tomas STEREO/AUX OUT y las tomas MONITOR OUT y PHONES.

● Flujo de la señal cuando se sobregraba



Asignación de la señal de entrada a una pista

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

- 1 Baje el fader [STEREO] a la posición $-\infty$.
- 2 Conecte el instrumento o micrófono a una toma MIC/LINE INPUT.
- 3 En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página DIRECT de la pantalla RECORD.

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



- 4 Asigne el canal de entrada al cual está conectado su instrumento/micro a una pista nueva, y ajuste el nivel.

Para más información sobre este paso, consulte "Grabación de pistas" (→ p. 39). El diagrama a continuación muestra un ejemplo de asignación del canal de entrada 1 a la pista 5.



NOTA

- El número de pistas que pueden asignarse en una canción de 24 bits es limitado (→ p. 143).

SUGERENCIA

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

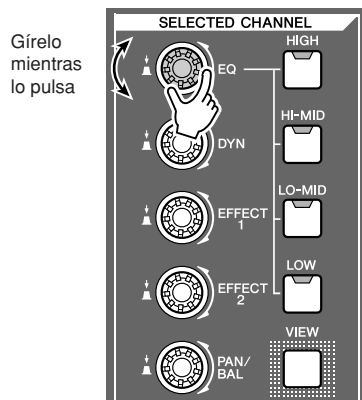
Recuperación instantánea de la biblioteca EQ

En el capítulo titulado "Grabación de pista" se explica cómo acceder a la página LIBRARY de la pantalla EQ y cargar una biblioteca EQ para cambiar el EQ. Esta sección explica cómo recuperar una biblioteca EQ de forma instantánea.

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

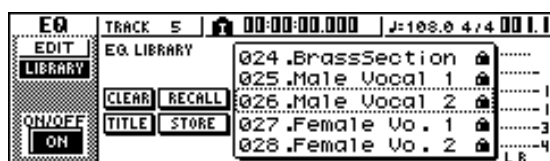
Se seleccionará el canal de entrada correspondiente para las operaciones.

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



Gírelo mientras lo pulsa

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



- 3 Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar una biblioteca EQ. A continuación lleve el cursor al botón RECALL y pulse la tecla [ENTER].

Se cargará la biblioteca seleccionada.

- 4 Para ajustar los ajustes EQ, utilice las teclas [HIGH], [HI-MID], [LO-MID] y [LOW] de la sección Selected Channel para seleccionar la banda EQ, y gire el mando [EQ] para ajustar la cantidad deseada de realce o corte.

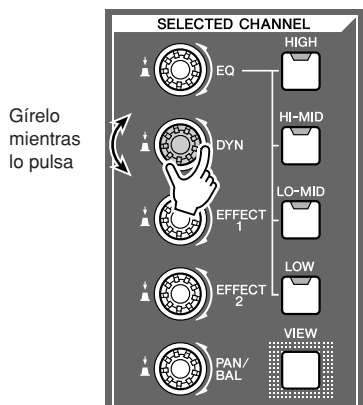
SUGERENCIA

- Si es necesario, puede realizar ajustes detallados a parámetros EQ, como la frecuencia de centro y Q (→ p. 95).

Recuperación instantánea de una biblioteca de dinámica

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

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



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



- 2 Gire el dial **[DATA/JOG]** para seleccionar una biblioteca **DYN**. A continuación lleve el cursor al 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**.



- De la misma manera, puede pulsar y girar los mandos **[EFFECT 1]** o **[EFFECT 2]** en **Selected Channel** para recuperar una biblioteca de efectos.
- Si es necesario, puede realizar ajustes detallados a los parámetros de dinámica (→ p. 96).

Ajuste del balance de mezcla y panoramización

Aquí se explica cómo ajustar el balance de volumen y la panoramización de las pistas ya grabadas y de las que ahora sobregrabará.

- 1 Mientras reproduce la canción, eleve los faders de canal de pista de las pistas ya grabadas a un nivel adecuado de monitorización.
- 2 Pulse la tecla del canal de pista **[TRACK SEL]** para una pista ya grabada y utilice el mando **[PAN/BAL]** de la sección **Selected Channel** para ajustar la panoramización.
- 3 Detenga el grabador y mientras produce sonido en su instrumento, ajuste el fader del canal de pista del destino de grabación para que el nivel de monitorización sea el apropiado.

El canal de pista de la pista del destino de grabación enviará la señal de entrada al bus estéreo mientras se esté grabando o cuando se haya detenido, y enviará la señal de reproducción de la pista al bus estéreo durante la reproducción. Esto significa que para escuchar la señal de entrada, debe detener el grabador.



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

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

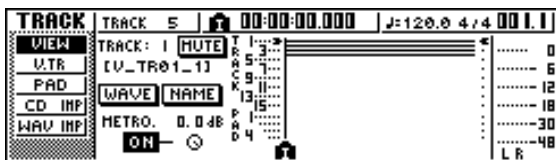
De la misma manera que para la señal del canal de entrada, también puede utilizar **EQ** y **dinámica** para procesar el canal de pista. Para ello, pulse la tecla **[TRACK SEL]** para seleccionar el canal de pista y utilice los mandos **[EQ]** o **[DYN]** de la sección **Selected Channel** para recuperar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

6
Sobregrabación

Sobregrabación

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

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



- 2 Lleve el cursor al botón del metrónomo y pulse la tecla [ENTER] para activar o desactivar el ajuste.

Puede sobregrabar tanto si el metrónomo está activado como si no lo está.

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

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

- 4 Mientras escucha las pistas ya grabadas, toque el instrumento que quiere sobregrabar.

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

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

- 6 Para escuchar la interpretación grabada desde el comienzo, pulse la tecla RTZ [◀] para poner el contador a cero y pulse la tecla PLAY [▶].



- Si grabó desde la mitad de la canción, pulse la tecla [IN] para desplazarse al lugar en que empezó a grabar.

- 7 Si está satisfecho con la interpretación grabada, guarde la canción. (Para más información acerca de cómo guardar, → p. 63)

Para repetir la grabación, pulse la tecla [UNDO/REDO] para cancelar la grabación y repita los pasos 3-7.

Pinchado de entrada/de salida

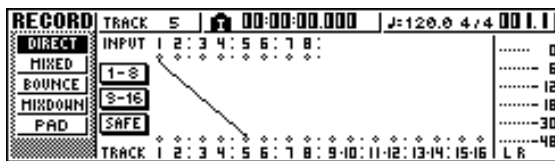
Si se equivoca durante la sobregrabación, puede repetir la grabación sólo del fragmento en el que ha cometido el error. Este proceso recibe el nombre de “pinchado de entrada/salida”. Este procedimiento puede realizarse como un “pinchado de entrada/salida manual” en el que cambie de forma manual entre la grabación y la reproducción, o como un “pinchado de entrada/salida automático” en el que grabación y reproducción cambiarán automáticamente al llegar a los lugares especificados 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 un interruptor de pedal.

- 1 Si desea realizar un pinchado de entrada/salida con un interruptor de pedal, conecte uno de estos dispositivos (Yamaha FC5 o equivalente) –que haya adquirido por separado– al panel posterior de la toma FOOT SW.
- 2 Acceda a la página DIRECT de la pantalla RECORD y asegúrese de que el instrumento o micrófono esté asignado a la pista en la que va a realizar el pinchado de entrada.

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



- 3 Busque un lugar anterior al punto en el que va a realizar el pinchado de entrada.
Quizá le sea útil registrar un marcador en un lugar uno o dos compases anteriores al punto en el que va a realizar el pinchado de entrada, para que pueda volver rápidamente al mismo. (Para más información sobre el registro de marcadores → p. 67)
- 4 En la sección de transporte, pulse la tecla PLAY [▶]. (Si lo prefiere, puede pulsar el interruptor de pedal.)

La canción empezará a reproducirse. En este momento, el sonido de la reproducción de pista del canal de pista del destino de grabación se enviará al bus estéreo y no se podrá escuchar la señal de entrada.

- 5 En el punto en que desee empezar la reproducción, mantenga pulsada la tecla PLAY [▶] y pulse la tecla REC [●] (o pulse el interruptor de pedal una vez más), y empiece a tocar el 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 del 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.

- 6 En el punto en el que desee realizar el pinchado de salida, pulse la tecla PLAY [▶] (o pulse el interruptor de pedal).

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

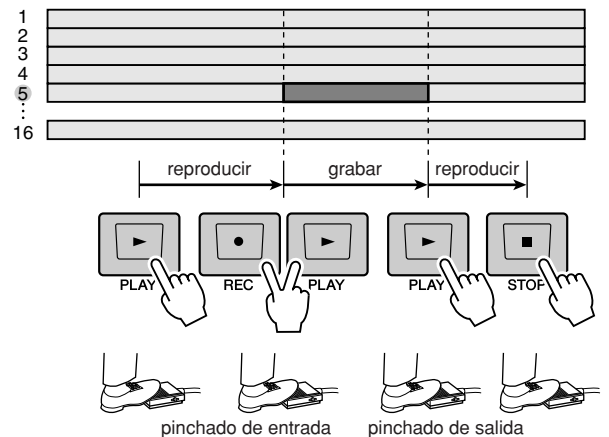
- 7 Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■] (o pulse el interruptor de pedal).

- 8 Para escuchar el nuevo contenido grabado, busque un lugar 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. (Para más información acerca de cómo guardar, → p. 63)

Para repetir la grabación, pulse la tecla [UNDO/REDO] para cancelar la grabación y repita los pasos 4-9.

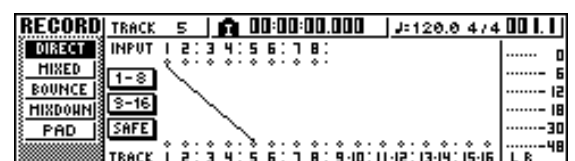
El siguiente diagrama muestra el procedimiento para el pinchado de entrada/salida manual.



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 el lugar del pinchado de entrada (el punto de entrada) y el lugar de pinchado de salida (el punto de salida).

- 1 Acceda a la página DIRECT de la pantalla RECORD, y asegúrese de que el instrumento/micrófono esté asignado a la pista en la que quiere realizar el pinchado de entrada.



La tecla [INPUT SEL] de la fuente de grabación y la tecla [TRACK SEL] del destino de grabación parpadearán en rojo.

2 Busque el punto en el que desea realizar un pinchado de entrada.

3 En la sección **Locate**, mantenga pulsada la tecla [SET] y pulse la tecla [IN].

El lugar actual quedará registrado como el punto In.

4 Busque el punto en el que desea realizar un pinchado de salida.

5 En la sección **Locate**, mantenga pulsada la tecla [SET] y pulse la tecla [OUT].

El lugar actual quedará registrado como el punto Out.

SUGERENCIA

- Si desea ajustar los puntos In y Out de forma más precisa, puede utilizar la función **Nudge** (→ p. 71) que reproduce repetidamente un breve fragmento antes o después del lugar actual, o utilizar la ventana emergente **WAVE DISPLAY** (→ p. 72) que le permite ver el contenido de la pista como forma de onda.
- Los puntos In y Out se actualizan cada vez que se graba. El lugar en el que empezó a grabar por última vez se registra como punto In y el lugar en el que detuvo la grabación por última vez se registra como punto Out.

6 En la sección **Locate**, pulse la tecla [AUTO PUNCH].

La tecla [AUTO PUNCH] se iluminará y se desactivará la función de pinchado de entrada/salida automático.

Irán automáticamente a un punto situado a una determinada distancia (el tiempo “pre-roll”) por delante del punto In. Este punto se denomina punto “pre-roll”.

7 Para ensayar con el pinchado de entrada/salida automático, pulse la tecla [PLAY].

- 1 La tecla [PLAY] se iluminará, y se iniciará la reproducción desde el punto pre-roll.
- 2 Cuando alcance el punto de pinchado de entrada automático, la tecla [REC] empezará a parpadear, y la señal que esté escuchando desde el canal de pista del destino de grabación cambiará de la reproducción de la pista a la señal de entrada (fuente de grabación). (Pero no se grabará nada).
- 3 Cuando alcance el punto de pinchado de entrada automático, la tecla [REC] se oscurecerá y la señal que esté escuchando desde el canal de pista del destino de grabación volverá a la reproducción de pista.
- 4 Cuando alcance un punto a una determinada distancia (el tiempo “post-roll”) del punto Out (este punto se denomina “post-roll”), regresará al punto pre-roll y se detendrá.

SUGERENCIA

- Si activa la tecla [REPEAT] de la sección **Locate** antes del paso 7, las operaciones ①–④ de este paso se repetirán hasta 15 veces. (La función **A-B Repeat** se desactiva durante este tiempo). Para detener la repetición del ensayo, pulse de nuevo la tecla [REPEAT] o pulse la tecla [STOP].
- Con los ajustes iniciales de la AW1600, los puntos pre-roll y post-roll están definidos en cuatro segundos. Puede ajustar estos valores en un rango de valores comprendido entre 0–5 segundos (→ p. 169).

8 Para realizar el pinchado de entrada/salida, detenga el grabador, mantenga pulsada la tecla [REC] y pulse la tecla [PLAY].

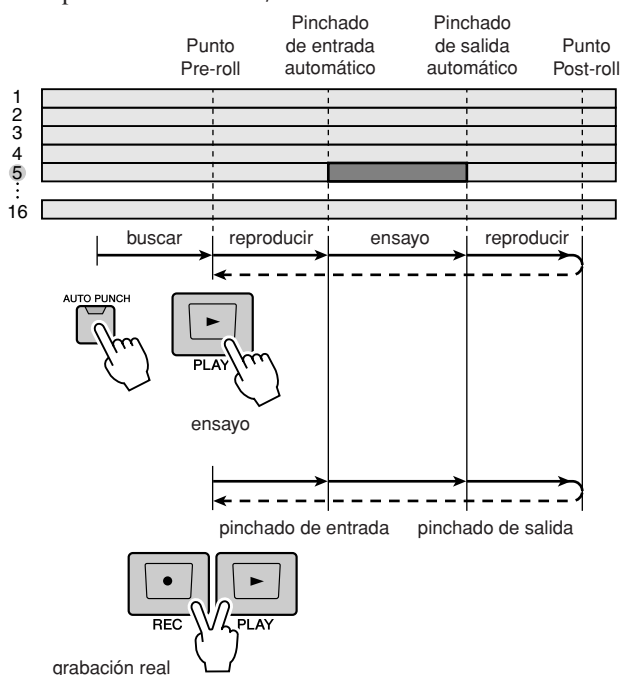
- 1 Sólo se iluminará la tecla [PLAY] y la reproducción se iniciará desde el punto pre-roll.
- 2 Cuando alcance el punto de pinchado de entrada automático, la tecla [REC] se iluminará y empezará la grabación (“pinchado de entrada”).
- 3 Cuando alcance el punto de pinchado de salida automático, la tecla [REC] se oscurecerá, se detendrá la grabación y volverá al modo de reproducción (pinchado de salida).
- 4 Cuando alcance el punto post-roll, regresará al punto pre-roll y se detendrá.

9 Para comprobar la nueva grabación, pulse la tecla [AUTO PUNCH] para que se apague y, a continuación, pulse la tecla [PLAY].

10 Si está satisfecho con el nuevo contenido grabado, guarde la canción. (Para el procedimiento de guardar → p. 63)

Si decide repetir la grabación, puede volver a la mejor toma con la lista **Undo** (deshacer) después de realizar varias sobregrabaciones repitiendo los pasos del 6 al 9 (→ p. 61).

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



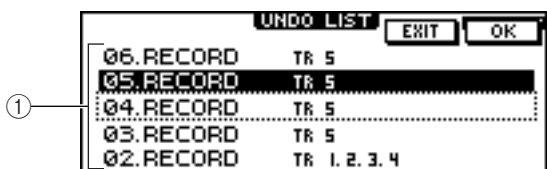
6 Sobregrabación

Utilización de Undo List

Con la función de deshacer de la AW1600, no sólo puede cancelar las últimas operaciones de edición o grabación, sino que puede revisar hasta quince de las últimas operaciones realizadas. Esto resulta cómodo cuando, por ejemplo, después de realizar varias sobregrabaciones, decide volver al estado inmediatamente posterior a la grabación del tercer solo.

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

Se visualizará la ventana emergente UNDO LIST.



1 Undo List

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

Desde la izquierda, la lista muestra un número de paso que indica 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 puntos indica el paso al que la función Undo devolverá la canción.

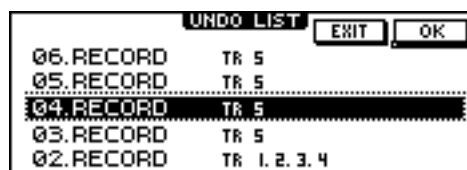
NOTA

- Si ya ha cancelado operaciones recientes con la función Undo (deshacer) antes de mostrar la lista de Undo, es posible que los pasos anteriores no figuren en ella.

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

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

La canción actual pasará al estado del paso seleccionado.



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

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

NOTA

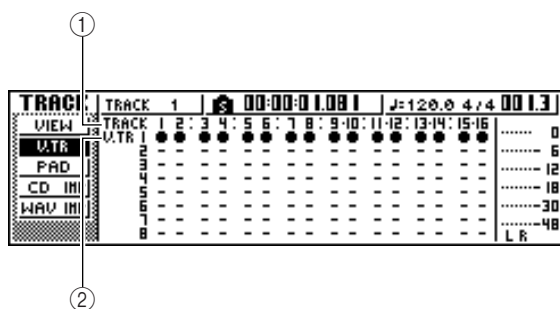
- Tenga en cuenta que si graba o edita después de "deshacer" acciones hasta un determinado paso, se borrarán los datos hechos o deshechos anteriores a éste. Por ejemplo, si deshace los tres pasos anteriores y luego graba o edita, se perderán los datos hechos o deshechos de los pasos 1 y 2 anteriores.

Cambio de pista virtual

Cada pista de audio 1–16 contiene ocho pistas virtuales. Después de sobregrabar un solo, puede cambiar la pista virtual de esa pista y grabar otra toma sin perder el contenido grabado anteriormente. Aquí se describe cómo cambiar la pista virtual seleccionada de una pista.

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

En la página V.TR puede cambiar la pista virtual (1–8) que cada pista de audio 1–16 utilizará para grabar o reproducir.



① TRACK

Indica el número 1–16 de la pista.

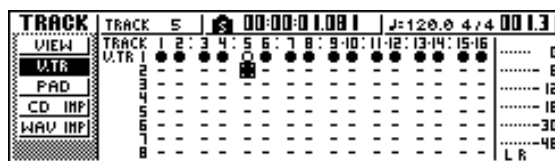
② V.TR

Indica el estado de las pistas virtuales 1–8. La pista virtual que está actualmente seleccionada para cada pista se indica con un símbolo “●”. De las pistas virtuales no seleccionadas, las que se han grabado se indican con un “○”, y las que aún no se han grabado se indican como “–”.

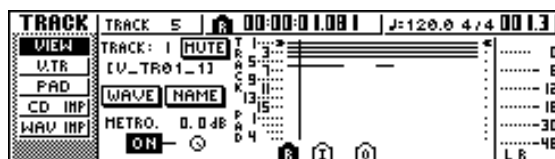
- 2 Utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼]/[◀]/[▶] para seleccionar el número de pista virtual que va a asignar a una pista concreta.

- 3 Pulse la tecla [ENTER].

El símbolo “●” se visualizará en la posición de la pista virtual que acaba de seleccionar. Esta pista virtual se utilizará para grabar o reproducir.



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



- 5 Lleve el cursor al campo TRACK y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar un número de pista.

- 6 Lleve 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 Asigne un nuevo nombre a la pista virtual.

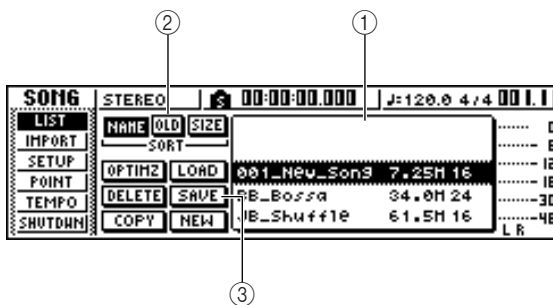
Para más información sobre cómo asignar nombres, consulte la página 25.

Guardado de la canción actual

Esta sección describe cómo guardar la canción actual en el disco duro. Si por accidente apaga la AW1600 sin guardar la canción, se perderán todas las grabaciones u operaciones que haya realizado desde la última vez que guardó la canción. Acostúmbrase a guardar la canción con frecuencia.

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

En esta 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 rodeada por un recuadro de puntos 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 AW1600. (Es la denominada “canción actual.”)

② Campo SORT

Utilice 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], se guardará la canción seleccionada.

- 2 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.



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

Si coloca el cursor sobre el botón CANCEL (en lugar del 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 a continuación guardar la canción. (Realización de varios ajustes en una canción → p. 146)

SUGERENCIA

- Si es necesario, puede cambiar el nombre de la canción antes de guardarla → p. 145).
- En las situaciones siguientes, una ventana emergente le preguntará si desea guardar la canción actual: cuando cargue una canción desde el disco duro, cuando cree una canción o cuando apague la AW1600.
- Sin embargo, es aconsejable guardar con frecuencia la canción con la que esté trabajando como medida de protección contra accidentes, como cuando se desconecta accidentalmente el cable de alimentación de la AW1600.

Carga de una canción

Aquí se explica cómo cargar una canción desde el disco duro.

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

SONG		STEREO	00:00:00.000	J:120.0 4/4 00 1 1
LIST	NAME	OLD	SIZE 0
IMPORT	SORT		 6
SETUP	OPTIMIZE	LOAD	001_New_Song3	7.25H 16 12
POINT	DELETE	SAVE	BB_Bossa	34.0H 24 18
TEMPO	COPY	NEW	JB_Shuffle	61.5H 16 30
SHUTDOWN			JP_Swing	15.9H 24 48
			KHS_Ballad	11.7H 16 L R

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

SONG		STEREO	00:00:00.000	J:120.0 4/4 00 1 1
LIST	NAME	OLD	SIZE 0
IMPORT	SORT		 6
SETUP	OPTIMIZE	LOAD	001_New_Song3	7.25H 16 12
POINT	DELETE	SAVE	BB_Bossa	34.0H 24 18
TEMPO	COPY	NEW	JB_Shuffle	61.5H 16 30
SHUTDOWN			JP_Swing	15.9H 24 48
			KHS_Ballad	11.7H 16 L R

- 3 Lleve el cursor al botón LOAD de la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

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



- 4 Lleve el cursor al botón YES (si desea guardar la canción actual) o al botón NO (si no desea guardarla) y pulse la tecla [ENTER].

Se cargará la canción seleccionada.

NOTA

- Si selecciona NO, se perderán todos los cambios realizados desde la última vez que guardó la canción.

Distintos tipos de reproducción

En este capítulo explicaremos cómo utilizar las funciones de localizador y marcador, así como otros métodos de reproducción ofrecidos por la AW1600.

Utilización del localizador

Los “puntos de lugar” son lugares que se especifican en una canción para ejecutar funciones como pinchado automático de entrada y salida, y repetición de A-B. Utilice esta función para “buscar” (es decir, trasladarse al lugar actual de la canción) uno de estos puntos con sólo pulsar una tecla. En la AW1600, puede utilizar los siguientes puntos de lugar.

● Puntos de entrada/salida

Estos puntos de lugar 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 realizada se definen 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 lugar se utilizan para especificar el fragmento para la función A-B Repeat (→ p. 70). Los puntos A y B pueden definirse en cualquier punto de la canción, pulsando una tecla o mediante operaciones en la pantalla.

● Puntos de inicio/fin

Estos puntos de lugar normalmente corresponden al principio y al final de la canción. Cuando se crea una canción, el punto de inicio (Start) se define inicialmente como tiempo absoluto 00:00:00.000. Al grabar, el final de la canción se define automáticamente como punto final (End). Si graba más allá del punto End definido, éste retrocederá automáticamente.

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



- 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 (→ p. 102).

Punto de = 00:00:00:00.00

Contador	formato de		
ABS	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00
SEC	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00
T.C	00:00:00:00.00	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00

Punto de = 00:00:05:00.00

Contador	formato de		
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



- Cuando la AW1600 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) de los compases visualizados en el contador.

● Punto cero relativo

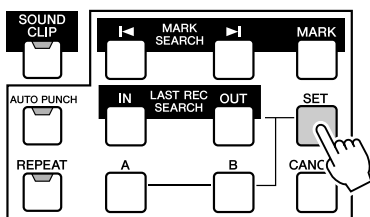
Este punto de lugar almacena la posición cero relativa. Cuando pulsa la tecla RTZ [◀] en la sección de transporte, se trasladará a este lugar. Si la canción se encuentra en el estado inicial, el punto cero relativo será igual al tiempo absoluto 00:00:00.000, pero puede cambiarlo con las teclas o las operaciones en pantalla. Si selecciona REL como formato de visualización del contador, el lugar actual se visualizará con el punto Cero Relativo como 0.

El siguiente procedimiento muestra cómo registrar el lugar actual en uno de los puntos de lugar y después llevar la canción al mismo.

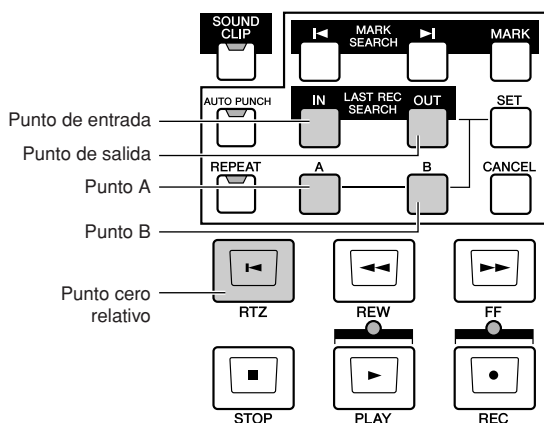
1 Lleve la canción al punto que desea registrar como punto de lugar.

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

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



Los puntos de lugar se corresponden con las siguientes teclas.



- Tecla [IN] Punto de entrada
- Tecla [OUT] Punto de salida
- Tecla [A] Punto A
- Tecla [B] Punto B
- Tecla RTZ [◀] Punto cero relativo

NOTA

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

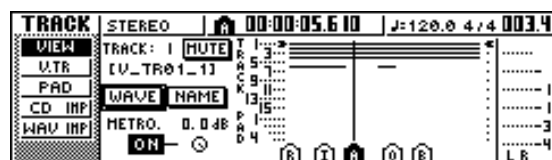
3 Para trasladarse a un punto de lugar registrado, pulse la tecla correspondiente mientras la canción esté detenida o reproduciéndose.

La canción se trasladará a dicho lugar y aparecerá un icono en la parte izquierda del contador para indicar el punto de lugar seleccionado.



Este icono seguirá visible hasta que reproduzca, o rebobine o avance más allá del punto de lugar o del lugar del marcador anterior o siguiente.

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



SUGERENCIA

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

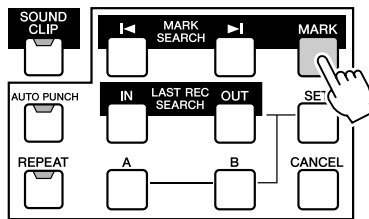
Utilización de marcadores

Los “marcadores” son símbolos que se asignan a determinados lugares de una canción, para poder ir rápidamente hasta un punto deseado. Puede asignar hasta 99 marcadores en cada canción. Utilice las teclas [◀]/[▶] para buscar los marcadores y desplazarse a ellos.

1 Vaya al lugar de la canción donde desea asignar un marcador.

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

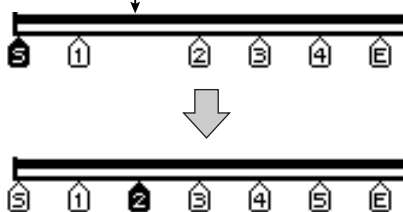
2 Pulse la tecla [MARK].



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

Los marcadores se numeran automáticamente del 1 al 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.

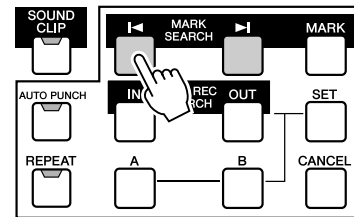
Registro de un nuevo marcador



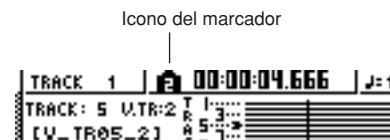
SUGERENCIA

- Los ajustes de marcadores 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 un lugar donde ya se ha registrado un marcador, la pantalla indicará “CANNOT SET MARK” y el marcador no se creará.

3 Pulse la tecla [◀] para ir al marcador anterior, o la tecla [▶] para pasar al siguiente.



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



Icono del marcador

Este icono seguirá visible hasta que reproduzca, o rebobine o avance más allá del punto de lugar o del lugar del marcador anterior o siguiente.

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



Icono del marcador

NOTA

- Los marcadores distintos al marcador visualizado a la izquierda del contador aparecen como iconos sin número, e indican su lugar aproximado.

SUGERENCIA

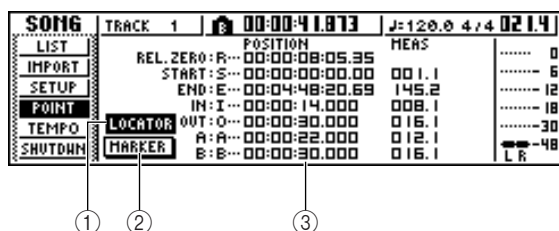
- Cuando cree un CD de audio, puede utilizar marcadores para dividir la pista estéreo en las pistas que se escribirán en el CD de audio (→ p. 102).

Ajuste de la posición de un punto o marcador de lugar

Ésta es la forma de ajustar la posición de un punto o marcador de lugar ya registrado.

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

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



- 1 Botón LOCATOR
- 2 Botón MARKER

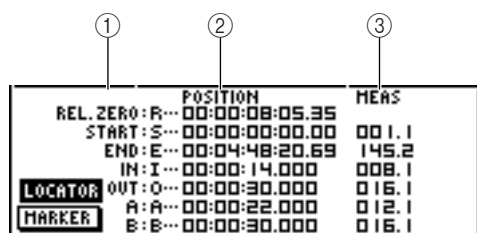
Estos botones seleccionan si la pantalla mostrará puntos o marcadores de lugar. Se seleccionará el botón activado actualmente.

- 3 Área de visualización del punto o marcador del localizador

Esta área muestra una lista de los puntos o marcadores de lugar, en función de que haya seleccionado el botón LOCATOR o el botón MARKER.

- 2 Si desea ajustar la posición de un punto de lugar, compruebe si el botón LOCATE está activado (seleccionado) en la pantalla.

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



- 1 Puntos de lugar

Muestran el tipo de punto de lugar y su abreviatura.

- 2 POSITION

Muestra la posición de cada punto de lugar como código de tiempo o el formato de visualización del contador.

- 3 MEAS

Muestra la posición de cada punto de lugar como compases/tiempos. Este valor se calcula con arreglo al tiempo y tipo de compás del mapa de tiempo (→ p. 149).

El formato en que se visualiza la posición depende del punto de lugar. La siguiente tabla muestra el formato de visualización cada punto de lugar.

Punto de lugar	Campo POSITION	Campo MEAS
REL.ZERO	Código de tiempo	—
START	Código de tiempo	Compás/tiempo
END	Código de tiempo	Compás/tiempo
ENTRADA (IN)	Formato de visualización del contador	Compás/tiempo
SALIDA (OUT)	Formato de visualización del contador	Compás/tiempo
A	Formato de visualización del contador	Compás/tiempo
B	Formato de visualización del contador	Compás/tiempo

SUGERENCIA

- Si no ha registrado un punto de lugar, el campo numérico indicará “-”.

- 3 Lleve el cursor al valor del punto de lugar que desea ajustar y gire el dial [DATA/JOG] para cambiar el valor.

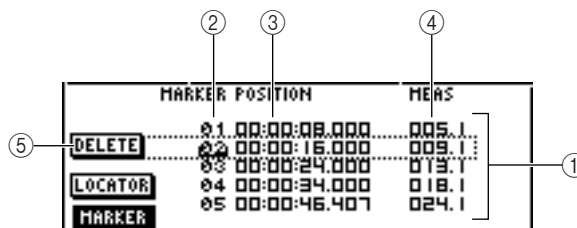
Sólo en el caso del punto Start, una ventana emergente “Change START Position?” pedirá confirmación cuando intente cambiar el valor. Lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER] y, a continuación, cambie el valor.

NOTA

- Si cambia el punto Start, los lugares ya grabados en una pista se moverán en relación con las líneas de compás definidas por el mapa de tiempo. Téngalo en cuenta si utiliza una pantalla de compases para el metrónomo o para el sampler de bucle rápido.

- 4 Para ajustar el lugar de un marcador, lleve el cursor al botón MARKER en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

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



- 1 Lista

Enumera los marcadores que se han registrado. La línea encuadrada por un marco de puntos es la seleccionada para las operaciones.

- 2 MARKER

Son los números de marcador 01–99.

- 3 POSITION

Muestra la posición de cada marcador, en el formato de visualización del contador.

④ MEAS

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

⑤ Botón DELETE

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

5 Lleve el cursor al 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.

6 Lleve el cursor al valor que desea editar y gire el dial [DATA/JOG] para editarlo.

NOTA

- No puede cambiar el lugar más allá del marcador siguiente o anterior.

Borrado de un punto o marcador de lugar

Si es necesario, puede borrar un punto o marcador de lugar (excepto los puntos Relative Zero, Start y End) ya registrado.

NOTA

- No es posible recuperar un punto de lugar borrado.

■ Borrado un punto de lugar

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

■ Borrado de un marcador

Puede borrar un marcador de dos formas: con las teclas o desde la pantalla.

Para borrar un marcador con las teclas, vaya al 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, lleve el cursor al botón DELETE y pulse la tecla [ENTER].

Reproducción repetida de un fragmento dado (función A-B

La AW1600 dispone de una función "A-B Repeat" que reproduce repetidamente el fragmento entre el punto A y el punto B. Esta función resulta útil cuando se quiere reproducir repetidamente un determinado fragmento de la canción mientras se ajusta la mezcla.

1 Registre los puntos A y B en lugares en que desea que empiece y acabe la reproducción repetida.

Para más información sobre cómo definir los puntos A y B, consulte "Utilización de marcadores" (→ p. 67).



- Si define el punto B antes que el punto A, el fragmento B → A se reproducirá repetidamente.

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

La tecla [REPEAT] se iluminará y se activará la función A-B Repeat. La canción irá automáticamente al punto A.



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

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

La reproducción comenzará desde el punto A. Al llegar al punto B, se vuelve automáticamente al punto A y continúa la reproducción.



- 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.

4 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, sin tener en cuenta la posición actual.

5 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, la reproducción será normal a partir de este lugar.



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

Búsqueda de un lugar mientras se escucha el sonido (función Nudge)

“Nudge” es una función que reproduce repetidamente un fragmento corto anterior o posterior al lugar actual. Con la función Nudge, puede buscar un lugar preciso mientras escucha la reproducción. Resulta útil cuando necesita especificar un lugar con precisión, como cuando se indican los puntos de pinchado automático de entrada/salida o se edita el contenido de una pista.

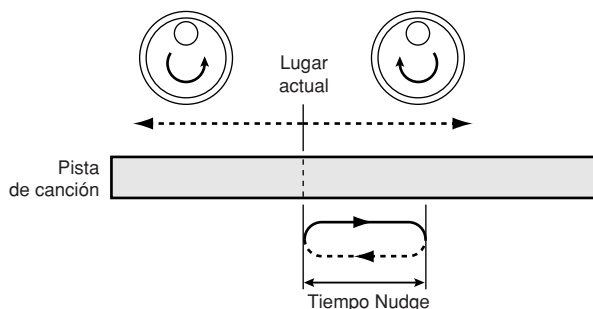
1 Aproxímese al punto que desea encontrar.

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 empezará en el lugar actual.

3 Para avanzar desde el lugar actual, gire el dial [DATA/JOG] hacia la derecha. Para retroceder desde el lugar actual, gire el dial [DATA/JOG] hacia la izquierda.

Si selecciona la visualización de tiempo como formato de visualización del contador, puede llevar la el lugar hacia delante o hacia atrás en milisegundos. Si selecciona la visualización de código de tiempo, puede moverse en unidades de submarco.



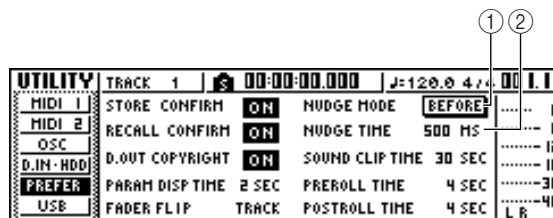
SUGERENCIA

• Incluso utilizando la función Nudge, puede utilizar puntos o marcadores de lugar para cambiar el lugar, o registrar puntos o marcadores de lugar (→ p. 65).

4 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.

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



① NUDGE MODE

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

② NUDGE TIME

Especifica la duración del fragmento que reproducirá la función Nudge.

6 Para cambiar la duración de la reproducción (tiempo nudge), lleve el cursor al valor del campo NUDGE TIME y utilice el dial [DATA/JOG] para definir el tiempo nudge.

Puede definir el tiempo nudge en un rango de 25 ms – 800 ms. (Por defecto = 500 ms).

7 Para cambiar la posición de reproducción (modo nudge), lleve el cursor al botón NUDGE MODE y pulse la tecla [ENTER] para cambiar entre los dos modos nudge siguientes.

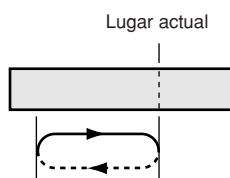
● AFTER

Reproducción repetida durante el tiempo nudge, empezando en el lugar actual (por defecto).

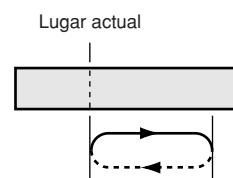
● BEFORE

Reproducción repetida durante el tiempo nudge, finalizando en el lugar actual.

NUDGE MODE: BEFORE



NUDGE MODE: AFTER



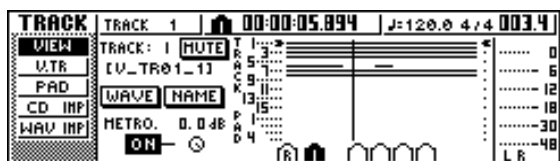
NOTA

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

Búsqueda de un lugar mientras se visualiza la forma de onda

La AW1600 le permite buscar un lugar mientras visualiza la forma de onda del sonido grabado en la pista.

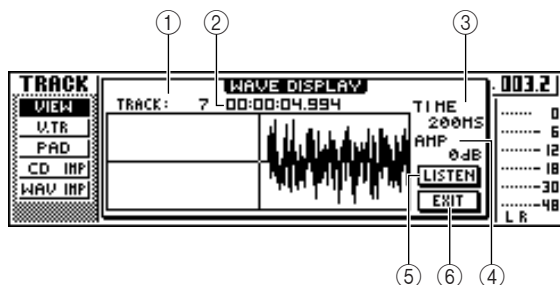
- 1 Aproxímese al punto que desea encontrar.**
- 2 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [TRACK] de la sección Work Navigate y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página VIEW de la pantalla TRACK.**



- 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 desea visualizar.**

- 4 Lleve el cursor al botón WAVE y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá la ventana emergente WAVE DISPLAY. Esta ventana emergente muestra 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 seleccionado actualmente. También puede llevar 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 el lugar actual en la ventana emergente WAVE DISPLAY. Puede llevar el cursor a este campo y girar el dial [DATA/JOG] para llevar el lugar actual hacia delante o hacia atrás.

3 TIME

Al llevar el cursor a esta área y hacer girar el dial [DATA/JOG], es posible 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 que aparece en la ventana emergente WAVE DISPLAY.

Si selecciona 1SEC, la distancia del borde izquierdo al borde derecho de la pantalla equivaldrá a un segundo. Al seleccionar SAMPLE se consigue la máxima ampliación y cada píxel horizontal corresponde a una muestra (1/44.100 segundo).

4 AMP

Al llevar el cursor a esta área y hacer girar el dial [DATA/JOG], es posible ampliar o reducir la pantalla de la forma de onda en el eje de amplitud. El valor de este campo indica el rango de niveles de la forma de onda que aparece 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 lleva 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, se moverá la línea vertical (puntero) que indica el lugar actual y también cambiará el valor del contador. No podrá realizar operaciones de transporte convencionales al reproducir pulsando el botón LISTEN.

6 Botón EXIT

Si lleva el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], saldrá de la ventana emergente WAVE DISPLAY y volverá a la página VIEW anterior.



- Incluso después de visualizar la ventana emergente WAVE DISPLAY, puede utilizar las teclas [TRACK SEL] para cambiar la pista que se debe visualizar.

- 5 Si es necesario, lleve el cursor a los campos TIME/AMP y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar la escala vertical y horizontal de la pantalla de forma de onda.**

- 6 Para especificar un lugar dentro de la ventana emergente, lleve el cursor al 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 es necesario, puede utilizar el botón LISTEN para reproducir el fragmento de la forma de onda mostrada en la ventana emergente WAVE DISPLAY, y comprobar el lugar escuchando.



- También puede cambiar la posición del puntero utilizando los puntos o marcadores de lugar registrados en la canción (→ p. 65, 67).
- La posición mostrada en el contador puede registrarse como punto o marcador de lugar (→ p. 65, 67).

- 7 Cuando haya terminado de especificar el lugar, lleve el cursor al botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].**

Volverá a la página VIEW anterior, y el lugar especificado en la ventana emergente permanecerá como el lugar actual. Registre el lugar como punto o marcador de lugar, según lo desee.

◆ Capítulo 8 ◆

Utilización de 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 los ajustes de secciones como EQ, dinámica y efectos se denominan “bibliotecas”. Con la recuperación (carga) de información desde una biblioteca, puede utilizar el conjunto de ajustes deseado al instante. Casi todos los tipos de bibliotecas le permiten también almacenar los ajustes actuales. La AW1600 proporciona las siguientes bibliotecas.

● Biblioteca del canal de entrada

Desde esta biblioteca, es posible cargar los ajustes de ecualizador, dinámica y efectos internos al canal de entrada actualmente seleccionado. Esta biblioteca es de sólo lectura y no puede utilizarse para guardar sus propios ajustes.

● Biblioteca del ecualizador

Los ajustes del ecualizador pueden cargarse desde esta biblioteca al canal actualmente seleccionado.

● Biblioteca de dinámica

Los ajustes de dinámica 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 de ecualizador y dinámica 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 conjuntos de muestras desde esta biblioteca al Sampler de bucle rápido.

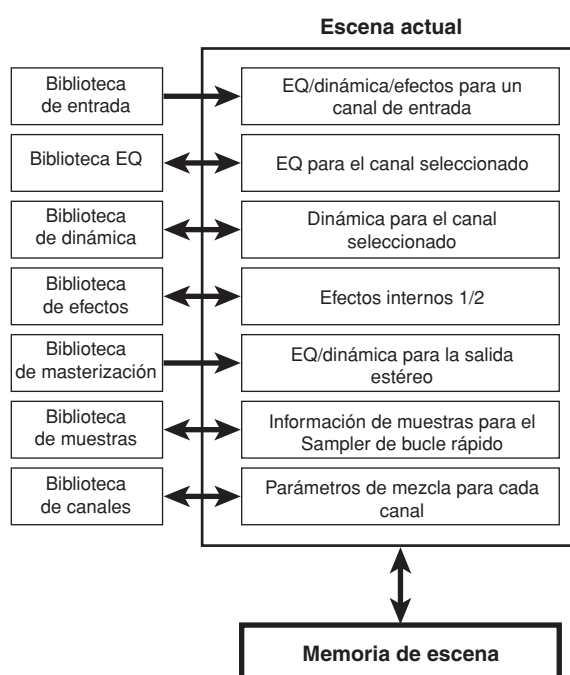
● Biblioteca de canales

Es posible cargar los principales parámetros de mezcla desde esta biblioteca a un canal.

Acerca de las memorias de escena

En la AW1600, los ajustes de 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 se 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”). 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 entre sí las bibliotecas, la escena y la canción en la AW1600.



Funcionamiento básico de las bibliotecas y memorias de escena

A continuación, se describen los procedimientos básicos para recuperar y guardar una biblioteca o escena.

Almacenamiento de información de biblioteca o escena

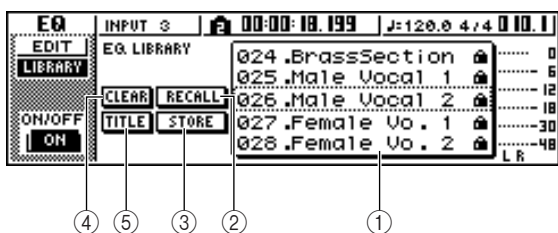
A continuación, se describe cómo almacenar los ajustes actuales en una biblioteca o memoria de escena.

NOTA

- La biblioteca de entrada y la biblioteca de masterización, y las bibliotecas de EQ, dinámica o de efectos a las que se puede acceder desde la ventana emergente INPUT SETTING son de sólo lectura, y por lo tanto no disponen de botón STORE.

1 Acceda a la página de la biblioteca o de la memoria de escena deseada.

Para más información sobre 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 selección de la página LIBRARY de la pantalla EQ.



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 la biblioteca o escena seleccionada en la lista.

3 Botón STORE

Almacena los ajustes actuales en el lugar seleccionado 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.

SUGERENCIA

- Para algunas bibliotecas o memorias de escena, pueden aparecer botones diferentes a los aquí listados, o algunos de ellos pueden no aparecer. Para más información, consulte las explicaciones de 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 almacenar la información.

Independientemente de la ubicación del cursor, si gira el dial [DATA/JOG] se desplazará por la lista.

3 Lleve el cursor al 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 corresponden a información que se puede escribir.

4 Asigne un nombre a la información. A continuación, coloque el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER]. (Para más información sobre cómo asignar un nombre → p. 25)

La biblioteca o escena se guardará.

SUGERENCIA

- Tiene la opción de definir ajustes de forma que la ventana emergente TITLE EDIT no aparezca cuando ejecute la operación Store. Para más información, consulte "Ajustes generales de la AW1600" (→ p. 169).

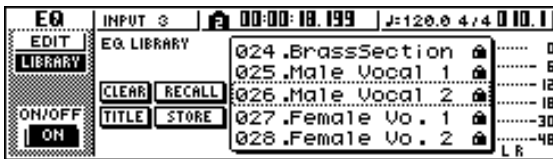
Recuperación de información de la bibliotecap o escena

A continuación se describe cómo recuperar (cargar) ajustes desde una biblioteca o escena.

1 Acceda a la página de la biblioteca o de la memoria de escena deseada.

Para más información sobre cómo acceder a cada página de biblioteca o de memoria de escena, consulte las explicaciones de la página 77 y siguientes.

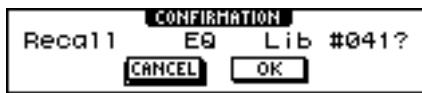
La siguiente ilustración muestra un ejemplo de selección de la página LIBRARY de la pantalla EQ.



2 Gire el dial [DATA/JOG] para desplazarse por la lista de forma que la información de la biblioteca o escena que desee recuperar quede rodeada con un marco punteado.

3 Lleve el cursor al botón RECALL y pulse la tecla [ENTER].

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



4 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.



- Tiene la opción de definir ajustes de forma que la ventana emergente de confirmación no aparezca cuando ejecute la operación Recall. Para más información, consulte "Ajustes generales de la AW1600" (→ p. 169).

Borrado de la información de bibliotecap o escena

A continuación se describe cómo borrar información no deseada de la memoria de escena o biblioteca.



- La biblioteca de entrada y la biblioteca de masterización, y las bibliotecas EQ, de dinámica y de efectos a las que se puede acceder desde la ventana emergente INPUT SETTING son de sólo lectura y no disponen de un botón CLEAR.

1 Acceda a la página de la biblioteca o memoria de escena deseada.

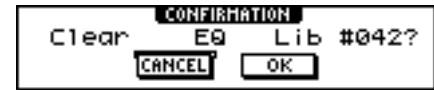
La siguiente ilustración muestra un ejemplo de selección de la página LIBRARY de la pantalla EQ.



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 Lleve el cursor al botón CLEAR y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiéndole la confirmación de la operación Delete.



- 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.

4 Para ejecutar la operación Delete, lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

De esta forma, se borrará la biblioteca o escena.

Asignación de nombre a la información de biblioteca o escena

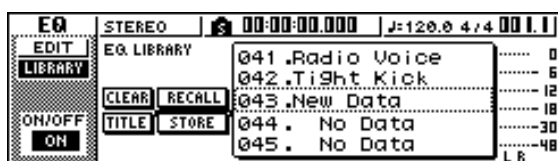
A continuación se describe cómo asignar un nuevo nombre a la información de biblioteca o escena existente.

NOTA

- La biblioteca de entrada y la biblioteca de masterización, y las bibliotecas EQ, de dinámica o de efectos a las que se accede desde la ventana emergente INPUT SETTING son de sólo lectura y por lo tanto no disponen de botón TITLE.

1 Acceda a la página de la biblioteca o memoria de escena deseada.

La siguiente ilustración muestra un ejemplo de selección de la página LIBRARY de la pantalla EQ.



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 Lleve el cursor al botón TITLE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT.



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 podrá editar el nombre.

4 Asigne un nombre a la información. A continuación, coloque el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER]. (Para más información sobre la asignación de un nombre → p. 25)

Con ello finaliza la edición del nombre.

Información sobre bibliotecas y memorias de escena

Esta sección explica cómo acceder a cada tipo de biblioteca o memoria de escena, y describe las funciones exclusivas de cada una de estas pantallas.

Biblioteca de entrada

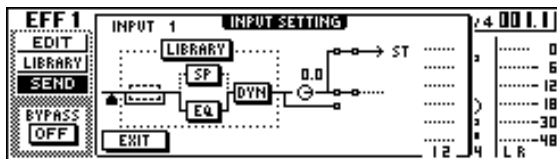
Desde esta biblioteca puede recuperar ajustes de EQ, dinámica y efectos internos en el canal de entrada actualmente seleccionado. Utilícela cuando desee aplicar EQ, dinámica y efectos internos a la señal de entrada que esté grabando. Los números de biblioteca 00–40 son de sólo lectura y 00 es la información 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.

Recuperación de información de la biblioteca de entrada

1 Pulse y mantenga pulsada la tecla [INPUT SEL] del canal de entrada deseado.

Aparecerá la ventana emergente INPUT SETTING.



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

Una ventana emergente le preguntará 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 determinado



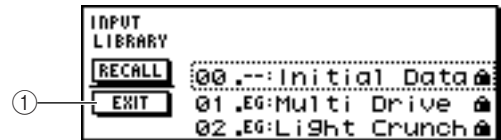
- Si los efectos 1 y 2 ya están insertados en canales de entrada determinados



• Si un efecto ya está insertado en ese canal de entrada, aparecerá la ventana emergente INPUT LIBRARY de forma inmediata.

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

El efecto interno correspondiente se insertará en el canal de entrada y aparecerá la ventana emergente INPUT LIBRARY.



① Botón EXIT

Cierra la ventana emergente y vuelve a la anterior ventana emergente INPUT SETTING.

Biblioteca EQ

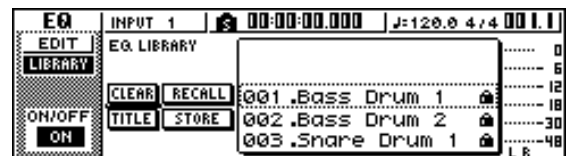
Desde esta biblioteca puede recuperar los ajustes del ecualizador en el canal actualmente seleccionado. De los números de biblioteca 001–128, los números del 001 al 040 son de sólo lectura y es posible escribir en los comprendidos entre 041 y 128.

Recuperar información de la biblioteca EQ

1 Utilice las teclas [INPUT SEL], [TRACK SEL], [STEREO SEL] o los 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



También puede recuperar la información de la biblioteca EQ en un canal de entrada directamente desde la ventana emergente INPUT SETTING. Para ello, sitúe el cursor en el botón EQ de la ventana y pulse la tecla [ENTER].

Biblioteca de dinámica

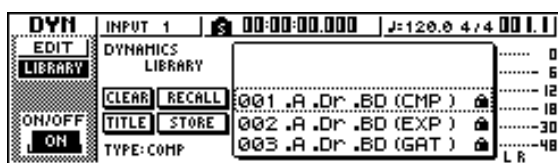
Desde esta biblioteca puede recuperar los ajustes de dinámica en el canal actualmente seleccionado. De los números de biblioteca 001–128, los números del 001 al 040 son de sólo lectura y es posible escribir en los comprendidos entre 041 y 128.

■ Recuperación de información de la biblioteca de dinámica

1 Utilice las teclas [INPUT SEL], [TRACK SEL], [STEREO SEL] o los pads 1–4 para seleccionar el canal en el que desea recuperar los ajustes de dinámica.

2 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 [DYN] y pulse las teclas CURSOR [▲]/[▼]
- Mantenga pulsado el mando [DYN] y gírelo hacia la izquierda o derecha



También puede recuperar la información de la biblioteca de dinámica en un canal de entrada directamente desde la ventana emergente INPUT SETTING. Para ello, sitúe el cursor en el botón DYN de la ventana y pulse la tecla [ENTER].

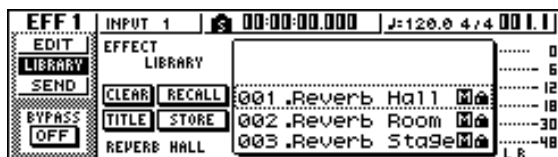
Biblioteca de efectos

Esta biblioteca la utilizan los efectos internos 1/2. De los números de biblioteca 001–128, los números del 001 al 041 son de sólo lectura y es posible escribir en los comprendidos entre el 042 y el 128.

■ Recuperación de información de la biblioteca de efectos

1 Realice una de las siguientes acciones para acceder a la página LIBRARY de la pantalla EFF 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



También puede recuperar la información de la biblioteca de un efecto que se haya insertado en el canal de entrada directamente desde la ventana emergente INPUT SETTING. Para ello, sitúe el cursor en el botón EFF1 o EFF2 de la ventana y pulse la tecla [ENTER].

NOTA

- El símbolo [M] indica una entrada monoaural y [S] indica que se admite la entrada estéreo. Si un efecto indicado por [M] se inserta en canales emparejados (como el canal de salida estéreo), se perderá el efecto estéreo.
- 019. No es posible recuperar HQ.Pitch en el efecto 1.

Biblioteca de masterización

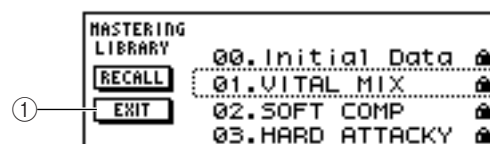
Esta biblioteca contiene ajustes utilizados para aplicar el procesamiento de dinámica y EQ al canal de salida estéreo durante la mezcla. Contiene los ajustes de dinámica y ecualizador aptos para procesar la mezcla final. Los números de biblioteca 00-13 son de sólo lectura y 00 es la información para inicializar el canal de salida estéreo.

■ Recuperación de información de la biblioteca de masterización

1 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página MIXDOWN de la pantalla RECORD.

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

Aparecerá la ventana emergente MASTERING LIBRARY.



① Botón EXIT

Cierra la ventana emergente y vuelve a la página MIXDOWN anterior.

Biblioteca de muestras

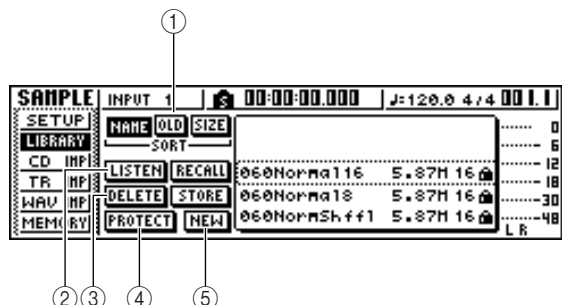
Esta biblioteca contiene conjuntos de hasta dieciséis muestras para utilizar con el Sampler de bucle rápido. Los conjuntos de muestras de efectos de sonido o bucles de batería se guardan en el disco duro como bibliotecas de muestras. Cuando recupera uno de ellos, las muestras se asignan a los pads y a los bancos de muestras para que pueda tocarlas inmediatamente desde los pads.

NOTA

- A diferencia de otras bibliotecas, todas las canciones comparten la información de la biblioteca de muestras.

■ Recuperación de información de la biblioteca de muestras

Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] de la sección Sampler de bucle rápido y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página LIBRARY de la pantalla SAMPLE.



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 lleva el cursor a este botón, pulse la tecla [ENTER] y luego pulse un pad; se reproducirá el ejemplo asignado al banco de muestras A de la biblioteca.

③ Botón DELETE

Borra la información de la biblioteca seleccionada del disco duro.

④ Botón PROTECT

Cuando lleva el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], se activa o desactiva el ajuste Protect de la información de la biblioteca seleccionada en la lista. La información de biblioteca con la función Protect activada se indica con un icono de “candado” y no puede editarse ni borrarse.

⑤ Botón NEW

Crea información de biblioteca en el disco duro.

Biblioteca de canales

Esta biblioteca contiene ajustes de parámetros de mezcla que se pueden cargar en un canal. Resulta práctico utilizar esta biblioteca cuando se van a utilizar los ajustes de un canal específico para otro canal. Los números de biblioteca 00–01 son de información de sólo lectura para inicializar un canal, y en los números comprendidos entre el 02 y el 64 se puede escribir.

La información de la biblioteca de canales contiene los siguientes parámetros.

- Canal activado o desactivado
- Atenuador
- EQ activado o desactivado
- Ajustes del parámetro EQ
- Procesador de dinámica activado o desactivados
- Ajustes de parámetros del procesador de dinámica
- Posición del fader

- Ajustes del pre-fader/post-fader 1/2 de los buses Aux
- Niveles de envío a los buses Aux 1/2
- Ajuste del pre-fader/post-fader 1/2 del bus de efectos
- Niveles de envío a los buses de efectos 1/2

■ Recuperación de información de la biblioteca de canales

Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [VIEW] de la sección Selected Channel y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página CH LIB de la pantalla VIEW.



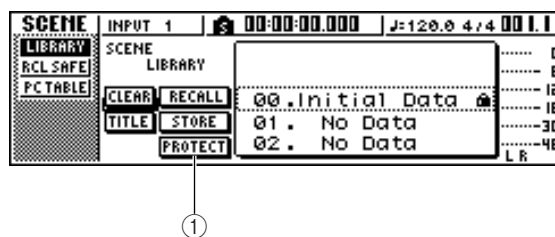
- No se tendrá en cuenta la información de parámetros que no existan en el canal de destino de recuperación.
- Si el destino de recuperación es el canal de salida estéreo o un canal emparejado, los parámetros serán los mismos que para los canales L y R, con la excepción de Phase y Pan (los ajustes de fase y panoramización no cambian).

Memorias de escena

Las memorias de escena recuperan los ajustes de parámetros de efectos y de mezclas 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 corresponden a información que se puede escribir.

■ Recuperación de una memoria de escena

En la sección de entrada/control de información, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SCENE] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página LIBRARY de la pantalla SCENE.



① Botón PROTECT

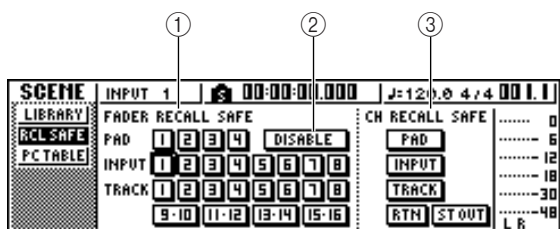
Cuando lleve el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], se activa o desactiva el ajuste Protect de la escena seleccionada en la lista. La información de escena con la función Protect activada se indica con un icono de “candado” y no puede editarse ni borrarse.

Utilización de la función Recall Safe

Puede especificar que determinados faders o canales queden excluidos de las operaciones Recall cuando se cambie la escena, 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 determinados canales manualmente.

1 En la sección de entrada/control de información, pulse repetidamente 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 los faders para los que se activará Recall Safe. Los faders que seleccione aquí no cambiarán incluso si se recupera otra escena. Estos botones se corresponden con los faders de la siguiente manera.

- **PAD 1-4** Faders del canal de pad 1-4
- **INPUT 1-8** Faders del canal de entrada 1-8
- **TRACK 1-8, 9-10-15-16** Faders del canal de pista 1-8 y 9/10-15/16

② Botón ENABLE/DISABLE

Este botón cambia el estado de Fader Recall Safe entre ENABLE y DISABLE. Lleve el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER] para cambiar la pantalla entre ENABLE y DISABLE.

③ CH RECALL SAFE

Selecciona los canales para los que se activará Recall Safe. Los parámetros de mezcla de los canales seleccionados no cambiarán incluso si se recupera otra escena. Los botones se corresponden con 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** Canal de salida estéreo

2 Seleccione los faders o canales que desee definir con Recall Safe y active los botones correspondientes (resaltados).

3 Si ha seleccionado un fader en el paso 2, lleve el cursor al botón ENABLE/DISABLE y pulse la tecla [ENTER] para colocar la pantalla en el estado de ENABLE.

De esta forma queda activada la función Recall Safe del fader o canal. Los faders y/o canales seleccionados no se verán afectados por las operaciones de recuperación de escena hasta que cambie este ajuste.



• Todas las canciones comparten los ajustes de la página RCL SAFE.

Operaciones de mezcla y rebote

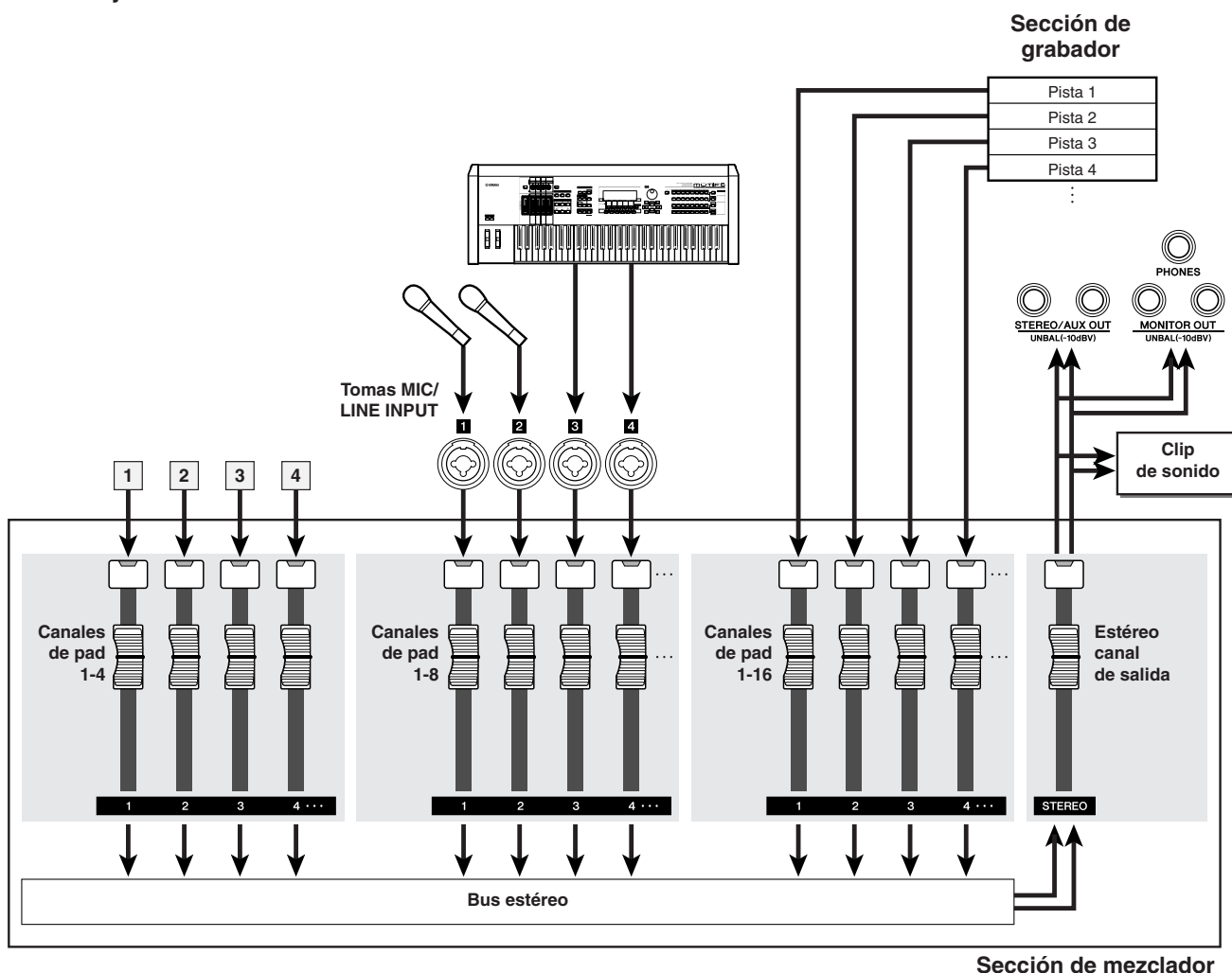
Este capítulo describe las operaciones de mezcla en las que se mezclan pistas ya grabadas y se graba el resultado en una pista estéreo. También trata el “rebote” o “grabación ping-pong” de varias pistas en una pista monoaural o en pistas estéreo, así como el uso de la función Pitch Fix para pulir una pista vocal.

Acerca de la mezcla y el rebote

“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 de pad 1-4 y de los canales de entrada 1-8.

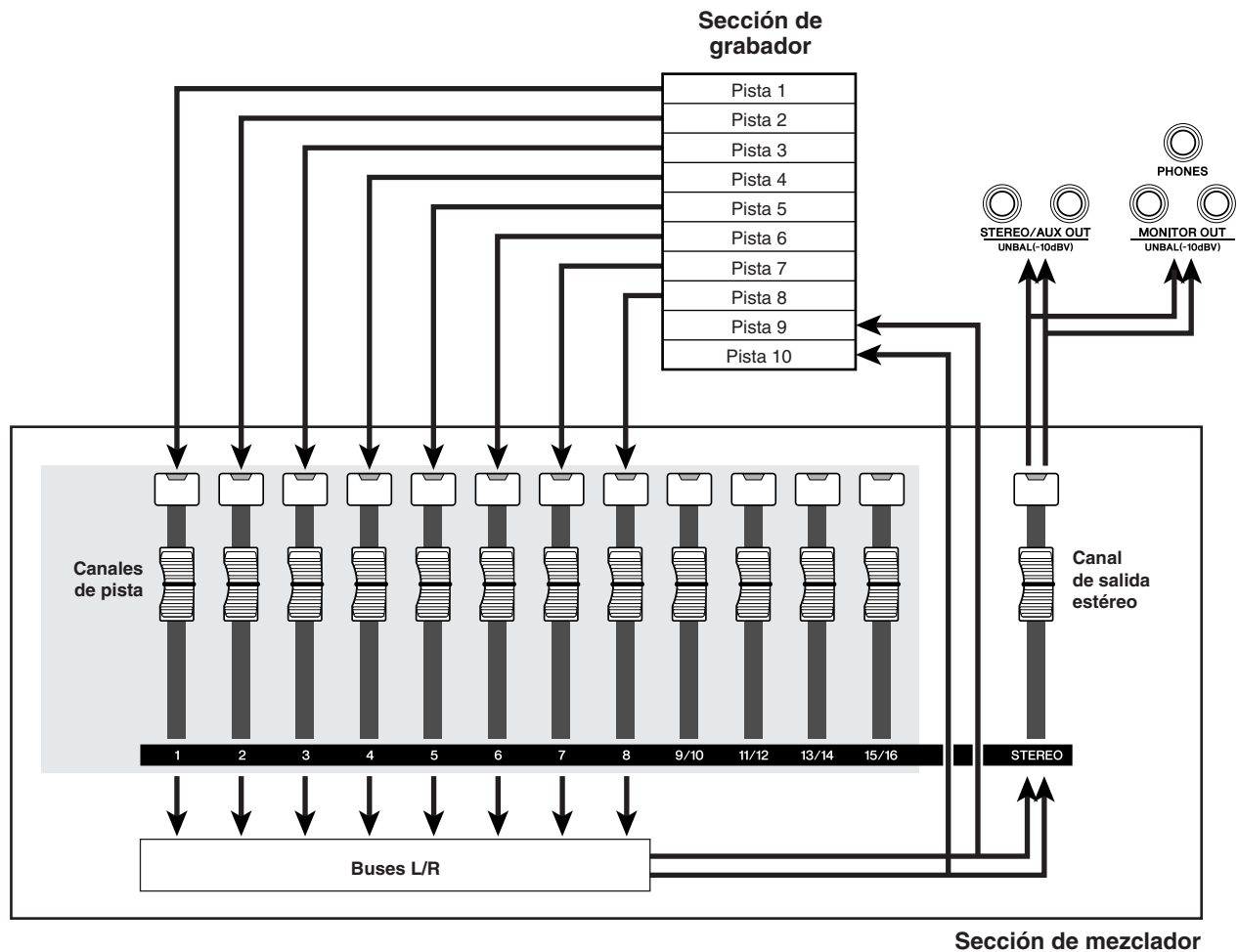
● Flujo de la señal durante la mezcla



“Rebote” 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 más. (Este proceso también se denomina "grabación ping-pong".)

En el diagrama siguiente se indica el flujo de la señal durante el rebote. Este proceso difiere 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 devuelven, o rebotan, a las pistas 9/10. Después del rebote, puede cambiar las pistas virtuales por las pistas 1–8 y utilizarlas para grabar otras interpretaciones instrumentales.

● Flujo de la señal durante el rebote



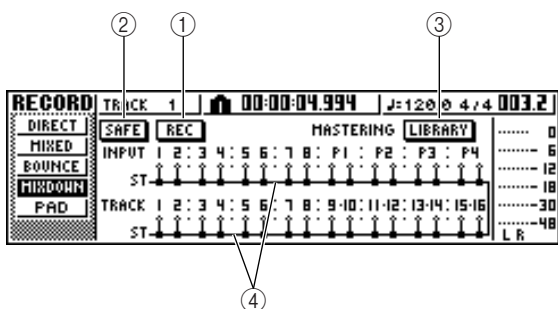
La función Pitch Fix puede utilizarse para editar y corregir el tono y otras propiedades de las pistas vocales. La función Pitch Fix se diferencia de la función Bounce en que sólo puede seleccionarse una pista de fuente y otra de destino, y en que no pueden utilizarse otros efectos mientras esta función esté activa.

Preparación para la mezcla

Como preparación para la mezcla, seleccione los canales de pista que desee mezclar y ajuste el balance y el tono de cada pista.

- 1 Baje el fader [STEREO] a la posición $-\infty$.
- 2 En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página MIXDOWN de la pantalla RECORD.

En la página MIXDOWN se realizan 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**
Coloca la pista estéreo en modo listo para grabar.

② **Botón SAFE**
Desactiva el estado listo para grabar de la pista estéreo.

③ **Botón LIBRARY**
Permite acceder a la biblioteca de masterización.

④ **Bus estéreo**
Indica el estado activado o desactivado de los canales que se envían al bus estéreo. Los números en la pantalla corresponden a los siguientes canales.

- **INPUT 1-8** Canales de entrada 1-8
- **P1-P4** Canales de los pads 1-4
- **TRACK 1-16** Canales de pista 1-16

- 3 Utilice las teclas [INPUT SEL], [TRACK SEL] y las teclas de los pads 1-4 para seleccionar los canales que desee enviar al bus estéreo.



La pantalla cambia de la forma siguiente cada vez que pulsa una tecla o un pad de forma repetida.

NOTA

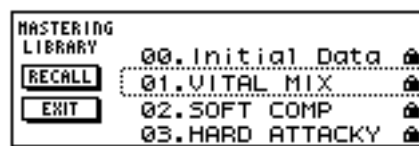
- Los números de pista de las pistas silenciadas figuran como "M" (mute, silenciado) pero aún así, es posible grabar en pistas silenciadas.
- Puesto que las canciones de 24 bits pueden tener un máximo de 8 pistas de reproducción (→ p. 143), las pistas 9 - 16 se silencian y no se reproducirán.

SUGERENCIA

- Todos los canales se activarán por defecto. Sin embargo, para conseguir la mejor relación S/N, debe desactivar todos los canales que no utilice.
- También puede añadir las señales de los canales de entrada o los canales de los pads a la mezcla (→ p. 92).

- 4 Si desea utilizar la biblioteca de masterización, lleve el cursor al 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 lleve el cursor al botón RECALL y pulse la tecla [ENTER].

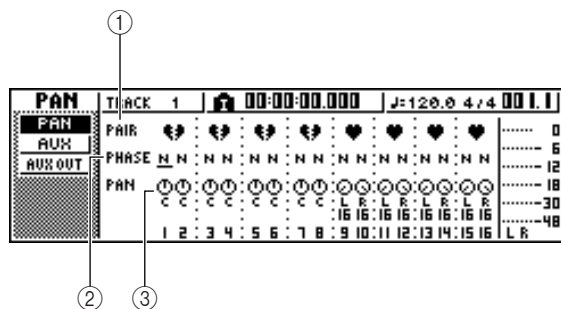


SUGERENCIA

- La biblioteca de masterización contiene datos para cargar los ajustes EQ/dinámica en el canal de salida estéreo. (Para más información, consulte la → p. 78)

- 5** Si desea ajustar la panoramización de cada canal de pista, pulse de forma repetida o mantenga pulsado el mando [PAN/BAL] de la sección Selected Channel y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página PAN de la pantalla PAN.

En esta página puede definir el emparejamiento, la fase y la panoramización de cada canal.



① PAIR

Indica el estado de emparejamiento de canales impares y pares adyacentes. El símbolo de corazón indica los canales emparejados y el símbolo de corazón partido indica los canales no emparejados. Desde esta página también puede definir o desactivar el emparejamiento llevando el cursor al símbolo de 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. No se puede desactivar el emparejamiento de estos canales.

② PHASE

Cambia la fase de la señal de cada canal entre normal e inversa. Lleve el cursor a este lugar 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.

NOTA

- Si la página que visualiza es diferente a la que mostramos anteriormente, asegúrese de que los canales de pista han sido seleccionados como el objeto de sus operaciones. (Esto se indica en la esquina superior izquierda de la pantalla.) Si se seleccionan los canales de entrada y de pad, pulse cualquiera de las teclas [TRACK SEL].
- Incluso si los canales están emparejados, su fase y su panoramización no están vinculados. Defina estos parámetros de forma individual para cada canal.

- 6** Lleve el cursor al mando PAN de cada canal de pista y gire el dial [DATA/JOG] para modificar el ajuste de panoramización.

SUGERENCIA

- Otra forma de ajustar la panoramización consiste en pulsar la tecla [TRACK SEL] para seleccionar un canal de pista y girar el mando [PAN/BAL] de la sección Selected Channel. Este método resulta práctico para ajustar la panoramización sin visualizar otra pantalla. Si utiliza el mando [PAN/BAL] para ajustar la panoramización de los canales de pista 9/10–15/16, al mover el mando se cambiará solamente el valor de panoramización de un lado. Cuando el valor de panoramización llegue el extremo derecho o izquierdo, empezará a cambiar el otro valor de panoramización.

- 7** Eleve el fader [STEREO] a la posición 0 dB.

- 8** Al reproducir la canción, eleve los faders del canal de pista a un nivel adecuado. Si es necesario, ajuste el EQ y la dinámica de cada canal de pista.

Puede ajustar los valores de EQ/dinámica del canal de pista de forma similar a los canales de entrada; pulse la tecla [TRACK SEL] para seleccionar un canal de pista y utilice los mandos [EQ] y [DYN] de la sección Selected Channel.

Utilización de los efectos internos a través de envío/recepción

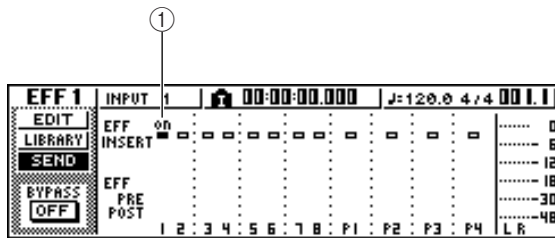
Puede utilizar los efectos internos a través de envío/recepción para añadir efectos a la mezcla. Como ejemplo, he aquí una forma de utilizar el efecto interno 1.

■ Conexión interna de un efecto interno a través de envío/recepción

El capítulo "Grabación de pistas" describe cómo insertar un efecto interno en un canal de entrada por medio de la biblioteca de entrada. Si se ha insertado un efecto en un canal, debe primero "desinsertar" ese efecto (cancelar la inserción) antes de poder utilizarlo en una configuración de envío/recepción.

- 1 Pulse cualquier tecla [INPUT SEL] para seleccionar un canal de entrada para las operaciones.
- 2 Pulse repetidamente o mantenga pulsado el mando [EFFECT 1] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SEND de la pantalla EFF1.

Aparecerá la página SEND de la pantalla EFF1.



① EFF INSERT

Inserta/cancela un efecto de inserción para un canal específico. La pantalla indicará "on" para un canal que tenga un efecto insertado actualmente.



- Si la página que visualiza es diferente a la que mostramos anteriormente, asegúrese de que los canales de entrada han sido seleccionados como el objeto de sus operaciones. (Esto se indica en la esquina superior izquierda de la pantalla.) Si hay canales de pista seleccionados, pulse una de las teclas [INPUT SEL].

- 3 Lleve 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 (dejar sin efecto) la inserción del efecto.



- 4 Lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

La inserción del efecto de inserción 1 se cancelará y ahora podrá utilizar este efecto libremente en la sección de mezclador a través de envío/recepción.

■ Ajuste del nivel de envío del efecto

A continuación explicaremos cómo cargar una biblioteca de efectos en un efecto interno 1 y ajustar el nivel (nivel de envío del efecto) de la señal que se envía desde cada canal a través del bus de efecto 1 al efecto interno 1.

- 1 Pulse repetidamente o mantenga pulsado el mando [EFFECT 1] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página LIBRARY de la pantalla EFF1.

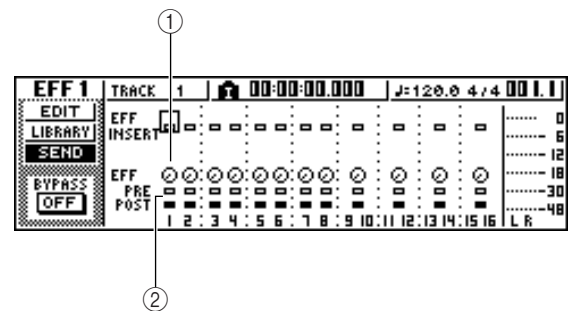
- 2 Seleccione la biblioteca de efecto que desea utilizar y cárguela en el efecto interno 1.

En este ejemplo, seleccionaremos una biblioteca de tipo reverb.



- 3 Pulse el mando [EFFECT 1] una vez para acceder a la página SEND de la pantalla EFF1.

Si el efecto de inserción 1 está conectado a través del envío/recepción de la sección del mezclador, se añadirán los siguientes elementos a la página SEND de la pantalla EFF1.



① EFF

Ajusta el nivel de envío de la señal que se envía desde cada canal al efecto de inserción 1.

② PRE/POST

Selecciona el lugar a partir del cual se enviará la señal desde cada canal al efecto de inserción 1. Lleve el cursor a esta área y pulse la tecla [ENTER] para alternar entre los dos ajustes siguientes.

- **PRE (pre-fader)**.....Se enviará la señal inmediatamente anterior al fader.
- **POST (post-fader)**.....Se enviará la señal inmediatamente posterior al fader.

NOTA

- Si la página que visualiza es diferente a la que mostramos anteriormente, asegúrese de que los canales de pista han sido seleccionados como el objeto de sus operaciones. (Esto se indica en la esquina superior izquierda de la pantalla.) Si se seleccionan los canales de entrada y de pad, pulse cualquiera de las teclas [TRACK SEL].

4 Lleve el cursor al campo PRE/POST en la pantalla y pulse la tecla [ENTER] para especificar el lugar a partir del cual se enviará la señal desde cada canal al efecto interno 1.

Seleccione POST si quiere que el volumen del sonido del efecto quede afectado por la posición del fader. Seleccione PRE si quiere definir el volumen del sonido del efecto independientemente de la posición del fader.

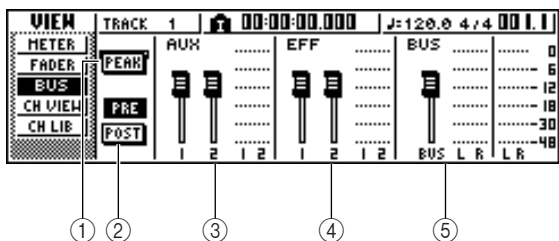
5 Mientras reproduce la canción, lleve el cursor hacia los mandos EFF de la pantalla y ajuste el nivel de la señal que se envía desde cada canal al efecto interno 1.

SUGERENCIA


- Otra manera de ajustar el nivel de envío al efecto interno 1 consiste en pulsar la tecla [TRACK SEL] para seleccionar un canal de pista y girar el mando [EFFECT 1] de la sección Selected Channel. Este método resulta práctico para ajustar el nivel del efecto sin abrir otra pantalla.

6 Para ajustar el nivel principal del envío de efecto, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [VIEW] de la sección Selected Channel y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página BUS de la pantalla VIEW.

La página BUS de la pantalla VIEW permite utilizar faders de la pantalla para ajustar el nivel principal de cada bus.



1 Botón PEAK

Este es un interruptor de activación/desactivación de la función de retención de pico de los vúmetros. Si este botón está activado, un indicador de pico  mostrará los picos del vúmetro, permaneciendo en pantalla.

Para restablecer este indicador, puede temporalmente desactivar el botón PEAK. Este ajuste se comparte con la página METER de la pantalla VIEW.

2 Botón PRE/POST

Selecciona si los vúmetros de la página BUS indicarán los niveles prefader (PRE) o postfader (POST). Este ajuste es independiente de la página METER de la pantalla VIEW.

3 AUX

4 EFF

5 BUS

Utilice estos faders para ajustar los niveles principales de los buses AUX 1/2, buses de efectos 1/2 y bus L/R. Los vúmetros, situados a la derecha de cada fader, indicarán el nivel de cada bus.

7 Lleve el cursor al fader del bus de efecto 1 y utilice el dial [DATA/JOG] para elevarlo o bajarlo.

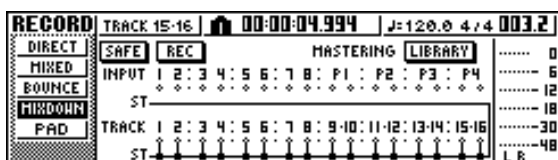
SUGERENCIA

- Puede también ajustar el nivel de la señal de recepción que devuelve el efecto interno a la sección del mezclador. Para más información, consulte "Edición de los parámetros de un efecto interno" (→ p. 97).

Grabación en la pista estéreo

A continuación se explica cómo grabar la mezcla definitiva en una pista estéreo.

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



- 2 Lleve el cursor al botón REC de 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 listo para grabar.

- 3 Press the RTZ [◀] key to rewind the song. Then hold down the REC [●] key and press the PLAY [▶] key.

The song will begin playing, and the playback will be recorded on the stereo track.

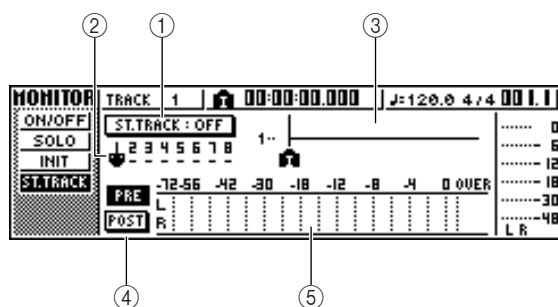


- The data that is recorded here on the stereo track will be the data that is used to create an audio CD. If you want to precisely specify the beginning or end of the song, it is convenient to use Auto Punch-in/out (→ p. 59).

- 4 When you reach the end of the song, move the cursor to the SAFE button in the screen and press the [ENTER] key.

A popup window will ask you to confirm that you want to cancel record-ready mode. Lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

- 5 To play back the stereo track, repeatedly press the Quick Navigate section [MONITOR] key or hold down the [MONITOR] key and use the CURSOR [▲]/[▼] keys to access the ST.TRACK page of the MONITOR screen.



- ① **ST.TRACK ON/OFF button**

Switches stereo track playback on/off.

- ② **Pista virtual**

Selects the virtual track that is assigned to the stereo track. The currently selected virtual track is indicated by a “●.” Of the other virtual tracks, those that have already been recorded are indicated by “○,” and the unrecorded tracks are indicated by “-”.

- ③ **Vista Track**

En este área, se visualizan gráficamente los marcadores y la presencia o ausencia de información de pistas.

- ④ **Botones PRE/POST**

Estos botones seleccionan si los vúmetros de la página ST.TRACK indicarán el nivel prefader (PRE) o postfader (POST). Este ajuste se comparte con la página BUS de la pantalla VIEW.

- ⑤ **Vúmetro**

Indica el nivel de salida de la pista estéreo.

- 6 **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 anterior al fader [STEREO] y se puede monitorizar desde las tomas STEREO/AUX OUT o las tomas MONITOR OUT. En este momento, se cancela el estado de listo para grabar de todas las pistas.



- Incluso durante la reproducción de la pista estéreo, podrá seguir escuchando las señales desde los canales de entrada.



- Se aplica el procesamiento EQ y de dinámica a la reproducción de la pista estéreo.

- 7 **Pulse la tecla RTZ [◀] para rebobinar la canción y pulse la tecla PLAY [▶].**

Se reproducirá la pista estéreo. Utilice el fader [STEREO] para ajustar el nivel del monitor.

Al finalizar la reproducción, para ir a una pantalla diferente desactive el botón TRACK ON/OFF.



- Si lo desea puede utilizar el botón [UNDO/REDO] para cancelar la grabación realizada en la pista estéreo (→ p. 61) o también puede utilizar la página ST.TRACK para cambiar las pistas virtuales y grabar otra toma (→ p. 62).

- 8 **Guardado de la canción.**

Si la canción no se guarda después de grabarse como una pista estéreo, no puede seleccionarse para ser copiada a un CD.

Procedimiento de grabación por rebote (ping-pong)

Éste es el procedimiento para realizar una grabación por rebote (ping-pong), que le permite combinar varias pistas en una o dos pistas.

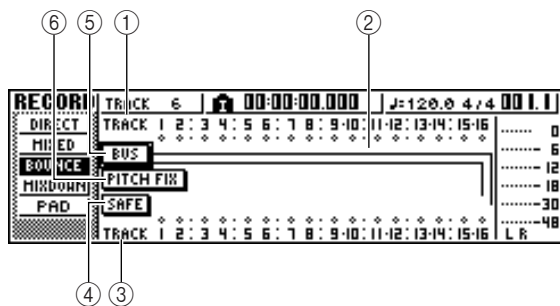


- Si tiene previsto añadir un efecto a una pista concreta, asegúrese de insertar primero el efecto que va a utilizar en el canal de la pista correspondiente (→ p. 99).

1 Baje el fader [STEREO] a la posición $-\infty$.

2 En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente 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 de fuente de rebote y grabarlas a través del bus L/R en una o mas pistas de destino de rebote.



1 TRACK (línea superior)

Selecciona las pistas de fuente de rebote.

2 Bus L/R

Las dos líneas horizontales indican la ruta de la señal L/R del bus. Esto le permite ver el estado activado o desactivado de las señales que se envían desde las pistas de fuente de rebote, así como la(s) pista(s) de destino de rebote seleccionadas.

3 TRACK (línea inferior)

Aquí puede seleccionar la(s) pista(s) de destino de rebote.

4 Botón SAFE

Cuando lleve el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER] se cancelarán todas las asignaciones de fuente y destino de rebote.

5 Botón BUS

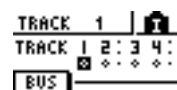
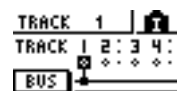
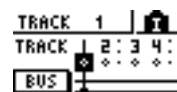
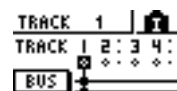
Cuando lleve el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], en el lado derecho de la pantalla se verá un fader para ajustar el nivel de salida del bus L/R, y un vúmetro especial para el bus L/R.

6 Botón PITCH FIX

Lleve el cursor a este botón y pulse [ENTER] para activar el modo PITCH FIX. Utilice PITCH FIX para corregir el tono y otras propiedades de una pista vocal (→ p. 89).

3 En el área superior de TRACK, seleccione una pista de fuente de rebote, lleve el cursor al símbolo \oplus correspondiente a esa pista y pulse la tecla [ENTER].

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



- Si selecciona un canal de pista como fuente de rebote, se desactivará de forma automática la asignación al bus estéreo.

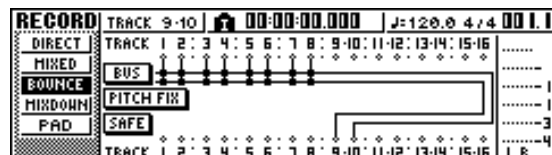


- Los números de pista de las pistas silenciadas figuran como "M" (mute, silenciado) pero aún así, es posible grabar en pistas silenciadas.
- Puesto que las canciones de 24 bits pueden tener un máximo de 8 pistas de reproducción (→ p. 143), las pistas 9 – 16 se silencian y no se reproducirán.

4 Seleccione otras pistas de fuente de rebote de la misma forma.

5 Use las teclas [TRACK SEL] para seleccionar una pista de destino de rebote.

La tecla [TRACK SEL] parpadeará en rojo, indicando que la pista correspondiente está seleccionada como destino de rebote. Se visualizará una línea en la pantalla para indicar la conexión con la pista. (Para cancelar la selección, pulse de nuevo la misma tecla.)



Puede seleccionar hasta dos pistas como destino de rebote. Si selecciona las pistas 1, 3, 5 o 7, se conectará el bus L. Si selecciona las pistas 2, 4, 6 o 8, se conectará el bus R. Si seleccionar las pistas 9/10–15/16, se conectará el bus L a la pista de número impar y el bus R a la pista de número par.

SUGERENCIA

- Si lleva el cursor al botón SAFE y pulsa la tecla [ENTER], se cancelarán todas las conexiones.
- Los ajustes de EQ y de dinámica de los canales de pista seleccionados como destino de grabación serán "planos".
- Si selecciona una pista no emparejada, la panoramización del canal de la pista estará en la posición central. Si selecciona pistas emparejadas, la panoramización de los canales de las pistas pares/impares adyacentes se ajustará a izquierda y derecha respectivamente.

6 Eleve el fader [STEREO] y los faders de los canales de pistas seleccionados como destino de rebote a la posición 0 dB.

7 Pulse la tecla RTZ [◀] para rebobinar la canción. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

La canción empezará a reproducirse y se grabará en las pistas de destino de combinación.

8 Al grabar la canción, eleve los deslizadores de los canales de la pista de fuente de combinación a un nivel adecuado. Si es necesario, ajuste la panoramización, el EQ y la dinámica de cada canal de pista.

NOTA

- Los deslizadores de destino de combinación no afectarán al contenido que se grabe. Sin embargo, los deslizadores de fuente de combinación especificarán el balance de volumen que se grabará.

SUGERENCIA

- Si está activado Auto Punch-in/out, podrá monitorizar los canales de la pista de fuente de combinación durante la reproducción, aunque no esté grabando.

9 Cuando alcance el final de la canción, deténgala y pulse la tecla RTZ [◀] para rebobinar.

SUGERENCIA

- Si no está satisfecho con lo que se ha grabado, presione el botón [UNDO/REDO] para deshacer la grabación y vuelva al paso 7.

10 Para comprobar el resultado grabado, lleve 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 rebote y pulse la tecla PLAY [▶].

SUGERENCIA

- 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 le pregunta si desea borrar el contenido de los ajustes de grabación. Lleve 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 rebote (→ p. 61) o cambiar la pista virtual del destino de rebote y grabar otra toma (→ p. 62).

Corrección de una pista vocal (Pitch Fix)

La función Pitch Fix puede utilizarse para "arreglar" el tono de una pista vocal o para crear los coros basándose en una parte vocal principal. También se proporciona una función Auto Punch-in/out, para procesar y sustituir un determinado segmento de una pista vocal. Pitch Fix puede resultar útil en las situaciones siguientes:

- Corrija el tono de fragmentos vocales ligeramente bajos o agudos.
- Corrija el tono de un determinado segmento o frase de una pista vocal con la función Auto Punch-in/out.
- Cree un coro con un teclado MIDI externo para especificar el tono del coro –una tercera más alta que la pista vocal principal, por ejemplo.
- Cambie el tono de una pista vocal.

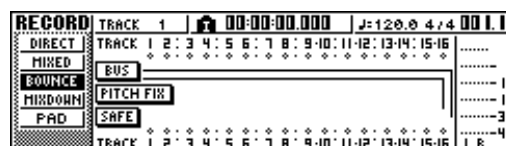
NOTA

- Si va a utilizar un teclado MIDI externo para indicar el tono de una corrección del tono vocal o de un coro, el conector MIDI OUT del teclado MIDI correspondiente debe estar enchufado al conector MIDI IN de la AW1600 por medio de un cable MIDI estándar. En este caso, el parámetro IN PORT de la página UTILITY MIDI 1 debe definirse como MIDI. La conexión al teclado también puede hacerse mediante un puerto USB.

1 Cuando quiera indicar el segmento de una pista vocal que se va a procesar, es necesario configurar la función Auto Punch-in/out.

La información sobre cómo configurar la función Auto Punch-in/out se encuentra en los pasos 1 a 7, en "Pinchado de entrada/salida" en la página 59.

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



3 Lleve el cursor al botón PITCH FIX y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, en la que puede seleccionar la pista de edición de fuente.



4 Indique la pista de edición de fuente en el campo TRACK y lleve el cursor al botón OK; pulse la tecla [ENTER].

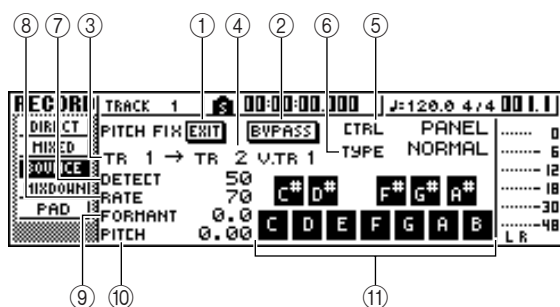
Aparecerá una ventana emergente, en la que puede seleccionar la pista de destino de grabación y la pista virtual.



• Deben indicarse pistas diferentes para la fuente y el destino.

5 Indique la pista de destino de grabación en el campo TRACK y la pista virtual en el campo V.TR y lleve el cursor al botón OK; pulse la tecla [ENTER].

De esta forma se selecciona la pantalla PITCH FIX.



Esto es lo que puede ocurrir cuando se activa el modo PITCH FIX:

- No puede seleccionarse ninguna otra pantalla desde las teclas del panel.
- Se pasan por alto las asignaciones de pistas de grabación.
- No se puede acceder a ningún efecto interno que no sea Pitch Fix.
- El Tempo Map (números de escena) se pasa por alto temporalmente.
- No se pueden recibir los mensajes de cambio de control y de programa MIDI.

1 Botón EXIT

Lleve el cursor al botón EXIT y pulse [ENTER] para salir del modo PITCH FIX y volver a la página BOUNCE.

2 Botón BYPASS

Para escuchar la pista vocal antes de corregir el tono, lleve el cursor a este botón y pulse [ENTER].

3 From TR

Indica la pista que se va a editar (la pista de origen). Este campo es sólo para visualizar y no se puede editar.

4 To TR/V.TR

Indica la pista y la pista virtual en las que se va a grabar la fuente procesada (la pista de destino). Este campo es sólo para visualizar y no se puede editar.

5 CTRL

Selecciona uno de los tres métodos de corrección o cambio que se indican debajo.

- **SCALE** Especifique la escala a través de las notas MIDI recibidas para ajustar el tono. Por ejemplo, si toca un acorde en un teclado MIDI conectado, las notas del acorde cambian el tono.
- **NOTE** El tono cambia en función de la nota MIDI recibida.
- **PANEL** Le permite ajustar el tono, al especificar una escala desde el teclado visualizado.

6 TYPE

Define un valor adecuado para esta función, con el fin de aumentar al máximo la precisión del cambio de tono de la señal original. En general, el valor debe ser Normal, pero en el caso de fragmentos vocales graves, se debe definir como Male, y para los agudos, como Female.

7 DETECT

Determina la resolución de tiempo del cambio de tono. Cuanto más breve sea el ajuste, más rápidamente se reconocerá el cambio de tono. Cuanto más largo sea el ajuste, más lentamente se realizarán los cambios de tono, dando lugar a cambios de tono más abruptos, como pasos.

8 RATE

Determina la resolución de velocidad del cambio de tono. Cuanto más rápido sea el ajuste, más rápidamente se cambiará el tono, aumentando la efectividad aparente de la función de cambio de tono. Cuando está definido como "000", no se produce ningún cambio de tono.

9 FORMANT

Determina la calidad (carácter) vocal de la señal ajustada de acuerdo con el tono. Los valores positivos (+) dan lugar a una calidad de voz superior y los negativos (-) a una calidad de voz inferior.

10 PITCH

Determina el ajuste de octava de la señal ajustada de acuerdo con el tono. El rango es de -2 a 2 octavas en pasos de semitonos. Los segmentos enteros y fraccionados del valor se definen por separado.

11 Teclado

El teclado gráfico se utiliza para indicar las notas cuando el parámetro CTRL está definido como PANEL. Para activar o desactivar una nota, lleve el cursor a la nota deseada y pulse [ENTER].

6 Eleve el deslizador [STEREO] y el deslizador del canal de la pista de origen a alrededor de 0dB en la escala.

7 Pulse la tecla RTZ [◀] para rebobinar la canción hasta el principio, a continuación pulse la tecla PLAY [▶] mientras mantiene presionada la tecla REC [●].

Comenzará a reproducirse la canción y se grabarán los datos procesados en la pista de destino.

Si el modo CTRL está definido como SCALE o NOTE y tiene un teclado MIDI externo conectado, utilícelo para tocar las notas armónicas necesarias para los coros mientras escucha la pista vocal.

8 Defina el fader de canal de la pista de origen en un nivel adecuado mientras escucha la reproducción de la canción.

NOTA

• El fader de la pista de destino –la pista en la que se grabará la pista vocal procesada– no tiene ningún efecto en la señal grabada. El fader de la pista de origen determina el balance definitivo, de modo que es preciso definirlo con cuidado.

SUGERENCIA

• Si está activado Auto Punch-in/out, podrá monitorizar los canales de la pista de fuente durante la reproducción, aunque no esté grabando.

9 Lleve el cursor a RATE y utilice el dial [DATA/JOG] para aumentar el nivel de corrección de tono mientras escucha la reproducción de la canción.

El tono de las notas en la pista vocal de origen se corregirá de acuerdo con el tono de la nota más próxima.



NOTA

• Si conoce las notas que se deben o no utilizar para la corrección, puede activarlas o desactivarlas con el teclado gráfico o cambiar el modo CTRL cuando sea necesario y activar o desactivar las notas con el método correspondiente.

10 Defina los parámetros de sonido y tono según sea necesario, mientras escucha la reproducción de la canción.

Si desea cambiar el tono de una pista vocal, defina el parámetro PITCH. Para crear un coro, defina el parámetro CTRL como NOTE.

NOTA

• Mientras define el valor de corrección necesario, puede seleccionar el modo BYPASS para escuchar y ver los valores y el sonido previos a la corrección en pantalla.

11 Cuando se alcance el final de la canción, deténgala y pulse la tecla RTZ [◀] para rebobinar.

SUGERENCIA

• Si no está satisfecho con lo que se ha grabado, presione el botón [UNDO/REDO] para deshacer la grabación y vuelva al paso 7.

12 Lleve el cursor al botón EXIT y presione [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente pidiéndole que confirme si, en efecto, desea salir del modo PITCH FIX.



13 Para volver a la página BOUNCE, lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Saldrá del modo PITCH FIX y aparecerá la pantalla BOUNCE.

Funciones prácticas durante las operaciones de mezcla/rebote

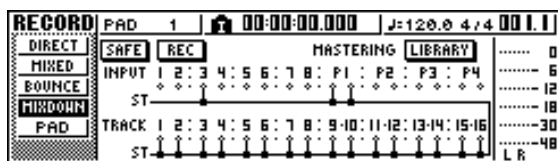
Éstas son algunas funciones prácticas que puede utilizar en las operaciones de mezcla o rebote.

Adición de señales o pads de entrada interpretaciones durante la mezcla

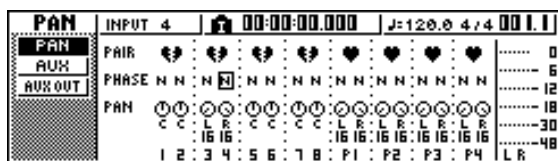
Durante la mezcla, puede añadir señales desde los canales o pads de entrada. Por ejemplo, puede añadir una interpretación desde un sintetizador tipo estación de trabajo (con secuenciador integrado) que esté sincronizado con la canción de la AW1600, o añadir efectos de sonido que se hayan asignado a los pads. Para ello, realice los pasos siguientes después de haber completado “Preparación para la mezcla” (→ p. 83).

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

2 Pulse la tecla [INPUT SEL] o el pad correspondiente al canal de entrada o el canal del pad que desee utilizar, para añadir ese canal como origen de mezcla.



3 En la sección Selected Channel, pulse varias veces o mantenga pulsado el mando [PAN/BAL] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página PAN de la pantalla PAN.



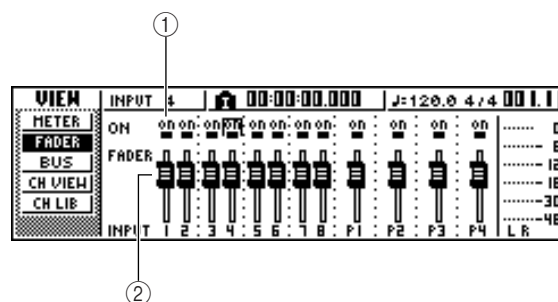
NOTA

• Si la página que visualiza es diferente a la página que mostramos anteriormente, asegúrese de que los canales/pads de entrada han sido seleccionados como el objeto de sus operaciones. (Esto se indica en la esquina superior izquierda de la pantalla.) Si hay canales de pista seleccionados, pulse una de las teclas o pads [INPUT SEL].

4 Lleve 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 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 faders de pantalla para ajustar los (nivel de entrada) de cada canal.



① Botones ON/OFF

Estos botones activan y desactivan cada canal.

② Faders

Estos faders ajustan el nivel de entrada de cada canal.

6 Mientras reproduce la canción, lleve el cursor a los faders de pantalla y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el nivel de los canales de entrada/canales pad que desee utilizar.

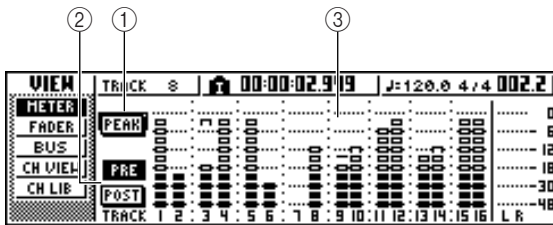
7 Si es necesario, ajuste EQ, dinámicas y el nivel de envío a los efectos internos de cada canal o canal de pad.

Ha completado los preparativos para añadir señales de canal de entrada o de canal de pads a la mezcla. Grabe la mezcla en el canal estéreo como se describe en “Grabación en la pista estéreo” (→ p. 87).

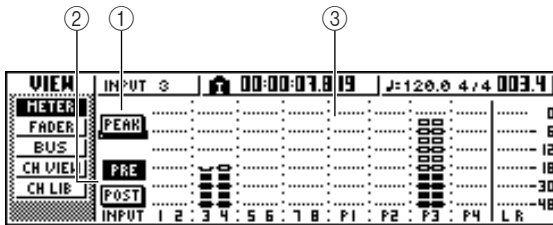
Utilización de indicadores para comprobar el nivel de cada canal

Durante la mezcla o rebote, puede observar los indicadores que muestran los niveles de entrada de una sola pantalla. Para hacerlo, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [VIEW] de la sección Selected Channel 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 de 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 un canal de pista



● Si se ha seleccionado un canal de entrada/canal de pad



① Botón PEAK

Este botón activa y desactiva la función de retención del pico 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 seleccionan si los vúmetros de la página METER indicarán los niveles prefader (PRE) o postfader (POST). Este ajuste es independiente de la página BUS de la pantalla VIEW.

③ Vúmetros

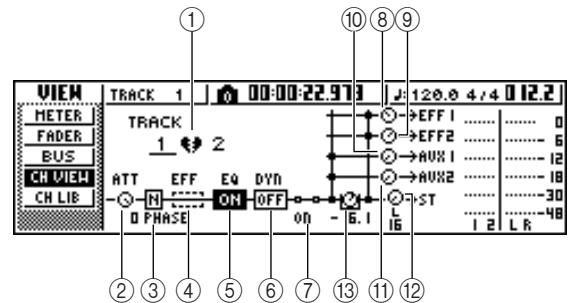
Indican el nivel de entrada de cada canal.

Visualización de todos los parámetros de un determinado canal

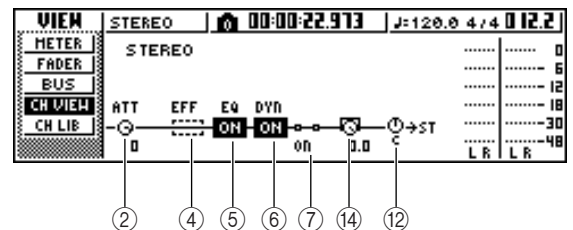
Es posible que a veces desee consultar todos los parámetros de mezcla de un determinado canal en una sola pantalla. Para ello, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [VIEW] de la sección Selected Channel y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página CH VIEW de la pantalla VIEW. (Algunos elementos también se pueden editar desde esta página.)

La pantalla de 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 ha seleccionado un canal de salida estéreo



① Emparejamiento

Indica el estado de emparejamiento de las pistas adyacentes impares y pares. Los canales emparejados se indican con un símbolo en forma de corazón, y los canales no emparejados se indican con un corazón partido.

Lleve el cursor hasta aquí y pulse la tecla [ENTER] para activar y desactivar el emparejamiento.



• 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

Lleve el cursor a este mando y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar la atenuación de la señal con arreglo a un rango 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 para el canal de salida estéreo)

Lleve 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 lleva el cursor aquí y pulsa la tecla [ENTER], aparecerá una ventana emergente en la que podrá seleccionar el efecto interno 1 o 2.

⑤ **EQ**

Lleve el cursor aquí y pulse la tecla [ENTER] para activar y desactivar el EQ.

⑥ **DYN**

Lleve el cursor aquí y pulse la tecla [ENTER] para activar y desactivar la dinámica.

⑦ **ON/OFF (activado/desactivado)**

Lleve el cursor aquí y pulse la tecla [ENTER] para activar y desactivar el canal.

⑧ **EFF1 (excepto para el canal de salida estéreo)**

⑨ **EFF2 (excepto para el canal de salida estéreo)**

⑩ **AUX1 (excepto para el canal de salida estéreo)**

⑪ **AUX2 (excepto para el canal de salida estéreo)**

Lleve el cursor a estos mandos y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar los niveles de envío a los buses de efecto 1/2 y los buses AUX 1/2.

Si lleva el cursor a la izquierda del mando y pulsa la tecla [ENTER], puede cambiar entre prefader (envía la señal prefader al bus) y postfader (envía la señal postfader al bus).

⑫ **Mando PAN/BALANCE**

Lleve 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 para el canal de salida estéreo)**

Lleve el cursor a 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 fader de panel 1-8 o 9/10-15/16. Sin embargo, tenga en cuenta que si ajusta un mando de pantalla y después opera el fader del panel, el valor no cambiará hasta que el fader no supere el valor actual.

⑭ **OUTPUT LEVEL (sólo para el canal de salida estéreo)**

Lleve el cursor sobre este mando y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el nivel de salida de la señal que se envía desde el canal de salida estéreo a las tomas STEREO/AUX OUT y MONITOR OUT. El rango de valores está comprendido entre $-\infty$ y 0 dB.

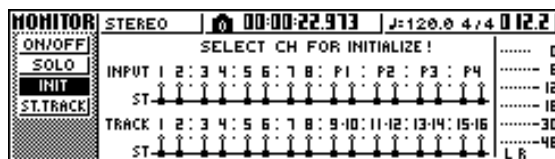
NOTA

• El mando OUTPUT LEVEL seguirá la operación del panel [STEREO FADER]. Sin embargo, tenga en cuenta que si ajusta el mando de pantalla y luego opera el fader del panel, el valor no cambiará hasta que el fader no supere el valor actual.

Inicialización de un canal

Los parámetros de mezcla (EQ, dinámica, panoramización, etc.) de un canal pueden recuperar sus valores por defecto en una sola operación. Esta función le permite iniciar las operaciones de mezcla o rebote con los canales de la pista a “cero” y ofrece una forma sencilla de recuperar los niveles nominales si ya no va a escuchar otros sonidos.

- 1 En la sección Quick Navigate, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [MONITOR] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página INIT.



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 tecla [TRACK SEL] del canal que desee inicializar.

Al pulsar una tecla o un pad, la línea superior de la pantalla indicará “CH.PARAMETER INITIALIZED” y se inicializará el canal correspondiente. (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 (fase)	sin cambios	sin cambios	sin cambios
Atenuación	0 dB	0 dB	0 dB
EQ	ON	ON	ON
EQ parámetros	predeterminado (bemol)	predeterminado (bemol)	predeterminado (bemol)
Dinámica activada o desactivada	OFF	OFF	OFF
Tipo de dinámica	COMP	COMP	COMP
Dinámica parámetros	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*

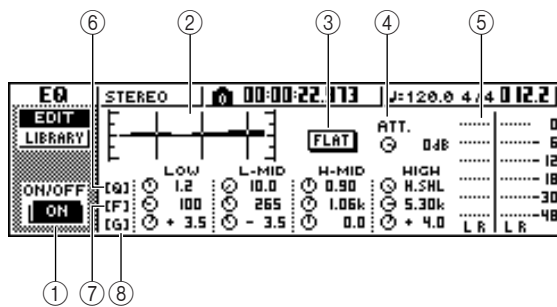
* Si define FADER FLIP como TRACK en la pantalla UTILITY de la página PREFER.

Edición de los parámetros de EQ

Los capítulos titulados “Grabación de pistas” y “Sobregrabación” 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.

- 1 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.
- 2 Si lo desea, cargue la información de biblioteca desde la biblioteca EQ.
- 3 Pulse repetidamente o mantenga pulsado el mando [EQ] de la sección Selected Channel 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**
Lleve el cursor a 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 rango 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 rango es 10–0,10; los ajustes superiores producirán una curva más abrupta.
- 7 **Mandos F (Frecuencia)**
Especifican la frecuencia central del realce/corte, en un rango de 21.2 Hz–20.0 kHz.

8 Mandos G (Ganancia)

Especifican la cantidad de realce/corte, en un rango de -18.0 dB a +18.0 dB.

- 4 **Lleve el cursor hasta el parámetro que desea editar y utilice el dial [DATA/JOG] para ajustar el valor.**
- 5 **Para cambiar el tipo de banda LOW, lleve el cursor al mando Q de la banda LOW y gire el dial [DATA/JOG] a la izquierda.**
Con los ajustes por defecto de EQ, la banda LOW es un tipo shelving. (El campo de valor del 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 de paso alto. Si selecciona “HPF”, puede utilizar el mando G de la banda LOW para activar o desactivar el filtro de paso alto.
- 6 **Para cambiar el tipo de banda HIGH, gire el mando Q de la banda HIGH completamente a la izquierda.**

Con los ajustes por defecto de EQ, la banda HIGH es un tipo shelving. (El campo de valor del 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 de paso bajo. Si selecciona “LPF”, puede utilizar el mando G de la banda HIGH para activar o desactivar el filtro de paso bajo.

7 Para activar o desactivar el EQ, pulse la tecla [ENTER].

En la página EDIT, puede pulsar la tecla [ENTER] para activar o desactivar el EQ (excepto cuando el cursor está situado en el botón FLAT).

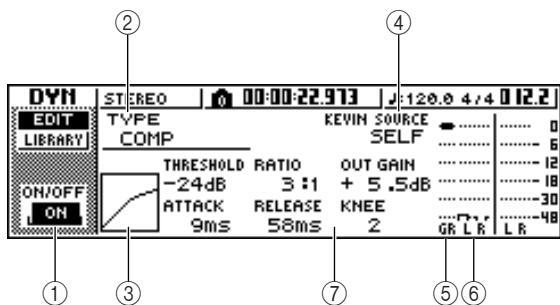


- Si la pantalla del vúmetro aparece recortada porque ha realzado una determinada banda, baje el mando ATT. para atenuar la señal.
- El mando [EQ] de la sección Selected Channel seguirá funcionando aunque se visualice la página EDIT de la pantalla EQ.

Edición de los parámetros de dinámica

Puede realizar una edición detallada de los parámetros de dinámica de la misma forma que para los parámetros de EQ.

- 1 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 dinámica desee editar.
- 2 Desde la biblioteca de dinámica, recupere los ajustes más parecidos a los deseados.
- 3 Pulse repetidamente o mantenga pulsado el mando [DYN] de la sección Selected Channel y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página EDIT de la pantalla DYN.



1 Botón ON/OFF

Activa o desactiva la dinámica.

2 TYPE

Indica el tipo de dinámica seleccionado actualmente. La indicación que aparece significa lo siguiente.

- COMP Compressor (compresor)
- EXPAND..... Expander (expansor)
- GATE Gate (puerta)
- COMPAND-H Compander (duro)
- COMPAND-S Compander (suave)
- DUCKING Ducking

NOTA

• En esta página no se puede cambiar el tipo de dinámica. 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 dinámica. 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 procesamiento dinámico.

- SELF La señal post-EQ del canal seleccionado
- LEFT La señal post-EQ del canal adyacente a la izquierda
- AUX1 La señal inmediatamente anterior al nivel de envío principal del bus AUX 1
- AUX2 La señal inmediatamente anterior al nivel de envío principal del bus AUX 2

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.

SUGERENCIA

• Los ajustes y la operación dinámica están vinculados para canales emparejados y para el canal de salida estéreo. En este caso, el procesamiento de dinámica funcionará simultáneamente para ambos canales si alguno de ellos excede el nivel del umbral.

5 GR (Reducción de ganancia)

Indica la cantidad de reducción de ganancia producida por el procesador de dinámica, en un rango de -18 dB a 0 dB.

6 Indicador de salida

Indica el nivel de la señal después de pasar por el procesador de dinámica.

7 Parámetros

Aquí puede editar los parámetros del procesador de dinámica. El tipo y la gama de parámetros variarán según el tipo de procesador de dinámica. Para más información acerca de los tipos de parámetro y su función, consulte el apéndice.

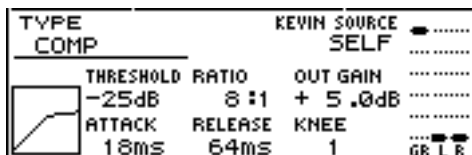
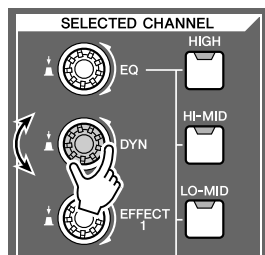
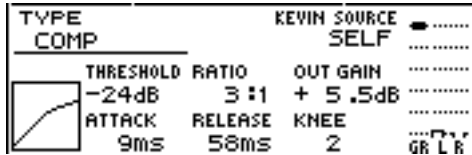
4 Lleve el cursor al parámetro que desea editar y utilice el dial [DATA/JOG] para modificar el valor.

5 Para activar o desactivar la dinámica, pulse la tecla [ENTER].

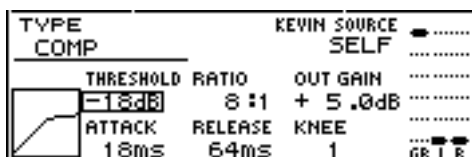
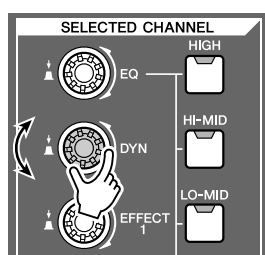
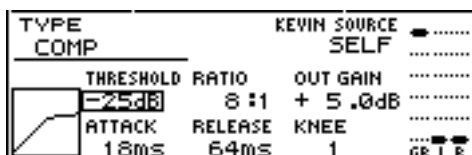
En la página EDIT, puede pulsar la tecla [ENTER] para activar o desactivar la dinámica sin tener en cuenta el lugar del cursor.

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.

- 1 Inmediatamente después de recuperar una biblioteca de sólo lectura que contiene ajustes de dinámica, si gira el mando [DYN] se ajustarán simultáneamente varios parámetros que afectan al procesamiento dinámico. (La importancia del cambio dependerá de la última biblioteca recuperada.)



- 2 En el caso de 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.)



- 3 Si recupera de nuevo una biblioteca de sólo lectura que contiene ajustes de dinámica, al girar el mando [DYN] se ajustarán simultáneamente varios parámetros.

Edición de 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.

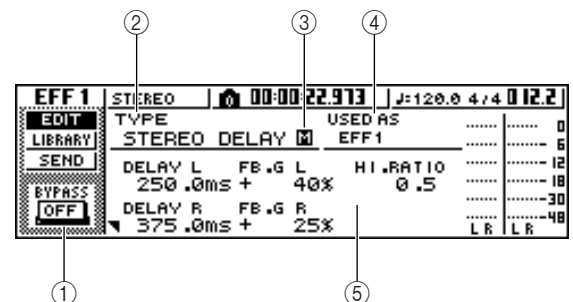
Si un efecto está conectado internamente mediante envío/retorno en la sección del mezclador, también podrá editar en esta página los parámetros (EQ, pan, AUX send, etc.) del canal de retorno que procesa la señal de retorno. Como ejemplo, ahora explicaremos cómo editar los ajustes del efecto interno 1, conectado internamente mediante envío/retorno.

- 1 Para el efecto interno 1, recupere una biblioteca de efectos que utilice el tipo de efecto deseado.

No puede cambiar el tipo de efecto (por ejemplo, reverb, delay) desde la página EDIT. Primero debe recuperar los ajustes de la biblioteca que utilicen el tipo deseado.

- 2 En la sección Selected Channel, pulse repetidamente o mantenga pulsado el mando [EFFECT 1] 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.



- 1 **Botón BYPASS ON/OFF**

Activa o desactiva el efecto bypass. En el caso de efectos conectados al bucle de envío o retorno, esta función silencia o activa el efecto en lugar de activar o desactivar el efecto bypass.

- 2 **TYPE**

Indica el tipo de efecto seleccionado actualmente.

NOTA

• No puede cambiar el tipo de efecto 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 y uno de entrada monoaural se indica con .

④ USED AS

Indica cómo se utiliza este efecto. Si el efecto está conectado internamente a la sección del mezclador vía envío o recepción, se indicará con “EFF1” o “EFF2”. Si el efecto está insertado en un canal específico, esto 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 efectos. El contenido y el rango de los parámetros dependerán del tipo de efecto seleccionado.

Si el efecto está internamente conectado a la sección del mezclador vía envío o recepción, esta área mostrará los parámetros de mezcla del canal de retorno lo que le permitirá editarlos.

3 Lleve el cursor al parámetro del efecto que desea editar y utilice el dial [DATA/JOG] para editarlo.

Dependiendo del tipo de efecto, esta área puede usarse para mostrar múltiples páginas de parámetros. En este caso, pulse varias veces las teclas CURSOR [▼] para acceder a la página de parámetros que contenga los que desea editar.

Por ejemplo, la ilustración siguiente muestra las páginas de parámetros del tipo de efecto STEREO DELAY.

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
DELAY L	250.0ms +	FB.G L	40%
		HI.RATIO	0.5
DELAY R	375.0ms +	FB.G R	25%
			LR

TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
HPF	Thru	LPF	10.0kHz
		MIX BAL.	100% LR

Parámetro MIX BAL.

SUGERENCIA

Las páginas de parámetros 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.

4 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 mezclador vía envío o recepción, puede pulsar varias veces las teclas CURSOR [▼] para acceder a los parámetros de mezcla del canal de retorno. Las páginas siguientes son las mismas para todos los tipos de efectos.

①	TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
②	EFF2SEND	- 00 dB	AUX1SEND	- 00 dB
③			AUX2SEND	- 00 dB
④	EFF2	POST	AUX1	PRE
⑤			AUX2	PRE
⑥				LR

① EFF2SEND

Ajusta el nivel al 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 supondría enviar la señal de vuelta al mismo efecto). Por ello, la página EDIT de la pantalla EFF1 no tiene nivel de envío al efecto 1 y, por el mismo motivo, la página EDIT de la pantalla EFF2 no tiene nivel de envío al efecto 2.

② AUX1SEND

③ AUX2SEND

Ajustan 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

Cambian las señales que se envían desde el canal de retorno a los buses AUX 1/2 entre pre-fader y post-fader.

①	TYPE	STEREO DELAY	USED AS	EFF1
②	EQ HIGH	FREQ	10.0kHz	H-SHELF
③				
④	EQ H-MID	FREQ	4.00kHz	0.70
⑤				
⑥				LR

① EQ HIGH GAIN

② EQ HIGH FREQ

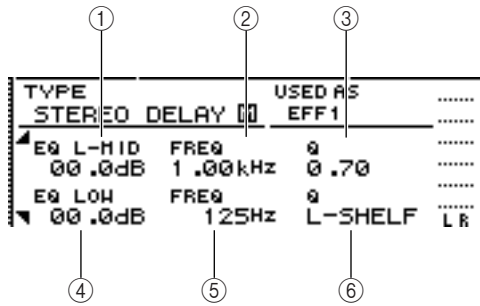
③ EQ HIGH Q

④ EQ H-MID GAIN

⑤ EQ H-MID FREQ

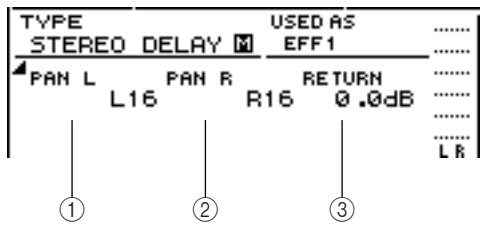
⑥ EQ H-MID Q

Especifican la ganancia, 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 la ganancia, 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.



- ① PAN L
- ② PAN R
- ③ RETURN

Especifica de forma independiente la panoramización del canal de retorno para los canales L y R.

Ajusta el nivel de entrada del canal de retorno 1.

5 Acceda a la página del canal de retorno deseada, lleve el cursor al parámetro y gire el dial [DATA/JO].

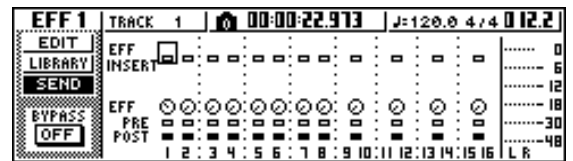
6 Para activar o desactivar el efecto BYPASS, pulse la tecla [ENTER].

En la página EDIT, puede pulsar la tecla [ENTER] para activar o desactivar el bypass sin tener en cuenta el lugar del cursor.

Inserción de un efecto en un canal de pista

El capítulo “Grabación de 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 utilizarlo durante la mezcla o rebote.

1 En la sección Selected Channel, pulse repetidamente o mantenga pulsado el mando [EFFECT 1] 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 que mostramos anteriormente, asegúrese de que se ha seleccionado un canal de pista como objeto de sus operaciones. (Esto se indica en la esquina superior izquierda de la pantalla.) Si se seleccionan los canales de entrada y de pad, pulse cualquiera de las teclas [TRACK SEL].

2 Lleve el cursor al campo EFF INSERT del canal de pista en el que va a insertar un efecto y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, pidiéndole que confirme si desea liberar el efecto interno 1 de la conexión de envío o retorno.



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

El efecto interno 1 se insertará en el canal de la pista seleccionado.

4 Pulse el mando [EFFECT 1] dos veces para acceder a la página LIBRARY de la pantalla EFF1.

5 Seleccione la biblioteca que desea utilizar 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, utilice el parámetro MIX BAL. que se indica en la última página de parámetros.

SUGERENCIA

- También puede insertar un efecto utilizando el campo de inserción de efectos en la página CH VIEW de la pantalla VIEW (→ p. 94).

Creación de un CD de audio

En este capítulo se describe cómo utilizar la unidad de CD-RW para crear un CD de audio y cómo reproducirlo.

Creación de un CD de audio

Desde la AW1600, 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 puede reproducirse en una unidad de CD-RW o en un reproductor de CD convencional del mismo modo que un CD de audio.

NOTA

- Algunos reproductores de CD no compatibles con soportes CD-R/RW pueden no reproducir los CD 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.

Puede 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 soporte CD-R/RW y cada pista debe tener una duración mínima de cuatro 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.

SUGERENCIA

- El tamaño total de los datos de audio que se pueden escribir es de 746 MB (unos 74 minutos) para soportes de 650 MB, o de 807 MB (unos 80 minutos) para soportes de 700 MB.

Tipos de soporte que puede utilizar con la unidad CD-RW

La unidad CD-RW de la AW1600 puede utilizar dos tipos de soporte: “CD-R” que permite grabar y añadir datos y “CD-RW” que permite borrar los datos grabados y escribir de nuevo sobre este soporte. Cada tipo de soporte tiene las características indicadas a continuación.

● CD-R

En este soporte puede escribir datos y añadir más información en otro momento. No puede borrar ni volver a escribir datos ya escritos. Una vez realizado 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 CD.

● CD-RW

Además de escribir y añadir datos, este soporte permite borrar todos los datos grabados y volver a escribir en él. Los datos de audio escritos en un CD-RW pueden ser reproducidos por la unidad CD-RW o por reproductores de CD compatibles con soportes CD-RW.

Métodos de grabación de un CD de audio

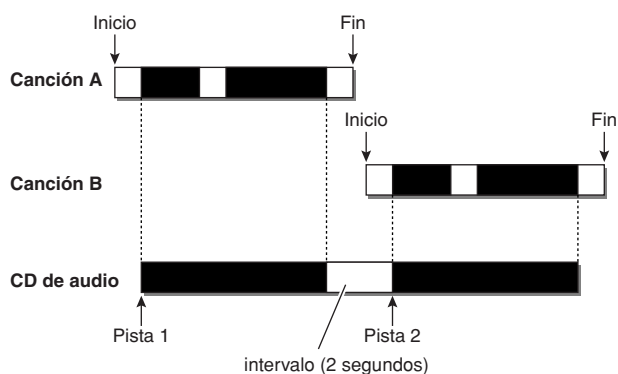
Existen dos formas de grabar datos de audio en un soporte CD-R/RW.

● Track At Once

Este escribe los datos en unidades de pistas del CD. La ventaja de este método es que se pueden añadir datos nuevos a soportes que ya contengan datos.

Con el método de pistas discontinuas (Track At Once), los datos desde el comienzo hasta el fin 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 datos de audio silenciosos.)

Cuando se utiliza este método, cada pista se escribe de forma individual y entre cada una se crea un intervalo aproximado de dos segundos.

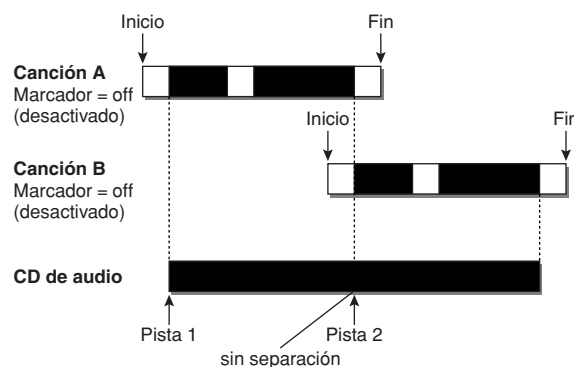


Para que un disco escrito con el método de pistas discontinuas (Track At Once) se pueda reproducir en la unidad CD-RW o en un reproductor de CD, debe escribir la información de las pistas en el disco mediante un proceso denominado "finalizar". Una vez finalizado el disco, ya no podrá escribir más datos en él.

● Disc At Once

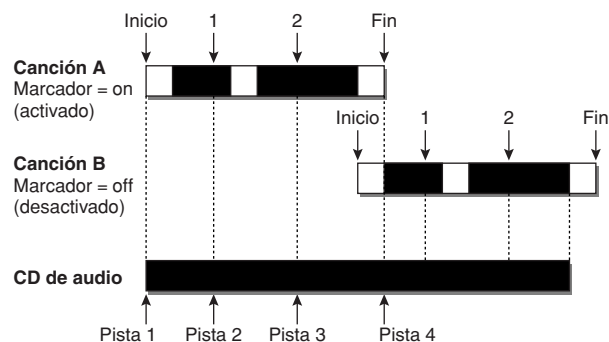
Este método escribe todas las pistas a la vez. En una forma similar a cuando se utiliza el método de pistas discontinuas (Track At Once), los datos se escriben en el CD desde el comienzo hasta el final de la pista estéreo de una canción como una pista.

Sin embargo, puesto que la grabación no se detiene hasta que se han escrito todos los datos, no habrá separación entre pistas.



Cuando utilice el método de pistas continuas (Disc At Once) para escribir un CD, puede utilizar el punto de inicio, el punto final y los marcadores asignados a la canción de la AW1600 para dividir una canción continua en varias pistas de escritura.

Por ejemplo, resulta práctico para asignar números de pista con reproducción continua cuando se ha grabado una interpretación en directo como una sola canción.



NOTA

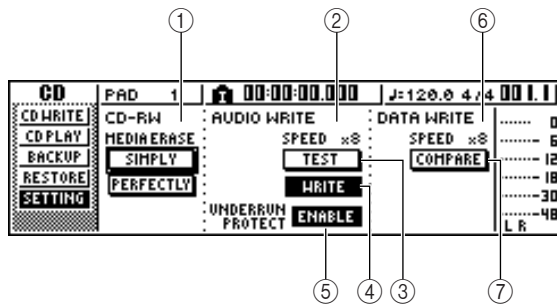
- En un CD de audio no puede escribirse una pista de duración inferior a cuatro segundos. Si utiliza marcadores de punto de inicio/punto final para dividir una canción en varias pistas, compruebe que cada una de ellas tenga una duración mínima de cuatro segundos.
- Si la longitud de la pista estéreo sobrepasa la longitud útil del soporte, puede crear un CD de audio ajustando el punto de inicio/punto final para que el fragmento se encuentre dentro de la longitud admitida. (→ p. 106)

Los soportes que escriba utilizando el método Disc At Once se finalizarán automáticamente y podrán reproducirse en una unidad CD-RW o en un reproductor de CD compatible con ese tipo de soporte. Sin embargo, no se podrán añadir datos a un disco grabado con el método Disc At Once.

Ajustes básicos de la unidad CD-RW

Antes de escribir los datos en el CD, deberá realizar unos ajustes básicos en la unidad CD-RW.

- 1 En la sección **Work Navigate**, pulse repetidamente 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 información, consulte “Borrado del soporte CD-RW” (→ p. 109).

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 una prueba de escritura al grabar los datos.

④ Botón WRITE

Especifica si se realizará la operación de escritura.

⑤ Botón UNDERRUN PROTECT

Activa o desactiva la función que impide que el buffer se quede sin datos (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. Si el soporte admite una velocidad de escritura máxima de x4, así lo indicará. 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 una vez finalizada la operación de copia de seguridad o de grabación, para comprobar si se producen errores al escribir los datos.

- 2 Lleve 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.

- 3 Utilice los botones **TEST** y **WRITE** para seleccionar las operaciones de escritura.

Los botones **TEST** y **WRITE** especifican si se va a realizar una prueba de escritura y/o la operación de escritura real. La combinación de botones seleccionada determinará las operaciones que se llevarán a cabo, de la forma siguiente.

- **Sólo el botón TEST activado**
.....Sólo se realizará la prueba de escritura.
- **Sólo el botón WRITE activado**
.....La escritura tendrá lugar de inmediato.
- **Tanto el botón WRITE como el botón TEST están activados**
.....Primero se hará una prueba de escritura y después tendrá lugar la operación real de escritura.

Según el soporte y el estado del disco duro, es posible que se produzcan errores al escribir los datos. (Si utiliza un CD-R, el soporte quedará inutilizable.) En consecuencia, 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 la prueba, detenga el procedimiento y reduzca la velocidad de escritura o ajuste el botón **UNDERRUN PROTECT** como **ENABLE**.

- 4 Si lo desea, ajuste el botón **UNDERRUN PROTECT** a **ENABLE**.

La unidad CD-RW de la AW1600 cuenta con una función para impedir errores del tipo “buffer underrun” que pueden producirse si la transferencia de datos no puede igualar la velocidad de escritura. Si cambia el botón **UNDERRUN PROTECT** a “**ENABLE**”, se activará esta función y se impedirá que el buffer se quede sin datos (buffer underruns).

NOTA

- Si se ajusta este botón a **ENABLE**, el botón **TEST** se desactivará automáticamente. Además, si se activa el botón **TEST**, éste se ajustará de forma automática a **DISABLE**.

Escritura de información de audio (Track At Once)

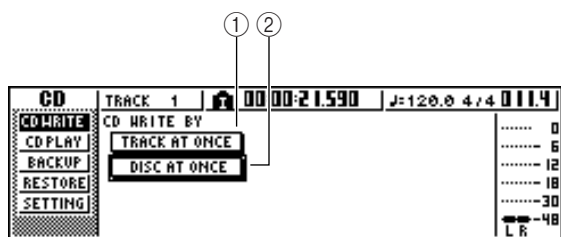
Ahora explicaremos cómo utilizar el método Track At Once para escribir pistas estéreo en soportes CD-R/RW a partir de canciones guardadas en el disco duro. Utilice este método si tiene previsto añadir pistas al disco en otro momento o si desea una separación de dos segundos entre pistas.

1 Compruebe si ha seleccionado la pista virtual correspondiente para la pista estéreo de las canciones 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 la canción, utilice la página ST.TRACK de la pantalla MONITOR para pasar a la pista virtual correcta y luego guarde la canción.

2 Pulse repetidamente 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 dos botones siguientes.



1 Botón TRACK AT ONCE

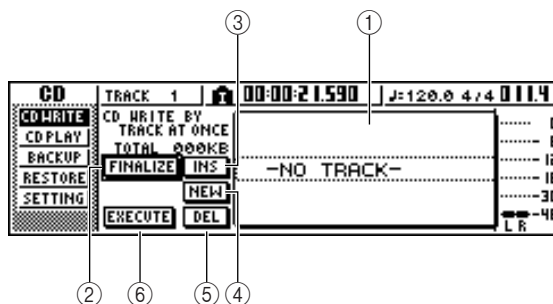
Crea un CD de audio con el método Track At Once.

2 Botón DISC AT ONCE

Crea un CD de audio con el método Disc At Once.

3 Inserte un soporte CD-R/RW en la unidad, lleve el cursor al botón TRACK AT ONCE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla como la siguiente.



1 Lista de canciones

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 éste no se ha finalizado, se visualizará 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.

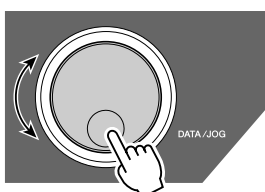
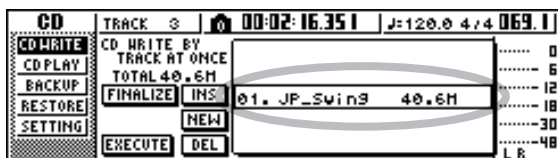
SUGERENCIA

- Si ha insertado un soporte CD-RW que contiene datos escritos con otro método distinto a Track At Once, se visualizará una ventana emergente inmediatamente después del paso 3 que le preguntará si desea borrar los datos. Si desea borrar todo el soporte, lleve el cursor al botón OK. Si desea cancelar la operación de creación de un CD de audio, lleve el cursor al botón CANCEL. A continuación, pulse la tecla [ENTER].

4 Lleve el cursor al 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) de la canción que se escribirá en la pista 1 del CD.

5 Lleve el cursor al 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.

6 Repita los pasos 4 y 5 para seleccionar las canciones que se escribirán en la pista 2 y siguientes.

SUGERENCIA

- Cuando lleve el cursor al 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. Cámbiela según sus preferencias.

7 Lleve el cursor al botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente le pedirá confirmación.



8 Para empezar la escritura, lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Mientras se escribe la información en el soporte, aparecerá una ventana emergente que indicará "CD Writing..." Completada la escritura, una ventana emergente le preguntará si desea finalizar.



NOTA

- Si aparece el mensaje de error "BUFFER UNDERRUN!" durante la escritura, significa que el buffer se ha quedado sin datos (buffer underrun). En este caso, reduzca la velocidad de escritura a 4x, o ajuste el botón UNDERRUN PROTECT a la posición ENABLE (→ p. 103).
- Si ha activado la prueba de escritura en la sección "Ajustes básicos de la unidad CD-RW" (→ p. 103), antes de escribir la información se realizará una prueba de escritura. Si surge algún problema durante la prueba, aparecerá un mensaje de error.
- En el CD creado se escribirá automáticamente la información relativa a la prohibición de copia.

9 Para finalizar el disco, lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

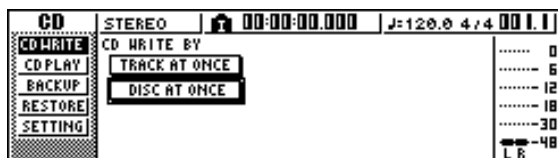
Si no desea finalizar el disco, lleve el cursor al botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

De esta manera se completa el proceso de escritura.

Escritura de información de audio (Disc At Once)

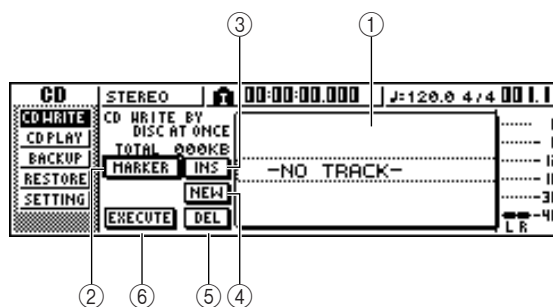
Ahora explicaremos cómo utilizar el método Disc At Once para escribir pistas estéreo en soportes CD-R/RW a partir de canciones guardadas en el disco duro. Utilice este método si no desea crear un silencio entre cada pista del CD, o si desea escribir una sola canción dividida en varias pistas en el CD.

- 1 Compruebe si ha seleccionado la pista virtual correspondiente para la pista estéreo de las canciones que desea escribir.
- 2 Si desea dividir la canción en pistas de CD en los lugares de marcador especificados dentro de la canción, compruebe si ha definido los marcadores en los lugares adecuados.
- 3 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página CD WRITE de la pantalla CD.



- 4 Lleve el cursor hasta DISC AT ONCE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



① Lista de canciones

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 lleve 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” a la izquierda de la lista.) Si están activados los marcadores de una pista estéreo, se escribirá un número de pista en el CD en el lugar de cada marcador. Con independencia de las áreas de silencio, se escribirá todo el fragmento comprendido 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.

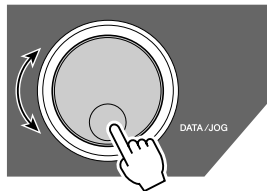
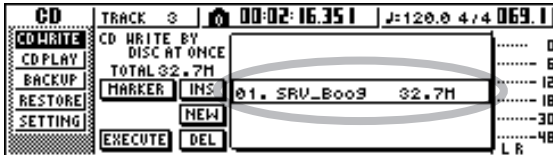


- Si ya ha escrito información en el soporte CD-RW insertado, aparecerá una ventana emergente inmediatamente después del paso 3, que le preguntará si desea borrar la información. Lleve el cursor al botón OK si desea borrar todo el soporte, o al botón CANCEL si desea cancelar la operación. A continuación, pulse la tecla [ENTER].

5 Lleve el cursor al 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) de la canción que se escribirá en la pista 1 del CD.

6 Lleve el cursor al 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.

7 Si desea que la pista estéreo de la canción seleccionada se divida en pistas de CD en el lugar de cada marcador, lleve el cursor al botón MARKER y pulse la tecla [ENTER].

Los marcadores de la canción quedarán activados y aparecerá un icono de “bandera” a la derecha de la lista.

SUGERENCIA

- Los marcadores pueden activarse o desactivarse independientemente para cada canción.
- Cuando utilice marcadores para dividir una pista estéreo, se especificará el lugar de las divisiones en unidades de 1/75 segundo.

NOTA

- Tenga en cuenta que si activa los marcadores, los números de pistas de la lista no coincidirán con el número de pistas escritas en el CD.
- En un CD de audio puede escribir un máximo de 99 pistas. Si, por ejemplo, activa los marcadores para la canción escrita en la pista 1 del CD y esta canción contiene 98 marcadores, no se podrán escribir más canciones en el soporte CD-R/RW.

8 Repita los pasos 5–7 para seleccionar las canciones que se escribirán en la pista 2 y siguientes.

SUGERENCIA

- Cuando lleve el cursor al 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. Cámbiela según sus preferencias.

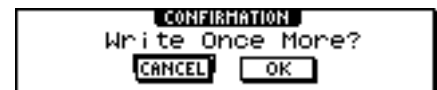
9 Lleve el cursor al botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente le pedirá confirmación.



10 Para empezar la escritura, lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Mientras se escribe la información en el soporte, aparecerá una ventana emergente que indicará “CD Writing...” Completada la escritura, se expulsará el soporte CD-R/RW y aparecerá la siguiente ventana emergente.



NOTA

- Si ha activado la prueba de escritura en la sección “Ajustes básicos de la unidad CD-RW” (→ p. 103), antes de escribir la información se realizará una prueba de escritura. Si surge algún problema durante la prueba, aparecerá un mensaje de error.
- En el CD creado se escribirá automáticamente la información relativa a la prohibición de copia.

11 Si desea crear otro CD con idéntico contenido, inserte un nuevo soporte, lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se iniciará de nuevo la escritura.

También puede llevar el cursor al botón CANCEL y pulsar la tecla [ENTER] para salir del proceso de escritura.

Finalización del soporte CD-R/RW

Aquí explicaremos cómo finalizar el soporte CD-R/RW que ha escrito con el método Track At Once, para que el disco pueda reproducirse en una unidad CD-RW o en un reproductor de CD.

SUGERENCIA

- Los soportes CD-R/RW escritos con la AW1600 utilizando Track At Once (y todavía no finalizados) no pueden reproducirse en otra unidad CD-RW o en un reproductor de CD, pero sí pueden reproducirse con la función CD Play de la AW1600. (→ p. 110)

- 1 Inserte el soporte CD-R/RW que desee finalizar en la unidad CD-RW.
- 2 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página CD WRITE de la pantalla CD.
- 3 Lleve el cursor al botón TRACK AT ONCE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla y en la lista de pistas figurará 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 4/4 00 1.1
CDWRITE	CD WRITE BY	01 --EXIST--16.8MB	0
CDPLAY	TRACK AT ONCE	02 --EXIST--16.8MB	5
BACKUP	TOTAL 84.2MB	03 --EXIST--16.8MB	12
RESTORE	FINALIZE INS	04 --EXIST--16.8MB	18
SETTING	NEW	05 --EXIST--16.8MB	30
	EXECUTE DEL		48

- 4 Lleve el cursor al botón FINALIZE y pulse la tecla [ENTER].

Una ventana emergente pedirá confirmación para la operación de finalización.



- 5 Para finalizar el disco, lleve el cursor al botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Si decide no finalizar el disco, lleve 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.

Borrado del soporte CD-RW

A continuación se explica cómo borrar toda la información escrita en el soporte CD-RW, de modo que el disco CD-RW pueda utilizarse nuevamente como un disco vacío. Deberá realizar esta operación en un disco que se haya utilizado para guardar datos informáticos, etc., si desea utilizar dicho disco en la AW1600.

SUGERENCIA

- Como la información se elimina cuando es necesario durante la creación de copias de seguridad de la información de la AW1600 en un soporte de CD-RW o cuando se escribe información de audio en un soporte de CD-RW, no es preciso realizar el siguiente procedimiento cada vez que vuelva a utilizar el disco.

NOTA

- La información borrada no se puede recuperar. Realice esta operación con cuidado.

- 1 En la sección Work Navigate, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETTING de la pantalla CD.



- 2 Lleve el cursor al campo CD-RW MEDIA ERASE y pulse la tecla [ENTER] para seleccionar el método de borrado deseado.

Cada botón selecciona el siguiente método de borrado.

- **Botón SIMPLY** Sólo se borrará la información escrita en la TOC (Tabla de contenido) del dispositivo CD-RW. Si elige este método, el soporte de CD-RW tardará muy poco en borrarse.
- **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.

Lleve el cursor al botón deseado y pulse la tecla [ENTER]. Una ventana emergente le pedirá la confirmación del borrado.

- Si activa el botón SIMPLY



- Si activa el botón PERFECTLY



- 3 Para realizar el borrado, lleve el cursor al botón OK. Si decide no borrar el disco, lleve el cursor al botón CANCEL. A continuación, pulse la tecla [ENTER].

Si ha seleccionado el botón OK, dará comienzo el borrado. (Esta operación no se puede detener.)

Reproducción de un CD de audio

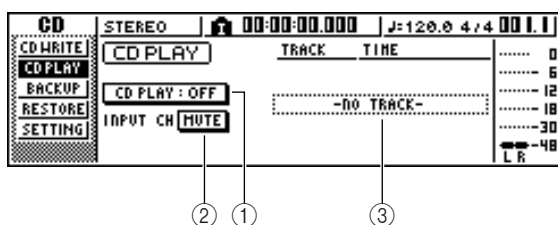
La unidad CD-RW se puede utilizar para reproducir un soporte de audio CD o de CD-R/RW convencional donde se haya escrito información de audio. Se conoce como función CD Play.



• La función CD Play también puede reproducir información de audio desde un CD-ROM con formato de modo mezclado (sólo pista 2 y posteriores) o CD Extra (sólo primera sesión).

1 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.



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).

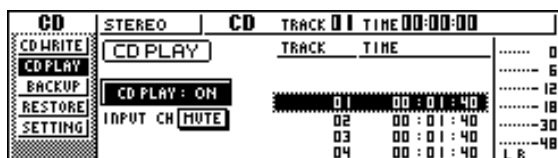
3 Lista

Muestra las pistas del CD de audio insertado en la unidad CD-RW.

2 Inserte el CD de audio que va a reproducir en la unidad CD-RW.

3 Lleve el cursor al botón CD PLAY y pulse la tecla [ENTER].

Se activa la función CD Play y se lee la información de pista del CD.



4 Para reproducir las pistas del CD, pulse la tecla PLAY [▶]. Para detener la reproducción, 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 fader 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 [■]	Parar
Tecla REW [◀◀]/tecla FF [▶▶]	Rebobinado/avance rápido
Dial [DATA/JOG]	Seleccionar pistas (Pulse la tecla [ENTER] para confirmar la selección)
[Tecla ◀]/tecla [▶]	Seleccionar pistas



• Cuando el cursor se sitúe en la lista, puede girar el dial [DATA/JOG] y pulsar la tecla [ENTER] para elegir las pistas.
 • Cuando se esté reproduciendo el CD de audio, parpadeará el indicador de la unidad CD-RW.

5 Para salir de la función CD Play, lleve al cursor al botón CD PLAY y pulse la tecla [ENTER].



• El botón CD PLAY se puede activar o desactivar con el CD detenido.
 • Con el botón CD PLAY activado, la unidad CD-RW se bloqueará y no se podrá extraer el disco.

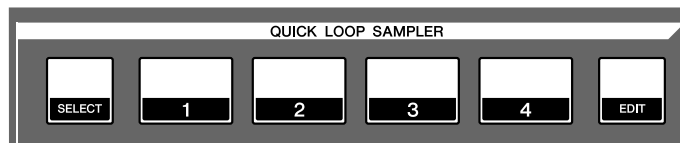
10 Creación de un CD de audio

Sampler de bucle rápido

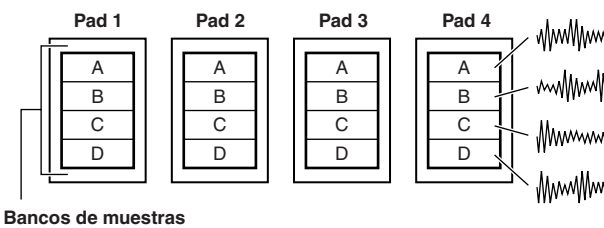
En este capítulo se describe cómo usar la sección Quick Loop Sampler.

Acerca del Sampler de bucle rápido

La AW1600 contiene un sampler de bucle rápido que le permite tocar formas de onda estéreo (muestras) por medio de los cuatro pads.

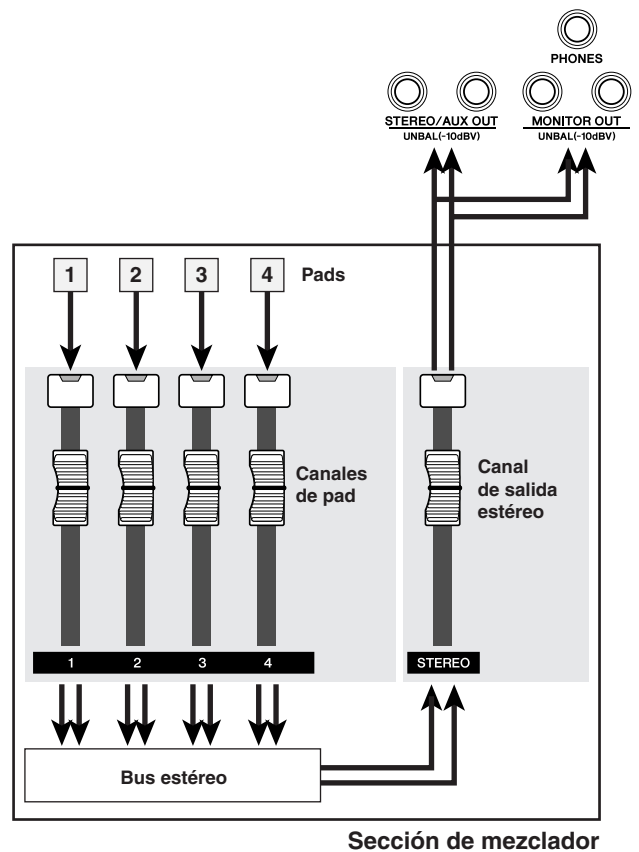


Cada pad 1-4 tiene cuatro bancos de muestras (A-D) a los que puede asignar muestras. Cambiando el banco de muestras de cada pad puede usar hasta 16 muestras distintas.



Cuando se pulsa uno de los pads 1-4, la muestra asignada se envía mediante el canal del pad 1-4 al bus estéreo. Para cada canal de pad puede ajustar los niveles de transmisión 1/2 del EQ, la dinámica 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 el sampler de bucle rápido



Puede cargar muestras en los pads desde la biblioteca de muestras (una biblioteca para el sampler de bucle rápido), seleccionar una parte de una pista de audio o un CD de audio, o cargar un archivo WAV.

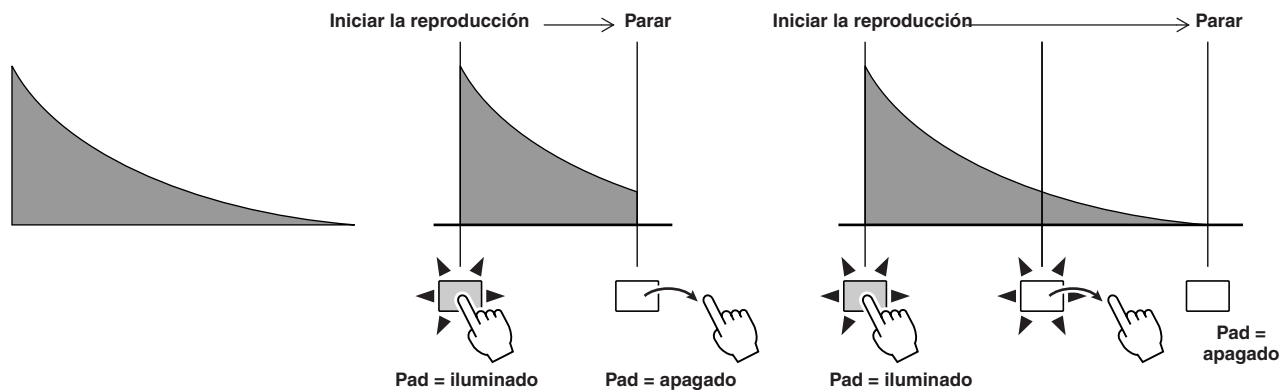
Las muestras pueden reproducirse de dos formas. “Modo One shot” reproduce la muestra una vez de principio a fin. “Modo Loop” reproduce la muestra de forma repetida desde el principio hasta el final.

Además, puede seleccionar el modo “Gate” que reproduce la muestra sólo si se mantiene pulsado el pad o el modo “Trigger” que reproduce la muestra en su totalidad hasta el final cuando se toca el pad una vez.

● Muestra original

● ONE SHOT/GATE

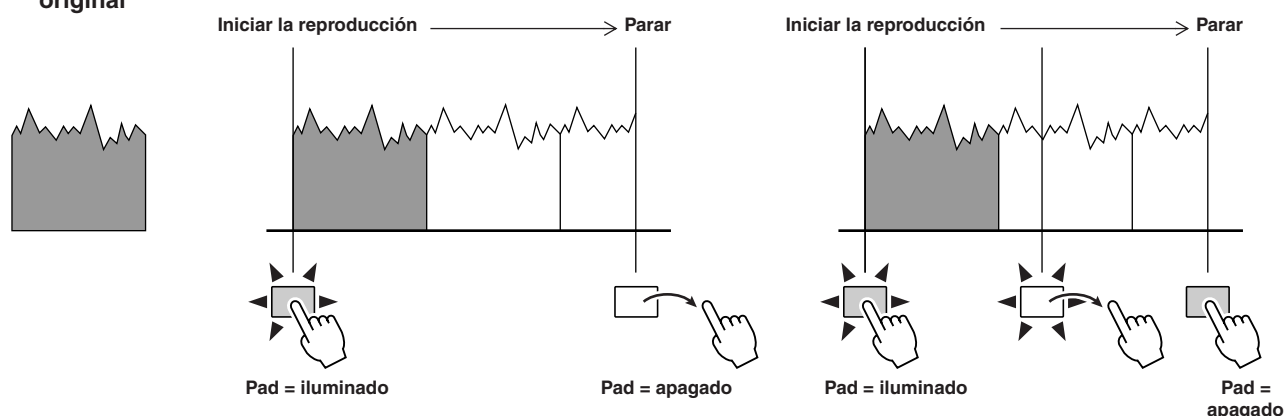
● ONE SHOT/TRIGGER



● Muestra original

● LOOP/GATE

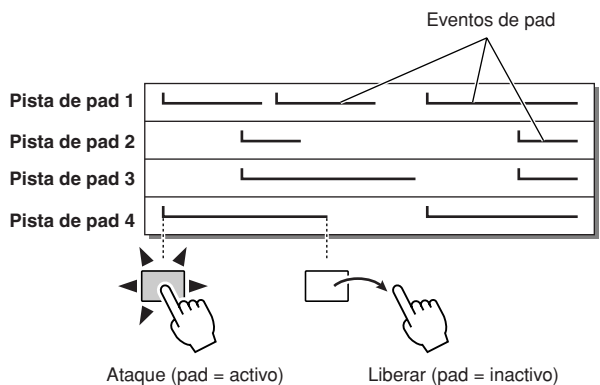
● LOOP/TRIGGER



11

Sampler de bucle rápido

Las operaciones de pad se pueden grabar en un área de la memoria denominada Pad Tracks (Pistas de pad). Las pistas de pad siempre funcionan en sincronización 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 información de la muestra o la de audio, sino simplemente la información de pad activo/inactivo. (Cada fragmento de datos de este tipo se denomina "evento de pad"). La interpretación producida por una pista de pad cambiará si pasa a otra muestra tras grabar eventos de pad o si cambia el modo de reproducción.

La AW1600 también proporciona una “función Slice” (división) que divide una muestra en de ocho a dieciséis segmentos y ajusta la temporización de la reproducción de cada segmento según el tiempo de la canción.

Con la función Slice sólo puede cambiar el tiempo de una frase sin modificar su tono.

Por ejemplo, un patrón de batería muestreado se puede reproducir con el tiempo especificado por el mapa de tiempo de la canción. Para más detalles acerca de la utilización de la función Slice → p. 124.

SUGERENCIA

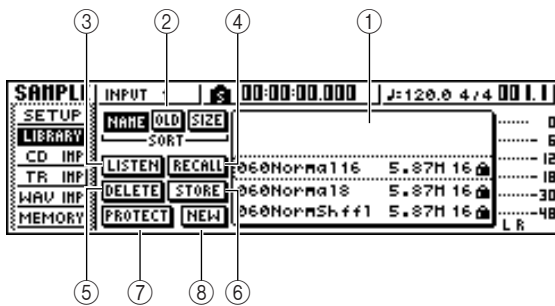
• Los ajustes del sampler de bucle rápido y la información de muestreo asignada a cada pad se guardan como parte de la canción.

Utilización de bibliotecas de muestras

Las bibliotecas de muestras contienen grupos de hasta dieciséis muestras diferentes que puede utilizar el Sampler de bucle rápido.

Cuando la AW1600 sale de fábrica, los grupos de muestras, como bucles de batería y efectos de sonido, se guardan en el disco duro como bibliotecas de muestras. Al cargar una de estas bibliotecas, las muestras se asignarán a cada banco de muestras/pads y podrá utilizar los pads para reproducir las muestras inmediatamente. A continuación se indica cómo cargar una biblioteca de muestras y cómo probarla.

- 1 En la sección Quick Loop Sampler, o bien pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] (editar muestra) y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página LIBRARY de la pantalla SAMPLE.



1 Lista

En esta área se muestra una lista de las bibliotecas de muestras guardadas en el disco duro.

2 Campo SORT (clasificación)

Estos botones clasifican las bibliotecas de muestras de la lista, o bien alfabéticamente (NAME), por la fecha en la que se guardaron (OLD) o por su tamaño (SIZE).

3 Botón LISTEN (escuchar)

Cuando desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER] (intro), el botón se iluminará. Si ahora pulsa un pad 1-4, la muestra asignada al banco de muestras A de la biblioteca de muestras actualmente seleccionada se reproducirá repetidamente. La reproducción se detendrá cuando pulse el pad otra vez.

4 Botón RECALL (recuperación)

Este botón recupera la biblioteca que se selecciona en la lista y asigna las muestras a cada banco de muestras/pad.

5 Botón DELETE (eliminar)

Este botón borra la biblioteca seleccionada en la lista del disco duro.

6 Botón STORE (guardar)

Este botón guarda la biblioteca que ha editado.

7 Botón PROTECT (proteger)

Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER] para activar/desactivar el ajuste de protección para la biblioteca seleccionada en la lista. Aparecerá en pantalla un icono de "candado" para indicar que la biblioteca está protegida y que no podrá modificarse ni borrarse.

8 Botón NEW (nueva)

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.

Activando el botón LISTEN y pulsando un pad del 1 al 4, puede reproducir las muestras que están asignadas al banco de muestras A para cada pad de esa biblioteca. Para más detalles sobre el contenido de la biblioteca, consulte el "Apéndice".



- Todas las bibliotecas de muestras que se proporcionan inicialmente con la unidad utilizan muestras de 16 bits y no pueden leerse en canciones de 24 bits.

- 3 Desplace el cursor hasta el botón RECALL y pulse la tecla [ENTER]. Se abrirá una ventana emergente. Desplace el cursor hasta el botón ALL y pulse la tecla [ENTER].

Una vez cargada la biblioteca, la ventana emergente se cerrará automáticamente.



- Cuando la ventana emergente se abre, puede mover el cursor hasta el botón 1SAMPLE (muestra 1) y pulsar la tecla [ENTER] para seleccionar y cargar una muestra individual de la biblioteca.

- 4 Suba el fader [STEREO] a la posición 0 dB.

- 5 Pulse los pads del 1 al 4.

Puede reproducir las muestras que están asignadas al banco de muestras A de cada pad.

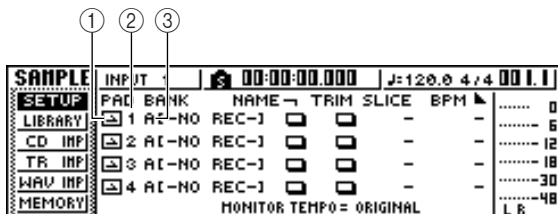


- De las bibliotecas de muestras guardadas en el disco duro cuando la AW1600 sale de fábrica, muchas de las bibliotecas de patrones de batería que están configuradas en modo Loop tienen la función Slice activada. Si carga este tipo de biblioteca, solamente necesita pulsar el pad y el tiempo del patrón de batería coincidirá con el tiempo de la canción. Esto le permite utilizar el Sampler de bucle rápido de forma similar a un máquina de batería.

NOTA

- Si una muestra se asigna a un pad, este se iluminará mientras la muestra se reproduce cuando lo pulsa. No obstante si no se asigna una muestra, no se reproducirá nada y el pad no se iluminará. Puede asignar una muestra a un pad o bien activar el banco de muestras.
- Si el pad se ilumina al pulsarlo pero no escucha ningún sonido, acceda a la página METER (indicador) de la pantalla VIEW (vista), y compruebe si el indicador del canal de pad (P1-P4) correspondiente se está moviendo (→ p. 93).
- Si el indicador se mueve al pulsar un pad, asegúrese de que el fader [STEREO] no se ha bajado, 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 fader [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. 94)

6 Para activar el banco de muestras para cada pad, pulse repetidamente la tecla [SAMPLE EDIT] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.



1 Modo One Shot/Loop

Un icono indica si la muestra asignada al pad se configura en el modo One Shot (☐) o 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 aparece a la derecha.

SUGERENCIA

- Si no se asigna una muestra al banco seleccionado, el área de nombre de la muestra indicará [-NO REC-].

NOTA

- Los bancos de muestras grabados y reproducidos con una canción se especifican mediante el mapa de tiempo. Compruebe la configuración del mapa de tiempo (→ p. 149) al grabar frases reproducidas en los pads en una canción.

7 Desplace el cursor al área del banco para el pad deseado y gire el dial [DATA/JOG].

El banco de muestras cambiará y el nombre de la muestra cambiará en consecuencia.

8 Según lo desee, utilice los mandos y teclas de la sección Selected Chanel para procesar los sonidos de los pads 1 a 4.

Se pueden ajustar los niveles de transmisión 1/2 de efectos, EQ y la dinámica para los canales de pads de la misma manera que para los canales de pistas o los canales de entrada. Pulse un pad del 1 al 4 para seleccionar el canal de pad que quiere controlar y utilice los mandos y teclas de la sección Selected Chanel (canal seleccionado).

SUGERENCIA

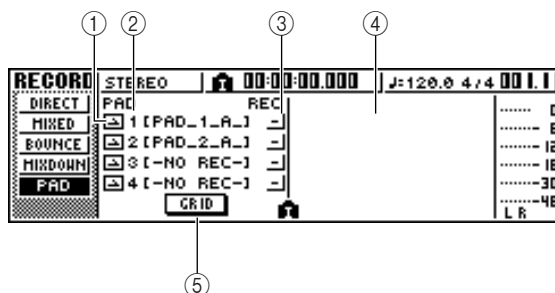
- Cuando pulsa un pad del 1 al 4, la muestra asignada siempre sonará. Si desea seleccionar un pad para las operaciones sin hacerlo sonar, mantenga pulsada la tecla [SELECT] (seleccionar) y pulse un pad del 1 al 4.
- Los sonidos de reproducción de los pads 1 a 4 se envían a través de los canales de pad 1 a 4 al bus estéreo. Utilizando la página MIXDOWN (mezcla) de la pantalla RECORD (grabar), puede grabar su interpretación de pad en la pista estéreo. (→ p. 92). Una grabación en la pista estéreo también se puede desplazar a una pista de audio (→ p. 132).

Grabación y reproducción de una interpretación de pad

A continuación se explica cómo grabar la interpretación de pad (eventos de pad) en las pistas de pad.

1 En la sección Quick Navigation (navegación rápida), pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [RECORD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página PAD de la pantalla RECORD.

En la página PAD puede grabar los eventos de pad en las pistas de pad.



① **Modo One Shot/Loop**

Un icono indica si la muestra asignada al pad se configura en el modo One Shot (☐) o Loop (☑).

② **Número de pista de pad**

Muestra el número de pista de pad 1–4. A la derecha aparece el nombre de la muestra para el banco de muestras seleccionado para dicho pad.

NOTA

- Los bancos de muestras grabados y reproducidos con una canción se especifican mediante el mapa de tiempo. Compruebe la configuración del mapa de tiempo (→ p. 149) al grabar frases reproducidas en los pads en una canción.

③ **Botón de estado de pista**

Indica el estado de funcionamiento de la pista. Si desplaza el cursor a este botón y pulsa la tecla [ENTER], las dos siguientes ventanas 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 **☒** (silenciado).

④ **Vista de pistas de pad**

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 inferior de la pantalla.

⑤ **Botón GRID (rejilla)**

Graba por pasos las interpretaciones de pad en incrementos de un compás (→ p. 116).

2 Desplace el cursor al botón de estado de la pista y pulse la tecla [ENTER] varias veces para que el botón pase a ser ☐ (preparado para grabar). (Puede seleccionar más de una pista de pad.)

SUGERENCIA

- El botón de estado de pista sólo se puede cambiar cuando el grabador está detenido.

3 Utilice los faders del canal de pista y el fader [STEREO] para ajustar las pistas de audio a un nivel adecuado para la escucha.

4 Sitúese en el punto de la canción donde desee iniciar la grabación.

5 Para empezar a grabar en la pista de pad, pulse la tecla PLAY [▶].

La grabación empezará a realizarse y se iniciará la grabación del evento del pad.

6 Reproduzca 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 vista de pistas de pad en tiempo real.

SUGERENCIA

- Las pistas de pad registran sólo el estado activo/inactivo del pad.

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

El grabador se detendrá.

8 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 ☑.

9 Sitúese en el punto desde el que desee empezar la reproducción y pulse la tecla PLAY [▶].

Las pistas de pad reproducirán en sincronización con el grabador. Si desea rehacer la grabación, repita los pasos del 6 al 9.

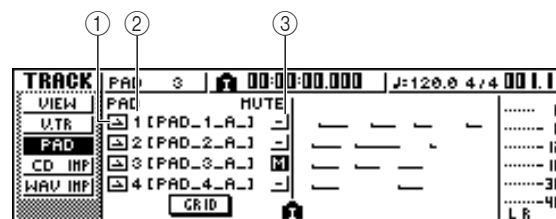
También es posible regrabar un fragmento específico de una pista de pad. En este caso, los eventos de pad grabados de nuevo sobrescribirán los eventos grabados anteriormente. Sin embargo, deberá tener cuidado, ya que esto también afectará a cualquier evento de pad superpuesto antes o después del fragmento regrabado.

SUGERENCIA

- El contenido de una pista de pad grabada se puede editar de muchas formas utilizando los comandos de edición. Para obtener más detalles, consulte "Operaciones con los comandos de edición" (→ p. 127).

10 Si desea silenciar una pista de pad específica, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [TRACK] de la sección Work Navigate y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página PAD de la pantalla TRACK.

En la página PAD de la pantalla TRACK puede activar y desactivar el silenciamiento de cada pista de pad.



① **Modo One Shot/Loop**

Un icono indica si la muestra asignada al pad está configurada en el modo One Shot (☐) o Loop (☑).

② **Número de pista de pad**

Indica el número de pista de pad 1–4. A la derecha se indica el nombre de la muestra asignada al banco de muestras seleccionado para dicho pad.

③ **Botón de silenciamiento de pista**

Este botón activa/desactiva el silenciamiento de cada pista. Desplace el cursor hasta este 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 silencia.

11 **Desplace el cursor al botón de silenciamiento de la pista que desee silenciar y pulse la tecla [ENTER] para que el botón pase a (silenciado).**

Para cancelar el silenciamiento, desplace el cursor al botón de silenciamiento de la pista y vuelva a pulsar la tecla [ENTER].

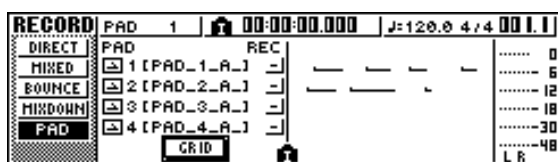


- Si una pista de pad se silencia y el pad se ajusta en LOOP/TRIGGER, el pad se reproducirá si simplemente pulsa la tecla [PLAY] para reproducir el grabador. Esto significa que puede utilizar esta función como una máquina de ritmos incluso sin grabación en una pista de pad.

Grabación de rejilla (grabación por pasos) de los pads

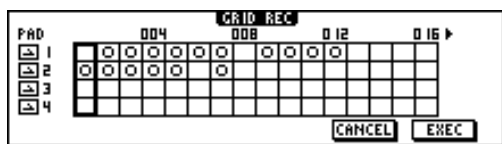
Aquí describiremos cómo se pueden grabar las interpretaciones de pad (eventos de pad) en la pista de pad mediante una operación fuera de línea (que no se realiza en tiempo real). Puesto que los eventos de pad pueden grabarse al principio de cada compás, este método resulta muy útil si le interesa alinear la sincronización del pad con el principio de cada compás.

1 **Pulse repetidamente la tecla [RECORD] de la sección Quick Navigate o utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] mientras mantiene pulsada la tecla [RECORD] para seleccionar la página PAD de la pantalla RECORD.**



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

Aparecerá la ventana emergente GRID REC. Las pistas de pad aparecerán en una rejilla de compases.



Los símbolos de la rejilla tienen el siguiente significado:

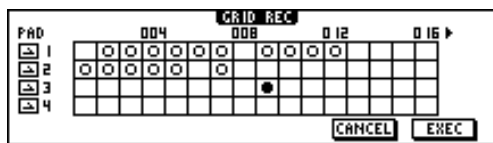
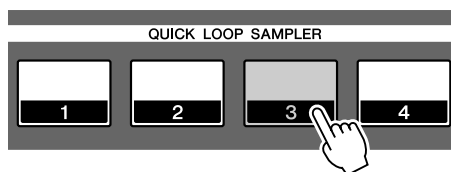
- Compás en el que ya hay grabado un evento de pad.
- Compás en el que se ha grabado un evento de pad mediante grabación de rejilla.
- **En blanco** Compás en el que no hay grabado un evento de pad.



- En la ventana emergente GRID REC pueden verse/editarse un máximo de 999 compases.

3 **Para introducir un evento de pad, desplace el cursor hasta el compás de la rejilla en el que desee introducir el evento y pulse después el pad adecuado.**

“●” aparecerá en la rejilla en el compás y pista de pad correspondientes.



4 **Pulse el pad una segunda vez para desactivar el evento.**

El símbolo del punto de rejilla correspondiente desaparecerá (en blanco). Si en ese punto existe un evento de pad grabado previamente, al pulsar el pad se seleccionará → → en blanco de forma secuencial.

5 **Una vez finalizada la edición, lleve el cursor hasta EXEC y presione [ENTER].**

Se ejecutará la grabación de rejilla y la ventana emergente se cerrará.



- La grabación de rejilla no se ejecutará hasta que lleve el cursor al botón EXEC y presione la tecla [ENTER].
- Si edita un compás en el que ya se ha grabado un evento de pad, es posible que los resultados no siempre aparezcan correctamente en la pantalla.

11 Sampler de bucle rápido

Importación de un archivo WAV/CD de audio a un pad

Aquí se explica cómo importar datos de audio de CD (CD-DA) o un archivo WAV desde un CD-ROM/CD-R en un banco de muestras para los pads 1 a 4.

1 Cambie los ajustes internos de la AW1600 para activar la grabación digital.

Para más información acerca de los ajustes de grabación digital, consulte la página 168.

2 Inserte un CD en una unidad de CD-RW.

Puede cargar datos de audio (CD-DA) o archivos WAV desde los siguientes tipos de soporte.

● Datos de audio (CD-DA)

- CD de audio
- CD-Extra (sólo la primera sesión de CD-DA)
- CD con formato de modo mezclado (sólo datos CD-DA de la segunda y las siguientes pistas)

● Archivos WAV

- CD-ROM, CD-R, CD-RW* en formato ISO9660 Nivel 1
- CD con formato de modo mezclado

* En el nombre del directorio y el nombre de archivo no se pueden utilizar caracteres que no sean alfanuméricos en mayúsculas o el carácter “_” (guión bajo).

3 En la sección Sampler de bucle rápido, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página CD IMPORT de la pantalla SAMPLE.

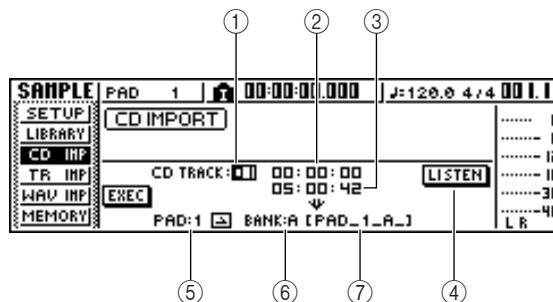


4 Compruebe que el cursor esté situado en el botón READ CD INFO (leer información de CD) y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla indicará “READ CD INFO...” y la AW1600 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-Extra/CD de audio



① From CD TRACK

Especifica el número (01 a 99) de la pista de audio que se importará desde el CD de origen.

② From Start

Especifica la posición de inicio de la información que se importará, en unidades de minutos/segundos/cuadros (1/75º de un segundo).

③ From End

Especifica la posición de fin de la información que se importará, en unidades de minutos/segundos/cuadros (1/75º de un segundo).



• 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 a 4) en el que se importará el material de audio.

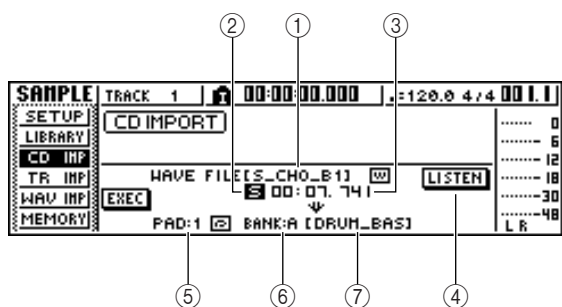
⑥ To BANK

Selecciona el banco de muestras (A a D) en el que se importará el material de audio.

⑦ To NAME

Indica el nombre de la muestra asignada actualmente al banco de muestras de destino de importación. Si no se asigna nada, indicará [-NO REC-]. Este campo es sólo para visualización 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), desplácese hasta la carpeta que contiene el archivo WAV que desee importar y especifique el archivo WAV deseado.

Aparecerán los siguientes iconos.

- Indica que se ha seleccionado un archivo 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 visualización y no se puede editar.

③ Tamaño

Indica el tamaño (longitud en unidades de ms) del archivo WAV seleccionado para importar. Este campo es sólo para visualización y no se puede editar.

④ Botones LISTEN/ENTER/UP

El nombre y la función del botón dependerá del elemento que seleccione para el parámetro From WAV File.

- Si se selecciona el archivo WAV ()
Aparecerá el botón LISTEN y podrá escuchar el archivo WAV repetidamente.
- Si se selecciona una carpeta en el mismo nivel
Aparecerá el botón ENTER que le permitirá entrar en una carpeta.
- Si se selecciona la carpeta () del nivel inmediatamente superior
Aparecerá el botón UP que le permitirá acceder a la carpeta de nivel superior.

⑤ To PAD

⑥ To BANK

⑦ To NAME

Tienen la misma función que al importar desde un CD-Extra/CD de audio.

SUGERENCIA

- 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 hasta el botón para el tipo de información que desee importar y pulse la tecla [ENTER].

- Sólo se pueden importar archivos WAV mono o estéreo de 44,1 kHz y 16 o 24 bits. Además, los archivos WAV que tienen una profundidad en bits diferente a la de la canción no pueden importarse.

- 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 el sonido, ya que la información se lee desde un CD.

5 Si importa un archivo WAV, desplace el cursor al campo From WAVE file 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 hasta el botón ENTER en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

Para pasar a una carpeta de un nivel superior, visualice () en esta área, desplace el cursor hasta el botón UP en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

6 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.

7 Utilice los campos To PAD y To BANK para especificar el banco de pad/muestras en el que se importará la información.

NOTA

- Si el destino de la importación ya contiene datos, la muestra recién importada sobrescribirá la muestra existente. Tenga cuidado de no borrar accidentalmente una muestra que desee conservar.

8 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 en la que se le pedirá que confirme 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 hasta el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

SUGERENCIA

- 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. 121).
- Al importar un archivo WAV, se asignarán los primeros ocho caracteres (sin incluir la extensión) del nombre del archivo como nombre de la muestra.
- La muestra importada se guardará junto con la canción actual.

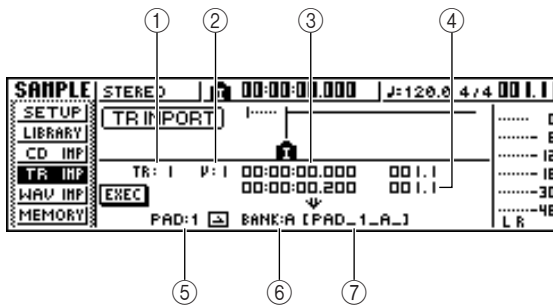
NOTA

- No es posible importar muestras mientras la AW1600 está funcionando.

Importación desde una pista de audio/pista estéreo a un pad

A continuación se explica cómo se puede importar un fragmento de una pista ya grabada de la canción actual a un banco de muestras para pads 1 a 4.

- 1 Reproduzca la canción, y encuentre la pista y fragmento que desee importar.
- 2 En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página TR.IMPORT de la pantalla SAMPLE.



Esta página contiene los siguientes elementos.

- ① **From TR**
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**
Especifica el principio del fragmento que se importará.
- ④ **From End**
Especifica el final del fragmento que se importará.
- ⑤ **To PAD**
Selecciona el pad (1 a 4) en el que se importará la información.
- ⑥ **To BANK**
Selecciona el banco de muestras (A a D) en el que se importará la información.
- ⑦ **NAME**
Indica el nombre de la muestra asignada actualmente al banco de muestras que especifico como el destino de importación. Si no hay ninguna muestra asignada, indicará [-NO REC-]. Este elemento es sólo para visualización y no se puede editar.

3 Mueva el cursor hasta el campo From TR y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar uno de los valores siguientes como pista de origen de importación.

- 1–16 Importar audio monoaural de una pista 1–16.
- 1/2–15/16 Importar audio estéreo de la pistas 1/2–15/16.
- ST Importar audio estéreo de la pista estéreo.



• Si importa audio monoaural de una pista 1–16, se asignará la misma muestra a los canales izquierdo y derecho.

- 4 Desplace el cursor hasta el campo V.TR y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar una pista virtual 1–8 como destino para la importación.
- 5 Desplace el cursor a los campos From Start y From End y gire el dial [DATA/JOG] para especificar el principio y el final del fragmento que se importará.

Las unidades por las que especifica la posición dependerán del método de visualización del contador actual. Para más información acerca de la visualización del contador, consulte la página 146.

6 Desplace el cursor hasta los campos To PAD y To BANK, y gire el dial [DATA/JOG] para especificar el número de pad y el banco de muestras en los que se importará la información.

7 Cuando haya terminado de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el botón EXEC y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente en la que se le pedirá que confirme la operación.

8 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 hasta el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].



- La muestra importada tendrá el mismo nombre que la pista de donde se ha importado la información. Podrá editar este nombre más tarde, si lo desea (-> p. 121).
- La muestra importada se guardará junto con la canción actual.



- Se pueden importar un total de 47 segundos (aproximadamente 29 segundos en canciones de 24 bits) de muestras en el Sampler de bucle rápido. Si especifica un fragmento que excede esta cantidad, aparecerá 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 muestras, la información nueva importada sobrescribirá la información anterior. Si desea mantener la muestra previamente importada, debe importar la información nueva en un pad o banco de muestras diferente.
- No es posible importar muestras mientras la AW1600 está funcionando.

Importación de un ordenador en los pads

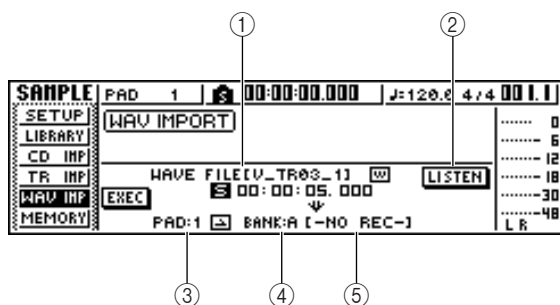
Los archivos WAV importados en la AW1600 desde un ordenador a través de la interfaz USB pueden asignarse a los pads.

■ Importación de archivos WAV desde un ordenador

Con la AW1600 conectada a un ordenador mediante un cable USB, copie los archivos necesarios del disco duro del ordenador a la carpeta "Transport" de la AW1600. Para más detalles, consulte "Transferencia de archivos WAV a y desde un ordenador" en la página 137.

■ Asignación de archivos WAV a los pads

1 En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página WAV IMPORT de la pantalla SAMPLE.



Esta página contiene los siguientes elementos.

- ① **From WAVE File**
Especifica el archivo WAV que se importará.
- ② **Botón LISTEN**
Si sitúa el cursor sobre este botón y pulsa la tecla [ENTER], el archivo WAV seleccionado actualmente se reproducirá repetidamente.
- ③ **To PAD**
Selecciona el número de pad (1 a 4) en el que se importará el archivo WAV.
- ④ **To BANK**
Selecciona el banco de muestras (A a D) en el que se importará el archivo WAV.
- ⑤ **NAME**
Indica el nombre de la muestra asignada actualmente al banco de muestras de destino de importación. Si no se asigna nada, indicará [-NO REC-]. Este campo es sólo para visualización y no se puede editar.

NOTA

- Sólo se pueden importar archivos WAV mono o estéreo de 44,1 kHz y 16 o 24 bits. Además, los archivos WAV que tienen una profundidad en bits diferente a la de la canción no pueden importarse.

2 Desplace el cursor hasta el campo From WAVE File y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el archivo WAV que desea importar.

Los archivos WAV que se van a importar deben copiarse primero del disco duro del ordenador a la carpeta "Transport" del disco duro interno de la AW1600. También pueden utilizarse los archivos WAV guardados en subcarpetas de la carpeta Transport. Para más detalles, consulte "Transferencia de archivos WAV a y desde un ordenador" en la página 137.

3 Utilice los campos To PAD y To BANK para especificar el banco de pads/muestras en el que se importará la información.

4 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 en la que se le pedirá que confirme la operación.



5 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 hasta el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].



- La muestra importada tendrá el mismo nombre que el archivo WAV del que se ha importado la información. Podrá editar este nombre más tarde, si lo desea (→ p. 121).
- La muestra importada se guardará junto con la canción actual.

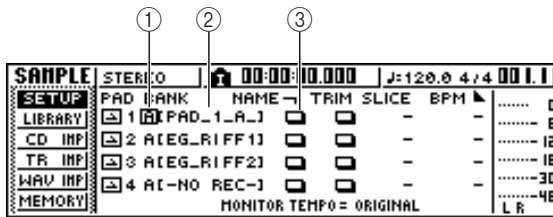


- Se pueden importar un total de 47 segundos (aproximadamente 29 segundos en canciones de 24 bits) de muestras en el Sampler de bucle rápido. Si especifica un archivo WAV que excede esta cantidad, aparecerá en la pantalla un mensaje de error y la operación de importación no se podrá ejecutar.
- Si importa una vez más en el mismo pad y banco de muestras, la información recién importada sobrescribirá la muestra anterior. Si desea mantener la muestra previamente importada, debe importar la información nueva en un pad o banco de muestras diferente.
- No es posible importar muestras mientras la AW1600 está funcionando.

Edición del nombre de la muestra

A continuación se explica cómo puede editar el nombre de la muestra que se asigna al importar desde un CD de audio o archivo WAV.

- 1 En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.



- 1 **Bank**
Selecciona el banco de muestras que se utilizará para cada pad.
- 2 **Nombre de la muestra**
Indica el nombre de la muestra que se asigna al banco de muestras 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 muestras cuyo nombre desee editar.

El nombre de la muestra aparece en la parte derecha.

- 3 Mueva el cursor al botón NAME y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT.



Sólo puede utilizar letras mayúsculas, números y el carácter “_”.

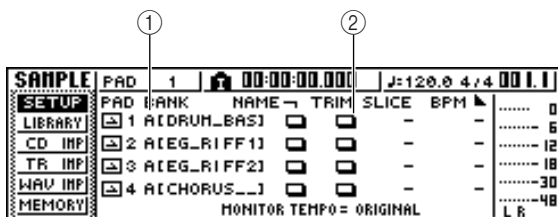
- 4 Cuando haya finalizado la edición del nombre, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se cerrará la ventana emergente y se aplicará el nuevo nombre.

Recorte del fragmento de reproducción

Aquí se explica cómo ver la forma de onda de la muestra asignada a un banco de muestras y cómo ajustar los puntos de inicio y final de la reproducción.

- En la sección Quick Sampler, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.

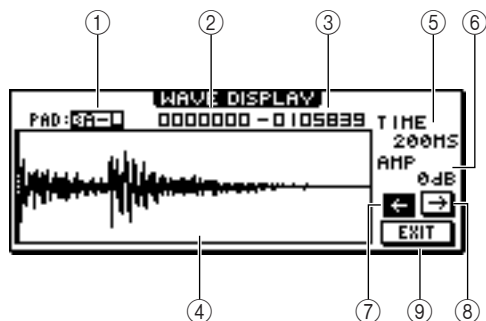


- Bank**
Selecciona el banco de muestras utilizado para cada pad.
- Botón TRIM**
Accede a una ventana emergente que presenta la forma de onda de la muestra.

- Mueva el cursor hasta el campo de banco para el pad cuyo fragmento de reproducción desee ajustar y seleccione el banco de muestras.

- 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).



- PAD**
Indica el pad y el banco de muestras seleccionados actualmente. Utilice el dial [DATA/JOG] para especificar si se visualizarán el canal L o el R.
- Punto de inicio**
Especifica el punto de inicio de la muestra.
- Punto final**
Especifica el punto final de la muestra.



• En la ventana emergente WAVE DISPLAY, los puntos de inicio y final se indican mediante líneas punteadas verticales.

- Pantalla de la forma de onda**
Presenta la forma de onda de la muestra seleccionada.

- TIME**
Especifica el intervalo de tiempo que se muestra 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).

- AMP**
Especifica el rango de niveles que se mostrarán para la forma de onda. Si selecciona 0 dB, los bordes superior e inferior de la pantalla serán el máximo nivel.

- Botón ←**
Muestra el área cerca del punto de inicio de la forma de onda.

- Botón →**
Muestra el área cerca del punto final de la forma de onda.

- Botón EXIT**
Aplica los ajustes y cierra la ventana emergente.

- Desplace el cursor hasta el punto de inicio y gire el dial [DATA/JOG] para ajustar el punto de inicio de la reproducción de la muestra.

Si amplía o reduce 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, a continuación, 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.



• Más adelante podrá borrar, si lo desea, el fragmento no utilizado antes del punto de inicio y después del punto final. Para obtener más detalles, consulte "Eliminación de una muestra no deseada" (→ p. 126).

- Cuando haya terminado de definir los ajustes, desplace el cursor hasta el botón EXIT y pulse la tecla [ENTER].

Se cerrará la ventana emergente.

Cambio del modo de reproducción para cada pad

Aquí se explica cómo cambiar el modo de reproducción para cada pad entre los modos One Shot o Loop, y entre los modos Trigger y Gate.

- 1 En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.
- 2 Pulse repetidamente la tecla CURSOR [▶] para acceder a la segunda página de la página SETUP.

SETUP	PAD BANK	MODE	TRIGGER	
LIBRARY	1 A1DRUM_BAS1	LOOP	TRIGGER	0
CD IMP	2 A1EG_RIFF1	ONESHOT	GATE	6
TR IMP	3 A1EG_RIFF2	ONESHOT	GATE	12
WAV IMP	4 A1CHORUS_1	LOOP	GATE	18
MEMORY				30
				48

MONITOR TEMPO = ORIGINAL

La página SETUP contiene numerosos ajustes, por lo que se divide en dos páginas. (Para volver a la primera página, pulse repetidamente la tecla del CURSOR [◀].) La segunda página contiene los siguientes elementos.

① Modo One Shot/Loop

Selecciona uno de los dos modos siguientes 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**..... El fragmento de reproducción se reproducirá repetidamente.

NOTA

- Si selecciona LOOP, la reproducción seguirá automáticamente el tipo de compás y el tempo especificados 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 se pulsa el pad.

- **GATE**..... La muestra sólo se reproducirá mientras mantenga el pad pulsado.
- **TRIGGER**..... La muestra se reproducirá hasta el final cuando pulse el pad una sola vez.

- 3 Desplace el cursor hasta el elemento que desea ajustar y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el ajuste.

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 muestras de dicho pad.

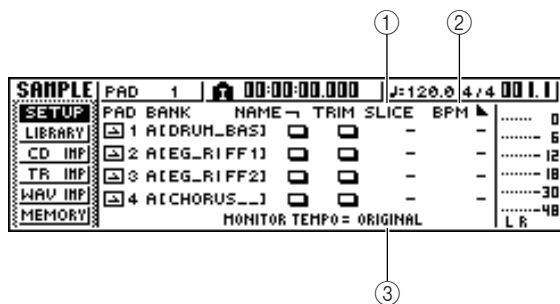
Utilización de la función Slice

Slice es una función que divide una muestra (cuyo modo de reproducción está ajustado en 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 al tono. A continuación se explica cómo se puede utilizar la función Slice para reproducir una frase de muestra con el tempo de la canción actual.



- La función Slice siempre gestiona el fragmento de reproducción de la muestra como un compás. Antes de utilizar esta función, debe recortar el fragmento de reproducción para que tenga una duración de un compás.

1 En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP de la pantalla SAMPLE.



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 mostrará como “-” y no podrá cambiarse.

2 BPM

Indica el tempo calculado considerando el fragmento de reproducción de la muestra como un compás. Este campo es sólo para visualización 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 a las muestras cuyo modo de reproducción esté ajustado en LOOP. Mientras el grabador 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 muestras.

3 Desplace el cursor hasta el campo SLICE del pad en el que desee utilizar la función Slice y seleccione uno de los siguientes como ajuste de división.

- OFF La función Slice no se utilizará.
- 8 El fragmento de reproducción de la muestra se dividirá en ocho segmentos iguales.
- 12 El fragmento de reproducción de la muestra se dividirá en doce segmentos iguales.
- 16 El fragmento de reproducción de la muestra se dividirá en dieciséis segmentos iguales.



- Normalmente cuando utilice la función Slice, seleccionará el número de segmentos basándose en el valor de nota más pequeño 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 en 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.

4 Desplace el cursor hasta el campo MONITOR TEMPO y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar SONG.

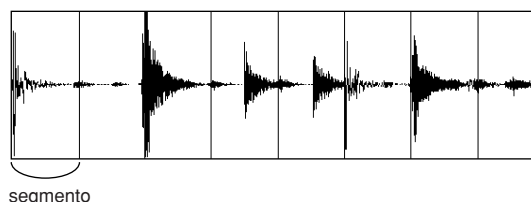
El campo MONITOR TEMPO selecciona uno de los siguientes como tempo básico en el que se reproducirá la frase si interpreta la muestra mientras el grabador está detenido.

- 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 numéricamente

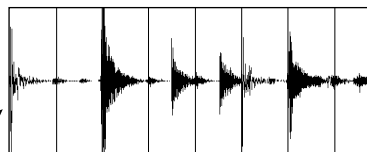
Si selecciona SONG, el tiempo de reproducción de cada segmento se ajustará según el tempo especificado en el mapa de tempo para la posición actual.

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 u 80 BPM.

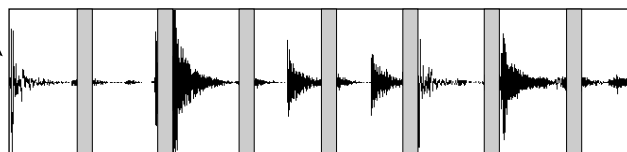
● Muestra original (tempo = 100)



● Cuando el tempo de la canción es = 120



● Cuando el tempo de la canción es = 80



5 Pulse el pad para escuchar el resultado.

Si la reproducción de la muestra se interrumpe 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 o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página VIEW de la pantalla TRACK.

7 Reproduzca la canción y pulse el pad que tenga la función Slice activada.

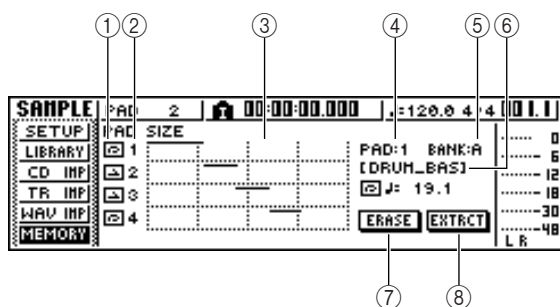
La frase de la muestra asignada al pad se reproducirá en sincronización con el tempo de la canción actual. Si ha introducido información en el mapa de tempo para cambiar el tempo durante la canción, la frase de muestra seguirá el cambio. (Para más detalles acerca de los ajustes del mapa de tempo → p. 149)

Eliminación de una muestra no deseada

A continuación se explica cómo eliminar información no utilizada (antes del punto de inicio y después del punto final) de una muestra específica, o eliminar completamente una muestra individual.

- 1 En la sección Quick Loop Sampler, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SAMPLE EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página MEMORY de la pantalla SAMPLE.**

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 Tamaño

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 muestras (A-D) a los que 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 los fragmentos no utilizados (antes del punto de inicio y después del punto final) de la muestra especificada.



- Para más información acerca de la forma de ajustar el punto de inicio y el punto final de una muestra, consulte la página 122.

- 2 Desplace el cursor hasta los campos PAD/BANK y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el pad y el banco de muestras.**

El procedimiento después de este punto dependerá de la función que desee ejecutar.

■ Para eliminar toda la muestra

- 1 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.

- 2 Para ejecutar la operación, mueva el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].**

Si decide cancelar la operación, desplace el cursor hasta el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

■ Para eliminar partes no utilizadas de la muestra seleccionada

- 1 Desplace el cursor hasta el botón EXTRACT y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá una ventana emergente que le pedirá que confirme que desea eliminar la información.

- 2 Para efectuar la eliminación, mueva el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].**

Si decide cancelar la operación, desplace el cursor hasta el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

◆ Capítulo 12 ◆

Edición de pistas

En este capítulo se explica cómo 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 AW1600 dispone de varios comandos de edición para editar pistas de pad y de audio grabadas. 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 AW1600 dispone de los siguientes comandos de edición.

● ERASE (borrar)

Borra la información del fragmento especificado.

● DELETE (eliminar)

Elimina la información del fragmento especificado. Cualquier información que sigue al fragmento eliminado se desplazará hacia delante la distancia correspondiente.

● INSERT (insertar)

Inserta un espacio en blanco en el fragmento especificado.

● COPY (copiar)

Copia la información del fragmento especificado a la posición deseada de la pista deseada.

● MOVE (mover)

Desplaza la información del fragmento especificado a la posición deseada de la pista deseada. Se borrará la información de origen.

● EXCHANGE (cambiar)

Intercambia información entre las pistas especificadas.

● TIME COMP/EXP (compresión/ampliación del tiempo)

Ajusta la duración del fragmento especificado de una pista de audio sin modificar su tono.

● PITCH CHANGE (cambio de tono)

Ajusta el tono del fragmento especificado de una pista de audio sin modificar su duración.

● EXPORT (exportar)

Escribe el fragmento especificado de una pista de audio 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 en 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, este comando ofrece una forma cómoda de borrar algunas notas incorrectas de una interpretación, o eliminar el ruido producido 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. Utilizando este comando puede acercar pistas cuyos números estén muy 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. Puede ser útil cuando ha grabado una parte de solo entre dos o más pistas virtuales y quiere unir 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 propia canción. Incluso después de grabar todas las partes de la canción, puede utilizar este método para ajustar la duración de la canción, por ejemplo reduciendo el número de compases o aumentando el número de coros (acompañamientos).

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 vocal a otra pista y utilizar el comando PITCH CHANGE para desafinar ligeramente una de estas pistas, creando un efecto de coro sin utilizar el procesador de efectos interno. Aplicando el comando PITCH CHANGE a una pista de batería para reducir el tono, puede crear un efecto lo-fi (de baja fidelidad) único.

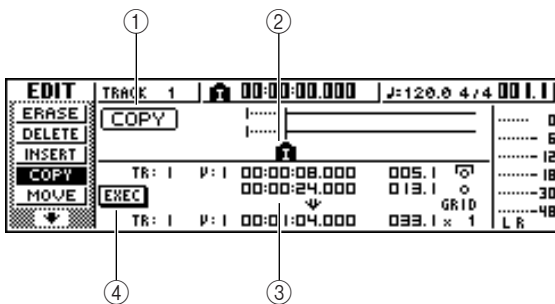
Procedimiento básico para la edición de pistas

A continuación se explica 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.

■ Seleccione el comando de edición

1 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 verán los intervalos aproximados de la información grabada.

③ Parámetros

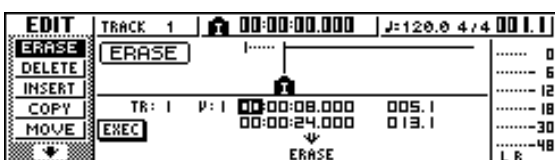
Ajusta varios parámetros (número de pista/pista virtual, fragmento editado, etc.) necesarios para poder ejecutar el comando. El tipo de parámetros y de intervalos de los ajustes dependerá del comando seleccionado.

④ Botón EXEC

Desplace el cursor hasta este botón y pulse la tecla [ENTER] para ejecutar el comando de edición.

2 Pulse repetidamente 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.



■ Seleccione las pistas que deben editarse

Después de seleccionar un comando de edición, el siguiente paso es especificar las pistas que se editarán.

3 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 las pistas.



En el campo TR puede seleccionar los siguientes tipos de información.

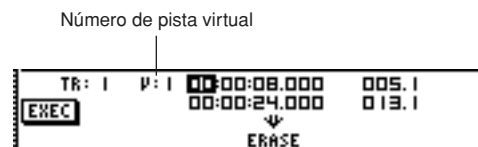
- CLIP Clip de sonido
- 1-16 Una pista de audio
- 1/2-15/16 Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
- ST La pista estéreo
- PAD Una pista de pad
- ALL Pistas de audio 1-16 y pistas de pad 1-4

NOTA

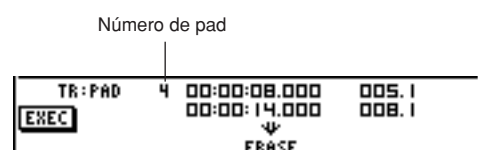
- La información que puede seleccionarse dependerá del comando.

4 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 y le permitirá 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

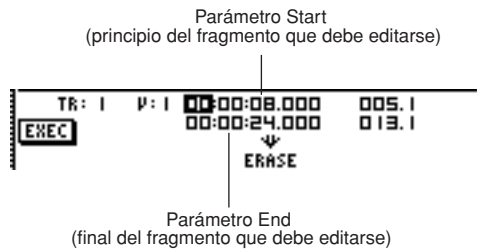
- Para algunos comandos, deberá especificar tanto las pistas de origen como de destino.

■ 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.

5 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 aparecen a la parte derecha del campo TR.



Puede ajustar los parámetros Start/End en formato de contador (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.

6 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].



- Si coloca el cursor en los parámetros Start o End y pulsa la tecla [ENTER], introducirá 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 introducir esa posición como el valor del parámetro Start o End.



- En algunos comandos, también deberá especificar alguna posición en la pista destino de edición. Siguiendo el mismo procedimiento descrito anteriormente, coloque el cursor en el campo con formato de visualización del contador o en el campo de tiempo/compás, y especifique una posición.

■ Ejecute el comando

Cuando finalice el ajuste de los parámetros, ejecute el comando.

7 Coloque el cursor en el botón EXEC y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, que le pedirá que confirme la operación.



8 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].



- Incluso después de pulsar la tecla [ENTER] para ejecutar el comando, puede pulsar la tecla [UNDO/REDO] para volver al estado previo a la ejecución del comando. Puede utilizar esta función para comparar los datos originales con los resultados producidos por la ejecución del comando.



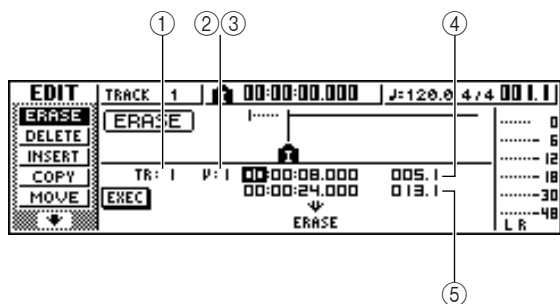
- Si como resultado de la ejecución de un comando, la pista ya no contiene datos grabados, el nombre de la pista cambiará a "-NO REC-".

Lista de comandos de edición

En esta sección se incluyen todos los comandos de la pantalla EDIT y se describen sus parámetros.

ERASE

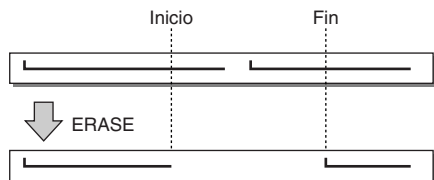
Borra todos los datos del fragmento especificado (entre Start y End) de las pistas especificadas.



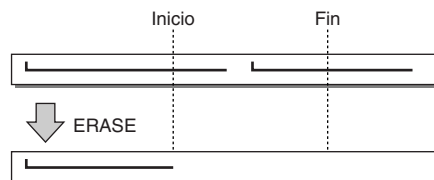
● Para una pista de audio



● Para una pista de pad (loop)



● Para una pista de pad (one shot)



NOTA

- Si selecciona una pista de pad configurada en modo one-shot, todos los eventos de pad cuyo ataque esté entre el fragmento Start/End se borrarán.

■ Lista de parámetros

Parámetro	Intervalo de ajustes	Explicación
① TR	1-16	Una sola pista de audio
	7/2-15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
	ST	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 Start	Especificar un punto	Principio del fragmento editado
⑤ End	Especificar un punto	Final del fragmento editado

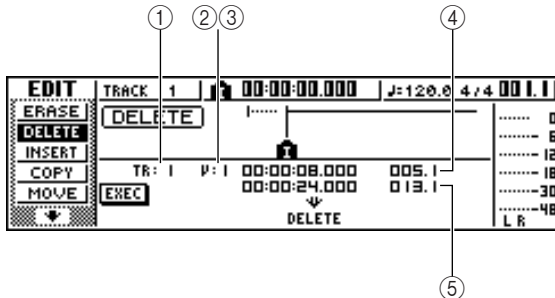
*1. ② V.TR sólo puede seleccionarse si TR=1-16, 1/2-15/16 o ST.

*2. ③ PAD sólo puede seleccionarse si TR=PAD.

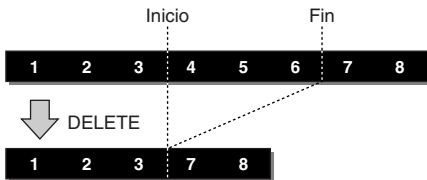
DELETE

Borra la información de un fragmento concreto de las pistas especificadas.

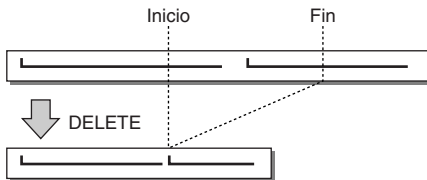
Este comando es similar a ERASE, pero la diferencia es que la información que sigue el fragmento se desplazará hacia delante para rellenar el vacío.



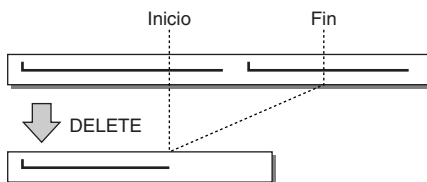
● Para una pista de audio



● Para una pista de pad (loop)



● Para una pista de pad (one shot)



NOTA

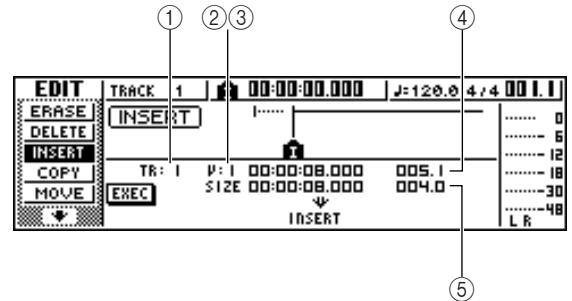
- Si selecciona una pista de pad configurada en modo one-shot, todos los eventos de pad cuyo ataque esté entre el fragmento Start/End se borrarán.

■ Lista de parámetros

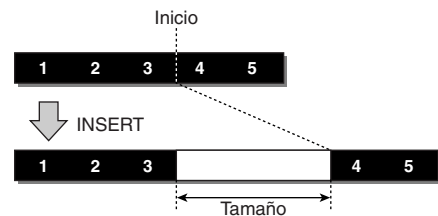
Los parámetros son los mismos que para el comando ERASE:

INSERT

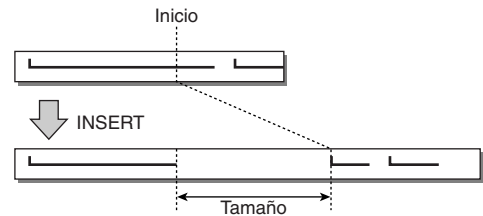
Inserta un espacio en blanco en el fragmento especificado. La información que se encuentre después del parámetro Start se desplazará hacia atrás para dejar espacio.



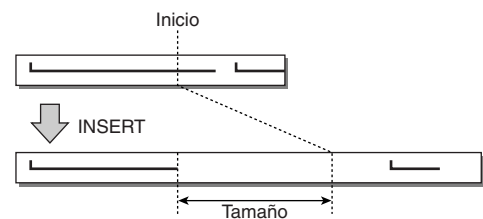
● Para una pista de audio



● Para una pista de pad (loop)



● Para una pista de pad (one shot)



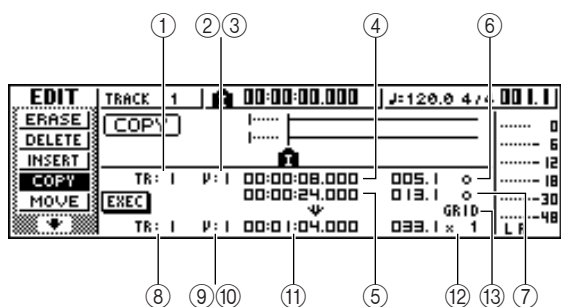
■ Lista de parámetros

Los parámetros son los mismos que para el comando ERASE:

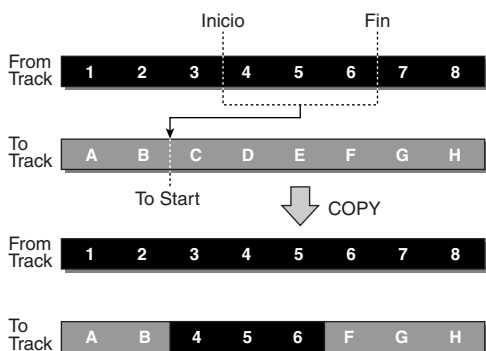
Sin embargo, en vez de ⑤ End, utilice ⑤ Size para especificar el fragmento que se insertará.

COPY

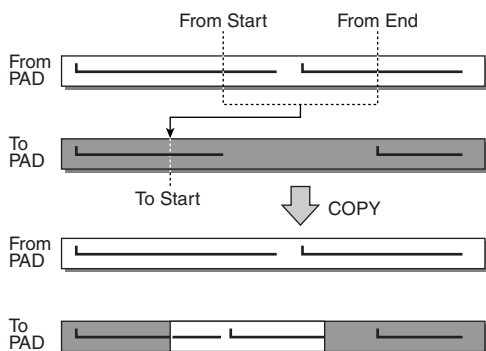
Copia el fragmento de información correspondiente a la posición concreta de la pista especificada.



● Para una pista de audio



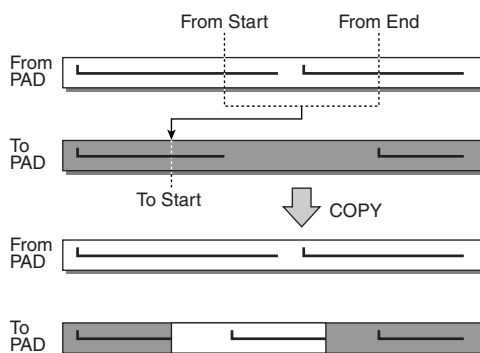
● Para una pista de pad (loop)



NOTA

- Si define ① From TR con un ajuste diferente a ALL (INS), la pista destino de copia se sobrescribirá, y la información que aparece a continuación del fragmento copiado no se desplazará hacia delante.
Si ajusta ① From TR a ALL (INS), la pista destino de copia se desplazará hacia atrás el tamaño del fragmento copiado. Tenga en cuenta que esto puede provocar que las líneas de compás especificadas por el mapa de tiempo cambien de posición en relación con la información de audio.

● Para una pista de pad (one shot)



■ Lista de parámetros

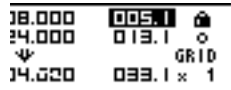
Parámetro	Intervalo de ajustes	Explicación
① From TR	CLIP	Contenido grabado en un clip de sonido (la región especificada por CLIP)
	1-16	Una sola pista de audio
	1/2-15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
	ST	La pista estéreo
	PAD	Una sola pista de pad
ALL (OVER)	Pistas 1-16 + Pistas de pad 1-4 (sobrescribe en el destino de copia)	
	ALL (INS)	
② From V.TR ¹	1-8	Número de la pista virtual origen 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 Measure Lock ³	On/off (indicado por el icono de "candado")	Conmuta la función measure lock para From Start/From End
⑦ End Measure Lock ³	On/off (indicado por el icono de "candado")	Conmuta la función measure lock para From Start/From End
⑧ To TR ⁴	1-16	Una sola pista de audio
	1/2-15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
	ST	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
⑪ 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 de rejilla

*1. ② From V.TR y ⑨ To V.TR sólo se pueden seleccionar si From TR=1-16, 1/2-15/16 o ST.

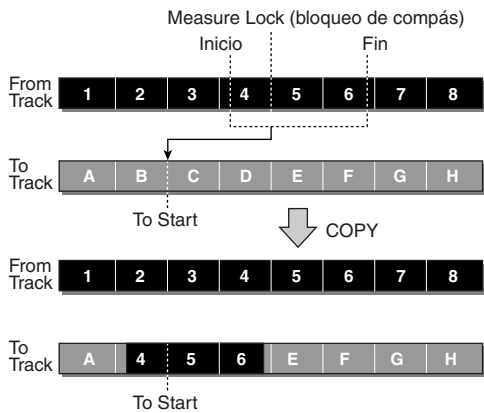
*2. ③ From PAD y ⑩ To PAD sólo se pueden seleccionar si TR=PAD.

- *3. Función Measure lock (⑥ Start Measure Lock, ⑦ End Measure Lock)
Con Measure Lock podrá marcar el compás y el tiempo dentro del fragmento que vaya a copiar para que se ajuste al compás y al tiempo del destino de la copia. Por ejemplo, cuando haya una parte de rubato antes de que empiece la interpretación en el tiempo y compás elegido, puede aplicar "Measure Lock" al principio de esa parte para que se copie en la correspondiente ubicación de destino.

Para utilizar la función measure lock, desplace el cursor al campo de la pantalla de compás 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 la función lock esté 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

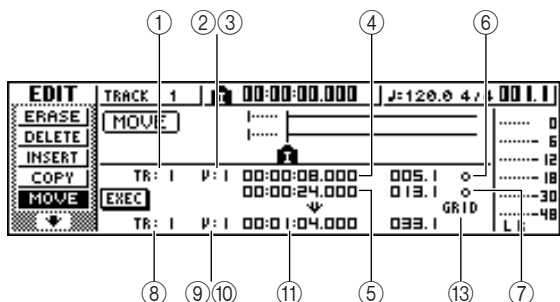


- *4. Las opciones posibles para ⑧ To TR (pista destino de copia) dependerán de la selección para ① From TRACK (pista origen de copia).
Si ① From TR es una sola pista de audio 1-16, sólo podrá seleccionar una única pista de audio 1-16.
Si ① From TR es CLIP, ST, 1/2-15/16 (un par de pistas de audio adyacentes) sólo podrá seleccionar ST o 1/2-15/16 (un par de pistas de audio adyacentes).
Si ① From TR es PAD, sólo podrá seleccionar PAD.
Si ① From TR es ALL (OVER) o ALL (INS), no puede seleccionar TO TR.

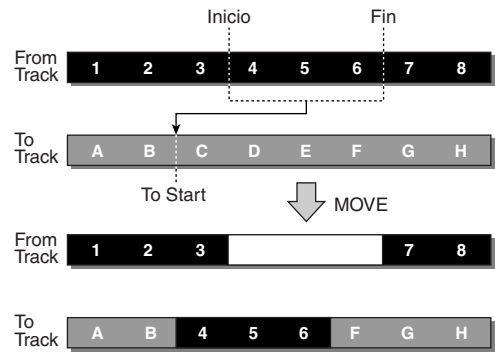
- *5. Función Grid (⑬ GRID)
Cuando esta función está activada, la posición To Start no se puede especificar en el formato de pantalla de contador; sólo se puede especificar en unidades de compás/tiempo. Utilizando la función Grid con la función Measure Lock, puede copiar fácilmente los segmentos de longitud de compás/tiempo de información cuyas divisiones no estén precisamente en el compás o en el tiempo.

MOVE

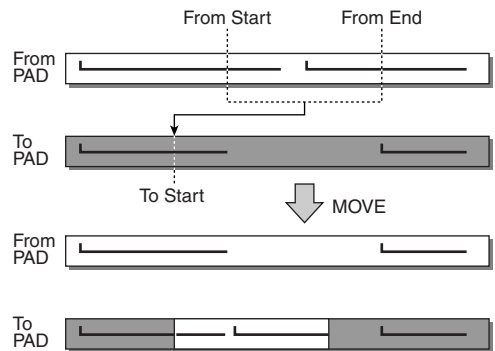
Mueve el fragmento de información correspondiente a la posición concreta de la pista especificada. Es similar a COPY, con la diferencia de que se borrará la información de origen.



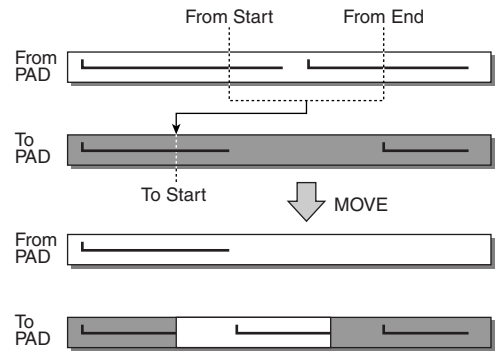
● Para una pista de audio



● Para una pista de pad (loop)



● Para una pista de pad (one shot)

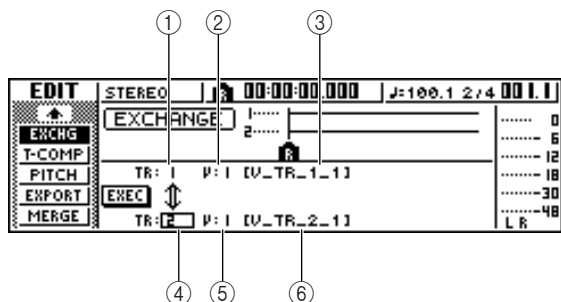


■ Lista de parámetros

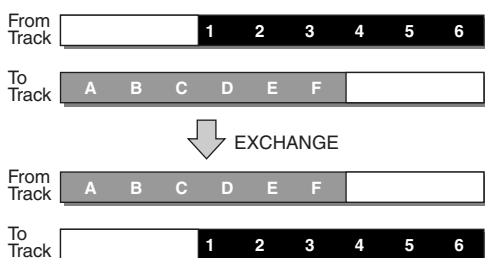
Los parámetros son los mismos que para el comando COPY. No obstante, no puede seleccionar CLIP para ① From TR. Igualmente, no hay ningún ajuste ⑫ To Times.

EXCHANGE

Intercambia información entre las pistas especificadas.



● Para una pista de audio



■ Lista de parámetros

Parámetro	Intervalo de ajustes	Explicación
① From TR	1-16	Una sola pista de audio
	1/2-15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
	ST	La pista estéreo
② From V.TR	1-8	Número de la pista virtual de origen del intercambio
③ Name	Hasta ocho caracteres alfanuméricos	Nombre de la pista virtual de origen del intercambio (sólo en pantalla)
④ To TR*1	1-16	Una sola pista de audio
	1/2-15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
⑤ To V.TR	1-8	Número de la pista virtual de destino del intercambio
⑥ Name	Hasta ocho caracteres alfanuméricos	Nombre de la pista virtual de destino del intercambio (sólo en pantalla)

*1. Los elementos que puede seleccionar en ④ To TR (pista de destino de la copia) dependerán del ajuste ① From TR (pista de origen de la copia).

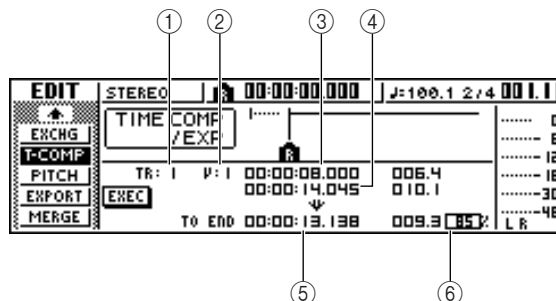
Si ① From TR es una sola pista de audio 1-16, sólo podrá seleccionar una única pista de audio 1-16.
Si ① From TR es ST o 1/2-15/16 (un par de pistas de audio adyacentes), puede seleccionar sólo 1/2-15/16 (un par de pistas de audio adyacentes).

NOTA

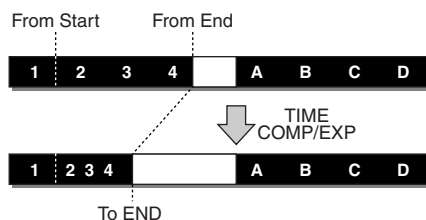
• Los nombres de pista no se intercambiarán.

TIME COMP/EXP (compresión/ ampliación del tiempo)

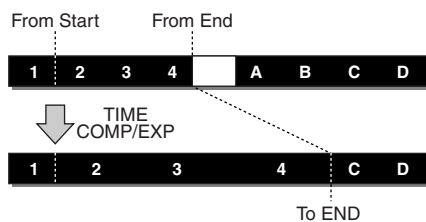
Ajusta la duración del fragmento especificado de una pista de audio, sin cambiar el tono.



● Si ajusta Ratio = 50%



● Si ajusta Ratio = 200%



■ Lista de parámetros

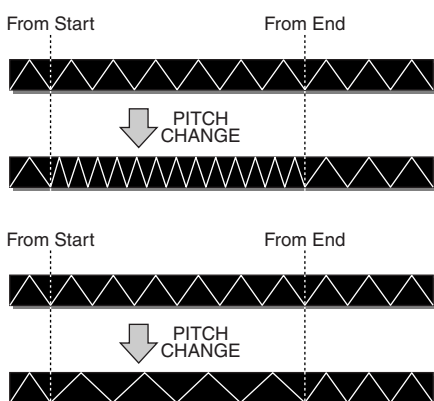
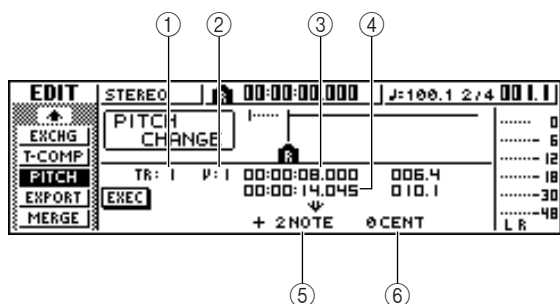
Parámetro	Intervalo de ajustes	Explicación
① From TR	1-16	Una sola pista de audio
	1/2-15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
	ST	La pista estéreo
② From V.TR	1-8	Número de pista virtual
③ From Start	Especificar un punto	Principio del fragmento editado
④ From End	Especificar un punto	Final del fragmento editado
⑤ To End	Especificar un punto	Especifica la duración 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

NOTA

- 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 en un valor que provoque que el intervalo sobrepase el 50-200 por ciento.
- Debe haber una separación mínima de 45 ms entre los valores From Start y From End. No pueden ajustarse en un intervalo más corto.

PITCH CHANGE

Ajusta el tono del fragmento especificado de una pista de audio, sin cambiar la duración.



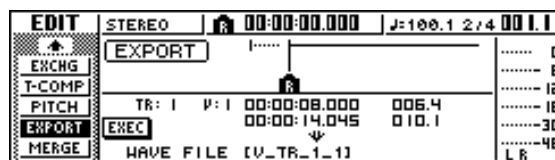
■ Lista de parámetros

Parámetro	Intervalo de ajustes	Explicación
① From TR	1-16	Una sola pista de audio
	1/2-15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
	ST	La pista estéreo
② From V.TR	1-8	Número de pista virtual
③ From Start	Especificar un punto	Principio del fragmento editado
④ From End	Especificar un punto	Final del fragmento editado
⑤ Pitch	De -12 a +12 semitonos	Especifica el cambio de afinación en semitonos
⑥ Fine	De -50 a +50 centésimas	Especifica el cambio de tono en centésimas (1/100 de semitono)

EXPORT

Escribe el fragmento especificado de una pista de audio en un archivo WAV.

Utilícelo cuando desee transferir información de audio al ordenador, de modo que pueda editarla utilizando un programa de edición de formas de onda.

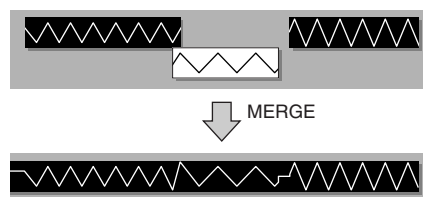
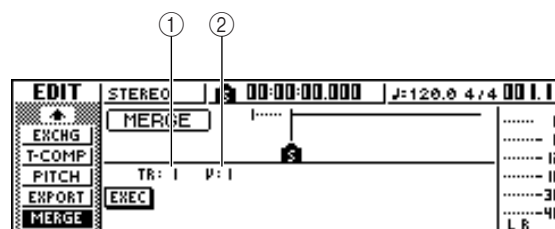


Para obtener más información sobre los parámetros y el procedimiento del parámetro Export, consulte "Exportación de archivos WAV" (→ p. 136).

MERGE

La reproducción de sonido se puede mejorar mediante este comando para fusionar una serie de fragmentos separados (secciones de datos de audio creados en fases de grabación separadas) en una pista determinada en un fragmento continuo.

El comando para fusionar crea un fragmento continuo desde el principio hasta el final del último fragmento de la pista, y las secciones de la pista que no contienen fragmentos se sustituyen por silencios de audio.



■ Lista de parámetros

Parámetro	Intervalo de ajustes	Explicación
① From TR	1-16	Una sola pista de audio
	1/2-15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
② From V.TR	1-8	Número de pista virtual

Exportación de archivos WAV e importación de CD de audio o archivos WAV

En esta sección comentaremos la transferencia, o exportación, de datos de audio desde las pistas de la AW1600 a un ordenador en formato de archivo WAV, y la transferencia, o importación, de datos de audio en formato de archivo WAV desde un ordenador o CD a los pads o las pistas de audio de la AW1600. También se puede acceder directamente al disco duro interno desde un ordenador y editar los datos de audio utilizando el software de editor de audio adecuado.

Importación y exportación de datos de audio a y desde un ordenador

Las operaciones con archivos WAV pueden realizarse mediante una carpeta de importación/exportación o accediendo directamente a los datos del pad o de la pista de audio. Al transferir mediante una carpeta de importación/exportación, los archivos deben escribirse primero en la carpeta "Transport" que se proporciona específicamente para tareas de importación y exportación. La AW1600 puede después conectarse al ordenador mediante un cable USB y la carpeta Transport puede abrirse desde el ordenador. Los archivos WAV necesarios pueden copiarse después de la carpeta Transport al ordenador, o los archivos WAV que se van a utilizar en los pads o en las pistas de audio de la AW1600 pueden copiarse desde el ordenador a la carpeta a partir de la cual podrán importarse en las ubicaciones adecuadas. Para acceder directamente a los datos del pad o de la pista de audio, la AW1600 debe estar conectada al ordenador mediante un cable USB, tras lo cual se podrá acceder directamente a los archivos WAV dentro de las carpetas correspondientes de la AW1600. Puede utilizar una aplicación de edición de formas de onda que se ejecute en el ordenador para editar directamente los datos de audio de la AW1600. Para obtener datos de funcionamiento, consulte "Transferencia de archivos WAV a y desde un ordenador" en la página 137 y refiérase a "Organización de la carpeta de canciones" en la página 144 para obtener información sobre la organización de las carpetas.

NOTA

• Se necesita el sistema operativo Windows XP SP1 o Mac OS X 10.3 o posterior para la gestión de archivos WAV con la AW1600 (→ p. 137).

Exportación de archivos WAV

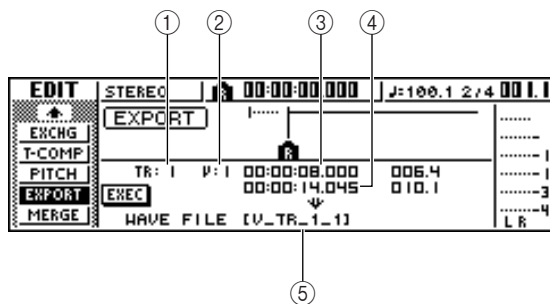
Los archivos WAV que corresponden a las pistas de audio que desea transferir a un ordenador deben exportarse primero a la carpeta "Transport" del disco duro interno. Una vez transferidos al ordenador, los archivos pueden editarse por medio del software de edición de formas de onda adecuado, o importarse en una aplicación DAW para su posterior proceso o integración con otros proyectos.

1 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá la pantalla EDIT.

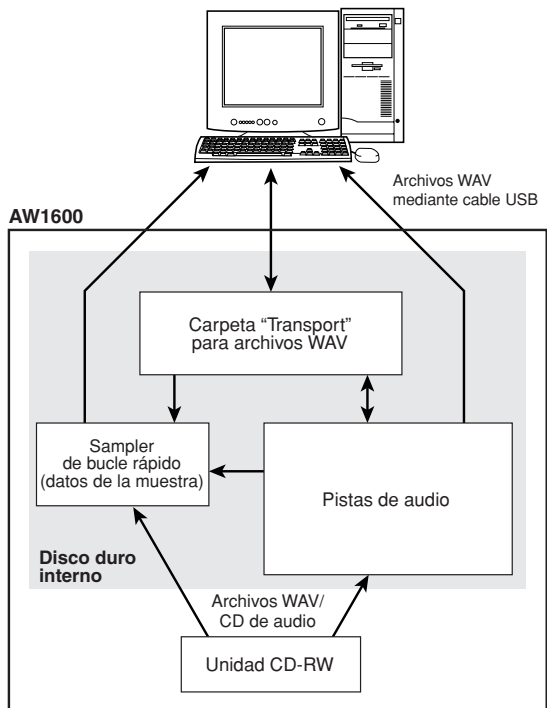
2 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [EDIT] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página EXPORT.

Esta página muestra la siguiente información.



Parámetro	Intervalo de ajustes	Explicación
① From TR	1-16	Una sola pista de audio
	1/2-15/16	Un par de pistas de audio adyacentes de números impares/pares
	ST	La pista estéreo
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 Nombre de archivo*1	Hasta ocho caracteres alfanuméricos	Muestra 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).



3 Desplace el cursor hasta el campo From TR y seleccione la pista de audio que desea escribir.

Si selecciona "1-16", 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 ST, la pareja especificada de pistas (o la pista STEREO) se escribirá como un archivo WAV estéreo.

4 Si ha seleccionado 1-16, 1/2-15/16 o ST 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.



- Si ha seleccionado "1-16" como origen de la exportación, se exportarán automáticamente las pistas actuales para las dieciséis pistas. No es posible especificar el número de pista virtual para cada una.

5 Cuando haya terminado de definir los parámetros, desplace el cursor hasta el botón EXEC y pulse la tecla [ENTER].

Si se selecciona una fuente que no sea "1-16", aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT, donde podrá introducir un nombre de archivo.



Si selecciona "1-16" como fuente, aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT, donde podrá introducir un nombre de carpeta. Los archivos WAV ("TRACK_01.WAV" - "TRACK_16.WAV") se guardarán en la nueva carpeta, que se creará en la carpeta "Transport".



6 Si es necesario, introduzca un nombre de archivo o de carpeta adecuado en la ventana emergente TITLE EDIT.

Para obtener más detalles acerca de cómo introducir un nombre, consulte la página 25..



- Se pueden utilizar los siguientes caracteres en los nombres de carpeta: las letras del alfabeto, números, ".", "-" y "_". Se pueden utilizar los siguientes caracteres en los nombres de archivo: las letras mayúsculas del alfabeto, números y "-".

7 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.)



- Puesto que la AW1600 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.
- Las pistas que no contienen datos en el fragmento especificado, no se exportarán.

8 Conéctese a un ordenador utilizando un cable USB y copie los archivos WAV que se han exportado a la carpeta Transport del ordenador.

Transferencia de archivos WAV a y desde un ordenador

Conecte la AW1600 al ordenador utilizando un cable USB y copie al ordenador los archivos WAV que se han exportado a la carpeta Transport, o copie los archivos del ordenador a la carpeta Transport. También se puede acceder directamente a los datos de audio y editarlos utilizando software de edición de forma de onda, y hacer copias de seguridad de canciones completas en el ordenador.

1 Compruebe que el ordenador cumple los siguientes requisitos.

- **Sistema operativo** ...Windows XP Professional/ Home Edition SP1 o superior, o Mac OSX 10.3 o superior.
- **Interfaz USB**.....USB 2.0



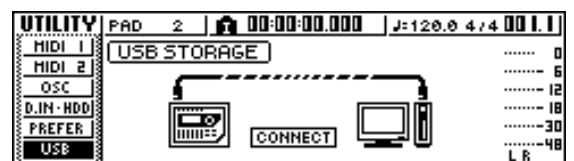
- También se puede utilizar una interfaz USB 1.1, pero en ese caso la transferencia de archivos se producirá a velocidad USB 1.1.

2 Compruebe que el interruptor de alimentación de la AW1600 está en posición STANDBY (espera) y conecte después la AW1600 al ordenador mediante un cable USB.

3 Encienda la AW1600.

No es necesario instalar controladores para la transferencia de archivos WAV. No obstante, si es la primera vez que conecta un cable USB en un equipo con Windows, es posible que aparezca un mensaje en el que se le pida que instale un controlador USB MIDI. Aunque no enviará ni recibirá mensajes MIDI mediante el cable USB, instale el controlador USB MIDI tal y como se describe en la página 209.

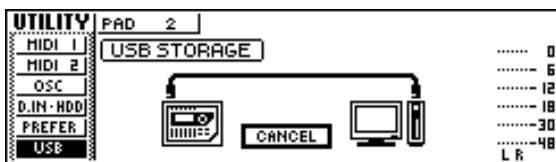
4 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [TRACK] de la sección Work Navigate y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página USB de la pantalla UTILITY.



- Antes de activar el modo Storage, compruebe que no se transfieren datos MIDI a y desde el ordenador mediante la conexión USB.

5 Desplace el cursor hasta el botón **CONNECT** y pulse la tecla [ENTER].

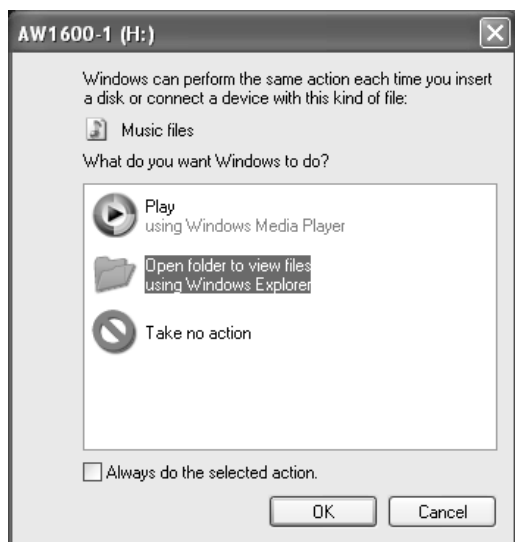
Se activará el modo de transferencia de archivos USB (modo de almacenamiento USB) y aparecerá la pantalla que puede verse a continuación. La mayoría de las funciones de la AW1600 se desactivan de forma temporal mientras este modo está activado.



6 Muestre el disco duro interno de la AW1600 en la pantalla del ordenador.

● En el caso de Windows XP:

Aparecerán las dos ventanas.



NOTA

- Si no aparecen las ventanas que se muestran anteriormente, opte por mostrar las unidades "AW1600-1" y "AW1600-2" desde el menú → Inicio → Mi PC de Windows.

● En el caso de Mac OS X:

Los iconos de las unidades "AW1600-1" y "AW1600-2" aparecerán en el escritorio.



NOTA

- Si los iconos no aparecen correctamente, emplee la Utilidad de disco para desmontar temporalmente el volumen adecuado y volver a montarlo posteriormente.

7 Abra la carpeta/unidad adecuada y copie los archivos WAV necesarios o edite directamente los archivos WAV utilizando una aplicación de editor de formas de onda.

Para acceder a la carpeta Transport, abra la unidad "AW1600-2".

Para acceder directamente a los archivos WAV de la AW1600, abra la carpeta "Song1" de la unidad "AW1600-1" y la "Song2" de la unidad "AW1600-2". Estas carpetas incluyen carpetas que llevan los nombres de las canciones grabadas (extensión .AWS) y dichas carpetas contienen carpetas denominadas "Audio" que incluyen los datos de audio reales. Para hacer una copia de seguridad de una canción completa en el ordenador, sólo tiene que copiar en el ordenador la carpeta que se llama como la canción que desea incluir en la copia de seguridad.

Consulte "Organización de la carpeta de canciones" en la página 144 para obtener información sobre la organización de las carpetas.

SUGERENCIA

- La comprobación y reparación del disco duro interno puede realizarse desde el ordenador. Desde un ordenador con Windows, escriba el comando "chkdsk" en el indicador de comandos o desde un equipo Macintosh con OS X utilice la función Disk Utility First Aid.

NOTA

- Para las canciones de 24 bits, los datos de audio incluidos en las carpetas "Audio" se guardan en formato WAV de 32 bits. Si el editor de formas de onda no puede manejar datos de 32 bits, exporte primero los archivos WAV a la carpeta "Transport". Los archivos WAV importados o exportados mediante la carpeta "Transport" se convierten automáticamente a formato de 24 bits que puede editarse con la mayoría de las aplicaciones de edición de formas de onda.
- No cambie los nombres de las carpetas/archivos que no estén dentro de la carpeta Transport. Los nombres de carpetas o archivos que se hayan añadido o modificado fuera de la carpeta Transport del ordenador se eliminarán automáticamente. Tenga especial cuidado para no modificar el nombre de los archivos o carpetas de canciones.
- Los archivos de más de 4 GB no pueden copiarse.

8 Una vez finalizadas las operaciones de transferencia o edición de archivos WAV, asegúrese de "desmontar" el disco duro de la AW1600 del ordenador antes de cerrar todas las ventanas de la AW1600.

● En el caso de Windows XP:

Haga clic en el icono "Quitar hardware con seguridad" de la barra de tareas y elimine los dos "dispositivos de almacenamiento masivo USB" correspondientes.



NOTA

- Si aparece un mensaje de error, ejecute "Quitar hardware con seguridad" otra vez u otras dos veces. Debería poder retirar el dispositivo sin que aparezca un mensaje de error.

● En el caso de Mac OS X:

Arrastre los iconos "AW1600-1" y "AW1600-2" del escritorio a la papelera.

9 En la pantalla de la AW1600, desplace el cursor hasta el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente en la que se confirmará si la AW1600 se ha eliminado con seguridad del ordenador.



10 Para volver al modo normal, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Importación de archivos WAV

Mediante este procedimiento puede importar archivos WAV transferidos desde un ordenador a la carpeta "Transport" para importarlos en pistas de audio especificadas. Resulta muy útil cuando se importan en la AW1600 archivos WAV que se han editado en el ordenador.

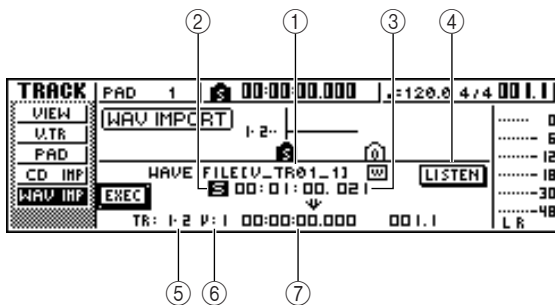
NOTA

• Para obtener información sobre la importación de datos de archivos WAV en los pads de la AW1600, consulte "Importación de un ordenador en los pads" en la página 120.

1 Empiece transfiriendo los archivos WAV necesarios del ordenador a la carpeta "Transport" de la AW1600 (→ p. 137).

2 En la sección Work Navigate, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la pantalla TRACK en la página WAV IMPORT.

Esta página muestra la siguiente información.



① From WAVE File

Selecciona el archivo WAV que se importará. Si el soporte contiene carpetas (directorios), desplácese hasta 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 visualización y no se puede cambiar.

③ Tamaño

Indica la duración (en ms) del archivo WAV seleccionado para importar. Este campo es sólo para visualización y no se puede cambiar.

④ Botón LISTEN

Puede colocar el cursor en este botón y pulsar la tecla [ENTER] varias veces para escuchar el archivo WAV seleccionado actualmente.

⑤ To TR

Selecciona el número de pista en la que se importará el archivo WAV.

⑥ To V.TR

Selecciona el número de pista virtual (1–8) en la que se importará el archivo WAV.

⑦ To Start

Especifica la posición de inicio (en formato de contador) del destino de importación al que se importará el archivo WAV.

NOTA

• Sólo se pueden importar archivos WAV mono o estéreo de 44,1 kHz y 16 o 24 bits. Además, los archivos WAV que tienen una profundidad en bits diferente a la de la canción no pueden importarse.

3 Desplace el cursor hasta el campo From WAVE File y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el archivo WAV que desea importar.

Aparecerán los archivos WAV guardados en la carpeta "Transport" (→ p. 144).

NOTA

• El número máximo de archivos WAV que pueden mostrarse es 100.

4 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 va a importar el archivo WAV.

NOTA

• Si el destino de importación ya contiene datos, éstos se sobrescribirán. Tenga cuidado en no sobrescribir por accidente datos importantes.

5 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, desplace el cursor hasta el botón EXEC y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, en la que se le pedirá que confirme la operación.



6 Para realizar la operación de importación, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la importación. Si desplace el cursor sobre el botón CANCEL y pulsa la tecla [ENTER], se anularán todas las operaciones de importación.

SUGERENCIA

- 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 si la AW1600 está en funcionamiento.

Importación desde la unidad de CD-RW

Puede importar (cargar) datos de CD (CD-DA) o archivos WAV desde un CD-ROM o CD-R en una pista de audio de la AW1600. Después de la importación, estos datos pueden ser manipulados de la misma forma que cualquier otra pista de audio grabada.

1 Si desea importar desde un CD de audio, pulse varias veces o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página D.IN • HDD de la pantalla UTILITY.

Inmediatamente después de encender la AW1600, 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.



2 Mueva el cursor hasta el botón DIGITAL REC y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá un mensaje en el que se solicita confirmación sobre la aceptación de las leyes de derechos de autor (copyright).



3 Lea detenidamente "Aviso de Copyright" (→ p. 6) y, si acepta los términos, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

El botón cambiará de OFF a ON y se activará la grabación digital e importación desde un CD.

NOTA

- El botón DIGITAL REC recuperará el ajuste OFF cada vez que encienda el equipo.

4 Inserte 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)
 - CD con formato de modo mezclado (sólo datos CD-DA de la segunda y las siguientes pistas)

- **Archivos WAV**

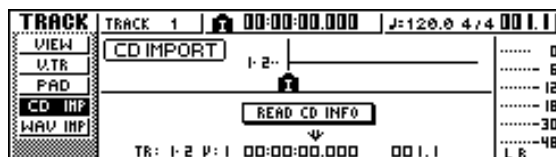
- CD-ROM, CD-R, CD-RW* en formato ISO9660 Nivel 1

- CD con formato de modo mezclado

* En el nombre del directorio y el nombre de archivo no se pueden utilizar caracteres que no sean alfanuméricos en mayúsculas o el carácter "_" (guión bajo).

5 En la sección Work Navigate, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [TRACK] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página CD IMPORT de la pantalla TRACK.

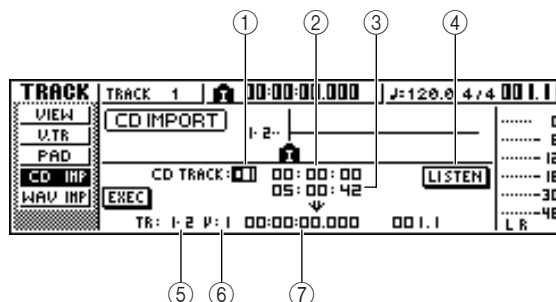
El botón READ CD INFO podrá verse en la parte central de la pantalla.



6 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 importen 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 inicio de los datos que se importarán, en unidades de minutos/segundos/cuadros (1/75 de segundo).

③ **From End**

Especifica la posición de final de datos que se importarán, 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 TR**

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.

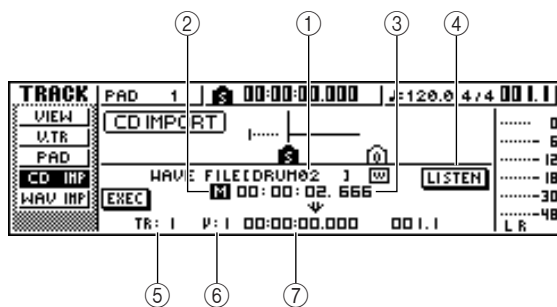
⑥ **To V.TR**

Selecciona el número de pista virtual (1–8) en la que se importarán los datos.

⑦ **To Start**

Especifica la posición de inicio (en formato de contador) del destino de importación al que se importarán los datos.

● **Cuando se importa un archivo WAV**



① **From WAVE file**

Selecciona el archivo WAV que se importará.

Si el soporte contiene carpetas (directorios), desplácese hasta 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 visualización y no se puede cambiar.

③ **Tamaño**

Indica la duración (en ms) del archivo WAV seleccionado para importar. Este campo es sólo para visualización 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 ()**

Aparecerá el botón LISTEN y podrá escuchar el archivo WAV repetidamente.

● **Si se selecciona una carpeta en el mismo nivel ()**

Aparecerá el botón ENTER que le permitirá desplazarse a dicha carpeta.

● **Si se selecciona la carpeta () del nivel inmediatamente superior**

Aparecerá el botón UP para que pueda acceder a la carpeta de nivel superior.

⑤ **To TR**

⑥ **To V.TR**

⑦ **To Start**

Estos campos son el mismo cuando importa desde un CD de audio o desde un CD-Extra.



- 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 hasta el botón correspondiente a la información que desee importar y pulse la tecla [ENTER].
- Sólo se pueden importar archivos WAV mono o estéreo de 44,1 kHz y 16 o 24 bits.
- Si el origen de la importación es un CD de audio o un CD Extra y la canción es de 24 bits, los datos de audio se convertirán automáticamente a formato de 24 bits durante la operación de importación.
- Cuando desplace el cursor hasta el botón LISTEN y pulse la tecla [ENTER], habrá un pequeño intervalo de tiempo mientras se leen los datos del CD y se podrán escuchar.

7 Si importa un archivo WAV, desplace el cursor al campo From WAVE file y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el archivo WAV que desea importar.

Para pasar a una carpeta de un nivel inferior, muestre 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, muestre el icono () en esta área, desplace el cursor al botón UP en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

8 Si está importando de un CD de audio o un CD- Extra, utilice los campos From Start y From End para especificar el fragmento que desea importar.

9 Use los campos To TR, 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.

10 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, desplace el cursor hasta el botón EXEC y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, en la que se le pedirá que confirme la operación.



11 Para realizar la operación de importación, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la importación. Si desplace el cursor hasta 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.



- No puede ejecutar la operación de importación si la AW1600 está en funcionamiento.

Gestión de canciones

En este capítulo se explica cómo realizar operaciones de gestión de canciones como, por ejemplo, copiar, borrar, realizar copias de seguridad y restaurar canciones.

Acerca de las canciones

■ Organización de canciones

En la AW1600, las composiciones grabadas se gestionan en unidades denominadas "canciones". Cuando guarda una canción en el disco duro, los datos de audio, los datos de muestra utilizados por el sampler de bucle rápido, las memorias de escena y los datos para cada biblioteca se guardan juntos. Al cargar una canción guardada, puede restablecer su estado original en cualquier momento. Puede guardar cuantas canciones en el disco duro interno como permita su capacidad. Las canciones guardadas en el disco duro se dividen en un archivo de canción que incluye toda la información de configuración básica para la canción y archivos WAV que contienen los datos de audio.

■ Profundidad en bits de la canción

Con la AW1600, la profundidad en bits de las canciones individuales puede ajustarse en 16 o 24 bits. Las canciones de 24 bits pueden ofrecer una mayor calidad de audio que las de 16, pero tienen las siguientes limitaciones en lo que respecta al número de pistas de grabación/reproducción simultáneas.

Profundidad en bits de la canción	Pistas de grabación simultáneas máx.	Pistas de reproducción simultáneas máx.
16 bits	8	8
	:	:
	1	15
	0*	16*
24 bits	8	0
	:	:
	1	7
	0*	8*

* Para las mezclas, el número de pistas de grabación simultáneas es dos y el número de pistas de reproducción simultáneas es 16 para las canciones de 16 bits u 8 para las de 24 bits.

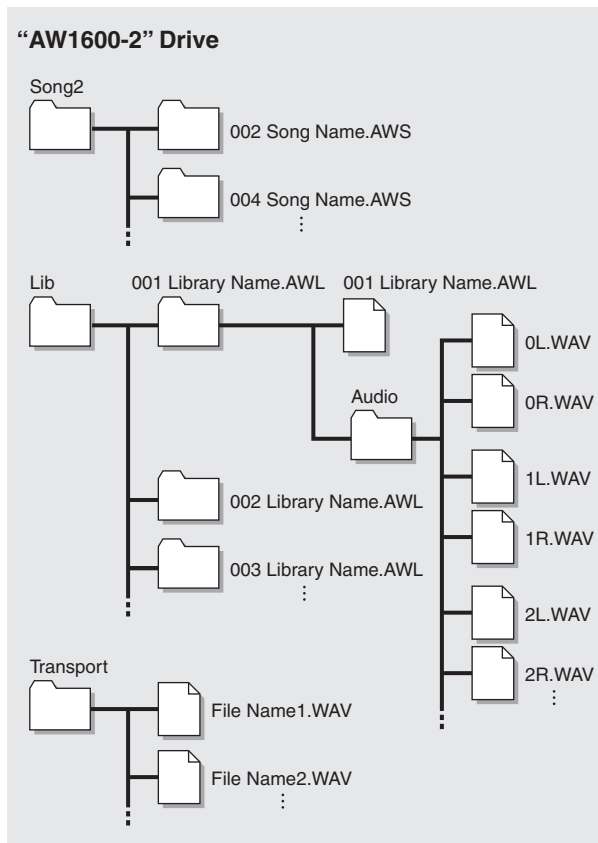
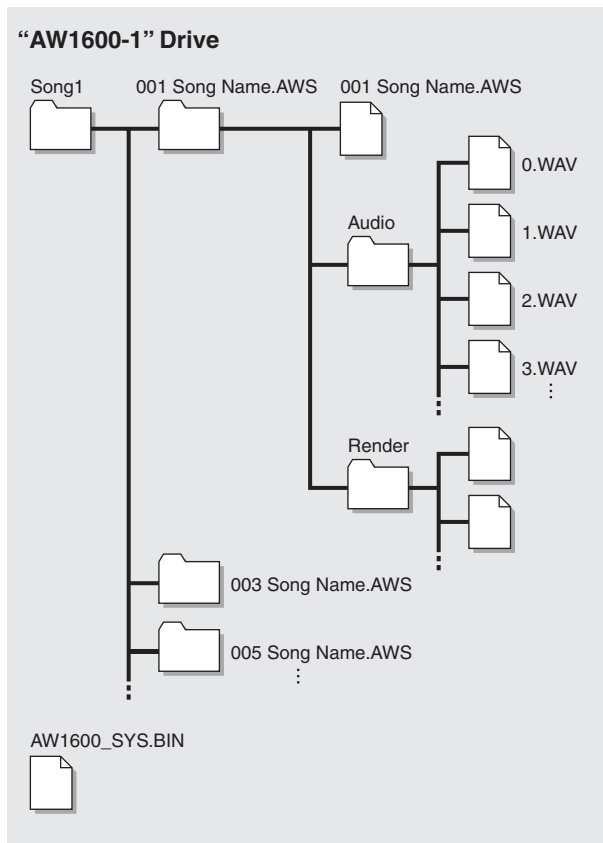
En las canciones de 24 bits, sólo se pueden utilizar datos de audio de 24 bits. Los archivos WAV de 16 bits no pueden importarse de un ordenador ni de una unidad CD-RW. Sin embargo, los datos de audio importados desde CD de audio se convertirán automáticamente a formato de 24 bits. De la misma forma, en las canciones de 16 bits sólo pueden utilizarse datos de audio de 16 bits.



- La profundidad en bits de una canción puede comprobarse mediante la página LIST de la pantalla SONG.

Organización de la carpeta de canciones

Se puede acceder a las canciones y a los datos relacionados que se guardan en el disco duro desde un ordenador conectado mediante USB, de la misma forma que a los archivos y carpetas del disco duro del ordenador. Las carpetas se organizan de este modo:



Carpeta "Song1"

Las canciones se guardan en la carpeta "Song1" o "Song2".

Carpetas de canciones individuales

Cada canción se guarda en una carpeta que lleva su nombre (extensión .AWS).

Archivos de canciones

Los siguientes ajustes de canción se guardan en un archivo que lleva el nombre de la canción (extensión .AWS):

- Ajustes de la sección de grabación (pantalla SONG, pantalla TRACK).
- Ajustes de la sección de mezclador (canales, efectos).
- Ajustes del sampler de bucle rápido.
- Ajustes de biblioteca (excluida la biblioteca de muestras).
- Ajustes de la pantalla REMOTE.
- Datos de eventos de pista de pad.

Carpeta "Audio"

Los siguientes datos de audio de canción se guardan en formato de archivo WAV. Los nombres de archivo se crean automáticamente en el orden de grabación: "0.WAV", "1.WAV", "2.WAV", etc. Los datos de canciones de 24 bits se guardan como archivos WAV de 32 bits.

- 16 + 2 (pista estéreo) pistas de audio x 8 pistas virtuales.
- Datos de muestras del sampler de bucle rápido.
- Datos de audio de clip de sonido.
- Datos de audio para operaciones de "deshacer y rehacer".

Archivo del sistema (AW1600_SYS.BIN)

Guarda los ajustes de la pantalla UTILITY, así como información para la gestión de datos.

Carpeta "Song2"

Las canciones se guardan en la carpeta "Song1" o "Song2".

Carpeta "Lib"

Los datos de la biblioteca de muestras se guardan en la carpeta "Lib".

Carpetas individuales de bibliotecas de muestras

Los datos de las bibliotecas de muestras se guardan en una carpeta que lleva el nombre de la biblioteca de muestras (extensión .AWL).

Archivos de biblioteca de muestras

Los ajustes de las bibliotecas de muestras se guardan en un archivo que lleva el nombre de la biblioteca de muestras (extensión .AWL).

Carpeta "Audio"

Las muestras de la biblioteca de muestras se guardan como archivos WAV. Los pads utilizan muestras estéreo que se guardan como archivos mono de canal izquierdo y derecho independientes: "**L.WAV", "**R.WAV". En el caso de las canciones de 24 bits, las muestras se guardan como archivo WAV de 32 bits.

Carpeta "Transport"

Esta carpeta se utiliza para guardar archivos WAV para su importación y exportación. Los datos se guardan como archivo WAV de 16 o 24 bits.

Las operaciones siguientes pueden realizarse accediendo directamente a los datos del disco duro interno desde un ordenador. Para ver los procedimientos de funcionamiento detallados, consulte “Exportación de archivos WAV e importación de CD de audio o archivos WAV” en la página 136.

- Los datos de audio especificados en el disco duro interno pueden editarse directamente desde un ordenador utilizando una aplicación de editor de formas de onda adecuada. La canción no podrá reproducirse si cambia la frecuencia de muestreo o la cuantización de los datos de audio, pero puede cambiar la duración de la forma de onda sin problemas.
- Los archivos WAV que se transfieren de un ordenador a la carpeta "Transport" pueden importarse en los pads o las pistas de audio de la AW1600, según sea preciso, y los fragmentos especificados de datos de audio pueden exportarse al ordenador como archivos WAV que después pueden importarse en aplicaciones DAW basadas en el ordenador.
- En el ordenador se puede hacer una copia de seguridad de todo el contenido del disco duro interno o bien de canciones individuales.

NOTA

- Para las canciones de 24 bits, los datos de audio incluidos en las carpetas "Audio" se guardan en formato WAV de 32 bits. Si el editor de formas de onda no puede manejar datos de 32 bits, exporte primero los archivos WAV a la carpeta "Transport". Los archivos WAV importados o exportados mediante la carpeta "Transport" se convierten automáticamente a formato de 24 bits que puede editarse con la mayoría de las aplicaciones de edición de formas de onda.
- Los datos de las canciones se guardan en la carpeta "Song1" o "Song2". Es posible que tenga que comprobar ambas carpetas para localizar una canción concreta.
- Para que los datos de la biblioteca de muestras recuperen su configuración inicial de fábrica, restaure los datos a partir del CD-ROM incluido.
- Si inicializa el disco duro de la AW1600 desde el ordenador, no podrá leerse en la AW1600. Utilice siempre la página D.IN • HDD de la pantalla UTILIY para inicializar el disco duro de la AW1600.
- Las carpetas de canciones incluyen también datos de audio para operaciones de tipo "deshacer" y "rehacer" que no se utilizan normalmente. Los datos de tipo rehacer/deshacer pueden eliminarse mediante una operación de optimización (→ p. 148).

Edición del nombre de la canción

Aquí se explica cómo 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.

- 1 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].**
Aparecerá la pantalla SONG.
- 2 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP.**



- 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 y podrá editar el nombre de la canción.



- 4 Introduzca el nombre nuevo. A continuación, coloque el cursor sobre 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 introducir un nombre → p. 25)

Edición de varios ajustes para la canción

A continuación se explica cómo hacer varios ajustes para una canción, cómo activar/desactivar la protección y seleccionar el formato de visualización del contador y el formato del código de tiempo.

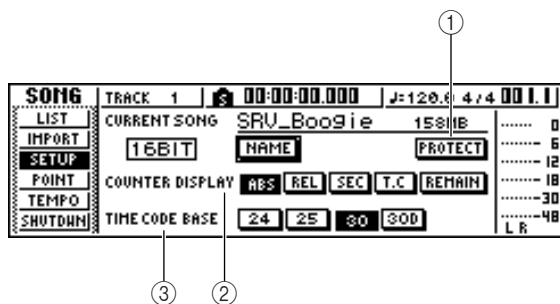
NOTA

- Estos ajustes se aplican solamente a la canción actual. Antes de realizar este procedimiento, cargue la canción cuyos ajustes quiere editar.
- Los cambios en la cadencia de cuadros del código de tiempo y el modo de visualización de contadores (con la excepción de REMAIN) se guardarán con los datos de la canción al guardar esta última.

1 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].

Aparecerá la pantalla SONG.

2 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página SETUP.



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 AW1600.

3 Para activar/desactivar el ajuste de protección, desplace el cursor sobre el botón PROTECT y pulse la tecla [ENTER].

Protect es un ajuste que prohíbe 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.

SUGERENCIA

- Le recomendamos que active la protección para las canciones importantes.
- Aunque el ajuste de protección esté activado, puede copiar la canción (→ p. 147) y ajustar la configuración del mezclador.

4 Para cambiar el formato de visualización del contador, desplace el cursor hasta uno de 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)

.....Muestra la posición actual en horas/minutos/segundos/milisegundos, con la posición cero de tiempo absoluto a 0.

• REL (tiempo relativo)

.....Muestra la posición actual en horas/minutos/segundos/milisegundos, con la posición cero de tiempo relativo a 0.

• SEC

.....Muestra la posición actual en horas/minutos/segundos/milisegundos, con el punto Start a 0.

• T.C

.....Muestra la posición actual en código de tiempo (horas/minutos/segundos/cuadros), con el punto Start a 0.

• REMAIN

....Cuando este botón está activado, se mostrará el tiempo restante grabable con el número seleccionado de pistas de grabación en vez de la posición actual.

NOTA

- El contador de la parte superior derecha de la pantalla siempre muestra la ubicación actual en unidades de compases/tiempo, en relación con el Start.
- La visualización de compás/tiempo dependerá de los ajustes de la página TEMPO de la pantalla SONG. Para obtener más detalles, consulte "Creación de un mapa de tiempo" (→ p. 149).

5 Para cambiar el intervalo de cuadros del código de tiempo, desplace el cursor hasta uno de los botones del 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 código de tiempo.

- 2424 cuadros/segundo
- 2525 cuadros/segundo
- 3030 cuadros/segundo (sin pérdida de cuadro 30)
- 30D29,97 cuadros/segundo (pérdida de cuadro 30)

SUGERENCIA

- Este ajuste afecta a la pantalla del código de tiempo del contador y al MTC que la AW1600 transmite y recibe. Si la AW1600 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 AW1600 esté en funcionamiento.

Copia o eliminación de una canción

A continuación se explica cómo copiar o eliminar una canción en el disco duro.

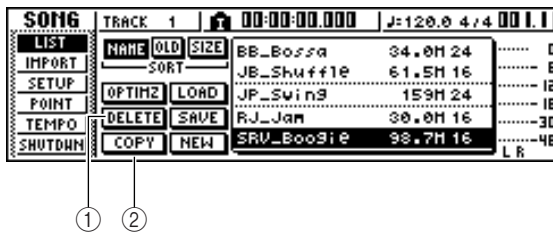
NOTA

- No puede copiar ni borrar una canción mientras la AW1600 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.

1 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].

Aparecerá la pantalla SONG.

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



Esta página contiene los siguientes elementos.

① Botón DELETE

Muestra una ventana emergente que le permite borrar una canción.

② Botón COPY

Muestra una ventana emergente que le permite copiar una canción.

3 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

4 Desplace el cursor al botón COPY y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente, en la que se pedirá confirmación para la operación de copia.



SUGERENCIA

- Si ha seleccionado la canción actual como la canción que desea copiar, 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].

5 Para realizar la copia, mueva el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente en la que tendrá que introducir el nuevo nombre de la canción.



6 Introduzca un título nuevo, coloque el cursor sobre el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

La canción seleccionada en el paso 3 se copiará y volverá al paso 2. Si coloca el cursor sobre el botón CANCEL y pulsa la tecla [ENTER], la operación del copiado se cancelará.

■ Para borrar una canción

4 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.



5 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 de 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.

Optimización de una canción

“Optimizar” es una operación que elimina la información de audio de tipo "deshacer/rehacer" y los datos de muestras no utilizados que se conservan en la canción. Cuando haya terminado de grabar y editar una canción, podrá ejecutar la operación Optimize para incrementar la cantidad de espacio libre en el disco duro.

NOTA

- La información de audio de tipo "deshacer/rehacer" se perderá definitivamente. Realice esta operación con cuidado.

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

SONG		TRACK	1	00:00:00.000	J=120.0 4/4 00 1 1
LIST	NAME	OLD	SIZE	BB_Bossa	34.0M 24
IMPORT	SORT			JB_Shuffle	61.5M 16
SETUP	OPTIMZ	LOAD		JP_Swing	159M 24
POINT	DELETE	SAVE		RJ_Jam	38.0M 16
TEMPO	COPY	NEW		SRV_Boogie	98.7M 16
SHUTDOWN					L R

2 Utilice el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción que desee optimizar.

La línea rodeada por el marco punteado indica la canción seleccionada actualmente.

3 Desplace el cursor al botón OPTIMZ y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente en la que se le pedirá que confirme la operación de optimización.



SUGERENCIA

- Puede seleccionar optimizar la canción actual. En este caso, una ventana emergente le preguntará si desea guardarla primero. Lleve el cursor hasta el botón OK (si desea guardarla) o hasta el botón CANCEL (si no desea guardarla) y presione la tecla [ENTER].

4 Para efectuar la operación de optimización, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se eliminarán la información de audio de tipo "deshacer/rehacer" y los datos de muestras no utilizados de la canción que seleccionó en el paso 2, y volverá al paso 1. Si decide no ejecutar la operación de optimización, coloque el cursor sobre el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

Creación de un mapa de tiempo

El “mapa de tiempo” contiene datos para cambiar el tempo o la signatura de tiempo (tipo de compás) de la canción en cualquier punto de la misma. Los datos del contador tiempo/compás, del sampler de bucle rápido, del metrónomo interno y del reloj MIDI generados en la AW1600 se basan todos en este mapa de tiempo.

El mapa de tiempo de la AW1600 también puede grabar datos para cambiar de escena (→ p. 73) o bancos de muestras de pad (→ p. 111). Puede usarlo para cambiar de escenas a medida que la canción progresa o para cambiar los sonidos que reproduce el sampler de bucle rápido.

SUGERENCIA

- El punto de inicio de la canción corresponde al punto de inicio del mapa de tiempo.
- Los datos (“eventos del mapa de tiempo”) grabados en el mapa de tiempo continuarán aplicándose hasta la posición en la que se haya introducido el siguiente evento del mismo tipo.

NOTA

- Si modifica el mapa de tiempo 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 compás, deberá crear previamente el mapa de tiempo antes de empezar la grabación. Si modifica el mapa de tiempo después de haber grabado una pista, una ventana emergente le pedirá confirmación.

Edición de un evento de mapa de tiempo

Al crear una nueva canción, el siguiente evento del mapa de tiempo se introducirá al comienzo del mapa de tiempo (el primer compás del primer tiempo).

- Signatura de tiempo: 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: sin asignar

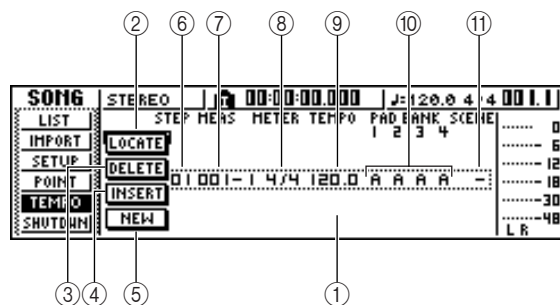
A continuación se indica cómo editar los valores de este evento de mapa de tiempo.

1 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].

Aparecerá la pantalla SONG.

2 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [SONG] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página TEMPO.

En esta página puede introducir o editar eventos del mapa de tiempo para la canción actual.



Esta página contiene los siguientes elementos.

① Lista

En esta zona se relacionan los eventos del mapa de tiempo que se han introducido para la canción actual. La línea rodeada por el marco punteado es el evento del mapa de tiempo seleccionado actualmente.

② Botón LOCATE

Colocando el cursor sobre este botón y pulsando la tecla [ENTER], podrá mover la canción a la ubicación del evento del mapa de tiempo seleccionado en la lista.

③ Botón DELETE

Para borrar el evento del mapa de tiempo 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 anterior al evento del mapa de tiempo 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 que va detrás del último paso, coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER].

⑥ STEP

Indica el número de paso del evento del mapa de tiempo.

⑦ MEAS

Indica la posición (compás/tiempo) en la que se introduce el evento del mapa de tiempo.

⑧ METER

⑨ TEMPO

⑩ PAD BANK 1-4

⑪ SCENE

Estos campos muestran la signatura de tiempo, el tempo, el banco de muestras de pad y el número de escena de cada evento del mapa de tiempo.

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

Si el valor de METER, TEMPO, PAD BANK 1-4 o SCENE es “-”, desplace el cursor hasta el elemento y pulse la tecla [ENTER] antes de editar el valor.

NOTA

- El valor de METER, TEMPO y PAD BANK 1-4 al inicio de la canción, no puede ajustarse en “-”.
- No puede cambiar el valor METER a otro que no sea “-” para un paso que no esté situado en el tiempo 1.

El intervalo de ajustes para cada elemento es el siguiente.

Evento	Intervalo de ajustes	Contenido
METER	1/4 a 8/4, -	Especifica la signatura de tiempo de la canción.
TEMPO	30 a 250, -	Especifica el tempo de la canción. El tempo puede ajustarse en pasos de 0,1 en un intervalo de 30 a 250 (BPM).
PAD BANK 1-4	A a D, -	Selecciona el banco de muestras que se utilizará para cada pad 1-4.
SCENE	00 a 96, -	Cambia el número de la escena utilizado por la canción.

SUGERENCIA

- No puede borrar el evento del mapa de tiempo situado al comienzo de la canción, ni cambiar su posición. Si desea cambiar el tempo o la signatura de tiempo durante la canción, puede insertar un nuevo evento.
- Si ajusta METER, TEMPO, PAD BANK 1-4 o SCENE en un valor de “-”, ese evento se desactivará. Por ejemplo, si desea especificar sólo la signatura de tiempo y el tempo, debe ajustar el banco del pad y la escena en “-”.

■ Añadir evento de mapa de tiempo

1 Acceda a la página TEMPO, coloque el cursor sobre el botón NEW y pulse la tecla [ENTER].

Se creará un mapa de tiempo en blanco después del último paso introducido.

SUGERENCIA

- Si usa el botón INSERT en lugar del botón NEW, se insertará un evento de mapa de tiempo en blanco antes del paso seleccionado. Sin embargo, no puede insertar un evento antes del evento del mapa de tiempo al comienzo de la canción (es decir, el evento del mapa de tiempo que se introduce 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 tiempo que haya creado.

Cuando el cursor se sitúa fuera de la lista, puede girar el dial [DATA/JOG] para recorrer la lista.

3 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 tiempo en unidades de tiempos o compases. Sin embargo, no puede mover un evento más allá del evento siguiente o anterior.

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

Si es necesario, puede reproducir la canción para comprobar que el evento del mapa de tiempo funciona de la forma esperada.

5 De la misma forma, use los botones NEW o INSERT para añadir nuevos eventos y ajustar sus parámetros.

■ Eliminación de un evento del mapa de tiempo

Esta es la forma de borrar un evento no deseado del mapa de tiempo. (Sin embargo, no puede borrar el evento que se encuentra al comienzo de la canción.)

1 Acceda a la página TEMPO y desplácese por la lista para seleccionar el evento del mapa de tiempo que desee borrar.

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

Se eliminará el evento seleccionado.

Importación de datos de una canción existente

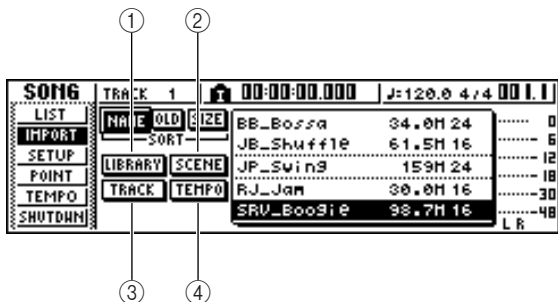
Ésta es la forma en que los elementos de datos como, por ejemplo, escenas, bibliotecas o pistas individuales de audio de una canción guardados en el disco duro pueden importarse en la canción actual.

NOTA

- Al ejecutar la operación de importar, los datos anteriores (para ese elemento) en la canción actual se perderán. Aplique este procedimiento con precaución.

■ Selección de la canción desde la que se importarán los datos

- 1 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [SONG].
Aparecerá la pantalla SONG.
- 2 Pulse repetidamente o mantenga pulsada a 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.
- 3 Utilice el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción desde la que desea importar datos.

NOTA

- No se pueden importar las canciones cuya profundidad en bits difiere de la de la canción actual.

■ Importación de datos de bibliotecas, escenas y mapas de tempo

- 4 Mueva el cursor sobre los botones LIBRARY, SCENE, o TEMPO MAP y pulse la tecla [ENTER].
Aparecerá una ventana emergente en la que se pedirá confirmación para la operación.

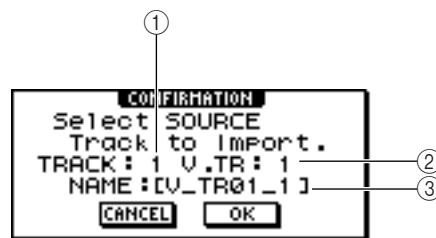


- 5 Para realizar la importación, desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la importación. Una vez importada la información, volverá a la pantalla del paso 2.

■ Importación de una pista determinada

- 4 Mueva el cursor hasta el botón TRACK y pulse la tecla [ENTER].
Aparecerá una ventana emergente para seleccionar la pista que se va 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**
Muestra el nombre de la pista virtual seleccionada.

5 Mueva el cursor hasta el campo TRACK y el campo V.TR, y gire el dial [DATA/JOG] para especificar el número de pista y el número de la pista virtual.

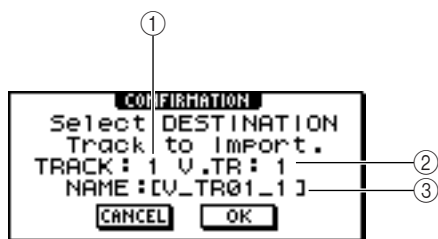
El nombre de la pista de origen de importación seleccionada se mostrará en el campo NAME.



• Puede importar sólo una pista a la vez.

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

Aparecerá una ventana emergente en la que se le pedirá que seleccione la pista destino de la importación.



1 TRACK

Especifique el número de la pista destino de la importación.

2 V.TR

Especifique el número de la pista virtual destino de la importación.

3 NAME

Muestra el nombre de la pista virtual seleccionada como destino de importación.



• Si se selecciona ST (pista estéreo) como origen de la importación, la pista de destino también será ST (estéreo).

7 Mueva el cursor hasta el campo TRACK y el campo V.TR, y gire el dial [DATA/JOG] para especificar el número de pista y el número de la pista virtual para el destino de importación.

8 Para realizar 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.

Copia de seguridad de canciones y bibliotecas de muestras

A continuación se explica cómo realizar copias de seguridad de canciones o bibliotecas de muestras desde el disco duro interno al soporte CD-R/RW.



• Para hacer una copia de seguridad de los datos de la AW1600 en un ordenador, conecte la AW1600 al ordenador mediante un cable USB y copie las carpetas de canciones directamente del disco duro de la AW1600 al ordenador. Para obtener más detalles, consulte "Transferencia de archivos WAV a y desde un ordenador" en la página 137.

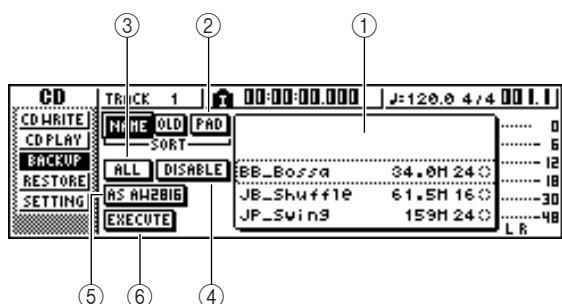
1 Inserte un soporte CD-R/RW en una unidad de CD-RW.

2 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [CD].

Aparecerá la pantalla CD.

3 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página BACKUP.

En esta página puede realizar copias de seguridad de canciones o bibliotecas de muestras desde el disco duro interno al soporte CD-R/RW.



Esta página contiene los siguientes elementos.

1 Lista

En esta área se enumeran las canciones o bibliotecas de muestras que están guardadas en el disco duro. Los símbolos a la derecha indican si un elemento de datos se ha seleccionado (●) o deseleccionado (○) para incluirlo en la copia de seguridad.

2 Botón PAD

Cuando este botón está desactivado, la lista muestra las canciones que se han guardado en el disco duro. Cuando este botón está activado, la lista muestra las bibliotecas de muestras que se han guardado en el disco duro.

3 Botón ALL

Si activa este botón y luego activa el botón ENABLE/DISABLE, todos los datos visualizados en la lista se seleccionarán para incluirlos en la copia de seguridad.

4 Botón ENABLE/DISABLE

Selecciona si un elemento de datos se incluirá en la 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.

Seleccione este formato al restaurar datos en una estación de trabajo de audio de la serie AW que no sea la AW1600 (AW4416, AW2816, AW2400, AW16G). Este formato sólo puede emplearse con canciones de 16 bits.

Si activa este botón, podrá efectuar copias de seguridad sólo de una canción a la vez.

6 Botón EXECUTE

Ejecuta la operación de copia de seguridad para las canciones o bibliotecas de muestras seleccionadas.

4 Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar los datos de la canción o biblioteca de muestras que desee copiar. Coloque después el cursor sobre el botón ENABLE/DISABLE y pulse la tecla [ENTER].

El símbolo de los datos seleccionados cambiará a ●, lo que indica que estos datos se han seleccionado para la copia de seguridad. Puede repetir este paso para realizar copias de seguridad de varios elementos.

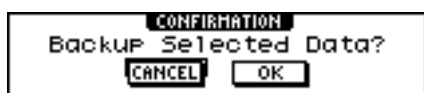
Si activa el botón ALL y luego coloca el cursor sobre el botón ENABLE/DISABLE y pulsa la tecla [ENTER], puede seleccionar todos los datos indicados en la lista en el mismo paso.



- Si activa el botón NAME o OLD, los datos de la lista se ordenarán alfabéticamente o en el orden en que se guardaron.

5 Para ejecutar la copia de seguridad, mueva el cursor hasta el botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente en la que se le pedirá que confirme la operación.



- 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. Desplace el cursor hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER], y se borrará el contenido del soporte.
- Si inserta un CD-ROM o un soporte CD-R ya grabado en la unidad CD-RW, aparecerá en pantalla 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 hasta el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

Se iniciará la escritura en el soporte CD-R/RW. Si decide cancelar la operación de copia de seguridad, desplace el cursor hasta el botón CANCEL y pulse la tecla [ENTER].

Mientras se realiza la copia de seguridad, una ventana emergente indicará su avance. Al finalizar la operación de copia, volverá al paso 3.

Si los datos de copia de seguridad no caben en un único volumen de soporte, aparece el mensaje "Note Label, Exchange Next" y la unidad expulsa el soporte. Inserte un nuevo volumen de soporte. A continuación, coloque el cursor sobre el botón OK y pulse la tecla [ENTER].



- No puede realizar la operación de copia de seguridad sin seleccionar los datos.
- Si ejecuta la operación de copia de seguridad 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 la pista estéreo, sólo se copiará la pista actual. Las canciones de 24 bits no son compatibles.
- Al restaurar los datos copiados en más de un volumen de soporte, deberá insertar los soportes en el orden en que se copiaron. Asegúrese de etiquetar en secuencia los distintos soportes CD-R/RW.

Restauración de canciones o bibliotecas de muestras

A continuación se explica cómo restaurar en el disco duro de la AW1600 los datos copiados en soportes CD-R/RW.

1 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].

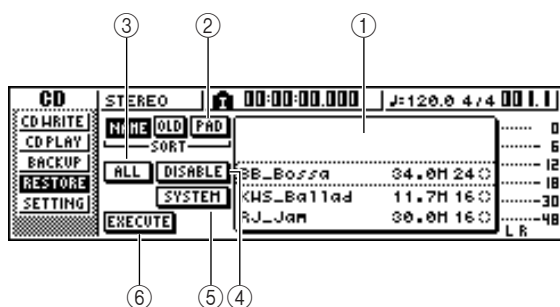
Aparecerá la pantalla CD.

3 Pulse repetidamente 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 restaurarse en el disco duro interno.

4 Compruebe que el cursor esté situado en el botón READ CD INFO (Leer información de CD) y pulse la tecla [ENTER].

Los datos se leerán del soporte insertado en el soporte de la unidad CD-R/RW. Una vez leídos los datos, se mostrará una pantalla similar a esta.



1 Lista

En esta área se relacionan los datos que se han copiado en el soporte CD-R/RW. Los símbolos a la derecha indican si un elemento de datos se ha seleccionado (●) o deseleccionado (○) para su restauración.

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 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 a continuación activa el botón ENABLE/DISABLE, todos los datos que figuran en la lista se seleccionarán para ser restaurados.

4 Botón ENABLE/DISABLE

Selecciona si un elemento de datos se seleccionará para su restauración (ENABLE) o no (DISABLE).

5 Botón SYSTEM

Selecciona los datos de sistema (los ajustes de AW1600 que se realizan en la pantalla UTILITY) que se restaurarán.

6 Botón EXECUTE

Ejecuta la operación de restauración.



- No podrá realizar operaciones con los elementos de la página RESTORE hasta que se haya leído el contenido del soporte CD-R/RW que se ha insertado.

5 Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar los datos que desee restaurar. Coloque después el cursor sobre el botón ENABLE/DISABLE y pulse la tecla [ENTER].

El símbolo a la derecha cambiará al símbolo ●, lo que indica que los datos se han seleccionado para su restauración.

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.



- El número máximo de canciones o bibliotecas de muestras que pueden mostrarse es 100.

6 Si desea restaurar los datos de sistema, desplace el cursor hasta el botón SYSTEM y pulse la tecla [ENTER].

El botón se activará y los datos de sistema se seleccionarán para su restauración.

7 Para ejecutar la operación de restauración, desplace el cursor hasta el botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una ventana emergente en la que se le pedirá que confirme la operación.



8 Coloque el cursor sobre el botón OK si desea ejecutar la operación de restauración (o sobre el botón CANCEL si decide no hacerlo) y pulse la tecla [ENTER].

Se guardará automáticamente la canción actual, y después se iniciará la operación de restauración.

Una ventana emergente indicará el avance de la operación de restauración. Al finalizar la operación, volverá al paso 3.

Si la copia de seguridad ocupa más de un soporte CD-R/RW, aparecerá el mensaje "Exchange Next Media #XXX" (siendo XXX un número) durante el proceso de restauración. Cambie el soporte CD-R/RW por el siguiente de la serie. A continuación, coloque el cursor sobre el botón OK y pulse la tecla [ENTER].

NOTA

- Si ya existe una canción o una biblioteca de muestras con el mismo nombre, el nombre de la canción o biblioteca restaurada se cambiará automáticamente. Por ejemplo, si "001_canción" ya existe, el nombre de la canción se modificará para pasar a ser: "001_canción0!", "001_canción1" ... etc.

Intercambio de datos de canciones con otras estaciones de trabajo de audio de la serie AW

Puede realizar copias de seguridad de una canción de la AW1600 en un formato compatible con las otras estaciones de la serie AW (AW4416/AW2816/AW2400/AW16G). De igual forma, una canción incluida en una copia de seguridad realizada en otros dispositivos de la serie AW puede restaurarse en la AW1600.

NOTA

- Sólo los datos de audio grabados en una canción pueden intercambiarse con las otras estaciones de la serie AW. Los parámetros de mezcla, las bibliotecas y los datos de sistema no pueden incluirse en copias de seguridad ni restaurarse de esta manera.

■ Copia de seguridad de una canción de la AW1600 en un formato compatible con las otras estaciones de la serie AW

Si activa el botón AS AW2816 de la página BACKUP de la pantalla CD, los datos se guardarán en el formato de archivos de copia de seguridad de la AW2816.

Un archivo de copia de seguridad de la AW2816 puede restaurarse en las otras máquinas de la serie AW (versión 2.0 o posterior para la AW4416).

Para conocer el procedimiento, consulte la sección "Realización de copias de seguridad de las canciones o bibliotecas de muestras" en las páginas anteriores de este manual.

NOTA

- La copia de seguridad con el formato de archivo de copia de seguridad de la 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 incluyen en ella. Todas las pistas virtuales de las pistas 1-16 se copiarán. Para la pista estéreo, sólo se copiará la pista actual. Las canciones de 24 bits no son compatibles.
- Según el tamaño de los datos, algunas canciones no pueden guardarse como archivos de copia de seguridad de la AW2816. Si surge este problema, utilice la función de optimización para reducir el tamaño de los datos.

■ Restauración de canciones de otras estaciones de la serie AW

1 Inserte en la AW1600 el soporte CD-R/RW que contenga la copia de seguridad de la canción de otras estaciones de la serie AW.

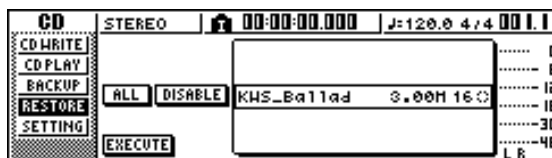
2 En la sección Work Navigate, pulse la tecla [CD].

Aparecerá la pantalla CD.

3 Pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [CD] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página RESTORE.

4 Compruebe que el cursor esté situado en el botón READ CD INFO (Leer información de CD) y pulse la tecla [ENTER].

Los datos se leerán del soporte insertado en la unidad CD-R/RW. Una vez leídos los datos, se mostrará una pantalla similar a la indicada a continuación.



5 Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la canción que desee restaurar.

6 Mueva el cursor hasta el botón ENABLE/DISABLE y pulse la tecla [ENTER].

El símbolo a la derecha de los datos cambiará a ●, y se seleccionarán los datos para ser restaurados.

NOTA

- La lista mostrará todas las canciones copiadas en el soporte CD-R/RW, pero puede ejecutar la operación de restauración sólo para las canciones de 44,1 kHz/16 bits.

7 Repita los pasos 5 y 6 para seleccionar las demás canciones de máquinas de la serie AW que desee restaurar.

8 Para ejecutar la operación de restauración, desplace el cursor hasta el botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

Empezará la operación de restauración. Mientras se cargan los datos de las canciones, una ventana emergente indicará el progreso de la operación.

NOTA

- Si ya existe una canción con el mismo nombre, el nombre de la canción restaurada se cambiará automáticamente. Por ejemplo, si "001_canción" ya existe, el nombre de la canción se modificará para pasar a ser: "001_canción0!", "001_canción1" ... etc.

MIDI y funciones de utilidad

En este capítulo se explican los ajustes básicos relacionados con MIDI, las funciones que utilizan MIDI y varias funciones de utilidad.

Operaciones que pueden realizarse con MIDI

En la AW1600 puede utilizar MIDI para realizar las siguientes operaciones.

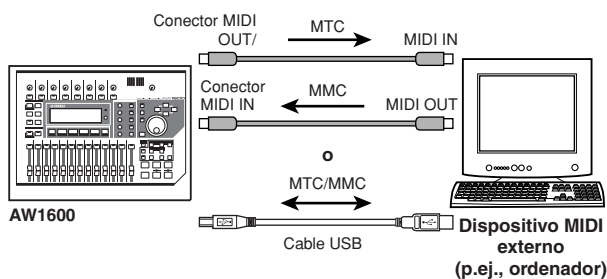
- **Sincronizar el funcionamiento con un dispositivo externo**

Puede sincronizar una canción de la AW1600 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.

- **Controlar el transporte de forma remota**

Puede transmitir mensajes MMC (MIDI Machine Control) desde un secuenciador MIDI u otro dispositivo MIDI externo a la AW1600 para controlar a distancia el transporte de la AW1600. A la inversa, también puede transmitir MMC desde la AW1600 a un dispositivo externo para controlar su transporte.

- **Ejemplo de utilización de MTC/MMC para sincronizar el funcionamiento de la AW1600 y un secuenciador MIDI (ordenador)**

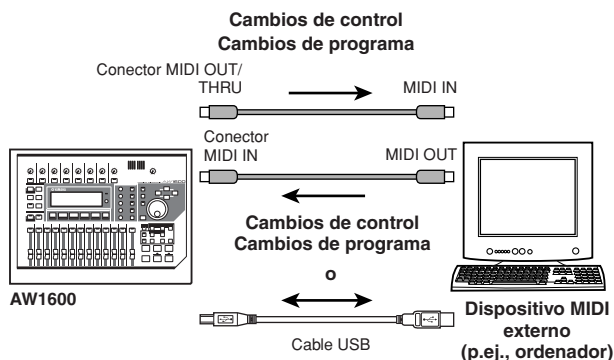


- **Automatizar cambios de escena y operaciones con parámetros de mezcla**

Cuando recupere una escena en la AW1600 o utilice sus parámetros de mezcla, los mensajes correspondientes (cambios de programa o cambios de control) pueden transmitirse a un dispositivo externo.

Si graba estos mensajes en un secuenciador MIDI sincronizado con la canción de la AW1600, podrá reproducir siempre que lo desee estas operaciones de recuperación de escenas u operaciones con parámetros de mezcla en tiempo real.

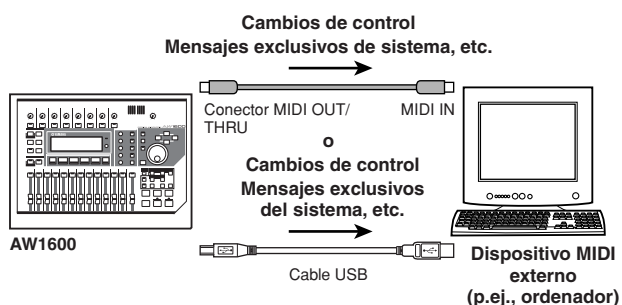
- **Ejemplo de grabación/reproducción de selecciones de escenas y operaciones con parámetros de mezcla en un secuenciador MIDI (ordenador)**



- **MIDI Remote**

“MIDI Remote” es una función que permite utilizar la AW1600 como controlador físico para un dispositivo externo. Puede asignar los mensajes MIDI deseados a los faders y a las teclas [TRACK SEL] del panel superior, y utilizarlos para controlar a distancia un dispositivo MIDI o programa informático.

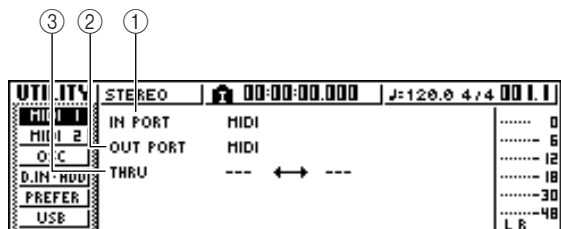
- **Ejemplo de utilización de la AW1600 como controlador físico para un módulo de sonido MIDI**



Ajustes MIDI básicos

En la página MIDI 1 de la pantalla UTILITY, puede especificar el conector/puerto que se va a utilizar para la transmisión y recepción de mensajes MIDI a y desde dispositivos MIDI externos.

Para acceder a esta página, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼].



Esta página contiene los siguientes elementos.

① IN PORT

Selecciona el conector/puerto de entrada que se va a utilizar para la recepción de mensajes MIDI.

- **MIDI**.....Conector MIDI IN
- **USB 1**Puerto de entrada 1 de conector USB.
- **USB 2**Puerto de entrada 2 de conector USB.
- **--**Desactivado

② OUT PORT

Selecciona el conector/puerto de salida que se va a utilizar para la transmisión MIDI. Los datos MIDI que la AW1600 genera de forma interna se transmiten mediante este conector/puerto.

- **MIDI**.....Conector MIDI OUT/THRU.
- **USB 1**Puerto de salida 1 de conector USB.
- **USB 2**Puerto de salida 2 de conector USB.
- **--**Desactivado

③ THRU

Selecciona el conector/puerto de entrada/salida THRU por separado de los ajustes IN PORT y OUT PORT de la parte izquierda. Si este ajuste está activado, no se transmiten datos MIDI generados de forma interna por la AW1600.

- **MIDI ↔ USB 1**
 - Los mensajes MIDI recibidos mediante el conector MIDI IN se retransmiten a través del puerto de salida 1 USB, y los mensajes MIDI recibidos mediante el puerto de entrada 1 de conector USB se retransmiten mediante el conector MIDI OUT/THRU.
- **MIDI ↔ USB 2**
 - Los mensajes MIDI recibidos mediante el conector MIDI IN se retransmiten a través del puerto de salida 2 USB y los mensajes MIDI recibidos mediante el puerto de entrada 2 de conector USB se retransmiten mediante el conector MIDI OUT/THRU.
- **USB 1 ↔ USB 2**
 - Los mensajes MIDI recibidos mediante el puerto de entrada 1 de conector USB se retransmiten mediante el puerto de salida 2 de conector USB y los mensajes MIDI recibidos mediante el puerto de entrada 2 de conector USB se retransmiten mediante el puerto de salida 1 de conector USB.
- **-- ↔ --** ... Sin ajustes THRU.

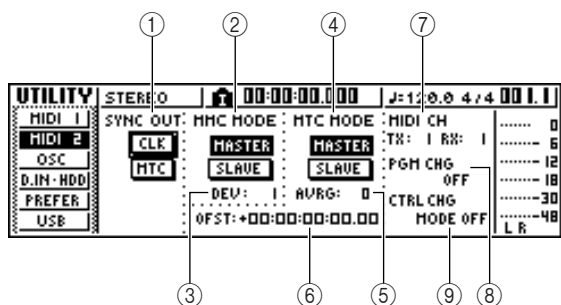
NOTA

- Es posible que tenga que instalar un controlador MIDI USB adecuado para utilizar el conector USB para la comunicación MIDI en ordenadores (→ p. 209).

Ajuste de mensajes MIDI

En la página MIDI 2 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 o USB, y especificar la transmisión y recepción de MTC/MMC.

Para acceder a esta página, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼].



Esta página contiene los siguientes elementos.

① SYNC OUT

Selecciona el tipo de mensajes MIDI que se enviarán desde el conector MIDI OUT/THRU o el conector USB.

- **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.
- **Botón MTC** Si este botón está activado, se transmitirá MTC (MIDI Time Code, código de tiempo MIDI) mientras el grabador está funcionando. Si activa este botón, se desactivará el botón CLK.

② **MMC MODE**

Especifica cómo se transmitirá/recibirá MMC.

- **Botón MASTER**.....Si este botón está activado, la AW1600 será el MMC maestro. Cuando utilice el transporte, se transmitirá el comando MMC correspondiente desde el conector MIDI OUT/THRU o USB. Utilice este ajuste si desea controlar a distancia un dispositivo MIDI externo desde la AW1600.
- **Botón SLAVE**Si este botón está activado, la AW1600 será el MTC esclavo y seguirá los comandos MMC que reciba en el conector MIDI IN o USB. Utilice este ajuste si desea controlar a distancia el transporte de la AW1600 desde un dispositivo MIDI externo.

③ **DEV (número de dispositivo)**

Especifica el número de dispositivo MMC (1–127) que recibirá la AW1600.

NOTA

- El número de dispositivo MMC es un número identificativo utilizado para distinguir dispositivos que transmiten y reciben comandos MMC. Cuando use MMC, debe ajustar la AW1600 y el dispositivo MIDI externo con el mismo número de dispositivo MMC.
- El número de dispositivo MMC se muestra como un número decimal empezando desde uno. Algunos dispositivos muestran el número de dispositivo MMC como número hexadecimal empezando desde cero. En este caso, los números tienen la siguiente equivalencia.

Pantalla AW1600 → pantalla hexadecimal
 1 → 00h
 127 → 7Eh

- La AW1600 siempre transmite comandos MMC utilizando el número de dispositivo "All" (7Fh en hexadecimal).

④ **MTC MODE**

Especifica cómo funciona la AW1600 al sincronizarla con un dispositivo MIDI externo utilizando MTC (MIDI Time Code).

- **Botón MASTER**.....Si este botón está activado, la AW1600 será el MTC maestro. Cuando utilice el transporte de la AW1600, se transmitirá el comando MTC desde el conector MIDI OUT/THRU o USB. Utilice este ajuste si desea que el dispositivo MIDI externo siga a la AW1600 o si utiliza únicamente la AW1600.
- **Botón SLAVE**Si este botón está activado, la AW1600 será un MTC esclavo y seguirá la información MTC que reciba en el conector MIDI IN o USB. Utilice este ajuste si desea sincronizar con una segunda unidad AW1600 o si desea sincronizar la AW1600 con un dispositivo MIDI externo que puede funcionar sólo como MTC maestro.

SUGERENCIA

- Cuando utilice la AW1600 como MTC maestro, compruebe que el botón MTC del área SYNC OUT está desactivado.

⑤ **AVRG (Media)**

Seleccione uno de los siguientes valores para especificar con qué precisión la AW1600 seguirá la información MTC entrante al funcionar como un MTC esclavo.

- **0**La AW1600 se sincronizará con la información de MTC entrante de la forma más precisa posible. 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.

SUGERENCIA

- Cuando la AW1600 funciona como un MTC esclavo y en sincronización con un dispositivo MIDI externo, y la precisión del MTC entrante se vuelve inestable, la AW1600 realizará ligeros ajustes en su tono de reproducción en un intento de continuar. El parámetro AVRG especifica el rango de variación de MTC que se tolerará.

⑥ **OFST (Desviación)**

Cuando la AW1600 se utiliza como MTC esclavo, este parámetro desplaza hacia delante o hacia atrás el tiempo absoluto de la AW1600 en relación con el MTC entrante. El rango va de -24:00:00:00.00 a +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 de código de tiempo (ABS)	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00
Canción			

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 de código de tiempo (ABS)	00:00:15:00.00	00:00:20:00.00	00:00:25:00.00
Canción			

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 de código de tiempo (ABS)	00:00:05:00.00	00:00:10:00.00	00:00:15:00.00
Canción			

SUGERENCIA

- El ajuste OFST no tiene efecto en el MTC que se transmite desde el conector MIDI OUT/THRU o USB de la AW1600.

⑦ **MIDI CH**

Selecciona el canal MIDI que se utilizará para transmitir y recibir mensajes MIDI como cambios de programa y cambios de control. Esta área contiene los siguientes dos elementos.

- **TX**..... Selecciona el canal MIDI de transmisión, en un rango de 1–16. Mientras se transmiten los mensajes MIDI, los caracteres “TX” aparecen resaltados.
- **RX** Selecciona el canal MIDI de recepción, en un rango de 1–16 o ALL. Si selecciona ALL, se recibirán los mensajes MIDI de todos los canales MIDI (modo Omni). Durante la recepción de los mensajes MIDI, los caracteres “RX” aparecen resaltados.

⑧ **PGM CHG MODE**

Activa/desactiva la transmisión y recepción de cambios de programa.

Si la recepción de cambio de programa está activada, la AW1600 recuperará la escena correspondiente cuando reciba un cambio de programa en el conector MIDI IN o USB. Si la transmisión de cambio de programa está activada, la AW1600 transmitirá el cambio correspondiente desde el conector MIDI OUT/THRU o USB cuando recupere una escena en la AW1600.

Puede seleccionar una de las siguientes opciones.

- **OFF** Los cambios de programa no se transmitirán ni recibirán.
- **TX**..... Los cambios de programa sólo se transmitirán.
- **RX** Los cambios de programa sólo se recibirán.
- **TX-RX** Los cambios de programa se transmitirán y recibirán.



• En la página PC TABLE de la pantalla SCENE puede especificar el número de escena que corresponderá a cada número de program change (→ p. 173).

⑨ **CTRL CHG MODE**

Especifica cómo se transmitirán y recibirán los cambios de control.

Si están activadas la transmisión y recepción de cambios de control, se transmitirá el correspondiente cambio de control cuando utilice un parámetro de mezcla (fader, pan, effect send, etc.) para el canal de pista 1–16 en la AW1600.

Cuando se recibe un cambio de control, cambia el correspondiente parámetro de mezcla.

Puede seleccionar una de las siguientes opciones.

- **OFF** Los cambios de control no se transmitirán ni recibirán.
- **1** Los cambios de control 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 AW1600.)
- **2** Los cambios de control se transmitirán y recibirán sólo en el canal MIDI seleccionado en el campo MIDI CH. (Esta asignación es compatible con las demás series AW.)
- **3** Igual que el punto 2 en lo referente a que se reciben y transmiten los cambios de control 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 AW1600.)



- Para más detalles acerca de los parámetros de mezcla que corresponden a cada cambio de control, consulte las tablas siguientes.
- Si utiliza un parámetro de mezcla del canal de pista 9/10–15/16 en la AW1600, se transmitirán dos tipos de cambios de control.

● **Si CTRL CHG MODE = 1**

MIDI CH	Nº CC	PARÁMETRO	
1	7	TRACK CHANNEL 1	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
2	7	TRACK CHANNEL 2	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
3	7	TRACK CHANNEL 3	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
4	7	TRACK CHANNEL 4	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
5	7	TRACK CHANNEL 5	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
6	7	TRACK CHANNEL 6	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
7	7	TRACK CHANNEL 7	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
8	7	TRACK CHANNEL 8	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
9	7	TRACK CHANNEL 9	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
10	7	TRACK CHANNEL 10	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
11	7	TRACK CHANNEL 11	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
12	7	TRACK CHANNEL 12	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
13	7	TRACK CHANNEL 13	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
14	7	TRACK CHANNEL 14	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
15	7	TRACK CHANNEL 15	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND
16	7	TRACK CHANNEL 16	FADER
	10		PAN
	91		EFF1 SEND
	93		EFF2 SEND

● Si CTRL CHG MODE = 2

Nº 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	
13	FADER	CHANNEL	PAD 3
14		NO ASSIGN	
15	FADER	CHANNEL	PAD 4
16		NO ASSIGN	
17		NO ASSIGN	
18		NO ASSIGN	
19		NO ASSIGN	
20		NO ASSIGN	
21	FADER	CHANNEL	RETURN 1
22	FADER	CHANNEL	RETURN 2
23	FADER	MASTER	STEREO OUT
24	FADER	MASTER	AUX 1
25	FADER	MASTER	AUX 2
26	FADER	MASTER	EFF 1
27	FADER	MASTER	EFF 2
28		NO ASSIGN	
29		NO ASSIGN	
30		NO ASSIGN	
31		NO ASSIGN	
32		NO ASSIGN	
33	FADER	MASTER	BUS
34		NO ASSIGN	
35		NO ASSIGN	
36		NO ASSIGN	
37		NO ASSIGN	
38		NO ASSIGN	
39		NO ASSIGN	
40		NO ASSIGN	
41	ON	CHANNEL	INPUT 1
42	ON	CHANNEL	INPUT 2
43	ON	CHANNEL	INPUT 3
44	ON	CHANNEL	INPUT 4
45	ON	CHANNEL	INPUT 5
46	ON	CHANNEL	INPUT 6
47	ON	CHANNEL	INPUT 7
48	ON	CHANNEL	INPUT 8
49	ON	CHANNEL	PAD 1
50		NO ASSIGN	
51	ON	CHANNEL	PAD 2
52		NO ASSIGN	
53	ON	CHANNEL	PAD 3
54		NO ASSIGN	
55	ON	CHANNEL	PAD 4
56		NO ASSIGN	
57		NO ASSIGN	
58		NO ASSIGN	
59		NO ASSIGN	
60		NO ASSIGN	
61		NO ASSIGN	
62		NO ASSIGN	
63	ON	MASTER	STEREO OUT

Nº CC	PARÁMETRO		
64	PAN	CHANNEL	INPUT 1
65	PAN	CHANNEL	INPUT 2
66	PAN	CHANNEL	INPUT 3
67	PAN	CHANNEL	INPUT 4
68	PAN	CHANNEL	INPUT 5
69	PAN	CHANNEL	INPUT 6
70	PAN	CHANNEL	INPUT 7
71	PAN	CHANNEL	INPUT 8
72	PAN	CHANNEL	PAD 1 L
73	PAN	CHANNEL	PAD 1 R
74	PAN	CHANNEL	PAD 2 L
75	PAN	CHANNEL	PAD 2 R
76	PAN	CHANNEL	PAD 3 L
77	PAN	CHANNEL	PAD 3 R
78	PAN	CHANNEL	PAD 4 L
79	PAN	CHANNEL	PAD 4 R
80		NO ASSIGN	
81		NO ASSIGN	
82		NO ASSIGN	
83		NO ASSIGN	
84		NO ASSIGN	
85		NO ASSIGN	
86		NO ASSIGN	
87		NO ASSIGN	
88		NO ASSIGN	
89		NO ASSIGN	
90		NO ASSIGN	
91		NO ASSIGN	
92	PAN	BALANCE	STEREO OUT
93		NO ASSIGN	
94		NO ASSIGN	
95		NO ASSIGN	
96		NO ASSIGN	
97		NO ASSIGN	
98		NO ASSIGN	
99		NO ASSIGN	
100		NO ASSIGN	
101		NO ASSIGN	
102	FADER	EFF1 SEND	INPUT 1
103	FADER	EFF1 SEND	INPUT 2
104	FADER	EFF1 SEND	INPUT 3
105	FADER	EFF1 SEND	INPUT 4
106	FADER	EFF1 SEND	INPUT 5
107	FADER	EFF1 SEND	INPUT 6
108	FADER	EFF1 SEND	INPUT 7
109	FADER	EFF1 SEND	INPUT 8
110	FADER	EFF1 SEND	PAD 1
111		NO ASSIGN	
112	FADER	EFF1 SEND	PAD 2
113		NO ASSIGN	
114	FADER	EFF1 SEND	PAD 3
115		NO ASSIGN	
116	FADER	EFF1 SEND	PAD 4
117		NO ASSIGN	
118		NO ASSIGN	
119		NO ASSIGN	
120		NO ASSIGN	
121		NO ASSIGN	
122		NO ASSIGN	
123		NO ASSIGN	
124		NO ASSIGN	
125		NO ASSIGN	
126		NO ASSIGN	
127		NO ASSIGN	

● Si CTRL CHG MODE = 3

Nº 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
34		NO ASSIGN	
35		NO ASSIGN	
36		NO ASSIGN	
37		NO ASSIGN	
38		NO ASSIGN	
39		NO ASSIGN	
40		NO ASSIGN	
41	ON	CHANNEL	TRACK 1
42	ON	CHANNEL	TRACK 2
43	ON	CHANNEL	TRACK 3
44	ON	CHANNEL	TRACK 4
45	ON	CHANNEL	TRACK 5
46	ON	CHANNEL	TRACK 6
47	ON	CHANNEL	TRACK 7
48	ON	CHANNEL	TRACK 8
49	ON	CHANNEL	TRACK 9
50	ON	CHANNEL	TRACK 10
51	ON	CHANNEL	TRACK 11
52	ON	CHANNEL	TRACK 12
53	ON	CHANNEL	TRACK 13
54	ON	CHANNEL	TRACK 14
55	ON	CHANNEL	TRACK 15
56	ON	CHANNEL	TRACK 16
57		NO ASSIGN	
58		NO ASSIGN	
59		NO ASSIGN	
60		NO ASSIGN	
61		NO ASSIGN	
62		NO ASSIGN	
63	ON	MASTER	STEREO OUT

Nº CC	PARÁMETRO		
64	PAN	CHANNEL	TRACK 1
65	PAN	CHANNEL	TRACK 2
66	PAN	CHANNEL	TRACK 3
67	PAN	CHANNEL	TRACK 4
68	PAN	CHANNEL	TRACK 5
69	PAN	CHANNEL	TRACK 6
70	PAN	CHANNEL	TRACK 7
71	PAN	CHANNEL	TRACK 8
72	PAN	CHANNEL	TRACK 9
73	PAN	CHANNEL	TRACK 10
74	PAN	CHANNEL	TRACK 11
75	PAN	CHANNEL	TRACK 12
76	PAN	CHANNEL	TRACK 13
77	PAN	CHANNEL	TRACK 14
78	PAN	CHANNEL	TRACK 15
79	PAN	CHANNEL	TRACK 16
80		NO ASSIGN	
81		NO ASSIGN	
82		NO ASSIGN	
83		NO ASSIGN	
84		NO ASSIGN	
85		NO ASSIGN	
86		NO ASSIGN	
87		NO ASSIGN	
88		NO ASSIGN	
89		NO ASSIGN	
90		NO ASSIGN	
91		NO ASSIGN	
92	PAN	BALANCE	STEREO OUT
93		NO ASSIGN	
94		NO ASSIGN	
95		NO ASSIGN	
96		NO ASSIGN	
97		NO ASSIGN	
98		NO ASSIGN	
99		NO ASSIGN	
100		NO ASSIGN	
101		NO ASSIGN	
102	FADER	EFF1 SEND	TRACK 1
103	FADER	EFF1 SEND	TRACK 2
104	FADER	EFF1 SEND	TRACK 3
105	FADER	EFF1 SEND	TRACK 4
106	FADER	EFF1 SEND	TRACK 5
107	FADER	EFF1 SEND	TRACK 6
108	FADER	EFF1 SEND	TRACK 7
109	FADER	EFF1 SEND	TRACK 8
110	FADER	EFF1 SEND	TRACK 9
111	FADER	EFF1 SEND	TRACK 10
112	FADER	EFF1 SEND	TRACK 11
113	FADER	EFF1 SEND	TRACK 12
114	FADER	EFF1 SEND	TRACK 13
115	FADER	EFF1 SEND	TRACK 14
116	FADER	EFF1 SEND	TRACK 15
117	FADER	EFF1 SEND	TRACK 16
118		NO ASSIGN	
119		NO ASSIGN	
120		NO ASSIGN	
121		NO ASSIGN	
122		NO ASSIGN	
123		NO ASSIGN	
124		NO ASSIGN	
125		NO ASSIGN	
126		NO ASSIGN	
127		NO ASSIGN	

Utilización de la función MIDI Remote

Acerca de la función MIDI Remote

La AW1600 proporciona una función MIDI Remote que le permite utilizar los controles del panel superior para transmitir los mensajes MIDI deseados.

Mediante esta función, puede utilizar la AW1600 como un controlador físico para un programa informático o generador de tonos MIDI.

Es posible asignar mensajes MIDI a los siguientes controles.

● Sección de mezclador

- Faders 1-8, 9/10-15/16
- Teclas [TRACK SEL] 1-8, 9/10-15/16

● Sección Transport

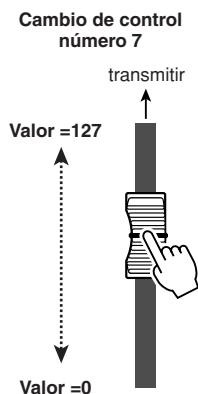
- Tecla RTZ [◀]
- Tecla FF [▶▶]
- Tecla PLAY [▶]
- Tecla REW [◀◀]
- Tecla STOP [■]
- Tecla REC [●]

De estos, los mensajes MIDI asignados a los fader y a las teclas [TRACK SEL] pueden reasignarse libremente.

Puede asignar los siguientes tipos de mensajes.

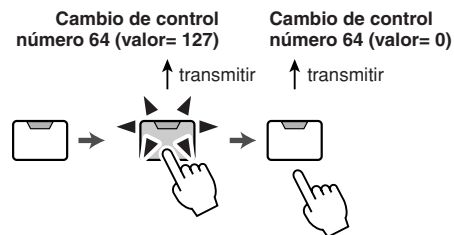
■ Mensajes que se pueden

Es posible asignar a los faders un mensaje MIDI cuyo valor cambie en un rango de 0-127. Por ejemplo si asigna un cambio de control nº 7 (volumen) a un fader, puede desplazar el fader para controlar el volumen de un generador de tonos MIDI.

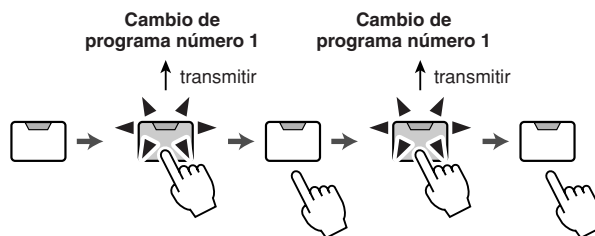


■ Mensajes que pueden asignarse a las teclas [TRACK SEL]

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 cambio de control nº 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 cambio de control nº 64 con un valor de 127 (Hold on), y al desactivarlo (apagado) se transmitirá un cambio de control nº 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 cambio de programa nº 1, el cambio de programa de dicho número se transmitirá cada vez que active la tecla [TRACK SEL].



Utilización de 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 pensando en dispositivos específicos y programas del secuenciador informático, y asignan los mensajes necesarios a los faders y teclas [TRACK SEL] de la AW1600. 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**
 - Cubase SX 3.0.1
 - Logic Platinum 5.5.1 (*1)
 - Nuendo 3.0.1
 - Sonar 4.0.1 Producer Edition
- **Macintosh**
 - Cubase SX 3.0.1
 - Logic Pro 7.0.1 (*1)
 - Nuendo 3.0.1
 - Protocols TDM 6.7 (*2)

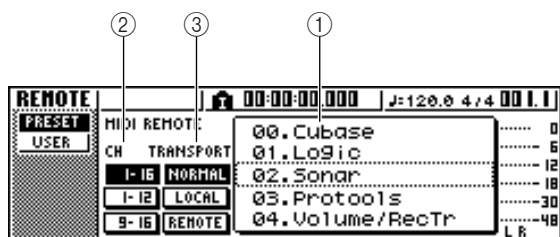
*1 Utilice el archivo de ajustes del CD-ROM que se incluye para asignar los faders/teclas [TRACK SEL]/teclas de transporte de la AW1600 en los comandos de tecla Logic. Las asignaciones de pista deben definirse en Logic del modo más adecuado para el sistema.

*2 Seleccione los ajustes de CS-10 como el tipo de controlador MIDI. Solicite a Digidesign detalles sobre los ajustes de CS-10.

Para acceder a la página PRESET de la pantalla REMOTE, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [REMOTE] y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼] de la sección Work Navigate.



• La función MIDI Remote se activará automáticamente mientras se muestre esta página. Los faders 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 ajustes predefinidos indicados en esta lista. La línea rodeada por el marco punteado es el ajuste predefinido seleccionado actualmente. Al girar el dial [DATA/JOG] para seleccionar otro predefinido, se cambiarán de inmediato las asignaciones de los ajustes de los mensajes MIDI.

La AW1600 proporciona los siguientes predefinidos.

- 00 Cubase
- 01 Logic
- 02 Sonar
- 03 ProTools

Estos ajustes predefinidos le permiten usar la AW1600 como un controlador físico para varios secuenciadores de software.

- Las operaciones de las teclas [TRACK SEL] controlarán las operaciones de activación/desactivación del silenciamiento del software secuenciador.
- Las operaciones de fader controlarán el volumen de las pistas del software del secuenciador.

Deberá instalar el archivo de ajustes adecuado en el software secuenciador y realizar los ajustes necesarios. Para obtener más detalles, consulte la sección "Apéndice" "Acerca del CD-ROM incluido con el AW1600" (→ p. 209).

● 04 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 faders transmitirán cambios de control de volumen (nº CC = 07).

● 05 Volume

Use este ajuste predefinido para controlar el volumen de un generador de tonos externo.

- Las operaciones de teclas [TRACK SEL] transmitirán mensajes de cambio de control de volumen (nº CC=07).
- Cuando desactive una tecla [TRACK SEL] (se apaga), se transmitirá el mensaje volume = 0.
- Cuando active una tecla [TRACK SEL] (se ilumina en verde), se transmitirá el valor del volumen correspondiente a la posición del fader.
- Cuando una tecla [TRACK SEL] está activada, al utilizar el fader se transmitirán mensajes de cambio de control de volumen (nº CC=07).

● 06 XG 1-16

● 07 XG 17-32

● 08 XG 33-48

● 09 XG 49-64

Estos ajustes predefinidos le permiten usar la AW1600 como un controlador de volumen para un generador de tonos XG. Cada ajuste predefinido controlará las partes del generador 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 de fader controlarán el volumen de la parte.

Si selecciona los ajustes predefinidos 07-09, los indicadores de botón cambiarán de la forma siguiente.

● **Preset 07**

Botón 1-16 → botón 17-32

Botón 1-12 → botón 17-28

Botón 9-16 → botón 25-32

● **Preset 08**

Botón 1-16 → botón 33-48

Botón 1-12 → botón 33-44

Botón 9-16 → botón 41-48

● **Preset 09**

Botón 1-16 → botón 49-64

Botón 1-12 → botón 49-60

Botón 9-16 → botón 57-64

② **CH**

Elija uno de estos botones para seleccionar los canales MIDI que se asignarán a los faders y a las teclas [TRACK SEL], tal como se indica en las tablas siguientes.

● Cuando selecciona el botón 1-16

Faders/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

Faders/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

Faders/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	—	—	—	—



• Cuando está seleccionado el botón 1-16, al utilizar uno de los faders 9/10-15/16 o una de las teclas [TRACK SEL] 9/10-15/16 se transmitirán dos canales de mensajes MIDI.

③ TRANSPORT

Seleccione uno de los siguientes ajustes 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 realizarán las operaciones habituales; reproducir, parar, localizar, etc. la canción actual. Los mensajes MTC/MMC/MIDI Clock se transmitirán y recibirán tal como se especifica en la página MIDI de la pantalla UTILITY.
- **Botón LOCAL** Las teclas de transporte reproducirán, detendrán o localizarán la canción actual. Sin embargo, los mensajes MTC/MMC/MIDI Clock 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.



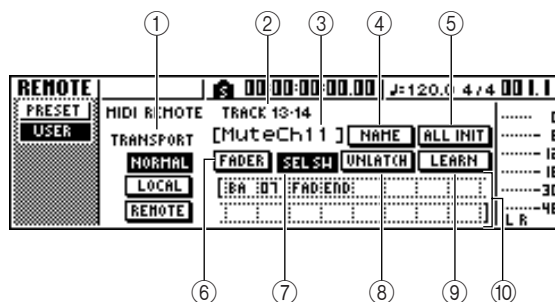
• Estos ajustes también se aplicarán si usa un conmutador de pedal para actuar sobre el transporte de la canción.

Utilización de la función Remote definida por el usuario

La página USER de la pantalla REMOTE le permite asignar los mensajes MIDI a cada fader y tecla [TRACK SEL]. Para acceder a esta página, pulse varias veces o mantenga pulsada la tecla [REMOTE] de la sección Work Navigate y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼].



• La función MIDI Remote se activará automáticamente mientras se muestre esta página. Los faders del canal de pista y las teclas [TRACK SEL] no realizarán sus funciones habituales, sino que 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 usa la función MIDI Remote.
- ② **Canal seleccionado**
Indica el nombre del canal seleccionado actualmente para operaciones.
- ③ **Nombre de la función del fader/tecla [TRACK SEL]**
Muestra el nombre asignado al fader o a la tecla [TRACK SEL] que aparece actualmente en pantalla.
- ④ **Botón NAME**
Edita el nombre asignado al fader o a la tecla [TRACK SEL] seleccionado. Coloque el cursor sobre este botón y pulse la tecla [ENTER], y aparecerá la ventana emergente TITLE EDIT.



• Cuando actúe sobre un fader 1-8 o 9/10-15/16 o una tecla [TRACK SEL] 1-8 o 9/10-15/16, el contenido de la página que se muestra cambiará al del canal correspondiente.

⑤ **Botón ALL INIT**

Reajusta todos los mensajes MIDI asignados a los faders / teclas [TRACK SEL] a sus valores iniciales. Para inicializar, desplace el cursor hasta este botón y pulse la tecla [ENTER].

⑥ **Botón FADER**

Si activa este botón, se mostrará el mensaje MIDI asignado al fader del canal seleccionado.

Este botón se activará de forma automática cuando actúe sobre el fader de un canal de pista.

⑦ **Botón SEL SW**

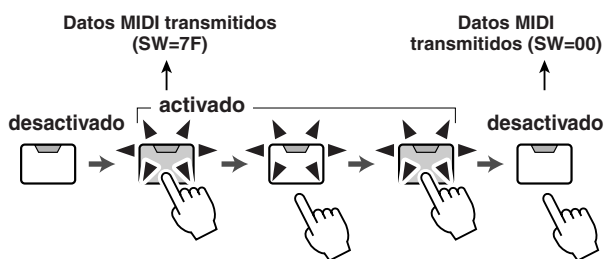
Si activa este botón, se mostrará el mensaje MIDI asignado a la tecla [TRACK SEL] del canal seleccionado actualmente.

Este botón se activará de forma automática cuando actúe sobre la tecla [TRACK SEL] de un canal de pista.

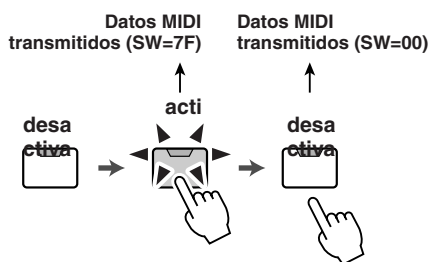
⑧ **Botón LATCH/UNLATCH**

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 mantenga pulsada la tecla [TRACK SEL] y se desactivará al soltar la tecla.



⑨ **Botón LEARN**

Cuando este botón esté activado, los mensajes MIDI recibidos desde el conector MIDI IN se asignarán al fader o a la tecla [TRACK SEL] que esté seleccionado en ese momento. Es una forma adecuada de asignar mensajes MIDI de forma rápida.

SUGERENCIA

- Si se reciben dos o más mensajes MIDI con el botón LEARN activado, el último mensaje MIDI recibido se introducirá en el campo de mensajes MIDI.
- Si se recibe un mensaje exclusivo de sistema con más de 16 bytes, sólo se verán los primeros 16.

⑩ **Mensaje MIDI**

Esta área muestra (en formato hexadecimal) el mensaje MIDI que se asigna al fader o la tecla [TRACK SEL] seleccionados actualmente.

Puede mover el cursor a cada casilla numérica y girar 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 real del mensaje MIDI que se transmite.
- **END** Indica el final del mensaje MIDI. Cuando actúa sobre un fader o tecla [TRACK SEL], se transmite el mensaje MIDI que empieza por el primer byte y acaba por el último byte que precede a END.
- **SW (sólo para tecla [TRACK SEL])**
..... Indica el estado de activación/desactivación (on/off) de la tecla [TRACK SEL]. El byte especificado como SW se transmitirá como 7F (hexadecimal) al activar la tecla o 00 (hexadecimal) al desactivarla.
- **FAD** Indica la posición actual del fader. Si el mensaje se asigna a un fader, el byte especificado como FAD se transmitirá como un valor de 00–7F (hexadecimal) correspondiente a la posición del fader cuando actúa sobre él. Si el mensaje se asigna a la tecla [TRACK SEL], este byte se transmitirá como un valor correspondiente a la posición actual del fader al activar la tecla [TRACK SEL] y se transmitirá como valor de 00 (hexadecimal) al desactivar la tecla [TRACK SEL].

SUGERENCIA

- El mensaje MIDI asignado a una tecla o fader único no puede tener más de 16 bytes.
- Si no se asigna un byte SW a una tecla [TRACK SEL], el mensaje MIDI que se ha introducido se transmitirá sólo cuando se active la tecla. (En este caso, normalmente se utilizará el ajuste UNLATCH.)
- Cuando use el botón LEARN para asignar un cambio de control a un fader, el byte END se introducirá de forma automática al final del mensaje MIDI.
- Cuando use el botón LEARN para asignar un cambio de control a un fader, el byte FAD se introducirá de forma automática como valor de variable.

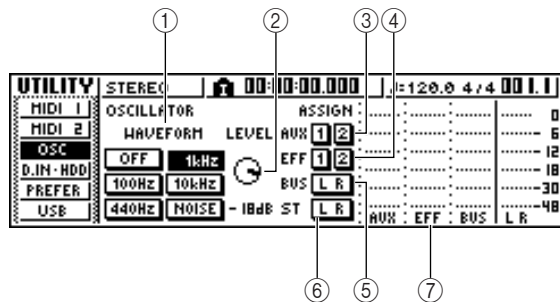
NOTA

- Si asigna el mensaje MIDI manualmente, asegúrese de introducir END al final del mensaje.
- Cuando asigne un mensaje MIDI a un fader, deberá introducir FAD para uno de los bytes. Si no se hace así, el fader no tendrá efecto alguno.
- Si introduce los valores manualmente, es posible que introduzca un mensaje MIDI no válido. Por esta razón, debe usar el botón ⑨ LEARN para asignar los mensajes MIDI siempre que sea posible.

Utilización del oscilador de tonos de prueba

La página OSC de la pantalla UTILITY le permite enviar la señal del oscilador integrado de la AW1600 (el oscilador de tonos de prueba) al bus deseado.

Para acceder a esta página pulse varias veces o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼].



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.

SUGERENCIA

- 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 ST L R

Envía la salida del oscilador al bus estéreo.

⑦ Contador de nivel

Indica el nivel de salida del AUX 1/2, el bus de efectos 1/2 y el bus L/R.

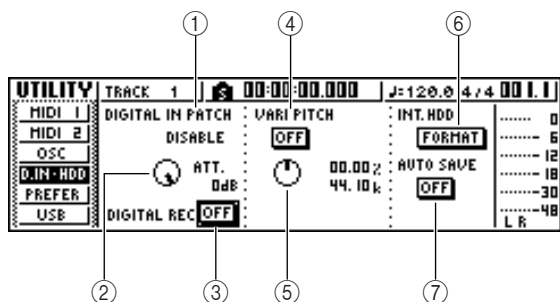
NOTA

- Las ondas sinusoidales y el ruido blanco tienen un nivel de presión del sonido superior que el que se percibe. Estas señales pueden dañar los altavoces si se reproducen a un volumen elevado, por lo que debe usarlas con precaución.

Ajustes de entrada digital e inicialización del disco duro interno

En la página D.IN HDD de la pantalla UTILITY puede realizar los ajustes para la entrada digital e inicializar el disco duro interno.

Para acceder a esta página, pulse repetidamente o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigation y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼].



Esta página contiene los siguientes elementos.

① DIGITAL IN PATCH

Selecciona uno de los siguientes como destino al que se enviará la señal desde la toma DIGITAL IN.

- **DISABLE** Se desactivará la toma DIGITAL STEREO IN.
- **INPUT 1/2-7/8** La señal se enviará a los canales de entrada 1/2-7/8. Si selecciona este ajuste, las tomas de entrada MIC/LINE para los correspondientes canales de entrada se desactivarán.
- **STEREO BUS** La señal se enviará al bus estéreo.



- Si selecciona **DISABLE**, la AW1600 funcionará usando su propio reloj interno. Si selecciona otros ajustes, la AW1600 realizará la sincronización según el reloj contenido en la señal de entrada de la toma DIGITAL STEREO IN. Sin embargo, cuando reproduce un CD de audio, la AW1600 siempre funciona utilizando su propio reloj.



- No puede cambiar este ajuste si el grabador está en funcionamiento.
- Si selecciona otro ajuste que no sea **DISABLE**, se mostrará el mensaje “(((WRONG WORD CLOCK!!!)))” si no se envían datos de reloj adecuados a la toma DIGITAL STEREO IN. Mientras aparezca este mensaje, todos los canales se silenciarán y la sección del grabador no funcionará. Para que la AW1600 funcione, deberá introducir 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 la toma 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 la toma DIGITAL IN y la importación de datos de audio digital desde un archivo WAV o un CD insertado en la unidad CD-RW.

Cuando active este ajuste a ON, se mostrará 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” (→ p. 6), seleccione [OK]. Cuando seleccione [OK], se activarán la grabación y la importación de datos de audio digital.



- El botón **DIGITAL REC ON/OFF** está siempre en **OFF** al encender 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 en **DISABLE**. Si activa este botón, vari-pitch se activará y podrá utilizar el mando VARI PITCH para ajustar la frecuencia 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%.



- Vari-pitch no está disponible si ajusta DIGITAL IN PATCH en otro valor que no sea **DISABLE**, o si ha seleccionado **MTC Slave** en la página **MIDI 2** de la pantalla **UTILITY**.

⑥ **Botón FORMAT**

Da formato (inicializa) el disco duro interno. Cuando desplace el cursor a este botón y pulse la tecla [ENTER], el disco duro se formateará. Durante la ejecución, una ventana emergente indicará el avance de la operación. Cuando finalice la operación de formato, la ventana se cerrará de inmediato.

NOTA

- Al ejecutar la operación de formato, se borrarán todos los datos del disco duro interno y no se podrán recuperar. Es aconsejable que realice una copia de seguridad de todos los datos del disco duro interno en un ordenador antes de ejecutar la operación de dar formato.
- Una vez empezada no podrá interrumpir la operación de formato.
- Nunca apague ni desconecte el equipo durante el proceso de formato ya que podría causar daños en el disco duro y provocar un funcionamiento defectuoso.

⑦ **Botón AUTO SAVE**

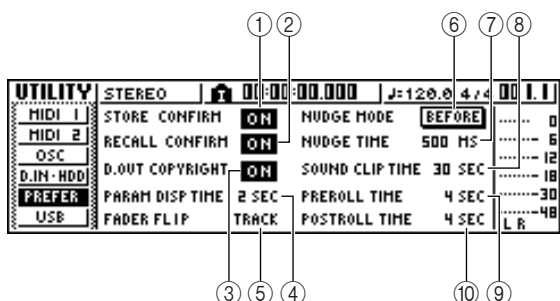
Activa o desactiva la función Auto Save. Cuando está activada la función Auto Save, se guarda una copia de seguridad del estado de la canción actual en una memoria temporal cuando se lleva a cabo la siguiente operación. Si se interrumpe accidentalmente la alimentación eléctrica antes de apagarse correctamente la unidad, la canción se restaurará a partir de los datos de la copia de seguridad la próxima vez que se encienda la unidad.

- Interrumpir la grabación.
- Finalizar la edición de la pista.
- Finalizar la importación desde la unidad de CD-RW.
- Finalizar la importación de un archivo WAV.

Ajustes generales de la AW1600

En la página PREFER de la pantalla UTILITY, puede realizar los ajustes que afectan al funcionamiento general de la AW1600 como, por ejemplo, especificar si van a aparecer ventanas emergentes o no y activar/desactivar la protección contra copias.

Para acceder a esta página, pulse varias veces o mantenga pulsada la tecla [UTILITY] de la sección Work Navigate y utilice las teclas del CURSOR [▲]/[▼].



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 o una escena.

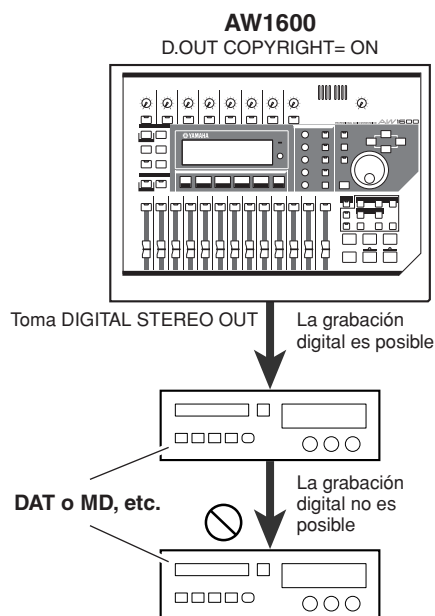
② **Botón RECALL CONFIRM ON/OFF**

Especifica si la ventana emergente pide confirmación de la operación 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 envía desde la toma 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 la toma DIGITAL STEREO OUT en un grabador MD o DAT, pero no será posible realizar una copia digital de segunda generación a partir de esos datos.

● **Cuando la protección de copia está activada**



④ **PARAM DISP TIME**

Ajusta el tiempo durante el cual se verá el valor en la esquina superior derecha de la pantalla cuando se usen los mandos de la sección Selected Channel para editar un parámetro. Este ajuste tiene un rango de valores comprendido entre 0–9 (segundos).

⑤ FADER FLIP

Especifica si los faders 1–8 y 9/10–15/16 ajustarán los niveles de los canales de pista (TRACK) o los niveles del pad/canal de entrada (INPUT). Cuando se encienda el equipo, este ajuste siempre recuperará el valor TRACK.

NOTA

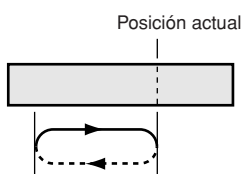
- Aunque seleccione *INPUT*, la función de las teclas [TRACK SEL] no se verá afectada.

⑥ NUDGE MODE

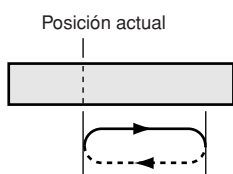
Selecciona el modo de reproducción para la función Nudge (una función que le permite utilizar la tecla [JOG ON] y el dial [DATA/JOG] para buscar una ubicación).

- **AFTER** Reproduce de manera repetida, empezando por la posición actual, y durante el intervalo de tiempo especificado en NUDGE TIME.
- **BEFORE** Reproduce de manera repetida, acabando en la posición actual, y durante el intervalo de tiempo especificado en NUDGE TIME.

NUDGE MODE: BEFORE



NUDGE MODE: AFTER



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 para la función Sound Clip. Puede ajustarse en el rango de valores de 30–180 s, en incrementos de 30 segundos.

NOTA

- 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 la canción.

⑨ PREROLL TIME

Especifica la duración (tiempo de preroll) que se reproducirá antes del punto de inserción si utiliza Auto Punch-in. Puede ajustar el valor en el rango de 0–5 segundos.

⑩ POSTROLL TIME

Especifica la duración (tiempo de postroll) que se reproducirá después del punto de salida de inserción si utiliza Auto Punch-in. Puede ajustar el valor en el rango de 0–5 segundos.

Utilización de la AW1600 con dispositivos externos

En este capítulo se describen varios ejemplos de cómo utilizar la AW1600 con dispositivos externos.

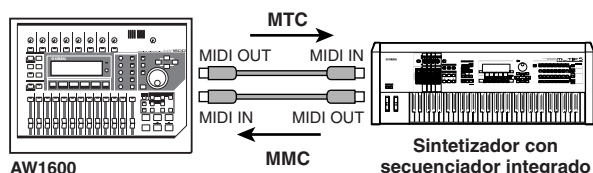
Utilización de la AW1600 con un "sintetizador de estación de trabajo"

Hay muchas formas de utilizar la AW1600 con un sintetizador de estación de trabajo (un sintetizador con un secuenciador integrado).

Sincronización de la AW1600 con el secuenciador de la estación de trabajo

Esta es la forma en la que puede utilizar MTC para sincronizar la canción de la AW1600 con el secuenciador integrado en el sintetizador de estación de trabajo. En este ejemplo, utilizaremos también MMC para controlar de forma remota el transporte de la AW1600 desde el sintetizador de estación de trabajo.

- 1 Consulte el siguiente diagrama y conecte la AW1600 al sintetizador de la estación de trabajo.



- 2 En la sección Work Navigate, use la tecla [UTILITY] para acceder a la página MIDI 1 de la pantalla UTILITY. Ajuste los valores de IN PORT y OUT PORT en MIDI.

- 3 En la sección Work Navigate, use la tecla [UTILITY] para acceder a la página MIDI 2 de la pantalla UTILITY. Active el botón SLAVE del campo MMC MODE y el botón MASTER del campo MTC MODE.

La AW1600 se configurará para funcionar como MMC esclavo y MTC maestro.

- Ajustes de ejemplo para la sincronización con MTC y MMC



- 4 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, debe ajustar la AW1600 y el dispositivo MIDI externo con el mismo número de dispositivo MMC. Para obtener más detalles acerca de los números de dispositivo que puede usar el sintetizador de la estación de trabajo, consulte su manual de instrucciones.

- 5 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.



- La cadencia de cuadros que haya especificado aquí afectará no sólo a la sincronización con el dispositivo externo, sino también al código de tiempo visualizado en el contador, etc.

- 6 Configure el sintetizador de la 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 AW1600.

Para más detalles acerca de cómo realizar estos ajustes, consulte el manual del sintetizador de la estación de trabajo.

- 7 Realice la reproducción en el secuenciador (del sintetizador de la estación de trabajo).

Al reproducir el secuenciador del sintetizador de la estación de trabajo, se envían los correspondientes comandos MMC a la AW1600 y esta empieza a funcionar.

Al mismo tiempo, la AW1600 transmitirá MTC al sintetizador de la estación de trabajo y el secuenciador empezará a funcionar en sincronía.

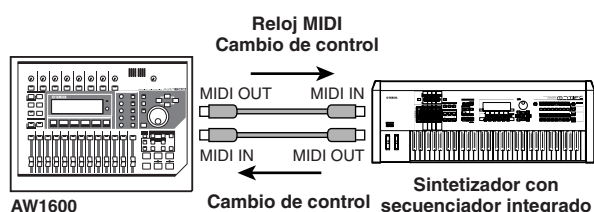


- Puede realizar la sincronización con MIDI Clock y con mensajes Start/Stop/Continue en lugar de usar MTC y MMC. Para más detalles acerca de los ajustes en este caso, consulte la sección "Grabación y reproducción de operaciones de mezcla de la AW1600 en el secuenciador de la estación de trabajo".

Grabación y reproducción de operaciones de mezcla de la AW1600 en el secuenciador de la estación de trabajo

Esta es la forma en que puede sincronizar la AW1600 y el secuenciador integrado del sintetizador de la estación de trabajo, y usar el secuenciador para grabar/reproducir las operaciones de fader y de panoramización que realice en la AW1600. Puesto que manipular los parámetros de mezcla de la AW1600 provocará la transmisión de un gran número de mensajes de cambio de control, se usará MIDI Clock (que usa menos datos) como señal de sincronización en lugar de MTC.

1 Conecte la AW1600 y la estación de trabajo tal como se indica en el siguiente diagrama.



2 En la sección Work Navigate, use la tecla [UTILITY] para acceder a la página MIDI 2 de la pantalla UTILITY. Active el botón MASTER del área MTC MODE y el botón CLK del área SYNC OUT.

Con estos ajustes, la AW1600 transmitirá mensajes MIDI Clock, Start/Stop/Continue y Song Position Pointer desde el conector MIDI OUT/THRU cuando esté funcionando.

● Ajustes de ejemplo para la sincronización con MIDI Clock y Start/Stop/Continue



3 Coloque el cursor en el área CTRL CHG MODE y gire 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 de qué forma los cambios de control corresponderán a los parámetros de mezcla de la AW1600. (Para más detalles acerca del contenido de cada selección, consulte la página 160). Si desea dividir las operaciones en canales MIDI separados para cada uno de los canales de pista de la AW1600, seleccione 1. Si desea que todos los canales de pista se controlen con un único canal MIDI, seleccione 2 o 3. Si selecciona 2 o 3, también necesitará ajustar el campo MIDI CH para especificar el canal MIDI que se utilizará para transmitir y recibir los cambios de control.

4 Realice los ajustes en el sintetizador de la estación de trabajo de manera que su secuenciador integrado siga los mensajes externos MIDI Clock. Ajuste también el secuenciador en el modo preparado para grabar.

Para más detalles acerca de cómo realizar estos ajustes, consulte el manual del sintetizador de la estación de trabajo.

NOTA

- Si el sintetizador de la 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 utilizar la AW1600 serán devueltos de inmediato a la estación de trabajo, lo que provocará disfunciones y anomalías.

5 Reproduzca la canción de la AW1600 desde el principio.

Cuando la AW1600 inicia la reproducción, transmite un mensaje Start y mensajes MIDI Clock al secuenciador, y este empieza a funcionar en sincronía con la AW1600.

6 Actúe sobre los parámetros de mezcla de la AW1600 como el fader y la panoramización.

Los cambios 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 (→ p. 160).

7 Cuando haya terminado de grabar, interrumpa la reproducción de la canción de la AW1600.

8 Ajuste el secuenciador de la estación de trabajo para que pase al modo de listo para reproducción y toque de nuevo la canción de la AW1600 desde el principio.

Los cambios de control grabados se transmitirán a la AW1600 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.

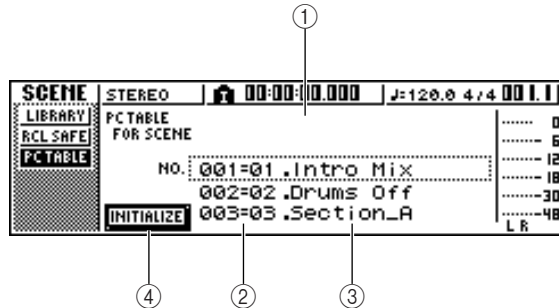
Cambio de escenas de la AW1600 desde el secuenciador de la estación de trabajo

Aquí se describe cómo transmitir los cambios de programa desde el secuenciador integrado de la estación de trabajo para cambiar escenas en la AW1600.

■ Asignación de escenas a cambios de programa

1 En la sección Control, use la tecla [SCENE] para acceder a la página PC TABLE de la pantalla SCENE.

En esta página puede asignar un número de escena a cada cambio de programa.



1 Lista

En esta lista se muestran las escenas 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 sobre este número y gire el dial [DATA/JOG] para subir o bajar por la lista.

3 Escena

Mueva el cursor a esta área y utilice el dial [DATA/JOG] para seleccionar la escena que desee asignar al número de programa correspondiente.

4 Botón INITIALIZE

Recupera las asignaciones de cambio de programa iniciales.



• 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 dial [DATA/JOG] para seleccionar el número de cambio de programa cuyas asignaciones desee cambiar.

3 Coloque el cursor sobre la escena de la lista y gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar la escena a la que desea asignar el correspondiente número de cambio de programa.

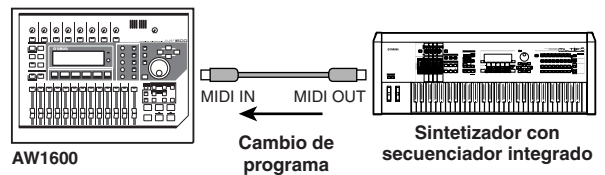
4 Repita los pasos 3–4 para asignar las escenas deseadas a otros números de cambio de programa.



• Si desea reajustar las asignaciones de escena a los ajustes iniciales, coloque el cursor sobre el botón INITIALIZE y pulse la tecla [ENTER].

■ Transmisión de cambios de programa para cambiar de escena

1 Conecte la AW1600 y el sintetizador de la estación de trabajo tal como se indica en el siguiente diagrama.



2 En la sección Work Navigate, use la tecla [UTILITY] para acceder a la página MIDI 2 de la pantalla UTILITY.



3 Ajuste el campo PGM CHG MODE en RX.

Con este ajuste, la AW1600 recibirá cambios de programa.

4 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 de estación de trabajo a la AW1600 en el canal MIDI que haya seleccionado.

La escena asignada a ese número de cambio de programa se recuperará.

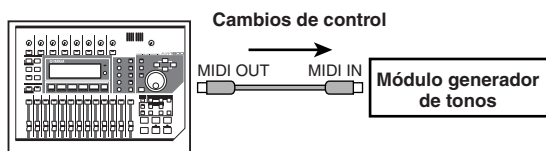


• Si inserta cambios de programa en las posiciones adecuadas de la pista del secuenciador, las escenas se restablecerán de forma automática mientras la AW1600 y el secuenciador funcionen en sincronía.

Control remoto de un módulo generador de tonos

Aquí se describe cómo puede utilizar la función MIDI Remote de la AW1600 para controlar de forma remota un módulo generador de tonos.

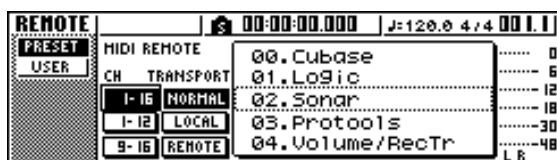
- 1 Conecte la AW1600 y el módulo generador de tonos tal como se indica en el siguiente diagrama.



AW1600

- 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.



- Mientras se muestra la pantalla REMOTE, las funciones de los faders y de las teclas [TRACK SEL] se desactivan; los faders y las teclas funcionarán como controladores que transmiten mensajes MIDI.
- La función MIDI Remote se activará siempre que la pantalla REMOTE esté visible.

- 3 Gire el dial [DATA/JOG] para seleccionar el valor predefinido que desee usar.

Por ejemplo, si selecciona 06 (XG 1-16), los faders de la AW1600 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.

- 4 Si es necesario, use los botones del área CH para seleccionar los canales MIDI a los que corresponderán los faders y las teclas [TRACK SEL].

Los botones del área CH seleccionan la combinación de canales MIDI que están asignados a los faders y a la teclas [TRACK SEL]. Para la combinación de canales MIDI usada cuando se activa cada botón, consulte “MIDI y funciones de utilidad” (→ p. 157).

- 5 Maneje los faders y las teclas [TRACK SEL] de la AW1600.

Los mensajes asignados a los faders 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 faders y las teclas [TRACK SEL] de la AW1600. Para obtener más detalles, consulte “MIDI y funciones de utilidad” (→ p. 157).

Utilización de efectos externos

Como alternativa al uso de efectos internos, puede usarse un procesador de efectos externo conectado a la toma STEREO/AUX OUT. Como ejemplo, aquí se explica cómo utilizar el bus AUX 1 para aplicar una reverberación mono-in stereo-out a los canales de pista durante la mezcla.

1 Baje el fader [STEREO] a la posición $-\infty$.

2 En la sección Selected Channel, pulse varias veces o mantenga pulsado el mando [PAN/BAL] y use las teclas del CURSOR [▲]/[▼] para acceder a la página AUX OUT de la pantalla PAN.

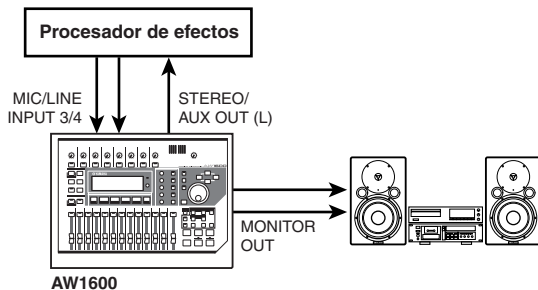
En esta página, puede seleccionar una de las señales siguientes que se emitirán desde las tomas STEREO/AUX OUT.

- **STEREO** Stereo bus (por defecto)
- **AUX 12**..... AUX bus 1/2

3 Coloque el cursor sobre el botón AUX 1/2 y pulse la tecla [ENTER].

La señal bus AUX 1 se emitirá desde el canal L de las tomas STEREO/AUX OUT, y la señal bus AUX 2 se emitirá desde el canal R de las tomas STEREO/AUX OUT.

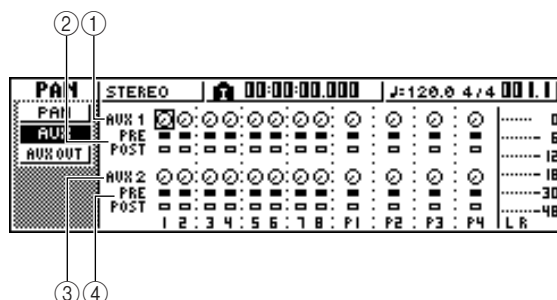
4 Tal como se indica en el siguiente diagrama, conecte el procesador externo de efectos a la AW1600.



NOTA

• Si realiza esta conexión con el fader [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.



① Mandos AUX 1

Ajuste el nivel de envío de las señales emitidas desde cada canal al bus AUX 1.

② PRE/POST (línea superior)

Seleccione la posición desde la que se envía la señal de cada canal al bus AUX 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 fader.
- **POST (post-fader)**Se enviará la señal inmediatamente después del fader.

③ Mandos AUX2

Ajuste el nivel de envío de las señales emitidas desde cada canal al bus AUX 2.

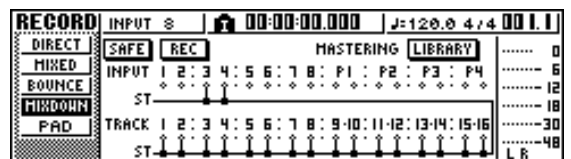
④ PRE/POST (línea inferior)

Seleccione la posición desde la que se envía la señal de cada canal al bus AUX 2. Desplace el cursor y pulse la tecla [ENTER] para alternar entre PRE y POST.

6 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.

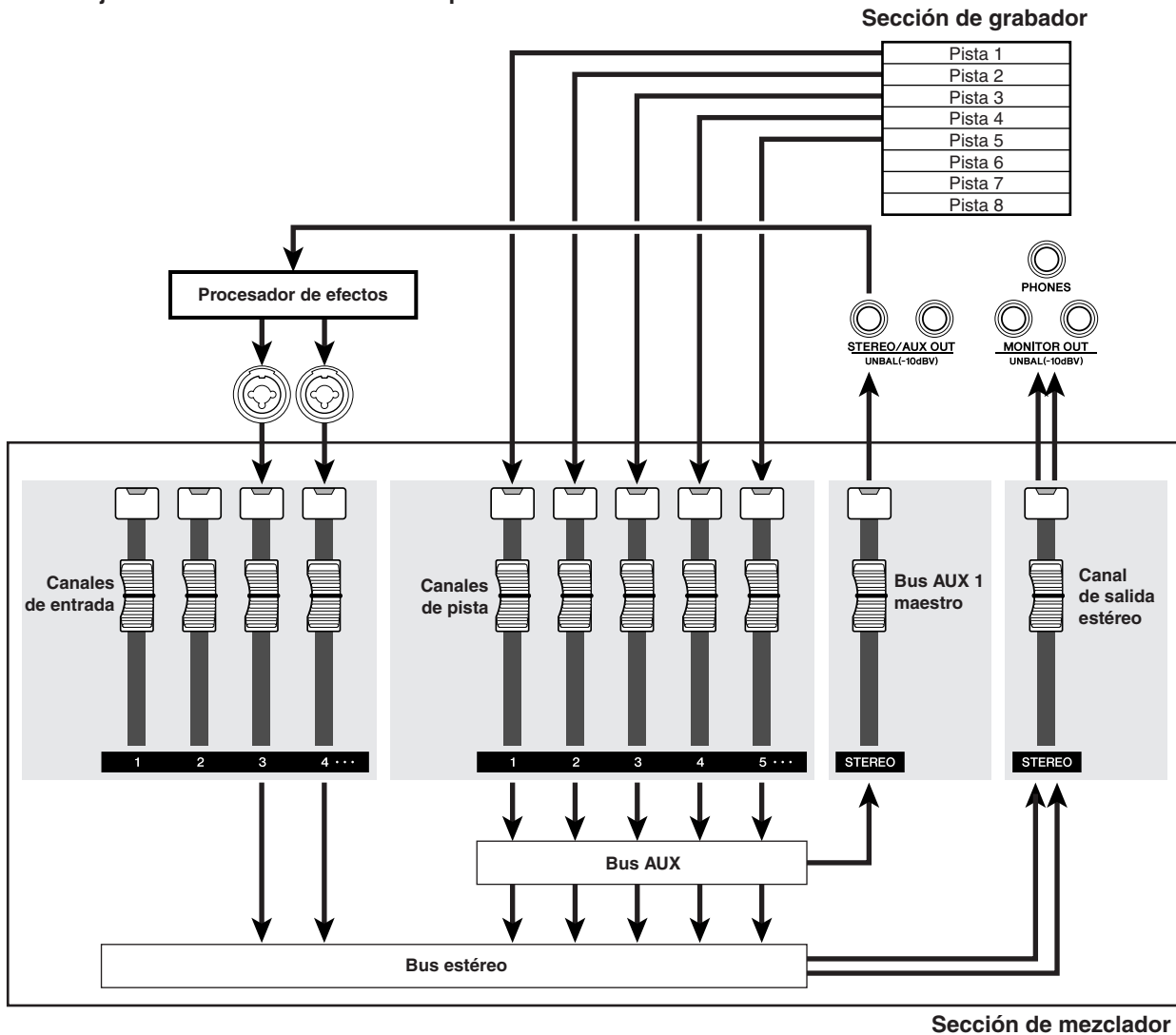
Con los ajustes actuales, la señal del canal de la pista se enviará desde el bus AUX 1 a través de la toma STEREO/AUX OUT al procesador de efectos externo.

7 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.



Con estos ajustes, el sonido sin procesar de los canales de pista 1-16 y el sonido de efecto devuelto a los canales de entrada 3/4 se enviarán al bus estéreo y mezclado. Puede escuchar estas señales a través de las tomas MONITOR OUT.

● Flujo de señal cuando se utiliza un procesador de efectos externo



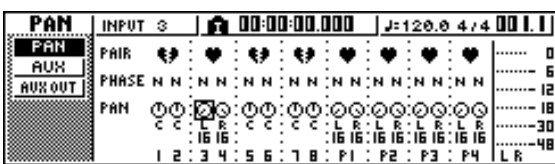
Utilización de la AW1600 con dispositivos externos

8 Desde la sección Selected Channel, pulse varias veces el mando [PAN/BAL] para acceder a la página PAN de la pantalla PAN y separe los ajustes de panoramización de los canales de entrada 3/4.

El efecto de sonido se escuchará en estéreo. Si lo desea puede especificar los canales de entrada 3/4 como un par.

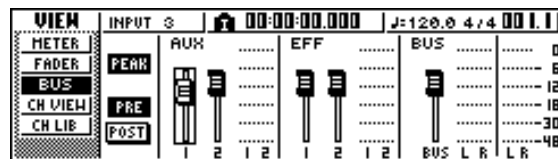
NOTA

- Si usa estos ajustes, deje los mandos AUX 1 y AUX 2 de los canales de entrada 3/4 en la posición situada más a la izquierda ($-\infty$ dB). Si sube estos niveles, la señal se reproducirá en bucle, creando una oscilación.



9 Suba el fader [STEREO] hasta la posición 0 dB y, mientras reproduce 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 maestro del bus AUX 1, use la página BUS de la pantalla VIEW (o la página AUX OUT de la pantalla PAN).



10 Desde la página MIXDOWN de la pantalla RECORD, active el botón REC y realice la mezcla.

NOTA

- Cuando acabe con la mezcla, cambie los ajustes de la página AUX OUT de la pantalla PAN a sus valores originales de STEREO.

15

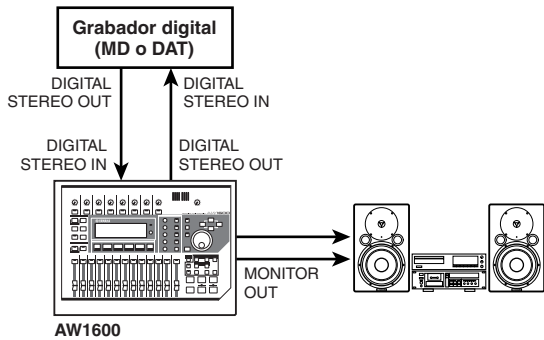
Conexión de un grabador digital como MD o DAT

Al conectar un grabador digital a la toma DIGITAL STEREO IN o DIGITAL STEREO OUT de la AW1600, puede realizar mezclas en el grabador digital como MD o DAT al tiempo que conserva la señal en el dominio digital o grabar una señal audio del grabador digital en la AW1600.

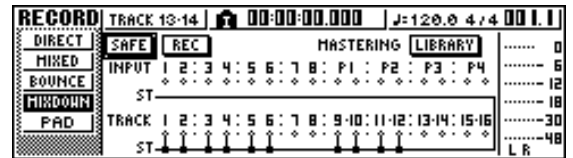
Mezclas en un grabador digital

Aquí se explica cómo conectar un grabador digital a la toma DIGITAL STEREO OUT de la AW1600 y realizar la mezcla. La toma DIGITAL STEREO OUT siempre genera 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.

- 1 Baje el fader [STEREO] a la posición $-\infty$.
- 2 Tal como se indica en el siguiente diagrama, conecte la AW1600 al grabador digital.



- 3 Use la tecla [RECORD] de la sección Quick Navigation para acceder a la página MIXDOWN de la pantalla RECORD, y seleccione los canales que desee enviar al bus estéreo.

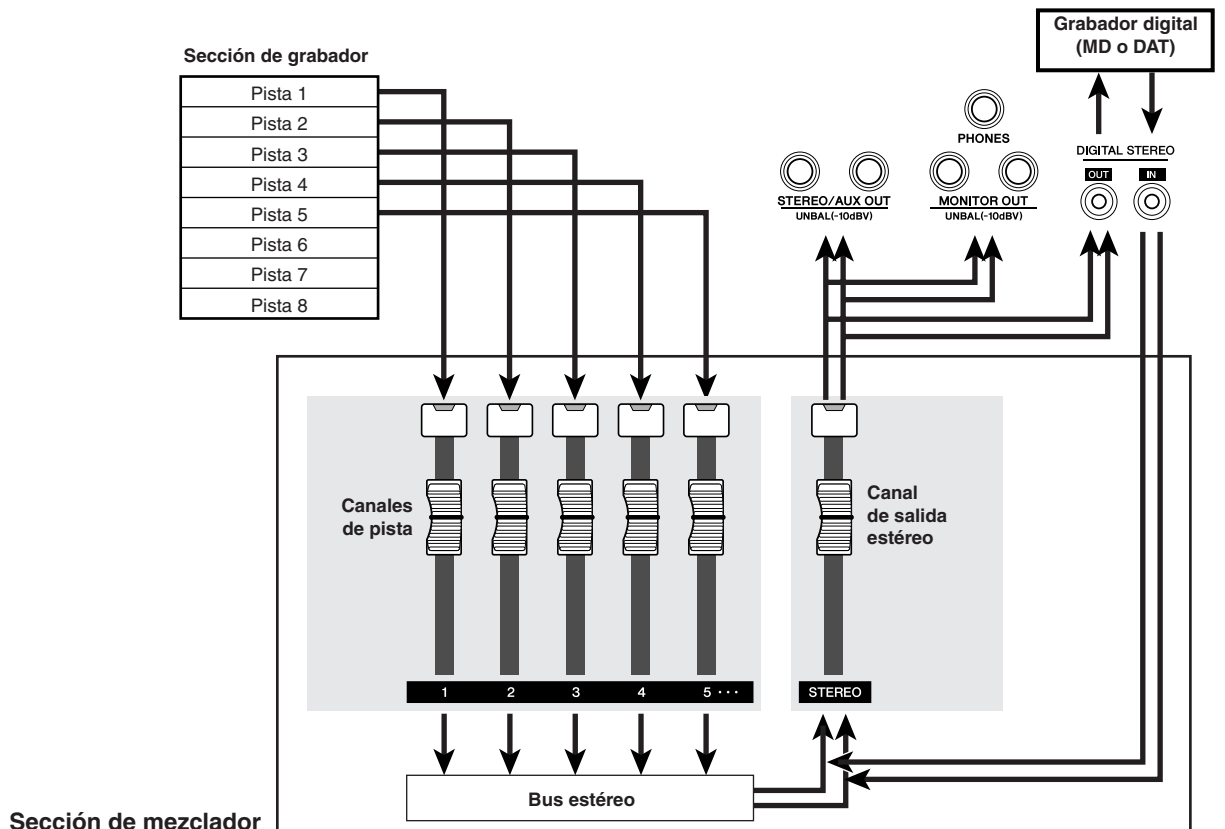


- 4 Suba el fader [STEREO] hasta la posición de 0 dB, y mientras reproduce la canción, ajuste el nivel, panoramización, EQ y las dinámicas para cada canal de pista. Si lo desea, puede usar la biblioteca de masterización.

- 5 Cuando finalice de ajustar el sonido y los niveles, coloque el grabador digital en el modo de grabación y luego reproduzca en la AW1600 desde el principio y realice la mezcla. Esta vez, no es necesario que pulse el botón REC de la página MIXDOWN.

- 6 Cuando haya acabado la mezcla, detenga el funcionamiento de la AW1600 y el grabador digital.

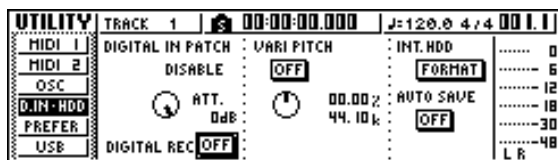
● Flujo de la señal al mezclar en un grabador digital



Utilización de la AW1600 con dispositivos externos

Para reproducir el grabador digital y escuchar la grabación, conecte la toma DIGITAL STEREO OUT del grabador digital a la toma DIGITAL STEREO IN de la AW1600 y realice los pasos siguientes.

- Si desea escuchar el resultado grabado en el grabador digital, baje el fader [STEREO] hasta la posición $-\infty$ y use la tecla [UTILITY] para acceder a la página D.IN - HDD de la pantalla UTILITY.



- Coloque el cursor sobre el botón DIGITAL REC ON/OFF y pulse la tecla [ENTER].

Un mensaje le pedirá confirmación sobre el cumplimiento de las leyes de derechos de autor. Si desea aceptar las condiciones descritas en "Aviso de Copyright" (→ p. 6), sitúe el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER]. Se activará el botón DIGITAL REC ON/OFF y la introducción 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 la toma DIGITAL STEREO IN.

Con este ajuste, la señal de entrada desde la toma 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.

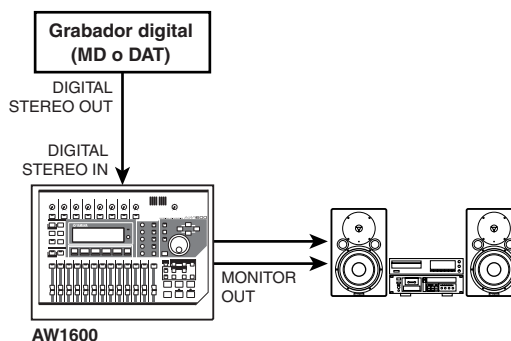
- Suba el fader [STEREO] a la posición 0 dB y reproduzca desde el grabador digital.

Grabación de datos de audio desde un grabador digital

Esta es la forma en que la señal del grabador digital conectado a la toma DIGITAL STEREO IN puede grabarse en una pista de la AW1600 siempre de forma digital.

- Baje el fader [STEREO] a la posición $-\infty$.

- Tal como se indica en el siguiente diagrama, conecte el grabador digital a la AW1600.



- Use la tecla [UTILITY] para acceder a la página D.IN • HDD de la pantalla UTILITY.

- Coloque el cursor sobre el botón DIGITAL REC ON/OFF y pulse la tecla [ENTER].

Un mensaje le pedirá confirmación sobre el cumplimiento de las leyes de derechos de autor. Si desea aceptar las condiciones descritas en "Aviso de Copyright" (→ p. 6), sitúe el cursor en el botón OK y pulse la tecla [ENTER]. Se activará el botón DIGITAL REC ON/OFF y se activará la introducción 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 la toma DIGITAL STEREO IN.

NOTA

• Si es necesario, use la página INIT de la pantalla MONITOR para inicializar los canales de entrada.

- Use la tecla [RECORD] de la sección Quick Navigation para acceder a la página DIRECT de la pantalla RECORD y seleccione los canales de entrada 1/2 directamente a las pistas 1/2.



- Suba el fader [STEREO], reproduzca desde el grabador digital y compruebe el nivel de grabación y el nivel de escucha.

NOTA

• Si desea bajar el nivel de grabación, pase a la página FADER de la pantalla VIEW y baje los faders de pantalla para los canales de entrada 1/2. (Los mandos [GAIN] no tienen efecto en las señales de entrada desde la toma DIGITAL STEREO INPUT.)

- Cuando finalice con el ajuste de los niveles, coloque la AW1600 en el modo de grabación y reproduzca desde el grabador digital.

Apéndice

Lista de biblioteca de entrada

Nº	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: Guitarra 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 "crunch" ligero adecuado para los acordes (que pueden sonar).
03	Studio Lead	Dist->Delay	Solista con sonido retardado, con un carácter similar al de un amplificador.
04	Clean Lead	Rev->Sympho	Sonido limpio y transparente.
05	Hard Blues	AmpSimulate	Sonido "hard blues" con una gran distorsión.
06	Melody Drive	Dist->Delay	Sonido con un sostenido prolongado, adecuado para melodías o baladas.
07	Pop Rythm	Mono Delay	Sonido de acompañamiento nítido con "duplicado".
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	NeoRockabilly	Dist->Delay	Sonido rockabilly utilizando un retardo 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 un retardo aplicados con moderación.
15	Pop Chorus	Chorus	Sonido de coro adecuado para una amplia gama de usos, desde acordes hasta arpegios.
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 punteado.
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 integrado.
21	Smooth Lead	AmpSimulate	Solista con distorsión suave, con una suave sensación al interpretar.
22	Crunch Box	AmpSimulate	Sonido "crunch" con una buena cantidad de distorsión, útil para cualquier tipo de guitarra, de acompañamiento o solista.
23	Double Drive	Dist->Delay	Distorsión heavy con "duplicado".
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: Guitarra acústica			
26	Arpeggio	Rev+Sympho	Sonido grácil de arpegio, con una buena definición.
27	Chorus	Chorus	Sonido profundo de coro, 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 acompañamiento de bajo.
30	Stroke	Symphonic	Sonido sinfónico efectivo en una interpretación melódica de una sola nota.
BA: Bajo			
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	Melodía	Rev->Chorus	Sonido de tono dulce para melodías solistas.
VO: Vocal			
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 retardo 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.
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

Nº	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 originales (dinámicas). Ideal para canciones en las que las gamas media y baja son importantes.
03	HARD ATTACKY	Limitador que enfatiza los ataques y produce un sentido global "plano". Ideal para canciones 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 las décadas de los 60 y 70. (Ideal para rock de estilo Beatles de los 60 y 70, o más recientemente para el estilo de Vincent Gallo.)
07	DARK/HARD	Limitador duro que produce un toque intensamente plano característico de las décadas de los 60 y 70. (Ideal si desea que la canción suene como el rock de los 60 ó 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.

Nº	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 "chispeante".
007	High Hat	Utiliza un charles apretado, enfatizando la gama media y alta.
008	Percusión	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 eléctrico.
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 compresor.
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 distorsionado.
017	E.G.Crunch 2	Ésta es una variación sobre el programa 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 programa 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 programa 020. También puede utilizarlo para la guitarra eléctrica con cuerdas de tripa.
022	A.G.Arpeg. 1	Corrige la técnica de arpeggio de una guitarra acústica.
023	A.G.Arpeg. 2	Ésta es una variación sobre el programa 022.
024	BrassSection	Utilíciclo con trompetas, trombones o saxo. Con un instrumento, ajuste la frecuencia HIGH o H-MID.
025	Male Vocal 1	Utilíciclo 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 programa 025.
027	Female Vo. 1	Utilíciclo 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 programa 027.
029	Chorus&Harmo	Utilíciclo como plantilla para un chorus. Hace que todo el chorus sea mucho más brillante.
030	Total EQ 1	Utilíciclo en el bus STEREO durante la mezcla. Para más efectos, inténtelo con un compresor.
031	Total EQ 2	Ésta es una variación sobre el programa 030.
032	Total EQ 3	Ésta es una variación sobre el programa 030. Estos programas también se utilizan para entradas estéreo o retornos de efectos externos.
033	Bass Drum 3	Ésta es una variación sobre el programa 001. Se eliminan las gamas baja y media.
034	Snare Drum 3	Ésta es una variación sobre el programa 003. Crea un sonido bastante grueso.
035	Tom-tom 2	Ésta es una variación sobre el programa 005. Enfatiza las gamas media y alta.
036	Piano 3	Ésta es una variación sobre el programa 013.
037	Piano Low	Se utiliza para la gama baja del sonido del piano grabado en estéreo. Se utiliza con el programa 038.
038	Piano High	Se utiliza para la gama alta del sonido del piano grabado en estéreo. Se utiliza con el programa 037.
039	Fine-EQ Cass	Se utiliza para grabar a o desde cassette para conseguir un sonido más nítido.
040	Narrator	Se utiliza para grabar una voz que lee un texto.
041-128	[No Data!]	Área del usuario.

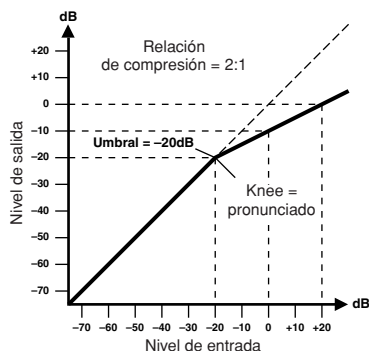


- Los programas EQ se programaron para grabar instrumentos musicales acústicos. Si los utiliza para un sampler, sintetizador, o unidad de percusión, ajuste los parámetros en consecuencia.

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 AW1600 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 (compond), 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.

Parámetros del compresor (CMP):

Parámetro	Valor
Threshold (dB)	De -54 a 0 (55 puntos)
Ratio (relación)	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 (codo)	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 compresor. Las señales de nivel inferior al del umbral pasan sin verse afectadas. Las señales con un nivel del umbral igual o superior se comprimen mediante el total especificado al utilizar el parámetro Ratio. La señal de disparo se determina utilizando el parámetro KEYIN SOURCE .

• **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 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. 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.

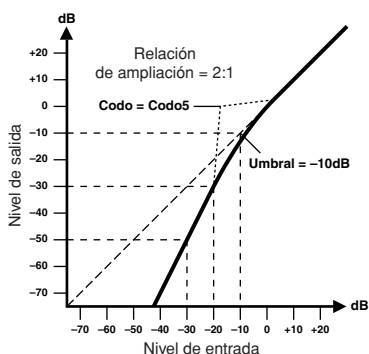
• **Attack** controla la rapidez con la que se comprime la señal después de que el compresor se haya disparado. Con un tiempo de ataque rápido, la señal se comprime casi inmediatamente. Con un tiempo de ataque lento, la señal transitoria inicial de un sonido pasa sin verse afectada.

• **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 suave, 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 ganancia normal después de que el nivel de la señal de disparo disminuya por debajo del umbral. Si el tiempo de liberación es demasiado corto, la ganancia se recuperará demasiado rápido provocando un bombeo en el nivel-fluctuaciones de la ganancia 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.

■ Expander (expansor)



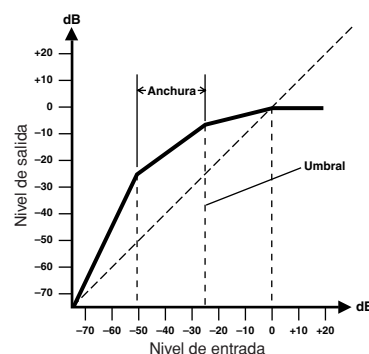
Un ampliador es otra forma de control de nivel automático. Atenuando la señal por debajo del umbral, el ampliador reduce el ruido de nivel bajo y aumenta de forma efectiva la gama de dinámicas del material grabado.

Parámetros del ampliador (EXP):

Parámetro	Valor
Threshold (dB)	De -54 a 0 (55 puntos)
Ratio (relación)	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 (codo)	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 del umbral igual o inferior se atenúan mediante el total especificado al utilizar el parámetro Ratio. La señal de disparo se determina utilizando el parámetro KEYIN SOURCE .
- **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 suave, 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 ganancia normal después de que el nivel de la señal de disparo disminuya por debajo del umbral.

■ Compander



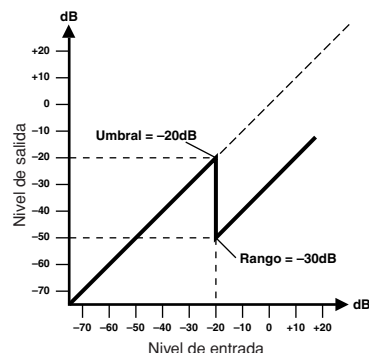
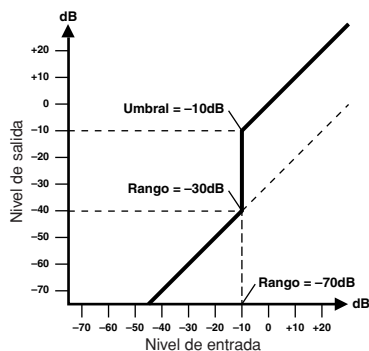
Un compander es un compresor-amplificador-una combinación de compresión y ampliación de la señal. El compander atenúa la señal de entrada sobre el umbral así como el nivel por debajo de la amplitud. Para todos los materiales de dinámicas, este programa le permite retener la gama de dinámicas sin tener que preocuparse por los niveles excesivos de la señal de salida ni por el truncamiento.

Parámetros del CompanderH (CPH) y CompanderS (CPS):

Parámetro	Valor
Threshold (dB)	De -54 a 0 (55 puntos)
Ratio (relación)	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 del umbral igual o inferior se atenúan mediante el total especificado al utilizar el parámetro Ratio. La señal de disparo se determina utilizando el parámetro KEYIN SOURCE .
- **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 ganancia 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 del 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 específico. 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)	-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 del 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 del 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 KEYIN SOURCE .

• **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 del 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 del 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 ganancia 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 AW1600. Para más detalles acerca de la función de cada parámetro, consulte la página 182.

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 batería 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 amplificador 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 (violonchelo, 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 muestreados (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)

Amplificador 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 Limiter 1 (CPS)**037 Limiter 2 (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. 188) 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

Nº	Título	Type (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 un 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. (primeras reflexiones)	Un efecto que aísla sólo el componente de primera reflexión (ER) de la reverberación. 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

Nº	Título	Type (tipo)	Descripción
08	Mono Delay	MONO DELAY (retardo mono)	Mono delay con operaciones simples. Utilizar cuando no necesita utilizar parámetros complejos.
09	Retardo estéreo	STEREO DELAY (retardo estéreo)	Retardo estéreo con izquierda y derecha independiente.
10	Mod.delay	MOD.DELAY	Delay mono con modulación.
11	Delay LCR	DELAY LCR (retardo ICD)	Delay de tres golpes (L, C, R).
12	Eco	ECHO (eco)	Retardo 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

Nº	Título	Type (tipo)	Descripción
13	Chorus	CHORUS	Chorus estéreo de tres fases.
14	Flange	FLANGE (flange dinámico)	El efecto flanging tan conocido.
15	Symphonic	SYMPHONIC (sinfónico)	Efecto patentado de Yamaha que produce una modulación más rica y compleja que el chorus normal.
16	Phaser	PHASER (desfase dinámico)	Deslizador estéreo con etapas 2–16 de combinación de fases.
17	Auto Pan	AUTO PAN	Un efecto que cíclicamente desplaza el sonido entre izquierda y derecha.
18	Tremolo	TREMOLO	Tremolo.
19	HQ.Pitch	HQ.PITCH (solo efecto 2)	Sólo cambia de afinación una nota, pero se produce un efecto estable.
20	Dual Pitch	DUAL PITCH (afinación dual)	Cambio de afinación estéreo con ajustes de afinación izquierdo y derecho independientes.
21	Rotary	ROTARY (altavoz giratorio)	Simulación de un altavoz giratorio.
22	Ring Mod.	RING MOD (modulador de anillo)	Un efecto que modifica la afinación aplicando amplitud de modulación a la frecuencia de entrada. En el AW1600, 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

Nº	Título	Type (tipo)	Descripción
24	Distorsión	DISTORTION (distorsión)	Distorsión.
25	Simulador de Amplificador	AMP SIMULATE (simulador de amplificador)	Simulador de amplificador de guitarra.

■ Efectos de dinámica

Nº	Título	Type (tipo)	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	Controlador de desfase gestionado dinámicamente. Responde a la velocidad MIDI Note On cuando SOURCE se ajusta a MIDI.

■ Efectos combinados

Nº	Título	Type (tipo)	Descripción
29	Rev+Chorus	REV+CHORUS (reverberación y chorus)	Reverberación y coro en paralelo.
30	Rev->Chorus	REV->CHORUS	Reverberación y coro en serie.
31	Rev+Flange	REV+FLANGE (reverberación y flange)	Reverberación y flanger en paralelo.
32	Rev->Flange	REV->FLANGE	Reverberación y flanger en serie.
33	Rev+Sympho.	REV+SYMPHO. (reverberación y sinfónico)	Reverberación y sinfónico en paralelo.
34	Rev->Sympho.	REV->SYMPHO.	Reverberación y sinfónico en serie.
35	Rev->Pan	REV->PAN	Reverb y -panoramización automática en paralelo.
36	Delay+ER.	DELAY+ER. (retardo y primeras reflexiones)	Retardo y primeras reflexiones en paralelo.
37	Delay->ER.	DELAY->ER.	Retardo y primeras reflexiones en serie.
38	Delay+Rev	DELAY+REV (retardo y reverberación)	Retardo y reverberación en paralelo.
39	Delay->Rev	DELAY->REV	Retardo y reverberación en serie.
40	Dist->Delay	DIST->DELAY	Distorsión y retardo en serie.

■ Otros efectos

Nº	Título	Type (tipo)	Descripción
41	Multi.Filter	MULTI.FILTER	Filtro paralelo de tres -bandas (24 dB/octava).

Parámetros de efectos

■ REVERB HALL (reverberación de sala de conciertos), REVERB ROOM (reverberación de habitación), REVERB STAGE (reverberación de escenario), REVERB PLATE (reverberación de placas)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
REV TIME	0,3– 99,0 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0,0– 500,0 mseg	Retardo 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 (extensión de reverberación izquierda–derecha)
DENSITY	0 – 100%	Densidad de reverberación
E/R DLY	0,0– 100,0 mseg	Retardo entre primeras reflexiones y reverberación
E/R BAL.	0 – 100%	Balance de primeras reflexiones y reverb (0% = ER, 100% = reverb)
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
GATE LVL	OFF, de –60 a 0 dB	Nivel al que entra en acción la puerta
ATTACK	0– 120 mseg	Velocidad de apertura de puerta
HOLD	0,02 ms – 2,13 s	Tiempo de apertura de puerta
DECAY	6,0 ms – 46,0 s	Velocidad de cierre de la puerta
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ EARLY REF. (primeras reflexiones)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de primera reflexión
ROOMSIZE	0.1 – 20.0	Separación de reflexión
LIVENESS	0 – 10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = muerte, 10 = vida)
INI.DLY	0,0– 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
DIFF.	0 – 10	Difusión de reverberación (extensión de reverberación izquierda–derecha)
DENSITY	0 – 100%	Densidad de reverberación
ER NUM.	1 – 19	Número de primeras reflexiones
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ GATE REVERB (reverberación con puerta), REVERSE GATE (inversión de puerta)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
TYPE	Type-A, Type-B	Tipo de simulación de primera reflexión
ROOMSIZE	0.1 – 20.0	Separación de reflexión
LIVENESS	0 – 10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = muerte, 10 = vida)
INI.DLY	0,0– 500,0 mseg	Retardo inicial antes de que empiece la reverberación
DIFF.	0 – 10	Difusión de reverberación (extensión de reverberación izquierda–derecha)
DENSITY	0 – 100%	Densidad de reverberación
ER NUM.	1 – 19	Número de primeras reflexiones
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ MONO DELAY (retardo mono)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
DELAY	0.0– 2730.0 mseg	Tiempo de retardo
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ STEREO DELAY (retardo estéreo)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
DELAY L	0.0– 1350.0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
FB.G L	De –99 a +99%	Realimentación del canal izquierdo (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
DELAY R	0.0– 1350.0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
FB.G R	De –99 a +99%	Realimentación del canal derecho (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ MOD.DELAY

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
DELAY	0.0– 2725.0 mseg	Tiempo de retardo
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
FREQ.	0,05 – 40,00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DELAY LCR (retardo ICD)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
DELAY L	0.0– 2730.0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY C	0.0– 2730.0 mseg	Tiempo de retardo del canal central
DELAY R	0.0– 2730.0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
LEVEL L	De –100 a +100%	Nivel de retardo del canal izquierdo
LEVEL C	De –100 a +100%	Nivel de retardo del canal central
LEVEL R	De –100 a +100%	Nivel de retardo del canal derecho
FB.DLY	0.0– 2730.0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ ECHO (eco)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
DELAY L	0.0– 1350.0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
FB.DLY L	0.0– 1350.0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación del canal izquierdo
FB.G L	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal izquierdo (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
DELAY R	0.0– 1350.0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
FB.DLY R	0.0– 1350.0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación del canal derecho
FB.G R	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal derecho (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
L->R FBG	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal izquierdo al derecho (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
R->L FBG	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal derecho al izquierdo (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ CHORUS

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
FREQ.	0,05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
PM DEP.	0 – 100%	Profundidad de modulación de afinación
AM DEP.	0 – 100%	Profundidad de modulación del amplificador
MOD.DLY	0.0– 500.0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
LSH F	21.2– 8.00 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100– 8.00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia de ecualizador paramétrico
EQ Q	10 – 0.10	Ancho de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50.0– 16.0 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ FLANGE (flange dinámico)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
FREQ.	0,05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0.0– 500.0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
LSH F	21.2– 8.00 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100– 8.00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia de ecualizador paramétrico
EQ Q	10 – 0.10	Ancho de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50.0– 16.0 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ SYMPHONIC (sinfónico)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
FREQ.	0,05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0.0– 500.0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
WAVE	Sine, Tri	Forma de onda de modulación
LSH F	21.2– 8.00 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100– 8.00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia de ecualizador paramétrico
EQ Q	10 – 0.10	Ancho de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50.0– 16.0 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ PHASER (desfase dinámico)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
FREQ.	0,05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
OFFSET	0 – 100	Desplazamiento de frecuencia de fase-conmutada más bajo
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Número de estados de conmutación de fase
LSH F	21.2– 8.00 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving bajo
HSH F	50.0– 16.0 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ AUTOPAN (panorámico automático)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
FREQ.	0,05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
DIR.	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	Dirección de panoramización
WAVE	Sine, Tri, Square	Forma de onda de modulación
LSH F	21.2– 8.00 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100– 8.00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia de ecualizador paramétrico
EQ Q	10 – 0.10	Ancho de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50.0– 16.0 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ TREMOLO

Parámetro	Intervalo de ajustes	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 del filtro shelving bajo
LSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100– 8.00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia de ecualizador paramétrico
EQ Q	10 – 0.10	Ancho de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50.0– 16.0 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	De–12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ HQ.PITCH (solo efecto 2)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
PITCH	De -12 a +12 semitonos	Cambio de afinación
FINE	De –50 a +50 centésimas	Cambio fino de afinación
DELAY	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
MODE (modo)	1 – 10	Precisión de cambio de afinación
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DUAL PITCH (afinación dual)

Parámetro	Intervalo de ajustes	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 mseg	Tiempo de retardo del canal 1
FB.G 1	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal #1 (más los valores para la realimentación de fase- normal, menos los valores para la realimentación 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 mseg	Tiempo de retardo del canal 2
FB.G 2	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación del canal #2 (más los valores para la realimentación de fase- normal, menos los valores para la realimentación 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 (modo)	1 – 10	Precisión de cambio de afinación
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ ROTARY (altavoz giratorio)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
ROTATE	STOP, START	Detención e inicio de rotación
SPEED	SLOW, FAST	Velocidad de rotación (consulte los parámetros SLOW y FAST)
DRIVE	0 – 100	Nivel de saturación
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 anillo)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
SOURCE	OSC, SELF	Fuente de modulación: oscilador o señal de entrada
OSC FREQ	0.0– 5000.0 Hz	Frecuencia del 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

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
FREQ.	0.05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
TYPE	LPF, HPF, BPF	Tipo de filtro: pasa bajos, pasa altos, pasa 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 de modulación del canal-derecho
LEVEL (nivel)	0 – 100	Nivel de salida
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DISTORTION (distorsión)

Parámetro	Intervalo de ajustes	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 principal
TONE	De –10 a +10	Tono
N.GATE	0 – 20	Reducción de ruido
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ AMP SIMULATE (simulador de amplificador)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
AMP TYPE	STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI, FLAT	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 principal
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	Ganancia de ecualizador paramétrico
EQ Q	10.0 – 0.10	Ancho de banda de ecualizador paramétrico
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DYNA.FILTER

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
SOURCE	INPUT, MIDI	Fuente de control: señal de entrada o velocidad de MIDI Note On
SENSE	0 – 100	Sensibilidad
TYPE	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 hacia abajo
DECAY	6,0 ms – 46,0 s	Velocidad de caída de cambio de frecuencia de filtro
LEVEL (nivel)	0 – 100	Nivel de salida
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DYNA.FLANGE

Parámetro	Intervalo de ajustes	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%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
OFFSET	0 – 100	Desplazamiento del tiempo de retardo
DIR.	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o hacia abajo
DECAY	6,0 ms – 46,0 s	Velocidad de caída
LSH F	21.2– 8.00 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	De-12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving bajo
EQ F	100– 8.00 k [Hz]	Frecuencia central de ecualizador paramétrico
EQ G	De-12 a +12 [dB]	Ganancia de ecualizador paramétrico
EQ Q	10 – 0.10	Ancho de banda de ecualizador paramétrico
HSH F	50.0– 16.0 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	De-12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DYNA.PHASER

Parámetro	Intervalo de ajustes	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%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
OFFSET	0 – 100	Desplazamiento de frecuencia de fase-conmutada más bajo
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Número de estados de conmutación de fase
DIR.	UP, DOWN	Cambio de frecuencia hacia arriba o hacia abajo
DECAY	6,0 ms – 46,0 s	Velocidad de caída
LSH F	21.2– 8.00 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving bajo
LSH G	De-12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving bajo
HSH F	50.0– 16.0 k [Hz]	Frecuencia del filtro shelving alto
HSH G	De-12 a +12 [dB]	Ganancia del filtro shelving alto
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ REV+CHORUS (reverberación y chorus)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
REV TIME	0,3– 99.9 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0.05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
PM DEP.	0 – 100%	Profundidad de modulación de afinación
AM DEP.	0 – 100%	Profundidad de modulación del amplificador
MOD.DLY	0.0– 500.0 mseg	Tiempo de retardo 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

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
REV TIME	0,3– 99.9 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0.05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
PM DEP.	0 – 100%	Profundidad de modulación de afinación
AM DEP.	0 – 100%	Profundidad de modulación del amplificador
MOD.DLY	0.0– 500.0 mseg	Tiempo de retardo 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 (reverberación y flange)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
REV TIME	0,3– 99.9 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0.05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0.0– 500.0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
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

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
REV TIME	0,3– 99.9 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0.05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0.0– 500.0 mseg	Tiempo de retardo de modulación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
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. (reverberación y sinfónico)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
REV TIME	0,3– 99.9 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0.05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0.0– 500.0 mseg	Tiempo de retardo 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.

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
REV TIME	0,3– 99.9 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0.05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
MOD.DLY	0.0– 500.0 mseg	Tiempo de retardo 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

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
REV TIME	0,3– 99.9 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
FREQ.	0.05– 40.00 Hz	Velocidad de modulación
DEPTH	0 – 100%	Profundidad de modulación
DIR.	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	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

■ DELAY+ER. (retardo y primeras reflexiones)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
DELAY L	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
FB.DLY	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
FB.GAIN	De –99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de primera reflexión
ROOMSIZE	0.1 – 20.0	Separación de reflexión
LIVENESS	0 – 10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = muerte, 10 = vida)
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 primeras reflexiones
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
DLY/ER	0 – 100%	Balance de delay y primeras reflexiones (0% = primeras reflexiones, 100% = delay)
MIX BAL.	0 – 100 [%]	Balance mixto de los efectos y sonidos secos

■ DELAY->ER.

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
DELAY L	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
FB.DLY	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
FB.GAIN	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
TYPE	S-Hall, L-Hall, Random, Revers, Plate, Spring	Tipo de simulación de primera reflexión
ROOMSIZE	0.1 – 20.0	Separación de reflexión
LIVENESS	0 – 10	Características de caída de primeras reflexiones (0 = muerte, 10 = vida)
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 primeras reflexiones
HPF (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
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 (retardo y reverberación)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
DELAY L	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
FB.DLY	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
FB.GAIN	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
DELAY HI	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas de retardo
REV TIME	0,3– 99.9 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
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

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
DELAY L	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo del canal izquierdo
DELAY R	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo del canal derecho
FB.DLY	0.0– 1000.0 mseg	Tiempo de retardo de realimentación
FB.GAIN	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
DELAY HI	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas de retardo
REV TIME	0,3– 99.9 seg	Tiempo de reverberación
INI.DLY	0.0– 500.0 mseg	Retardo 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 (filtro pasa altos)	Thru, 21,2 Hz – 8,0 kHz	Frecuencia de corte de filtro pasa-altos
LPF (filtro pasa bajos)	50 Hz – 16,0 kHz, Thru	Frecuencia de corte de filtro pasa-bajos
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

Parámetro	Intervalo de ajustes	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 principal
TONE	De -10 a +10	Control de tono
N.GATE	0 – 20	Reducción de ruido
DELAY	0.0– 2725.0 mseg	Tiempo de retardo
FB.GAIN	De -99 a +99%	Ganancia de realimentación (valores positivos para la realimentación de fase-normal, valores negativos para la realimentación con inversión-de fase)
HI.RATIO	0.1 – 1.0	Proporción de realimentación de frecuencias-altas
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 (multifiltro)

Parámetro	Intervalo de ajustes	Descripción
TYPE 1	HPF, LPF, BPF	Tipo de filtro 1: pasa bajos, pasa altos, pasa banda
TYPE 2	HPF, LPF, BPF	Tipo de filtro 2: pasa bajos, pasa altos, pasa banda
TYPE 3	HPF, LPF, BPF	Tipo de filtro 3: pasa bajos, pasa altos, pasa 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 AW1600.

L : LOOP
 O ONESHOT (Reproducción de un disparo)
 - : Sin asignaciones

Nombre	PAD1				PAD2				PAD3				PAD4			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
060Normal16	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
060Normal8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
060NormShffl	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
064RnBsmooth	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
065Triplet	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
080Latin16	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
089Syncopatn	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
090MedSlow8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
093Bounce8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
093Southern	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
094Gangsta	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
096Hip	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
102OldSkool2	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
106BreakRock	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
106HipFunk	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
106OldSkool	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
108Funk1	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
108Funk2	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
110Med8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
110NJS	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
114Simple16	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
118LoudFunk	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
120Normal16	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
120Normal8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
120NormShffl	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
125Simple8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
126BigBeat	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
126LatinRock	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
127Shffle16	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
128FlipHop	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	-	-	-
128GarageHs	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
129Detroit	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	-	-	-
130Latin8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
130Shuffle8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
134TecLectro	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
135_2Step	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
135Ibiza	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
135TrncHouse	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
137SambaEns	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-

Nombre	PAD1				PAD2				PAD3				PAD4			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
140MedFast8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
140Techno	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
147Drum_Bs	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
154LatinSwng	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
170Fast8	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-
Bang_Explosn	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Bell_Beep	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Birds	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Car_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
City_Noise	L	L	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Dog_Cat	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Door_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Female_Dry	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Female_Wet	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Fire	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Guns	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Hit_Swish	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Human_Action	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Jungle_Amb	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Laser_Buzz	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Male_Dry	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Night_Amb	O	O	-	-	L	L	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Other_Rides	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Punch_Swish	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Rain1	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-
Rain2	L	-	-	-	L	-	-	-	L	-	-	-	O	-	-	-
River	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-
Robot_Voice	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Scratch1	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Scratch2	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
SE_Analog	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
SE_Beep	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
SE_SFX	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Sea	O	O	-	-	L	L	-	-	O	O	-	-	L	L	-	-
Stock_Farm	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-	O	O	-	-
Storm	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-	L	L	-	-

Solución de problemas

No hay corriente, la operación no es posible

■ No hay alimentación.

- ¿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.

No hay sonido

■ Sin sonido, o un sonido demasiado débil

- ¿Están los auriculares y micrófonos conectados correctamente?
- ¿Está activado el amplificador y otros dispositivos externos?
- ¿Está utilizando cables de conexión con resistores integrados?
- ¿Se desliza 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.
- ¿Están los cables conectados a los dos conectores MIC/LINE INPUT 8 XLR/TRS y al conector HI-Z?
- ¿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 AW1600 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 se puede 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 D.IN•HDD de la pantalla UTILITY.
- Lea con atención los avisos del copyright (→ p. 6) 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 ruidos en la señal grabada

- Es posible que esté funcionando el oscilador.
- ¿Es correcto el ajuste del word clock para el AW1600 y el/los dispositivo(s) externo(s)?
- Vaya a la pantalla RECORD de la sección Quick Navigate y compruebe la fuente de grabación y el destino de grabación.

■ No se puede utilizar una pista de grabación

- El número de pistas de canciones grabadas de 24 bits que se puede grabar o reproducir simultáneamente es limitado.

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 está distorsionado

- ¿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 fader 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?
→ Vaya a la página METER de la pantalla VIEW y compruebe el nivel (movimiento del contador).
- ¿Es correcto el ajuste del word clock para el AW1600 y los dispositivos externos?
- Es posible que esté en uso un efecto como Distortion o Amp Simulate (Simulador de Amplificador).

■ 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 la página TEMPO de la pantalla SONG.

■ No se puede guardar una escena

- La escena destino de guardado puede estar protegida.
- No se puede guardar una escena en el número de escena 00.

■ No se puede 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

- VARI PITCH podría ajustarse.
- ¿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?

■ Se produce una pequeña cantidad de ruido cuando se reproduce una canción en una unidad AW1600 diferente

- Se puede oír algo de ruido al principio y al final de los fragmentos de audio cuando se reproduce una canción creada en una unidad AW1600 con firmware versión 1.1 en una unidad AW1600 con firmware versión 1.0. Actualice todas las unidades AW1600 que esté utilizando con la última versión de firmware. Para información sobre la última versión de firmware, así como el procedimiento de actualización, visite la dirección de Internet que se indica a continuación.

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

Operaciones del grabador

■ Pulsa la tecla [PLAY] y ésta parpadea, pero no se inicia la reproducción

- ¿El AW1600 está ajustado a MTC SLAVE?
→ Acceda a la página MIDI 2 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?

■ 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 REGION FULL, 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.
- Si aparece el mensaje “DISK FULL”, borre las canciones, las bibliotecas de muestras o los archivos WAV que no necesite que se encuentren en la carpeta “Transport”. Los archivos WAV de la carpeta “Transport” se pueden borrar cuando está activado el modo de almacenamiento USB.

■ La pantalla muestra el mensaje DISK BUSY durante la reproducción

- Los datos registrados podrían estar tan fragmentados que la velocidad de lectura se reduce significativamente. Podría ser necesario hacer una copia de todos los datos del disco duro y después reinicializar.

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 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 tiempo del monitor especificado en la página SETUP de la pantalla SAMPLE mientras el grabador esté detenido, y se reproducirá según el tiempo 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 muestra MEMORY FULL y no puede importar

- Acceda a la página MEMORY de la pantalla SAMPLE, y compruebe la cantidad de memoria utilizada. Ejecute ERASE o EXTRACT para aumentar la cantidad de memoria libre.

■ Los archivos WAV que hay que importar no aparecen en pantalla

- ¿Ha copiado los archivos WAV con una profundidad de bits que no coincide con la de la canción? No aparecen los archivos WAV de 16 bits para canciones de 24 bits y los archivos WAV de 24 bits no aparecen para canciones de 16 bits. Los archivos WAV con frecuencia de muestreo que no sea 44.1 kHz tampoco aparecerán en pantalla.

Operaciones MIDI

■ No se pueden intercambiar datos MIDI

- ¿Están bien conectados los cables MIDI o USB?
- Se podría haber roto un cable MIDI o USB.
- ¿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 1/2 de la pantalla UTILITY?
→ Seleccione el conector y el puerto que hay que utilizar (conector MIDI, puerto de conector USB 1/2) en la página MIDI 1.
- ¿Se está transmitiendo una escena asignada al número de cambio de programa?
- Si se utiliza una conexión USB, ¿está bien instalado en el ordenador el controlador USB-MIDI?

■ Los mensajes MTC no se transmiten

- En la página MIDI 2 de la pantalla UTILITY, ¿se ha activado el botón MTC?
- ¿Está MTC SYNC ajustado en MASTER?

■ El AW1600 no se sincroniza con los mensajes MTC entrantes

- ¿El cable MIDI está conectado al conector MIDI IN?
- En la página MIDI 2 de la pantalla UTILITY, ¿se ha ajustado MTC MODE a SLAVE?
- ¿Se ha seleccionado el conector y el puerto que hay que utilizar (conector MIDI, puerto de conector USB 1/2) en la página MIDI 1 de la pantalla UTILITY?.

■ 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 AW1600 y el dispositivo externo?
- En la página MIDI 2 de la pantalla UTILITY, es posible que se haya ajustado OFST (offset)
- Si se producen saltos en el tiempo sincronizado, cambie el ajuste AVRG de la página MIDI w 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 1 de la pantalla UTILITY, ¿se ha ajustado MMC MODE a MASTER? ¿Coincide el DEVICE NO.?

■ No se reciben mensajes MMC

- ¿El cable MIDI está conectado al conector MIDI IN?
- En la página MIDI 2 de la pantalla UTILITY, ¿se ha ajustado MMC MODE 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 209.
- Seleccione el conector y el puerto que hay que utilizar (conector MIDI, puerto de conector USB 1/2) en la página UTILITY.

Operaciones de canción

■ No se puede guardar un archivo

- ¿Hay suficiente espacio en el disco duro interno para crear otra canción?
- ¿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.
- ¿Se va a someter el disco duro interno a fuertes impactos físicos?

■ Los archivos de copia de AW2816 no se pueden guardar

- No se pueden guardar canciones con un tamaño de datos grande. Pruebe a ejecutar la función Optimize en la página LIST de la pantalla SONG.

■ 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 puede crear un CD de audio

- ¿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 después de que se haya grabado la pista estéreo?

■ 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 sonido grabado en los soportes 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.

Transferencia de archivos WAV a y desde un ordenador

■ El ordenador no reconoce el disco duro del AW1600

- ¿Está conectado correctamente el cable USB?
- ¿Se está ejecutando el sistema operativo correcto en el ordenador?
 - Windows XP Professional/Home Edition SP1 o posterior, o Mac OS X 10.3 o posterior. No se garantiza el funcionamiento con otros sistemas operativos.
- ¿Está activado el modo de almacenamiento USB?

■ No se encuentran los archivos WAV copiados desde el ordenador a la carpeta Transport

- ¿Ha copiado archivos WAV con una profundidad de bits diferente de la de la canción? ¿Ha copiado archivos WAV con una frecuencia de muestreo que no sea de 44.1 kHz?

■ No se encuentran los archivos WAV copiados desde el ordenador a la carpeta Audio

- ¿Ha cambiado la profundidad de bits del archivo WAV cuando lo editó con el software de edición de formas de onda?
 - Con canciones de 24 bits, los datos de audio se guardan en la carpeta Audio en el formato de archivo WAV de 32 bits.
- ¿Ha cambiado el nombre del archivo?
- ¿Ha copiado los archivos en una carpeta diferente?

■ No se pueden copiar archivos desde el ordenador

- No se pueden copiar archivos de más de 4 GB.

■ Aparece un mensaje de error cuando desconecta el AW1600 de un ordenador con Windows

- Antes de desactivar el modo de almacenamiento USB, extraiga el dispositivo desde el icono "Quitar hardware con seguridad" de la barra de tareas.
- Cierre todas las ventanas del AW1600 antes de extraer el dispositivo desde el icono "Quitar hardware con seguridad".

Operaciones de corrección del tono

■ ¿No se oye ningún cambio de tono?

- Asegúrese de que RATE no está ajustado a "000".
- Asegúrese de que BYPASS está desactivado.

■ No se reconoce la voz

- Cuando la voz sea alta, ajuste TYPE a FEMALE; cuando sea baja, ajuste TYPE a MALE.

■ La corrección del tono no parece correcta

- En algunos casos, la corrección del tono podrá sonar poco natural, especialmente en partes interpretadas con vibrato. Para que el sonido vocal cuyo tono se ha corregido suene de modo más natural y sutil, ajuste DETECT a un valor relativamente corto y RATE a un valor relativamente lento.

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.
CANNOT DEFEAT MUTE	No se puede desactivar el silencio porque se sobrepasará el límite de reproducción simultánea.
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 AW1600 se encuentra en el modo CD Play, no se puede 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.
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 REVERSE ORDER	Los puntos de entrada/salida están ajustados en el orden incorrecto.
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.
LIBRARY: FOR EFFECT2 ONLY.	El parámetro seleccionado es para el efecto 2 únicamente.
LIBRARY: PROTECTED.	El parámetro seleccionado está protegido.
LIBRARY: READ ONLY.	El parámetro seleccionado es de solo lectura.
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!!	No se dispone de más espacio libre en la memoria del pad de muestreo.
MIDI IN: DATA FRAMING ERROR!	Puede que se hayan recibido datos MIDI no válidos.
MIDI IN: DATA OVERRUN!	Puede que se hayan recibido datos MIDI no válidos.
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	Debido a que el AW1600 se encuentra en el modo MTC Slave, no se puede ejecutar esta operación.
NO MARK LEFT	Se ha sobrepasado el número de marcas permitido.
RECORD TRACK NOT SELECTED	No es posible realizar la grabación porque no ha seleccionado una pista de grabación.
RECORDER BUSY!	No es posible ejecutar la operación ya que el grabador está en funcionamiento.
RECORDER RUNNING NOW	Puesto que el grabador está grabando o reproduciendo, no se puede ejecutar esta operación.
REDO COMPLETED	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.
SELECTED PAD NOT ASSIGNED.	No hay ninguna muestra asignada al pad seleccionado.
SOUND CLIP MODE NOW	Debido a que el AW1600 se encuentra en el modo Sound Clip, no se puede ejecutar esta operación.
STEREO TRACK PLAYBACK MODE	Debido a que el AW1600 se encuentra en el modo Stereo Track Playback, no se puede ejecutar esta operación.
THIS SONG IS PROTECTED.	Esta canción está protegida, y no se puede editar ni grabar.
TOO MANY REGIONS!!	Se ha sobrepasado el número máximo de regiones* permitido.
UNDO COMPLETED	Se ha ejecutado Undo (cancelación de la operación anterior).
USB STORAGE MODE NOW	Puesto que el AW1600 se encuentra en el modo USB Storage, no se puede ejecutar esta operación.
WRONG WORD CLOCK	Se ha recibido un word clock inadecuado desde el dispositivo conectado al que está sincronizando.

* Una "región" es un segmento continuo de datos de audio grabados en una pista.

■ Mensajes emergentes

ALL Song Data Corrupt! Format INT.HDD.	El sistema de archivos está dañado. Se inicializará el disco duro interno.
Audio Data Too Short!	La muestra es demasiado corta.
Buffer Underrun!	Se ha producido un error de falta de datos en el búfer mientras se escribía en el CD.
CD Import Prohibited! Enable DIGITAL REC.	No es posible importar desde un CD porque DIGITAL REC está prohibido.
CD or HD Access Error!	Se ha producido un error al acceder al disco duro interno o a la unidad de CD-RW.
CD-RW Drive Not Found!	Se ha producido un problema con la unidad CD-RW.
Change Media, Different Archive ID!	El soporte contiene un archivo de seguridad incorrecto. Inserte el soporte correcto.
Change Media, Wrong Media Order!	Cambie el soporte. El orden de los volúmenes del soporte es incorrecto.
Compare Error!	La información no se ha escrito correctamente.
Corrupt File!	El archivo está dañado.
Data Mismatch Found!	Se ha detectado una discrepancia de datos en la canción.
Data Too Long!	No se pueden escribir más datos porque se ha sobrepasado la capacidad del CD.
End of Archive File Not Found!	No se encontró el final del archivo de seguridad.
End Range Over!	La operación no se pudo ejecutar, ya que el final de la canción hubiera superado las 24 horas.
Erase CD-RW Media?	¿Desea borrar el soporte CD-RW?
File in Use!	No es posible guardar, eliminar, ni editar el título porque se está utilizando el archivo.
File List Full!	La lista de archivos está llena y no se puede adjuntar.
File Name Already Exists!	Ya existe el nombre de archivo especificado. Utilice otro nombre de archivo.
File Number Full!	No es posible crear ni recuperar más canciones, ya que esto excedería el número máximo de archivos.
File Size Exceeds Limit!	El archivo no se puede guardar porque es demasiado grande.
HD Full!	El disco duro interno está lleno y no acepta más datos.
HD Status is Out Of Range!	El estado de fiabilidad del disco duro (el número de errores pasados) ha sobrepasado el umbral. Haga una copia de seguridad de los datos y sustituya el disco duro cuanto antes.
HDD Error!	Se produjo un problema con el disco duro interno.
Illegal/Unsupported Media!	Se ha insertado un soporte no reconocido o no admitido.
Insert Next Media #***.	Inserte el soporte número ***.
Invalid Parameter!	El ajuste del parámetro sobrepasa el intervalo admisible.
Invalid Region!	Se ha especificado una región no válida.
Marker Interval Under 4 sec!	Puesto que la longitud de la canción dividida por los marcadores sería menor a cuatro segundos, no es posible dividirla con un marcador.
Media Too Small. Cannot Save!	No se pueden guardar los datos porque no hay suficiente espacio disponible en el soporte.
No Data!	La región seleccionada no contiene información.
No File!	No es posible guardar, eliminar, ni editar el título porque no se encuentra ningún archivo.
No Media!	No se ha insertado ningún soporte.
No Pad Memory!	No se dispone de más espacio libre en la memoria del pad de muestreo.
No Region!	No se encontró ninguna región*.
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 segundos.
Not 44.1kHz/16Bit Song!	No es posible recuperar la canción puesto que no es una canción de 44.1 kHz/16 bits.
Number Ejected Media, Insert Blank Media.	Tome nota del número del soporte en el que se ha escrito y, a continuación, inserte un soporte en blanco.
Number of Media Exceeds Limit!	Se ha sobrepasado el número máximo de soportes que se pueden manejar a la vez.
Protected!	No se puede editar el archivo porque está protegido.
Read-Only File!	No es posible guardar, eliminar, ni editar el título porque el archivo es de sólo lectura.

Region Full!	Se ha sobrepasado el número máximo de regiones* permitido.
Selected Pad Not Assigned.	No hay ninguna muestra asignada al pad seleccionado.
Song Data Corrupt! Load Another Song.	Los datos de la canción están dañados. Se cargará una canción diferente.
Song Too Large to Export!	El archivo de canción no se puede exportar porque es demasiado grande.
System Error!	Se ha producido un error interno del sistema.
This Song is Protected!	No es posible guardar, eliminar, ni editar el título porque la canción está protegida.
Too Many CD Tracks!	No se pueden añadir pistas nuevas porque se ha sobrepasado el número máximo de pistas permitido.
Track Not Recorded!	La pista seleccionada no contiene información grabada.
Wav File Link Error! Delete Wrong Data?	Una parte de los datos de la canción están dañados. ¿Desea borrar los datos dañados? Si lleva el cursor al botón OK y pulsa la tecla [ENTER], se borrará la parte dañada de la canción. Si lleva el cursor al botón CANCEL y pulsa la tecla [ENTER], se cargará otra canción.
Wave File Link Error!	Se ha detectado un error de enlace en un archivo WAV.
Wrong Bit Depth!	La profundidad de bits del archivo seleccionado es incorrecta.
Wrong File Format!	El formato del archivo seleccionado no es PCM.
Wrong HD Format!	El disco duro interno está formateado incorrectamente. El disco no se puede formatear desde un ordenador.
Wrong Number of Channels!	El número de canales del archivo seleccionado es incorrecto.
Wrong Sampling Frequency!	La frecuencia de muestreo del archivo seleccionado es incorrecta.
Wrong Wav Chunk Data!	Los datos de los trozos del archivo WAV son incorrectos.
Wrong Wav File!	El archivo WAV no se puede utilizar.

* Una "región" es un segmento continuo de datos de audio grabados en una pista.

Acerca del CD-ROM incluido con el AW1600

Avisos especiales

- El software y este manual de instrucciones son copyright exclusivo de Yamaha Corporation.
- La copia del software o la reproducción total o parcial de este manual sin la autorización escrita del fabricante está expresamente prohibida.
- Yamaha no asume responsabilidad alguna ni ofrece garantía alguna en relación con el uso del software y de la documentación, y no puede ser declarada responsable de los resultados de la utilización de este manual ni del software.
- Este disco es un CD-ROM. No intente reproducir el disco en un reproductor de CDs de audio. Al hacerlo se podrían causar daños irreparables en el reproductor.
- Las futuras actualizaciones de la aplicación y del software del sistema, y cualquier cambio en las especificaciones y funciones, se anunciarán independientemente.

Contenido del CD-ROM

El CD-ROM incluido contiene un archivo de seguridad que puede utilizar para restaurar el AW1600 a su estado predeterminado en fábrica, archivos de configuración que le permiten utilizar la función de control remoto de MIDI del AW1600 con diversos programas de software DAW, y un controlador MIDI USB que es necesario para permitir la transmisión y recepción de datos MIDI a través del conector USB.

Carpeta/ nombre de archivo	Nombre del software	Contenido
AW16_000.TAR	Canciones de demostración	Archivo de seguridad para restaurar el disco duro interno a su estado predeterminado en fábrica.
	Biblioteca de muestras	
Remote	Archivo de configuración remoto de Cubase/Nuendo	Archivo de configuración para control remoto del software Cubase/Nuendo desde el AW1600.
	Archivo de preferencias de Logic	Archivo de configuración para control remoto del software Logic desde el AW1600.
	Archivo de plantilla para SONAR (solo Windows)	Archivo de configuración para control remoto del software SONAR desde el AW1600.
USBdrv_	Controlador MIDI USB de Yamaha	Archivo de controlador para el intercambio de mensajes MIDI entre el AW1600 y un ordenador a través de un cable USB.

Instalación del controlador MIDI USB

Si está conectando el AW1600 al ordenador a través de un cable USB para transmitir y recibir mensajes MIDI, deberá instalar el controlador MIDI USB de Yamaha.

■ Requisitos del sistema

Sistema operativo: Windows XP Professional/Home Edition SP1 o posterior, o Mac OS X 10.3 o posterior

■ Instalación en Windows XP

- 1 Arranque el ordenador para iniciar Windows e inicie la sesión como un administrador.**
- 2 Haga clic en el botón [Inicio] y seleccione [Panel de control].**
Si el panel de control aparece como “Elija una categoría”, haga clic en “Cambiar a Vista clásica” en la esquina superior izquierda de la ventana. Aparecerán todos los paneles de control e iconos.
- 3 Vaya a [Sistema] → [Hardware] → [Firma de controladores] → [Opciones de firma del controlador], seleccione “Ninguna: instalar el software sin pedir mi aprobación” y haga clic en [Aceptar].**
- 4 Haga clic en [Aceptar] para cerrar la ventana “Propiedades del sistema” y haga clic en el botón Cerrar para cerrar la ventana “Panel de control”.**
- 5 Inserte en la unidad de CD-ROM el CD-ROM incluido.**
- 6 En primer lugar, compruebe que el interruptor POWER del AW1600 está en la posición STANDBY y, a continuación, utilice un cable USB para conectar el conector USB del ordenador al conector USB del AW1600. Cuando se enciende el AW1600, el ordenador muestra automáticamente el “Asistente para hardware nuevo encontrado”.**
- 7 Si aparece el mensaje “¿Puede conectarse Windows a Windows Update para buscar software?”, seleccione “Esta vez no” y haga clic en [Siguiente].**
- 8 Seleccione “Instalar automáticamente el software (recomendado) (I)” y haga clic en [Siguiente].**
El sistema inicia la instalación.



NOTA

- Algunos ordenadores pueden tardar unos minutos en mostrar esta pantalla.

9 Cuando se haya completado la instalación, el sistema mostrará el asistente “Finalización del Asistente para hardware nuevo encontrado”. Haga clic en [Finalizar].



- Algunos ordenadores pueden tardar unos minutos en mostrar esta pantalla después de que finalice la instalación.

10 Reinicie el ordenador.
Se ha instalado el controlador.

■ Instalación en un equipo con Macintosh

1 Arranque el equipo e inicie la sesión como un administrador.

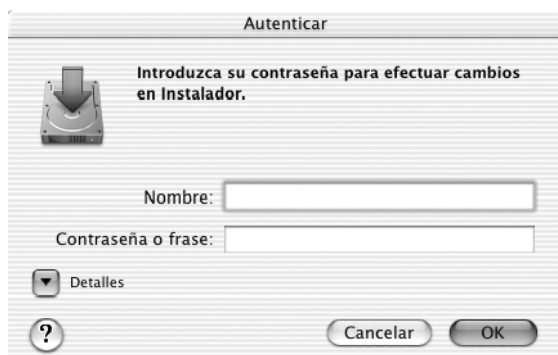
Para confirmar que la cuenta de administrador está disponible, seleccione [Preferencias del sistema] y, a continuación, [Usuarios (Cuentas)].

2 Haga doble clic en la carpeta “USBdrv_” del CD-ROM incluido.

3 Haga doble clic en “YAMAHA USB-MIDI Driver v1.*****.mpkg” (***** representa el número de la versión).

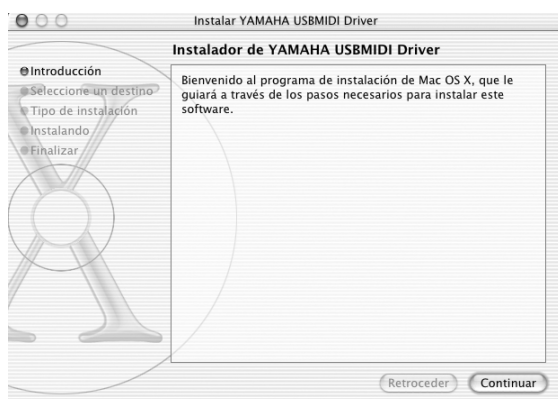
Se abrirá una ventana “Autenticar” solicitando su contraseña.

Si en la ventana no se le solicita la contraseña, haga clic en el icono de candado.



4 Introduzca la contraseña de la cuenta del administrador. Si no ha definido la contraseña, haga clic en [OK].

Aparecerá la ventana “Welcome to the YAMAHA USB MIDI Driver Installer” (Bienvenido al instalador del controlador MIDI USB de Yamaha).



5 Haga clic en [Continue] (Continuar).
Aparecerá “Select a Destination” (Seleccionar un destino).



6 Seleccione un destino para la instalación del controlador y haga clic en [Continue] (Continuar).

Podrá aparecer el mensaje “Installing this software requires 100MB of disk space” (La instalación de este software necesita 100 MB de espacio en el disco). Sin embargo, el espacio libre que realmente se necesita en el disco es de 2 MB.

7 Se abrirá una ventana en la que aparece el mensaje “Click install to perform a basic installation of this software” (Haga clic en instalar para realizar una instalación básica de este paquete de software). Haga clic en [Instalar].

Si el controlador ya está instalado, aparecerá el botón [Upgrade] (Actualizar) en lugar del botón [Install] (Instalar).

Se instalará el controlador y aparecerá el mensaje “The software was successfully installed” (El software se ha instalado correctamente).

8 Haga clic en el botón [Close] (Cerrar).

Ha finalizado la instalación del controlador.

Puede consultar los siguientes destinos para confirmar que el controlador se ha instalado:

- Library → Audio → MIDI Drivers → YAMAHAUSBMIDIPlugin.plugin
- Library → PreferencePanels → YAMAHAUSBMIDIPatch.prefPane

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 Inicializar el disco duro interno
- ② Cargar la canción de demostración y la biblioteca de muestras

■ Inicializar el disco duro interno

Inicializar el disco duro interno. (→ p. 168)

Cuando inicializa el disco duro interno, los ajustes del sistema volverán a su estado por defecto de fábrica.

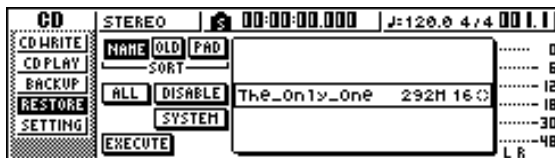
NOTA

- Al ejecutar esta operación se borrarán todos los datos del disco duro interno y no se podrán recuperar. Se recomienda realizar una copia de seguridad de todos los datos del disco duro interno en un ordenador antes de ejecutar esta operación.

■ Cargar la canción de demostración y la biblioteca de muestra

Puede cargar la canción de demostración y la biblioteca de muestras desde el CD-ROM incluido para restaurar el AW1600 a su estado predeterminado en fábrica.

- 1 Inserte el CD-ROM adjunto en la unidad de CD-RW del AW1600.
- 2 En la sección Work Navigate, pulse repetidamente la tecla [CD] para acceder a la página RESTORE del CD.
- 3 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. Cuando finalice la carga, el contenido de la pantalla cambiará de la siguiente forma.



- 4 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 ●.

- 5 Mueva el cursor al botón PAD y pulse la tecla [ENTER].

De nuevo, se iniciará la carga desde el CD-ROM. Cuando finalice la carga, el contenido de la pantalla cambiará de la siguiente forma.



- 6 Mueva el cursor hasta el botón ALL y pulse la tecla [ENTER].

- 7 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.

- 8 Mueva el cursor al botón EXECUTE y pulse la tecla [ENTER].

- 9 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

■ Software DAW admitido

• Windows

- Logic Platinum 5.5.1 (*1)
- Cubase SX 3.0.1
- Nuendo 3.0.1
- Sonar 4.0.1 Producer Edition

• Macintosh

- Logic Pro 7.0.1 (*1)
- Cubase SX 3.0.1
- Nuendo 3.0.1
- Protools TDM 6.7 (*2)

*1 Utilice el archivo de ajuste del CD-ROM incluido para asignar los deslizadores/teclas [TRACK SEL]/teclas de transporte del AW1600 a los comandos de tecla Logic. Las asignaciones de pista deben definirse en Logic del modo más adecuado para el sistema.

*2 Seleccione los ajustes de CS-10 como el tipo de controlador MIDI. Solicite a Digidesign detalles sobre los ajustes de CS-10.

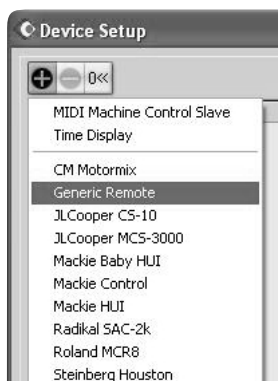
■ Usuarios de Windows

NOTA

- Para utilizar un archivo remoto, deberá instalar el software correspondiente.
- 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.

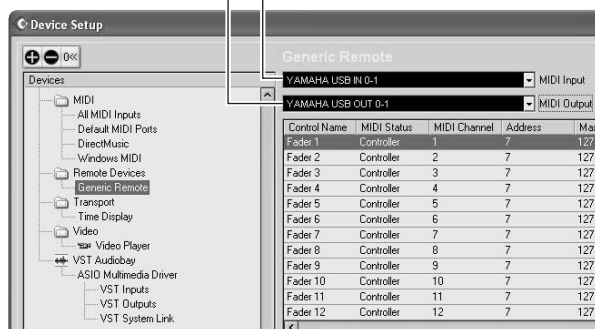
● Instalar el archivo de configuración remoto de Cubase/Nuendo

- 1 Inicie Cubase/Nuendo.
- 2 En la barra de menús, seleccione el menú [Devices] → [Device Setup...].
- 3 Aparecerá la ventana Device Setup. Seleccione [Add Device] → [Generic Remote].



4 Aparecerá la pantalla de configuración Generic Remote. Ajuste los campos "MIDI Input" y "MIDI Output".

MIDI Output: su dispositivo de salida MIDI
MIDI Input: su dispositivo de entrada MIDI

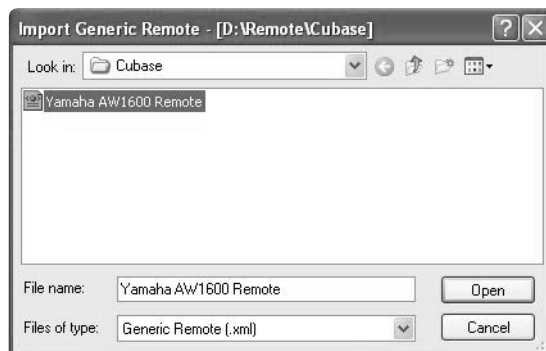


NOTA

- El contenido que se muestra para "MIDI Input" y "MIDI Output" dependerá de los dispositivos MIDI que esté utilizando. Para más detalles, consulte el manual del usuario para el(los) dispositivo(s) MIDI que esté utilizando.

5 Haga clic en el botón [Import].

6 Aparecerá un cuadro de diálogo como el siguiente. Seleccione el archivo de configuración remoto de Cubase/Nuendo (Yamaha AW1600 Remote.xml) desde el CD-ROM incluido, y haga clic en el botón [Open].



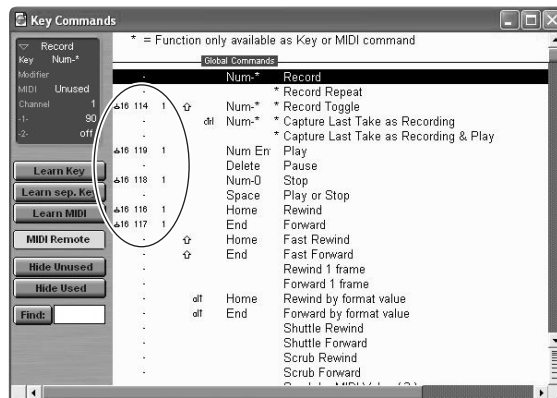
7 Cierre la ventana Device Setup.

Se pueden utilizar las operaciones de los deslizadores y de la tecla [TRACK SEL] para controlar las pistas de audio en Cubase/Nuendo. Crear proyectos nuevos con más de 16 pistas de audio.

● Instalar el archivo de preferencias de Logic

- 1 Inicie Logic.
- 2 En la barra de menús, seleccione el menú [Options] → [Preferences] → [Key Commands...].
- 3 Se abrirá la ventana Key Commands. En la barra de menús, seleccione [Options] → [Import Key Commands...].
- 4 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 de tecla 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.

● Instalar el archivo de plantillas de SONAR

- 1 Copie el archivo de plantillas de SONAR desde el CD-ROM incluido en la carpeta donde está instalado SONAR.
- 2 Inicie SONAR.
- 3 En la barra de menús, seleccione el menú [File] → [Open].
- 4 Aparecerá el cuadro de diálogo "Open file". Seleccione los archivos de plantilla de Cakewalk como tipo de archivo a cargar. En la lista del cuadro de diálogo, seleccione "Yamaha AW1600 Remote" y haga clic en el botón [OK].
- 5 En la barra de menús, seleccione [Option] → [MIDI Devices].
- 6 Se abrirá la ventana MIDI Ports. En el campo Input Ports, asigne el dispositivo MIDI utilizado.

Si ha cambiado la estructura de las pistas desde los ajustes por defecto de la plantilla...

Con la plantilla Yamaha AW1600 Remote activada, haga clic en el botón [CONFIG] en la ventana del panel StudioWare. 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 AW1600, 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 podrán aparecer oscurecidos. En este caso, vuelva a ajustar el valor en la pista correcta.

■ Usuarios de Macintosh

NOTA

- Para utilizar un archivo remoto, deberá instalar el software correspondiente.
- 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.

● Instalar el archivo de configuración remoto de Cubase/Nuendo

Para Cubase/Nuendo, el procedimiento es el mismo que para la versión de Windows. (→ p. 212).

● Instalar el archivo de preferencias de Logic Pro

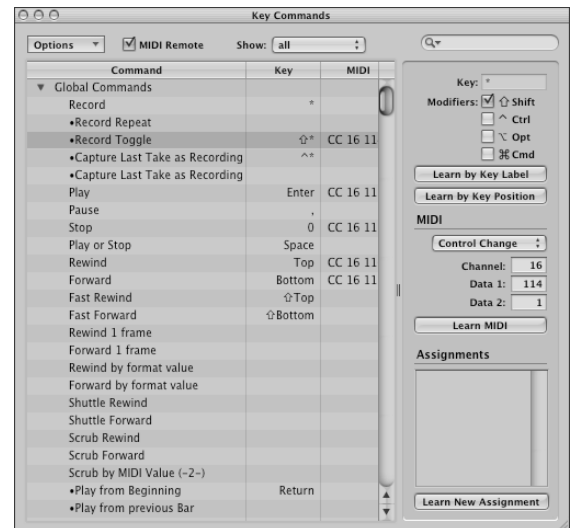
1 Inicie Logic Pro.

2 En la barra de menús, seleccione el menú [Logic Pro] → [Preferences] → [Key Commands...].

3 Se abrirá la ventana Key Commands. En la barra de menús, seleccione [Options] → [Import Key Commands].

4 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 de tecla 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.

● **Ajustar el control remoto de Pro Tools**

Puede controlar de forma remota el software Pro Tools desde el AW1600. No es necesario ningún archivo de ajustes especial. Utilice el procedimiento siguiente para definir ajustes.

1 En la barra de menús, seleccione [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 To, especifique el dispositivo MIDI que está utilizando.

	Type (tipo)	Receive From	Send To	#ch's
#1	CS-10	Su dispositivo de entrada MIDI	Su dispositivo de salida MIDI	16

Con esto se completan los preparativos para utilizar la función MIDI Remote del AW1600 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. Pitch Fix Control

When the Pitch Fix mode is engaged, note-on/off messages can be used to control pitches.

1.5. MIDI Clock transmission

If you set MIDI OUT to MIDI CLOCK, MIDI clock messages can be transmitted during playback or recording.

In MIDI Clock transmission mode, Song Position Pointer and Start/Stop/Continue commands will also be issued, and during playback or recording, MIDI Clock will be transmitted according to the MIDI Tempo Map.

1.6. MTC transmission (MTC Master)

If you set MIDI OUT to MTC, MTC can be transmitted during playback or recording.

1.7. MTC reception (MTC Slave)

If you set MTC MODE to SLAVE, the internal recorder will operate in synchronization with MTC messages received from the MIDI IN connector.

1.8. Realtime control of parameters

Control changes can be used to send/receive internal parameters in realtime.

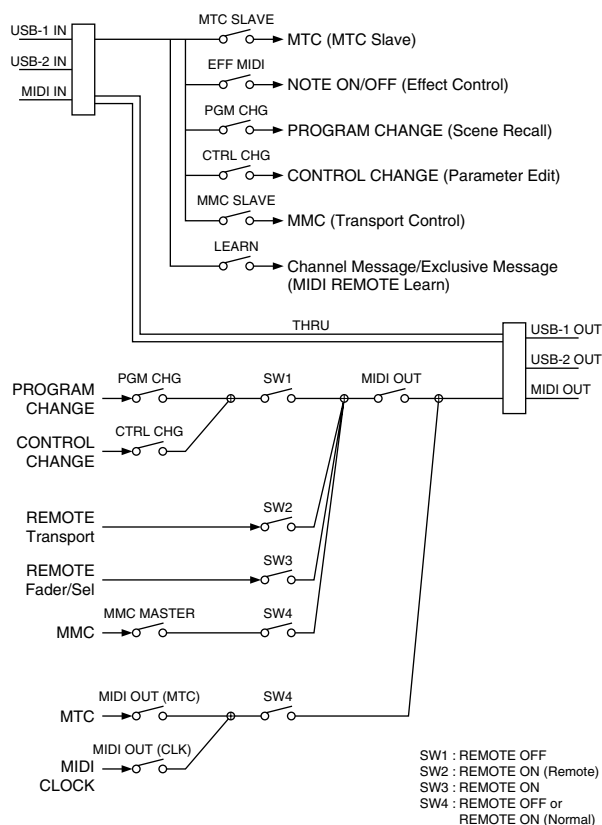
1.9. MIDI Remote

The faders, SEL keys, and RTZ / FF / REW / STOP / PLAY / REC keys can be used to control an external MIDI device.

In PRESET mode, operating the above controllers will transmit MIDI data according to the preset settings of the AW1600.

In USER mode, operating the above controllers will transmit the MIDI data that you specify.

2. MIDI data flow diagram



3. AW1600 settings and operation

3.1. MIDI Setup

Set basic MIDI operation.

3.1.1. MIDI OUT

Turn on/off the MIDI output other than MTC/MIDI CLOCK.

3.1.2. IN PORT

Specify the input port for MIDI communication.

3.1.3. OUT PORT

Specify the output port for MIDI communication.

3.1.4. THRU

Set the MIDI through function.

3.1.5. SYNC OUT

Turn on/off the output of MTC/MIDI CLOCK.

3.1.6. MMC MODE

Select whether the AW1600 will be the MMC MASTER or SLAVE.

3.1.7. MMC Dev.

Specify the ID number that will be used when transmitting or receiving MMC commands.

3.1.8. MTC SYNC MODE

Select whether the AW1600 will be the MTC MASTER or SLAVE.

3.1.9. MTC SYNC AVERAGE

When the AW1600 is functioning as a MTC SLAVE, this setting specifies how it will follow the MTC data. Set this to 0 if the incoming MTC data has a highly accurate timing; set this to 1 or 2 if the timing of the incoming MTC data is not as accurate (such as when receiving MTC from a software sequencer).

3.1.10. MTC SYNC OFFSET

When the AW1600 is functioning as a MTC SLAVE, this setting adds an offset to the received MTC data. The received time code value shifted by this amount will correspond to the location indicated by the internal time code of the AW1600.

3.1.11. MIDI Tx Ch

This sets the MIDI channel that will normally be used.

3.1.12. MIDI Rx Ch

This sets the MIDI channel that will be used for reception. If this is set to ALL, data of all MIDI channels will be received.

3.1.13. Program Change Mode

Enable/disable reception and transmission. If MIDI Rx Ch is set to ALL, these messages will be received regardless of their MIDI channel.

3.1.14. Control Change Mode

Enable/disable reception and transmission. If this is enabled, you can specify the correspondence between control numbers and operations of the mixer section. Three modes are available for correspondence with control numbers. For mode 1, transmission and reception will occur without regard to the MIDI Tx Ch and MIDI Rx Ch settings. For modes 2 and 3, reception will occur without regard to MIDI channel if you set MIDI Rx Ch to ALL.

4. MIDI format list

4.1. CHANNEL MESSAGE

	Command	Rx/Tx	function
8n	NOTE OFF	Rx	Control the internal effect
9n	NOTE ON	Rx	Control the internal effect
Bn	CONTROL CHANGE	Rx/Tx	Edit parameters
Cn	PROGRAM CHANGE	Rx/Tx	Switch scene memories

4.2. SYSTEM COMMON MESSAGE

	Command	Rx/Tx	function
F1	MIDI TIME CODE	Rx/Tx	MTC transmission
F2	SONG POSITION POINTER	Tx	Song position transmission

4.3. SYSTEM REALTIME MESSAGE

	Command	Rx/Tx	function
F8	TIMING CLOCK	Tx	MIDI Clock transmission
FA	START	Tx	Start command transmission
FB	CONTINUE	Tx	Continue command transmission
FC	STOP	Tx	Stop command transmit
FE	ACTIVE SENSING	Rx	Check MIDI cable connections
FF	RESET	Rx	Clear running status

4.4. SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

4.4.1. REALTIME SYSTEM EXCLUSIVE

4.4.1.1. MMC

	Command	Rx/Tx	function
01	STOP	Rx/Tx	Transport stop
02	PLAY	Rx	Transport play
03	DEFERRED PLAY	Rx/Tx	Transport play
04	FAST FORWARD	Rx/TX	Transport fast-forward
05	REWIND	Rx/Tx	Transport rewind
06	RECORD STROBE	Rx	Transport punch-in record
07	RECORD EXIT	Rx	Transport punch-out
0F	RESET	Rx/Tx	MMC reset
44	LOCATE	Rx/Tx	Transport locate

5. MIDI format details

5.1. NOTE OFF (8n)

< Reception >

Received when [Rx CH] matches.

Used to control Effects/Pitch Fix. Refer NOTE ON for details.

STATUS	1000nnnn	8n	Note Off Message
DATA	0nnnnnnn	nn	Note No.
	0vvvvvvv	vv	Velocity (ignored)

5.2. NOTE ON (9n)

< Reception >

Received when [Rx CH] matches.

Used to control Effects/Pitch Fix. Refer below for details.

Velocity of 0x00 is equivalent to Note-Off.

STATUS	1001nnnn	9n	Note On Message
DATA	0nnnnnnn	nn	Note No.
	0vvvvvvv	vv	Velocity (1-127:On, 0:Off)

* Effect control by Note

1: Dynamic Flange/Dynamic Phase/Dynamic Filter

When the SOURCE parameter is set to MIDI, the note velocity (both note-on and note-off) is used to control the Modulation frequency width.

5.3. CONTROL CHANGE (Bn)

< Reception >

If [Control Change Mode] is mode 1, control change messages will be received and transmitted regardless of the MIDI Tx Ch and MIDI Rx Ch settings. For modes 2 and 3, reception will occur regardless of MIDI channel if MIDI Rx Ch is set to ALL.

< Transmission >

If [Control Change Mode] is TX or TX/RX, control change messages will be transmitted on the [MIDI Tx Ch] channel when you operate a parameter.

STATUS	1011nnnn	Bn	Control Change
DATA	0ccccccc	cc	Control No. (0-95, 102-119)
	0vvvvvvv	vv	Control Value (0-127)

The control value is converted into a parameter value according to the following equation.

$S =$ total number of steps in the parameter's variable range

$128 / S = X$ remainder Y

$INT((Y+1)/2) = Z$

If $(MIDI\ DATA - Z) < 0$, then Value = 0

If $((MIDI\ DATA - Z)/X) > MAX$, then Value = MAX

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	0nnnnnnn	nn	Program No. (0-127)

5.5. MIDI TIME CODE QUARTER FRAME (F1)

< Transmission >

If [MIDI OUT] is set to MTC, Quarter Frame messages will be transmitted according to the time code movements of the recorder when the recorder is playing or recording.

< Reception >

This message is received if [MTC SYNC MODE] is set to SLAVE. Quarter Frame messages received in realtime are internally assembled into time code that controls the recorder.

```
STATUS      11110001 F1 Quarter Frame Message
DATA        0nnndddd dd nnn = message type (0-7) dddd = data
```

5.6. SONG POSITION POINTER (F2)

< Transmission >

If [MIDI OUT] is set to CLK, a song position message will be transmitted when STOP or LOCATE is performed on the recorder, to indicate the song position from which the song should start at the next START or CONTINUE message.

```
STATUS      11110010 F2 Song Position Pointer
DATA        0ddddd dd0 data (H) high 7 bits of 14 bits data
           0ddddd dd1 data (L) low 7 bits of 14 bits data
```

5.7. TIMING CLOCK (F8)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted according to the MIDI Tempo Map from when the recorder begins playing or recording, until it stops.

```
STATUS      11111000 F8 Timing Clock
```

5.8. START (FA)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted when the recorder begins playing or recording at a location other than the first measure.

```
STATUS      11111010 FA Start
```

5.9. CONTINUE (FB)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted when the recorder begins playing or recording at a location other than the first measure.

```
STATUS      11111011 FB Continue
```

5.10. STOP (FC)

< Transmission >

If [MIDI CLK] is ON, this message is transmitted when the recorder stops.

```
STATUS      11111100 FC Stop
```

5.11. ACTIVE SENSING (FE)

< Reception >

Once this message is received, subsequent failure to receive any message for a period of 300 ms will cause Running Status to be cleared, and MIDI communications to be initialized.

```
STATUS      11111110 FE Active Sensing
```

5.12. RESET (FF)

< Reception >

When a Reset message is received, MIDI communications will be initialized by clearing Running Status etc.

```
STATUS      11111111 FF Reset
```

5.13. EXCLUSIVE MESSAGE (F0-F7)

5.13.1. MMC

5.13.1.1. MMC STOP

< Transmission >

When the STOP key is pressed, this message is transmitted with a device number of 7F.

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will stop when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
           00000001 01 Stop (MCS)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.2. MMC PLAY

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will begin playback when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
           00000010 02 Play (MCS)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.3. MMC DEFERRED PLAY

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the PLAY key is pressed.

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will begin playback when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
           00000011 03 Deferred play (MCS)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.4. MMC FAST FORWARD

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the FF key is pressed.

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will begin fast-forward when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
           00000110 04 Fast Forward (MCS)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.5. MMC REWIND

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when the REWIND key is pressed.

< Reception >

If the AW1600 is operating as an MMC Slave, the transport will begin rewind when this message is received with a matching device number or a device number of 7F.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
            00000101 05 Rewind (MCS)
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.6. MMC RECORD STROBE

< Reception >

This message is received if the AW1600 is operating as an MMC Slave and the device number matches or is 7F. If the transport is stopped, then recording will begin. If the transport is playing, then punch-in will occur.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   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 the AW1600 is operating as an MMC Slave and the device number matches or is 7F. If the transport is recording, then punch-out will occur.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   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 AW1600 is operating as an MMC Slave and the device number matches or is 7F. MMC-related internal settings will be reset to the power-on state.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
            00001101 0D Reset
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

5.13.1.9. MMC LOCATE (TARGET)

< Transmission >

This message is transmitted with a device number of 7F when a locate-related key such as MARK SEARCH/IN/OUT is pressed, a FF/REW operation is performed, when the transport returns to the auto-punch pre-roll point, or when repeating.

< Reception >

This message is received if the AW1600 is operating as an MMC Slave and the device number matches. The transport will locate to the time code position specified within the command data.

```
STATUS      11110000 F0 System Exclusive Message
ID No.      01111111 7F Real Time System Exclusive
Device ID   0ddddddd dd Destination (00-7E, 7F:all call)
Command     00000110 06 Machine Control Command (mcc) sub-id
            01000100 44 Locate
            00000110 06 byte count
            00000001 01 "target" sub command
            0hhhhhhh hh hour (Standard Time Code)
            0mmmmmmm mm minute
            0sssssss ss second
            0ffffff f frame
            0sssssss ss sub-frame
EOX         11110111 F7 End Of Exclusive
```

YAMAHA [Professional Audio Workstation]
 Model AW1600 MIDI Implementation Chart

Date :21-JUL-2004
 Version : 1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
Mode Default Messages Altered	x x *****	1, 3 x x	Memorized
Note Number : True voice	x *****	0 - 127 x	
Velocity Note ON Note OFF	x x	x x	
After Key's Touch Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	x	x	
Control Change	1-16 o 21-27 o 33-34 o 41-56 o 63-79 o 91-93 o 102-117 o	o o o o o o o	Assignable Cntrl Assignable Cntrl Assignable Cntrl Assignable Cntrl Assignable Cntrl Assignable Cntrl Assignable Cntrl
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127	Assignable
System Exclusive	o	o	*1
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune	o x x	x x x	*2
System : Clock Real Time: Commands	o o	x x	*2 *2
Aux :All Sound Off :Reset All Cntrls :Local ON/OFF Mes- :All Notes OFF sages:Active Sense :Reset	x x x x x x	x x x x o o	
Notes:	MTC quarter frame message is transmitted. MTC quarter frame message is recognized.(When MTC Slave mode) *1 :MMC *2 :When BCLK Sync mode For MIDI remote, ALL messages can be transmitted.		

Mode 1 : OMNI ON , POLY
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON ,MONO
 Mode 4 : OMNI OFF,MONO

o : Yes
 x : No

Especificaciones

■ Especificaciones generales

Respuesta de frecuencia

0 +1/-3 dB a 20 Hz – 20 kHz
(MIC/LINE INPUT a STEREO/AUX OUT, GAIN: mín.)

Distorsión armónica total (medida con LPF a 20 kHz)

Inferior a 0,03 % a 1 kHz/-10 dBV
(MIC/LINE INPUT a STEREO/AUX OUT, GAIN: mín.)

Margen dinámico (medido con IHF-A)

109 dB típ. : Convertidor DA (STEREO/AUX OUT)
103 dB mín. : Convertidor DA (STEREO/AUX OUT,
INPUT CH SEL: todo desactivado)
103 dB típ. : AD+DA (MIC/LINE INPUT a
STEREO/AUX OUT)
97 dB mín. : AD+DA (MIC/LINE INPUT a
STEREO/AUX OUT, GAIN: mín.)

Convertidor AD

Lineal de 24 bits, sobremuestreo de 64 tiempos

Convertidor DA

Lineal de 24 bits, sobremuestreo de 128 tiempos

Procesamiento interno

32 bits

Frecuencia de muestreo

Interna : 44,1 kHz (-6% – +6%)
Externa : 44,1 kHz (-10% – +6%)

Sección de entrada de audio

MIC/LINE INPUT : 8 canales (combinación
XLR/auriculares)
DIGITAL STEREO IN : 2 canales (1 estéreo coaxial)

Sección de salida de audio

MONITOR OUT : 2 canales (1 estéreo)
PHONES : 2 canales (1 estéreo)
STEREO/AUX OUT : 2 canales (1 estéreo)
DIGITAL STEREO OUT : 2 canales (1 estéreo
coaxial)

Sección de entrada del mezclador (36 canales en total)

MIC/LINE INPUT : 8 canales
Efecto interno de retorno : 4 canales (2 estéreo)
Pista : 16 canales
Sampler de bucle rápido : 8 canales (4 estéreo)

Sección de efectos internos

2 procesadores de multiefectos integrados

Sección master (8 buses en total)

BUS : 2 canales
AUX : 2 canales
STEREO : 2 canales (1 estéreo)
EFFECT : 2 canales

Unidad de disco duro integrada

40 GB, IDE de 3,5"

Número máximo de canciones

100 canciones

Resolución de grabación

Lineal de 16/24 bits (sin compresión)

Número máximo de pistas simultáneas de grabación/reproducción

8 pistas de grabación/16 pistas de reproducción
(16 bits)
8 pistas de grabación o de reproducción (24 bits)

Número de pistas

144 pistas
(16 pistas + pistas estéreo) x 8 virtuales

Deslizadores

13 de 45 mm

Pantalla

LCD de 240 x 650 puntos (con control de contraste)

MIDI

MTC (maestro/esclavo), reloj MIDI (maestro),
MMC (maestro/esclavo), cambio de programa,
cambio de control

Memoria

Memoria de escenas, biblioteca de EQ, biblioteca de
dinámicas, biblioteca de efectos, biblioteca de
canales, biblioteca de muestras

Adaptador de CA

PA-300

Dimensiones (ancho x alto x fondo)

455 x 107 x 349 mm

Peso neto

6,2 kg

Temperatura de funcionamiento

5 – 35 °C

Accesorios opcionales

Interruptor de pedal Yamaha FC5

■ Sección del mezclador

● Entrada/salida

MIC/LINE INPUT 1 – 8 (combinación XLR/ auriculares balanceada)

Fuente de alimentación phantom: +48 ± 3 V
Impedancia de entrada : 3 kΩ
Nivel de entrada nominal : -46 dBu a + 4 dBu
Nivel de entrada mínimo : -52 dBu
Nivel de entrada máximo : +18 dBu

MIC/LINE INPUT (Hi-Z) 8 (auriculares sin balancear)

Impedancia de entrada : 500 kΩ
Nivel de entrada nominal : -46 dBu a + 4 dBu
Nivel de entrada mínimo : -52 dBu
Nivel de entrada máximo : +18 dBu

STEREO/AUX OUT L, R (auriculares sin balancear)

Impedancia de salida : 150 Ω
Impedancia de carga nominal : 10 kΩ
Nivel de salida nominal : -10 dBV
Nivel de salida máximo : +4 dBV

MONITOR OUT L, R (auriculares sin balancear)

Impedancia de salida	: 150 Ω
Impedancia de carga nominal	: 10 k Ω
Nivel de salida nominal	: -10 dBV
Nivel de salida máximo	: +4 dBV

PHONES (auriculares TRS no balanceado)

Impedancia de carga nominal	: 8 – 40 Ω
Nivel de salida máximo	: 25 mW (carga 8 Ω) 35 mW (carga 40 Ω)

DIGITAL STEREO IN/OUT (coaxial)

* 0 dBu = 0,775 Vrms, 0 dBV = 1 Vrms

● Funciones de mezclas digitales**Canales de entrada (INPUT 1-8, pista 1-16, PAD 1-4)**

Atenuación, fase (normal/inversa), ecualizador (PEQ de 4 bandas), dinámicas, panorámico, asignación de bus (STEREO, BUS, AUX, EFF)

Canales de efectos internos de retorno

Ecualizador (PEQ de 4 bandas), panorámico, asignación de bus (STEREO, AUX)

Canales maestros

STEREO izda., dcha. : atenuación, ecualizador (PEQ de 4 bandas), dinámicas, balance

BUS izda., dcha.

AUX 1 – 2

EFF 1 – 2

■ Sección de grabador**Descripción general**

Resolución de grabación : 16 bits/24 bits

Frecuencia de muestreo : 44,1 kHz

Funciones de edición

Edición de canciones : OPTIMIZE, DELETE, COPY, IMPORT

Edición de pistas : ERASE, DELETE, INSERT, COPY, MOVE, EXCHANGE, TIME COMP/EXPAND, PITCH CHANGE, EXPORT, CD IMPORT, WAV IMPORT

Otras funciones

Localización/Marcador

Localizar : RTZ, A/B, LAST REC IN/OUT

Marker : 1 – 99

Inserción/extracción : manual, automática

Corrección de tono

Unidad de CD-RW

copia de seguridad de datos, grabación y reproducción de CD de audio, importación de archivos WAV, Importar CD de audio

■ Sampler de bucle rápido**Polifonía**

4 voces (estéreo)

Tiempo grabable

47 segundos en total (estéreo de 16 bits)

29 segundos en total (estéreo de 24 bits)

Funciones de edición

NAME, TRIM, PLAYBACK MODE, ERASE, EXTRACT, CD IMPORT, TRACK IMPORT, WAV IMPORT

■ Control externo

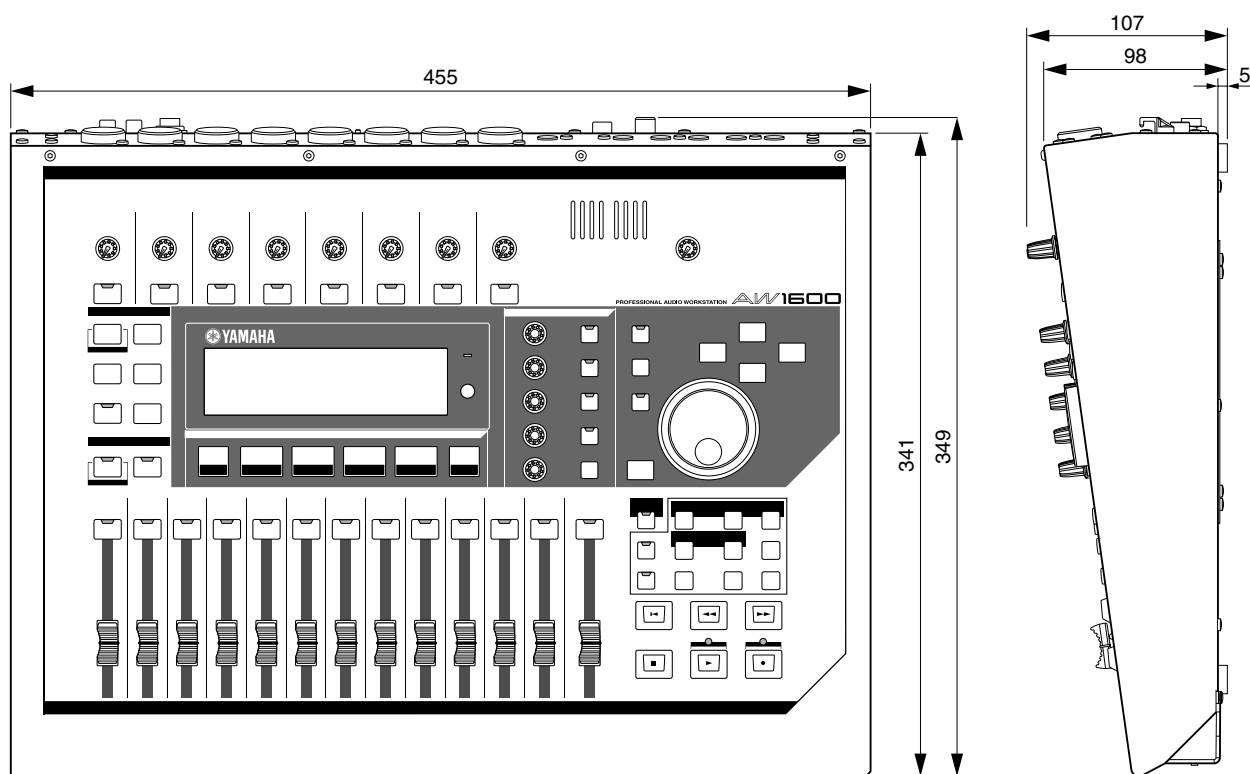
MIDI IN : DIN de 5 patillas

MIDI OUT/THRU : DIN de 5 patillas

FOOT SW : auriculares

USB : USB 2.0

Dimensiones



Unidad: mm

* Las especificaciones y descripciones del presente manual de instrucciones tienen una función meramente informativa. Yamaha Corp. se reserva el derecho de cambiar o modificar los productos o las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, el equipo o las opciones podrían no ser las mismas en todos los sitios, le rogamos consulte con su distribuidor de Yamaha.

Para los modelos europeos

Información del comprador/usuario especificada en EN55103-1 y EN55103-2.

Corriente de entrada: 13 A

Cumple con los entornos: E1, E2, E3 y E4

Índice

A

Tecla [A]/[B].....	20
Acceso a una pantalla/página/ canal	24
Activación o desactivación de un botón	25
Ajuste del nivel de entrada.....	34
Ajustes de entrada digital.....	168
Ajustes generales	169
AMP	72
Archivo WAV	
Carpeta "Transport"	136
Carpeta Transport.....	144
Exportar	136
Importar	139
Ordenador	137
Unidad CD-RW.....	140
Área de visualización del punto o marcador del localizador	68
Asignación de señales de entrada (Grabación directa)	42
Asignación de señales de entrada (Grabación en bus).....	45
AUDIO WRITE SPEED	103
Tecla AUTO PUNCH	20
AUTO SAVE, botón	169
AVRG (Media)	159

B

Balance	57
Mando PAN/BALANCE	94
Balance de mezcla	57
Banco de muestras.....	111
Bancos de muestras y muestras	
Terminología	16
Biblioteca.....	73
Almacenamiento.....	74
Asignación de nombre.....	76
Biblioteca de canales	79
Biblioteca de dinámica	57, 78
Biblioteca de efectos	78
Biblioteca de entrada	77
Biblioteca de masterización	78
Biblioteca de muestras	78
Biblioteca del ecualizador	56, 77
Borrar	75
Funcionamiento básico.....	74
Información	77
Recuperación	75
Terminología	16
Biblioteca de canales.....	79
Recuperación	79
Biblioteca de dinámica	53, 57, 78
Lista de biblioteca	185
Recuperación	57, 78

Biblioteca de efectos	78
Lista de biblioteca	186
Parámetros de efecto	188
Recuperación	78
Biblioteca de entrada	50, 77
Lista de biblioteca	179
Biblioteca de masterización.....	78
Lista de biblioteca	180
Recuperación	78
Biblioteca de muestras	78, 113
Copia de seguridad	152
Lista de biblioteca	200
Recuperación	79
Restaurar	154
Biblioteca del ecualizador	52, 56, 77
Lista de biblioteca	181
Recuperación	77
Block diagram	227
Botón CD PLAY	110
Botón COMPARE	103
Botón de expulsión	23
Botón del metrónomo	36, 47
Botón DIGITAL REC ON/OFF	168
Botón DYN.....	53
Botón EQ.....	52
Botón INPUT CH MUTE/MIX.....	110
Botón LIBRARY	50
Botón LISTEN.....	72
Botón LOCATOR	68
Botón MARKER	68
Botón PERFECTLY.....	109
Botón SIMPLY	109
Botón TEST	103
Botón UNDERRUN PROTECT....	103
Botón VARI PITCH ON/OFF	168
Botón WAVE.....	48
Botón WRITE.....	103
BPM	124
Bus	
Terminología	16

C

Cambio de control.....	160
Cambio de programa	160
Campo SORT	28
Campo TRACK	48
Canal seleccionado.....	24
Canales emparejados	
Terminología	16
Tecla CANCEL	20
Canción	143
AW2816.....	155
Carga.....	64

Copia de seguridad.....	152
Copiar	147
Edición de ajustes	146
Edición del nombre de la canción	145
Eliminar	147
Gestión de	143
Guardado	63
Importar datos.....	151
Mapa de tempo	149
Optimizar	148
Organización de carpetas.....	144
Profundidad en bits.....	143
Restaurar.....	154
Serie AW	155
Terminología.....	16
Canción actual	28
Canción de muestra	28
Carga	28
Mezcla.....	30
Reproducción.....	29
Características	13
Ordenador	14
Sección de grabador.....	14
Sección de mezclador.....	13
Sección Sampler de bucle rápido ..	14
Unidad CD-RW	14
Carga de una canción	64
Casilla de entrada de texto	25
Tecla CD.....	18
CD de audio	101
Ajustes básicos	103
Borrado	109
Disc At Once.....	102
Finalización.....	108
Métodos	102
Reproducción.....	110
Track At Once	102
CD-ROM incluido con el AW1600	209
CD-RW MEDIA ERASE.....	103
CH RECALL SAFE.....	80
Cierre	11
Clip de sonido	
Grabación o reproducción	35
Comando de edición.....	127
COPY.....	132
DELETE	131
ERASE	130
EXCHANGE.....	134
EXPORT	135
INSERT	131
Lista	130
MOVE	133
PITCH CHANGE	135
TIME COMP/EXP (compresión/ ampliación de tiempo).....	134
Compander	183

Compressor (compresor) 182
 Conecte los dispositivos externos.. 27
 Conector DC IN 23
 Conector MIDI IN 22
 Conector MIDI OUT/THRU 22
 Conector USB 22
 Conexión del adaptador de CA 11
 Conector DC IN 23
 Conexión del instrumento o micro . 33
 Contador 24
 COUNTER DISPLAY 146
 Control de un módulo generador de tonos 174
 Controlador MIDI USB 209
 Copia de seguridad..... 152
 Copia de seguridad
 Responsabilidad 9
 Copyright 9
 Aviso 6
 COUNTER DISPLAY 146
 Creación de una canción 39
 Tecla CURSOR 20

D

D.OUT COPYRIGHT ON/OFF,
 botón 169
 DATA WRITE SPEED 103
 Dial DATA/JOG 20
 DIGITAL IN PATCH 168
 Dimensiones..... 222
 Dinámica 50
 Disc At Once 102
 Escritura 106
 Disco duro
 Inicializar 168
 Organización de carpetas 144
 Dispositivos externos 171
 Efectos externos 175
 Grabador digital 177
 Módulo generador de tonos 174
 Sintetizador de estación de trabajo 171
 Ducking 184

E

Edición 95, 96, 97
 Parámetros de dinámica..... 96
 Parámetros de EQ 95
 Parámetros de un efecto interno .. 97
 Edición de pistas 127
 Procedimiento básico 128
 Edición de un valor en la pantalla.. 25
 Tecla [EDIT] 18
 Efecto 99
 BYPASS (omitir) 97
 USED AS 98
 Efecto interno 50, 85

EFF 85
 PRE/POST 85
 Efectos externos 175
 Ejemplo de conexiones 27
 Elementos suministrados 9
 Emparejamiento 49, 84
 Encendido y apagado del equipo... 11
 Interruptor POWER 23
 Tecla ENTER 20
 EQ 50
 Escena
 Asignación de nombre 76
 Botón PROTECT 79
 Función Recall Safe 80
 Espacio libre en el disco duro 148
 Especificaciones 220
 Eventos del mapa de tempo .. 47, 149
 Expandir (expansor)..... 183
 Exportación de archivos WAV e importación de CD de audio o archivos WAV 136

F

Fader 19
 FADER FLIP 170
 FADER RECALL SAFE 80
 Fader STEREO..... 19
 Tecla FF 21
 Finalización..... 102, 108
 Forma de onda 72
 FORMAT, botón..... 169
 Función CD Play 110
 Función Nudge 71
 Función Slice 124
 Función Undo 61
 Funcionamiento básico 24
 Acceso a una pantalla/página/ canal 24
 Activación o desactivación de un botón 25
 Edición de un valor en la pantalla .. 25
 Introducción de texto 25
 Uso la sección Selected Channel (canal seleccionado) 26
 Visualización de pantalla..... 24
 Funciones de utilidad 157
 Ajustes de entrada digital 168
 AUTO SAVE, botón 169
 D.OUT COPYRIGHT ON/OFF, botón 169
 FADER FLIP 170
 Inicialización del disco duro interno 168
 NUDGE MODE 170
 NUDGE TIME 170
 PARAM DISP TIME..... 169
 POSTROLL TIME 170
 PREROLL TIME..... 170

RECALL CONFIRM ON/OFF,
 botón 169
 SOUND CLIP TIME 170
 STORE CONFIRM ON/OFF,
 botón 169
 Tono de prueba 167

G

Gate 184
 Gate, modo 112
 Grabación de pistas..... 39
 Botón MUTE 48
 Botón NAME 48
 Botón WAVE 48
 Campo TRACK 48
 Creación de una canción 39
 Emparejamiento 49
 Grabación directa 40
 Grabación en bus 41
 Nombre de pista 48
 Vista Track..... 48
 Grabación directa 40
 Grabación en bus 41
 Grabación en una pista..... 48
 Grabación o reproducción de un clip de sonido..... 35
 Grabación ping-pong 81, 88
 Grabación por rebote..... 88
 Grabador digital 177
 Guardado de la canción actual 63

H

Tecla HIGH 19
 Tecla HI-MID 19

I

Tecla IN/OUT 20
 Indicador de acceso 18, 23
 Información del sistema
 Terminología 16
 Inicialización de un canal..... 94
 Tecla INPUT SEL 17
 Interruptor de asignación del bus estéreo 34
 Interruptor de pedal 59
 Interruptor PHANTOM +48V 22
 Interruptor POWER 23
 Introducción de texto 25

J

Tecla JOG ON..... 20, 71

L

LATCH, botón 166
 LEARN, botón 166

Lista de mensajes.....	206	mezcla.....	81	Pantalla.....	18	
Lista de mensajes de la pantalla .	206	comprobación de nivel.....	93	Sección de entrada y salida.....	17	
Localizador.....	65	Visualización de todos los parámetros	93	Sección de introducción/control	de información.....	20
Ajuste de la posición.....	68	MIDI.....	157	Sección de mezclador.....	19	
Área de visualización del punto	o marcador del localizador.....	ajustes.....	158	Sección Locate.....	20	
Borrado.....	69	Básicos.....	158	Sección Sampler de bucle rápido..	18	
Botón LOCATOR.....	68	CTRL CHG MODE.....	160	Sección Selected Channel.....	19	
Botón MARKER.....	68	DEV (número de dispositivo).....	159	Sección Transport.....	21	
Icono.....	66	IN PORT.....	158	Sección Work Navigate.....	18	
Marcador.....	67	MIDI CH.....	160	PARAM DISP TIME.....	169	
POSITION (posición).....	68	MIDI data format.....	215	Parámetros de dinámica.....	182	
Punto A/B.....	65	MIDI Remote.....	163	KEYIN SOURCE.....	96	
Punto cero relativo.....	65	MMC MODE.....	159	PHASE.....	84	
Punto de entrada/salida.....	65	MTC MODE.....	159	Pinchado de entrada/salida.....	59	
Punto de inicio/fin.....	65	OUT PORT.....	158	automático.....	59	
Puntos de lugar.....	68	PGM CHG MODE.....	160	Ensayar.....	60	
Tecla LO-MID.....	19	SYNC OUT.....	158	Pinchado de entrada/salida	manual.....	59
Loop, modo.....	112, 123	THRU.....	158	manual.....	59	
Tecla LOW.....	19	MIDI data format.....	215	Pista de pad.....	112	
M		MIDI Remote.....	157, 163	Terminología.....	16	
Mando [MONITOR/PHONES].....	17	función Remote definida por	el usuario.....	Pista virtual.....	62	
Mando ATT.....	168	el usuario.....	165	Cambio.....	62	
Mando del metrónomo.....	36	MMC MODE.....	159	Terminología.....	15	
Mando DYN.....	19, 26	Modo de almacenamiento	USB.....	Pitch Fix.....	89	
Mando EFFECT 1.....	19, 26	USB.....	22, 137	Tecla PLAY.....	21	
Mando EFFECT 2.....	19, 26	módulo generador de tonos.....	174	POSITION (posición).....	68	
Mando EQ.....	19, 26	Tecla [MONITOR].....	18	POSTROLL TIME.....	170	
Mando GAIN (ganancia).....	17	MONITOR TEMPO.....	124	PRECAUTIONS.....	3	
Mando INPUT LEVEL.....	34	MTC MODE.....	159	Preparación		
Mando PAN/BAL.....	19, 26	AVRG (Media).....	159	Funciones prácticas.....	92	
Mando VARI PITCH.....	168	OFST (Desviación).....	159	Grabación.....	87	
Mapa de tiempo		Muestreo		Para la mezcla.....	83	
Eventos del mapa de tiempo.....	47	Edición del nombre	de la muestra.....	PREROLL TIME.....	170	
Terminología.....	16	Recortar.....	122	PROTECT, botón.....	146	
Marcador.....	67	N		Punto A/B.....	65	
Ajuste de la posición.....	68	NUDGE MODE.....	71, 170	Punto cero relativo.....	65	
Área de visualización del punto	o marcador del localizador.....	NUDGE TIME.....	71, 170	Punto de entrada/salida.....	65	
Borrado.....	69	Número de dispositivo MMC.....	159	Punto de inicio/fin.....	65	
Botón LOCATOR.....	68	O		Puntos de lugar.....	68	
Botón MARKER.....	68	OFST (Desviación).....	159	R		
Icono.....	67	One Shot, modo.....	112, 123	Rebote.....	81	
Lista.....	68	OPTIMZ, botón.....	148	Funciones prácticas.....	92	
MARKER.....	68	Orificio de expulsión.....	23	Tecla REC.....	21	
MEAS.....	69	P		RECALL CONFIRM ON/OFF,	botón.....	169
POSITION (posición).....	68	Pad.....	111, 117	Recall Safe.....	80	
Puntos de lugar.....	68	Modo de reproducción.....	123	Tecla RECORD.....	18	
Tecla MARK SEARCH.....	20	Pads 1-4.....	18	Tecla REMOTE.....	18	
MEAS.....	68	Página SHUTDOWN.....	11	Tecla REPEAT.....	20	
Memoria de escena.....	73, 79	Paleta de texto.....	25	Repetición de A-B.....	70	
Acerca de.....	73	Pan.....	57, 84	Reproducción.....	65	
Almacenamiento.....	74	Panel frontal.....	23	Repetición de A-B.....	70	
Funcionamiento básico.....	74	Panel posterior.....	21	Responsabilidad por la pérdida	de información.....	9
Información.....	77	Panel superior.....	17			
Recuperación.....	79					
Terminología.....	16					
Metrónomo.....	47					

Tecla REW 21
 Tecla RTZ 21

S

Tecla SAMPLE EDIT 18
 Sampler de bucle rápido 14, 111
 Archivo WAV 117
 Cambio del modo de reproducción 123
 CD de audio 117
 Edición del nombre de la muestra 121
 Eliminar 126
 Función Slice 124
 Gate 123
 Gate, modo 112
 Grabación de rejilla 116
 Importación desde una pista de audio/pista estéreo 119
 Importar 117
 Loop, modo 112, 123
 One Shot, modo 112, 123
 Ordenador 120
 Pista de pad 112
 Trigger 123
 Trigger, modo 112
 Tecla SCENE 20
 Sección Selected Channel 26
 Tecla [SELECT] 18
 Tecla SET 20
 Sintetizador de estación de trabajo 171
 SLICE 124
 Sobregrabación 55, 58
 Asignación de la señal de entrada.. 56
 Pinchado de entrada/salida automático 59
 Pinchado de entrada/salida manual 59
 Pista virtual 62
 Solución de problemas 202
 Tecla SONG 18
 Soportes 101
 Borrado 109
 Tecla SOUND CLIP 20
 Sound Clip 14, 33
 SOUND CLIP TIME 170
 Tecla STEREO SEL 19
 Tecla STOP 21
 STORE CONFIRM ON/OFF, botón 169

T

Tecla MARK 20
 Terminología 15
 Bancos de muestras y muestras .. 16
 Biblioteca 16
 Bus 16
 Canal 15

Canales emparejados 16
 Canción 16
 Escena y memoria de escena 16
 Información del sistema 16
 Mapa de tiempo 16
 Pista de pad 16
 Pistas 15
 Pistas emparejadas 15
 Punto o marcador de lugar 15
 TIME 72
 TIME CODE BASE 146
 Toma DIGITAL IN
 DIGITAL IN PATCH 168
 Toma DIGITAL STEREO IN/OUT .. 22
 Toma FOOT SW 22, 59
 Toma MIC/LINE INPUT 21, 33
 Toma MIC/LINE INPUT (Hi-Z) . 21, 33
 Toma MONITOR OUT 21
 Toma PHONES 21
 Tomas STEREO/AUX OUT 21
 Tono de prueba 167
 Tornillo de conexión a tierra 22
 Tecla TRACK 18
 Track At Once 102
 Escritura 104
 Tecla TRACK SEL 19
 Trigger, modo 112

U

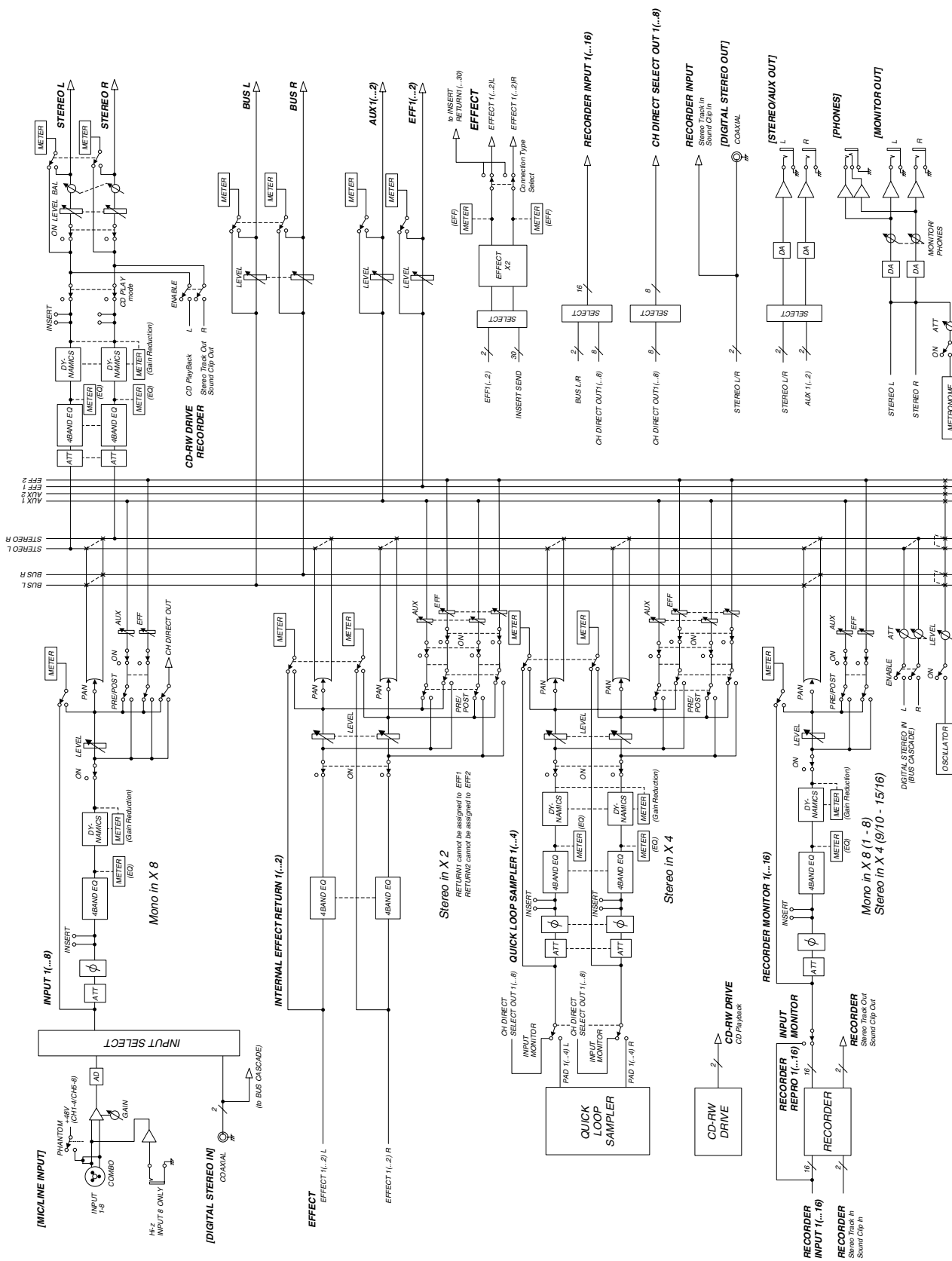
Undo List 61
 Tecla UNDO/REDO 20
 Unidad CD-R/RW
 Manejo de medios 5
 Unidad CD-RW 10, 23
 Ajustes básicos 103
 Botón de expulsión 23
 Disc At Once 102
 Indicador de acceso 23
 Manejo 10
 Métodos 102
 Orificio de expulsión 23
 Soportes 101
 Track At Once 102
 Utilización 10
 UNLATCH, botón 166
 Tecla UTILITY 18

V

ventana emergente
 Ventana emergente INPUT LIBRARY 77
 Ventana emergente INPUT SETTING 77
 Ventana emergente INPUT LIBRARY 77
 Ventana emergente INPUT SETTING 34, 77

Ventana emergente MASTERING LIBRARY 78
 Ventana emergente UNDO LIST ... 61
 Ventana emergente WAVE DISPLAY 72
 Tecla VIEW 19
 Visualización de pantalla 24
 Vúmetro 34, 93
 Botones PRE/POST 93

Block diagram



MEMO

MEMO

MEMO

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park,
Calif. 90620, U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Rebouças 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina**
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización
Marbella, Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND

**Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z. o.o. Oddział w Polsce**
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa,
Poland
Tel: 022-868-07-57

THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland**
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen,
The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium**
Rue de Geneve (Genevastraat) 10,
1140 - Brussels, Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2313

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China)
Co.,Ltd.**
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road
(West), Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend.
Gatot Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8
Yoido-dong, Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2313

HEAD OFFICE

Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2441



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/spanish/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2005 Yamaha Corporation