

# TASCAM<sup>®</sup>

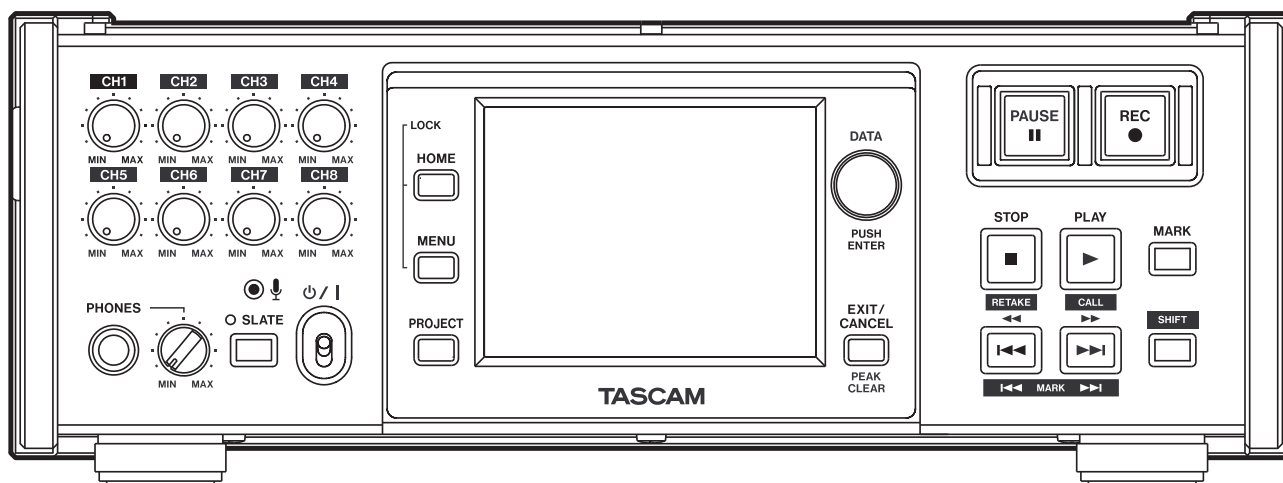
TEAC PROFESSIONAL

D01109182A

# HS-P82

## Registratore portatile multitraccia da campo

### MANUALE DI RIFERIMENTO



# Indice dei contenuti

<b>1 – Progetti</b> .....	<b>3</b>	Impostazioni di sistema (SYSTEM SETUP) .....	18
Formati dei file.....	3	Pagina PREFERENCES .....	18
Modalità monofonica e polifonica .....	3	Pagina ALARM TONE .....	18
Informazioni sulle schermate progetto.....	3	Pagina CLOCK ADJUST .....	19
Schermata Project .....	3	Gestione delle card CF e della connessione	
Schermata Scene .....	3	USB (CF/USB MANAGE).....	19
Schermata Take .....	4	Versione (VERSION INFO).....	19
Operazioni con i progetti.....	4	<b>3 – Funzioni Mark e Locate.....</b>	<b>20</b>
Creare un nuovo progetto .....	4	Funzioni Mark .....	20
Modificare il nome del progetto .....	5	Aggiungere marcatori .....	20
Cambiare un nome del progetto in un		Usare i tasti per localizzare	
secondo tempo .....	5	i marcatori .....	20
Modificare il nome della prima scena .....	5	Schermata Mark List .....	20
Caricare i progetti.....	6	Posizionamento sui marcatori.....	20
Ricostruire i progetti.....	6	Visualizzare le informazioni	
Cancellare un progetto .....	6	del marcatore.....	20
Operazioni sulla scena .....	7	Cancellare i marcatori.....	21
Creare una nuova scena .....	7	Modificare i marcatori.....	21
Caricare una scena .....	7	Funzione Manual Locate .....	22
Ricostruire una scena.....	8	<b>4 – Trasferire dati fra l'unità</b>	
Copiare una scena.....	8	<b>  e un computer .....</b>	<b>23</b>
Cancellare una scena .....	9	Requisiti del sistema operativo .....	23
Operazioni sui Take.....	9	Collegamento a un computer .....	23
Caricare un Take.....	9	Sconnessione da un computer .....	24
Cancellare un Take.....	10	Struttura a cartelle.....	25
Aggiungere e rimuovere "@"		Nomi dei file.....	25
al nome dei Take.....	10	<b>5 – Risoluzione di problemi .....</b>	<b>26</b>
<b>2 – Operazioni e impostazioni interne....</b>	<b>11</b>	<b>6 – Messaggi.....</b>	<b>27</b>
Schermata Menu.....	11		
Impostazioni di registrazione			
(REC SETUP).....	11		
Pagina REC TRACKS .....	11		
Pagina FILE FORMAT .....	11		
Pagina OPTIONS.....	11		
Impostazioni di riproduzione			
(PLAY SETUP).....	12		
Impostazioni Sync e Time Code			
(SYNC T/C).....	12		
Pagina CLOCK .....	12		
Pagina TIMECODE.....	13		
Pagina SETUP .....	13		
Pagina I/O .....	14		
Modificare l'uscita Time Code User Bits .	14		
Modificare START TIME .....	14		
Impostazioni del Mixer (MIXER SETUP).....	15		
Pagina INPUT.....	15		
Pagina SIGNAL PROCESSING .....	15		
LOW CUT FILTER (pulsante).....	16		
Pagina SETUP .....	16		
CHx NAME (pulsante) .....	16		
Limitazione del numero di caratteri .....	16		
Impostazioni di canale (CHANNEL SETUP) ..	16		
Misuratore di livello (METER SETUP) .....	17		

Questa unità gestisce file audio in progetti. Ogni card CF contiene cartelle progetto e ogni cartella progetto contiene cartelle scena. Queste cartelle scena contengono file audio chiamati Take.

**Project:** contiene tutti i materiali di un programma o lavoro

**Scene:** include tutti i materiali di una certa parte di progetto

**Take:** una registrazione che è una parte di una scena

## Formati dei file

Questa unità può registrare e riprodurre i seguenti tipi di file.

- Formato file: BWF
- Frequenze di campionamento: 44.1, 48, 48 pull-down, 48 pull-up, 88.2, 96, 176.4 e 192 kHz
- Lunghezza bit: 16 o 24
- Numero di tracce:
  - 1–8 tracce (a 44.1, 48, 88.2 o 96 kHz)
  - 1–8 tracce + stereo mix (a 44.1 o 48 kHz)
  - 1–4 tracce (a 176.4 o 192 kHz)
- Modalità file: monofonico o polifonico

## Modalità monofonica e polifonica

In modalità monofonica, ogni traccia viene registrata come un file BWF mono indipendente.

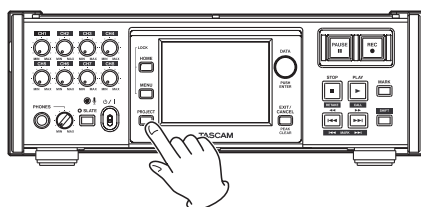
In modalità polifonica, tracce multiple vengono registrate insieme come file BWF.

Quando si trasferisce un file a un'applicazione audio compatibile con file polifonici, tracce multiple possono essere immesse in una sola volta.

Il 2mixfile è sempre registrato come file polifonico (stereo file).

## Informazioni sulle schermate progetto

Premere il tasto **PROJECT** sul pannello frontale per aprire la schermata **PROJECT**. Si aprirà l'ultima schermata **PROJECT** usata (selezione progetto, selezione scena o selezione Take).



## Schermata Project

PROJECT		Project01-123-Scene001	
CF1 ROOT	TOTAL PROJECTS: 123	NUM OF SCENE	Fs ENTER
PROJECT01-12345	008	192k	➔
PROJECT02	002	176k	➔
PROJECT03	001	48k	➔
PROJECT04	004	44k	➔
PROJECT05	003	44k	➔
INFO	CREATE PROJECT	MULTI SELECT	MENU

**Directory:** viene mostrato il corrente livello di directory e numero di progetti (nell'esempio sopra, la directory radice della card CF 1 contiene 12 progetti).

**NUM OF SCENE:** qui appare il numero di scena in ogni progetto.

**Fs:** qui appare la frequenza di campionamento del progetto. I valori sono abbreviati. 44.1 kHz viene mostrato come "44k", 48 kHz -0.1% (pull-down) come "48k-", 48 kHz +0.1% (pull-up) come "48k+", 88.2 kHz come "88k" e 176.4 kHz come "176k."

**ENTER:** premere un pulsante progetto "➔" per mostrare il contenuto di quel progetto.

**Pulsanti nome del Project:** toccare per selezionare uno o più progetti.

**Pulsante INFO:** toccare per aprire una finestra pop-up con le informazioni sul progetto correntemente selezionato. Se nessun progetto è selezionato premere questo pulsante per mostrare le informazioni della card CF corrente.

**Pulsante CREATE PROJECT:** toccare per aprire la schermata **CREATE PROJECT**.

**Pulsante MULTI SELECT:** toccare per abilitare la selezione di progetti multipli.

**Pulsante MENU:** toccare per aprire un menu pop-up per selezionare **LOAD**, **REBUILD**, **EDIT NAME** e **DELETE**.

**Pulsanti Scroll:** usare questi pulsanti per scorrere all'inizio o fine della lista o scorrere una pagina (cinque linee) avanti o indietro. Si può anche scorrere la lista una linea alla volta tramite la ruota **DATA**.

Toccare il nome del progetto/scena mostrato a sinistra dell'icona della pila per aprire una schermata con la lista dei Take nel progetto/scena corrente.

## Schermata Scene

PROJECT		Project01-123-Scene001	
PROJECT01-12345	NUM OF TAKE	TOTAL TIME	ENTER
SCENE001	098	3.8h	➔
SCENE002	032	46m	➔
SCENE003	081	5.4h	➔
SCENE004	104	17h	➔
SCENE005	015	56m	➔
INFO	MAKE SCENE	MULTI SELECT	MENU

**Nome del Project:** viene mostrato il nome del progetto corrente.

# 1 – Progetti

**NUM OF TAKE:** qui appare il numero di Take in ogni scena.

**TOTAL TIME:** qui appare il tempo totale di registrazione del Take in questa scena.

**ENTER:** premere un pulsante scena “➔” per mostrare il contenuto di quella scena.

**Pulsanti nome della scena:** toccare per selezionare una o più scene.

**Pulsante INFO:** toccare per aprire una finestra pop-up con le informazioni della scena correntemente selezionata.

Se nessuna scena è selezionata, premere questo pulsante per mostrare le informazioni del progetto corrente.

**Pulsante MAKE SCENE:** toccare per aprire la schermata MAKE SCENE.

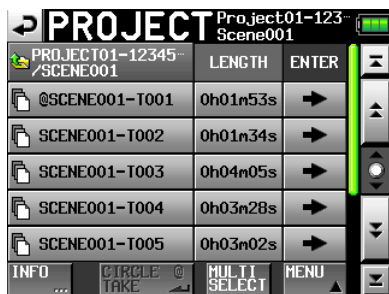
**Pulsante MULTI SELECT:** toccare per abilitare la selezione di scene multiple.

**Pulsante MENU:** toccare per aprire un menu pop-up in cui si può selezionare LOAD, REBUILD, COPY e DELETE.

**Pulsanti Scroll:** usare questi pulsanti per scorrere all'inizio o fine della lista o scorrere una pagina (cinque linee) avanti o indietro. Si può anche scorrere la lista una linea alla volta tramite la ruota DATA.

Toccare il nome del progetto/scena mostrato alla sinistra dell'icona della pila per aprire una schermata con la lista dei Take nel progetto/scena corrente.

## Schermata Take



**Nome scena:** viene mostrato il nome della scena corrente.

**LENGTH:** qui appare la lunghezza di ogni Take.

**ENTER:** premere un pulsante Take “➔” per caricare il Take.

**Pulsanti nome del Take:** selezionare uno o più Take.

**Pulsante INFO:** toccare per aprire una finestra pop-up con le informazioni del Take correntemente selezionato.

Se nessun Take è selezionato, premere questo pulsante per mostrare le informazioni della scena corrente.

**Pulsante CIRCLE TAKE:** toccare per aggiungere o rimuovere il simbolo @ al nome del Take.

**Pulsante MULTI SELECT:** toccare per abilitare la selezione di Take multipli.

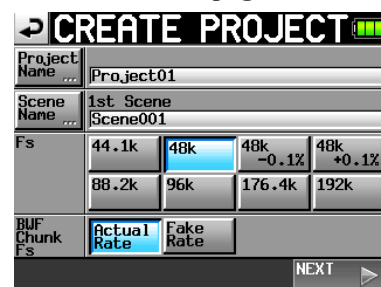
**Pulsante MENU:** toccare per aprire un menu pop-up in cui si può selezionare LOAD, REBUILD e DELETE.

**Pulsanti Scroll:** usare questi pulsanti per scorrere all'inizio o fine della lista o scorrere una pagina (cinque linee) avanti o indietro. Si può anche scorrere la lista una linea alla volta tramite la ruota DATA.

## Operazioni con i progetti

### Creare un nuovo progetto

- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Toccare il pulsante CREATE PROJECT della schermata PROJECT per aprire la schermata CREATE PROJECT. Questa schermata ha due pagine.



Nella prima pagina della schermata CREATE PROJECT, si possono effettuare le seguenti impostazioni.

**Project Name:** toccare il pulsante Project Name per aprire la schermata in cui si può modificare il nome del progetto.

Nella schermata PROJECT NAME, il numero massimo di caratteri consentito è indicato dallo sfondo giallo. Il numero massimo di caratteri per i nomi di progetto e scena è 31. I caratteri in eccedenza sono ignorati.

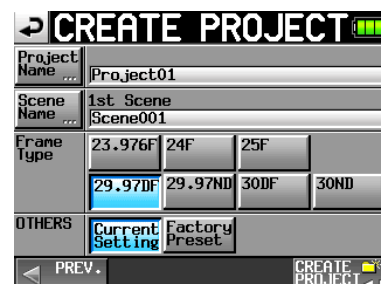
**Scene Name:** toccare il pulsante Scene Name per aprire una schermata in cui si può cambiare il nome della prima scena.

**Fs:** imposta la frequenza di campionamento del progetto.

48k-0.1% frequenza di campionamento è compatibile pull-down e 48k+0.1% è compatibile pull-up.

**BWF Chunk Fs:** impostare la frequenza di campionamento per BWF Chunk. Per usare la frequenza di campionamento attuale delle registrazioni, selezionare Actual Rate. Per pull-up/pull-down, selezionare Fake Rate per scrivere 48k invece di 48k±0.1%.

**NEXT:** apre la pagina successiva.



La seconda pagina della schermata CREATE PROJECT ha le seguenti impostazioni.

**Frame Type:** imposta il Time code Frame Type.

**OTHERS:** usare Current Le impostazioni di altri parametri per creare un progetto o selezionare Factory Preset per usare le impostazioni di default.

- 3 Dopo aver completato le impostazioni, toccare il pulsante CREATE PROJECT.

## NOTA

Se esiste già un progetto con lo stesso nome, il pulsante CREATE PROJECT appare in grigio e non sarà possibile creare un nuovo progetto. Cambiare il nome del progetto.

- 4 Toccare il pulsante OK quando appare il messaggio di conferma.



Quando la creazione del progetto è terminata, riappare la schermata principale.

## NOTA

- Subito dopo la creazione, il nuovo progetto diventa il progetto corrente.
- La lettera "C" appare sull'icona della cartella a sinistra del nome del progetto correntemente attivo nella schermata "PROJECT".

## Modificare il nome del progetto

- 1 Toccare il pulsante Project Name della schermata CREATE PROJECT per aprire la schermata PROJECT NAME come mostrato qui sotto.



**Pulsanti carattere:** usare questi pulsanti per immettere il nome del progetto.

**Pulsante BS:** usare questo pulsante per cancellare il carattere a sinistra del cursore.

**Pulsante DEL:** usare questo pulsante per cancellare il carattere a destra del cursore.

**Pulsante Shift:** toccare questo per passare da numeri e

simboli e lettere maiuscole e minuscole.

**Pulsante Caps:** usare per immettere lettere maiuscole.

**Pulsante Space:** usare per immettere uno spazio.

**<- / -> pulsanti:** usare questi per spostare il cursore.

**Pulsante Enter:** toccare questo per confermare il nome.

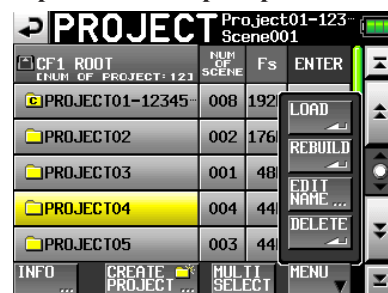
## NOTA

Quando la schermata "PROJECT NAME" è aperta, si può anche usare una tastiera esterna collegata alla presa KEYBOARD sul pannello laterale sinistro per immettere i nomi.

- 2 Toccare il pulsante Immettere della schermata PROJECT NAME o premere la ruota DATA per confermare il nome del progetto.

## Cambiare un nome del progetto in un secondo tempo

- 1 Selezionare il progetto di cui si vuole cambiare il nome nella schermata PROJECT.
- 2 Toccare il pulsante MENU per aprire un menu pop-up.



## NOTA

Quando sono selezionati progetti multipli, le voci "LOAD" e "EDIT NAME" non sono disponibili.

- 3 Toccare il pulsante EDIT NAME del menu pop-up per aprire la schermata PROJECT NAME.
- 4 Immettere il nome del progetto tramite la procedura descritta sopra.
- 5 Toccare il pulsante ENTER della schermata PROJECT NAME o premere la ruota DATA per confermare il nome del progetto e tornare alla schermata PROJECT.

## Modificare il nome della prima scena

Toccare il pulsante Scene Name della schermata CREATE PROJECT per aprire la seguente schermata.



# 1 – Progetti

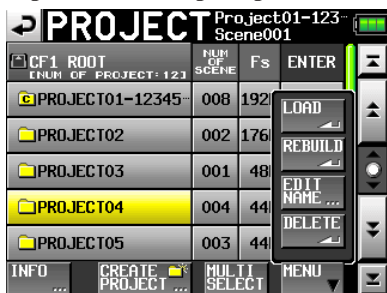
Seguire la stessa procedura come in “Modificare il nome del progetto” a pagina 5 per cambiare il nome della scena.

## NOTA

Il nome della scena non può essere cambiato successivamente perché è usato anche per i nomi dei file Take.

## Caricare i progetti

- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Selezionare il progetto che si vuole caricare.
- 3 Toccare il pulsante MENU per aprire un menu pop-up.



## NOTA

Quando sono selezionati progetti multipli, le voci “LOAD” e “NAME EDIT” non sono disponibili.

- 4 Toccare il pulsante LOAD del menu pop-up.
- 5 Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA quando appare il messaggio di conferma.  
Al termine del caricamento riappare la schermata principale.



## NOTA

Quando un progetto è caricato, viene caricata anche l'ultima scena. Viene caricato anche il Take di quella scena con il numero più alto.

## Ricostruire i progetti

Ricostruire un progetto per riprodurre file di dati che non sono stati registrati dall'unità, incluse scene copiate da un altro progetto all'interno dell'unità e file audio copiate da un computer a una scena all'interno dell'unità (i file copiate da un computer devono essere nel formato che l'unità è in grado di riprodurre).

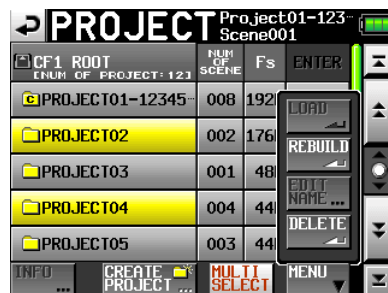
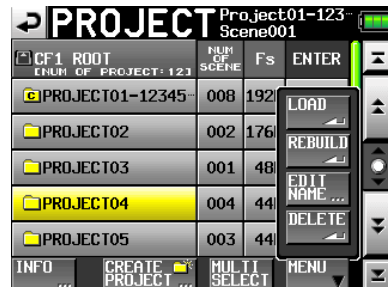
- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per

aprire la schermata PROJECT.

- 2 Selezionare il progetto la ricostruzione.

Toccare il pulsante MULTI SELECT della schermata PROJECT per consentire la selezione di progetti multipli.

- 3 Toccare il pulsante MENU della schermata PROJECT per aprire un menu pop-up.



- 4 Toccare il pulsante REBUILD del menu pop-up.
- 5 Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA quando appare un messaggio di conferma.



Durante la ricostruzione, appare una barra di progresso. Quando la ricostruzione è terminata, il pop-up scompare e riappare la schermata principale.

## NOTA

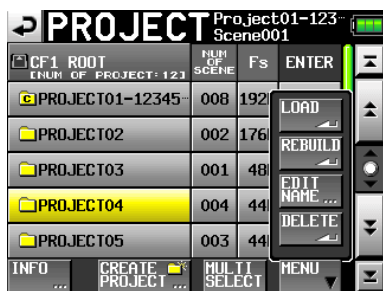
Se si ricostruisce quando nessun progetto è stato selezionato nella schermata PROJECT, viene ricostruita interamente la card CF selezionata.

## Cancellare un progetto

- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Selezionare il progetto che si vuole cancellare.

Toccare il pulsante MULTI SELECT della schermata PROJECT per la selezione di progetti multipli.

- 3 Toccare il pulsante MENU della schermata PROJECT per aprire un menu pop-up.



- 4 Toccare il pulsante DELETE del menu pop-up.
- 5 Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA quando appare un messaggio di conferma.



Durante la cancellazione, appare una barra di progresso. Al termine della cancellazione, il pop-up scompare.

### CAUTELA

Quando si cancella un progetto, vengono cancellati tutti i Take e le scene del progetto.

## Operazioni sulla scena

### Creare una nuova scena

- 1 Toccare il pulsante PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Toccare il pulsante “→” del progetto in cui si vuole aggiungere una scena per aprire la schermata Scene.



- 3 Toccare il pulsante MAKE SCENE per aprire la schermata MAKE SCENE in cui si può dare un nome alla scena.



Seguire la stessa procedura come in “Modificare il nome del progetto” a pagina 5 per dare un nome alla scena.

### NOTA

Non è possibile usare il simbolo “@” all’inizio di un nome della scena.

- 4 Toccare il pulsante Immettere o premere la ruota DATA per aprire un messaggio di conferma. Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA per confermare il nome della scena.

La nuova scena diventa la scena corrente subito dopo la creazione.



Durante la creazione di una scena, appare una barra di progresso. Quando la scena è creata, il pop-up scompare e riappare la schermata principale.

### Caricare una scena

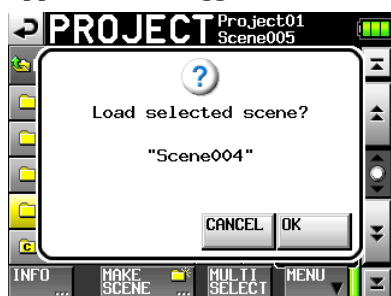
- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Toccare il pulsante “→” del progetto che contiene la scena che si vuole caricare per aprire la schermata Scene.
- 3 Selezionare la scena che si vuole caricare.
- 4 Toccare il pulsante MENU per aprire un menu pop-up.



- 5 Toccare il pulsante LOAD del menu pop-up.

# 1 – Progetti

- 6 Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA quando appare un messaggio di conferma.



Quando il caricamento è terminato, riappare la schermata principale.

## NOTA

La lettera "C" appare sull'icona della cartella a sinistra del nome della scena della scena correntemente selezionata.

## Ricostruire una scena

Ricostruire una scena per riprodurre file di dati che non registrati dall'unità, incluse scene copiate da un altro progetto all'interno dell'unità e file audio copiati da un computer a una scena all'interno l'unità (i file copiati da un computer devono essere nel formato riproducibile dall'unità).

- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Toccare il pulsante "➔" del progetto che contiene la scena la ricostruzione per aprire la schermata Scene.
- 3 Selezionare la scena la ricostruzione. Toccare il pulsante MULTI SELECT per abilitare la selezione di scene multiple.
- 4 Toccare il pulsante MENU per aprire un menu pop-up.



- 5 Toccare il pulsante REBUILD del menu pop-up.
- 6 Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA quando appare un messaggio di conferma.



Durante la ricostruzione, appare una barra di progresso. Quando la ricostruzione è terminata, il pop-up scompare.

## NOTA

Si può anche ricostruire una scena da quella schermata di selezione dei Take della scena.

## Copiare una scena

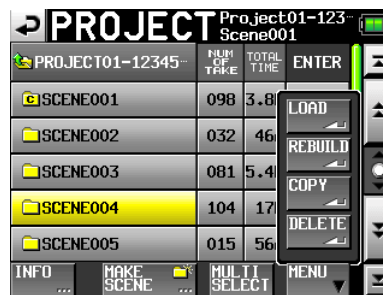
Si può copiare una scena fra CF1 e CF2 (sono necessarie due card CF).

Se si copia una scena, viene ricreata la stessa struttura della directory nella destinazione.

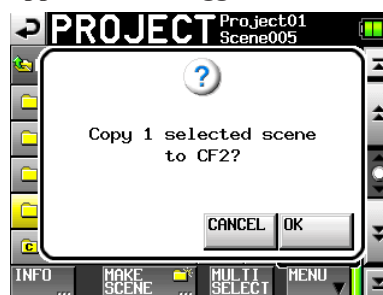
## CAUTELA

- Per riprodurre le scene copiate su questa unità, è necessario ricostruire il progetto destinazione o la scena.
- Se si copia una scena con una differente frequenza di campionamento in un progetto, la scena non può essere ricostruita.

- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Premere il pulsante "➔" del progetto che contiene la scena che si vuole copiare per aprire la schermata Scene.
- 3 Selezionare la scena che si vuole copiare. Toccare il pulsante MULTI SELECT per abilitare la selezione di scene multiple.
- 4 Toccare il pulsante MENU della schermata PROJECT per aprire un menu pop-up.



- 5 Toccare il pulsante COPY del menu pop-up.
- 6 Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA quando appare un messaggio di conferma.



Durante la copia, appare una barra di progresso. Quando la copia è terminata, il pop-up scompare e riappare la schermata principale.



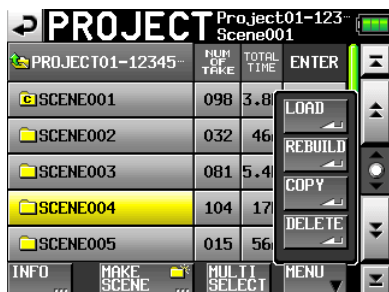
## NOTA

Se una scena con lo stesso nome esiste già nella card CF destinazione, appare un messaggio di conferma per la sovrascrittura della scena. Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA per sovrascrivere il file esistente e copiare la scena selezionata nella destinazione.



## Cancellare una scena

- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Premere il pulsante “→” del progetto che contiene la scena che si vuole cancellare per aprire la schermata Scene.
- 3 Selezionare la scena che si vuole cancellare. Toccare il pulsante MULTI SELECT per abilitare la selezione di scene multiple.
- 4 Toccare il pulsante MENU della schermata PROJECT per aprire un menu pop-up.



- 5 Toccare il pulsante DELETE del menu pop-up.
- 6 Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA quando appare un messaggio di conferma.



Durante la cancellazione, appare una barra di progresso. Al termine della cancellazione, il pop-up scompare.

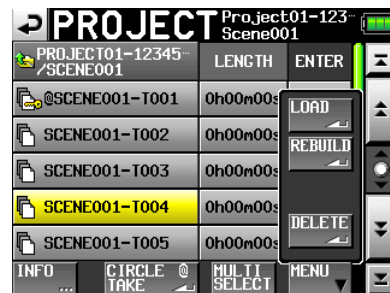
## CAUTELE

- Quando si cancella una scena, vengono cancellati anche tutti i Take in quella scena.
- Non è possibile modificare il nome della scena.

## Operazioni sui Take

### Caricare un Take

- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Premere il pulsante “→” del progetto che contiene il Take che si vuole caricare.
- 3 Premere il pulsante “→” della scena che contiene il Take che si vuole caricare.
- 4 Selezionare il Take che si vuole caricare.
- 5 Toccare il pulsante MENU per aprire un menu pop-up.



- 6 Premere il tasto LOAD del menu pop-up.

## NOTA

Oppure, premere il pulsante “→” vicino al Take che si vuole caricare.

- 7 Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA quando appare un messaggio di conferma.

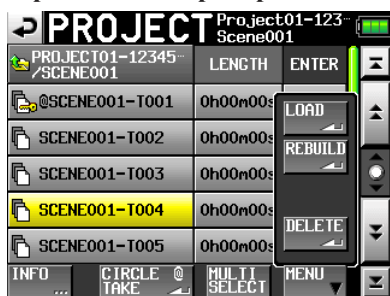


Quando il caricamento è terminato, riappare la schermata principale.

# 1 – Progetti

## Cancellare un Take

- 1 Premere il tasto PROJECT sul pannello frontale per aprire la schermata PROJECT.
- 2 Premere il pulsante “→” del progetto che contiene il Take che si vuole cancellare.
- 3 Premere il pulsante “→” della scena che contiene il Take che si vuole cancellare.
- 4 Selezionare il Take che si vuole cancellare. Toccare il pulsante MULTI SELECT per abilitare la selezione di scene multiple.
- 5 Toccare il pulsante MENU per aprire un menu pop-up.



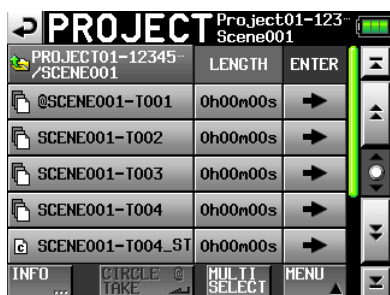
- 6 Toccare il pulsante DELETE del menu pop-up.
- 7 Toccare il pulsante OK o premere la ruota DATA quando appare un messaggio di conferma.



Durante la cancellazione, appare una barra di progresso. Quando la cancellazione è terminata, il pop-up scompare.

## Aggiungere e rimuovere “@” al nome dei Take

Selezionare un Take e toccare il pulsante “CIRCLE @ TAKE” per aggiungere o rimuovere “@” al nome del Take.



## SUGGERIMENTO

Si può usare questo per marcare un Take buono, per esempio.

## CAUTELA

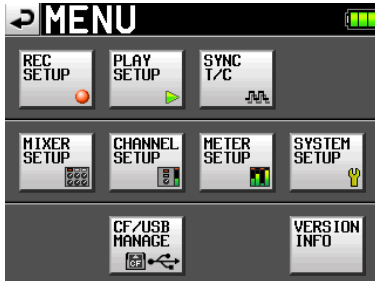
Non è possibile modificare il nome dei Take.

# 2 – Operazioni e impostazioni interne

In questo capitolo, vengono spiegate in dettaglio le impostazioni interne dell'unità.

## Schermata Menu

Premere il tasto **MENU** sul pannello frontale per aprire la schermata **MENU** seguente.



- **Pulsante REC SETUP**

Usare per effettuare impostazioni di registrazione.

- **Pulsante PLAY SETUP**

Impostare l'unità per riprodurre solo un Take o riprodurre tutti i Take.

- **Pulsante SYNC T/C**

Effettua impostazioni relative alla sincronizzazione e Time Code.

- **Pulsante MIXER SETUP**

Effettua impostazioni relative al mixer.

- **Pulsante CHANNEL SETUP**

Effettua impostazioni per ogni canale.

- **Pulsante METER SETUP**

Effettua impostazioni del misuratore di livello.

- **Pulsante SYSTEM SETUP**

Effettua impostazioni di sistema.

- **Pulsante CF/USB MANAGE**

Gestisce le operazioni sulle card CF e USB.

- **Pulsante VERSION INFO**

Visualizza la versione del sistema.

## Impostazioni di registrazione (REC SETUP)

La schermata **REC SETUP** ha tre pagine con linguetta: **REC TRACKS**, **FILE FORMAT** e **OPTIONS**. Toccare le linguette sul fondo per aprire la pagina corrispondente.

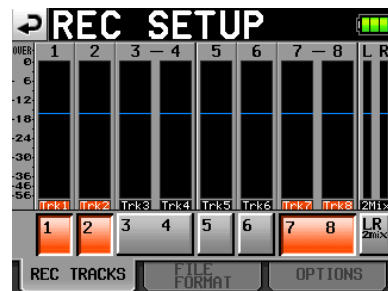
### Pagina REC TRACKS

Abilita/disabilita la funzione di registrazione per ogni traccia.

Toccare i pulsanti per la funzione di registrazione sotto il misuratore di livello per abilitare la funzione di registrazio-

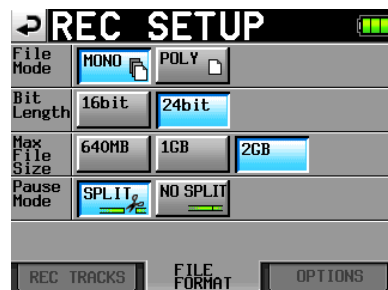
ne per le tracce da registrare e disabilitare quelle che non devono essere registrate. Quando la funzione di registrazione è attiva, lo sfondo del pulsante appare rosso.

(Impostazione di default: tutti i pulsanti spenti).



### Pagina FILE FORMAT

Usare questa pagina per effettuare le impostazioni sul formato del file.



#### File Mode

Imposta la modalità di registrazione.

**MONO** (valore di default): ogni traccia è gestita come un file mono.

**POLY**: tracce multiple sono gestite come un file singolo combinato.

#### Lunghezza bit

Imposta la profondità di bit per la registrazione.

Pulsanti di impostazione: 16bit, 24bit (valore di default)

#### Max File Size

Imposta la dimensione massima per i file registrati.

Pulsanti di impostazione: 640MB, 1GB, 2GB (valore di default)

#### Pause Mode

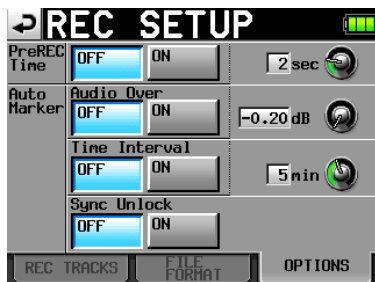
Imposta o meno la divisione dei file quando la registrazione è in pausa.

Pulsanti di impostazione: **SPLIT** (valore di default), **NO SPLIT**

### Pagina OPTIONS

Effettua impostazioni relative alla pre-registrazione e alla funzione automatica dei marcatori.

## 2 – Operazioni e impostazioni interne



### PreREC Time

Imposta il tempo di pre-registrazione e le impostazioni ON/OFF. Abilita/disabilita questa funzione e imposta il tempo in secondi (impostazione di default: OFF).

Per impostare il tempo di registrazione, toccare il pomello. Si può regolare il valore tramite la ruota **DATA**. Il range di impostazione è 1–5 secondi (valore di default: 2 secondi).

### Auto Marker

Effettua le impostazioni relative ai marcatori automatici.

Audio Over: aggiunge marcatori quando viene rilevato un livello audio impostato. Abilita/disabilita questa funzione (impostazione di default: OFF).

Per impostare rilevamento del livello audio in decibel, toccare il pomello. Si può regolare il valore tramite la ruota **DATA**. Il range di impostazione è -0.2 dB fino a -0.03 dB (valore di default: -0.2 dB)

Le impostazioni fatte qui sono riflesse nella schermata di impostazione “Over Level” del **METER SETUP**.

Time Interval: aggiunge marcatori a intervalli di tempo fissi. Abilita/disabilita questa funzione e imposta l'intervallo di tempo (impostazione di default: OFF).

Per impostare il tempo, toccare il pomello. Si può regolare il valore tramite la ruota **DATA**. Il range di impostazione è 1–10 minuti (valore di default: 5 minuti).

Sync Unlock: aggiunge un marcatore quando si perde la sincronizzazione con il Master Clock. Abilita/disabilita questa funzione (impostazione di default: OFF).

## Impostazioni di riproduzione (PLAY SETUP)



### Play Mode

Imposta la gestione della riproduzione dei Take.

One Take: viene riprodotto il Take correntemente selezionato.

All Take: vengono riprodotti tutti i Take del progetto correntemente caricato.

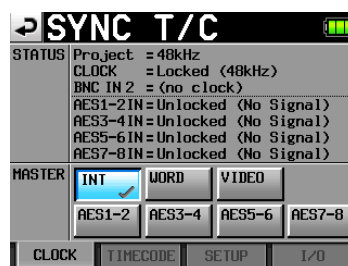
(Impostazione di default: One Take)

## Impostazioni Sync e Time Code (SYNC T/C)

Usare la schermata **SYNC T/C** per effettuare le impostazioni di sincronizzazione e Time Code. Questa schermata ha quattro pagine: **CLOCK**, **TIMECODE**, **SETUP** e **I/O**. Toccare le linguette sul fondo per aprire la pagina corrispondente.

### Pagina CLOCK

Visualizza varie informazioni sullo stato del clock e seleziona il clock per la sincronizzazione.



Selezionare il Master Clock da usare dalle opzioni della voce **MASTER**.

**INT** (valore di default): usa il clock interno di questa unità.

**WORD**: sincronizza con l'ingresso Word Clock attraverso la presa **CASCADE/WORD/VIDEO IN**.

**VIDEO**: sincronizza con l'ingresso Video Clock attraverso la presa **CASCADE/WORD/VIDEO IN**.

**AES (1-2, 3-4, 5-6, 7-8)**: sincronizza con l'ingresso digitale AES/EBU attraverso la presa **DIGITAL I/O**.

Non è possibile selezionare un ingresso come Master Clock se il Sample Rate Converter è su ON per quell'ingresso.

### NOTA

- Un segno di spunta appare sul pulsante del Master Clock correntemente attivo.
- Se la sincronizzazione da un clock esterno viene interrotta, diventa attivo il clock interno dell'unità. In questo caso, appare un segno di spunta sul pulsante **INT** per mostrare che diviene attivo e un segno “x” appare sul pulsante del clock esterno selezionato.



## 2 – Operazioni e impostazioni interne

### NOTA

Gli stati dei segnali dell'ingresso digitale (AESx-x IN) sono mostrati nella voce STATUS come segue.

Quando è agganciato  
"Locked (xx.xxxkHz)"

Quando la conversione di frequenza di campionamento è ON  
"Locked (xx.xxxkHz FsCnv)"

Quando non è agganciato  
"Unlocked (xx.xxxkHz)"

Quando non c'è alcun segnale  
"Unlocked (No signal)"

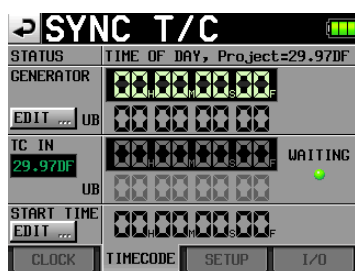
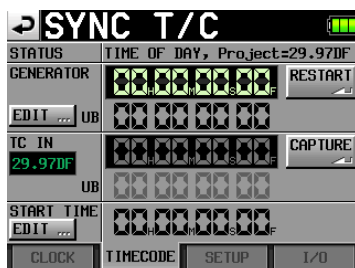
Quando non c'è nessun segnale audio  
"Not Audio"

Quando l'informazione Cbit non è professionale  
"Not Professional"

Quando altre informazioni Cbit e la modalità attuale sono differenti  
"Unmatched Cbit"

### Pagina TIMECODE

Effettua le impostazioni relative al Time Code. La prima illustrazione qui sotto mostra la schermata quando impostato in modalità Free Run e la seconda mostra quando impostato in modalità Free Once o Jam Sync.



### STATUS

Quest'area mostra la modalità Time Code del generatore dell'unità e il tipo di Time Code frame del progetto corrente.

### GENERATOR

La riga in alto mostra il tempo del generatore Time Code corrente.

La riga in basso mostra gli User Bit.

Toccare il pulsante EDIT della voce GENERATOR o l'area User Bit per aprire la schermata T/C USER BITS.

Quando il generatore Time Code è in modalità Free Run, premere il pulsante RESTART per riavviare il generatore Time Code.

### TC IN

Il Frame Type appare a sinistra in verde.

La riga in alto mostra il tempo dell'ingresso Time Code.

La riga in basso mostra gli User Bits dell'ingresso Time Code.

In modalità Free Run, toccare il pulsante CAPTURE per immettere il corrente Time Code e impostarlo come tempo di avvio del generatore Time Code.

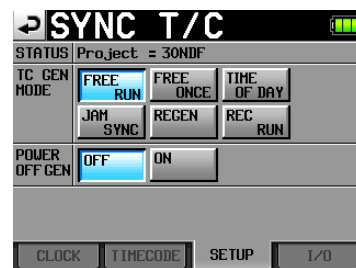
Se la modalità del generatore Time Code è Free Once o Jam Sync, il display dello stato di cattura (indicatore WAITING) si accende in verde quando è in attesa per il Time Code e si spegne dopo che viene catturato il Time Code.

### START TIME

Quando si tocca il pulsante RESTART della voce GENERATOR, viene mostrato il tempo quando riparte il Time Code. Toccare il pulsante EDIT della voce START TIME o l'area tempo per aprire la schermata di impostazione del tempo di avvio.

### Pagina SETUP

Effettua impostazioni relative al generatore Time Code.



### STATUS

Qui appare il Time Code Frame Type del progetto corrente.

### TC GEN MODE

Imposta la modalità del generatore Time Code.

FREE RUN: il generatore Time Code corre libero.

FREE ONCE (valore di default): dopo la cattura all'ingresso del Time Code una volta, l'unità avvia la modalità Free Run.

TIME OF DAY: quando si accende l'unità, impostare il TC GEN MODE su questa impostazione o ripristinare il clock interno, il tempo viene catturato dal clock interno e poi l'unità avvia la modalità Free Run.

JAM SYNC: quando viene immesso il Time Code, l'unità si sincronizza al Time Code in ingresso. Se il Time Code in ingresso viene interrotto, l'unità entra in modalità Free Run.

REGEN: l'unità si sincronizza al Time Code in ingresso.

REC RUN: il generatore Time Code funziona solo durante la registrazione. Per tutte le altre situazioni, il generatore Time Code si ferma.

### POWER OFF GEN

Imposta se il generatore Time Code debba continuare o meno a correre quando l'alimentazione viene spenta e riaccesa (impostazione di default: OFF).

## 2 – Operazioni e impostazioni interne

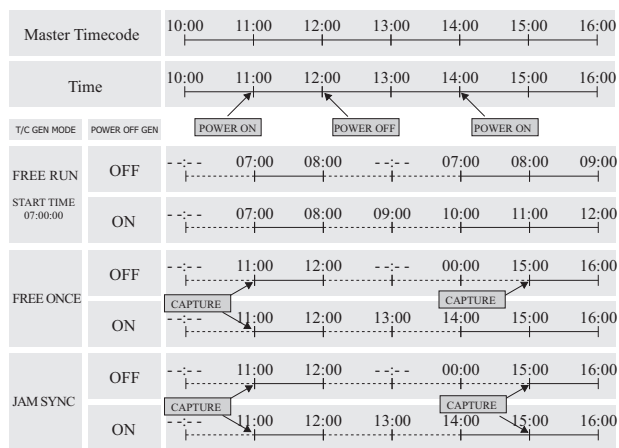
Quando è su TIME OF DAY, REGEN o REC RUN questa impostazione non ha alcun effetto.

Quando è su “ON”, il Time Code continua ad avanzare anche mentre l'alimentazione è spenta, così quando si riaccende, il generatore Time Code riparte dal punto in cui è arrivato. Questo rende superflua la preparazione della cattura del Time Code e altre impostazioni.

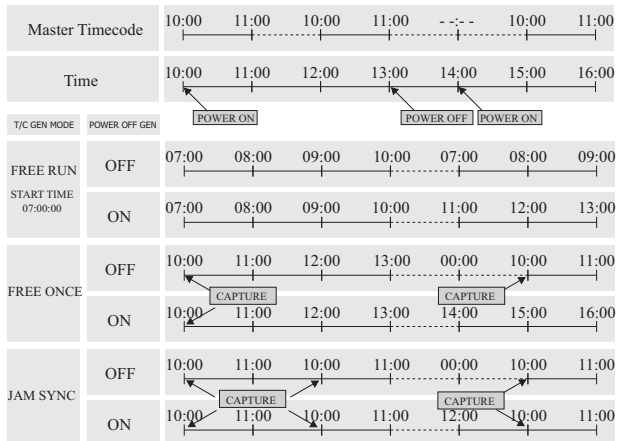
Tuttavia, dato che questa funzione usa l'orologio interno come base per l'interpolazione, talvolta possono verificarsi piccoli errori nel valore di ripartenza del Time Code.

Quando il Frame Type è 23.976F, 29.97DF, 29.97ND, 30DF, la deviazione sarà più larga.

Caso 1: il Master Timecode sta continuando



Caso 2: il Master Timecode non sta continuando



“CAPTURE” significa che l'unità riconosce il Timecode entrante

### Pagina I/O

Imposta le sorgenti di uscita per BNC OUT1 e BNC OUT2.



### STATUS

Qui appare lo stato dei segnali di sincronizzazione.

### BNC OUT1

Imposta il segnale di uscita attraverso la presa TIME CODE/DIGITAL (OUT 1).

Pulsanti di impostazione: TIME CODE, AES3id 2MIX (valore di default).

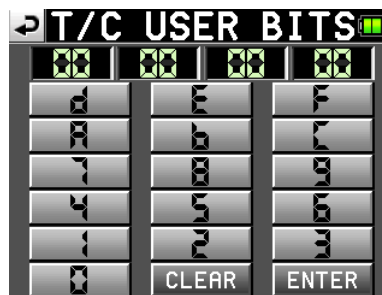
### BNC OUT2

Imposta il segnale di uscita attraverso la presa CASCADE/WORD (OUT 2).

Pulsanti di impostazione: WORD OUT (valore di default), WORD THRU

### Modificare l'uscita Time Code User Bits

Nella pagina TIMECODE, toccare il pulsante EDIT della voce GENERATOR o l'area User Bits per aprire la schermata T/C USER BITS.



Immettere le otto cifre di dati in formato esadecimale (base 16).

Se si inizia l'immissione senza selezionare una cifra, l'immissione inizierà nell'ordine dal posto più piccolo.

Toccare una cifra per iniziare l'immissione. Quando è selezionata lo sfondo della cifra diventa giallo. Usare i pulsanti numerici o la ruota DATA per immettere due cifre (due byte) alla volta.

Toccare il pulsante ENTER per confermare il valore.

Toccare il pulsante CLEAR per riportare tutte le cifre a 0.

### SUGGERIMENTO

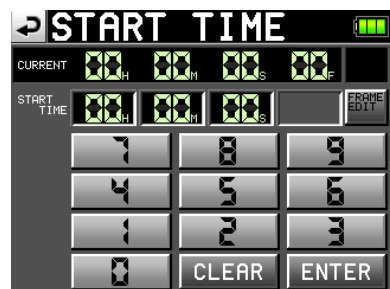
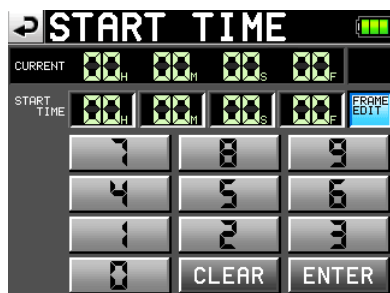
- Usare questo per la data, per esempio.
- Si può usare una tastiera PS/2 per impostare questi valori. Premere il tasto ESC per riportare le cifre a 0.

### Modificare START TIME

Nella pagina TIMECODE, toccare il pulsante EDIT START della voce TIME o l'area Start Time per aprire la schermata di impostazione di tempo di avvio del generatore Time Code.

Usare FRAME EDIT della schermata START TIME per determinare se immettere o meno il valore del frame. La prima schermata qui sotto mostra la schermata con Frame Edit su ON e la seconda su OFF.

## 2 – Operazioni e impostazioni interne



Usare il pulsanti numerici per immettere il valore di Start Time per il generatore Time Code.

Se si inizia l'immissione senza selezionare una cifra, l'immissione inizierà nell'ordine dal posto più piccolo.

Toccare una cifra per iniziare l'immissione. Quando è selezionata lo sfondo della cifra diventa giallo. Usare i pulsanti numerici o la ruota DATA per immettere due cifre alla volta.

Toccare il pulsante ENTER per confermare.

Toccare il pulsante CLEAR pulsante per riportare i valori a 0.

### SUGGERIMENTO

Si può usare una tastiera PS/2 per impostare questi valori. Premere il tasto ESC per riportare le cifre a 0.

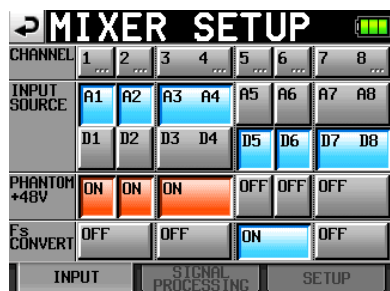
## Impostazioni del Mixer (MIXER SETUP)

In questo schermata si effettuano le impostazioni del mixer.

La schermata MIXER SETUP ha 3 pagine: INPUT, SIGNAL PROCESSING e SETUP. Toccare le linguette sul fondo per aprire la pagina corrispondente.

### Pagina INPUT

In questa pagina si effettuano le impostazioni di ingresso.



#### INPUT SOURCE

Imposta la sorgente di ingresso per ogni canale (A1–A8:

ingressi analogici, D1–D8: ingressi digitali) (impostazioni di default: A1–A8).

#### PHANTOM POWER +48V

Attiva/disattiva la Phantom Power per ogni ingresso (impostazioni di default: tutti OFF)

#### Fs CONVERT

Attiva/disattiva il Sample Rate Converter per ogni coppia di ingressi (impostazioni di default: tutti OFF)

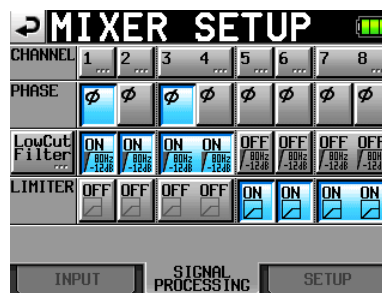
#### NOTA

Non è possibile attivare Fs CONVERT ON per l'ingresso digitale selezionato per il Master Clock.

Premere un canale della riga in alto della schermata per aprire la schermata CHx SETUP corrispondente.

## Pagina SIGNAL PROCESSING

Attiva/disattiva l'inversione di fase, filtri low-cut e Limiter.



#### PHASE (pulsanti ø)

Toccare questi pulsanti per attivare/disattivare inversione di fase (la fase è fissa a 180°) (impostazioni di default: tutti OFF).

#### Low Cut Filter

Toccare questi pulsanti per attivare/disattivare il filtro Low-Cut. Toccare il pulsante LowCut Filter per aprire la schermata di impostazione LOW CUT FILTER (impostazioni di default: tutti OFF)

#### LIMITER

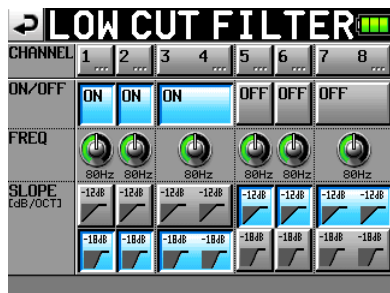
Attiva/disattiva il Limiter ON e OFF (impostazioni di default: tutti OFF)

Premere un canale della riga in alto della schermata per aprire la schermata CHx SETUP corrispondente.

#### LOW CUT FILTER (pulsante)

Toccare il pulsante LowCut Filter... della pagina SIGNAL PROCESSING di MIXER SETUP per aprire la schermata LOW CUT FILTER.

## 2 – Operazioni e impostazioni interne



### ON/OFF

Attiva/disattiva il filtro Low-Cut (impostazioni di default: tutti OFF)

### FREQ

Toccare il pomello per la frequenza di Cutoff che si vuole regolare. Usare la ruota **DATA** per regolare. I valori di impostazione sono 40Hz, 80Hz (default) e 120Hz.

### SLOPE

Impostare il parametro Slope del filtro (impostazione di default: tutti -12dB)

Premere un pulsante del canale sulla riga in alto per aprire la schermata corrispondente CHx SETUP.

## Pagina SETUP

Accede alla schermata di modifica del nome del canale editing e attiva/disattiva il collegamento dei canali.



### CH NAME

Toccare questi pulsanti per modificare il nome del canale corrispondente.

### CH Link

Toccare questi pulsanti per attivare/disattivare il collegamento dei canali (impostazioni di default: tutti OFF)

I seguenti parametri sono quando si collegano i canali.

- 2MIX volume
- SOLO
- LOW CUT FILTER
- LIMITER
- REC FUNCTION
- INPUT SOURCE (selezione analog/digital)
- Phantom Power ON/OFF

I segnali mandati da canali collegati al bus 2MIX sono

interessati dalle impostazioni di bilanciamento (i canali Left sono mandati solo al bus L e i canali Right sono mandati al bus R).

Quando i canali sono collegati, se uno degli ingressi del canale viene sovraccaricato, il Limiter viene applicato a entrambi i canali. Tuttavia, il numero traccia in blu quando il Limiter è attivo non viene influenzato dal collegamento dei canali, così solo il canale con l'ingresso in sovraccarico appare blu.

Premere un pulsante del canale della riga in alto per aprire la schermata CHx SETUP corrispondente.

## CHx NAME (pulsante)

Modificare il nome del canale selezionato da questa schermata.

Usare i pulsanti **Shift** e **Caps** per cambiare i tipi di caratteri disponibili.



Seguire la stessa procedura per immettere nomi come in “Modificare il nome del progetto” a pagina 5. Sono consentiti 4 caratteri al massimo per il nome del canale.

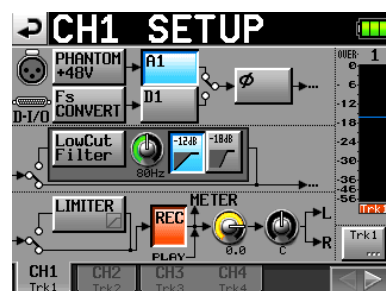
## Limitazione del numero di caratteri

Nella schermata CH NAME (schermata PROJECT NAME, schermata SCENE NAME e schermata CHx NAME), il numero massimo di caratteri consentito è indicato dallo sfondo giallo. I caratteri sullo sfondo grigio vengono ignorati quando si tocca il pulsante **Enter**.

## Impostazioni di canale (CHANNEL SETUP)

Effettua impostazioni per ogni canale.

Selezionare il canale tramite le linguette sul fondo della schermata.



Pulsante PHANTOM +48V: attiva/disattiva la Phantom Power (impostazione di default: OFF)



## 2 – Operazioni e impostazioni interne

Pulsante Fs CONVERT: attiva/disattiva il Sample Rate Converter (impostazione di default: OFF)

Pulsante Ax/Dx (numerato per canale): seleziona la sorgente di ingresso (impostazione di default: A1-A8)

Pulsante  $\emptyset$ : attiva/disattiva l'inversione di fase (impostazione di default: OFF)

Pulsante Low Cut Filter: attiva/disattiva il filtro Low-Cut (impostazione di default: OFF)

Pomello Low Cut Filter: toccare il pomello per regolare la frequenza di taglio del filtro Low-Cut. Usare la ruota DATA per regolare (impostazioni: 40Hz, 80Hz (default) e 120Hz).

Pulsanti -12dB/-18dB: impostano il parametro Slope del filtro Low-Cut (impostazione di default: -12dB)

Pulsante LIMITER: attiva/disattiva il Limiter (impostazione di default: OFF)

Pulsante REC: attiva/disattiva la funzione di registrazione. Quando è attiva lo sfondo del pulsante e il nome del canale diventano rossi (valore di default: OFF)

Pomello Level: toccare il pomello per regolare il livello mandato al bus stereo. Quando lo sfondo diventa giallo, usare la ruota DATA per regolarlo. I valori di impostazione vanno da  $-\infty$  dB a +10 dB (impostazione di default: 0dB)

Pomello Pan Pot: toccare il pomello per regolare la posizione stereo del segnale mandato al bus stereo. Quando lo sfondo diventa giallo, usare la ruota DATA per regolarlo. I valori di impostazione vanno da L100 a R100 con C il valore centrale (impostazione di default: C)

Misuratore di livello: durante la riproduzione, il misuratore mostra il livello di riproduzione. Per le tracce che sono armate (funzione di registrazione ON) e non sono in riproduzione, il misuratore mostra il livello di ingresso.

L'area sul fondo del misuratore di livello mostra il nome della traccia (4 caratteri o meno) e agisce come un indicatore della funzione di registrazione. Se il selettore MIC/LINE per il canale corrente è impostato su MIC 0 o MIC -25, l'area del nome mostra momentaneamente il valore di guadagno quando si gira il pomello di ingresso. Se la sorgente di ingresso è impostata su una digitale e non c'è alcun segnale dell'ingresso digitale corrispondente o il segnale di ingresso differisce dall'impostazione dell'unità, il misuratore del canale appare grigio e appaiono i seguenti messaggi.

- Se non c'è alcun ingresso corrispondente, AESx-x NO SIGNAL.
- Se il segnale di ingresso differisce dalle impostazioni effettuate nell'unità, AESx-x UNLOCK.
- Se l'informazione Cbit del segnale di ingresso non è audio, AESx-x NOT AUDIO.
- Se l'informazione Cbit del segnale di ingresso non è professionale, AESx-x NOT PRO.
- Se altre informazioni Cbit del segnale di ingresso differiscono dalle modalità operative attuali, AESx-x Cbit ERROR.

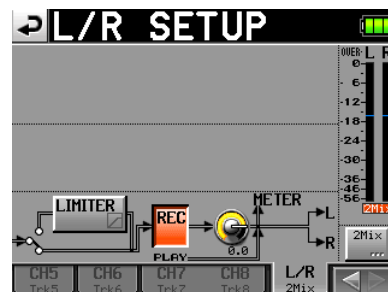
Pulsante nome del canale: toccare questo pulsante in basso a destra della schermata per modificare il nome del canale.

Pulsante ◀ o ▶: toccare questo pulsante per aprire la schermata di impostazione del canale successivo.

Quando i canali sono collegati, la schermata appare così.

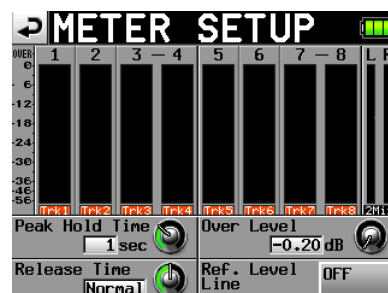


La schermata Setup del canale per il canale stereo (L/R) ha meno opzioni e appare come segue.



### Misuratore di livello (METER SETUP)

Effettua le impostazioni del misuratore di livello.



Pomello Peak Hold Time: toccare questo pomello per impostare il tempo di visualizzazione del picco. Usare la ruota DATA per regolare il tempo. I valori sono 0 sec, 1 sec, 2 sec e inf (sempre) (valore di default: 1 sec)

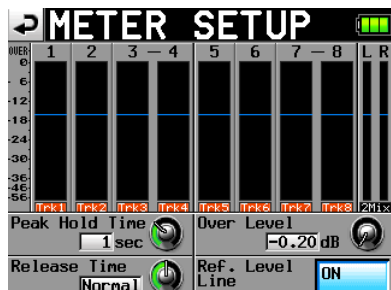
Pomello Release Time: toccare questo pomello per impostare il tempo di rilascio. Usare la ruota DATA per regolare il tempo. I valori sono Slow, Normal e Fast (impostazione di default: Normal)

Pomello Over Level: toccare questo pomello per impostare il livello al quale l'indicatore di sovraccarico si accende (la quantità in dB sotto il massimo livello). Usare la ruota DATA per regolare il livello. Il range di valori è -0.20 dB (valore di default), -0.17 dB, -0.13 dB, -0.10 dB, -0.06 dB o -0.03 dB.

## 2 – Operazioni e impostazioni interne

Queste impostazioni sono riflesse nella voce Audio Over di Auto Marker della pagina OPTIONS nella schermata REC SETUP.

Pulsante Ref. Level Line: toccare per attivare/disattivare la linea del livello di riferimento (impostazione di default: ON)



### NOTA

Se si preme il tasto EXIT/CANCEL [PEAK CLEAR] quando è aperta la schermata principale, si resetta la visualizzazione del picco.

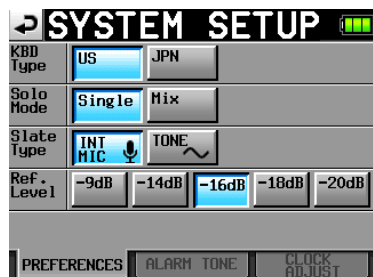
## Impostazioni di sistema (SYSTEM SETUP)

Effettua impostazioni di sistema.

La schermata SYSTEM SETUP ha 3 pagine: PREFERENCES, ALARM TONE e CLOCK ADJUST. Toccare le linguette sul fondo per aprire la pagina corrispondente.

### Pagina PREFERENCES

Impostare le preferenze di sistema in questa pagina.



#### KBD Type

Imposta il tipo di tastiera collegata.

Pulsanti di impostazione: US (default impostazione) e JPN

#### Solo Mode

Imposta la modalità Solo.

Impostare su “Single” per mettere in Solo una traccia alla volta o “Mix” per mettere in Solo più tracce insieme.

Pulsanti di impostazione: Single (default impostazione) e Mix

#### Slate Type

Imposta se il segnale Slate viene immesso dal microfono interno o è un tono.

Pulsanti di impostazione: INT MIC (default impostazione) e TONE

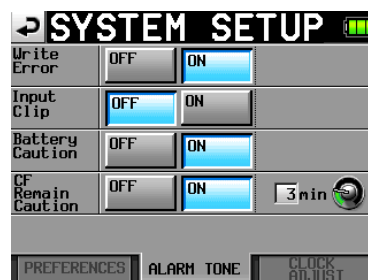
#### Ref. Level

Imposta il livello riferimento per ingresso e uscita analogici a un numero di decibel sotto il massimo livello (utilizzo a bit rate totale).

Pulsanti di impostazione: -9dB, -14dB, -16dB (valore di default), -18dB e -20dB

### Pagina ALARM TONE

Effettua impostazioni di allarme.



#### Write Error

Imposta l'attivazione dei suoni di allarme in caso di errori di scrittura (impostazione di default: ON)

#### Input Clip

Imposta l'attivazione dei suoni di allarme nel caso che il livello di ingresso ecceda il massimo (impostazione di default: OFF)

#### Battery Caution

Imposta l'attivazione dei suoni di allarme quando il livello della pila diventi troppo basso (impostazione di default: ON)

#### CF Remain Caution

Imposta l'attivazione dei suoni di allarme quando il tempo rimanente della card CF si riduce al minimo (impostazione di default: ON)

Toccare il pomello e quando lo sfondo diventa giallo, usare la ruota DATA per regolare la quantità di tempo rimanente. Il range di valori è 1-9 minuti (valore di default: 3 min)

I suoni di allarme presentano i seguenti intervalli.

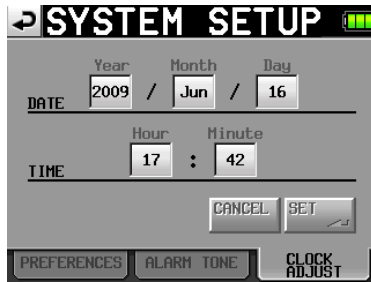
Write Error	—	—	—	—	—	—
Input Clip	·	·	·	·	·	·
CF Remain Caution	—	·	—	·	—	·
Battery Caution	—	·	—	·	—	·

Intervalli dei suoni di allarme.

## 2 – Operazioni e impostazioni interne

### Pagina CLOCK ADJUST

Imposta l'ora dell'orologio interno.



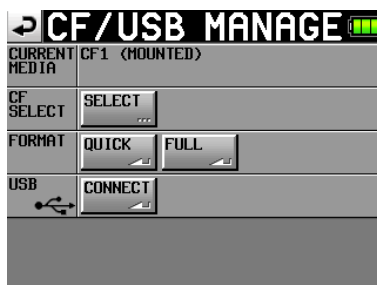
Toccare la voce che si vuole impostare. Usare la ruota **DATA** per regolare la voce. Al termine dell'impostazione, premere la ruota **DATA** o toccare il pulsante **SET** della pagina **CLOCK ADJUST** per confermare l'impostazione.

#### NOTA

*Durante l'impostazione dell'ora, l'orologio si ferma e i due punti ":" non lampeggiano. Quando si tocca il pulsante **SET**, l'orologio riparte e i due punti ":" iniziano a lampeggiare.*

### Gestione delle card CF e della connessione USB (CF/USB MANAGE)

Usare questa schermata per gestire le card CF e la connessione USB.



#### CURRENT MEDIA

Qui appare la card correntemente selezionata.

#### CF SELECT

Toccare qui per aprire la schermata **CF SELECT** in cui si può scegliere la card CF per la registrazione e la riproduzione.

#### FORMAT

Formattare i supporti CF sia con l'opzione **QUICK** che **FULL**.

**QUICK**: formatta le informazioni dei file soltanto.

**FULL**: formatta l'intero disco.

#### NOTA

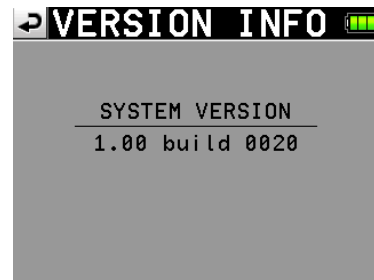
*Le card CF con capacità di 2 GB o meno formattate da questa unità possono essere viste dal computer come prive di spazio, impedendo la scrittura dei dati.*

#### USB

Collegare l'unità a un computer (vedere "Collegamento a un computer" a pagina 23).

### Versione (VERSION INFO)

Visualizza la versione SYSTEM dell'unità.



Toccare in basso al centro della schermata per visualizzare la versione dei dati interni del dispositivo.



# 3 – Funzioni Mark e Locate

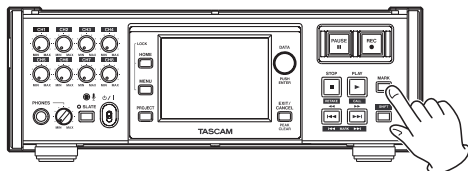
## Funzioni Mark

### Aggiungere marcatori

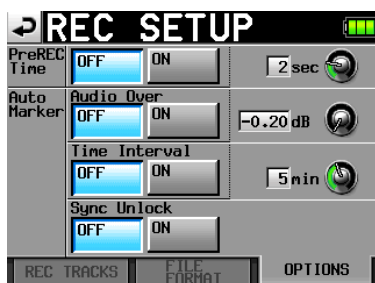
Un file (Take) può avere un massimo di 99 marcatori, inclusi marcatori creati automaticamente.

Usare i due metodi seguenti per creare marcatori.

- Premere il tasto **MARK** sul pannello frontale.



- Usare la funzione Auto Marker (vedere pagina OPTION a pagina 11).



A seconda della funzione Auto Marker, i marcatori vengono aggiunti automaticamente quando viene superato un certo livello audio, a intervalli regolari di tempo e quando si verificano errori di sincronizzazione.

I marcatori vengono nominati in base a come sono creati.

Tasto **MARK**: MARK XX

Livello Audio: OVER XX

Intervalli di tempo: TIME XX

Errore di sincronizzazione: UNLK XX

I marcatori automatici seguenti non possono essere attivati/disattivati.

Inizio della registrazione: REC xx

Fine della registrazione: END xx

Inizio tre-registrazione: PRE xx

### Usare i tasti per localizzare i marcatori

Premere il tasto **◀◀ [I◀◀]** o **▶▶ [▶▶I]** mentre si tiene premuto il tasto **SHIFT** per localizzare il marcatore precedente o successivo.

### Schermata Mark List


Toccare il pulsante **Mark List** della schermata principale per aprire la schermata **MARK LIST**.



**Pulsante NAME:** toccare per riordinare i marcatori per nome discendente o ascendente.

**Pulsante TIME:** toccare per riordinare i marcatori per tempo discendente o ascendente.

**Pulsanti Mark Name e Mark Time:** toccare per selezionare il marcatore.

**Pulsanti Locate** (“”): toccare uno di questi pulsanti per localizzare il marcatore corrispondente.

**Pulsante LIST INFO:** toccare per vedere la lista del numero di marcatori per tipo nel Take correntemente selezionato.


**Pulsante RENUMBER:** rinumerare i marcatori. Riordina i marcatori per tempo ascendente e cambia i numeri alla fine dei nomi dei marcatori per riflettere l'ordine.

**Pulsante DELETE:** quando un marcatore è selezionato, toccare il pulsante **DELETE** per cancellare quel marcatore.

**Pulsante Edit:** quando un marcatore è selezionato, toccare il pulsante **Edit** per modificare quel marcatore.

**Pulsanti Scroll:** usare questi pulsanti per scorrere all'inizio o fine della lista o scorrere una pagina (cinque righe) avanti o indietro. Si può anche scorrere la lista una riga alla volta tramite la ruota **DATA**.

### Posizionamento sui marcatori

Toccare il pulsante “” pulsante per posizionarsi su quel marcatore.

### Visualizzare le informazioni del marcatore

Toccare il pulsante **LIST INFO** della schermata **MARK LIST** per aprire la lista informazioni con il numero di marcatori per tipo nel Take correntemente caricato.

Toccare di nuovo il pulsante **LIST INFO** per tornare alla schermata **MARK LIST**.

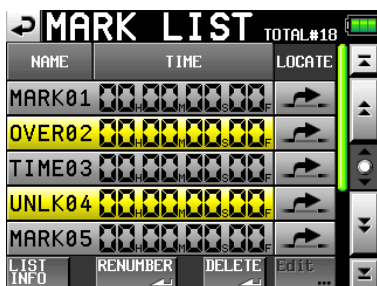
MARK LIST TOTAL#18	
TYPE	COUNT
TOTAL	18
MANUAL MARK	2
TIME	5
OVER	10
UNLK	1

## NOTA

Dopo la registrazione, la schermata MARK LIST potrebbe mostrare il numero TOTAL dei marcatori 2 o 3 più grande della somma dei marcatori MANUAL MARK, TIME, OVER e UNLK. Questo perché il totale include i marcatori REC, END e PRE (quando si usa la pre-registrazione) che vengono sempre creati durante la registrazione.

## Cancellare i marcatori

- 1 Selezionare il marcatore che si vuole cancellare dalla schermata MARK LIST o il tipo di marcatore che si vuole cancellare nella schermata informazioni MARK LIST.



Schermata MARK LIST

MARK LIST TOTAL#18	
TYPE	COUNT
TOTAL	18
MANUAL MARK	2
TIME	5
OVER	10
UNLK	1

Schermata informazioni MARK LIST

- 2 Toccare il pulsante DELETE.
- 3 Quando appare un messaggio di conferma, premere il pulsante OK o la ruota DATA per cancellare il marcatore o i marcatori.

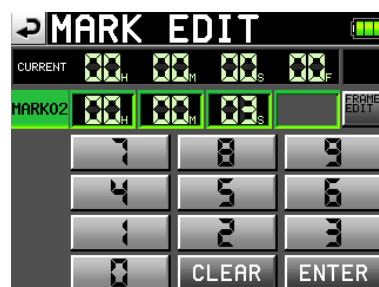
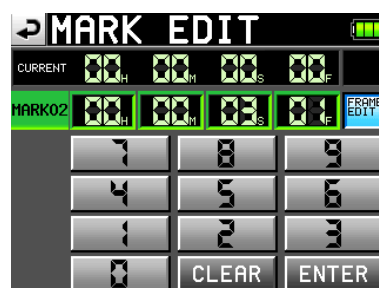


## Modificare i marcatori

- 1 Selezionare il marcatore che si vuole modificare nella schermata MARK LIST.



- 2 Toccare il pulsante Edit per aprire la schermata MARK EDIT. Toccare il pulsante FRAME EDIT per impostare se il valore di frame debba essere modificato o meno. La prima schermata qui sotto mostra questa opzione attiva e la seconda la mostra non attiva.



- 3 Toccare un pulsante numerico per modificare un marcatore. Usare la ruota DATA per cambiare il tempo del numero selezionato.

Premere il pulsante ENTER per confermare l'impostazione e tornare alla schermata MARK LIST.

Toccare il pulsante CLEAR per ripristinare i valori.

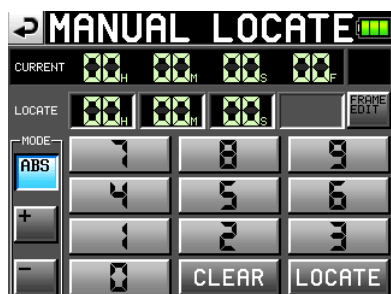
## SUGGERIMENTO

Si può usare una tastiera PS/2 per impostare questi valori. Premere il tasto Enter per confermare e premere il tasto ESC per riportare le cifre a 0.

## 3 – Funzioni Mark e Locate

### Funzione Manual Locate

Si può inserire direttamente un tempo per posizionarsi. Toccare il pulsante **Manual Locate** della schermata principale per aprire la schermata **MANUAL LOCATE**. Toccare il pulsante **FRAME EDIT** per impostare se il valore di frame debba essere modificato o meno. La prima schermata qui sotto mostra questa opzione attiva e la seconda la mostra non attiva.



Sono disponibili tre modalità Manual Locate.

**ABS**: inserisce un tempo assoluta per il posizionamento temporale.

**+**: inserisce una quantità di tempo per avanzare dalla posizione di tempo attuale.

**-**: inserisce una quantità di tempo per indietreggiare dalla posizione di tempo attuale.

Inserire il tempo tramite il pulsanti numerici. Si può anche selezionare a campo numerico e usare la ruota **DATA** per impostare il tempo.

Premere il pulsante **LOCATE** per posizionarsi sul nuovo tempo e tornare alla schermata principale.

Toccare il pulsante **CLEAR** per ripristinare i valori.

#### SUGGERIMENTO

*Si può usare una tastiera PS/2 per impostare questi valori. Premere il tasto Enter per confermare e premere il tasto ESC per riportare le cifre a 0.*

# 4 – Trasferire dati fra l'unità e un computer

Collegando questa unità a un computer via USB, si possono trasferire dati e gestire la composizione di cartelle e file. Attenzione, però, che cambiando o cancellando un file all'interno di un progetto o cambiando nomi, l'HS-P82 potrebbe non essere più in grado di riprodurre quel progetto.

## ■ Precauzioni nella copia di files a un computer

Si prega di prestare attenzione alle seguenti indicazioni quando si copiano file da una card CF formattata per HS-P82 a un computer.

- Se si prevede di riprodurre in un secondo tempo un progetto sull'HS-P82 in modo corretto, copiare l'intera cartella del progetto e non solo parte di essa. Se si cambia la composizione della cartella o si copiano solo i file WAV, l'unità potrebbe non essere in grado di riprodurre il progetto con il corretto numero di tracce, per esempio.

## ■ Precauzioni quando si copiano file da un computer

Si prega di prestare attenzione alle seguenti indicazioni quando si copiano file verso una card CF formattata per HS-P82 da un computer.

- Per riprodurre un file copiato, eseguire la funzione REBUILD nella pagina selezione del progetto della schermata PROJECT.
- L'HS-P82 può riprodurre solo file PCM WAV con frequenze di campionamento di 44.1, 48, 88.2, 96, 176.4 o 192 kHz e bit rate di 16 o 24 bit. Non può riprodurre altri tipi di file. L'HS-P82 non può riconoscere file in formati diversi da WAV. L'unità ignorerà altri tipi di file.
- File con differenti frequenze di campionamento non possono essere usati nello stesso progetto. Aggiungere solo file che hanno la stessa frequenza di campionamento del progetto. I file con frequenze di campionamento differenti del progetto non possono essere riprodotte.
- I nomi di file e cartelle che usano caratteri giapponesi o altri formati multi-byte non possono venire visualizzati correttamente.
- Non copiare file oltre i 2 GB nella card CF formattata per HS-P82. Si provoca un malfunzionamento dell'unità e il danneggiamento di altri file presenti nella card CF.

In questo capitolo, i riferimenti a un "computer" sono relativi a un personal computer con sistema operativo Windows o Macintosh compatibile con questa unità. Vedere la sezione seguente.

### NOTA

- Collegare questa unità a un computer per trasferire dati audio registrati verso un computer.
- Le card CF con capacità di 2 GB o meno formattate da questa unità possono essere viste dal computer come prive di spazio, impedendo la scrittura dei dati.

## Requisiti del sistema operativo

Questa unità può essere collegata a computer con i seguenti sistemi operativi.

### Windows

Windows XP, Windows Vista o Windows 7

### Mac OS X

Mac OS X 10.2 o successivo

Quando questa unità è collegata a un computer, sarà riconosciuta come disco rimovibile. Non sono richiesti driver particolari.

### NOTA

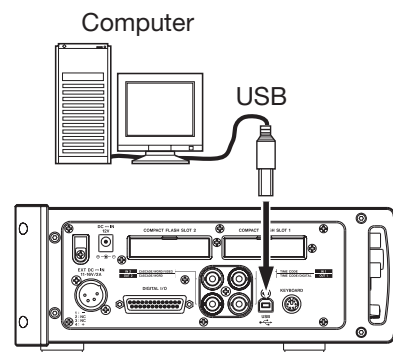
La trasmissione di dati fra questa unità e un computer è effettuata alla velocità USB 2.0 (massimo). Usare una cavo compatibile USB 2.0 per supportare questa velocità.

## Collegamento a un computer

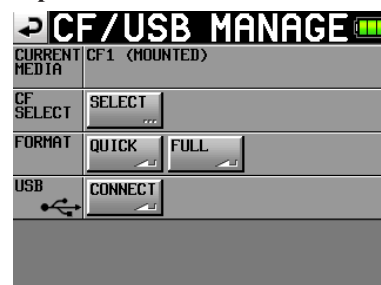
Collegando questa unità a un computer via USB, si possono trasferire dati audio registrati dall'unità verso il computer

Usare la porta USB di questa unità per il collegamento a un computer.

### 1 Collegare questa unità e il computer tramite cavo USB.

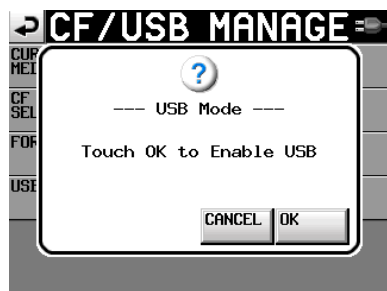


### 2 Toccare il pulsante CF/USB MANAGE della schermata MENU per aprire la schermata CF/USB MANAGE.

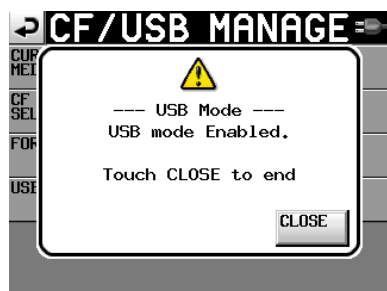


### 3 Toccare il pulsante CONNECT vicino alla voce USB. Apparirà il seguente messaggio pop-up.

## 4 – Trasferire dati fra l'unità e un computer



- 4 Toccare il pulsante **OK** per avviare la connessione con il computer. Apparirà la seguente schermata durante il collegamento dell'unità al computer.



### CAUTELA

- Questa unità è alimentata da pile o alimentatore AC. Non può essere alimentata via USB.
- Non collegare l'unità a un computer via USB quando il livello della pila è basso. Se l'alimentazione viene a mancare durante il trasferimento di dati, questi possono venire persi e non essere più recuperabili.

### Sconnessione da un computer

Usare la seguente procedura per la sconnessione da un computer. Seguire questa procedura attentamente per non danneggiare i file.

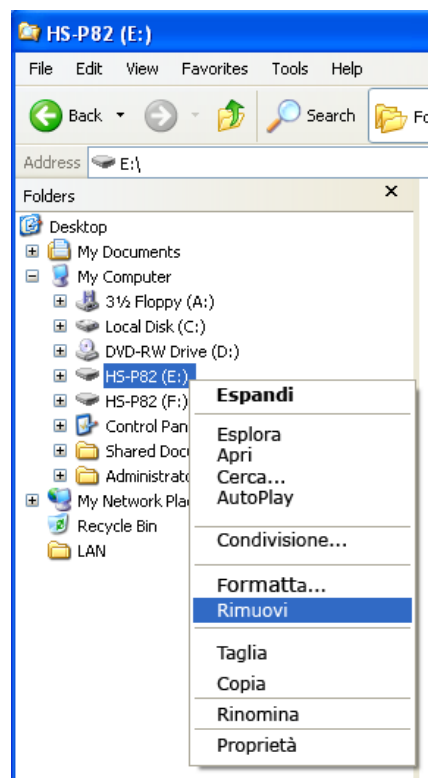
### CAUTELA

Non interrompere la connessione USB o scollegare il cavo USB durante il trasferimento di dati per non danneggiare i dati sul computer o su questa unità.

- 1 **Chiudere connessioni dal computer. L'HS-P82 possiede due slot per card CF. Usare la procedura seguente per chiudere le connessioni per ogni card.**

### Sconnessione da Windows XP, Windows Vista o Windows 7

Clic destro del mouse sul dispositivo card CF (il drive E drive nell'illustrazione) che si vuole espellere tramite Windows Explorer e selezionare Rimuovi.



### NOTA

Se si clicca sulla icona Rimozione sicura dell'hardware nella barra di sistema in fondo a destra dello schermo e si espelle l'hardware, entrambe le card CF dell'HS-P82 vengono rimosse. Per ricollegare l'HS-P82 al computer, scollegare e ricollegare il cavo USB.

### Sconnessione da Macintosh

Trascinare l'icona HS-P82 di questo dispositivo nel cestino, selezionare digitare Command + E o selezionare "Espelli" dal menu File per espellere la card.

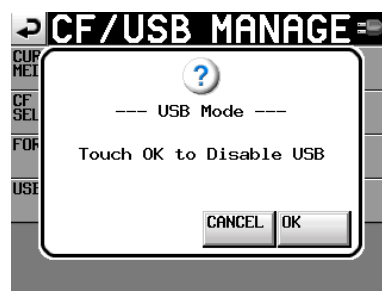
### NOTA

In base alla versione di OS e impostazioni, si possono espellere le card cliccando sull'icona del drive HS-P82 mostrato nella finestra Finder e selezionando "Espelli" dal menu contestuale.

A questo punto, si possono rimuovere le card CF dall'unità in modo sicuro. Si possono inserire anche card CF differenti e continuare la registrazione.

- 2 **Chiudere la connessione da questa unità.**

Per chiudere la connessione con il computer da questa unità, toccare il pulsante **CANCEL**. Apparirà il seguente messaggio in una finestra pop-up.





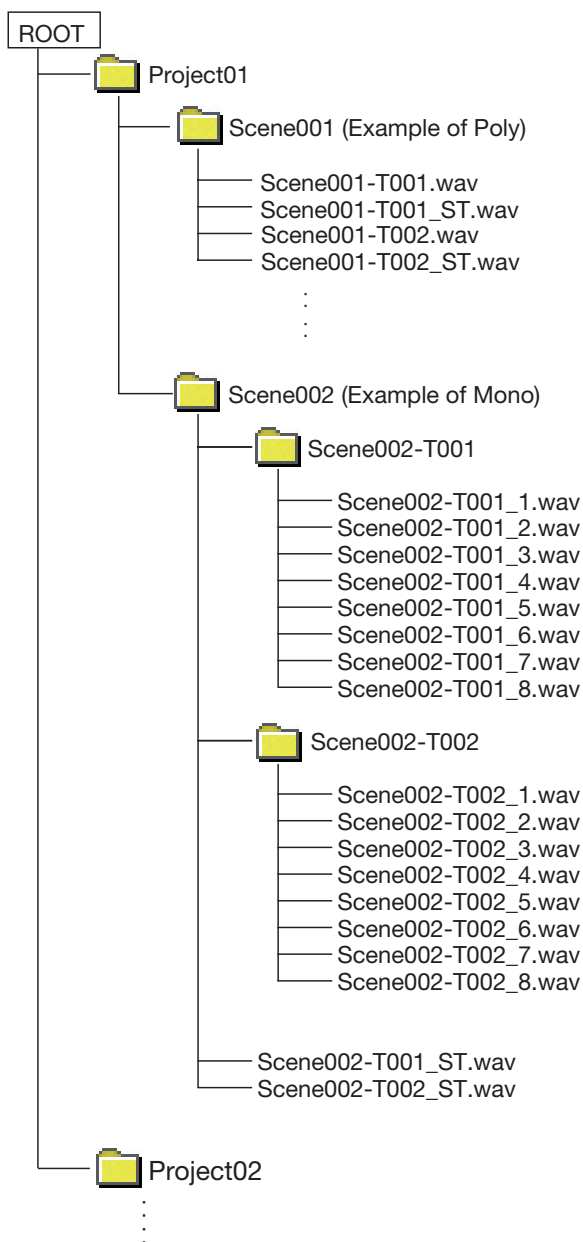
## 4 – Trasferire dati fra l'unità e un computer

Toccare il pulsante OK nella finestra pop-up dove per chiudere la connessione con il computer e tornare alla schermata CF/USB MANAGE. Toccare il pulsante CANCEL per tornare alla modalità USB.

### 3 Scollegare il cavo USB.

## Struttura a cartelle

Qui sotto è illustrata la struttura a cartelle. Si può verificare la struttura a cartelle e file collegando l'HS-P82 a un computer. Attenzione, però, che cambiando o cancellando un file all'interno di un progetto o cambiando nomi, l'HS-P82 potrebbe non essere più in grado di riprodurre quel progetto.



### NOTA

I file Poly vengono creati direttamente nella cartella scena.

I file Mono vengono creati all'interno delle cartelle per ogni Take dentro la cartella scena.

## Nomi dei file

Il formato usato per i nomi dei file è il seguente.

Traccia 1-8 file Poly

[Nome scena]-[prefisso nome Take][numero Take].wav

Traccia 1-8 file Mono

[Nome scena]-[prefisso nome Take][numero Take][numero traccia].wav

File 2mix

[Nome scena]-[prefisso nome Take][numero Take]\_ST.wav

# 5 – Risoluzione di problemi

Se l'operatività di questa unità non è corretta, si prega di dare uno sguardo alle seguenti indicazioni prima di ricorrere a un centro assistenza. Se le seguenti misure non risolvono il problema, contattare il rivenditore o un centro di assistenza TASCAM.

## ■ L'unità non si accende.

- Assicurarsi che la spina sia totalmente inserita nella presa quando si utilizza l'alimentatore AC fornito.
- Assicurarsi che il cavo sia inserito totalmente nell'unità quando si usa l'adattatore V-Mount esterno.
- Assicurarsi che la pila sia sufficientemente carica.

## ■ Il supporto non viene riconosciuto.

- Assicurarsi che la card CompactFlash sia correttamente inserita nello slot.

## ■ La riproduzione non è possibile.

- Assicurarsi che il file sia con una frequenza di campionamento compatibile (44.1/48/48 pull-down/48 pull-up/88.2/96/176.4/192 kHz) e bit rate compatibile (16/24).

## ■ Non è presente alcun suono.

- Ricontrollare i collegamenti al sistema di monitoraggio e controllare il livello dell'amplificatore.

## ■ La registrazione non è possibile.

- Ricontrollare i collegamenti.
- Regolare i livelli di registrazione.

## ■ Le impostazioni effettuate non vengono tenute in memoria.

- Questa unità salva le impostazioni ogni volta che vengono cambiate. Tuttavia, il backup potrebbe fallire se l'unità viene spenta troppo presto dopo avere effettuato un'impostazione. Non spegnere l'unità immediatamente dopo un'impostazione.

## ■ Si sente del rumore.

- Assicurarsi che tutti i cavi siano collegati in modo sicuro.

## ■ Il pannello sensibile al tocco non risponde in modo corretto.

- Non usare pellicole protettive per LCD in commercio per proteggere lo schermo.
- Assicurarsi che la funzione Panel Lock sia disabilitata.

## ■ Non è possibile creare un nuovo progetto.

- Assicurarsi che non esista già un progetto con lo stesso nome.
- Se la quantità di spazio rimanente nella card CF è insufficiente, non può essere creato un nuovo progetto. Eliminare dati non necessari per creare spazio e riprovare.

Quella che segue è una lista di messaggi pop-up di questa unità. L'HS-P82 visualizza messaggi pop-up a seconda delle condizioni. Fare riferimento a questa lista per imparare il significato di ogni messaggio così come rispondere a essi.

Messaggio	Dettagli e risposte	Note
--- error --- INFO WRITING	Un errore si è verificato durante la scrittura di informazioni.	
--- FORMAT --- Completed.	La formattazione è stata completata.	
--- FULL FORMAT --- FORMAT CFn? This will erase all data on card Really Continue?	La formattazione completa verrà eseguita.	n = 1 o 2
--- FULL FORMAT --- Formatting CFn...	La formattazione completa è in corso.	n = 1 o 2
--- QUICK FORMAT --- FORMAT CFn? This will erase all data on card Really Continue?	La formattazione veloce verrà eseguita.	n = 1 o 2
--- QUICK FORMAT --- Formatting CFn...	La formattazione veloce è in corso.	n = 1 o 2
--- RETAKE --- Delete last take? "tttttttttt"	Un ReTake verrà eseguito.	ttttttt = il nome del Take da eliminare
--- Shutdown --- working...	L'unità è in fase di spegnimento.	
--- USB Mode --- Touch OK To Disable USB	La modalità USB verrà disattivata.	
--- USB Mode --- Touch OK To Enable USB	La modalità USB verrà attivata.	
--- USB Mode --- USB Mode Enabled. Touch CLOSE To end	La modalità USB è attiva.	
AC Adapter Power Lost, Switched to N	Lo stato di alimentazione AC è perso, è stata attivata una differente sorgente di alimentazione (N).	N = "EXTERNAL DC" o "INTERNAL BATTERY"
AESn-n Input: Fs convert On Cannot select as Master clock.	Il Sample Rate Converter è attivo per l'ingresso digitale che si è tentato di impostare come Master Clock.	n-n = 1-2, 3-4, 5-6, 7-8
Cannot Change Now Currently **in9	Questa voce non può essere cambiata durante la riproduzione o la registrazione.	** = "Play" o "Record"
Cannot Copy Not enough space on CFn	Non c'è spazio sufficiente per la copia nella card destinazione.	n = 1 o 2
Cannot Copy. Scene already exists on CFn. Overwrite Scene?	Una scena con lo stesso nome esiste già nella destinazione. Si vuole sovrascrivere quella scena?	n = 1 o 2
Cannot create more than 100 projects.	Il numero massimo di progetti è stato raggiunto, un nuovo progetto non può essere creato.	
Cannot create new mark point.. Mark point already exists at the same timestamp.	Si è tentato di creare un marcatore dove esiste già un marcatore. Non è possibile creare un marcatore nella stessa posizione temporale.	
Cannot create new project. Media Full.	La card non possiede spazio sufficiente, non si può creare un nuovo progetto.	
Cannot increment Take. Interval is too short.	L'intervallo non è abbastanza per consentire all'unità incrementare i Take.	
Cannot make more than 1000 scenes.	Il numero massimo di scene è stato raggiunto, una nuova scena non può essere creata.	
Cannot make new scene. Media Full.	La card non possiede spazio sufficiente, non si può creare una nuova scena.	
Cannot Power Off Now Currently **in9	Non è possibile spegnere durante la riproduzione o durante la registrazione.	** = "Play," "Record" or "Work"
Cannot RECORD. (Internal state error)	Qualcosa impedisce la registrazione. Errore interno.	
Cannot RECORD. Media Full.	La card non possiede spazio sufficiente, non è possibile registrare.	

## 6 – Messaggi

Messaggio	Dettagli e risposte	Note
Cannot RECORD. Take limit reached. Please change to another Scene	Il numero massimo di Take registrabili o il numero di Take è stato raggiunto, la registrazione non è possibile. Cambiare scena.	
Cannot Retake. No Recent Take History.	Non è possibile effettuare il ReTake.	
Cannot set Mark point. Mark limit reached.	Non è possibile creare più di 99 marcatori.	
Cannot turn Fs convert On. AESn-n Input is already Master Clock.	Si è tentato di attivare/disattivare il Sample Rate Converter su un ingresso digitale selezionato come Master Clock.	n-n = 1-2, 3-4, 5-6, 7-8
CFn DEVICE ERROR	La card CF non può essere riconosciuta.	n = 1 o 2
CFn Format failed	Un errore si è verificato durante formattazione e la formattazione non può essere completata.	n = 1 o 2
CFn has no projects. Please create a project.	La card CF non possiede alcun progetto.	
CFn is not available.	Non è presente alcuna card CF.	n = 1 o 2
CFn is not usable	Non è possibile copiare.	n = 1 o 2
CFn MEDIUM ERROR	L'unità non riesce a leggere la card.	n = 1 o 2
CFn not recommended format for Recording/Playing.	I supporti non sono stati formattati da questa unità, la registrazione e la riproduzione non possono essere garantite in modo corretto.	n = 1 o 2 Questo appare quando la card è formattata con una dimensione del cluster più piccola dello standard per questa unità.
CFn not recommended for Recording/Playing. (not UltraDMA)	Questa card non risponde alle specifiche richieste dal sistema, pertanto non è raccomandata la registrazione/riproduzione.	n = 1 o 2
CFn Read Error	Un errore si è verificato durante la lettura della card.	n = 1 o 2
CFn unrecognized format Please Format this card.	Questa card è stata formattata in un formato diverso da FAT. È necessario formattare la card per l'uso con questa unità.	n = 1 o 2
CFn unsupported type	Questa card non risponde alle specifiche richieste dal sistema, pertanto non può essere utilizzata.	n = 1 o 2
CFn Write Error	Un errore si è verificato durante la scrittura nella card.	n = 1 o 2
CFn(vvvvvvvv) NUM OF PROJECTS : p USED SIZE : u FREE SIZE : f TOTAL SIZE : t	Qui appaiono le informazioni relative alla card CF	n = 1 o 2 vvvvvvvv = volume p: numero di progetti, u: capacità usata, f: capacità non usata, t: capacità totale della card CF
Completed	L'operazione è stata completata.	
Copy N selected scene to CFn?	Confermare la copia delle scene selezionate.	N = numero di scene selezionate n = 1 o 2
Copying scene...	La copia della scena è in corso.	
Create new project? "PPPPPPPP" "SSSSSSSS" Fs:**kHz, Frame Type:**F	Confermare la creazione di un nuovo progetto.	pppppppp = nome di progetto da creare ssssssss = nome della prima scena da creare
Create Project failed	La creazione del progetto è fallita.	
Creating Project...	Il progetto è in fase di creazione.	
Delete all marks of this type? (Count:N)	Confermare l'eliminazione dei marcatori del tipo selezionato.	N = numero di marcatori del tipo selezionato
Delete N selected marks?	Confermare l'eliminazione dei marcatori selezionati.	N = numero di marcatori
Delete N selected project?	Confermare l'eliminazione dei progetti selezionati.	N = numero selezionato
Delete N selected scene?	Confermare l'eliminazione delle scene selezionate.	N = numero selezionato
Delete N selected take?	Confermare l'eliminazione dei Take di the selezionati.	N = numero selezionato

Messaggio	Dettagli e risposte	Note
Deleting Project...	Il progetto è in fase di eliminazione.	
Deleting Scene...	La scena è in fase di eliminazione.	
Deleting Take...	Il Take è in fase di eliminazione.	
Digital Input Error AES1-2 (Unlocked) AES3-4 (no signal) AES5-6 (not audio) AES7-8 (unmatched Cbit)	Un errore si è verificato con l'ingresso digitale selezionato del segnale di ingresso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unlocked: non sincronizzato con il sistema</li> <li>• No signal: nessun segnale in ingresso</li> <li>• Not audio: informazione Cbit del segnale di ingresso non è audio</li> <li>• Not professional: informazione Cbit del segnale di ingresso è di tipo consumer</li> <li>• Unmatched Cbit: altre informazioni Cbit del segnale di ingresso è differente dalla modalità operativa corrente</li> </ul>
External Clock Lost, Switched to Internal	Sincronizzazione con un clock esterno persa, pertanto il clock interno è stato attivato.	
External Clock Regained Switch to External?	Sincronizzazione con un clock esterno di nuovo possibile.	
EXTERNAL DC Power Lost, Switched to INTERNAL BATTERY	Alimentazione DC esterna persa, pertanto la pila interna è stata attivata.	
EXTERNAL DC Power now available, Switch to EXTERNAL DC?	Durante l'operatività tramite la pila interna, l'alimentazione DC esterna è divenuta disponibile.	
EXTERNAL DC Voltage too low, Switched to INTERNAL BATTERY	La tensione della pila DC esterna è bassa, pertanto la pila interna è stata attivata.	
Input Volume Locked Input Volume is locked	Il volume di ingresso è stato bloccato per prevenire l'uso non corretto.	
INTERNAL BATTERY Power Lost, Switched to EXTERNAL DC	La pila interna è stata rimossa, pertanto la sorgente DC esterna è stata attivata.	
INTERNAL BATTERY Voltage too low, Switched to EXTERNAL DC	La tensione della pila interna è bassa, pertanto la sorgente DC esterna source è stata attivata.	
Last loaded project has no scenes. Please make new scene.	L'ultimo progetto caricato di recente non contiene alcuna scena. Creare a nuova scena.	
Last loaded project cannot be found. Please select a project.	L'ultimo progetto selezionato non può essere trovato. Selezionare un progetto differente.	
Last loaded scene cannot be found. Please select a scene.	L'ultima scena selezionata non può essere trovata. Selezionare una scena differente.	
Load selected project? ""PPPPPPPP""	Confermare il caricamento del progetto selezionato.	pppppppp = nome del progetto da caricare
Load selected Scene? ""SSSSSSSS""	Confermare il caricamento della scena selezionata.	ssssssss = nome della scena da caricare
Load selected Take? ""TTTTTTT""	Confermare il caricamento del Take selezionato.	TTTTTTT = nome del Take da caricare
Loading Project...	Il progetto è in fase di caricamento.	
Loading Scene...	La scena è in fase di caricamento.	
Loading Take...	Il Take è in fase di caricamento.	
Lost all power. Shutdown automatically in 20 seconds.	Tutte le sorgenti di alimentazione sono perse. L'unità si spegnerà automaticamente in 20 secondi.	
Make new scene? ""SSSSSSSS""	Confermare che si vuole creare una nuova scena.	ssssssss = nome della scena
Make Scene failed	Creazione della scena fallita.	
Making Scene...	La scena è in fase di creazione.	
Mark Point set	Il marcatore è stato creato.	

## 6 – Messaggi

Messaggio	Dettagli e risposte	Note
New Scene Name must not start with "@"	Il nome della scena non è consentito. Un nome della scena non può iniziare con il simbolo "@".	
No Call Point	Il Call Point non esiste.	
No Mark Point	Il marcatore non esiste.	Si è tentato di saltare a marcatori prima di creare Mark. Questo scompare automaticamente dopo 2 secondi.
No Tracks Armed for Record	La funzione di registrazione non è attiva per nessuna traccia (nessuna traccia armata).	
Operation failed.	L'operazione non può essere completata per qualche motivo.	
Operation failed. Internal File / Folder limit reached.	Il numero massimo di file e cartelle è stato raggiunto, pertanto l'operazione non può essere completata.	
Operation failed. Cannot find this ***. Please Rebuild.	Il progetto/scena/Take selezionato non può essere trovato, pertanto l'operazione non può essere completata. Ricostruire l'elemento selezionato.	*** = progetto, scena o Take
Operation failed. Internal File / Folder limit reached.	Il numero massimo di file o cartelle è stato raggiunto, pertanto non è possibile creare una nuova cartella.	
Operation failed. Path Name is too long.	Il nome del percorso ha più caratteri del consentito, pertanto l'operazione non può essere completata.	Questo messaggio appare quando si crea una scena o una registrazione con un percorso del file lungo oltre 255 caratteri. Può verificarsi se si danno nomi lunghi a progetti e scene tramite un computer.
Play Error.	Un errore si è verificato durante la riproduzione.	
Play Error Buffer underrun	Durante la riproduzione, l'unità ha fallito la lettura dei dati in tempo.	
Power Off ? Touch OK to confirm	Confermare che si vuole spegnere l'unità.	
PPPPPPPP SCENES : n Fs : f TIMECODE : t	Qui appaiono le informazioni del progetto	pppppppp = nome del progetto n: numero di scene f: frequenza di campionamento t: tipo di Time Code frame
Project Delete failed.	Eliminazione del progetto fallita.	
Project Load failed.	Caricamento del progetto fallito.	
Project Rename failed	Rinomina del progetto fallita.	
Project save failed.	Un errore si è verificato durante il salvataggio del progetto e il salvataggio è fallito. Usare il pulsante CLOSE per chiudere il messaggio pop-up. La partizione FAT potrebbe essere danneggiata. Formattare la card CF o usare una card differente. La formattazione eliminerà tutti i dati della card.	
Reading Media...	I supporti sono in fase di lettura.	
Reading Data...	I dati sono in fase di lettura.	
Rebuild all Projects?	Confermare la ricostruzione di tutti progetti.	
Rebuild current Project?	Confermare la ricostruzione del progetto corrente.	
Rebuild current Scene?	Confermare la ricostruzione della scena corrente.	
Rebuild failed	Ricostruzione fallita.	
Rebuild selected Project?	Confermare la ricostruzione del progetto selezionato.	
Rebuild selected Scene?	Confermare la ricostruzione della scena selezionata.	
Rebuilding All...	Tutti i progetti sono in fase di ricostruzione.	

Messaggio	Dettagli e risposte	Note
Rebuilding project...	Il progetto è stato ricostruito.	
Rebuilding scene...	La scena è stata ricostruita.	
RECORD Error	Un errore si è verificato durante la registrazione.	
RECORD Error Buffer overflow	Il buffer si è riempito durante la registrazione e la scrittura nella card ha impiegato troppo tempo.	
RECORD stopped. Media Full.	La card CF non ha più spazio, pertanto la registrazione si è fermata.	
Renaming Project "PPPPPP" to "nnnnnn"	Il progetto sta per essere rinominato.	pppppp = nome vecchio del progetto nnnnnn = nome nuovo del progetto
Renumber marks?	Confermare la rinumerazione dei marcatori	
Scene Copy failed	Copia della scena fallita.	
Scene Delete failed.	Eliminazione della scena fallita.	
Scene Load failed.	Caricamento della scena fallito.	
Screen Locked Touch Panel Locked Out	Il pannello è stato bloccato per prevenire l'uso non corretto.	
Screen Locked LCD Section Locked	La sezione LCD è stata bloccata per prevenire l'uso non corretto.	
Selected take is in another project. Load that project and selected Take?	Il Take selezionato appartiene a un progetto differente.	
ssssssss TAKES : n Fs : f TOTAL SIZE : u TOTAL TIME : t	Informazioni della scena	ssssssss = nome della scena n: numero di Take f: frequenza di campionamento u: spazio usato t: tempo totale di tutti i Take
Starting USB	La modalità USB sta per essere attivata.	
Switched to AC Adapter.	La sorgente AC è ora in uso.	
Take Delete failed.	Eliminazione del Take fallita.	
Take Load failed.	Caricamento del Take fallito.	
There is no project. Please create a project.	Non è presente alcun progetto pertanto la registrazione non può essere effettuata. Si prega di creare un progetto.	
There is no scene Please make a scene.	Non è presente alcuna scena pertanto la registrazione non può essere effettuata. Si prega di creare una scena.	
This name already exists.	Un progetto, scena o Take con lo stesso nome esiste già.	
Transport Locked Transport Keys are locked	I tasti di trasporto sono stati bloccati per prevenire l'uso non corretto.	
ttttttt date fs/bit/FileMode/NumOfTracks SIZE: u LENGTH: *h**m**s**	Informazioni del Take	ttttttt = nome del Take date: anno/mese/giorno ora: minuti fs: frequenza di campionamento bit: bit rate FileMode: MONO o POLY NumOfTracks: numero di tracce u: spazio usato
Writing System File...	Le informazioni di sistema sono in fase di scrittura al termine della registrazione.	

**TASCAM**<sup>®</sup>  
TEAC PROFESSIONAL

# HS-P82

**TEAC CORPORATION**

Phone: +81-42-356-9143

1-47 Ochiai, Tama-shi, Tokyo 206-8530, Japan

[www.tascam.jp](http://www.tascam.jp)

---

**TEAC AMERICA, INC.**

Phone: +1-323-726-0303

7733 Telegraph Road, Montebello, California 90640 USA

[www.tascam.com](http://www.tascam.com)

---

**TEAC CANADA LTD.**

Phone: +1905-890-8008 Facsimile: +1905-890-9888

5939 Wallace Street, Mississauga, Ontario L4Z 1Z8, Canada

[www.tascam.com](http://www.tascam.com)

---

**TEAC MEXICO, S.A. de C.V.**

Phone: +52-55-5010-6000

Río Churubusco 364, Colonia Del Carmen, Delegación Coyoacán, CP 04100, México DF, México

[www.teacmexico.net](http://www.teacmexico.net)

---

**TEAC UK LIMITED**

Phone: +44-8451-302511

Suites 19 & 20, Building 6, Croxley Green Business Park, Hatters Lane, Watford, Hertfordshire, WD18 8TE, UK

[www.tascam.co.uk](http://www.tascam.co.uk)

---

**TEAC EUROPE GmbH**

Phone: +49-611-71580

Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Germany

[www.tascam.de](http://www.tascam.de)