02R96-v2 Guida Rapida

Iniziare con una “console vuota”

Per cancellare tutte le memorie dalla console e ritornare alle impostazioni originali della fabbrica, tenete premuto il pulsante SCENE MEMORY STORE mentre accendete lo strumento. (Non è necessario eseguire quest’operazione se avete appena tolto, per la prima volta, il prodotto dalla sua confezione)!

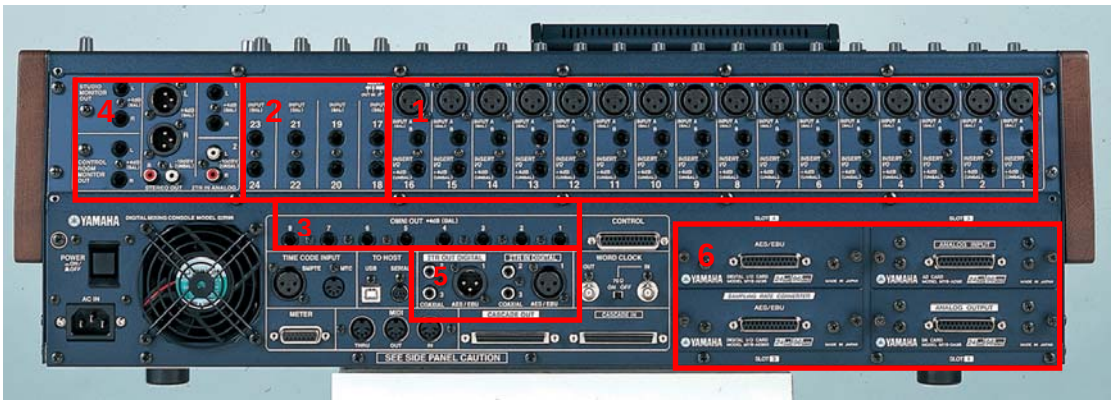
Per partire da impostazioni *ex-novo* senza cancellare le memorie, è sufficiente richiamare la SCENE 00. Pertanto, usate i pulsanti freccia su/giù di SCENE MEMORY per selezionare Scene ‘00’ e quindi premete RECALL.

Tutti i fader si spostano verso il basso e tutte le funzioni mixing vengono riportate alla loro condizione di default.

Un’occhiata al pannello posteriore…

Tutti i connettori audio sono situati sul pannello posteriore. Essi comprendono:

1. 16 Input Mic con input XLR e jack TRS, e per *insert* (non–bilanciati)TRS
2. 8 Input Line con input jack TRS
3. 8 Output analogici ‘OMNI’ con jack TRS
4. Varie uscite Stereo, Studio e Control Room
5. 3 Input e Output Digitali x 2-Track
6. 4 slot opzionali di espansione.

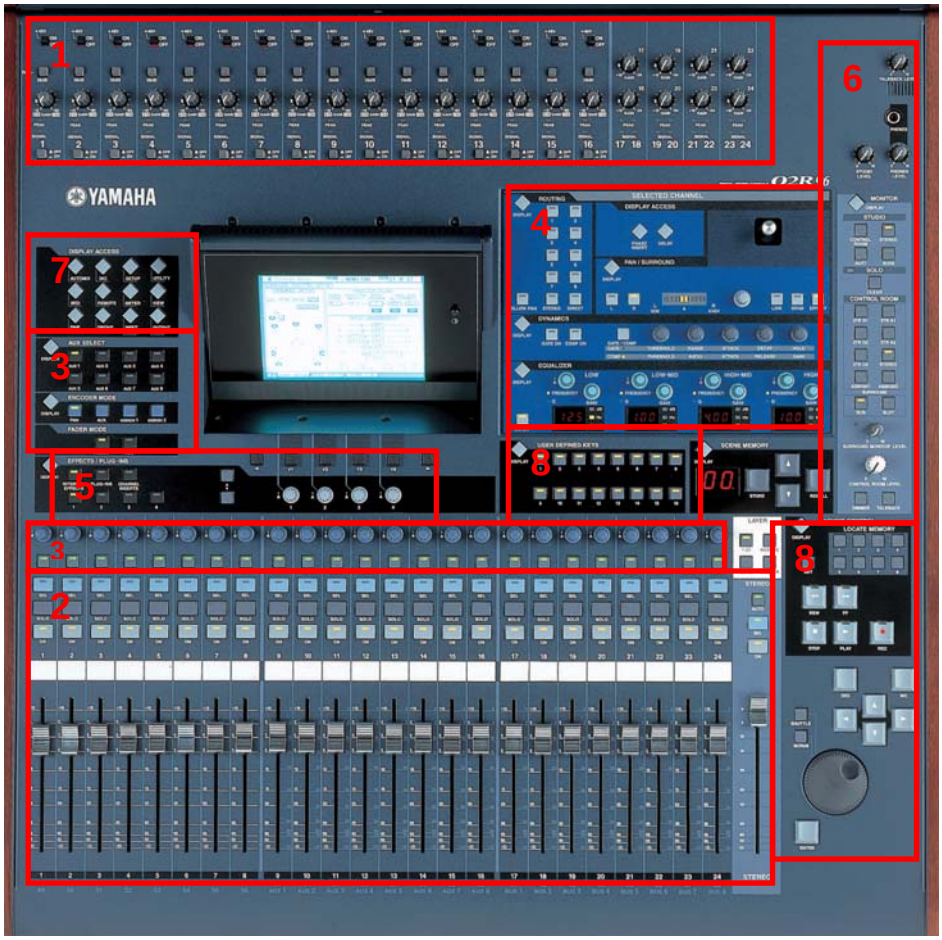


Gli altri connettori presenti sul pannello posteriore servono per vari controlli e funzioni di sincronizzazione. Per esempio, la porta CONTROL (25-pin D-sub) serve per *relays* GPI a basso voltaggio. Le porte CASCADE IN e OUT servono a collegare questo strumento ad altre console 02R96 per condividere i bus audio. Il connettore METER serve per il Meter Bridge opzionale.

Un’occhiata al pannello anteriore …

Tutti i controlli sono situati sul pannello anteriore, disposti in aree logiche:

1. Guadagno di input analogico, pad, insert e +48V.
2. Fader, pulsanti On, Solo, Sel, Auto per i canali
3. Controlli Aux e Pan
4. Area Selected Channel (canale selezionato)
5. Controlli Effect
6. Controlli Monitor
7. Pulsanti Display Access (a forma di rombi grigi)
8. Pulsanti di controllo macchina (Machine Control) e di controllo Display



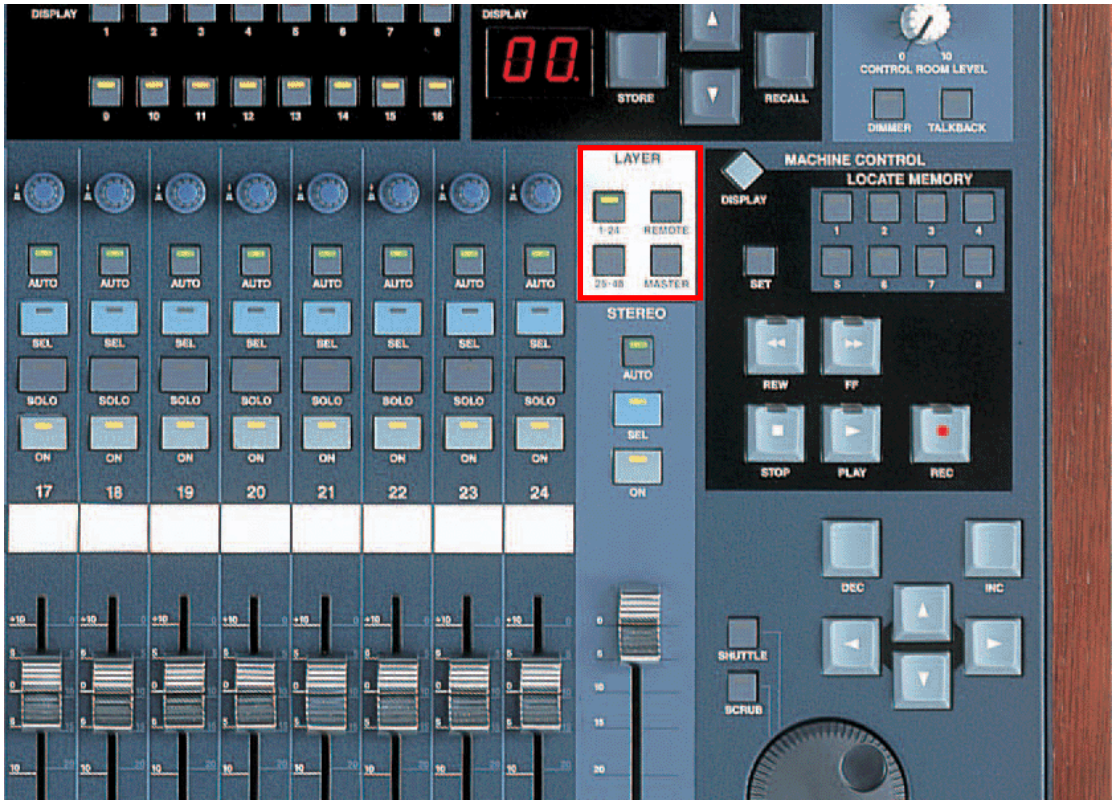
L’area SELECTED CHANNEL è un concetto fondamentale da comprendere. Mostra tutte le funzioni importanti per un solo canale alla volta. È possibile selezionare soltanto un canale per volta. Per selezionare un canale (e visualizzarne le impostazioni nell’area SELECTED CHANNEL), basta premere l’interruttore SEL. Quindi premete l’interruttore SEL per un altro canale quando siete pronti per passare oltre.

Controllo dei fader di canale

Sullo 02R96 vi sono 4 layer di fader:

1. Canali di Input 1-24
2. Canali di Input 25-48
3. Canali di Input 49-56 + Aux 1-8 + Bus 1-8
4. Remote Layer per il controllo di altre funzioni / dispositivi.

Quando cambiate i layer, restano in memoria tutte le impostazioni di canale. Cambiate solo quei canali che vi occorre guardare!



Ogni fader controlla un differente input inviato alla console 02R96. Quest'assegnazione non è fissa: può essere modificata nel menù INPUT PATCH.

La combinazione o *patch* di default è la seguente:

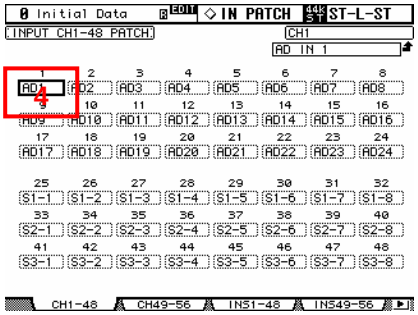
i canali 1-24 controllano i 24 input analogici sulla parte superiore della consolle;
i canali 25-32 controllano gli input 1-8 dallo Slot 1;
i canali 33-40 controllano gli input 1-8 dallo Slot 2;
i canali 41-48 controllano gli input 1-8 dallo Slot 3;
i canali 49-56 controllano gli input dagli effetti interni Effect 1-4.

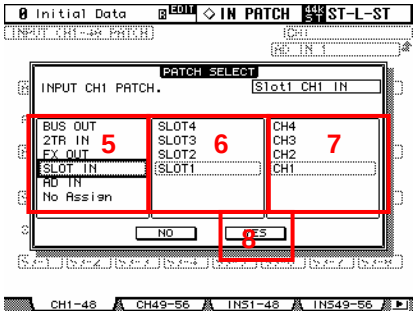
Cambiare l’INPUT PATCH

Per assegnare ingressi differenti ai canali di input, come gli input dello Slot 4, per esempio, seguite questa procedura:

1. Premete il tasto INPUT PATCH di Display Access.

2. Se occorre, premetelo ripetutamente fin quando appare la pagina CH1-48 o CH49-56.
3. Premete l’interruttore SEL per il canale richiesto (o spostate il cursore sullo schermo per posizionarlo sul numero di canale richiesto).
4. Premete ENTER (mediante il controllo rotante dei dati, noto anche come *dial* o *data wheel,* nell’angolo inferiore destro della console).
5. Selezionate il tipo di input dalla prima lista (AD in / Slot in / FX out e così via).
6. Premete ENTER e scegliete l’item richiesto dalla colonna successiva (per esempio Slot # o FX #).
7. Premete ENTER e scegliete l’item richiesto dall’ultima colonna (per esempio CH# o L/R).
8. Premete ENTER e cliccate YES sullo schermo per completare il cambiamento del Patch.


0 Initial Data
EDIT
◇IN PATCH
44.1k ST
ST-L-ST
INPUT CH1-48 PATCH
CH1
AD IN 1
4


0 Initial Data
EDIT
◇IN PATCH
44.1k ST
ST-L-ST
PATCH SELECT
INPUT CH1 PATCH.
Slot1 CH1 IN
BUS OUT
2TR IN
FX OUT
SLOT IN
AD IN
No Assign
5
SLOT4
SLOT3
SLOT2
SLOT1
6
CH4
CH3
CH2
CH1
7
NO
YES
8

ENCODER MODE / FADER MODE

Gli *encoder* sopra i fader servono ad editare vari parametri del canale. I più utili sono le mandate (send), Pan e Aux.

1. Per l'editing del Pan sugli encoder, basta premere l'interruttore PAN ENCODER MODE e ruotare l'encoder richiesto. Il display LCD mostra la posizione *pan* in una finestra a comparsa o di '*pop-up*'.

2. Per editare gli Aux sugli encoder, premete l'interruttore AUX ENCODER MODE, quindi selezionate il numero dell'AUX richiesto (1-8) mediante uno degli interruttori AUX SELECT sopra. Il display LCD mostra il livello di Aux in una finestra a comparsa o di '*pop-up*'.

3. Per visualizzare le informazioni di *Aux send* contemporaneamente per più canali, premete l'interruttore DISPLAY di AUX SELECT. Ogni volta che viene premuto questo interruttore, esso cambia pagina sull' LCD per mostrare le informazioni relative agli altri canali. In queste pagine può essere editato lo stato o condizione Pre/Post, e le mandate ausiliarie o *Aux send* possono essere escluse premendo ENTER mentre il cursore sta evidenziando l'encoder di livello.

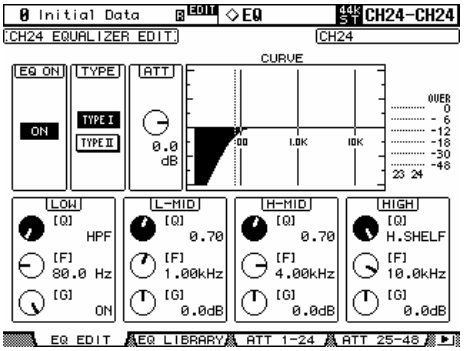
4. Quando è premuto l'interruttore AUX FADER MODE, i livelli di Aux Send appaiono sui fader al posto del livello di canale. Scegliete l'Aux da visualizzare sui fader con gli interruttori AUX SELECT (come allo step 2 sopra). Premete l'interruttore FADER per riportare i fader al normale funzionamento relativo ai livelli.

Impiego dei controlli di SELECTED CHANNEL

Quando è selezionato un canale, le sue impostazioni sono visualizzabili e controllabili nell'area SELECTED CHANNEL. Nell'angolo superiore destro dello schermo LCD appaiono sempre il nome ed il numero del canale selezionato correntemente.

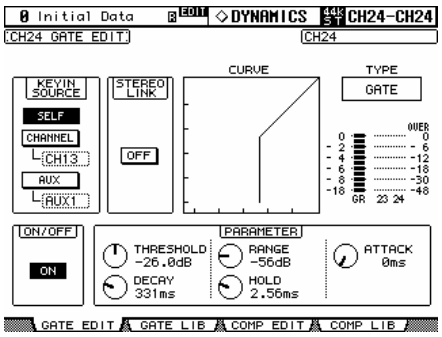
EQUALIZER

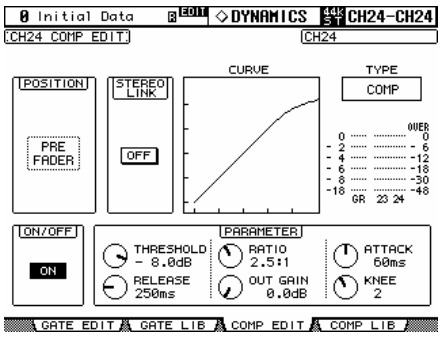
Se si agisce su uno dei controlli EQ, l'LCD mostra la videata di edit di EQ. Vi sono quattro bande parametriche. Per commutare il controllo fra FREQUENCY e Q, premete rapidamente sull'encoder. Notate che la banda LOW può essere un Low Shelf o un filtro HPF portando la Q nella posizione massima o minima. Analogamente, la banda HIGH può essere un High Shelf o un filtro LPF. Esistono due tipi di EQ (TYPE I o TYPE II), con caratteristiche sonore leggermente differenti. La funzione ATT è un attenuatore, o *trimmer* digitale che serve a regolare il livello del canale pre-eq.



DYNAMICS

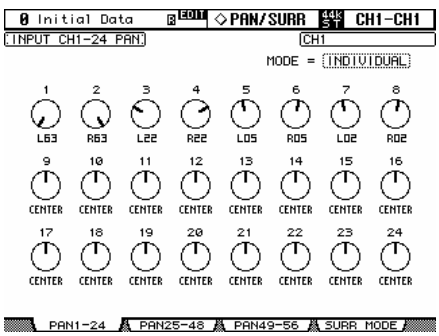
Ogni canale di input dispone di un GATE e di un COMP. I canali di output dispongono solo di un controllo COMP. Quando si interviene su un interruttore o encoder DYNAMICS, l'LCD mostra la relativa videata di GATE o COMP. Qui si possono vedere anche i meter di Gain Reduction e lo stato di Key-In. Utilmente, DYNAMICS COMP può essere posizionato come pre-eq, pre-fader (post-eq) o post-fader.

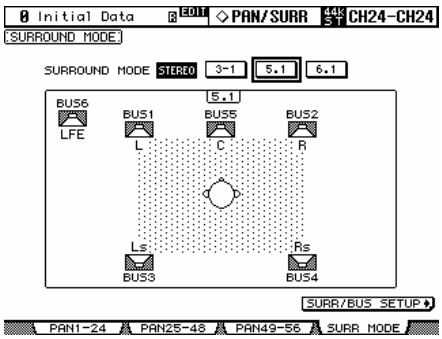




PAN

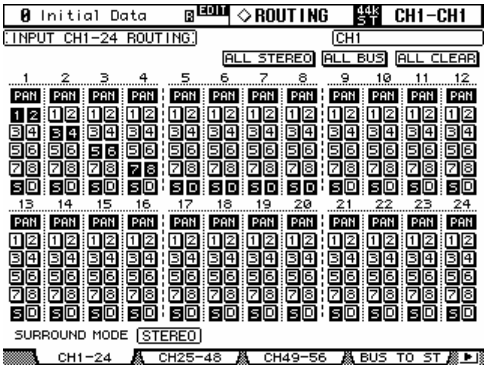
Qui è possibile editare le impostazioni di PAN e SURROUND PAN relative al canale di input selezionato (i canali di output non dispongono del Pan). Gli interruttori L ed R mostrano se il canale rappresenta l'elemento Left (sinistro) o Right (destro) di una coppia stereo (*pair*). Il Joystick non è attivo fino a quando non è selezionata una modalità surround. A questo scopo, premete l'interruttore PAN/SURROUND DISPLAY in modo che appaia la pagina SURR MODE. Quindi scegliete SURROUND MODE: 3-1 o 5.1 o 6.1. Con la selezione, alcuni dei bus (1-8) vengono convertiti in *Surround Busses*.



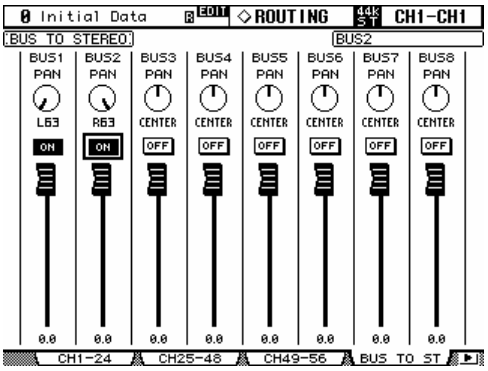


ROUTING

In questa sezione, il canale selezionato (Selected Channel) può essere convogliato ad uno degli 8 Bus, allo Stereo Bus e ad una Direct Output. È sufficiente premere il relativo interruttore per convogliare il canale al Bus (questi interruttori non sono disponibili per i canali di Output). L'interruttore FOLLOW PAN assicura che il PAN del canale passi attraverso i Bus. Ciò è molto utile specialmente quando si usano i Bus come sottogruppi stereo (*sub-group*) (come accade su una tipica console analogica).

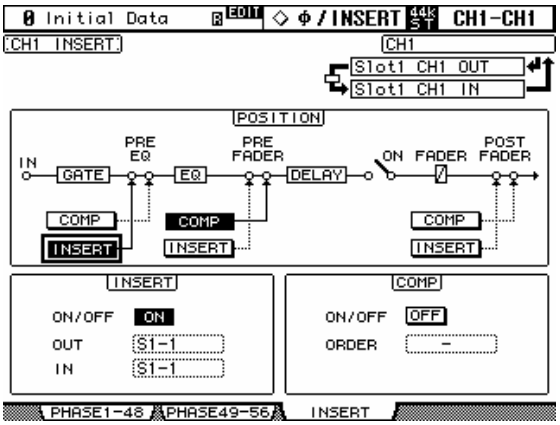


I Bus possono essere indirizzati su Stereo (proprio come i sotto-gruppi o *Sub-Group* su una console analogica). A tale scopo, premete l'interruttore DISPLAY della sezione ROUTING per visualizzare la videata BUS TO ST. Da essa i bus 1-8 possono essere indirizzati, distribuiti panoramicamente nell'immagine stereo del suono e mixati nel Bus Stereo. Usate i tasti cursore, il controllo *data wheel* o *dial* e l'interruttore ENTER per regolare i parametri.



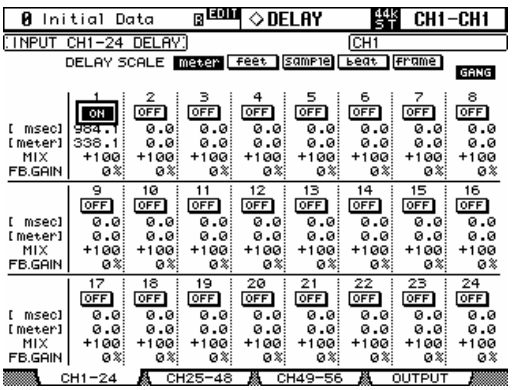
PHASE / INSERT

Premete quest'interruttore di DISPLAY ACCESS per vedere sull'LCD le informazioni relative a Phase e ad Insert. L'inversione di fase (*Phase reverse*) è disponibile solo per i canali di input. Insert è disponibile per tutti i canali. Gli Insert hanno bisogno di essere programmati, scegliendo quale connessione del pannello posteriore (o Effetto interno) usare per INSERT OUT ed INSERT IN. Qui si può cambiare anche la posizione dell'insert o INSERT POSITION.



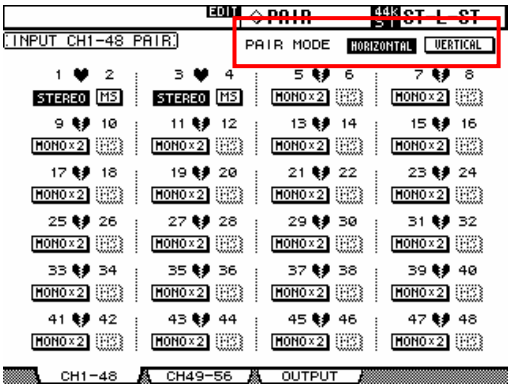
DELAY

Premete quest'interruttore di DISPLAY ACCESS per vedere sull'LCD le informazioni relative a Delay (ritardo) per ciascun canale. Tutti i canali di input ed output dispongono di una funzione *delay*. Il tempo massimo possibile per il *delay time* varia secondo il valore di *sample rate* (velocità di campionamento). A 44.1KHz, il delay time massimo possibile è 984.1ms. I canali di Input dispongono di un parametro MIX e FB.GAIN (Feedback Gain) per creare un semplice effetto delay. Il valore di DELAY SCALE può essere cambiato per visualizzare il delay time in distanza equivalente, numero di campioni o samples, beat-per-minute o numero di Frame (collegato al valore di Time-Code Frame Rate).



CHANNEL PAIR (abbinamento canali)

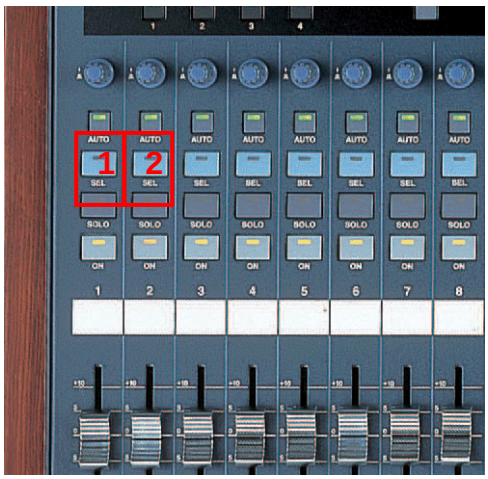
Se vengono usate alcune sorgenti di input Stereo, come un Synth o un lettore CD, potrebbe risultare utile abbinare i relativi canali. Esistono due metodi per abbinare i canali, selezionati nel menu PAIR.



Il modo Horizontal permette di abbinare un canale dispari con quello adiacente di numero pari.
Il modo Vertical permette ai canali sul layer superiore dei fader (1-24) l'abbinamento con il canale equivalente appartenente al layer sottostante (25-48). I canali 49-56 e quelli di output possono essere abbinati solo orizzontalmente.

Quando i canali sono abbinati, condividono lo stesso livello di fader, le stesse impostazioni ON, EQ, Gate, Comp e Aux. Restano separati I parametri Pan e Routing.

Per un abbinamento rapido dei canali senza ricorrere allo schermo LCD, innanzitutto [1] tenete premuto l'interruttore SEL per il canale Left, quindi [2] tenete premuto anche l'interruttore SEL per il canale Right (o viceversa) per mezzo secondo. Questo metodo è valido solo nel Pair Mode di tipo Horizontal.

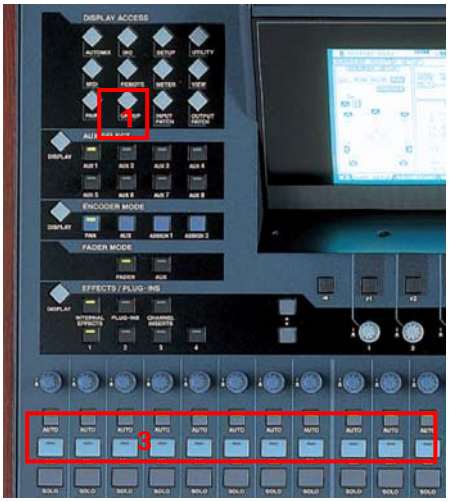


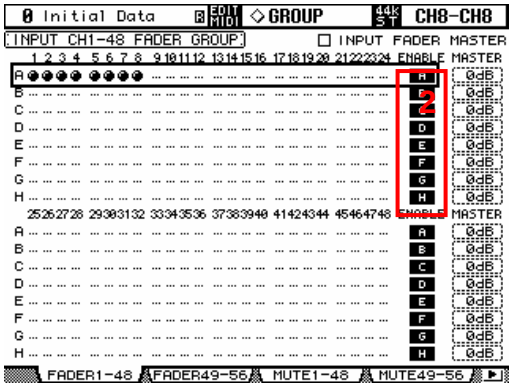
FADER GROUPS (Gruppi di fader)

Il raggruppamento dei fader è utile per controllare più fader agendo su uno solo di essi. Sono disponibili 8 Fader Group per i canali di input e 4 Fader Group per i canali di output.

Ecco come collegare assieme I fader per creare un Group:

1. Accedete ai display GROUP sull'LCD.
2. Scegliete un Group (da A ad H per gli input, da Q a T per gli output) usando i tasti cursore (in basso a destra della consolle).
3. Premete gli interruttori SEL relativi ai canali che volete inserire nel gruppo (Group).





Ora, quando si sposta un solo fader del Group, si muovono nella stessa misura anche tutti gli altri appartenenti allo stesso gruppo. Se, per qualsiasi ragione, volete che un fader di un Group sia modificabile autonomamente dagli altri, tenete premuto l'interruttore SEL di quel canale mentre muovete il fader (ma non mentre appare il menù GROUP, altrimenti il canale viene rimosso dal Gruppo.)

I canali non possono appartenere contemporaneamente a più di un Fader Group.

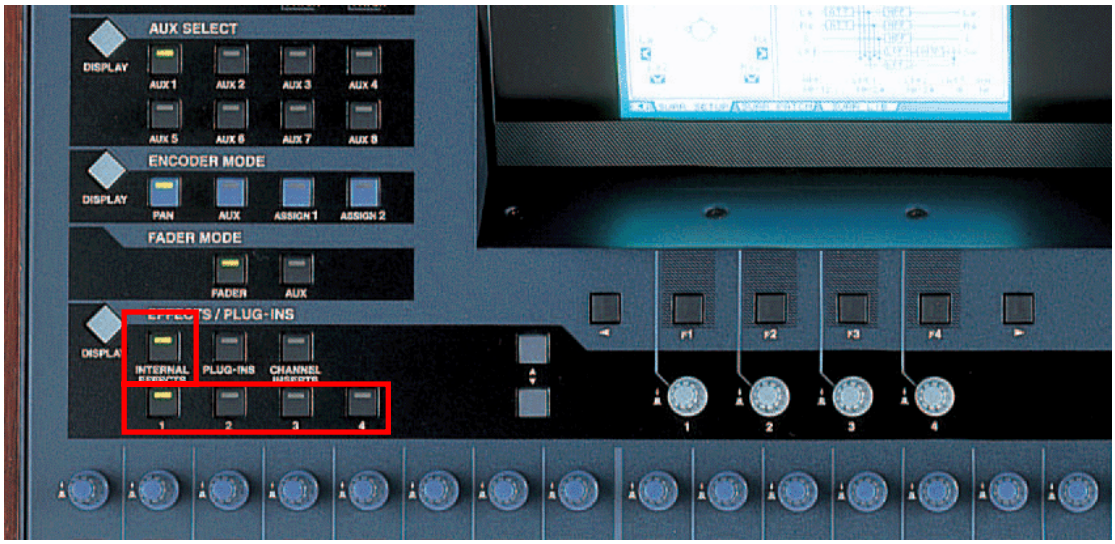
MUTE GROUPS (Gruppi di Mute)

I Mute Group sono utili per inserire/disinserire (On/Off) più canali, intervenendo su un solo interruttore. Sono disponibili 8 Mute Group per i canali di input e 4 Mute Group per i canali di output. Per assegnare i canali ad un Mute Group, seguite gli stessi 3 step indicati per un Fader Group, ma mentre appaiono le videate MUTE GROUP (i gruppi da I a P sono per gli Input, quelli da U ad X sono per gli Output).

Una volta realizzato un Mute Group, se si preme l’interruttore ON per un solo canale, vengono inseriti o disinseriti (On/Off) gli altri canali appartenenti allo stesso gruppo.

EFFECTS (EFFETTI)

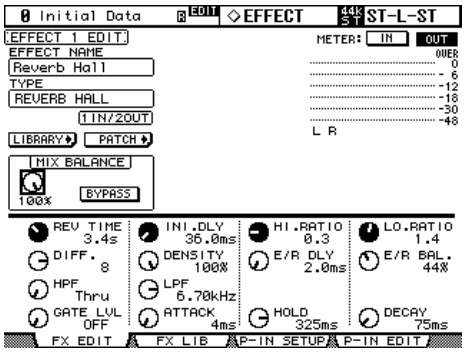
All’interno dello 02R96 vi sono quattro Unità Multieffetto. Possono essere visualizzate sull’LCD premendo l’interruttore INTERNAL EFFECTS, e quindi premendo uno degli interruttori da 1 a 4 mostrati in figura.

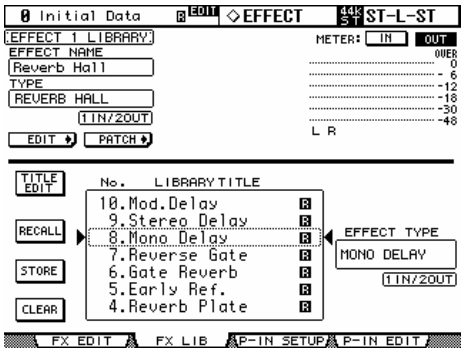


EDITING DI UN EFFETTO

I parametri Effect sono editabili grazie ai 4 encoder sotto l’LCD. Usate I tasti freccia su/giù di fianco a questi encoder per passare all’altra riga di parametri se un effetto ha più di 4 parametri da editare.

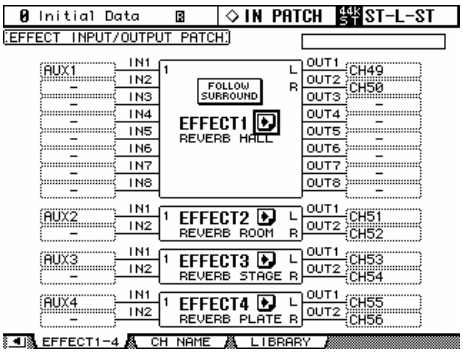
Per cambiare il tipo di effetto (ad esempio da Reverb a Delay), premete l’interruttore DISPLAY di EFFECTS/PLUG-INS per vedere la FX LIBRARY. Quindi fate scorrere la lista con il controllo *data wheel*, e premete ENTER con il cursore sopra il pulsante RECALL a sinistra dello schermo.





IMPIEGO DI UN EFFETTO

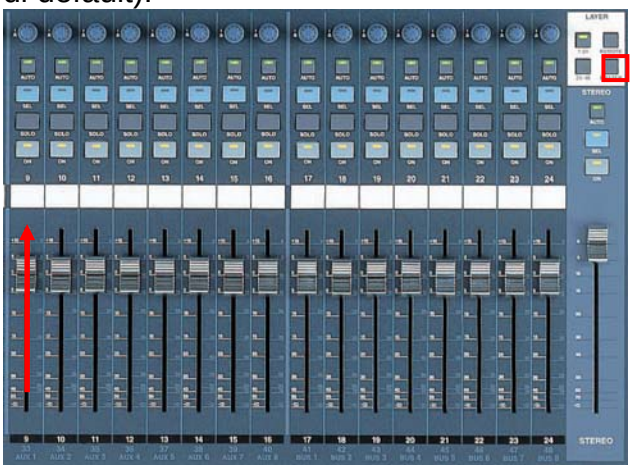
Prima di impiegare correttamente un effetto, bisogna che sia assegnato (*patched*). La patch di default (impostazioni di fabbrica) ha le Aux 1-4 assegnate rispettivamente agli input di FX1-4. Le uscite o output stereo FX1-4 sono associate rispettivamente ai canali di input 49-56. Ciò risulta comodo ma, se necessario, è modificabile. Per esempio, un effetto potrebbe essere inserito solo in un canale usando la combinazione INSERT OUT e IN patch. Per cambiare questa combinazione di effetto (FX), andate alla pagina EFFECT1-4 nel menù del display INPUT PATCH.



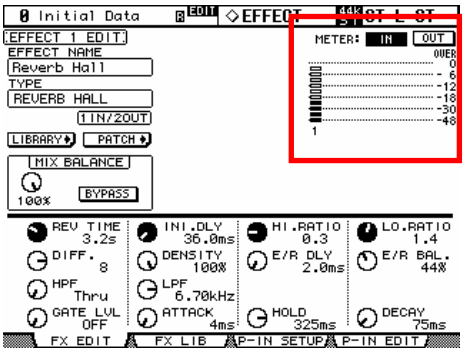
ROUTING DELL'AUDIO ATTRAVERSO UN EFFETTO

1. Innanzitutto, l'audio deve essere convogliato nell'effetto. Se viene usato il patch o combinazione di default, alzate prima il livello di Aux 1 Send per il canale richiesto.

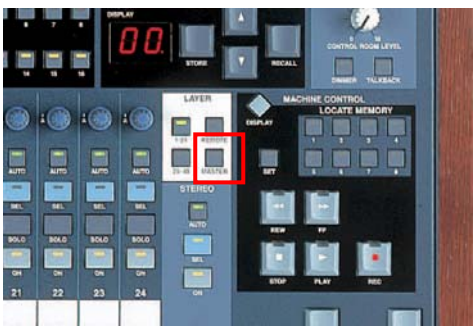
2. Verificate che il fader Aux 1 Master sia su 0dB (cioè sulla posizione di default).



3. L'audio dovrebbe essere già visto sui meter di livello di Effect 1. Potete vedere i meter nell'angolo superiore destro della videata FX EDIT.

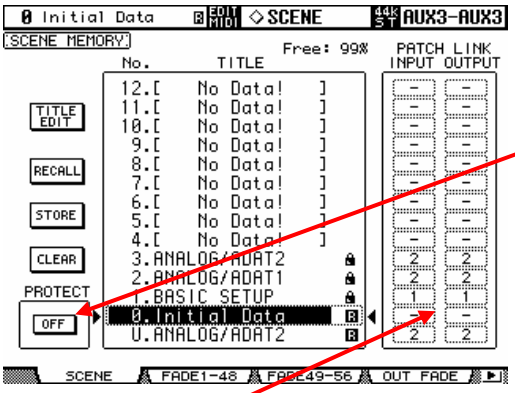


4. Quindi tirate su i fader 49 e 50 per cominciare a sentire l'output dell'effetto nel bus Stereo.



SCENE MEMORY

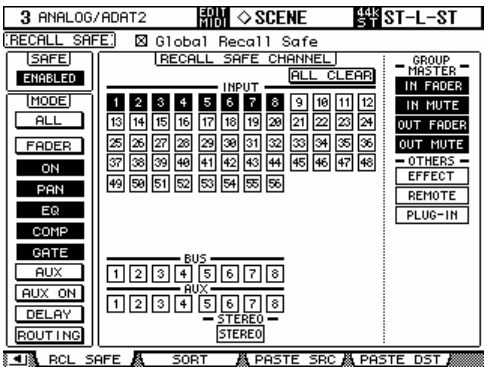
Vi sono 99 MEMORIE DI SCENA disponibili nello 02R96. Ognuna immagazzina tutti i parametri del mixing, compresi tutti i dati relativi al canale di input, al canale di output ed ai parametri degli Effetti.
La lista SCENE MEMORY è visualizzabile premendo l'interruttore DISPLAY di SCENE.



Memorizzata una SCENA, le si può assegnare un nome. Se una SCENA è PROTETTA, quando si preme STORE il suo nome risulta non sovrascrivibile. Ciò evita cancellazioni accidentali o per errore.

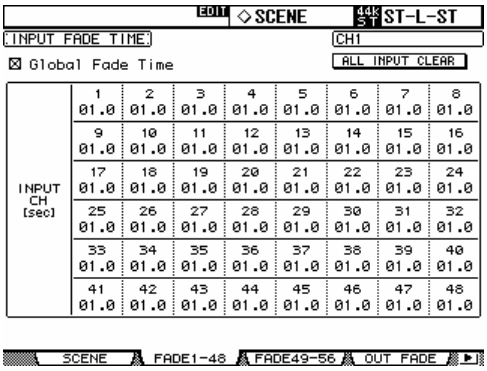
La caratteristica PATCH LINK può risultare utile se Scene differenti hanno bisogno di impostazioni Patch differenti. Le informazioni relative al Patch non vengono memorizzate congiuntamente alle scene, ma sono contenute nelle librerie INPUT PATCH e OUTPUT PATCH (accessibili mediante i relativi interruttori DISPLAY ACCESS). Quindi le librerie Patch possono essere collegate alle Scene in modo da poter essere richiamate nello stesso tempo assieme alla scena.

RECALL SAFE



In questa videata, potete scegliere quali sono i parametri da non modificare quando richiamate una scena. Se è spuntata la casella Global Recall Safe (nella parte superiore dello schermo), i parametri scelti verranno salvaguardati in tutte le scene. Altrimenti, queste impostazioni si applicheranno solo alla scena corrente, dopo che è stata memorizzata.

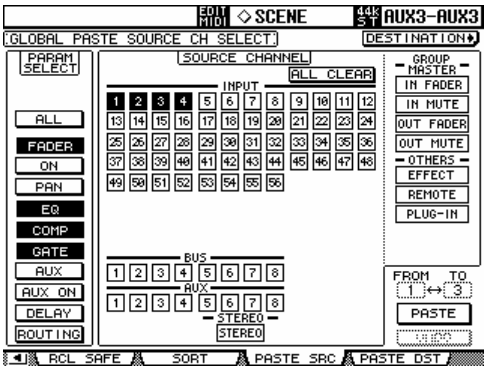
SCENE FADE

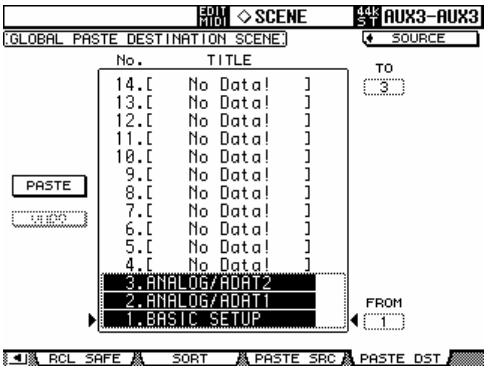


Normalmente quando viene richiamata una scena, i fader si spostano istantaneamente alla loro posizione memorizzata. Con la funzione Fade Time, i fader possono essere programmati in modo da spostarsi lentamente, impiegando fino a 30 secondi per completare il loro posizionamento. Spuntando la casella Global Fade Time potrete assegnare ad ogni scena lo stesso Fade Time. Impostato quest'ultimo per un solo canale, con un doppio click sull'interruttore ENTER lo copiate per tutti i canali di Input o Output.

SCENE COPY / PASTE

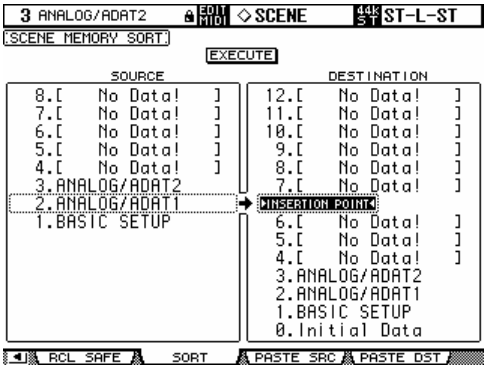
Se dovete copiare alcune impostazioni da una scena all'altra, potete usare le videate PASTE SRC e PASTE DST dell'LCD.





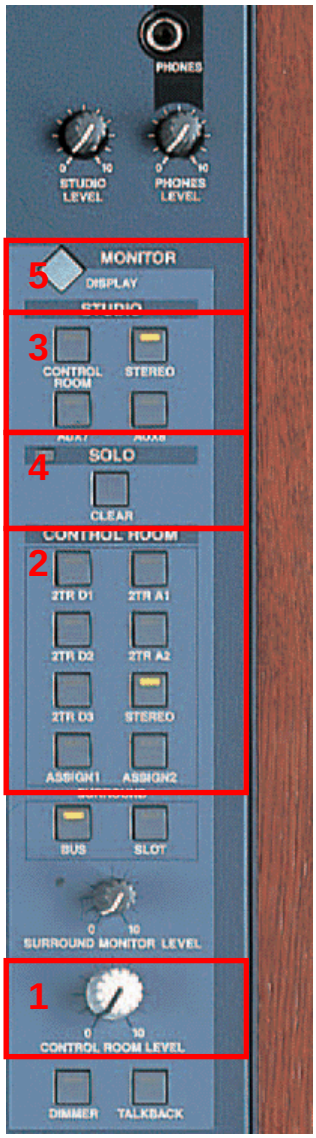
Nella videata PASTE SRC, scegliete i parametri dei canali da copiare. Nella videata PASTE DST, scegliete quali memorie di scena o Scene Memories devono essere aggiornate. Vi è un massimo di 10 Scene per ogni operazione.

Per spostare una scena in una posizione diversa nella Library, usate la videata SORT nel menù SCENE MEMORY:



MONITOR

In questa sezione della consolle, l'operatore sceglie cosa vuole ascoltare e controlla il livello di ascolto.



1. Il CONTROL ROOM LEVEL regola il livello di ascolto principale. L'interruttore DIMMER può ridurre rapidamente gli altoparlanti di circa 20dB.

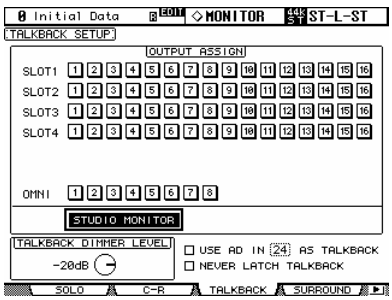
2. Gli interruttori CONTROL ROOM scelgono che cosa far ascoltare attraverso i monitor di Control Room (e nelle cuffie).

3. Gli interruttori STUDIO scelgono che cosa far ascoltare attraverso i monitor di Studio. Premendo l'interruttore CONTROL ROOM si indirizza il segnale di Control Room anche allo Studio.

4. L'interruttore CLEAR di SOLO esclude gli interruttori SOLO per tutti i canali.

5. L'interruttore DISPLAY di MONITOR fa accedere alle varie funzioni extra di monitor sull'LCD.

Vi è un piccolo microfono di TALKBACK incorporato nell'angolo superiore destro della console, con relativo controller di livello. L'interruttore on/off di TALKBACK è situato direttamente sotto il potenziometro CONTROL ROOM LEVEL. Per indirizzare il TALKBACK ad output differenti, accedete al display TALKBACK nel menù MONITOR:



02R96-v2: Suggerimenti e shortcuts

Uso degli interruttori ‘SEL’

1. **CHANNEL PAIR (abbinamento canali)**
   Tenete premuto ‘SEL’ per un solo canale e premete ‘SEL’ per il canale adiacente, al fine di creare una coppia stereo o *stereo pair*. Questo funziona per i canali di input ed output, purché l’elemento di sinistra sia quello con un numero dispari (e ovviamente quello destro sia pari). Il canale il cui interruttore SEL viene tenuto premuto per primo diventa il canale master della coppia costituenda o costituita: le sue impostazioni vengono copiate nell’altro canale (escluso quelle relative a *pan* e *bus routing*). Ripetendo quest’azione, si “disfa” la coppia stereo, ed il canale ritorna mono.

2. **CHANNEL COPY (copia di canali)**
   Selezionate il canale sorgente (*source channel*) con il suo interruttore SEL, quindi premete l’interruttore CHANNEL COPY (deve essere assegnato ad un USER DEFINED KEY o tasto definito dall’utente). Quindi premete l’interruttore SEL del canale di destinazione e cliccate su PASTE (assegnabile anche ad un USER DEFINED KEY).
   NOTA _____
   I parametri da copiare sono determinati sulla pagina PREFERENCES 2 nel menù SETUP.

Altre shortcuts

1. **EQ Gain su 0dB**
   Per riportare il guadagno (*gain*) di una banda EQ su 0dB, premete e tenete premuto per un secondo l’encoder Freq/Q.

2. **EQ Reset**
   Per riportare l’intero EQ Parametrico per un canale sul suo valore di default, premete contemporaneamente gli encoder Freq/Q per le bande LOW ed HIGH.

3. **AUX ON/OFF**
   Per un accesso rapido agli interruttori AUX SEND ON/OFF, premete e tenete premuto l’interruttore AUX SELECT richiesto. Quindi gli interruttori CHANNEL ON sopra i fader diventano gli interruttori AUX SEND ON per l’Aux selezionato.
   SUGGERIMENTO_____
   Può essere utile per creare un MIX-MINUS. Prima mettete un AUX su ALL NOMINAL, usando l'interruttore nella parte superiore della pagina

SEND1-24 nel menù AUX DISPLAY, quindi tenete premuto l'interruttore AUX SELECT per escludere la mandata (send) per il canale 'minus' richiesto.

4. **AUX SOLO**

   Per isolare un AUX MASTER mentre visualizzate ancora un INPUT FADER LAYER, premete una sola volta l'interruttore AUX SELECT richiesto per selezionarlo, e ripremetelo una sola volta per isolarlo (SOLO). Ripremendolo una terza volta si annulla la funzione SOLO. Mentre l'AUX è in SOLO, il suo interruttore SELECT lampeggia.

   NOTA _____

   La funzione può essere disabilitata nella pagina SOLO del menù MONITOR, con l'opzione AUX/SOLO LINK.

5. **Copiare uno STEREO Mix in un AUX**

   Premete e tenete premuto un interruttore INPUT FADER LAYER, quindi premete un interruttore AUX SELECT, e cliccate su YES nella casella di conferma sull'LCD. In tal modo si copiano i livelli dei fader nelle mandate ausiliarie (*AUX send*) selezionate. Accertatevi che lo stato delle Aux send sia PRE per tutte cliccando sull'interruttore GLOBAL PRE sulla pagina SEND1-24 nel menù AUX DISPLAY.

   NOTA_____

   Ripetete la stessa procedura per ogni layer di fader per copiare l'intero mix nelle Aux send, perché viene copiato solo un layer per volta.

   SUGGERIMENTO_____

   Questo è utile per creare un veloce mix da cuffia in una sessione di registrazione (dove AUX 7 e 8 possono essere inviate direttamente a STUDIO MONITOR OUT), oppure per fare un veloce stage-monitor per un musicista ospite che si aggiunga in una performance dal vivo.

6. **Copia di SCENE FADE TIME**

   Per assegnare lo stesso *fade time* a tutti i canali, immettete innanzitutto il FADE TIME richiesto per un solo canale, quindi con un doppio click su ENTER copiate il valore del tempo di dissolvenza (*fade time*) in tutti gli altri canali di input o output.

Altri suggerimenti

1. **Attivazione/disattivazione di TOUCH SENSE FADER**

   I fader Touch Sense possono essere molto utili o molto noiosi e ciò dipende dallo stile di lavoro del tecnico operatore e dall'applicazione. Per cambiare le impostazioni di Fader Touch Sense, andate alla videata PREFER2 nel menù SETUP.

2. **FADER / MUTE GROUP ASSIGN**

   Le impostazioni di default del banco F di USER DEFINED KEY servono per le funzioni INPUT GROUP ASSIGN. I tasti 1-8 sono per gli Input FADER GROUPS, e i tasti 9-16 sono per gli Input MUTE GROUPS. Per assegnare un canale ad un gruppo, selezionatelo e premete il relativo tasto USER DEFINED KEY nel Banco F (BANK F). Per confermare l'avvenuta assegnazione, il tasto USER DEFINED KEY si accende.

NOTA

Un canale non può appartenere contemporaneamente a più di un FADER GROUP o un MUTE GROUP per volta.

3. FADER DCA / VCA

Per avere i Fader Master stile DCA (o VCA analogico), spuntate prima la casella INPUT FADER MASTER vicino alla parte superiore della pagina del display FADER GROUP. Quindi visualizzate il menù REMOTE, e selezionate USER ASSIGNABLE LAYER come TARGET. Successivamente, possono essere selezionati tutti i GROUP MASTER FADERS in modo che appaiano sul REMOTE FADER LAYER, assieme a qualsiasi altro canale scelto dall'utente.

4. Interruttori MUTE MASTER

Il Banco G di USER DEFINED KEY, per default, è formato da dodici interruttori MUTE GROUP MASTER. Ma nel menù del display MUTE GROUP bisogna prima spuntare le caselle relative a INPUT MUTE MASTER e OUTPUT MUTE MASTER. Quindi i Mute Group si comporteranno in maniera simile a quelli di una tipica consolle analogica: l'interruttore ON di ogni canale è indipendente, mentre gli interruttori Mute Master escludono tutti i canali assegnati, facendo lampeggiare i relativi interruttori ON.

5. Auto Update di SCENE MEMORY

Nella pagina PREFERENCES1 del menù SETUP, si trova l'opzione Scene MEM Auto Update. Se essa è inserita, prima di richiamare la scena successiva vengono memorizzate le ultime impostazioni in corso. Pertanto, quando viene richiamata una scena precedente, vengono richiamate prima le sue impostazioni preesistenti. Ripremete RECALL per accedere alle impostazioni originali della scena. Ciò vuol dire che vengono conservate due memorie per ogni scena: le impostazioni originali e quelle ultime (frutto di modifiche eventuali).

6. Ritorno alla scena corrente

Scorrendo la lista di SCENE MEMORY, è facile dimenticare quale sia la scena corrente. Per forzare il display a mostrare nuovamente il numero della scena corrente, premete simultaneamente i tasti SCENE UP e DOWN (freccia su e freccia giù).

7. Usare gli stessi Studio Monitor per il monitoraggio Surround e Stereo

Per raggiungere questo scopo, inserite l'opzione MONITOR L/R TO C-R nella pagina SURROUND del menù MONITOR. Quindi gli altoparlanti Front Left e Right (anteriori sinistro e destro) possono essere collegati agli output di Control Room mentre gli altri altoparlanti Surround possono essere collegati agli output OMNI o SLOT restanti. Effettuando il mixing in Surround, mettete al massimo il potenziometro CONTROL ROOM LEVEL ed usate il potenziometro SURROUND MONITOR LEVEL come livello di ascolto. A questo punto, accertatevi che come CONTROL ROOM SOURCE non sia selezionato STEREO (oppure escludete il canale Stereo Master). Quando ritornate al mixing Stereo, ricordatevi di riabbassare il potenziometro di CONTROL ROOM LEVEL.

8. Monitorare un Surround Mix da nastro/disco

Per monitorare direttamente un mix registrato precedentemente, senza usare i canali sul mixer, collegate prima la sorgente (source) ad un input SLOT. Quindi assegnate il corretto canale di input all'appropriato canale surround sulla pagina SURR PATCH del menù MONITOR. Ripetete quest'operazione per tutte le sorgenti di playback coinvolte (ad esempio per '*stems'* multiple, cioè tracce premixate in stereo). Poi, nella pagina SURROUND del menù MONITOR, scegliete gli input SLOT (così come sono assegnati nella pagina SURR PATCH) da monitorare quando viene premuto l'interruttore SLOT (proprio sopra all'encoder di SURROUND MONITOR LEVEL).

9. USER DEFINED KEYS

Sono i tasti, le cui funzioni sono definite dall'utente; qui vi diamo qualche suggerimento circa il loro uso, a prescindere dalle impostazioni di default:

Scene +1/-1 Recall: per richiamare la scena successiva o precedente.
OSC On/Off: per controllare l'oscillatore interno.
Talkback Assign: per scegliere la destinazione per il *talkback*.
Studio Manager: per aprire e chiudere le varie finestre nel software 02R96 Editor su PC o Mac.

10. Inizializzare le memorie

Per cancellare tutte le memorie nella consolle e riportarla alle sue impostazioni iniziali, innanzitutto spegnetela. Quindi riaccendetela mentre tenete premuto l'interruttore SCENE STORE. Scegliete INITIALIZE per cancellare tutte le librerie e ritornare alle impostazioni di default.

Verificate la documentazione più recente da scaricare sul sito:
www.yamahaproaudio.com