



**YAMAHA**



commercial audio



## **DM2000V2 Guida Rapida**

---

## Partire con un *desk* 'azzerato'

Per cancellare tutte le memorie contenute nella console e riportarla alle impostazioni della fabbrica, tenete premuto il pulsante SCENE MEMORY [STORE] mentre accendete l'unità. (Quest'operazione non è necessaria se avete appena tolto il prodotto dalla confezione)!



Per iniziare con impostazioni azzerate o *blank* senza cancellare le memorie, basta richiamare la SCENE 00. Pertanto, usate i tasti SCENE MEMORY freccia su/giù per selezionare la Scene '00' e quindi premete [RECALL].

Tutti i fader si abbassano e tutte le funzioni di mixing saranno riportate alla loro condizione di default.

## Un'occhiata al pannello posteriore

Sul pannello posteriore sono situati tutti i connettori audio. Essi comprendono:

1. 24 input Mic/Line con connessione di input XLR e TRS, ed inserti TRS (bilanciati)
2. Vari output analogici Stereo, Studio e Control Room
3. 8 output analogici 'OMNI' a jack TRS
4. 3x input e output digitali 2-Track
5. 6 slot d'espansione opzionali.

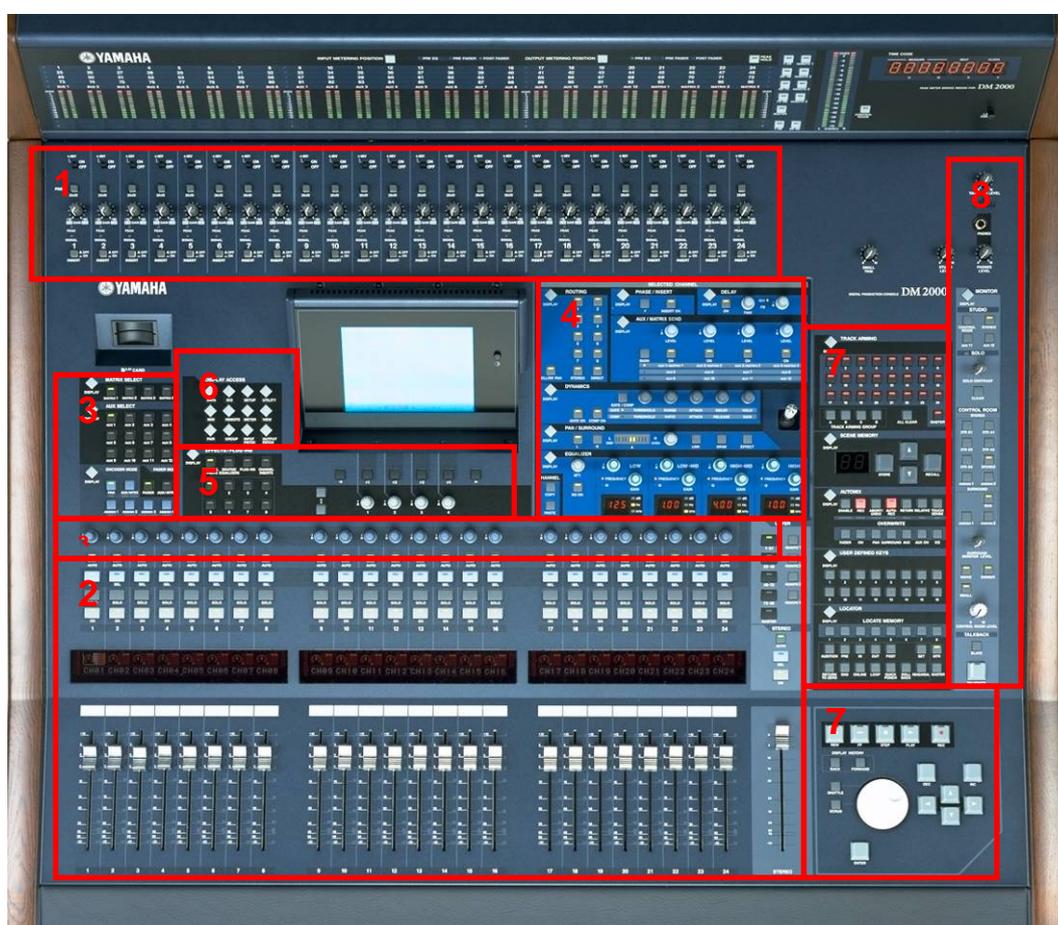


Altri connettori presenti sul pannello posteriore servono per le varie funzioni di controllo e sincronizzazione. Per esempio, la porta CONTROL (25-pin D-sub) serve per input e output GPI. Le porte CASCADE IN e OUT servono a collegare altre console DM2000 o 02R96 per la condivisione dei bus audio. Il connettore METER serve per collegare il Meter Bridge opzionale.

## Un'occhiata al pannello anteriore

Tutti i controlli si trovano sul pannello anteriore, distribuiti secondo aree logiche:

1. Gain input analogico, pad, insert e +48V.
2. Fader, display nome, pulsanti [ON], [SOLO], [SEL] per i canali
3. Controlli AUX SEND e PAN
4. Area SELECTED CHANNEL
5. Controlli EFFECTS
6. Pulsanti DISPLAY ACCESS (a forma di rombi grigi)
7. Pulsanti per controllo macchina e controllo display
8. Controlli MONITOR



L'area SELECTED CHANNEL è un concetto fondamentale per la comprensione. Mostra tutte le funzioni importanti per un solo canale alla volta. In qualsiasi momento, può essere selezionato solo un canale. Per selezionare un canale (e vederne le impostazioni nell'area SELECTED CHANNEL), basta premere il pulsante [SEL]. Quindi premete il pulsante [SEL] per un altro canale quando siete pronti a passare su di esso.

## Controllare i fader di canale

Vi sono 9 layer (livelli o strati) di fader sul DM2000:

1. Canali di input 1-24
2. Canali di input 25-48
3. Canali di input 49-72
4. Canali di input 73-96
5. Master layer: Bus 1-8, Aux 1-12, Matrix 1-4
- 6-9. 4 Remote Layer per il controllo di altre funzioni/dispositivi.

Quando cambiate i layer, vengono tenute in memoria tutte le impostazioni del canale. Basta che voi cambiate il canale che volete!



Ogni fader controlla un input differente del DM2000. Questa assegnazione non è fissa: può essere cambiata nel menù INPUT PATCH.

Ecco il patch di default:

- i canali 1-24 controllano i 24 input analogici nella parte superiore della console;
- i canali 25-48 controllano gli input 1-8 dagli Slot 1, 2 e 3;
- i canali 49-72 controllano gli input 1-8 dagli Slot 4, 5 e 6;
- i canali 73-88 controllano gli input dagli Effetti interni 1-8;
- i canali 89-96 controllano gli input dai vari input 2-Trk.

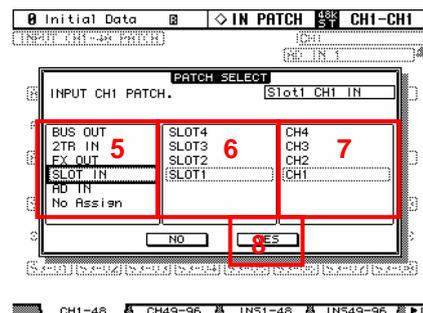
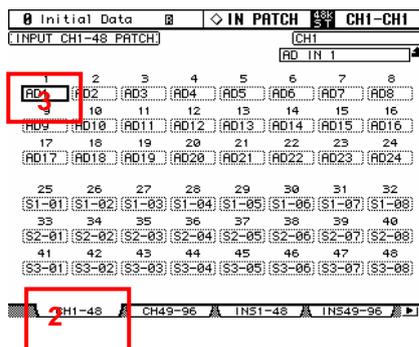
## Cambiare INPUT PATCH

Per assegnare differenti input ai canali di input, come gli input 9-16 di Slot 1, seguite questi step:

1. Premete il pulsante [INPUT PATCH] DISPLAY ACCESS.



2. Se occorre, premetelo ripetutamente fin quando appare la pagina CH1-48 o CH49-96.
3. Premete [SEL] per il canale richiesto (o spostate il cursore sul video posizionandolo sul numero di canale richiesto).
4. Premete [ENTER] (mediante la rotella di controllo dati nell'angolo inferiore destro della console). In tal modo si apre la finestra PATCH SELECT.
5. Selezionate il tipo di input dalla prima lista della finestra PATCH SELECT (AD in / Slot in / FX out e così via).
6. Premete [ENTER] e scegliete l'item richiesto dalla colonna successiva (ad esempio Slot # o FX #).
7. Premete [ENTER] ] e scegliete l'item richiesto dall'ultima colonna (ad esempio CH# o L/R).
8. Premete [ENTER] e cliccate su YES nella finestra PATCH SELECT per completare il cambio di Patch.

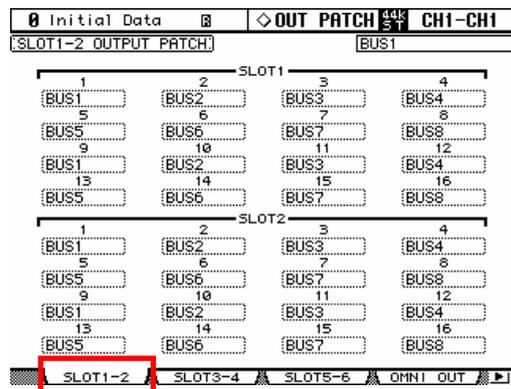
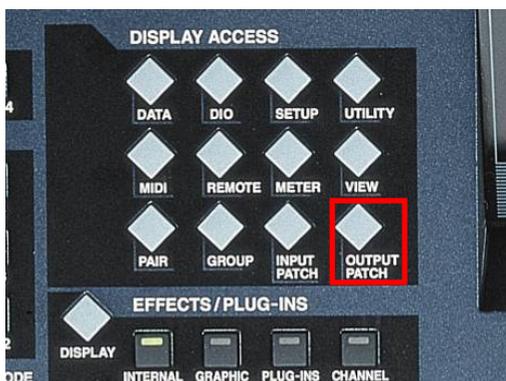


# OUTPUT PATCH

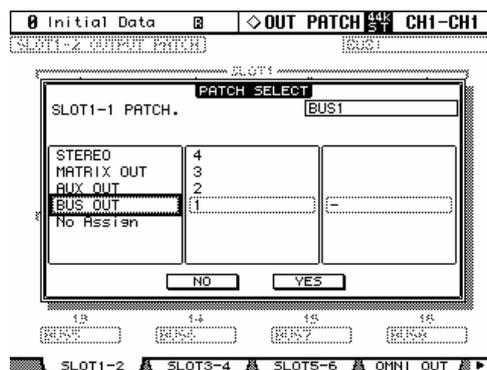
Il canale di output STEREO è il solo a disporre di un output dedicato sul pannello posteriore del DM2000. Tutti gli altri canali di output devono essere assegnati ad uno (o più) output OMNI o SLOT. Questo può essere eseguito nel menù [OUTPUT PATCH].

Il patch di default del DM2000 include le AUX1-8 assegnate a OMNI 1-8, e i BUS1-8 assegnati rispettivamente ad ogni output SLOT 1-8.

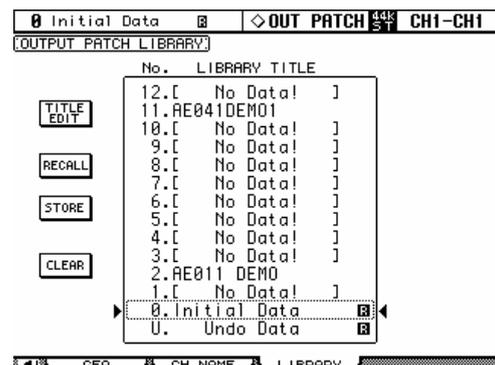
Per editare l'Output Patch, premete il pulsante [OUTPUT PATCH] DISPLAY ACCESS (e ripremetelo, se occorre) per visualizzare la pagina SLOT o OMNI richiesta.



Con i tasti cursore potete evidenziare la porta di output richiesta, e premete [ENTER] per aprire la finestra PATCH SELECT. Quindi scegliete il tipo di canale ed il suo numero, e cliccate su [ENTER] nella casella YES per completare il patch.



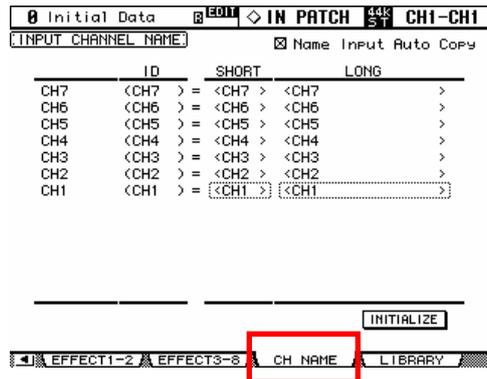
Completato l'editing del patch, è una buona idea salvare le impostazioni nella libreria dei patch o Patch Library. Vi sono librerie separate di INPUT PATCH e OUTPUT PATCH a cui si accede tramite i relativi pulsanti di DISPLAY ACCESS. In ogni Libreria di Patch vi sono 32 memorie.



## NOMI DEI CANALI

Ogni canale del DM2000 può avere un proprio nome, visualizzabile nella finestra fluorescente sopra i fader. Nell'angolo superiore destro dell' LCD viene sempre indicato anche il nome del canale selezionato in quel momento.

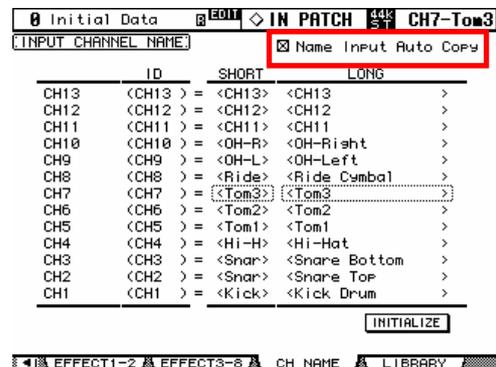
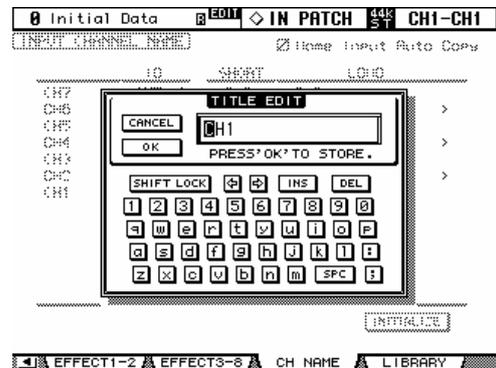
Per inserire un nome di canale, dovete prima accedere alla pagina CH NAME premendo il pulsante [INPUT PATCH] DISPLAY ACCESS.



Quindi premete il pulsante [SEL] per il canale richiesto ed [ENTER] per visualizzare sull'LCD la finestra TITLE EDIT. Se al pannello posteriore è collegata la tastiera di un computer, è possibile digitare un nome. Altrimenti, usate i tasti cursore ed il pulsante [ENTER] per *navigare* intorno alla tastiera dell'LCD.

Notate che per ogni canale vi sono nomi lunghi (16 caratteri) e brevi (4 caratteri). Quello breve appare nella finestra fluorescente sopra i fader, e il nome lungo è solo di riferimento. Spuntate l'opzione [Name Input Auto Copy] nella parte superiore della pagina CH NAME per copiare automaticamente i primi 4 caratteri del nome esteso in uno breve ogni volta che viene immesso un nuovo nome lungo.

Per inserire i nomi per i canali di Bus, Aux e Matrix, guardate nel menù [OUTPUT PATCH].



### SUGGERIMENTO

Per vedere immediatamente il nome lungo o esteso di un canale mentre è visualizzata una pagina differente sull'LCD, basta tenere premuto il pulsante [SEL] del canale per almeno un secondo, ed il nome appare nella finestra fluorescente sopra i fader.

## ENCODER MODE / FADER MODE

Gli encoder sopra i fader possono essere usati per editare i vari parametri del canale. Quelli più utili sono PAN e AUX SEND.

1. Per editare il PAN sugli encoder, basta premere il pulsante [PAN] ENCODER MODE e ruotare l'encoder richiesto. La posizione del pan appare nella finestra fluorescente sopra ai fader del canale.



2. Per editare l'AUX sugli encoder, premete il pulsante [AUX/MTRX] ENCODER MODE, quindi selezionate il numero di AUX (1-12) richiesto con uno dei pulsanti [AUX#] SELECT. Il livello Aux viene visualizzato nella finestra fluorescente sopra i fader del canale.

3. Per vedere le informazioni di Aux Send contemporaneamente per più canali, premete il pulsante AUX SELECT [DISPLAY]. Ogni volta che questo pulsante viene premuto, cambia l'LCD in una pagina differente per mostrare le informazioni relative ad altri canali. In queste pagine può essere editato lo stato PRE/POST, e le AUX SENDS possono essere escluse premendo [ENTER] mentre il cursore sta evidenziando l'encoder Level.

4. Se viene premuto il pulsante [AUX/MTRX] FADER MODE, i livelli di AUX SEND appaiono sui fader al posto del livello di canale. Scegliete quali Aux visualizzare sui fader utilizzando i pulsanti [AUX#] SELECT (come avete fatto nel precedente step 2). Premete il pulsante [FADER] FADER MODE per riportare sui fader il funzionamento normale di livello.

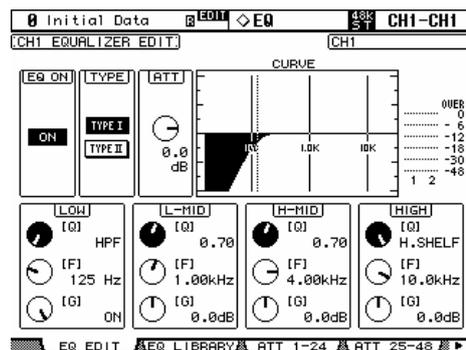
## Impiego dei controlli di SELECTED CHANNEL

Se si seleziona un canale, le sue impostazioni sono visibili e controllabili nell'area SELECTED CHANNEL. Il nome ed il numero del canale selezionato correntemente appaiono sempre nell'angolo superiore destro dello schermo LCD.



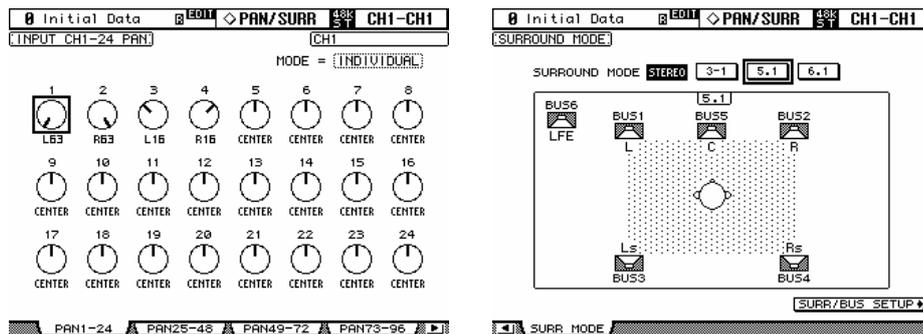
## EQUALIZER

Spostando uno dei controlli EQ, l'LCD mostra la pagina EQ edit. Vi sono quattro bande parametriche. Per alternare il controllo fra FREQUENCY e Q, premete rapidamente l'encoder. Notate che la banda LOW può essere un Low Shelf oppure un filtro HPF agendo sulla Q e portandola sulla posizione massima o minima. Analogamente, la banda HIGH può essere un High Shelf o un filtro LPF. Vi sono due tipi di EQ (TYPE I o TYPE II), con caratteristiche di suono leggermente differenti. La funzione ATT è un attenuatore, o un *trim* digitale per regolare in posizione pre-eq il livello del canale.



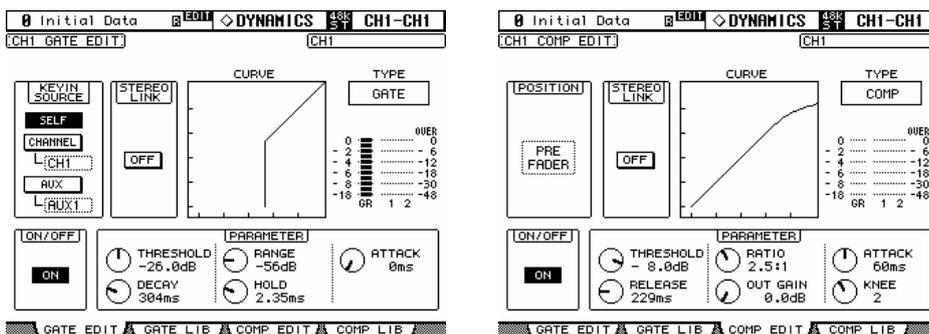
## PAN

Le impostazioni PAN e SURROUND PAN del canale di input selezionato possono essere editate qui (i canali di output non dispongono di PAN). I pulsanti L ed R indicano se il canale è il lato sinistro L o destro R di una coppia stereo. Il joystick non è attivo fin quando è selezionato un modo SURROUND. Per questo, premete il pulsante PAN/SURROUND [DISPLAY] in modo che appaia la pagina SURR MODE. Quindi scegliete SURROUND MODE: 3-1, 5.1 o 6.1. Ciò converte alcuni dei Bus (1-8) in Surround Bus.



## DYNAMICS

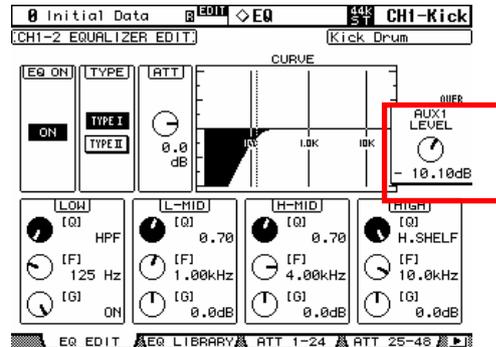
Ogni canale di input dispone sia di GATE sia di COMP. I canali di output hanno solo un COMP. Quando si agisce su un pulsante [DYNAMICS] o si sposta un encoder, l'LCD mostra la relativa pagina GATE o COMP. Qui si possono anche vedere i meter di riduzione del guadagno (Gain Reduction) e la condizione Key-In. Inoltre, il COMP può essere posizionato pre-eq, pre-fader (post-eq) o post-fader.



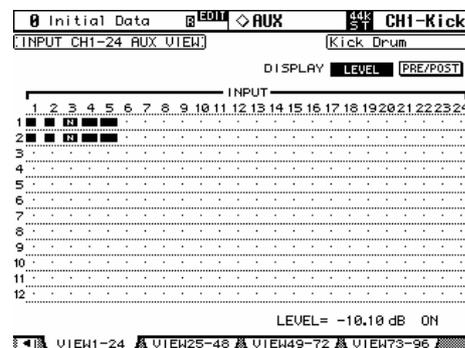
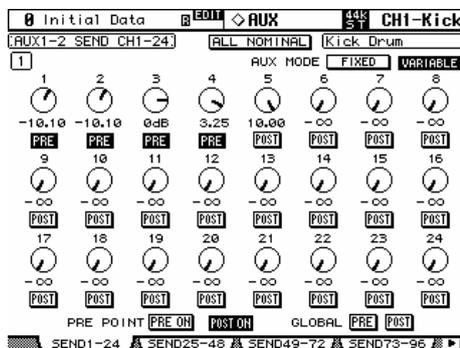
## AUX/MATRIX SEND

Ogni canale di input ha 12 Aux Send, ed ogni canale Bus e Aux ha 4 Matrix Send. In questa sezione può essere regolato LEVEL e lo stato di ON. Con l'interruttore [BANK] potete accedere al controllo Aux Send richiesto per il canale di input selezionato: 1-4; 5-8; 9-12.

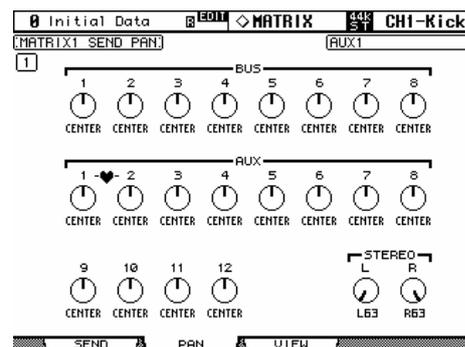
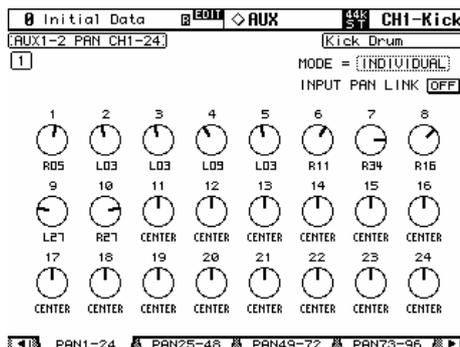
Anche quando sull'LCD non appaiono AUX o MATRIX, Send Level appare sempre sull'LCD ogni volta che viene regolato o semplicemente quando viene premuto l'encoder.



Premete il pulsante AUX/MATRIX SEND [DISPLAY] per visualizzare sull'LCD le informazioni relative. Usate i pulsanti [AUX#] e [MATRIX#] SELECT sul lato sinistro del DM2000 per scegliere quale numero di Aux o Matrix visualizzare. Premendo ripetutamente il pulsante [DISPLAY] si accede alle impostazioni LEVEL e PRE/POST per tutti i canali. Le pagine VIEW mostrano tutte le Aux o Matrix Send per ogni layer di fader in un formato grafico a barre.

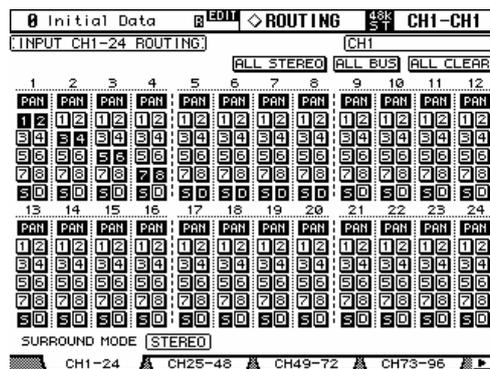


I controlli PAN sono accessibili anche per qualsiasi coppia stereo Aux e per le Matrix Send (che sono sempre stereo). Questi parametri devono essere editati con il controllo a rotella (*data wheel*) ed i tasti cursore nell'angolo inferiore destro del DM2000.

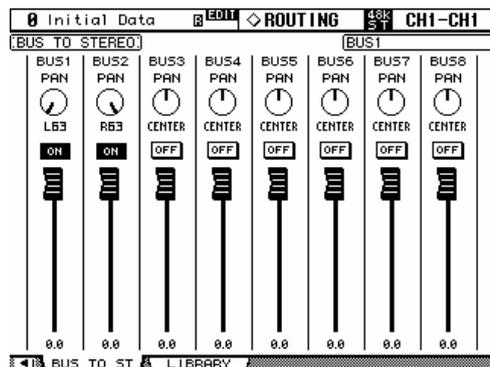


## ROUTING

In questa sezione, il canale selezionato (Selected Channel) può essere convogliato ad uno qualsiasi degli 8 Bus, al Bus Stereo e ad un Direct Output. È sufficiente premere il relativo pulsante per indirizzare il canale al Bus (questi pulsanti non sono disponibili per i canali di output). Il pulsante [FOLLOW PAN] garantisce che il PAN del canale prosegua attraverso i Bus. Questo è particolarmente utile quando si usano i Bus come Sub-Group stereo (come accade sulle tipiche console analogiche). L'assegnazione del Bus viene visualizzata anche nella finestra fluorescente sopra ai fader di canale.

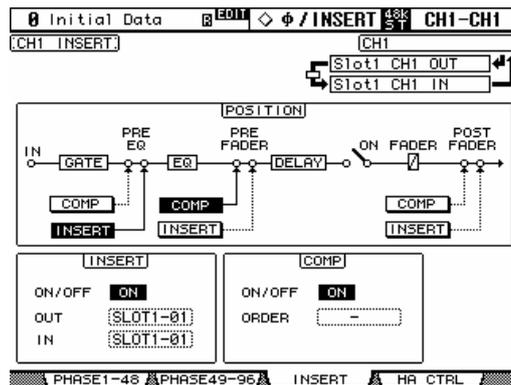


I Bus possono essere indirizzati su Stereo (esattamente come accade per i Sub-Group su una console analogica). A tale scopo, premete il pulsante ROUTING [DISPLAY] per vedere la pagina BUS TO ST. Qui i Bus 1-8 possono essere indirizzati, distribuiti nell'immagine stereo del suono (*panned*) e mixati su Stereo Bus. Usate i tasti cursore, il controllo a rotella (*data wheel*) ed il pulsante [ENTER] per regolare i parametri.



## PHASE / INSERT

Premete il pulsante PHASE/INSERT [DISPLAY] per vedere sull'LCD le informazioni su Phase ed Insert. Phase Reverse è disponibile solo per i canali di input. Insert è disponibile per tutti i canali. Gli *Insert* devono essere programmati (patched), scegliendo quale connessione sul pannello posteriore (o Effetto interno) usare per INSERT OUT e INSERT IN. Qui può essere modificata anche la posizione di inserimento o INSERT POSITION.



## DELAY

Premete il pulsante DELAY [DISPLAY] per vedere le impostazioni di Delay per ogni canale. Tutti i canali di input e output hanno una funzione Delay. Il valore massimo di Delay Time varia con la frequenza di campionamento. A 44.1KHz, il massimo valore possibile di Delay Time è 984.1ms. I canali di input hanno un parametro FB.GAIN (Feedback Gain) e MIX per creare un effetto di Delay semplice. Il DELAY SCALE può essere cambiato per vedere Delay Time in distanza equivalente, numero di campioni o *sample*, battute al minuto (bpm o *beats-per-minute*) o numero di Frame (legato a Time-Code Frame Rate).

The screenshot shows the 'DELAY' menu for channel CH1-CH1. At the top, it displays 'Initial Data', 'EDIT', '44K', and 'CH1-CH1'. Below this, there are dropdown menus for 'INPUT CH1-24 DELAY' and 'DELAY SCALE'. The 'DELAY SCALE' menu is currently set to 'meter'. A table shows the delay settings for 24 channels. The table has columns for channel numbers (1-24) and rows for 'msec', 'meter', 'MIX', and 'FB.GAIN'. Channel 1 has 'ON' and a delay of 984.1 msec. Channels 2-8 have 'OFF' and 0.0 msec. Channels 9-16 have 'OFF' and 0.0 msec. Channels 17-24 have 'OFF' and 0.0 msec. The bottom status bar shows 'CH1-24', 'CH25-48', 'CH49-72', and 'CH73-96'.

|          | 1     | 2    | 3    | 4    | 5    | 6    | 7    | 8    |
|----------|-------|------|------|------|------|------|------|------|
| [ msec]  | 984.1 | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  |
| [ meter] | 338.1 | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  |
| MIX      | +100  | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 |
| FB.GAIN  | 0%    | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   |

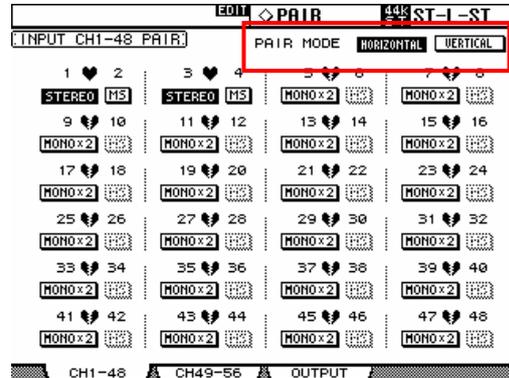
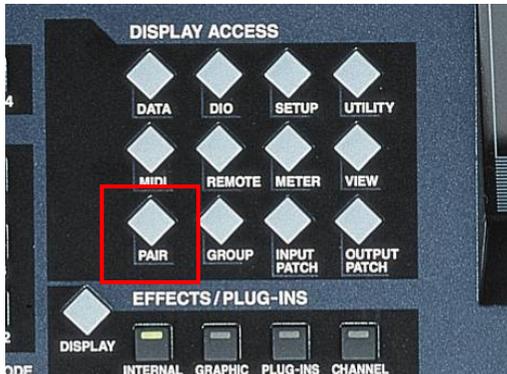
|          | 9    | 10   | 11   | 12   | 13   | 14   | 15   | 16   |
|----------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| [ msec]  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  |
| [ meter] | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  |
| MIX      | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 |
| FB.GAIN  | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   |

|          | 17   | 18   | 19   | 20   | 21   | 22   | 23   | 24   |
|----------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| [ msec]  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  |
| [ meter] | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  | 0.0  |
| MIX      | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 | +100 |
| FB.GAIN  | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   | 0%   |

## CHANNEL PAIR (Abbinamento canali)

Se vengono usate alcune fonti di input Stereo come un sintetizzatore o un lettore CD, potrebbe essere utile abbinare i relativi canali. Vi sono due modi per abbinare i canali, come si può vedere dal menù [PAIR].

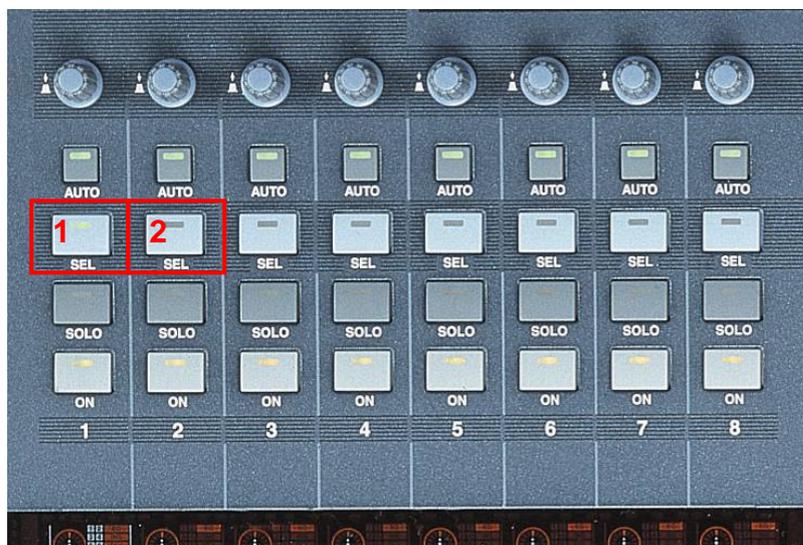


Il modo orizzontale permette l'abbinamento dei canali di numero dispari con il proprio adiacente di numero pari.

Il modo verticale permette ai canali del layer o configurazione fader superiore (1-24) di essere abbinati al canale equivalente del layer sottostante (25-48). Allo stesso modo, i canali 49-72 possono essere abbinati verticalmente con i rispettivi canali 73-96, ma i canali Master possono essere abbinati solo orizzontalmente.

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

Per un abbinamento rapido dei canali senza usare lo schermo LCD, innanzitutto {1} tenete premuto il pulsante [SEL] per il canale Left, poi {2} premete anche il pulsante [SEL] del canale Right (o viceversa) per un secondo. Questo funziona solo in Horizontal Pair Mode.

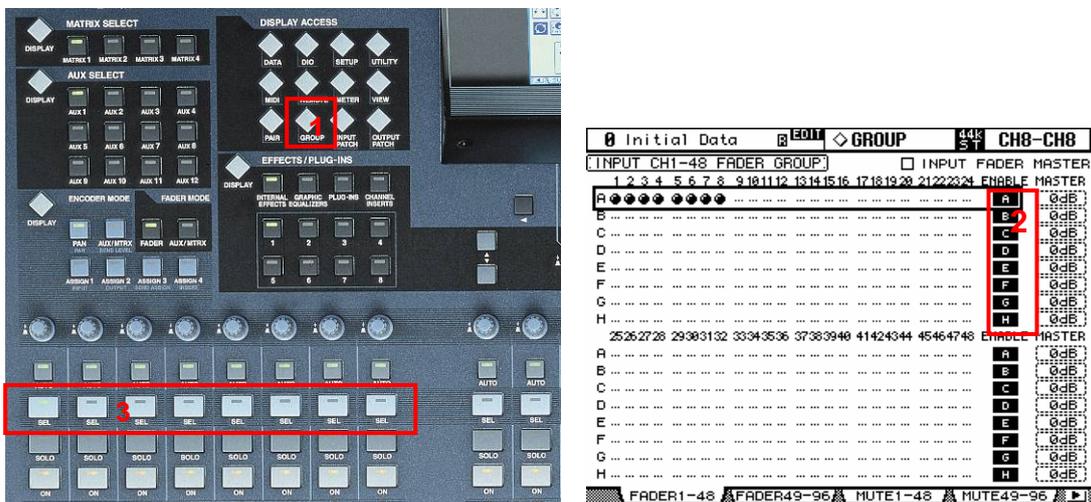


# FADER GROUP

I Fader Group sono utili per controllare molti fader muovendone solo uno. Sono disponibili 8 Fader Group per i canali di input e 4 per i canali di output.

Ecco come collegare i fader in un gruppo (*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 (parte inferiore destra della console).
3. Premete i pulsanti [SEL] per i canali richiesti per includerli nel gruppo (Group).



Ora, muovendo un solo fader di un Group, gli altri si sposteranno in uguale misura. Se deve essere spostato un solo fader appartenente al gruppo senza influire sugli altri, bisogna tenere premuto il pulsante [SEL] di quel canale mentre si preme il fader (ma non mentre è visualizzata la pagina GROUP, altrimenti quel canale viene rimosso dal Gruppo).

## NOTA

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

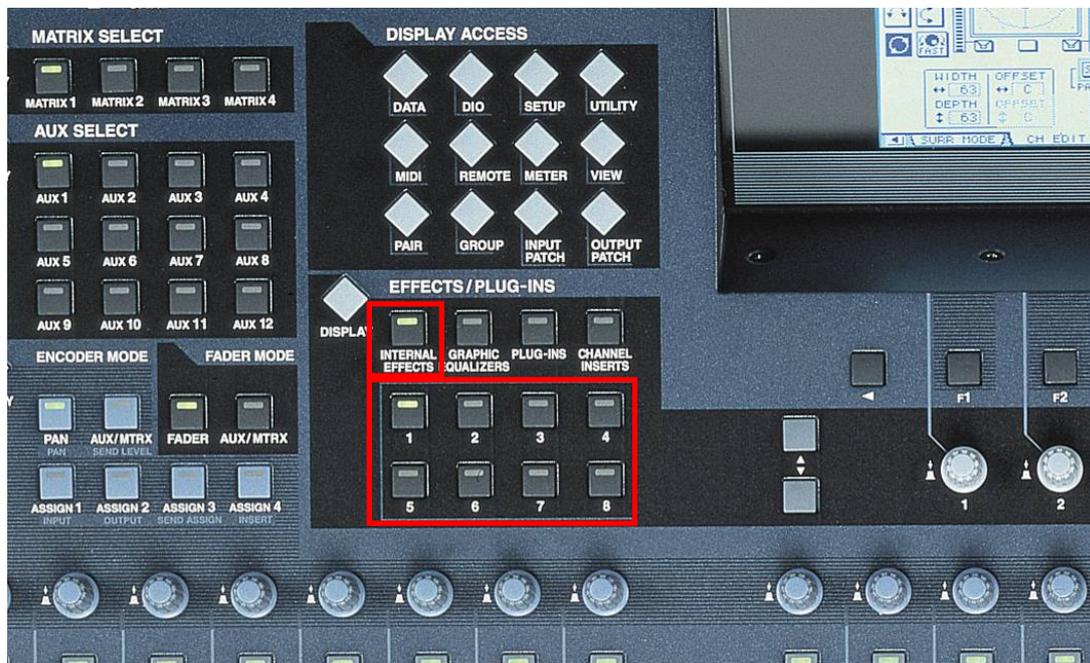
## **MUTE GROUP**

I Mute Group sono utili per l'On/Off di molti canali, mediante la semplice pressione di un solo pulsante. Sono disponibili 8 Mute Group per i canali di input e 4 Mute Group per quelli di output. Per assegnare i canali ad un Mute Group, seguite gli stessi 3 step che servono a fare un Fader Group, ma mentre visualizzate le pagine MUTE GROUP (i Group da I a P sono per gli input, i Group da U a X sono per gli output).

Una volta costituito un Mute Group, se si preme il pulsante ON per un canale, vengono inseriti o esclusi (On/Off) tutti gli altri canali appartenenti allo stesso gruppo.

## EFFETTI

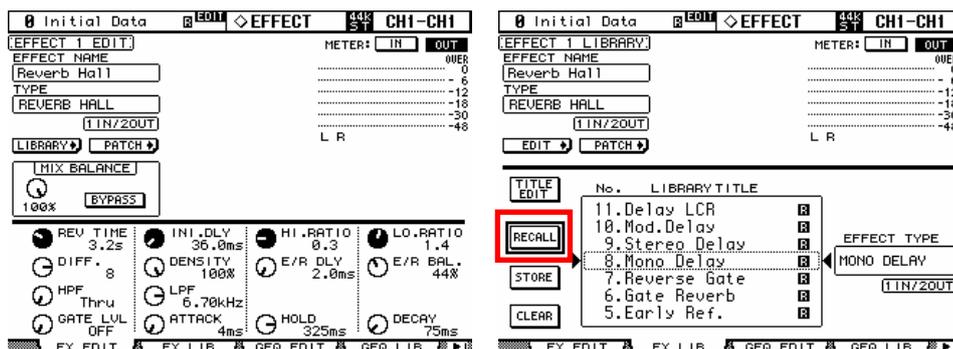
All'interno del DM2000 vi sono 8 unità multieffetto. Sono visualizzabili sull'LCD premendo il pulsante [INTERNAL EFFECTS], e quindi premendo uno dei pulsanti [1-8] sotto indicati per selezionare l'unità desiderata.



## EDITING DI UN EFFETTO

I parametri Effect possono essere editati utilizzando i 4 encoder sotto l'LCD. Usate i pulsanti freccia su/giù di fianco a questi encoder per passare ad altre righe di parametri quando un effetto ha più di 4 parametri da editare.

Per cambiare il tipo di effetto (ad esempio da Reverb a Delay), premete il pulsante EFFECTS/PLUG-INS [DISPLAY] per vedere la FX LIBRARY. Quindi effettuate lo *scrolling* della lista con il controllo a rotella (*data wheel*), e premete [ENTER] con il cursore sopra il pulsante RECALL a sinistra dello schermo.



## IMPIEGO DI UN EFFETTO

Prima di poter usare correttamente un effetto, bisogna che esso venga associato (*patched*). Il default (impostazioni di fabbrica) ha gli Aux 1-8 associati rispettivamente agli input degli FX1-8. Gli output stereo degli FX1-8 sono associati rispettivamente ai canali di input 73-88. Questo è comodo, ma se necessario può essere cambiato. Per esempio, un effetto potrebbe essere inserito solo in uno dei canali che usano il patch INSERT OUT e IN. Per cambiare il patching di FX, passate alle pagine EFFECT1-2 o EFFECT3-8 nel menù del display di INPUT PATCH.

| 0 Initial Data               |     | IN PATCH |   | CH1-CH1 |      |
|------------------------------|-----|----------|---|---------|------|
| EFFECT1-2 INPUT/OUTPUT PATCH |     |          |   |         |      |
| AUX1                         | IN1 | 1        | L | OUT1    | CH73 |
| -                            | IN2 |          | R | OUT2    | CH74 |
| -                            | IN3 |          |   | OUT3    | -    |
| -                            | IN4 |          |   | OUT4    | -    |
| -                            | IN5 |          |   | OUT5    | -    |
| -                            | IN6 |          |   | OUT6    | -    |
| -                            | IN7 |          |   | OUT7    | -    |
| -                            | IN8 |          |   | OUT8    | -    |
| AUX2                         | IN1 | 1        | L | OUT1    | CH75 |
| -                            | IN2 |          | R | OUT2    | CH76 |
| -                            | IN3 |          |   | OUT3    | -    |
| -                            | IN4 |          |   | OUT4    | -    |
| -                            | IN5 |          |   | OUT5    | -    |
| -                            | IN6 |          |   | OUT6    | -    |
| -                            | IN7 |          |   | OUT7    | -    |
| -                            | IN8 |          |   | OUT8    | -    |
| EFFECT1 REVERB HALL          |     |          |   |         |      |
| EFFECT2 REVERB ROOM          |     |          |   |         |      |
| EFFECT3-8 INPUT/OUTPUT PATCH |     |          |   |         |      |
| AUX3                         | IN1 | 1        | L | OUT1    | CH77 |
| -                            | IN2 |          | R | OUT2    | CH78 |
| AUX4                         | IN1 | 1        | L | OUT1    | CH79 |
| -                            | IN2 |          | R | OUT2    | CH80 |
| AUX5                         | IN1 | 1        | L | OUT1    | CH81 |
| -                            | IN2 |          | R | OUT2    | CH82 |
| AUX6                         | IN1 | 1        | L | OUT1    | CH83 |
| -                            | IN2 |          | R | OUT2    | CH84 |
| AUX7                         | IN1 | 1        | L | OUT1    | CH85 |
| -                            | IN2 |          | R | OUT2    | CH86 |
| AUX8                         | IN1 | 1        | L | OUT1    | CH87 |
| -                            | IN2 |          | R | OUT2    | CH88 |
| EFFECT3 REVERB STAGE         |     |          |   |         |      |
| EFFECT4 REVERB PLATE         |     |          |   |         |      |
| EFFECT5 EARLY REF.           |     |          |   |         |      |
| EFFECT6 GATE REVERB          |     |          |   |         |      |
| EFFECT7 REVERSE GATE         |     |          |   |         |      |
| EFFECT8 MONO DELAY           |     |          |   |         |      |

### NOTA

Solo gli Effect 1 e 2 sono in grado di usare gli effetti Surround (5.1).

## ROUTING (indirizzamento) DELL'AUDIO ATTRAVERSO UN EFFETTO

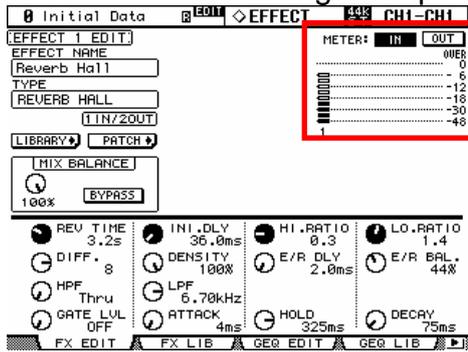
1. Innanzitutto, l'audio deve essere indirizzato nell'effetto. Se si usa il patch di default, innanzitutto tirate su il livello di mandata (*send level*) di Aux 1 per il canale richiesto.



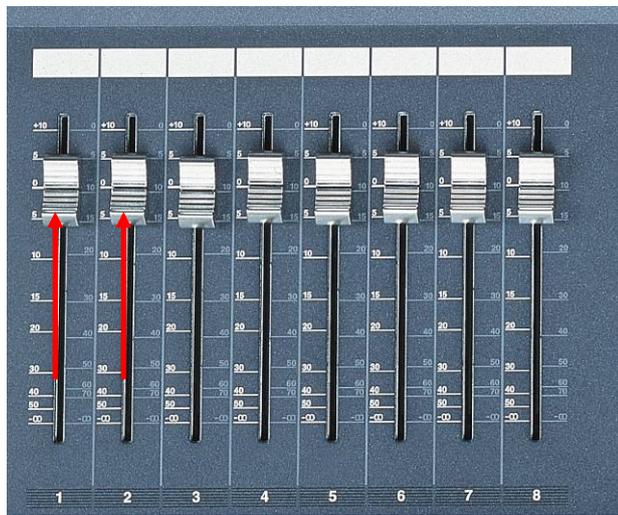
2. Controllate che il Master fader di Aux 1 sia su 0dB (default).



3. Sui meter level dell'Effetto 1 si dovrebbe già notare l'audio. Potete vedere i meter nell'angolo superiore destro della pagina FX EDIT.

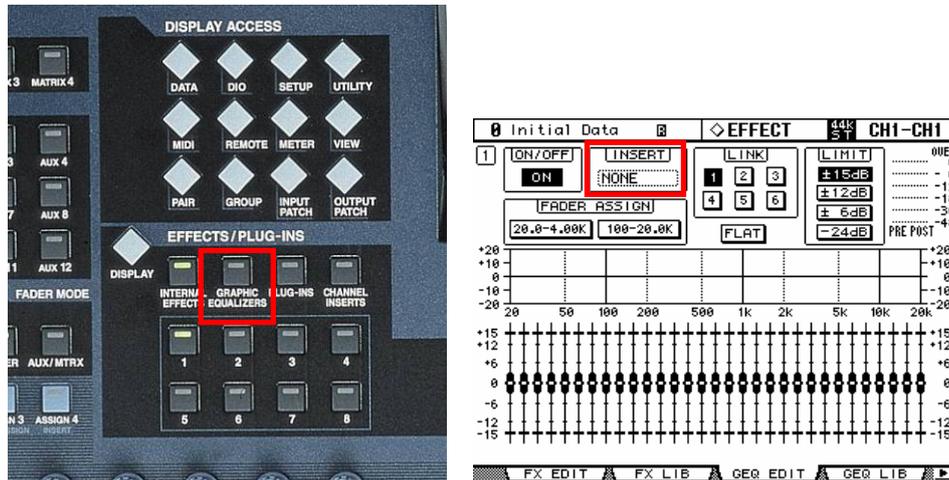


4. Quindi tirate su i fader 73 e 74 per cominciare a sentire l'output dell'effetto nel bus Stereo.



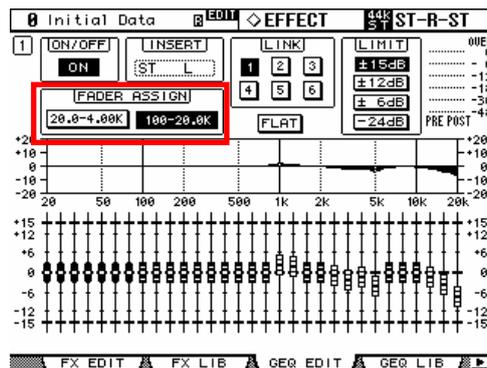
## GRAPHIC EQUALIZERS

Il DM2000 offre 6 equalizzatori grafici da usare con qualsiasi canale Bus, Aux, Matrix o Stereo Master. Per accedere alle funzioni GEQ, premete il pulsante [GRAPHIC EQUALIZERS] nella sezione EFFECTS/PLUG-INS e quindi selezionate uno dei 6 GEQ premendo uno dei pulsanti numerati sottostanti.



Portate il cursore sull'area INSERT della pagina, e premete [ENTER] per selezionare in quale canale inserire il GEQ. Il GEQ è sempre posizionato post fader, ed è separato dal punto di inserimento standard (*insert point*) che può essere usato per gli Effetti interni (o esterni).

I fader di canale possono essere usati per editare le bande GEQ portando il cursore su uno dei pulsanti FADER ASSIGN, e premendo [ENTER].



Il display fluorescente sopra i fader di canale indica quale frequenza viene regolata da ogni fader e, mentre un fader viene regolato, appare il valore del guadagno (*gain*). Quando la pagina mostrata sull'LCD viene cambiata, i fader di canale ritornano alla loro normale funzione per cui il mixaggio può continuare.

### NOTA

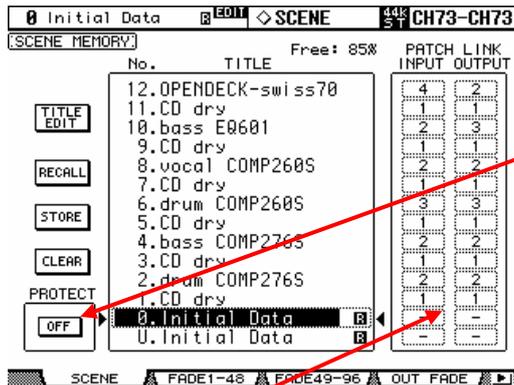
I GEQ sono editabili solo sui fader mentre è visualizzata la pagina GEQ EDIT.

## SCENE MEMORY



Nel DM 2000 sono disponibili 99 SCENE MEMORY. Ogni scena memorizza tutti i parametri di mixing, inclusi tutti i canali di input, output ed i dati dei parametri degli Effetti.

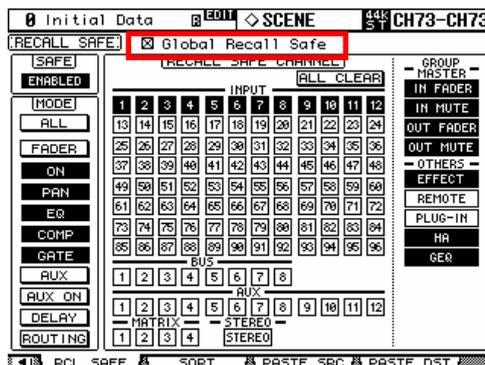
La lista SCENE MEMORY può essere vista premendo il pulsante SCENE MEMORY [DISPLAY].



Quando una SCENA viene memorizzata, può essere immesso un nome. Se una SCENA è PROTECTED (protetta), non può essere sovrascritta quando si preme STORE. Ciò evita cancellazioni accidentali.

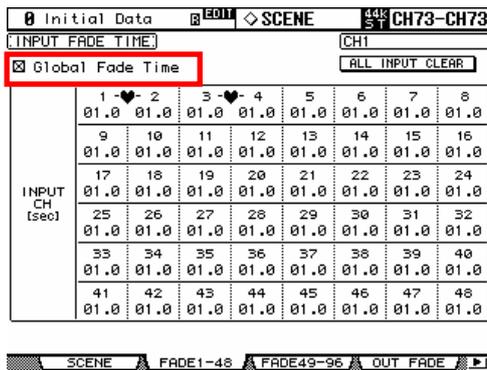
La caratteristica PATCH LINK può servire se bisogna usare differenti impostazioni Patch per scene differenti. Le informazioni di Patch non sono memorizzate nelle scene, ma nelle librerie INPUT PATCH e OUTPUT PATCH (a cui si accede con i relativi pulsanti DISPLAY ACCESS). Quindi le librerie di Patch possono essere collegate alle scene in modo da poter essere richiamate simultaneamente alle scene.

## RECALL SAFE



In questa pagina, scegliete quali parametri non volete che vengano modificati con il richiamo di una determinata scena. Quando la casella Global Recall Safe è spuntata (nella parte superiore dello schermo), i parametri scelti saranno immuni da variazioni per tutte le scene. Altrimenti le variazioni si applicano solo alla scena corrente, dopo che è stata memorizzata.

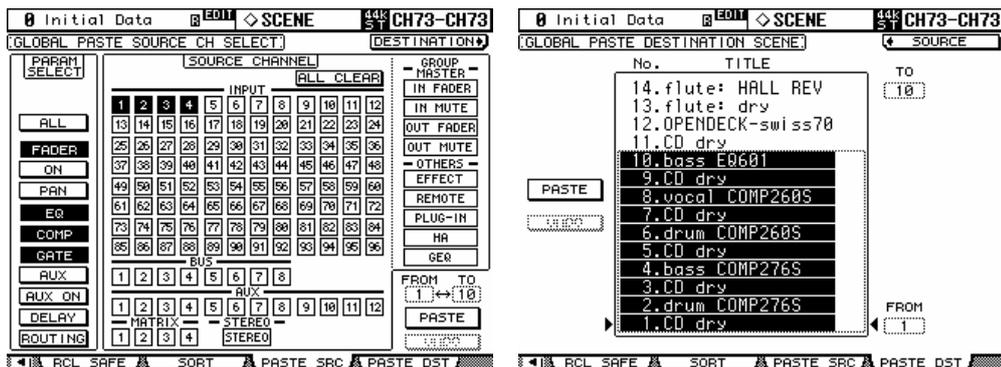
## SCENE FADE



Normalmente, quando una scena viene richiamata, i fader si portano immediatamente alla loro posizione memorizzata. Usando la funzione Fade Time, i fader possono essere programmati per muoversi lentamente, impiegando fino a 30 secondi per completare il loro movimento. Spuntando la casella Global Fade Time si dà lo stesso valore di Fade Time a tutte le scene. Impostato il Fade Time per un canale, con un doppio click su [ENTER] lo si copia in tutti i canali di Input o Output.

## SCENE COPY / PASTE

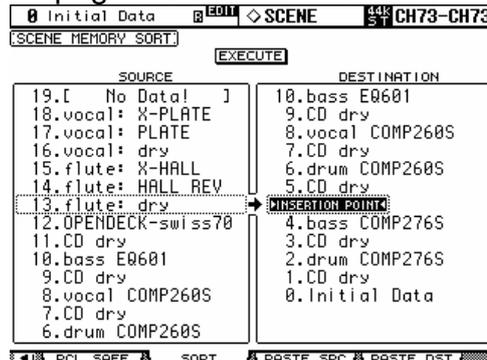
Se bisogna copiare alcune impostazioni da una scena in altre, si possono usare le pagine PASTE SRC e PASTE DST.



Nella pagina PASTE SRC, scegliete i parametri dei canali che volete copiare.

Nella pagina PASTE DST, scegliete quali Scene Memory devono essere aggiornate. Per ogni operazione il numero massimo di scene è 10.

Per spostare una scena in una posizione differente all'interno di una Library, usate la pagina SORT nel menù SCENE MEMORY:



# MONITOR

In questa sezione della console, l'operatore sceglie quello che desidera ascoltare e controlla il livello di ascolto.



1. Il [CONTROL ROOM LEVEL] regola il livello di ascolto principale. Il pulsante [DIMMER] può rapidamente diminuire gli altoparlanti di 20dB circa.

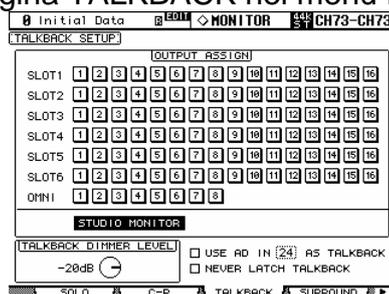
2. I pulsanti CONTROL ROOM selezionano cosa ascoltare nei monitor Control Room (e nelle cuffie).

3. I pulsanti STUDIO selezionano cosa ascoltare nei monitor Studio. Premendo il pulsante [CONTROL ROOM] si indirizza il segnale Control Room anche allo Studio.

4. Il pulsante SOLO [CLEAR] esclude la funzione SOLO per tutti i canali. La funzione [SOLO CONTRAST] permette di ascoltare ancora l'intero mix nel *background* mentre si isolano canali particolari.

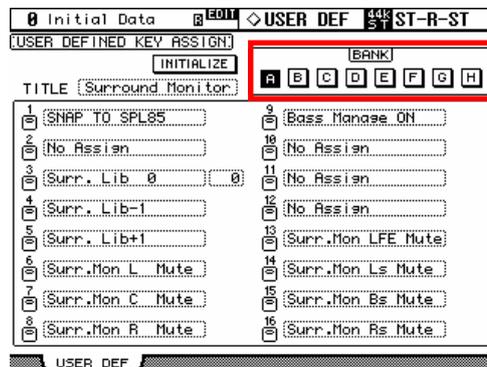
5. Il pulsante MONITOR [DISPLAY] dà accesso a molte funzioni extra sull'LCD.

Nell'angolo superiore destro della console è incorporato un piccolo microfono TALKBACK, munito di un *controller* di livello. Il pulsante on/off di [TALKBACK] si trova direttamente sotto il potenziometro CONTROL ROOM LEVEL. Per indirizzare il TALKBACK ad output differenti, accedete alla pagina TALKBACK nel menù MONITOR:



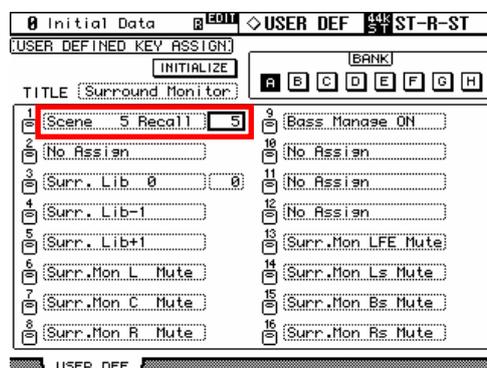
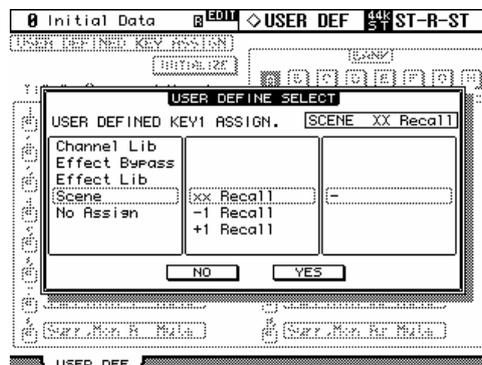
## USER DEFINED KEYS

Vi sono 16 pulsanti che possono essere programmati dall'utente per disporre di varie scorciatoie ed altre funzioni utili. Premendo il pulsante USER DEFINED KEYS [DISPLAY] appaiono sull'LCD le funzioni disponibili.



Vi sono 8 Bank di funzioni per i pulsanti. Potete scegliere il Bank più appropriato per lo scopo richiesto oppure definire la funzione assegnata singolarmente ad ogni pulsante. Ogni Bank ha un titolo (*Title*) per descriverne lo scopo generale.

Per assegnare una nuova funzione ad un USER DEFINED KEY, spostate prima il cursore sul relativo campo nella pagina USER DEF. Quindi premete [ENTER] per aprire la finestra USER DEFINE SELECT. La funzione generale dovrebbe essere selezionata nella prima colonna, seguita dalla funzione specifica nella seconda e terza colonna (se applicabile).



In alcuni casi, per esempio per un richiamo diretto di una Scena (xx Recall), bisogna selezionare il numero specifico (in questo caso il numero di Scene Memory) usando il controllo argentato *Data Wheel* ed il tasto [ENTER].

Vedere sotto la sezione "Altri suggerimenti" per ulteriori informazioni sui tasti definiti dall'utente o USER DEFINED KEYS.

# DM2000V2: elenco delle scorciatoie

## Uso degli interruttori 'SEL'

### 1. CHANNEL PAIR

Tenete premuto [SEL] per un canale e premete [SEL] per il canale adiacente al fine di costituire una coppia stereo o *stereo pair*. Questo vale per i canali di input e output, purché il lato sinistro sia un numero dispari ed il destro sia un numero pari. Il canale di cui avete premuto per primo il pulsante [SEL] rappresenta il canale *master* della coppia: le sue impostazioni sono copiate nell'altro canale (tranne le impostazioni *pan* e *bus routing*). Ripetendo quest'azione si scioglie la coppia stereo, rendendo i canali nuovamente mono.

### 2. DISPLAY CHANNEL NAME

Per visualizzare il nome esteso di un canale, premetene il pulsante [SEL] e tenetelo premuto per oltre un secondo. Il nome viene visualizzato nella finestra fluorescente sopra i fader.

### 3. CHANNEL COPY

Selezionate il canale sorgente (*source*) con il suo pulsante [SEL], quindi premete il pulsante [CHANNEL COPY] (nell'area SELECTED CHANNEL). Poi premete il pulsante [SEL] del canale di destinazione e premete [PASTE].

NOTA

---

*I parametri copiati sono determinati sulla pagina PREFERENCES 2 nel menù SETUP.*

---

## Altre scorciatoie

### 1. EQ Gain su 0dB

Per resettare il guadagno di una banda EQ su 0dB, premete l'encoder [FREQUENCY/Q] e tenetelo premuto per un secondo.

### 2. EQ Reset

Per riportare l'intero EQ Parametrico per un canale sulle sue impostazioni di default, premete contemporaneamente gli encoder [FREQUENCY/Q] per le bande LOW ed HIGH.

### 3. AUX ON/OFF

Per accedere rapidamente ai pulsanti AUX ON/OFF, premete e tenete premuto il pulsante [AUX# SELECT] richiesto. Quindi i pulsanti [ON] sopra ai fader diventano i pulsanti AUX ON per l'Aux selezionato.

Suggerimento

---

*Questo può servire per creare un MIX-MINUS. Innanzitutto impostate AUX su ALL NOMINAL, usando il pulsante nella parte superiore della pagina SEND1-24 del menù AUX DISPLAY, quindi tenete premuto il pulsante AUX SELECT per escludere la mandata (send) per il canale 'minus' richiesto.*

---

#### 4. AUX SOLO

Per isolare un AUX MASTER mentre state ancora visualizzando un INPUT FADER LAYER, premete una sola volta il pulsante [AUX# SELECT] per selezionarlo, e ancora una volta per applicare la condizione SOLO. Premendolo una terza volta si cancella la condizione SOLO. Mentre l'AUX è in SOLO, il suo pulsante SELECT lampeggia.

##### NOTA

---

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

---

#### 5. Copiare STEREO Mix su un AUX

Premete e tenete premuto un pulsante INPUT FADER LAYER, quindi premete un pulsante [AUX# SELECT], e cliccate su YES nel box di conferma sull'LCD. In tal modo si copiano i livelli di fader nelle AUX send (mandate ausiliarie). Accertatevi che le Aux send siano tutte PRE cliccando sul pulsante [GLOBAL PRE] nella pagina SEND1-24 del menù AUX DISPLAY.

##### NOTA

---

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

---

##### Suggerimento

---

*È utile per fare un veloce mix per cuffia in una sessione di registrazione (in cui AUX 11 e 12 possono essere inviati direttamente allo STUDIO MONITOR OUT), oppure fare un veloce mix per monitor da stage per un musicista ospite in una performance dal vivo.*

---

#### 6. Editing di GEQ sui fader

Nella pagina GEQ EDIT (menù EFFECTS/PLUG-INS), cliccate su uno dei pulsanti [FADER ASSIGN] per accedere alle bande GEQ sui fader. Quando navigate lontano da questa pagina, i fader ritornano al loro modo operativo normale, ma viene tenuta in memoria la posizione del cursore, per cui la volta successiva che accedete alla pagina GEQ EDIT, dovete solo premere [ENTER] per ottenere il controllo del fader.

#### 7. Copia di SCENE FADE TIME

Per assegnare a tutti i canali di una scena lo stesso valore di *fade time*, inserite prima il FADE TIME richiesto per un solo canale, quindi fate un doppio click su [ENTER] per copiare il tempo su tutti gli altri canali di input o output.

## Altri suggerimenti

### 1. GROUP ASSIGN

Le impostazioni di default del bank F di USER DEFINED KEY riguardano le funzioni INPUT GROUP ASSIGN. I tasti 1-8 servono per gli input FADER GROUP, ed i tasti 9-16 servono per gli Input MUTE GROUP. Per assegnare un canale ad un gruppo, selezionate il canale e premete il relativo USER DEFINED KEY in BANK F. L'USER DEFINED KEY quindi si accende per confermare l'assegnazione.

## NOTA

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

---

### 2. Fader DCA

Per avere Fader Master stile DCA (o VCA analogici), spuntate prima la casella [INPUT FADER MASTER] in prossimità della parte superiore della pagina del display FADER GROUP. Quindi scegliete uno dei 4 REMOTE FADER LAYERS (premendo il pulsante [REMOTE] DISPLAY ACCESS, e selezionate USER ASSIGNABLE LAYER come TARGET. A questo punto, tutti i GROUP MASTER FADER possono essere selezionati per apparire sul REMOTE LAYER scelto, assieme a qualsiasi altro canale selezionato dall'utente.

### 3. Interruttori MUTE MASTER

Il bank G di USER DEFINED KEY, per default, è formato da dodici interruttori MUTE GROUP MASTER. Ma bisogna spuntare prima le caselle INPUT MUTE MASTER e OUTPUT MUTE MASTER nel menù del display GROUP.

### 4. Controllo remoto delle unità AD824 o AD8HR

Per controllare in remoto le impostazioni Head-Amp di queste unità, selezionate HA come REMOTE FUNCTION nella pagina REMOTE del menù SETUP. Quindi selezionate quali slot usare per ogni unità (l'identificazione o *Unit ID* appare sul pannello frontale delle unità AD remote). Assegnate uno dei pulsanti ENCODER MODE [ASSIGN#] ad HA Gain in modo che il Gain di input possa essere controllato dagli Encoder di canale. L'alimentazione Phantom (PHANTOM POWER) può essere controllata dalla pagina HA CTRL nel menù PHASE/INSERT.

### 5. Autoaggiornamento di SCENE MEMORY

Nella pagina PREFERENCES1 del menù SETUP, si trova l'opzione Scene MEM Auto Update. Se è inserita, subito prima di richiamare la scena successiva vengono memorizzate le impostazioni dell'ultimo mixing. Quindi, richiamando un scena precedente, sono richiamate prima le ultime impostazioni. Ripremete RECALL per accedere alle impostazioni della scena originale. Pertanto, vengono conservate due memorie per ogni scena: le impostazioni originali e quelle ultime.

### 6. Ritorno alla scena corrente

Quando effettuate lo *scrolling* della lista SCENE MEMORY, è facile dimenticare quale sia la scena corrente (*current*). Per ritornare a visualizzarla, premete simultaneamente i pulsanti SCENE [UP] e [DOWN].

### 7. USER DEFINED KEYS

Qui sono elencati alcuni impieghi suggeriti per questi tasti, a parte i *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 di *talkback*.
- FL CH/Port: alterna fra la visualizzazione del nome del canale e di quello della porta di input nel display FL relativo ai fader.

- Studio Manager: per aprire e chiudere le varie finestre nell'editor del DM2000 su PC o su Mac.

### **8. Inizializzare le memorie**

Per cancellare tutte le memorie dalla console e riportarla alle sue impostazioni iniziali, innanzitutto spegnete la console. Quindi riaccendetela mentre tenete premuto il pulsante SCENE [STORE]. Scegliete INITIALIZE per cancellare le librerie e ritornare alle impostazioni di default.

**Scaricate le versioni più recenti dal sito:  
[www.yamahaproaudio.com](http://www.yamahaproaudio.com)**