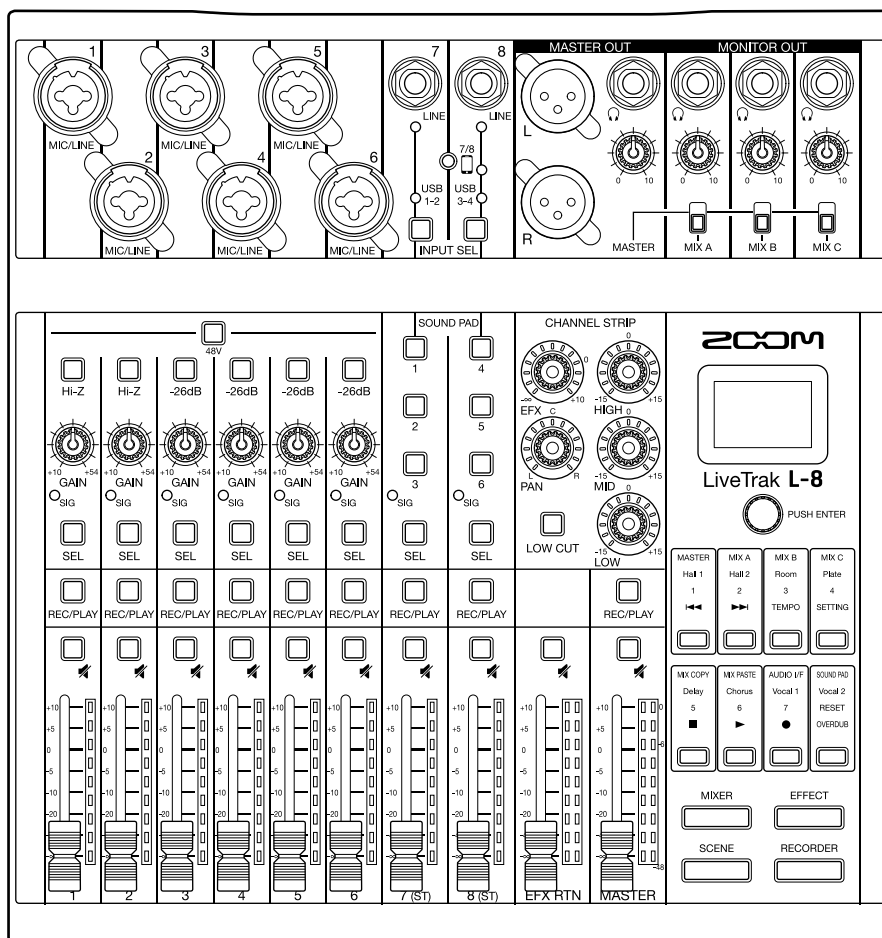


# L-8

## LiveTrak



## Manuale operativo

Leggete attentamente le Precauzioni d'uso e sicurezza prima dell'utilizzo.

© 2021 ZOOM CORPORATION

E' proibita la copia o stampa, parziale o totale, di questo manuale, senza autorizzazione.

I nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di società citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.  
Non è possibile la visualizzazione corretta su dispositivi a scala di grigio.

# Veduta d'insieme del manuale operativo

---

Potreste aver bisogno di questo manuale in futuro. Conservatelo in luogo sicuro e accessibile.

Il contenuto di questo manuale e le specifiche tecniche del prodotto possono cambiare senza obbligo di preavviso.

© Windows® è un marchio o marchio registrato di Microsoft® Corporation.

© Macintosh, macOS, Mac e iPad sono marchi o marchi registrati di Apple Inc.

© iOS è un marchio o marchio registrato di Cisco Systems, Inc. negli USA e in altre Nazioni, ed è utilizzato con licenza.

© I loghi SD, SDHC e SDXC sono marchi.

© Altri nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di Società, citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Note: Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

La legge proibisce la registrazione da fonti protette da copyright, compresi CD, dischi, nastri, esecuzioni live, video e broadcast, senza il permesso del detentore del copyright, per qualsiasi scopo diverso dall'uso personale. Zoom Corporation non si assume responsabilità in relazione alla violazione dei copyright.

# Introduzione

---

Grazie per aver preferito LiveTrak **L-8** di ZOOM.

**L-8** combina un compatto mixer digitale con un registratore multitraccia e un'interfaccia audio USB, per cui può essere usato per molte applicazioni, dal podcast allo streaming, o come PA per piccoli gruppi, come mixer per performance live, e per esecuzioni su palco o produzioni musicali.

## Caratteristiche principali di L-8

### Mixer digitale a 8 canali & registratore multitraccia

---

**L-8**, compatto e leggero, combina un mixer digitale con 8 canali in ingresso, un registratore multitraccia in grado di registrare fino a 12 tracce simultaneamente, di eseguire la sovraregistrazione e il punch in/out, e un'interfaccia audio USB con 12-in/4-out.

### Funzione SOUND PAD per aggiungere jingles ed effetti sonori durante i podcast

---

**L-8** ha pulsanti SOUND PAD utilizzabili durante il podcast e lo streaming. Premendo un SOUND PAD si esegue il jingle o l'effetto sonoro assegnato. La funzione SOUND PAD può anche essere usata durante le esecuzioni sul palco, ad esempio, per attivare il segnale.

### Jack per connettere lo smartphone

---

**L-8** ha un jack per la connessione dello smartphone, utilizzabile nel podcast per gli ospiti. Una funzione mix-minus permette di evitare agli ospiti sgradevoli eco.

### Preampli microfonico di qualità

---

**L-8** ha preampli microfonici di alta qualità incorporati per 6 canali. Gli ingressi analogici di qualità, che possono fornire alimentazione phantom a +48V, hanno EIN pari a -121 dBu o più, e +54 dB di max gain in ingresso. In aggiunta, i canali 1 e 2 supportano anche l'ingresso Hi-Z, mentre i canali da 3 a 6 hanno le funzioni PAD (26dB di attenuazione), consentendo loro di accettare un'uscita di +4dBu.

### 3 canali monitor in uscita

---

In aggiunta al MASTER OUT, **L-8** ha anche 3 canali MONITOR OUT collegabili alle cuffie. I mix di MONITOR OUT possono essere impostati separatamente per ogni uscita, consentendo di inviare mix diversi ai singoli esecutori.

### Supporta batterie tipo AA e batterie mobili

---

**L-8** può operare con batterie tipo AA o con una batteria mobile USB, consentendo, così, l'uso in esterni e in altre situazioni in cui non è possibile alimentare l'unità.

### Interfaccia audio USB 12-in/4-out

---

**L-8** può essere usato come interfaccia audio USB a 12-in/4-out. I segnali da ogni ingresso e l'uscita del master fader possono essere registrati su un DAW. Inoltre, si può eseguire la musica di sottofondo da un computer durante un podcast, assegnando il segnale del computer al canale 7 o 8.

E' supportata anche la modalità Class compliant, che consente la connessione con dispositivi iOS.

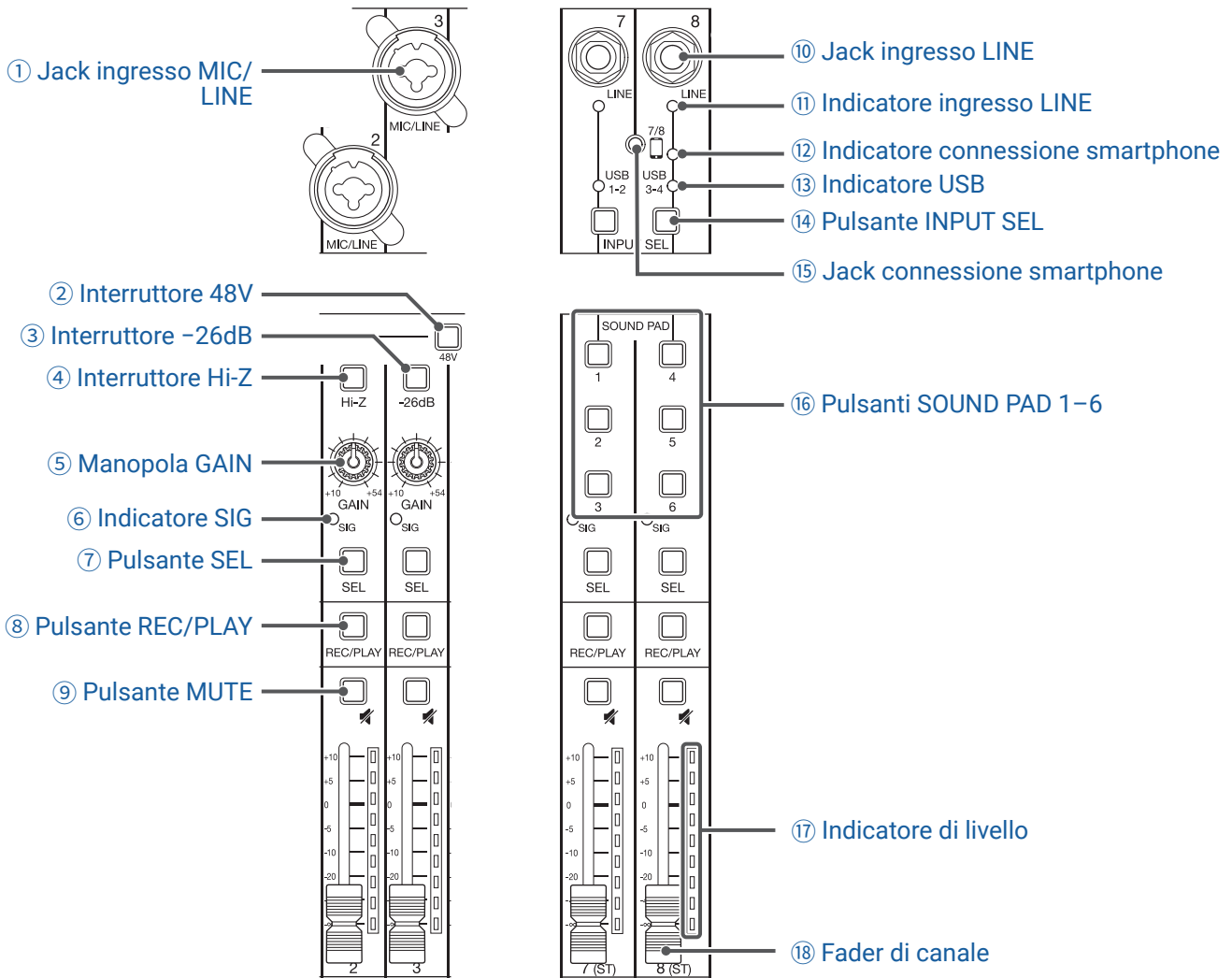
# Indice

<b>Veduta d'insieme del manuale operativo</b> .....	<b>2</b>	Proteggere i project .....	69
<b>Introduzione</b> .....	<b>3</b>	Controllare l'informazione del project .....	70
<b>Indice</b> .....	<b>4</b>	Controllare, cancellare e spostarsi sui marker .....	71
<b>Nomi e funzioni delle parti</b> .....	<b>5</b>	<b>File audio</b> .....	<b>72</b>
Lato superiore .....	5	Cancellare file audio .....	72
Lato posteriore .....	19	Assegnare file audio alle tracce .....	74
Lato inferiore .....	20	<b>Interfaccia audio</b> .....	<b>76</b>
<b>Esempi di connessione</b> .....	<b>21</b>	Installare il driver .....	76
Podcast .....	21	Collegarsi a un computer .....	77
Sistema live PA .....	22	Collegare un dispositivo iOS .....	79
<b>Preparativi</b> .....	<b>23</b>	Inviare in ingresso segnali di ritorno dal computer sui canali 7/8 .....	81
Alimentazione .....	23	<b>Letture di card</b> .....	<b>82</b>
<b>Accendere e spegnere l'unità</b> .....	<b>25</b>	Struttura della cartella della card SD .....	82
Accendere .....	25	Usare le funzioni di lettore di card .....	83
Spegnere .....	26	<b>Impostazioni relative a registrazione e riproduzione</b> <b>85</b>	
<b>Usare la schermata SETTING</b> .....	<b>27</b>	Cambiare il formato di registrazione .....	85
<b>Mixer</b> .....	<b>28</b>	Cambiare le impostazioni della registrazione automatica .....	86
Inviare in uscita suoni in ingresso da dispositivi esterni .....	28	Visualizzare i livelli di registrazione sugli indicatori di livello .....	88
Regolare tono e pan .....	30	Compensare la latenza in ingresso e uscita .....	89
Usare gli effetti incorporati .....	31	Cambiare modalità di riproduzione .....	90
Usare la funzione scene .....	33	<b>Impostazioni relative alla card SD</b> .....	<b>91</b>
Impostare i segnali in uscita da MONITOR OUT A-C .....	36	Controllare lo spazio residuo sulla card SD .....	91
Collegare gli smartphone .....	39	Formattare le card SD .....	92
<b>Registrazione e riproduzione</b> .....	<b>40</b>	Testare la performance della card SD .....	93
Prepararsi a registrare .....	40	<b>Eseguire varie impostazioni</b> .....	<b>96</b>
Registrazione/sovraregistrazione ed eseguire registrazioni .....	42	Impostare data e ora .....	96
Aggiungere marker .....	44	Cambiare la frequenza di campionamento .....	97
Rifare parti di registrazione (punch in/out) .....	45	Disabilitare la funzione di risparmio energetico automatico .....	98
Mixare le tracce .....	46	Regolare il contrasto del display .....	99
Avviare automaticamente la registrazione .....	48	Impostare la retroilluminazione del display .....	100
Pre-registrazione prima dell'avvio della registrazione .....	50	Impostare il tipo di batteria usato .....	101
Selezionare project per la riproduzione .....	51	Impostare la modalità di risparmio delle batterie .....	102
<b>Funzioni SOUND PAD</b> .....	<b>52</b>	Riportare alle impostazioni di default di fabbrica .....	103
Eseguire suoni coi pulsanti SOUND PAD .....	52	Controllare le versioni firmware .....	104
Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD .....	53	Aggiornare il firmware .....	105
Cambiare metodo di riproduzione del SOUND PAD .....	57	<b>Diagnostica</b> .....	<b>107</b>
Cambiare i livelli di riproduzione dei SOUND PAD .....	59	<b>Specifiche tecniche</b> .....	<b>110</b>
<b>Metronomo</b> .....	<b>61</b>	<b>Specifiche dell'effetto di mandata</b> .....	<b>111</b>
Abilitare il metronomo .....	61	<b>Diagramma a blocchi del mixer</b> .....	<b>112</b>
Cambiare impostazioni al metronomo .....	62		
<b>Project</b> .....	<b>66</b>		
Cambiare nome ai project .....	66		
Cancellare i project .....	68		

# Nomi e funzioni delle parti

## Lato superiore

### Sezione canale ingresso



#### ① Jack ingresso MIC/LINE

Questi jack ingresso hanno preampli microfonici incorporati. Collegate qui microfoni, tastiere e chitarre. Sono utilizzabili sia con connettori XLR che da 1/4-pollice (bilanciati o sbilanciati).


#### ② Interruttore 48V

Attiva/disattiva l'alimentazione phantom a +48V. Attivatelo (■) per fornire alimentazione phantom ai jack ingresso MIC/LINE 1-6.

#### ③ Interruttore -26dB

Attenua (riduce) il segnale in ingresso dell'apparecchiatura collegata al jack ingresso MIC/LINE (3-6) di 26 dB. Attivatelo (■) quando collegate apparecchiature a livello linea.

#### ④ Interruttore Hi-Z

Usatelo per commutare l'impedenza in ingresso del jack ingresso MIC/LINE (1 o 2).  
Attivatelo (  ) quando collegate una chitarra o un basso.

#### ⑤ Manopola GAIN

Usatela per regolare il gain in ingresso del preampli microfonico.

La gamma di regolazione dipende dallo status on/off dell'interruttore del jack ingresso MIC/LINE (Hi-Z sui canali 1-2 o -26dB sui canali 3-6).

Jack	Gamma di regolazione	
Jack ingresso MIC/LINE 1-2 (XLR)	+10 - +54 dB	
Jack ingresso MIC/LINE 1-2 (TRS)	Hi-Z off	+10 - +54 dB
	Hi-Z on	-3 - +41 dB
Jack ingresso MIC/LINE 3-6	-26dB off	+10 - +54 dB
	-26dB on	-16 - +28 dB

#### ⑥ Indicatore SIG

Mostra il livello del segnale dopo la regolazione ad opera della manopola GAIN.

Il colore dell'indicatore varia in base al livello del segnale. Regolatelo in modo che non diventi rosso.

Luce rossa: il livello del segnale è vicino (-3 dBFS o più) al livello di clip (0 dBFS)

Luce verde: il livello del segnale è tra -48 dBFS e -3 dBFS paragonato al livello di clip (0 dBFS)

#### ⑦ Pulsante SEL

Usatelo per selezionare un canale per la regolazione del parametro nella sezione channel strip.

I canali coi pulsanti SEL sono interessati alle regolazioni della sezione channel strip.

#### ⑧ Pulsante REC/PLAY

Usatelo per passare dai segnali di registrazione in ingresso su card SD alla riproduzione di un file già registrato su card SD.

Status	Spiegazione
Luce rossa	I segnali in ingresso saranno registrati su card SD dopo la regolazione ad opera della manopola GAIN.
Luce verde	I segnali del file in riproduzione saranno inviati in ingresso prima dell'equalizzatore. In questa condizione, i segnali dai jack ingresso sono disabilitati.
Spentot	I segnali dai jack ingresso sono abilitati.

#### ⑨ Pulsante MUTE

Mette in/toglie da mute i segnali.

Per mettere in mute il segnale, premete il pulsante per farlo accendere.

---

#### SUGGERIMENTI

Non ha effetto sulla registrazione su card SD.

---

#### ⑩ Jack ingresso LINE

Usate questo jack ingresso per collegare apparecchiatura di livello linea. Ad esempio, collegate qui una tastiera o un dispositivo audio.

Si possono usare connettori da 1/4-pollice (sbilanciati) con questo.

#### NOTE

I jack ingresso LINE e il jack connessione smartphone non possono essere usati contemporaneamente.

### ⑪ Indicatore ingresso LINE

Si accende quando è abilitato l'ingresso LINE.

### ⑫ Indicatore connessione smartphone

Si accende quando è abilitato il jack connessione smartphone.

### ⑬ Indicatore USB

Si accende quando è abilitato l'ingresso dei segnali audio di ritorno in uscita dal computer.

### ⑭ Pulsante INPUT SEL

Usatelo per impostare il segnale in ingresso per i canali 7/8 sul jack ingresso, l'audio USB di ritorno o la funzione SOUND PAD. Premetelo per commutare l'ingresso abilitato.

### ⑮ Jack connessione smartphone

Collegate qui uno smartphone o dispositivo simile. Usando un cavo con connettore mini a 4 poli, il segnale può essere inviato in ingresso da uno smartphone e il segnale master del mix può essere rinviato ad esso (senza il segnale del canale 8) contemporaneamente.

#### NOTE

I jack ingresso LINE e il jack connessione smartphone non possono essere usati contemporaneamente. Quando è abilitato il jack connessione smartphone come ingresso del canale 8, l'ingresso del canale LINE 7 è disabilitato.

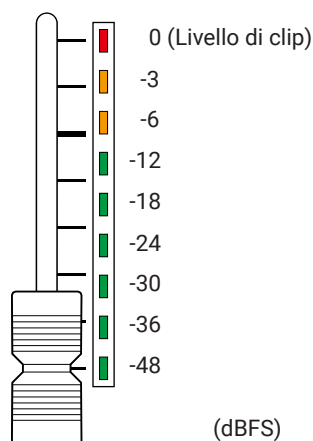
### ⑯ Pulsanti SOUND PAD 1–6

Quando è abilitata la funzione SOUND PAD, si possono eseguire i suoni assegnati a ognuno di essi. I suoni dei PAD 1–3 sono inviati in ingresso sul canale 7 e quelli dei PAD 4–6 sul canale 8.

### ⑰ Indicatore di livello

Mostra il livello di segnale dopo la regolazione ad opera del fader di canale.

Gamma visualizzata: -48 dB – 0 dB



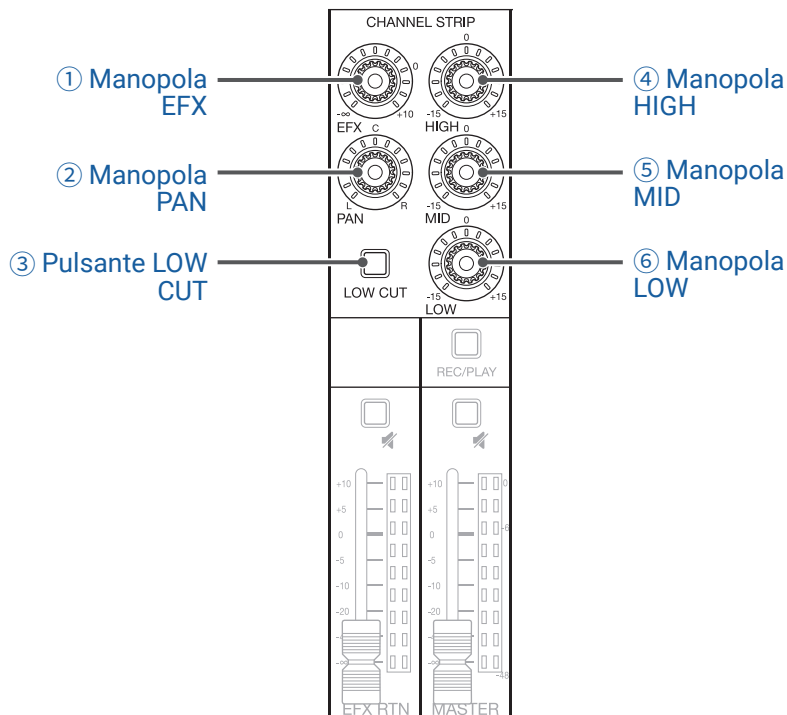
#### NOTE

- Se la posizione effettiva del fader di canale differisce da quella richiamata usando la funzione scene, ad esempio, l'indicatore di livello mostrerà la posizione del fader richiamata. Per abilitare l'operatività del fader, spostate il fader sulla posizione visualizzata dall'indicatore di livello.
- I colori degli indicatori di livello non possono essere visualizzati adeguatamente su dispositivi a scala di grigio.

### ⑱ Fader di canale

Regola il livello del segnale del canale su una gamma che va da  $-\infty$  a +10 dB.

## Sezione CHANNEL STRIP



### ① Manopola EFX

E' possibile impostare la quantità da inviare al bus EFX su valori che vanno da  $-\infty$  a +10 dB.

### ② Manopola PAN

Regola la posizione stereo del bus uscita.

Sui canali 7 e 8, regola il bilanciamento di volume tra destra e sinistra.

### ③ Pulsante LOW CUT

Attiva/disattiva il filtro passa alto, che taglia le basse frequenze. Su ON, i segnali sotto 75 Hz sono attenuati di 12 dB/ottava.

### ④ Manopola HIGH

Regola boost/taglio dell'equalizzazione delle alte frequenze.

Tipo: shelving

Gamma gain: -15 dB – +15 dB

Frequenza: 10 kHz

### ⑤ Manopola MID

Regola boost/taglio dell'equalizzazione delle medie frequenze.

Tipo: peaking

Gamma gain: -15 dB – +15 dB

Frequenza: 2.5 kHz

### ⑥ Manopola LOW

Regola boost/taglio dell'equalizzazione delle basse frequenze.

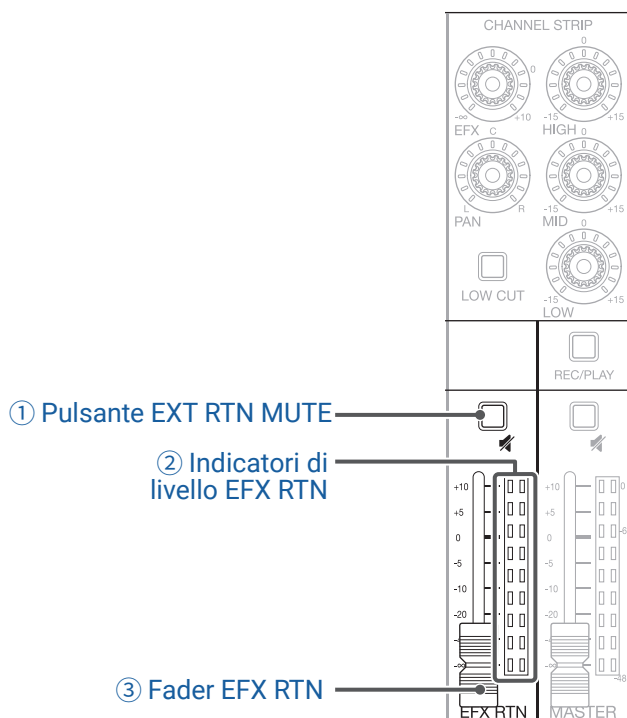
Tipo: shelving

Gamma gain: -15 dB – +15 dB

Frequenza: 100 Hz



## Sezione effetto di mandata (SEND EFX)



### ① Pulsante EXT RTN MUTE

Mette in/toglie da mute il segnale inviato dall'effetto incorporato.

Per mettere in mute il segnale, premete il pulsante per farlo accendere.

### ② Indicatori di livello EFX RTN

Mostrano i livelli dei segnali inviati dall'effetto incorporato al master bus dopo la regolazione ad opera del fader EFX RTN. La gamma va da -48 dB a 0 dB.

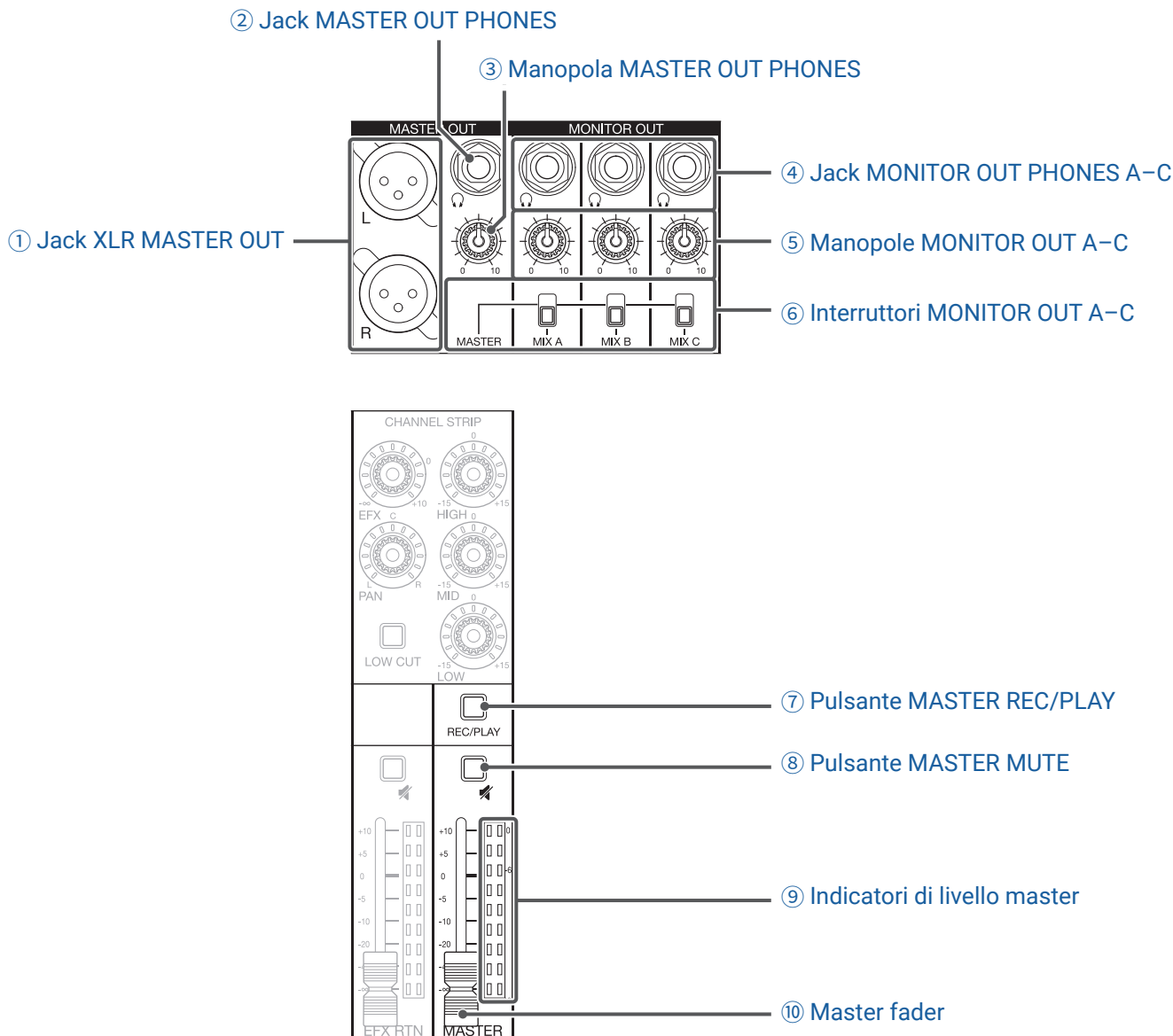
### ③ Fader EFX RTN

Regola i livelli dei segnali inviati dall'effetto incorporato al master bus su una gamma che va da  $-\infty$  dB a +10 dB.

#### NOTE

Se la posizione effettiva del fader di canale differisce da quella richiamata usando la funzione scene, ad esempio, l'indicatore di livello mostrerà la posizione del fader richiamata. Per abilitare l'operatività del fader, spostate il fader sulla posizione visualizzata dall'indicatore di livello.

## Sezione uscita



### ① Jack XLR MASTER OUT

Questi jack inviano in uscita i segnali dopo la regolazione del volume ad opera del master fader. Collegateli a un amplificatore, sistema PA o a diffusori con amplificatore incorporato, ad esempio Supportano l'uscita bilanciata con connettori XLR (2 HOT).

### ② Jack MASTER OUT PHONES

Questo jack uscita cuffie invia in uscita gli stessi segnali dei jack MASTER OUT.

### ③ Manopola MASTER OUT PHONES

Usatela per regolare il volume dei segnali in uscita dal jack MASTER OUT PHONES.

### ④ Jack MONITOR OUT PHONES A-C

Questi jack uscita cuffie inviano in uscita i segnali dopo la regolazione del volume ad opera delle manopole MONITOR OUT A-C.

#### NOTE

I jack MONITOR OUT PHONES A-C possono essere impostati per inviare in uscita gli stessi segnali dei jack MASTER OUT o i segnali impostati separatamente in modalità MIXER. (→ ["Impostare i segnali in uscita da MONITOR OUT A-C" a pagina 36](#))

### ⑤ Manopole MONITOR OUT A–C

Usatele per regolare i volumi dei segnali in uscita dai jack MONITOR OUT PHONES A–C.

### ⑥ Interruttori MONITOR OUT A–C

Questi commutano i segnali in uscita dai jack MONITOR OUT PHONES A–C.

Status	Spiegazione
MASTER	Sono inviati in uscita gli stessi segnali di quelli in uscita dai jack MASTER OUT.
MIX A–C	Sono inviati in uscita i segnali impostati in modalità MIXER.

### ⑦ Pulsante MASTER REC/PLAY

Usatelo per passare dalla registrazione del segnale in ingresso sul master bus su card SD alla riproduzione di un file già registrato su card SD.

Status	Spiegazione
Luce rossa	Il segnale sarà registrato su card SD dopo la regolazione ad opera del master fader.
Luce verde	Il segnale in riproduzione di un file è inserito sul master bus. I pulsanti REC/PLAY degli altri canali saranno spenti in questo caso.
Spento	I file non saranno né registrati né riprodotti.

### ⑧ Pulsante MASTER MUTE

Mette in/toglie da mute i jack MASTER OUT. Per mettere in mute il segnale, premete il pulsante per farlo accendere.

### ⑨ Indicatori di livello master

Mostrano i livelli di segnale in uscita dai jack MASTER OUT su una gamma che va da -48 dB a 0 dB.

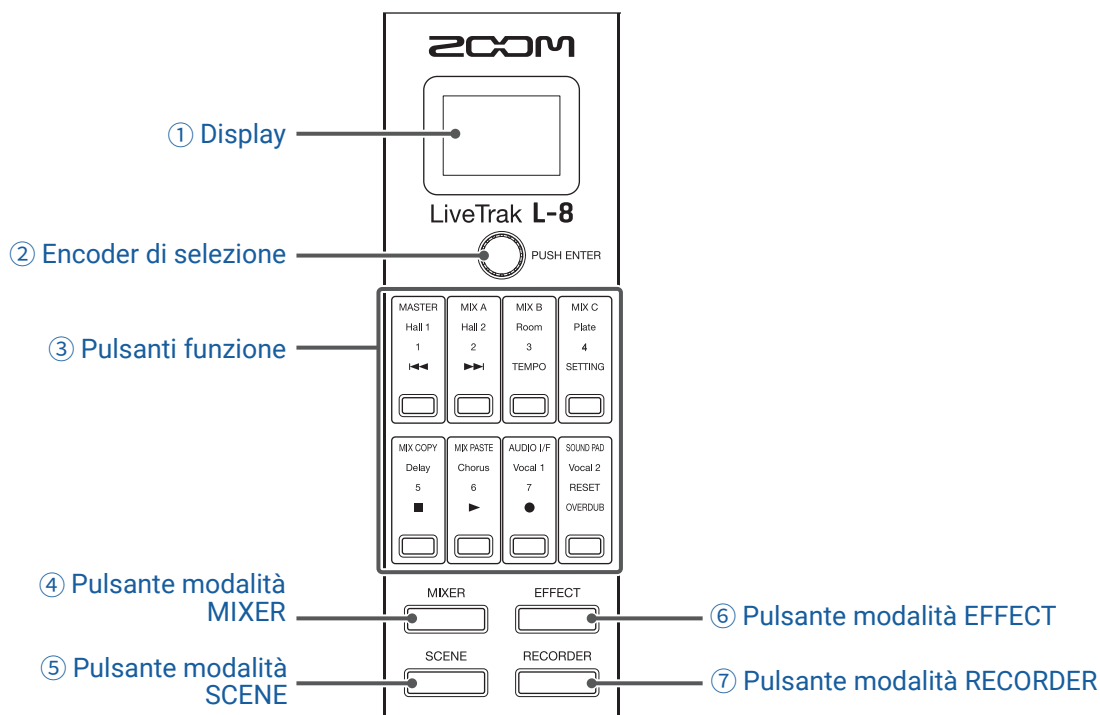
### ⑩ Master fader

Regola i livelli di segnale in uscita dai jack MASTER OUT su una gamma che va da  $-\infty$  a +10 dB.

#### NOTE

Se la posizione effettiva del fader di canale differisce da quella richiamata usando la funzione scene, ad esempio, l'indicatore di livello mostrerà la posizione del fader richiamata. Per abilitare l'operatività del fader, spostate il fader sulla posizione visualizzata dall'indicatore di livello.  
Quando è attiva AUTO REC, tuttavia, la posizione del master fader non sarà visualizzata.

## Sezione display, funzioni e modalità



### ① Display

Mostra lo status della modalità selezionata e altre informazioni. ( → [“Aspetto di pulsanti funzione e display in ogni modalità” a pagina 13](#))

### ② Encoder di selezione

Usatelo per cambiare menu e valori e per spostarvi tra le voci.

### ③ Pulsanti funzione

Le funzioni cambiano in base alla modalità selezionata. ( → [“Aspetto di pulsanti funzione e display in ogni modalità” a pagina 13](#))

### ④ Pulsante modalità MIXER

Abilita le funzioni della modalità MIXER dei pulsanti funzione e apre la schermata MIXER sul display. In modalità MIXER, i layer usati per il mixaggio possono essere controllati e cambiati. In più, i mix possono essere copiati e le impostazioni di interfaccia audio e SOUND PAD possono essere cambiate. Premetelo eseguendo impostazioni per tornare alla schermata MIXER.

### ⑤ Pulsante modalità SCENE

Abilita le funzioni della modalità SCENE dei pulsanti funzione e apre la schermata SCENE sul display. In modalità SCENE, le scene possono essere cambiate e salvate e il mixer può essere resettato.

### ⑥ Pulsante modalità EFFECT

Abilita le funzioni della modalità EFFECT dei pulsanti funzione e apre la schermata EFFECT sul display. In modalità EFFECT, gli effetti possono essere selezionati, controllati e regolati.

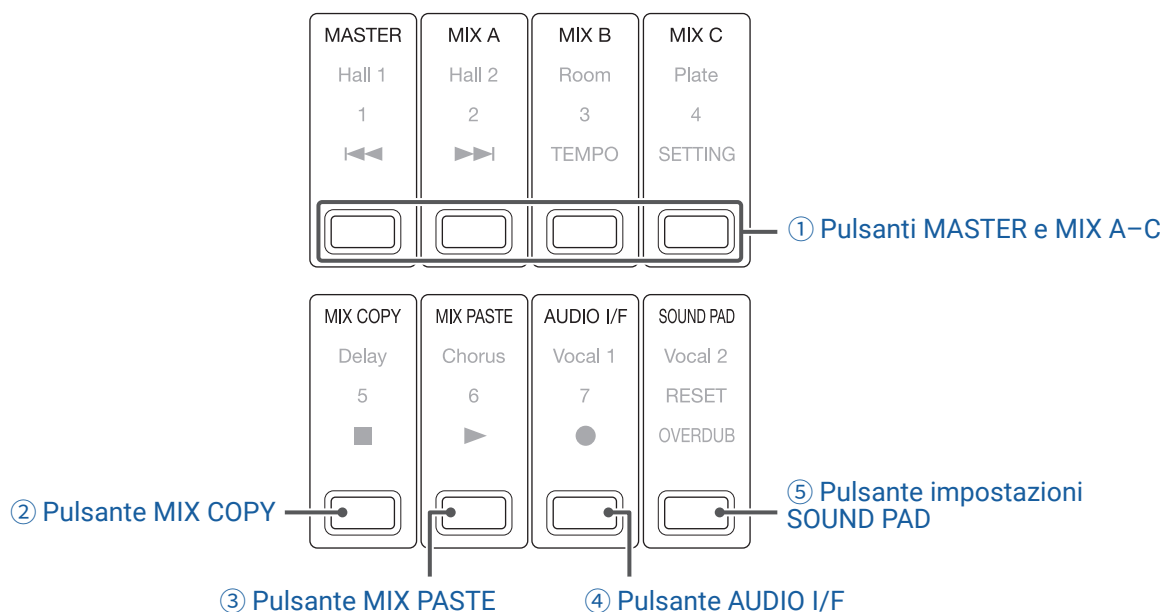
### ⑦ Pulsante modalità RECORDER

Abilita le funzioni della modalità RECORDER dei pulsanti funzione e apre la schermata RECORDER sul display. In modalità RECORDER, le operazioni del registratore sono abilitate. In più, si può aprire la schermata SETTING, dove si possono eseguire varie impostazioni di **L-8**.

Premetelo eseguendo impostazioni per tornare alla schermata RECORDER.

# Aspetto di pulsanti funzione e display in ogni modalità

## Modalità MIXER



### ① Pulsanti MASTER e MIX A-C

Il bilanciamento di segnale impostato usando i fader di canale può essere commutato come layer in base alle uscite da visualizzare e regolare.

- Pulsanti MASTER: mostrano e regolano le impostazioni usate per l'uscita MASTER OUT.
- Pulsanti MIX A-C: mostrano e regolano le impostazioni usate per le uscite MONITOR OUT A-C.

#### NOTE

- I seguenti parametri possono avere impostazioni separate per MASTER e MONITOR OUT A-C.
  - Posizioni del fader (ogni canale)
  - Posizioni del fader (EFX RETURN)
- I parametri seguenti sono condivisi dai mix MASTER e MONITOR OUT A-C.  
MUTE ON/OFF, LOW CUT ON/OFF, EQ HIGH, EQ MID, EQ LOW, SEND EFX, PAN, SEND EFX TYPE, SEND EFX parametri 1 e 2

### ② Pulsante MIX COPY

Copia l'informazione relativa alla posizione del fader relativamente al mix attualmente selezionato.

### ③ Pulsante MIX PASTE

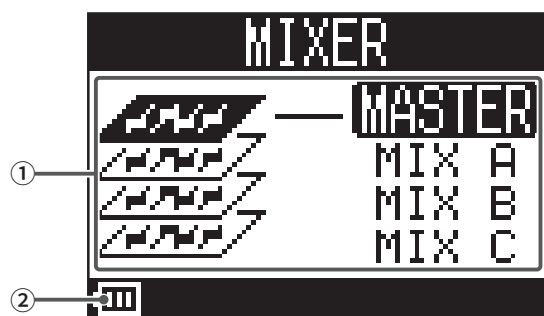
Applica l'informazione relativa alla posizione del fader sul mix attualmente selezionato.

### ④ Pulsante AUDIO I/F

Apri una schermata in cui è possibile cambiare le impostazioni della funzione interfaccia audio.

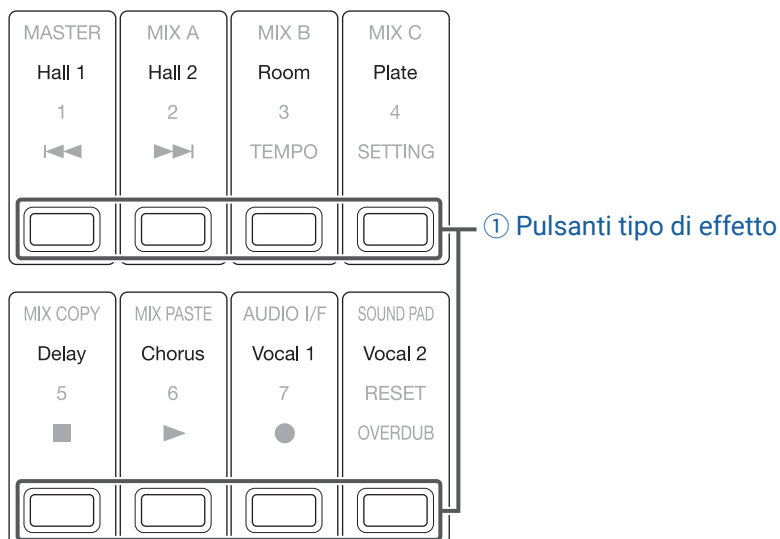
### ⑤ Pulsante impostazioni SOUND PAD

Apri una schermata in cui è possibile cambiare le impostazioni di SOUND PAD.



N.	Voce	Spiegazione
①	Mix selezionato	Evidenzia il mix selezionato.
②	Carica residua della batteria (se alimentato a batteria)	Mostra la carica residua della batteria. Quando la carica residua è bassa, sostituite le batterie o collegate un adattatore AC.

## Modalità EFFECT

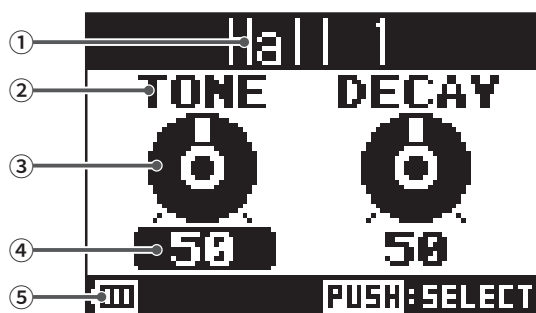


### ① Pulsanti tipo di effetto

Il tipo di effetto attualmente selezionato appare acceso.

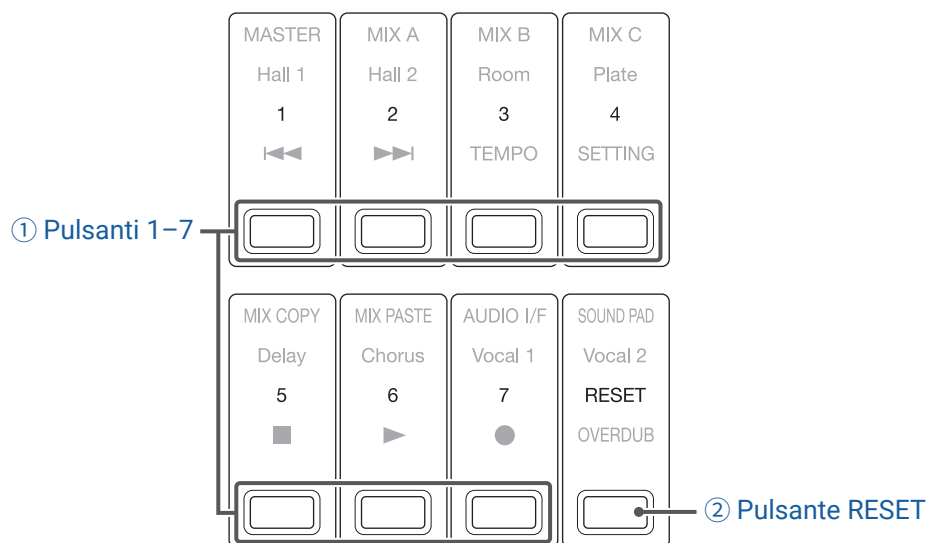
Premete un pulsante per cambiare effetto. L'effetto selezionato appare sul display. I suoi parametri possono essere cambiati usando l'encoder di selezione.

( → [“Specifiche dell'effetto di mandata” a pagina 111](#) )



N.	Voce	Spiegazione
①	Tipo d'effetto	Mostra il tipo di effetto selezionato.
②	Parametro	Mostra il nome di un parametro effetto selezionabile.
③	Manopola parametro	Mostra una manopola parametro. La posizione della manopola mostra il valore dell'impostazione parametro.
④	Valore impostazione parametro	Mostra il valore d'impostazione del parametro. Appare evidenziato quando selezionato.
⑤	Carica residua batteria (con alimentazione a batteria)	Mostra la carica residua della batteria. Quando la carica residua è bassa, sostituite le batterie o collegate un adattatore AC.

## Modalità SCENE



### ① Pulsanti 1-7

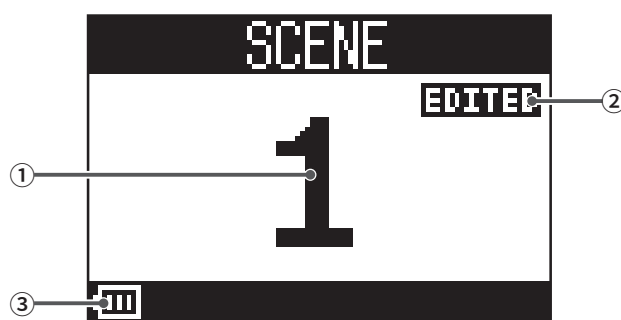
Usateli per selezionare la scena usata per salvare le impostazioni attuali del mixer e per richiamare scene salvate.

Premeteli per aprire le schermate in cui è possibile selezionare SAVE, RECALL e CANCEL.

### ② Pulsante RESET

Premetelo per resettare le impostazioni attuali del mixer riportando l'unità ai valori di default di fabbrica.

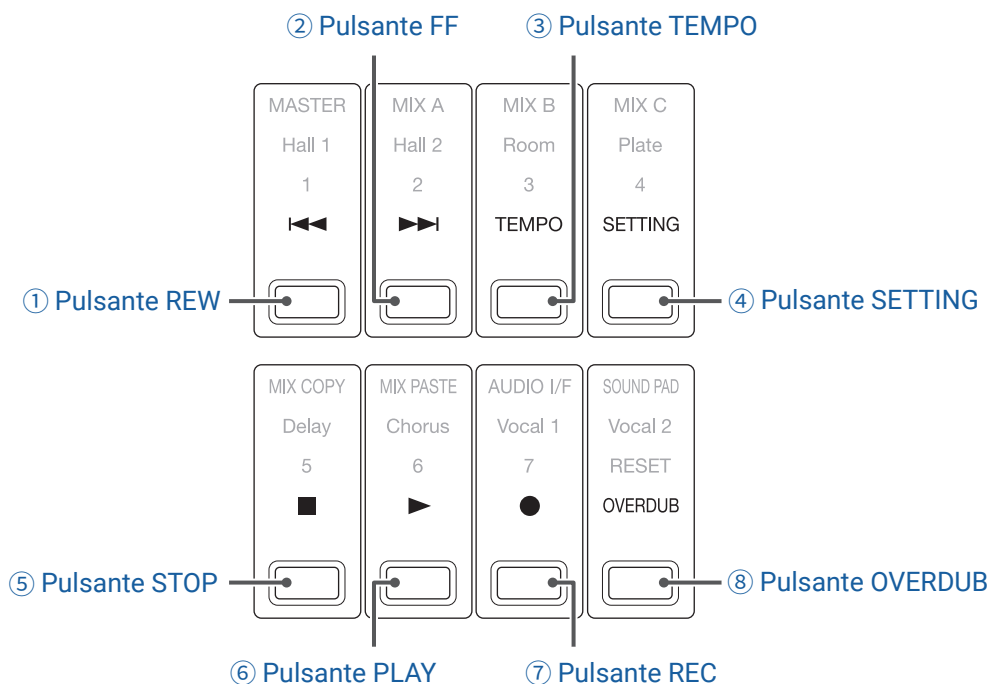
Premetelo per aprire una schermata in cui è possibile selezionare RECALL e CANCEL.



N.	Voce	Spiegazione
①	Numero di scena	Mostra il numero della scena selezionata. "NOT SELECTED" appare se non è selezionata alcuna scena.
②	Status EDITED	Appare se la scena selezionata è stata cambiata.
③	Carica residua batteria (con alimentazione a batteria)	Mostra la carica residua della batteria. Quando la carica residua è bassa, sostituite le batterie o collegate un adattatore AC.



## Modalità RECORDER



### ① Pulsante REW

Premetelo per spostarvi al marker precedente.

Premetelo quando siete all'inizio, per passare al project precedente. Tenetelo premuto per ricercare all'indietro. (Più a lungo premete, più aumenta la velocità.)

### ② Pulsante FF

Premetelo per passare al marker successivo.

Se si tratta dell'ultimo marker, si passa al project successivo. Tenetelo premuto per ricercare in avanti. (Più a lungo premete, più aumenta la velocità.)

### ③ Pulsante TEMPO

Imposta il tempo del metronomo incorporato al registratore.

Il tempo sarà individuato dal valore medio, quando questo pulsante viene premuto ripetutamente.

Quando è abilitata l'impostazione METRONOME, in registrazione e riproduzione e quando è selezionato l'effetto Delay, che sincronizza col tempo, il pulsante lampeggia con un tempo di 40.0–250.0 bpm.

### ④ Pulsante SETTING

Premetelo per aprire la schermata SETTING.

### ⑤ Pulsante STOP

Ferma il registratore.

### ⑥ Pulsante PLAY

Premete per avviare la riproduzione del registratore.

- In riproduzione, si accende in verde.
- Quando la riproduzione è in pausa, lampeggia in verde.

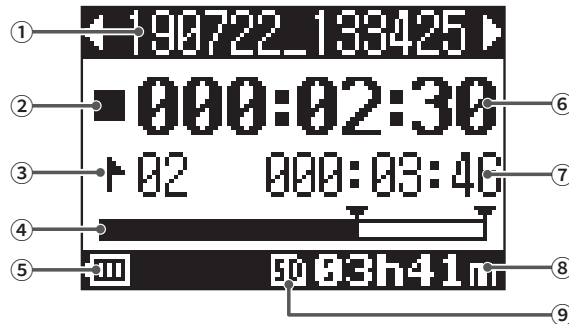
## ⑦ Pulsante REC


Fa passare il registratore in standby di registrazione.

- In registrazione, si accende in rosso.
- Quando la registrazione è in pausa, lampeggia in rosso.

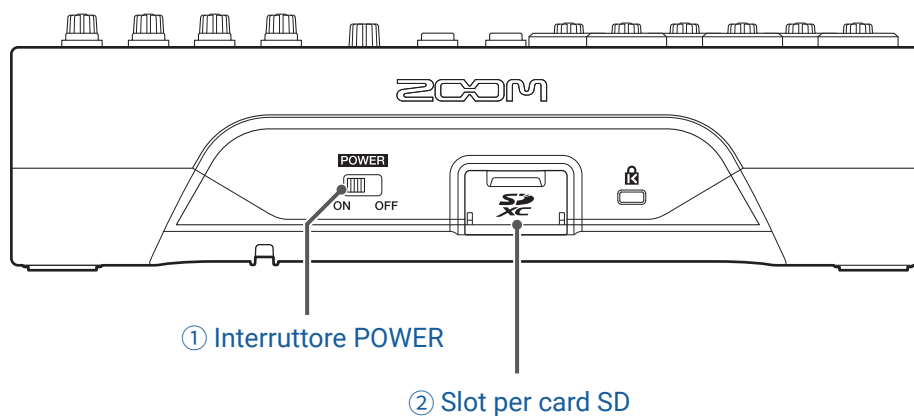
## ⑧ Pulsante OVERDUB

Definisce se la registrazione è sovrascritta nel project attuale o se verrà creato un nuovo project e se sarà eseguita una nuova registrazione. Quando attivo, questo pulsante si accende e la sovraregistrazione è eseguita sul project attuale.



N.	Voce	Spiegazione
①	Nome del project	Mostra il nome del project. "<" appare se c'è un altro project prima di questo all'interno della cartella. ">" appare se c'è un altro project dopo questo all'interno della cartella.
②	Icona di status	Mostra lo status come segue. ■: Stop ▬: Pausa ●: In registrazione ▶: In riproduzione
③	Marker	Mostra il numero di marker e lo status come segue. ■: Sul marker (Il marker A è aggiunto sulla posizione del contatore). †: Non sul marker (Nessun marker è aggiunto sulla posizione del contatore).
④	Barra di progresso	La barra di progresso mostra il tempo dall'inizio alla fine del project.
⑤	Carica residua batteria (con alimentazione a batteria)	Mostra la carica residua della batteria. Quando la carica residua è bassa, sostituite le batterie o collegate un adattatore AC.
⑥	Contatore	Mostra il tempo in ore, minuti e secondi.
⑦	Tempo del file più lungo nel project	Mostra la lunghezza del file più lungo all'interno del project.
⑧	Tempo di registrazione residuo	Mostra il tempo di registrazione residuo. Cambia automaticamente in base al numero di canali con la registrazione abilitata con  .
⑨	Icona card SD	Appare quando è identificata una card SD.

## Lato posteriore



### ① Interruttore POWER

Accende/spegne **L-8**.

Su ON per accendere l'unità. Su OFF per spegnerla.

Quando l'interruttore POWER è su OFF, le impostazioni attuali del mixer sono salvate automaticamente su **L-8** e sul file di impostazioni nella cartella del project su card SD.

### ② Slot per card SD

Serve per alloggiare la card SD.

**L-8** supporta card che si conformino alle specifiche SDHC e SDXC.

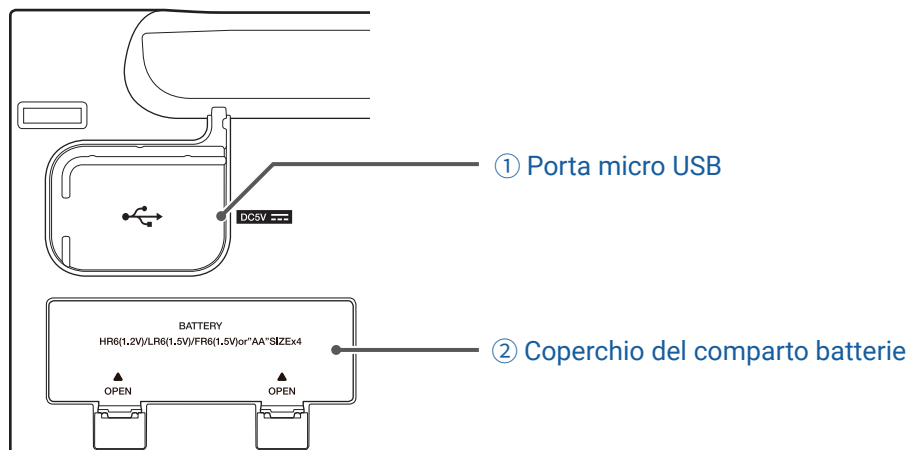
---

#### SUGGERIMENTI

Le card SD possono essere testate per l'uso con **L-8**. ( → [“Testare la performance della card SD” a pagina 93](#) )

---

## Lato inferiore



### ① Porta micro USB

Questa porta micro USB 2.0 può essere usata per collegare un adattatore AC o un computer.

E' possibile usare anche una batteria mobile, ad esempio, per alimentare l'unità con alimentazione bus.

### ② Coperchio del comparto batterie

Rimuovetelo per installare o rimuovere le batterie.

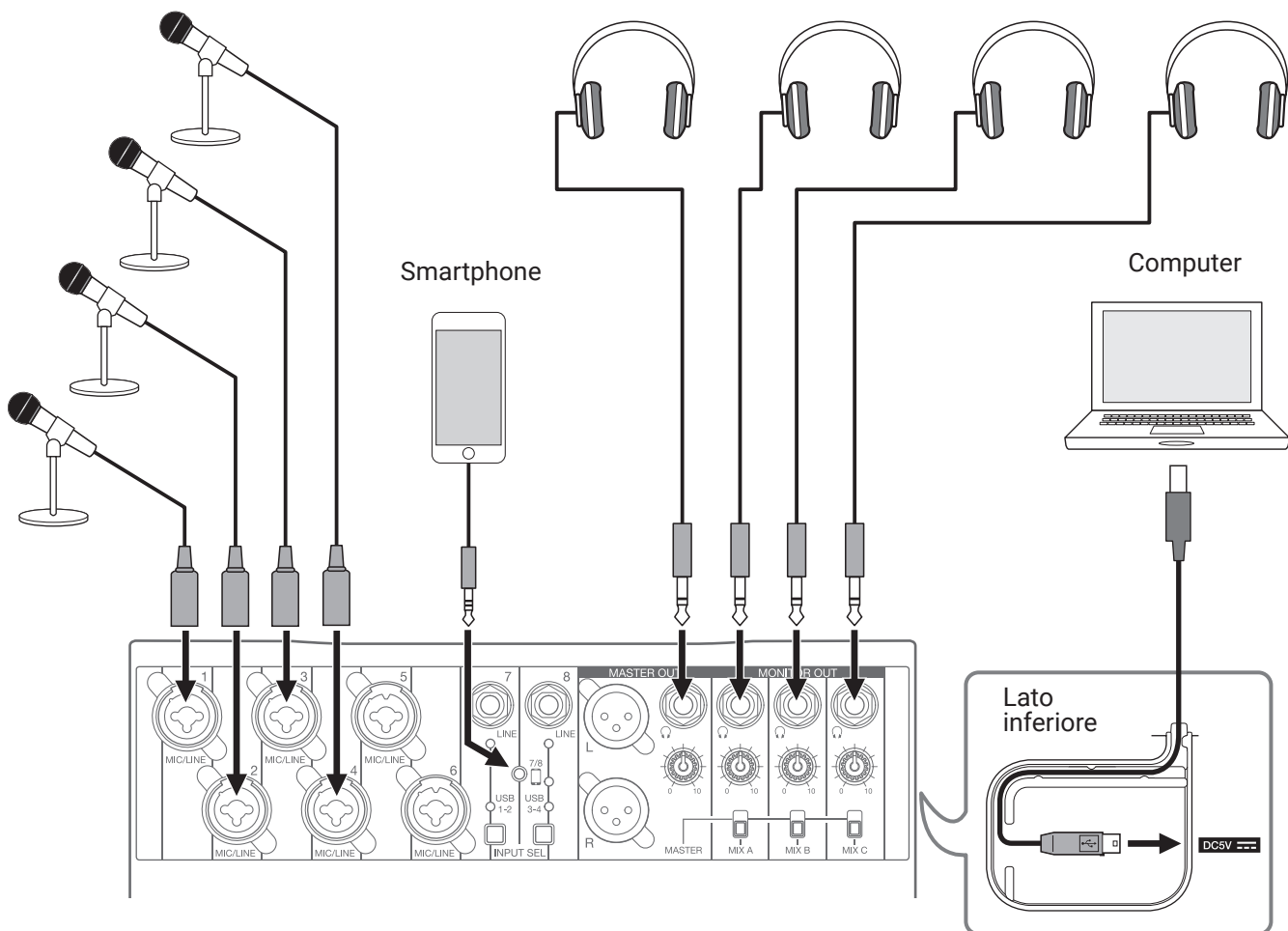
**L-8** può operare con 4 batterie tipo AA.

# Esempi di connessione

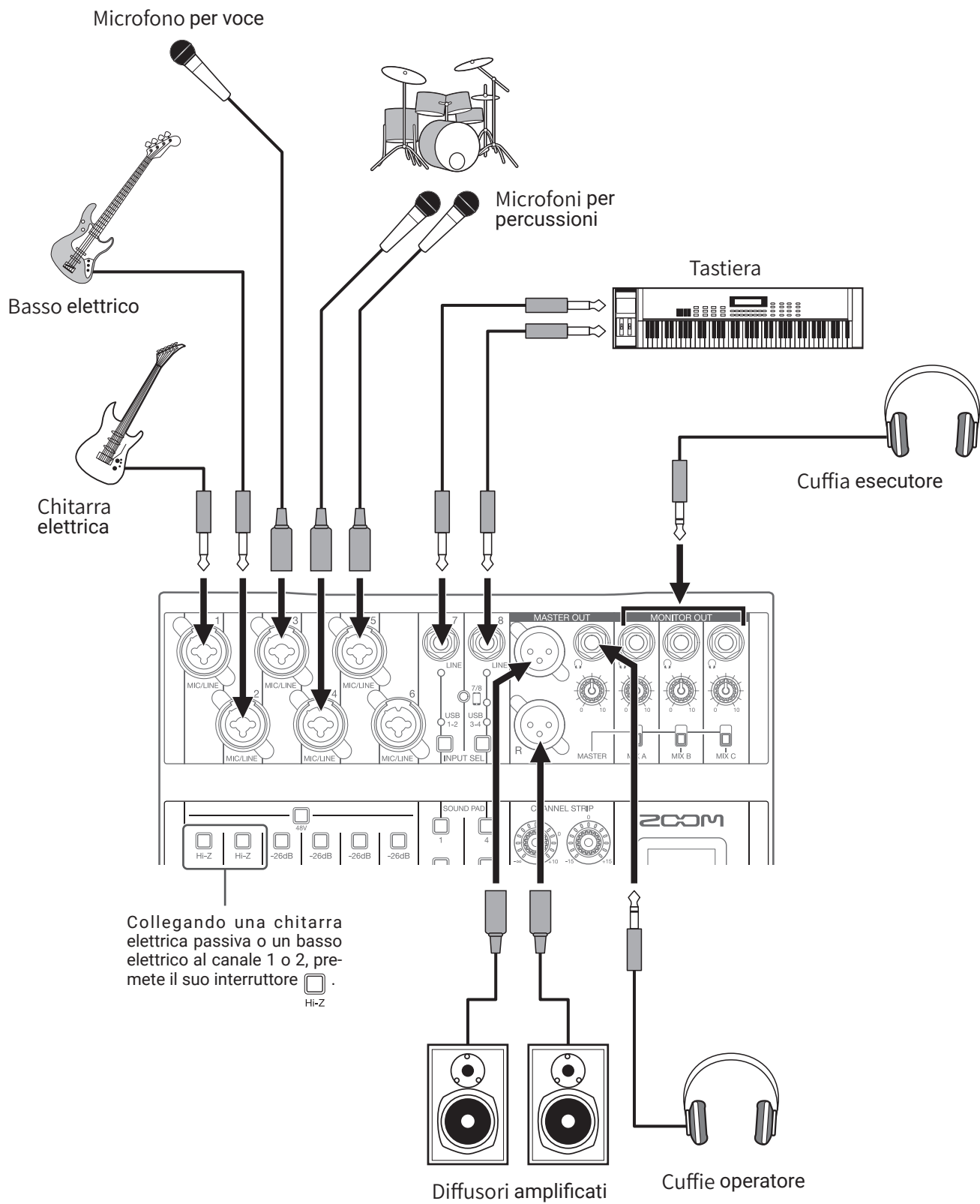
## Podcast

Microfoni con base da tavolo

Cuffie



# Sistema live PA

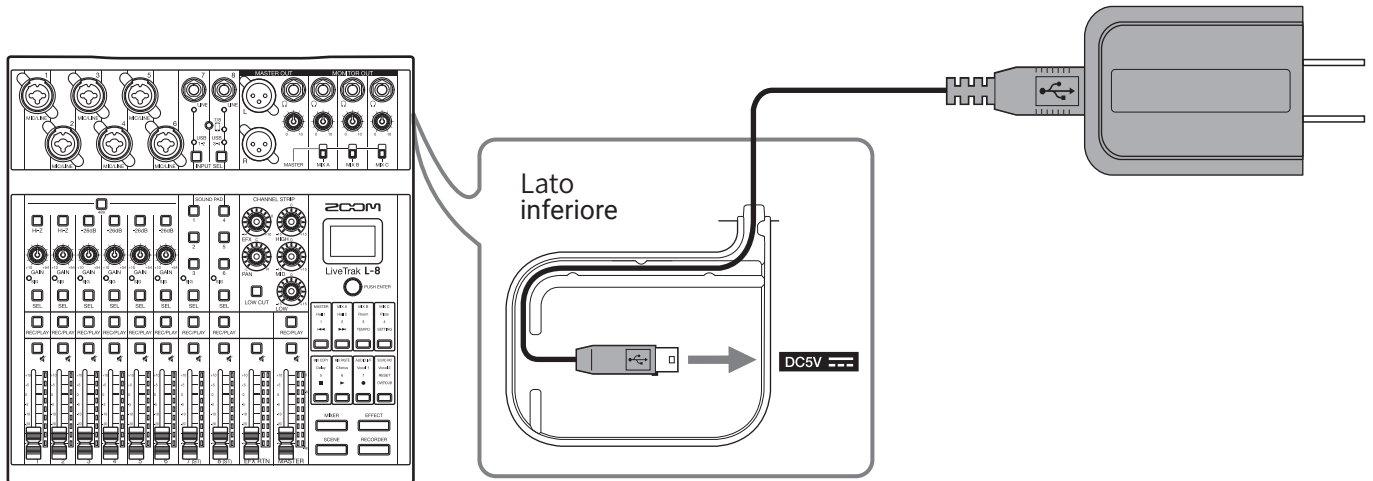


# Preparativi

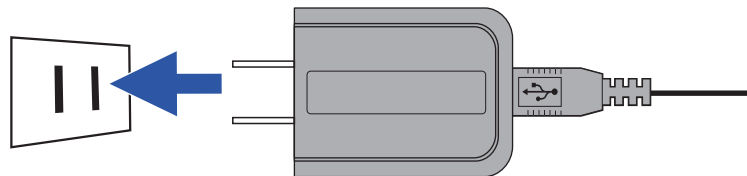
## Alimentazione

### Usare un adattatore AC

1. Collegate il cavo dell'adattatore AC dedicato AD-17 alla porta micro USB.



2. Collegate l'adattatore AC dedicato alla presa.



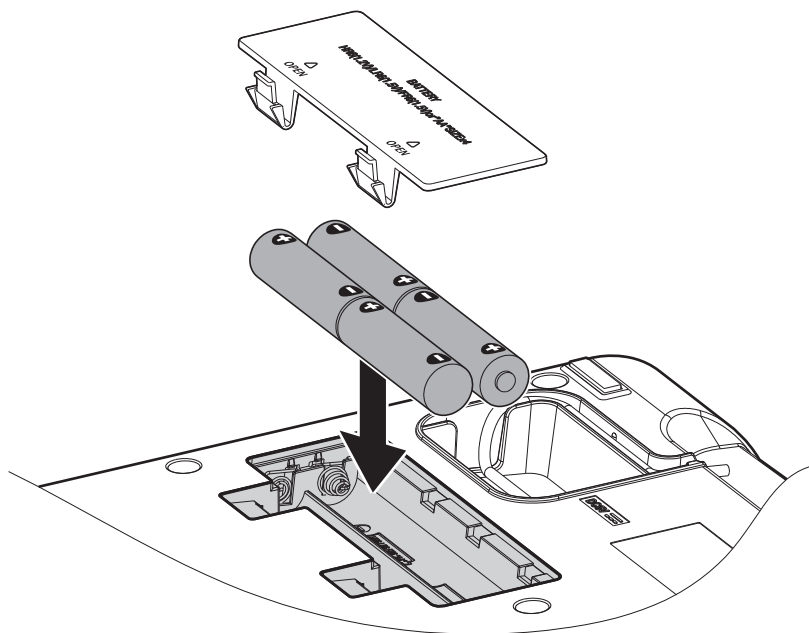
#### SUGGERIMENTI

- Collegandovi a un computer, l'alimentazione può essere fornita tramite USB.
- E' possibile collegare una batteria mobile invece dell'adattatore AC dedicato.

## Usare le batterie

---

1. Aprite il coperchio del comparto batterie posto sul lato inferiore dell'unità e inserite 4 batterie tipo AA.



2. Riposizionate il coperchio.

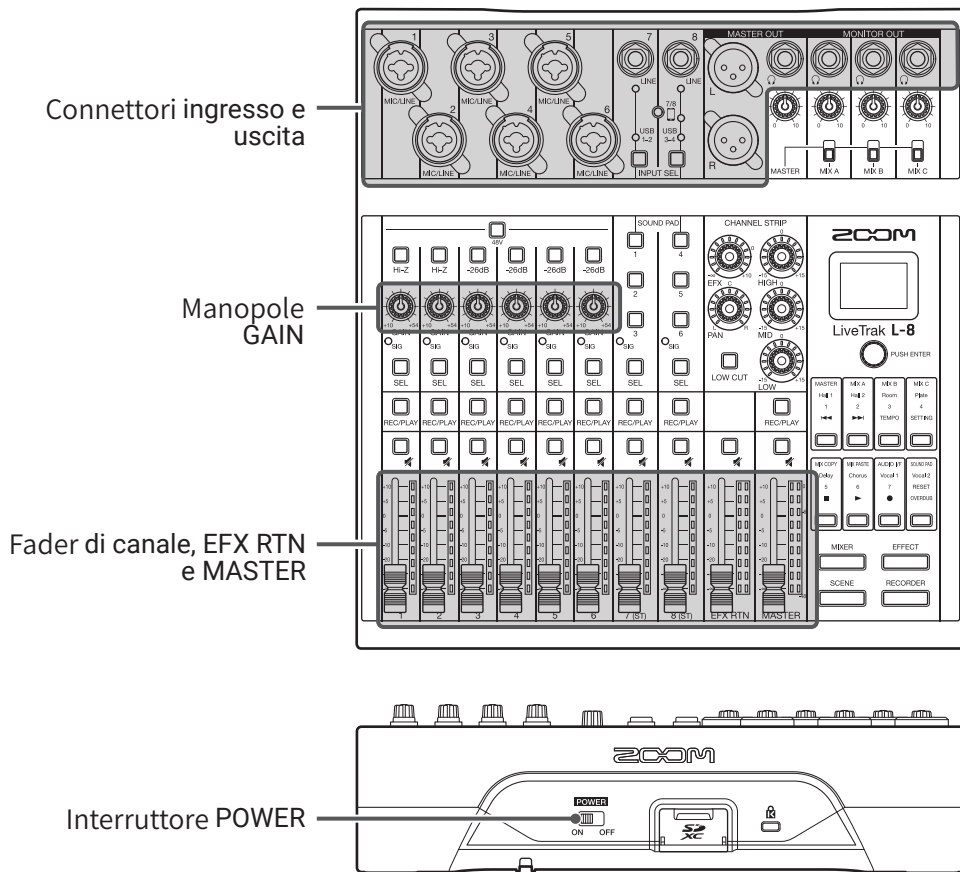
### NOTE

- Usate solo un tipo di batterie (alcaline, NiMH o litio) alla volta.
- Se l'indicatore della carica residua scende su 0, spegnete immediatamente l'unità e installate batterie nuove.
- Dopo aver installato le batterie, impostate correttamente il tipo di batteria. ( → [“Impostare il tipo di batteria usato” a pagina 101](#))



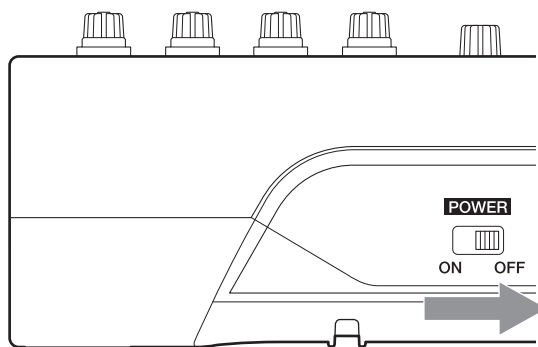
# Accendere e spegnere l'unità

## Accendere



1. Verificate che i dispositivi in uscita collegati a **L-8** siano spenti.

2. Verificate che  sia su OFF.



3. Impostate tutte le manopole  e i fader sui valori minimi.

## 4. Collegate strumenti, microfoni, diffusori e altre apparecchiature.



### SUGGERIMENTI

Esempi di connessione ( → [“Esempi di connessione” a pagina 21](#))

## 5. Impostate su ON.

## 6. Accendete i dispositivi collegati a **L-8**.

### NOTE

- Usando una chitarra passiva o un basso, collegateli al canale 1 o 2, e accendete . ( → [“Lato superiore” a pagina 5](#))
- Usando un microfono a condensatore, accendete . ( → [“Lato superiore” a pagina 5](#))
- **L-8** si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore. Per mantenere l'unità sempre accesa, disabilitate la funzione di risparmio energetico automatico. ( → [“Disabilitare la funzione di risparmio energetico automatico” a pagina 98](#))

## Spegnere

## 1. Abbassate al minimo il volume dei dispositivi in uscita collegati a **L-8**.

## 2. Spegnete i dispositivi in uscita collegati a **L-8**.

## 3. Impostate su OFF.

Appare la schermata seguente e l'unità si spegne.



### NOTE

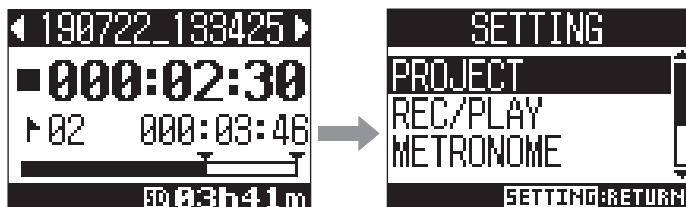
Allo spegnimento, le impostazioni attuali del mixer sono salvate sul project su card SD. Se non possono essere salvate su card SD, saranno salvate su **L-8**.

# Usare la schermata SETTING

Usate la schermata SETTING per eseguire impostazioni relative alla funzione del registratore di **L-8**, ad esempio. A seguire una spiegazione delle operazioni di base.

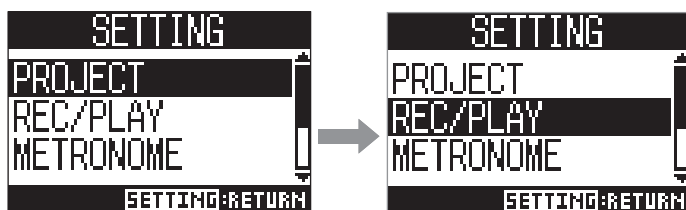
Aprire la schermata SETTING: premete , e poi premete .

Si apre la schermata SETTING.



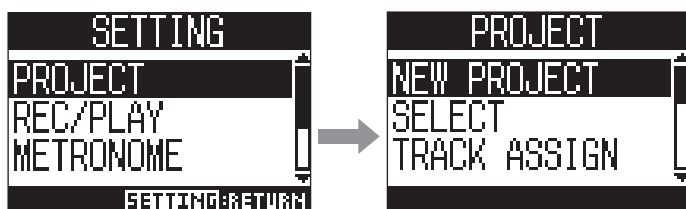
Selezionare voci e parametri d'impostazione: ruotate .

Si sposta il cursore.



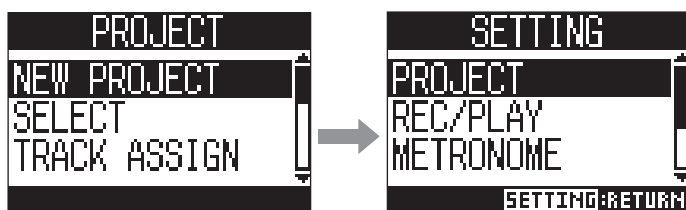
Confermare voci e parametri d'impostazione: premete .

Si apre la schermata relativa alla voce selezionata o quella relativa all'impostazione parametro.



Ritornare alla schermata precedente: premete .

Si apre la schermata relativa alla voce selezionata o la schermata di impostazione parametro.



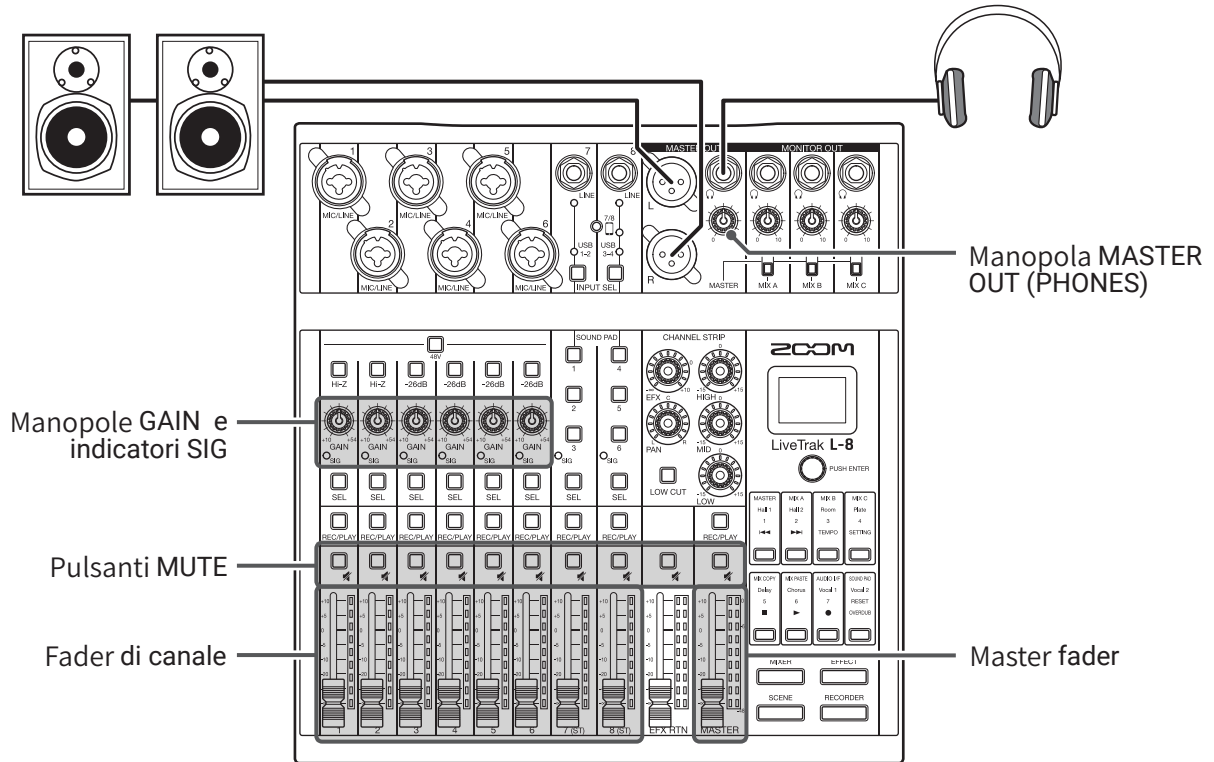
Nelle pagine successive, le operazioni della schermata SETTING appaiono nel modo seguente.


Ad esempio, "Dopo aver selezionato 'METRONOME', selezionate 'CLICK'" diventa:

Selezionate **METRONOME** > **CLICK**.

# Mixer

## Inviare in uscita suoni in ingresso da dispositivi esterni




1. Usate  per regolare segnali in ingresso mentre inviate in ingresso il suono per strumenti e microfoni.

### NOTE

Impostateli in modo che gli indicatori SIG non diventino rossi.




Indicatore SIG

2. Spegnete  (spento) relativamente a MASTER e ai canali col suono da inviare in uscita.

3. Impostate il fader MASTER su 0.

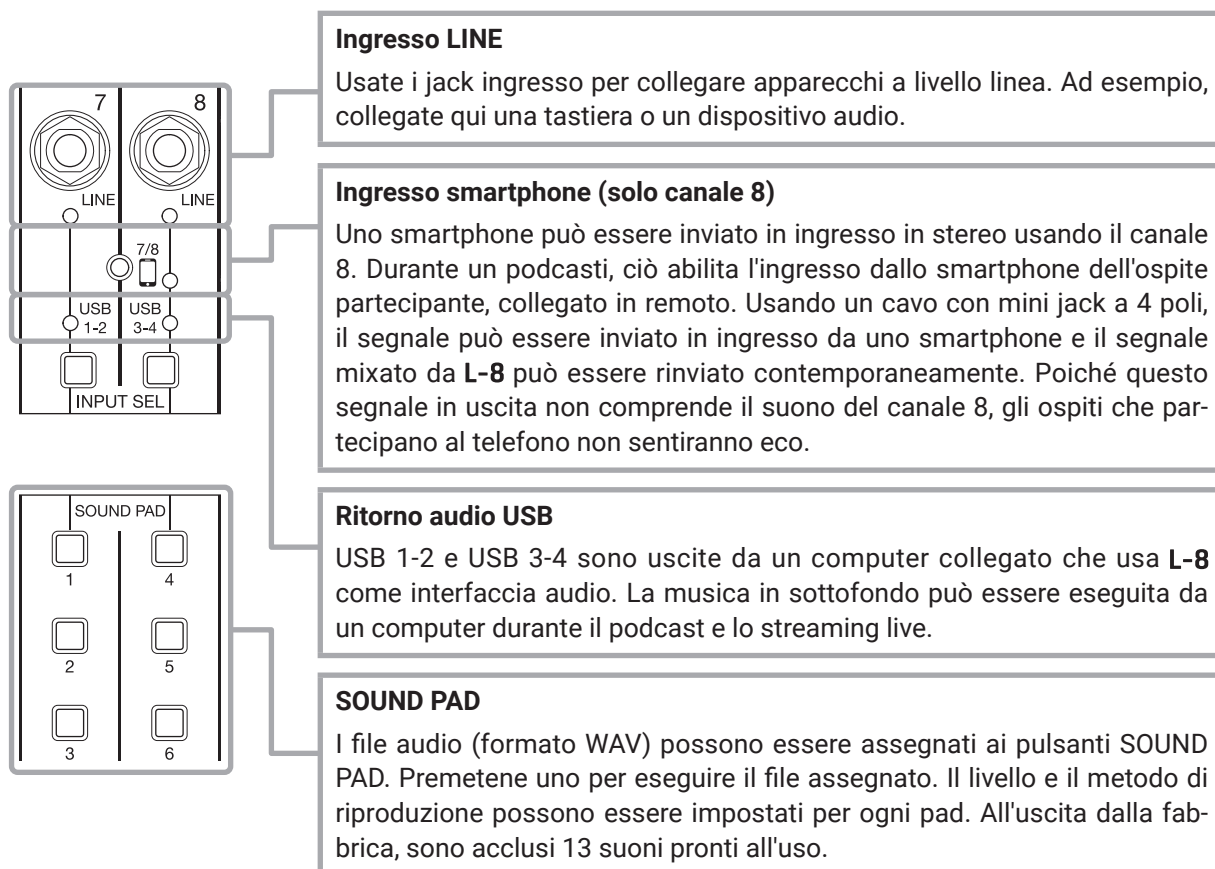
4. Usate i fader di canale per regolare i volumi.

5. Usate il fader MASTER per regolare il volume generale.


6. Usate  per regolare il volume delle cuffie.

## Commutare gli ingressi del canale 7 e 8

I canali 7 e 8 possono usare gli ingressi seguenti.



## Commutare gli ingressi

1. Premete  relativamente ai canali 7/8 per selezionare l'ingresso.

Si accende il LED relativo all'ingresso selezionato.

### • Canale 7

LINE input → USB 1-2 → SOUND PAD 1-3

### • Canale 8

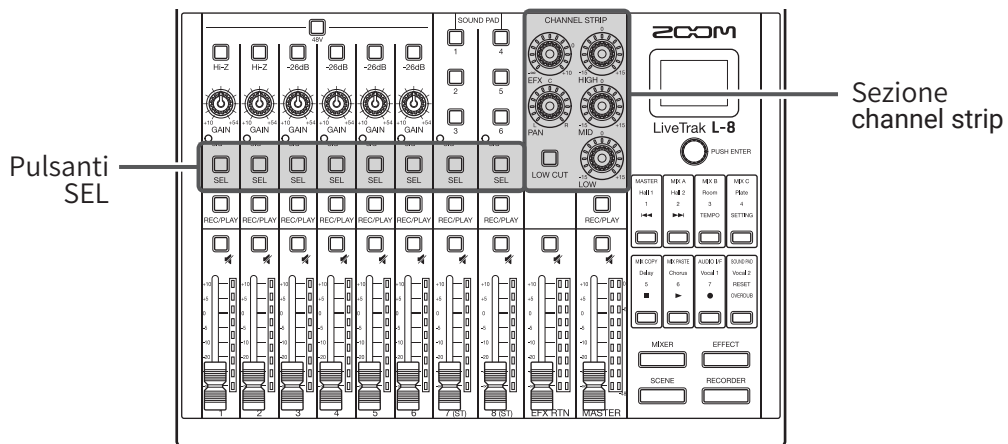
LINE input → Smartphone input → USB 3-4 → SOUND PAD 4-6


### NOTE

L'ingresso smartphone del canale 8 e l'ingresso LINE del canale 7 non possono essere selezionati allo stesso tempo.





Ciò farà lampeggiare l'indicatore LINE del canale 7.


# Regolare tono e pan



**1.** Per abilitare la regolazione di tono e pan su un canale, premete  per accenderlo.

**2.** Usate le manopole e i pulsanti della sezione channel strip per regolare tono e pan.

Regolare il tono:  ,  ,  , 

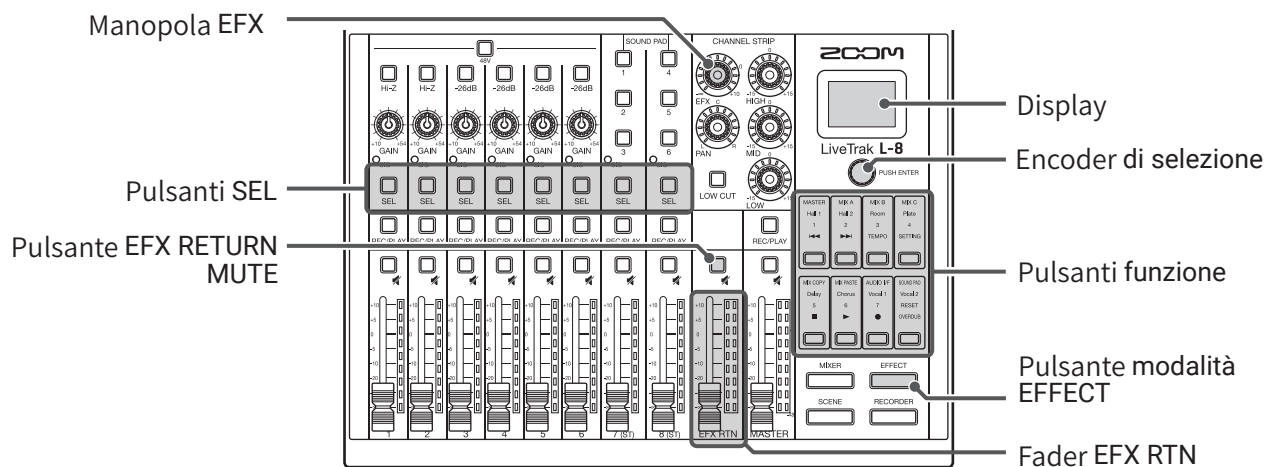
Regolare il pan: 

## SUGGERIMENTI

Dettagli relativi a manopola e pulsante ( → [“Sezione CHANNEL STRIP”](#) a pagina 8)

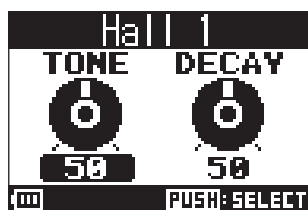
# Usare gli effetti incorporati

**L-8** ha 8 tipi di effetti di mandata utilizzabili su un canale effetto.

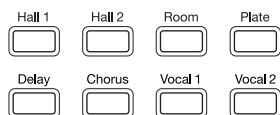


**1.** Premete  per farlo accendere.

Il tipo di effetto selezionato attualmente appare sul display.



**2.** Premete un pulsante funzione  per selezionare quell'effetto.



Il pulsante relativo all'effetto selezionato si accende.


**3.** Impostate EFX RTN  su OFF (spento).



**4.** Impostate il fader EFX RTN su 0.

**5.** Premete  relativamente al canale su cui usare l'effetto, per farlo accendere.


**6.** Usate  per regolare la quantità di ogni canale.

**7.** Usate il fader EFX RTN per regolare la quantità generale di effetto.

8. Usate  per regolare i parametri effetto.

- Regolare il parametro: ruotate 
- Selezionare il parametro: premete 

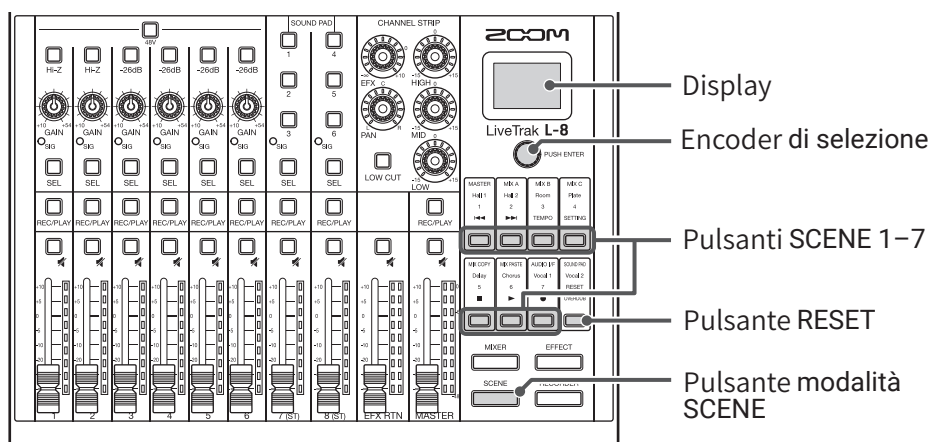
#### NOTE

I parametri di ogni effetto regolabile con  sono elencati qui ( → [“Specifiche dell'effetto di mandata” a pagina 111](#)).




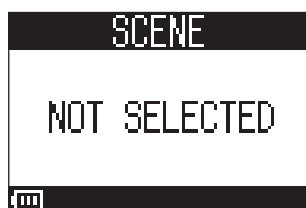
## Usare la funzione scene


Si possono usare le funzioni scene per salvare fino a 7 set d'impostazioni attuali del mixer come scene, richiamando poi queste impostazioni salvate, secondo necessità.





## Salvare le scene

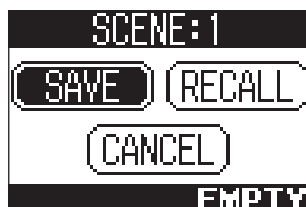
1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SCENE.



2. Premete il pulsante  (SCENE 1-7) per salvare la destinazione di salvataggio.

3. Ruotate  per selezionare **SAVE**, e premete .


Per non salvare la scena, ruotate  per selezionare **CANCEL**, e premete .






#### NOTE

- **L-8** può salvare 7 scene.
- Se è selezionato un pulsante che ha già una scena salvata, quella scena sarà sovrascritta.
- Le voci seguenti sono salvate con le scene.
  - Posizioni del fader (ogni canale, EFX RTN e MASTER)
  - MUTE ON/OFF (ogni canale, EFX RTN e MASTER)
  - LOW CUT
  - EQ HIGH
  - EQ MID
  - EQ LOW
  - SEND EFX
  - PAN
  - EFX TYPE
  - Parametri EFX
  - Impostazioni INPUT SEL

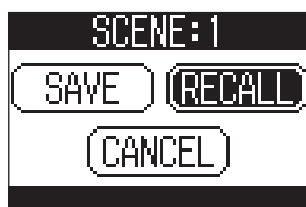
## Richiamare le scene

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SCENE.

2. Premete il pulsante  (SCENE 1-7) relativo alla scena da richiamare.

3. Ruotate  per selezionare **RECALL**, e premete .

Per non richiamare la scena, ruotate , selezionate **CANCEL**, e premete .





#### NOTE



- Se la posizione attuale del fader differisce da quella del fader di canale visualizzata, il volume non cambierà finché il fader non è spostato sulla stessa posizione. ( → ["Sezione canale ingresso" a pagina 5](#) )
- Appare "Empty" in basso a destra del display se la scena non è stata salvata.

## Resettare le impostazioni del mixer

---

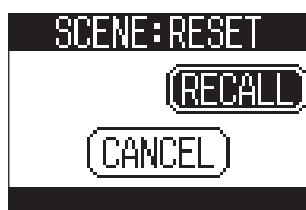
1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SCENE.

2. Premete .

3. Ruotate  per selezionare **RECALL**, e premete .

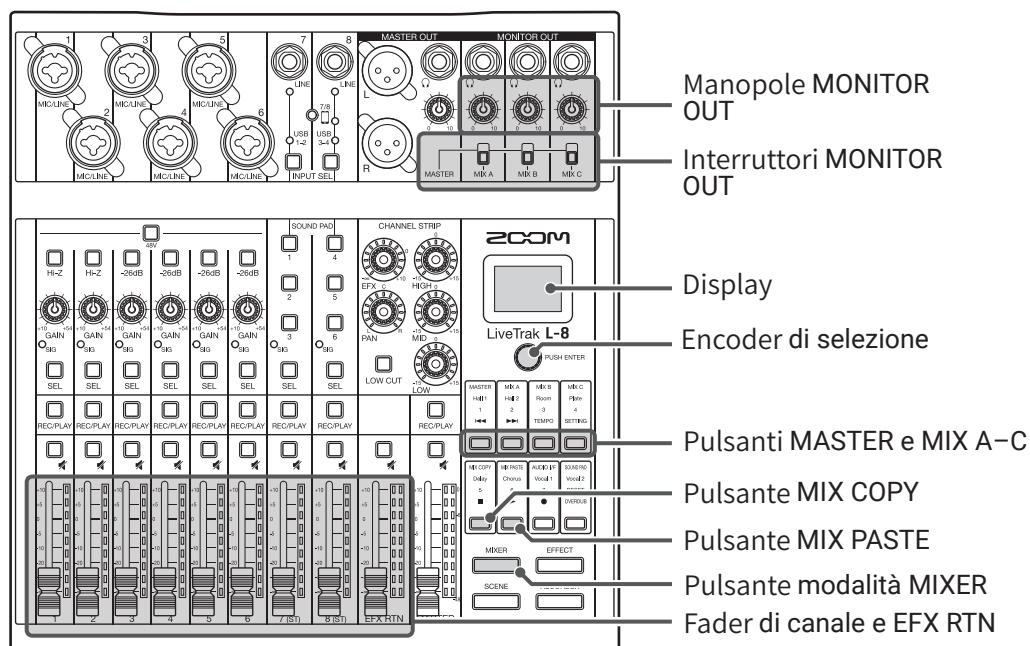
Le impostazioni attuali del mixer sono resettate e riportate al default di fabbrica.

Per non resettare la scena, ruotate , selezionate **CANCEL**, e premete .




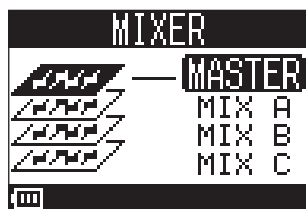
# Impostare i segnali in uscita da MONITOR OUT A-C

I jack MONITOR OUT A-C possono essere impostati in modo da inviare in uscita lo stesso mix di MASTER OUT oppure mix diversi.



## Regolare i mix di MONITOR OUT A-C

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata MIXER.




2. Premete un pulsante  -  per selezionare l'uscita da mixare.

Il pulsante relativo all'uscita selezionata si accende ed è abilitata l'operatività di tutti i fader di canale.

### NOTE

Gli indicatori di livello mostrano le posizioni del fader. Se la posizione attuale del fader differisce da quella del fader di canale visualizzata, il volume non cambierà finché il fader non è spostato sulla stessa posizione.

### SUGGERIMENTI

Si può anche ruotare  per selezionare MIX A, MIX B o MIX C.

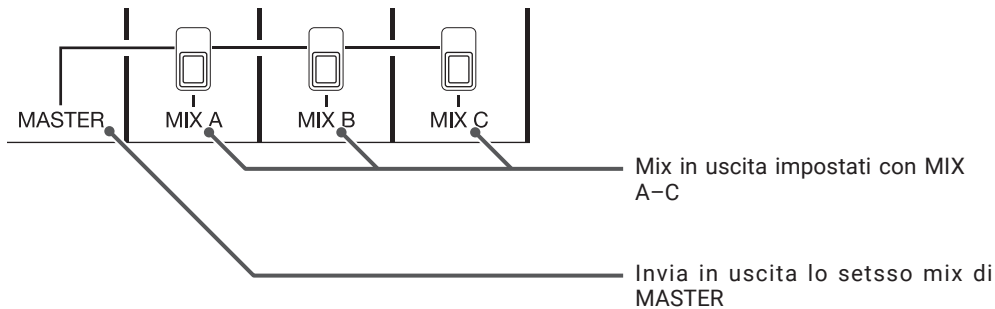
3. Usate i fader di canale e di EFX RTN per regolare i volumi.

## Regolare i volumi di MONITOR OUT A-C

1. Ruotate  relativamente a MONITOR OUT A-C.

## Selezione i segnali in uscita di MONITOR OUT A-C

1. Usate l'interruttore MONITOR OUT di un'uscita per selezionarne il segnale in uscita.



### NOTE

- Ogni mix in uscita è salvato con scena e project.
- I parametri che hanno impostazioni separate per MASTER e MIX A-C sono i seguenti.
  - Posizioni del fader (ogni canale)
  - Posizioni del fader EFX RTN

## Copiare un mix

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata MIXER.

2. Premete ,  -  relativamente al mix da copiare.

3. Premete .



4. Premete ,  -  relativamente alla destinazione del mix.

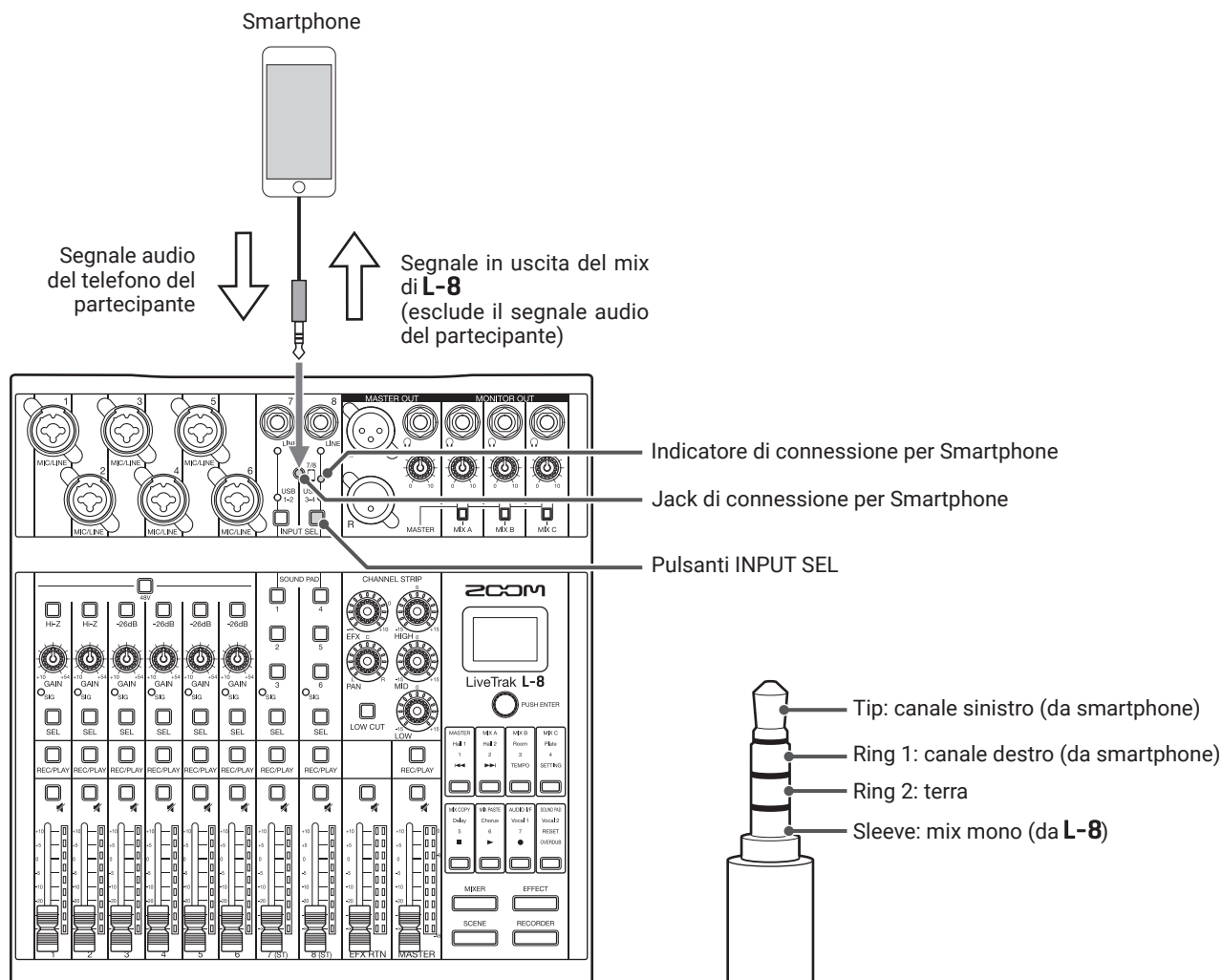
5. Premete .

Copia il mix dalla sorgente alla destinazione.




## Collegare gli smartphone

**L-8** ha un jack di connessione per smartphone. Collegando uno smartphone a questo jack, usando un cavo con connettore mini a 4 poli (TRRS), il segnale audio dello smartphone può essere inviato in ingresso sul canale 8 di **L-8**. Inoltre, il segnale in uscita del mix di **L-8** può essere inviato in ingresso sullo smartphone. Questa funzione consente agli ospiti di partecipare telefonicamente a un podcast.



**1.** Collegate uno smartphone al jack di connessione per smartphone su **L-8**.

**2.** Premete  relativamente al canale 8 per far accendere l'indicatore dell'ingresso smartphone (→ ["Commutare gli ingressi del canale 7 e 8" a pagina 29](#)).

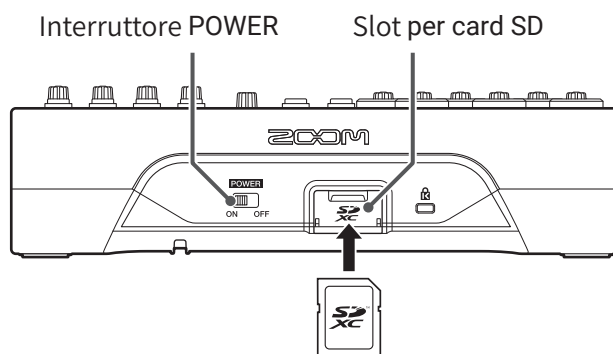
### SUGGERIMENTI

- **L-8** fa ritornare il segnale in uscita allo smartphone, ma questo segnale in uscita non comprende il suono proveniente dallo smartphone, per cui gli ospiti che partecipano telefonicamente non sentono eco.
- Si può usare un cavo stereo con mini jack invece di uno con mini jack a 4 poli (TRRS) per collegare uno smartphone. In tal caso, il segnale audio dallo smartphone sarà inserito su **L-8**, ma il segnale in uscita del mix di **L-8** non sarà inviato in ingresso sullo smartphone.

# Registrazione e riproduzione

## Prepararsi a registrare


### Inserire card SD



1. Impostate  su OFF.

2. Aprite il coperchio dello slot per card SD, e inserite una card SD completamente nello slot.  
Per togliere la card SD, spingetela ulteriormente nello slot e poi tiratela fuori.

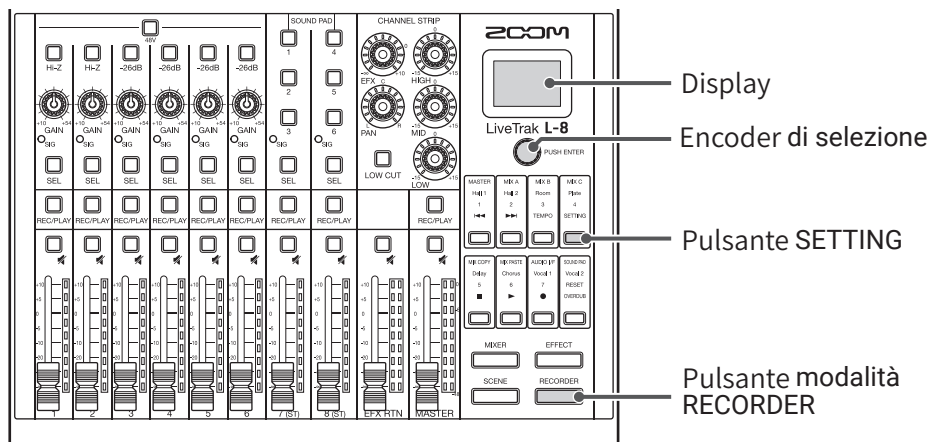
#### NOTE






- Disabilitate la protezione da scrittura sulla card SD prima di inserirla.
- Impostate sempre  su OFF prima di inserire o togliere una card SD.  
Inserire o togliere una card mentre l'unità è accesa potrebbe provocare la perdita dei dati.
- Inserendo una card SD, assicuratevi di inserire il lato corretto col lato giusto rivolto verso l'alto, come illustrato.
- Se non è caricata una card SD, la registrazione e la riproduzione non saranno possibili.
- Formattate la card SD ( → ["Formattare le card SD" a pagina 92](#) )
- Usate una card SD che sia Class 10 o più.
- Formattate la card SD prima di registrare a 96 kHz. Senza una formattazione precedente, si può verificare lo skipping in fase di registrazione.



## Creare nuovi project

**L-8** gestisce dati di registrazione e riproduzione in unità dette project.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per selezionare **PROJECT > NEW PROJECT**.
4. Ruotate  per selezionare **YES**, e premete .



### NOTE

- Vd. ["Project" a pagina 66](#) per informazioni sui project.
- Quando è creato un nuovo project, esso si avvierà con le impostazioni attuali del mixer.

### SUGGERIMENTI

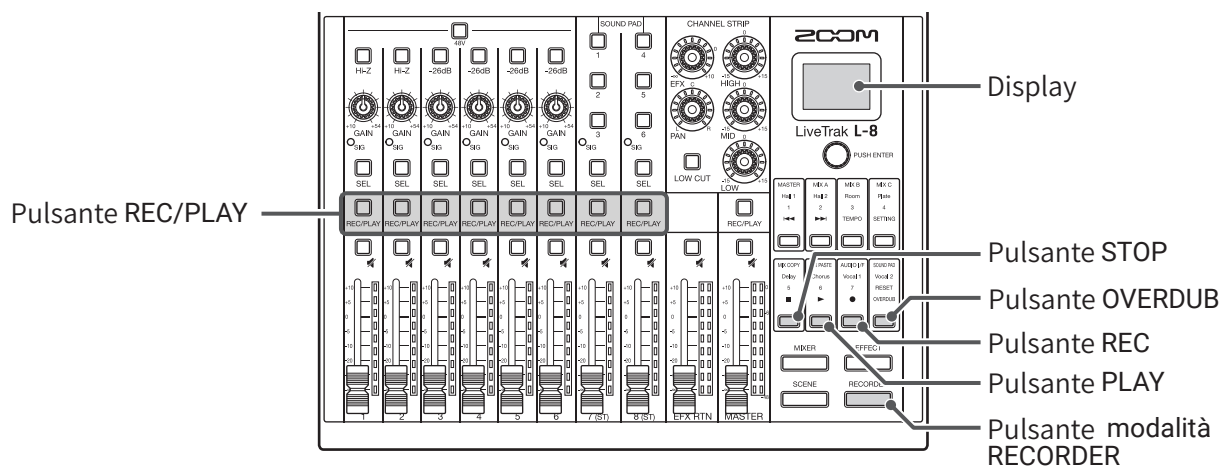
All'accensione, **L-8** carica automaticamente l'ultimo project usato.


# Registrazione/sovraregistrazione ed eseguire registrazioni

**L-8** ha funzioni di registratore che consentono la registrazione simultanea di un massimo di 12 tracce e la riproduzione simultanea di un massimo di 10 tracce.



I segnali in ingresso di ogni canale e il segnale in uscita del master fader possono essere registrati ed eseguiti.


## Registrazione




**1.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.



**2.** Usate  per attivare/disattivare la sovraregistrazione.

-  acceso (on): sovrascrive sul project attuale
-  spento (off): crea un nuovo project e registra su di esso

**3.** Premete  relativamente ai canali da registrare finché i loro pulsanti non sono rossi.

**4.** Premete  per farlo accendere e avviare lo standby di registrazione.

### SUGGERIMENTI

Se il project attuale ha già un file registrato, e  è spento, premere  creerà un nuovo project e poi avvierà lo standby di registrazione.

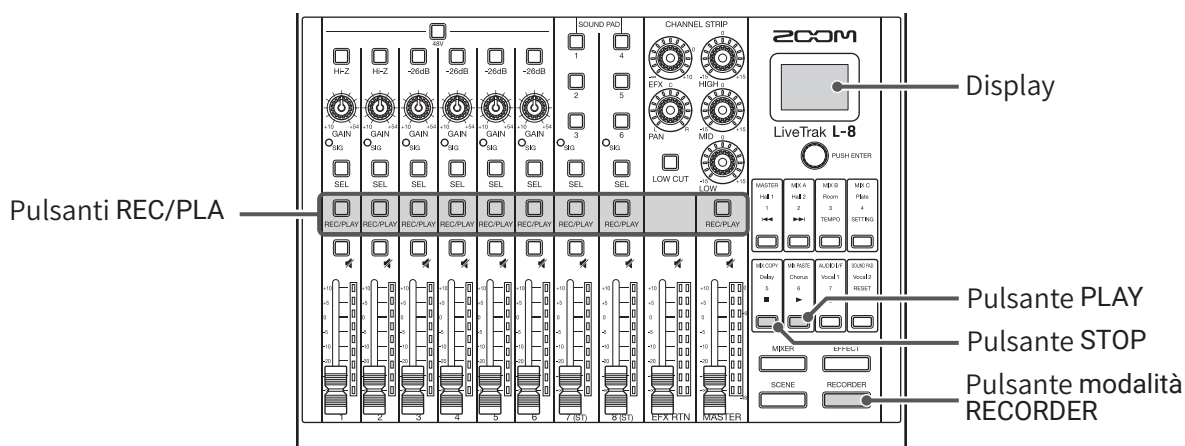
**5.** Premete  per accenderlo e avviare la registrazione.

## 6. Premete per fermare la registrazione.

### NOTE

- Le tracce di registrazione dei canali 7 e 8 sono stereo.
- Punch in/out ( → [“Rifare parti di registrazione \(punch in/out\)”](#) a pagina 45)
- Avviare automaticamente la registrazione ( → [“Avviare automaticamente la registrazione”](#) a pagina 48)
- Catturare l'audio prima dell'avvio della registrazione ( → [“Pre-registrare prima dell'avvio della registrazione”](#) a pagina 50)
- Quando si ferma la registrazione, appare “Please wait” sul display. Non spegnete l'unità e non rimuovete la card SD mentre appare questo messaggio. Ciò potrebbe provocare la perdita dei dati o un malfunzionamento.



## Eseguire le registrazioni



## 1. Premete per farlo accendere. Si apre la schermata RECORDER.

## 2. Premete relativamente ai canali da eseguire, finché i loro pulsanti non diventano verdi.

## 3. Premete per avviare la riproduzione.

-  acceso: in riproduzione
-  lampeggiante: in pausa

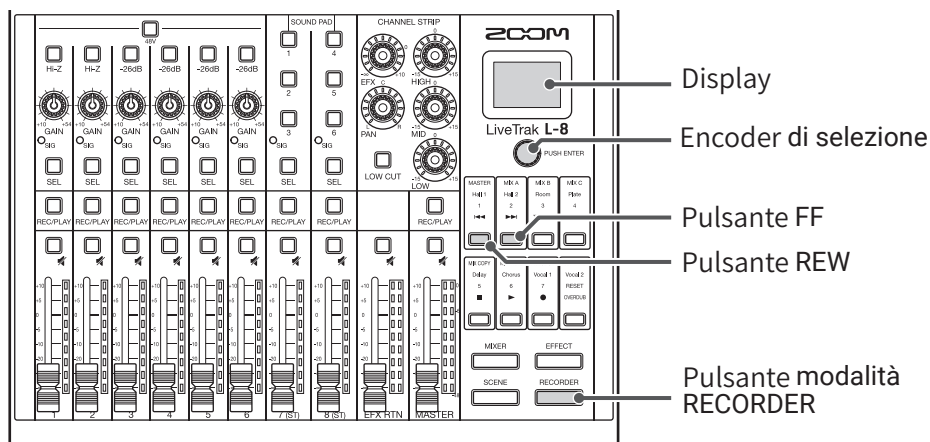
## 4. Premete per fermare la riproduzione.

### NOTE



- Le tracce di riproduzione dei canali 7 e 8 sono stereo.
- I segnali in riproduzione sono inseriti prima della sezione equalizzatore, per cui le loro impostazioni di EQ e pan possono essere regolate durante la riproduzione. ( → [“Diagramma a blocchi del mixer”](#) a pagina 112)
- Selezionare project per la riproduzione ( → [“Selezionare project per la riproduzione”](#) a pagina 51)
- Cambiare modalità di riproduzione ( → [“Cambiare modalità di riproduzione”](#) a pagina 90)
- Gli altri canali non possono essere riprodotti quando il canale MASTER è in riproduzione.

## Aggiungere marker




Aggiungere marker nei punti desiderati facilita lo spostamento su quelle posizioni.



## Aggiungere marker in registrazione e riproduzione

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  in registrazione/riproduzione.

## Spostarsi in ordine di marker

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Usate questi pulsanti per spostarvi in ordine di marker.  
Passare al marker successivo: premete   
Passare al marker precedente: premete 

### NOTE

Controllare e cancellare marker nei project ( → [“Controllare, cancellare e spostarsi sui marker” a pagina 71](#))

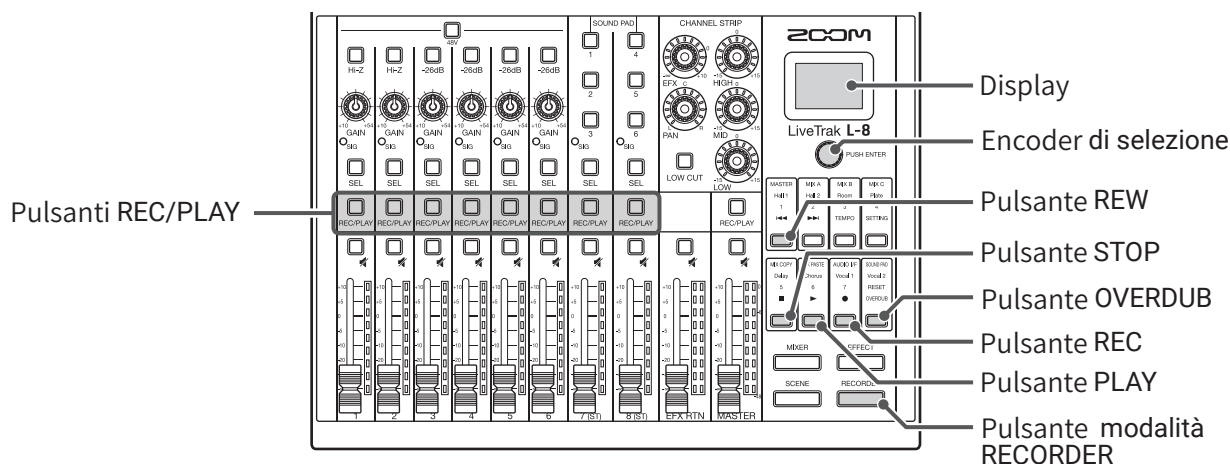
### SUGGERIMENTI









- Si possono aggiungere fino a 99 marker su un project.
- E' possibile cancellare un marker premendo  quando si è sulla posizione del marker stesso.

## Rifare parti di registrazione (punch in/out)

Punch in/out è una funzione utilizzabile per ri-registrare parti di tracce già registrate. "Punch in" significa commutare lo status della traccia da riproduzione a registrazione. "Punch out" significa commutare lo status della traccia da registrazione a riproduzione.


Con **L-8**, il punch in/out può essere eseguito utilizzando i pulsanti posti sul lato superiore.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per attivarlo (facendolo accendere).
3. Premete  ripetutamente relativamente ai canali da rifare, finché non diventano rossi.
4. Premete  o ruotate  verso sinistra per portarvi prima della parte da ri-registrare.
5. Premete  per avviare la riproduzione.
6. Premete  sulla posizione in cui far partire la ri-registrazione (punch in).
7. Premete  per terminare la ri-registrazione (punch out).

### NOTE

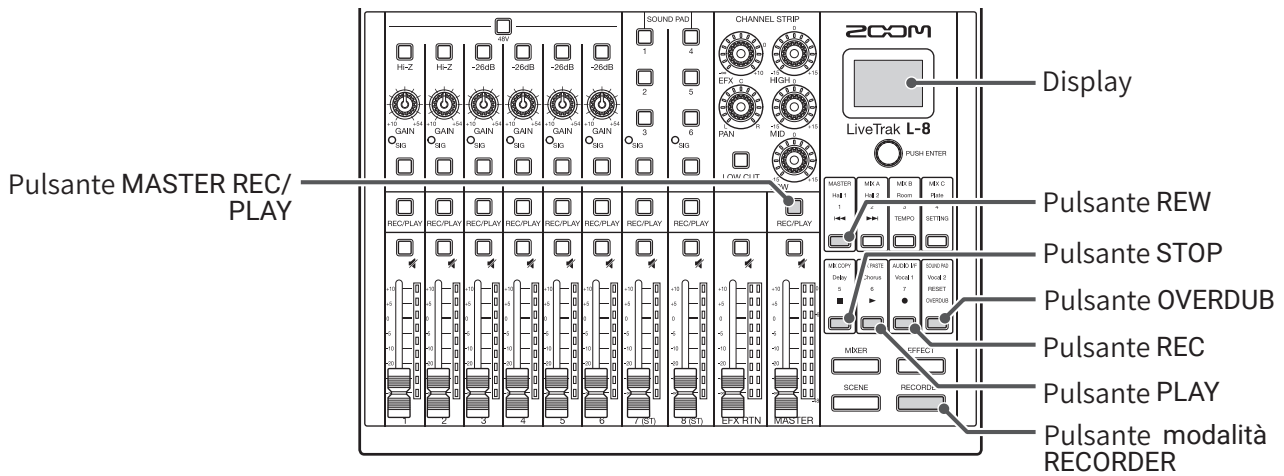
- Il punch in/out sovrascrive le registrazioni.
- E' possibile eseguire il punch in/out fino a 10 volte, ogni volta che si avvia la riproduzione.

8. Premete  per fermare la riproduzione.

# Mixare le tracce

E' possibile registrare un mix stereo finale su traccia master.

I segnali sono inviati alla traccia master dopo il passaggio dal master fader.





## Mixare su traccia master


1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.


2. Premete  per attivarlo (facendolo accendere).


### NOTE


- Regolate volume e pan di ogni traccia registrata prima di iniziare.
- Mixando, impostate la frequenza di campionamento su 44.1 kHz o 48 kHz.  
Se la frequenza di campionamento è 96 kHz,  non può essere su ON.

3. Premete  ripetutamente finché non diventa rosso.

4. Premete  per tornare all'inizio della registrazione.

5. Premete  per avviare lo standby di registrazione.


6. Premete  per avviare la registrazione.

7. Premete  per terminare il mixaggio.

## Eseguire la traccia master


---

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete MASTER  ripetutamente finché non diventa verde.

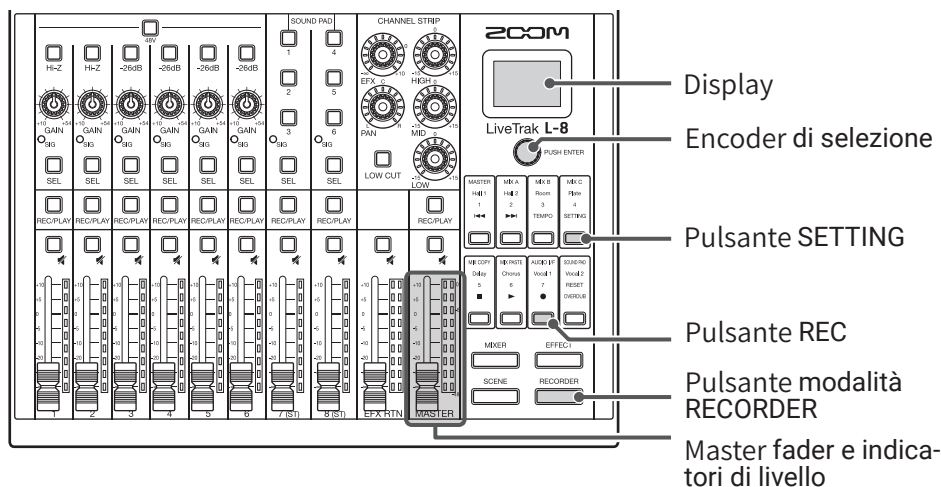
3. Premete .






### NOTE

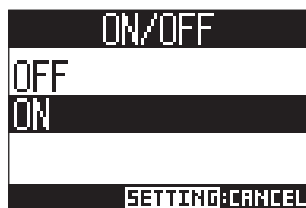
- Per fermare la riproduzione della traccia master, premete MASTER  ripetutamente fino a farlo spegnere.
- Quando la traccia master è in esecuzione, le altre tracce non saranno riprodotte.
- Per ascoltare la riproduzione della traccia master in cuffia, collegati ai jack MONITOR OUT PHONES A-C, impostate gli interruttori MONITOR OUT A-C su MASTER.

# Avviare automaticamente la registrazione

La registrazione può essere avviata e fermata automaticamente in risposta al livello, dopo il passaggio dal master fader.




1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per selezionare REC/PLAY > AUTO REC > ON/OFF.
4. Ruotate  per selezionare ON, e premete .




## NOTE


Eseguire impostazioni aggiuntive per la registrazione automatica ( → [“Cambiare le impostazioni della registrazione automatica” a pagina 86](#) )

5. Premete  ripetutamente per aprire la schermata RECORDER.

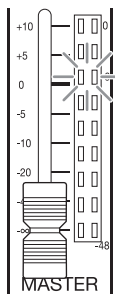
## SUGGERIMENTI

Premete  per tornare alla schermata RECORDER.



6. Premete  per farlo accendere e passare in standby di registrazione.

Gli indicatori di livello MASTER lampeggiano al livello che provoca l'avvio automatico della registrazione.



#### SUGGERIMENTI

La registrazione si avvia automaticamente quando l'ingresso supera il livello impostato (visualizzato dagli indicatori di livello MASTER).

La registrazione può essere impostata in modo che si fermi automaticamente quando l'ingresso scende sotto il livello impostato. ( → ["Impostare lo stop automatico" a pagina 87](#))

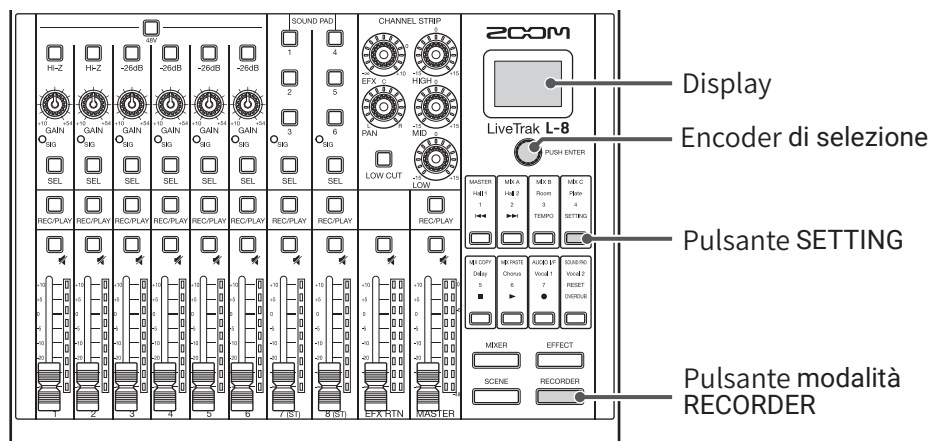
7. Premete  per terminare lo standby di registrazione o per fermare la registrazione.






#### NOTE

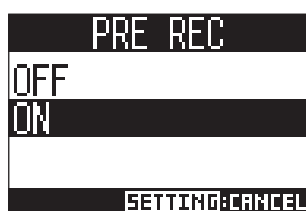
- Questa funzione non può essere utilizzata con le funzioni PRE REC, METRONOME o PRE COUNT. Quando AUTO REC è attivo, queste altre funzioni saranno disabilitate.
- Quando è abilitata la funzione OVERDUB, la funzione AUTO REC sarà disabilitata.

# Pre-registrare prima dell'avvio della registrazione

I segnali in ingresso possono essere catturati fino a 2 secondi prima dell'avvio della registrazione vera e propria (pre-registrazione). Impostare questa funzione in anticipo può essere utile quando la performance inizia improvvisamente, ad esempio.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per selezionare **REC/PLAY** > **PRE REC**.
4. Ruotate  per selezionare **ON**, e premete .

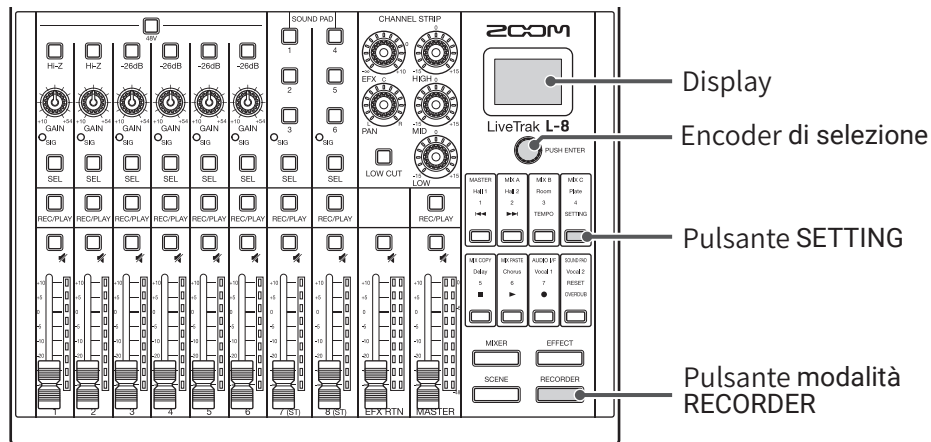



## NOTE


- Questa funzione non può essere usata con le funzioni AUTO REC, METRONOME, PRE COUNT o OVERDUB.
- Quando la funzione AUTO REC o PRE COUNT è attiva, PRE REC sarà disabilitata.
- La funzione PRE REC continua ad essere abilitata quando la registrazione è in pausa.

# Selezionare project per la riproduzione



I project salvati su card SD possono essere caricati.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

3. Usate  per selezionare PROJECT > SELECT.

4. Ruotate  per selezionare il project da caricare, e premete .



## NOTE

- Quando è caricato un project, vengono caricate anche le impostazioni del mixer salvate su quel project.
- Se la posizione effettiva del fader di canale differisce da quella del project caricato, gli indicatori di livello mostreranno la posizione del fader richiamato. Il volume non sarà cambiato finché la posizione effettiva del fader non diventa la stessa della posizione richiamata.
- Passando a un project diverso, le impostazioni del mixer del project attuale sono salvate nel file d'impostazioni nella cartella del project.

# Funzioni SOUND PAD

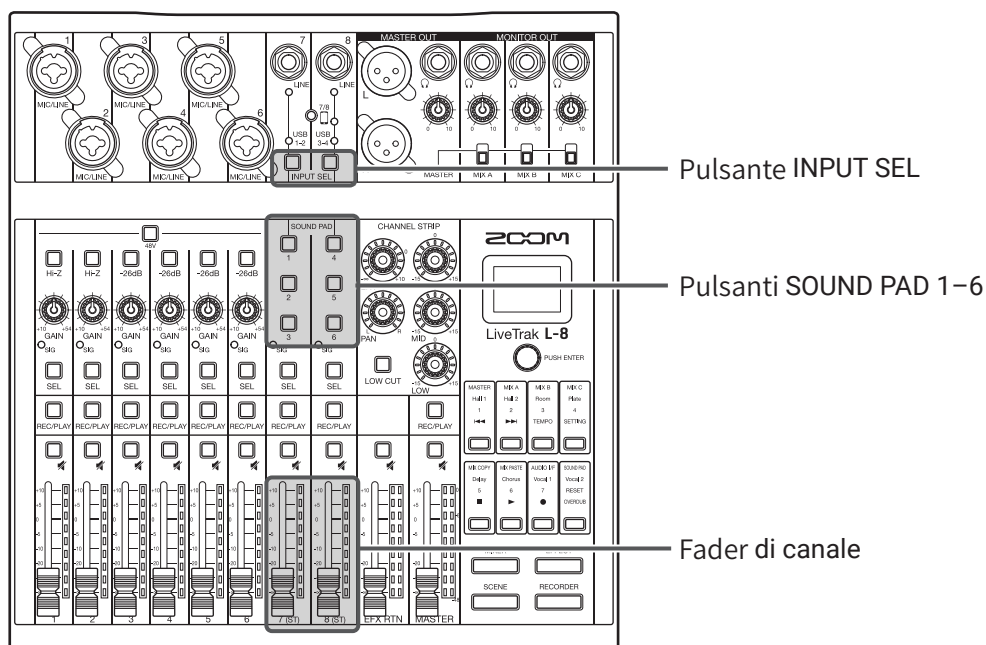
I file audio (in formato WAV) possono essere assegnati ai pulsanti SOUND PAD 1-6. Premetene uno per eseguire il file assegnato. Si possono impostare il livello e il metodo di riproduzione per ogni pad. Ciò è utile, ad esempio, per eseguire suoni effetto durante un podcast e in streaming, così come pure durante le esecuzioni live musicali e in teatro.


## NOTE

Quando la frequenza di campionamento di **L-8** è su 96 kHz, la funzione SOUND PAD non può essere usata.

## Eseguire suoni coi pulsanti SOUND PAD

All'uscita dalla fabbrica, **L-8** contiene 13 suoni, 6 dei quali già assegnati ai pulsanti SOUND PAD.



1. Premete  relativamente ai canali 7 e 8, per commutarne l'ingresso sui pulsanti SOUND PAD, che si accendono se hanno già suoni assegnati.
  - SOUND PAD 1, 2 e 3 vanno in ingresso sul canale 7.
  - SOUND PAD 4, 5 e 6 vanno in ingresso sul canale 8.


2. Premete un SOUND PAD.

Esegue il suono assegnato a quel SOUND PAD.

Il volume può essere regolato usando i fader dei canali 7 e 8.

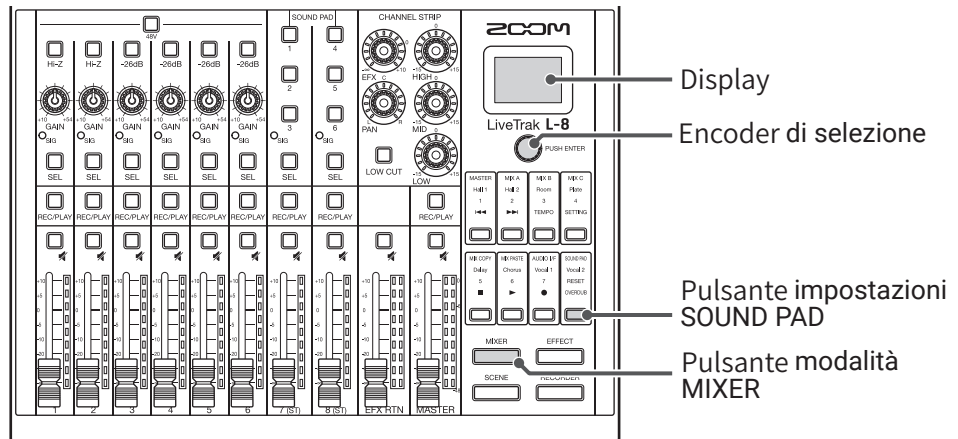
La qualità audio può essere regolata ( → [“Regolare tono e pan” a pagina 30](#)) e si può applicare un effetto ( → [“Usare gli effetti incorporati” a pagina 31](#)) allo stesso modo usato per gli altri canali.

## NOTE

Si può fermare la riproduzione SOUND PAD su un canale, premendo  4 volte.

## Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD

I suoni incorporati e i file audio salvati su una card SD possono essere assegnati ai pulsanti SOUND PAD. Inoltre, **L-8** può registrare suoni direttamente per l'assegnazione ai pulsanti SOUND PAD. (Il suono del mix MASTER è registrato.)



## Assegnare suoni incorporati e file audio salvati su card SD

### NOTE


Prima di assegnare un file audio salvato su card SD, usate un computer per salvare il file sulla card in una directory qualunque, che non sia la cartella PROJECT.

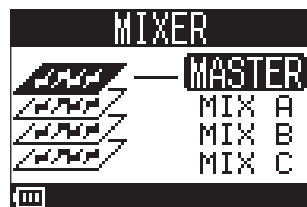
( → ["Lettore di card" a pagina 82](#) )


La funzione SOUND PAD supporta i seguenti tipi di file.



- Formato del file: WAV
- Frequenza di campionamento: 44.1/48 kHz
- Bit rate: 16/24-bit
- Canali: mono/stereo

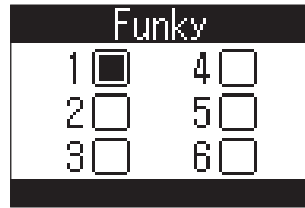
La frequenza di campionamento del file audio deve coincidere con l'impostazione SAMPLE RATE di **L-8**.

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata MIXER.





2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SOUND PAD.

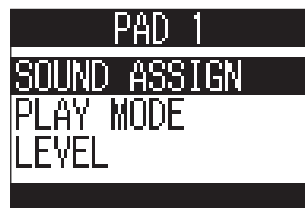
3. Ruotate  per selezionare SOUND PAD (1-6) per l'assegnazione del file sonoro, e premete .



#### SUGGERIMENTI

Si può selezionare un SOUND PAD per l'assegnazione del file audio anche premendolo.

4. Ruotate  per selezionare SOUND ASSIGN, e premete .

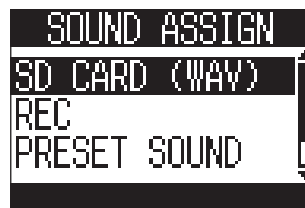


5. Per assegnare un suono incorporato:

Ruotate  per selezionare PRESET SOUND, e premete .

Per assegnare un file audio salvato su card SD:



Ruotate  per selezionare SD CARD (WAV), e premete .



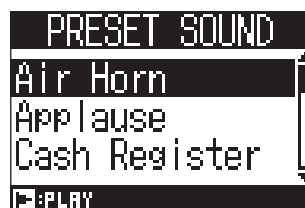
Le fonti sonore incorporate o i file audio salvati su card SD appaiono nell'elenco.

#### NOTE

Selezionate NONE per non assegnare nessun file audio a un SOUND PAD.

6. Ruotate  per selezionare il file audio da assegnare, e premete .


Ciò assegna il file audio al SOUND PAD selezionato.




#### SUGGERIMENTI

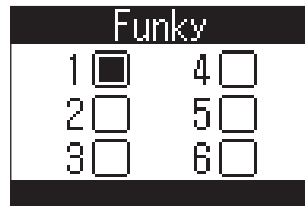
I file audio possono essere ascoltati selezionandoli e premendo .

# Registrare direttamente e assegnare suoni ai pulsanti SOUND PAD

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata MIXER.



2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SOUND PAD.

3. Ruotate  per selezionare il SOUND PAD (1-6) per l'assegnazione del file, e premete .




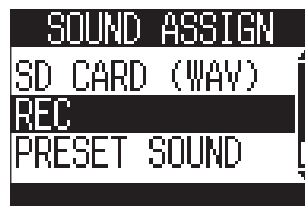
## SUGGERIMENTI


E' possibile selezionare un SOUND PAD per l'assegnazione del file premendolo.

4. Ruotate  per selezionare **SOUND ASSIGN**, e premete .



5. Ruotate  per selezionare **REC**, e premete .



6. Premete .

Si avvia la registrazione. Il suono del mix di MASTER OUT è registrato. Premetelo ancora per fermare la registrazione e assegnare il file audio registrato al SOUND PAD selezionato.



#### **NOTE**

- Il file audio registrato è salvato nella cartella "SOUND\_PAD" con un nome che unisce il numero di pad, la data e un numero sequenziale. (Esempio di nome di file: P1\_0101\_001.WAV)
- Se ne possono salvare fino a 1000.
- La frequenza di campionamento del file audio dipende dalla frequenza di campionamento impostata su **L-8**.
- Il bit rate dipende dall'impostazione di registrazione.
- La lunghezza massima di registrazione è 2 ore.
- Durante la registrazione, le impostazioni PRE REC, AUTO REC, METRONOME e LATENCY ADJUST non sono applicate.

---

#### **SUGGERIMENTI**

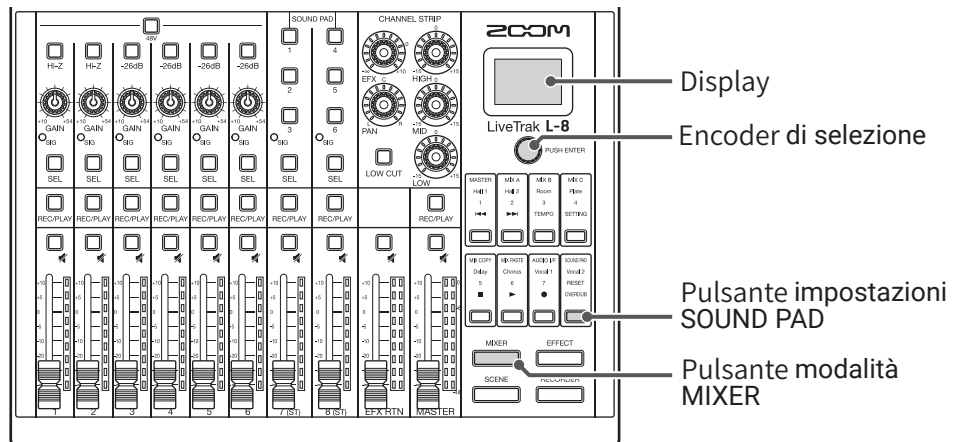
Durante la registrazione, i pulsanti SOUND PAD possono essere usati per eseguire i loro suoni.





---

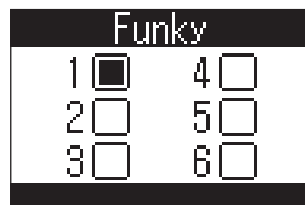


# Cambiare metodo di riproduzione del SOUND PAD

Per ogni SOUND PAD, è possibile cambiare il metodo di riproduzione del suono usato quando il pad è premuto.





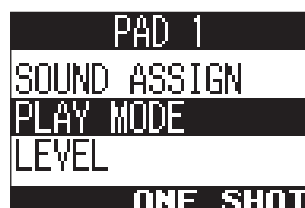
1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata MIXER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SOUND PAD.
3. Ruotate  per selezionare il SOUND PAD (1-6) per l'impostazione del metodo di riproduzione, e premete .




## SUGGERIMENTI

E' possibile selezionare un SOUND PAD per l'assegnazione del file premendolo.

4. Ruotate  per selezionare **PLAY MODE**, e premete .



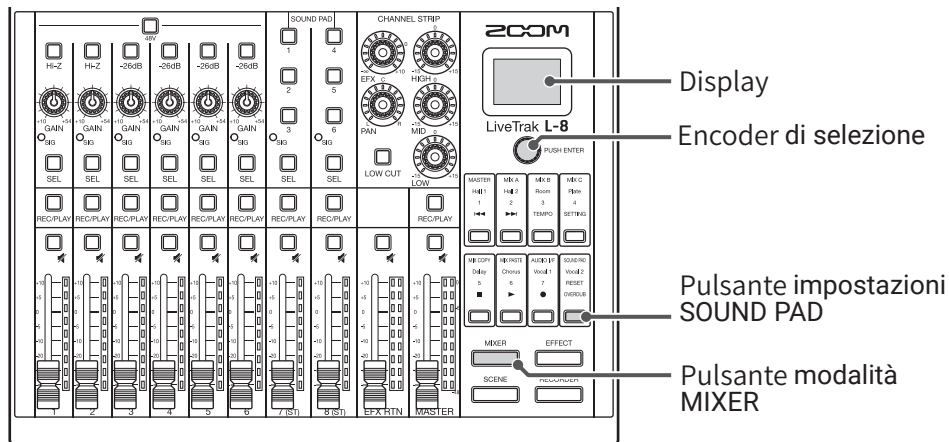
5. Ruotate  per selezionare il metodo di riproduzione, e premete .







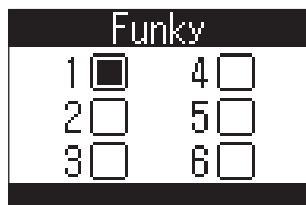
Impostazione	Spiegazione
ONE SHOT	Premete il SOUND PAD per eseguire il file una volta fino alla fine per poi fermarsi. Premete il SOUND PAD durante la riproduzione per far ripartire la riproduzione dall'inizio.
LOOP	Premendo il pad si avvia e si ferma la riproduzione alternativamente. La riproduzione in loop continua finché non la fermate.
HOLD	La riproduzione in loop continua mentre il SOUND PAD è premuto. La riproduzione si ferma quando è rilasciato.

# Cambiare i livelli di riproduzione dei SOUND PAD

Per ogni SOUND PAD, è possibile variare i livelli di volume usati quando il pad è premuto.





1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata MIXER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SOUND PAD.
3. Ruotate  per selezionare un SOUND PAD (1-6) per la regolazione del livello di volume, e premete .





## SUGGERIMENTI

E' possibile selezionare un SOUND PAD per la regolazione del livello di volume premendolo.

4. Ruotate  per selezionare **LEVEL**, e premete .



---

5. Ruotate  per regolare il volume, e premete .

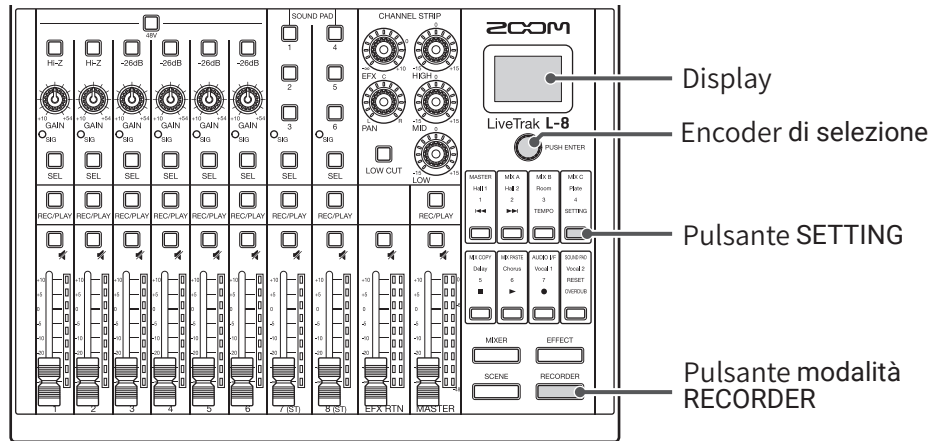
Il livello audio è impostabile su  $-\infty$  o su una gamma che va da  $-48.0$  a  $+10.0$  dB (a incrementi di  $0.5$ dB).




# Metronomo

Il metronomo di **L-8** ha volume regolabile, suono selezionabile e una funzione precount. Il volume può essere regolato anche separatamente per ogni uscita. Le impostazioni del metronomo sono salvate separatamente con ogni project.

## Abilitare il metronomo



**1.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

**2.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

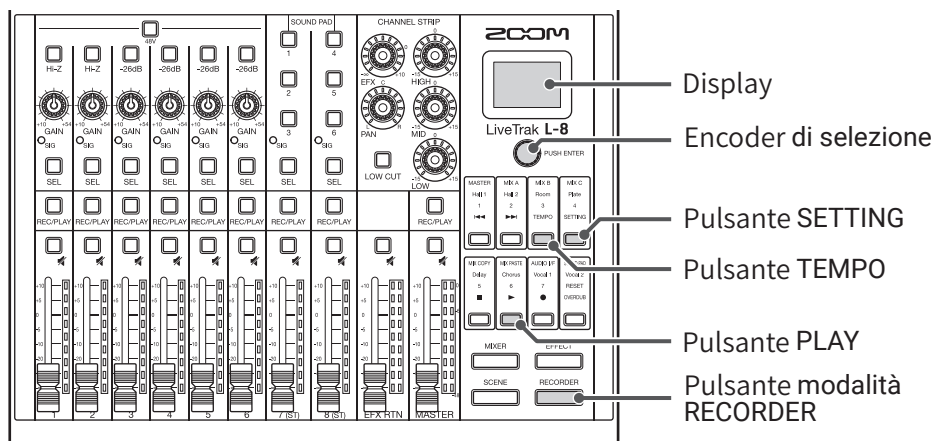
**3.** Usate  per selezionare **METRONOME** > **CLICK**.

**4.** Ruotate  per decidere quando il metronomo deve emettere suoni, e premete .





Impostazione	Spiegazione
OFF	Il metronomo non emette suoni.
REC AND PLAY	Il metronomo emette suoni in registrazione e riproduzione.
REC ONLY	Il metronomo emette suoni solo in registrazione.
PLAY ONLY	Il metronomo emette suoni solo in riproduzione.

## Cambiare impostazioni al metronomo





## Cambiare tempo al metronomo

**1.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

**2.** Premete  per farlo accendere.  
Il tempo attuale appare sul display.

**3.** Seguite una di queste procedure per cambiare il tempo.


- Ruotate  PUSH ENTER
- Premete  ripetutamente al tempo che volete impostare






## Impostare il precount

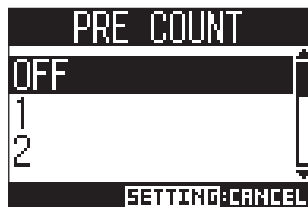
Si può eseguire un count col metronomo prima di avviare la registrazione/riproduzione.

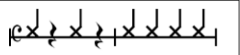
**1.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

3. Usate  per selezionare **METRONOME** > **PRE COUNT**.

4. Ruotate  per selezionare il comportamento del precount, e premete .




Impostazione	Spiegazione
OFF	Nessun precount.
1-8	Prima della registrazione/riproduzione, il precount sarà eseguito per un numero di volte impostato (1-8).
SPECIAL	Prima della registrazione/riproduzione, il precount sarà eseguito come illustrato sotto. 


#### NOTE


- Il precount è abilitato anche in riproduzione.
- Questa funzione non può essere usata con la funzione AUTO REC. Quando AUTO REC è attiva, la funzione PRE COUNT sarà disabilitata.
- Questa funzione non può essere usata con la funzione PRE REC. Quando PRE COUNT è attiva, la funzione PRE REC sarà disabilitata.

## Cambiare suono al metronomo

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

3. Usate  per selezionare **METRONOME** > **SOUND**.


4. Ruotate  per selezionare il tono, e premete .




## SUGGERIMENTI


Le opzioni sono BELL, CLICK, STICK, COWBELL e HI-Q.


## NOTE



Usate  per avviare il metronomo e controllarne il suono.

## Cambiare pattern al metronomo

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

3. Usate  per selezionare **METRONOME** > **PATTERN**.


4. Ruotate  per selezionare il pattern, e premete .



## SUGGERIMENTI


Le opzioni sono 1/4-8/4 e 6/8.


## NOTE

Premete  per avviare il metronomo e controllarne il pattern.

## Cambiare volume al metronomo

Il volume del metronomo può essere regolato separatamente per le uscite MASTER OUT e MONITOR OUT A-C.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.



3. Usate  per selezionare **METRONOME** > **LEVEL** > **MASTER** o **MONITOR OUT A-C**.

---

4. Ruotate  per regolare il volume, e premete .




---

#### SUGGERIMENTI

Impostabile da 0 a 100.

---

#### NOTE

Premete  per avviare il metronomo e controllarne il volume.

# Project

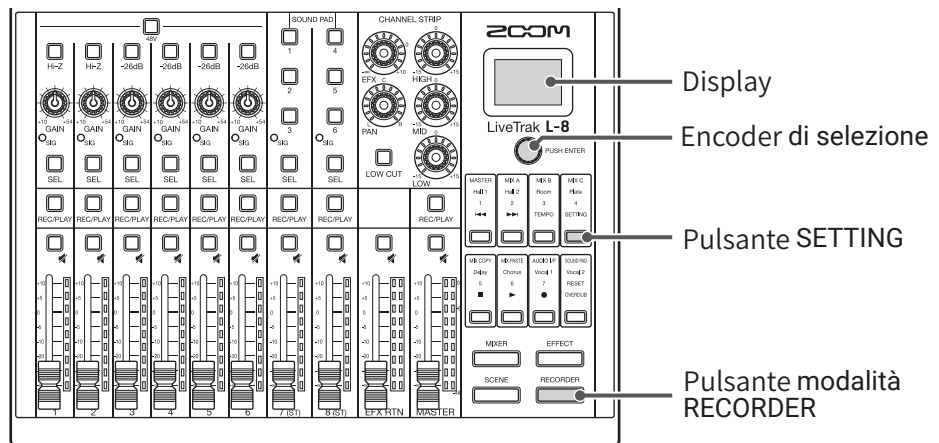
**L-8** gestisce dati di registrazione e riproduzione in unità dette project.

I dati seguenti sono salvati nei project.


- Dati audio
- Impostazioni del mixer
- Impostazioni relative all'effetto send-return
- Informazioni relative ai marker
- Impostazioni del metronomo

## Cambiare nome ai project

E' possibile cambiare il nome del project attualmente caricato.





**1.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

**2.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

**3.** Usate  per selezionare **PROJECT > RENAME**.

**4.** Editate il nome.



- Spostare il cursore o cambiare carattere: ruotate 
- Selezionare il carattere da cambiare/confermare il cambio: premete 

## NOTE

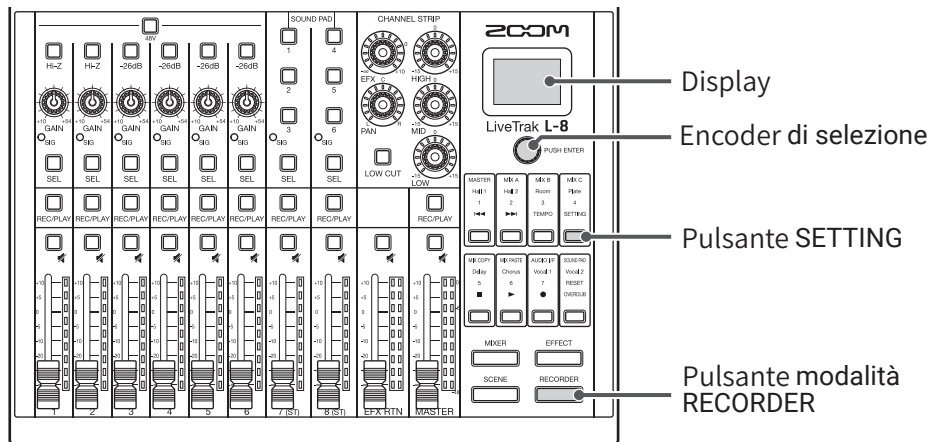
- Il nome di default del project è costituito dalla data e ora di creazione. Ad esempio, se un project è stato creato alle 6:48:20 p.m. di Giovedì 14 Marzo 2019, il nome sarà "190314\_184820" (AAMMGG\_OO MMSS).
- I nomi dei project hanno 13 caratteri.
- Si possono usare i seguenti caratteri nei nomi di project e file.  
(spazio) ! # \$ % & ' ( ) + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; = @  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [ ] ^ \_ `   
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { ~ }
- I project possono essere ordinati numericamente o alfabeticamente.
- I nomi di project/file non possono essere costituiti da soli spazi.
- Il nome del project è lo stesso del nome della cartella project su card SD.


---


5. Ruotate  PUSH ENTER per selezionare **OK**, e premete  PUSH ENTER.


# Cancellare i project



I projects all'interno della cartella selezionata possono essere cancellati.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

3. Usate  per selezionare **PROJECT > DELETE**.

4. Ruotate  per selezionare il project da cancellare, e premete .

5. Ruotate  per selezionare **YES**, e premete .

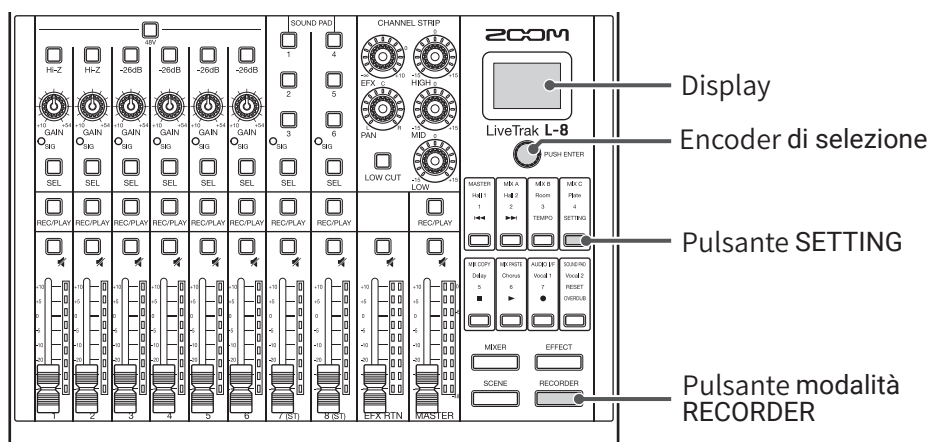


## NOTE


I project non possono essere cancellati se la loro protezione è su ON.

# Proteggere i project

Il project attualmente caricato può essere protetto dalla scrittura, per evitare di salvare, cancellare o cambiare il suo contenuto.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

3. Usate  per selezionare **PROJECT > PROTECT**.

4. Ruotate  per selezionare **ON**, e premete .

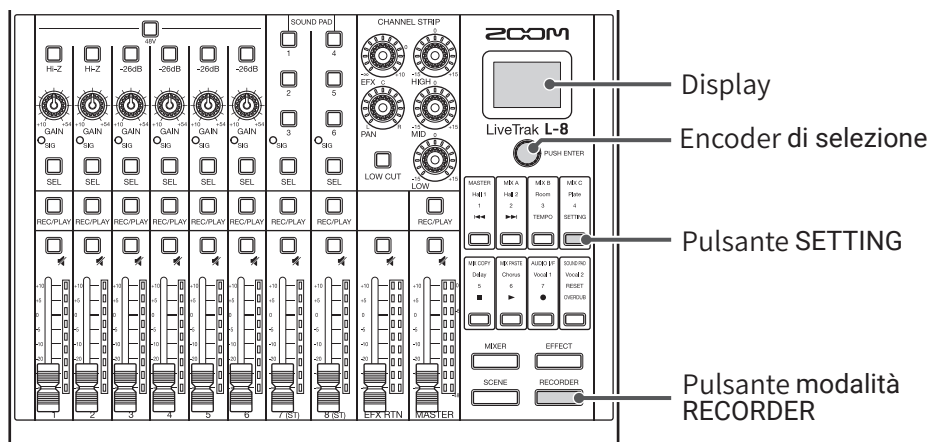







## NOTE

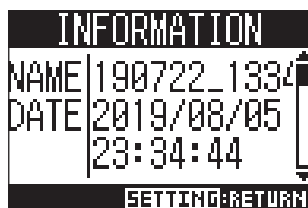
- I project non possono essere usati per la registrazione se la loro protezione è su ON. Posizionate la protezione su OFF per poter registrare.
- Quando la protezione è su OFF per un project, esso sarà sempre salvato su card SD, quando l'unità è spenta o se è caricato un altro project. Consigliamo di attivare la protezione posizionandola su ON, per evitare di salvare accidentalmente cambiamenti a un project musicale dopo che questo è stato completato.

# Controllare l'informazione del project

Si possono visualizzare varie informazioni sul project attualmente caricato.



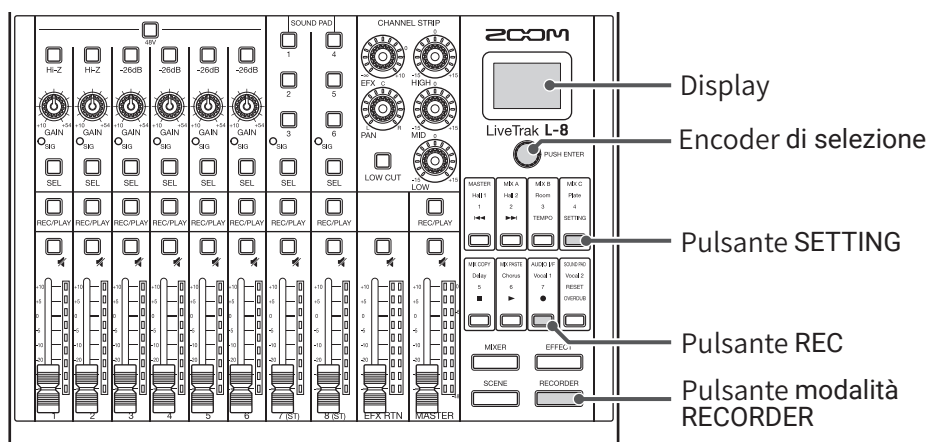
1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per selezionare **PROJECT**.
4. Ruotate  per selezionare **INFORMATION**, e premete .




Voce visualizzata	Spiegazione
NAME	Nome del project
DATE	Data di creazione del project (AAAA/MM/GG 00:MM:SS)
FMT	Formato di registrazione
SIZE	Dimensione del file
TIME	Lunghezza del project (000:MM:SS)
FILE	Informazioni su tracce e file


# Controllare, cancellare e spostarsi sui marker

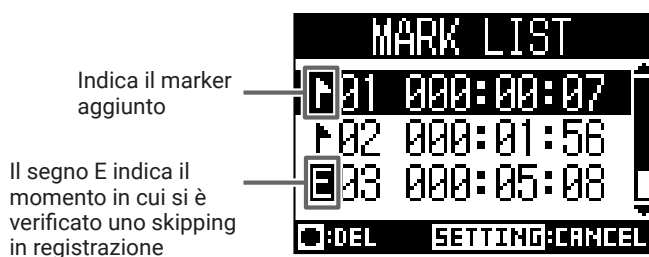
Si può aprire un elenco dei marker del project attualmente caricato, consentendo di controllarli, passare ad essi o cancellarli.






1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

3. Usate  per selezionare **PROJECT > MARK LIST**.  
Appare un elenco dei marker.



4. Selezionate un marker e spostatevi su di esso o cancellatelo.

- Selezionare un marker: ruotate 
- Passare a un marker: premete 
- Cancellare un marker: premete 

# File audio

**L-8** crea i seguenti tipi di file audio in base al canale di registrazione.

- Canali 1–6: file WAV mono
- Canali 7, 8 e MASTER: file WAV stereo

Il formato del file dipende dalla frequenza di campionamento ( → [“Cambiare la frequenza di campionamento” a pagina 97](#)) e dalla quantizzazione del bit depth ( → [“Cambiare il formato di registrazione” a pagina 85](#)) usate dall'unità.

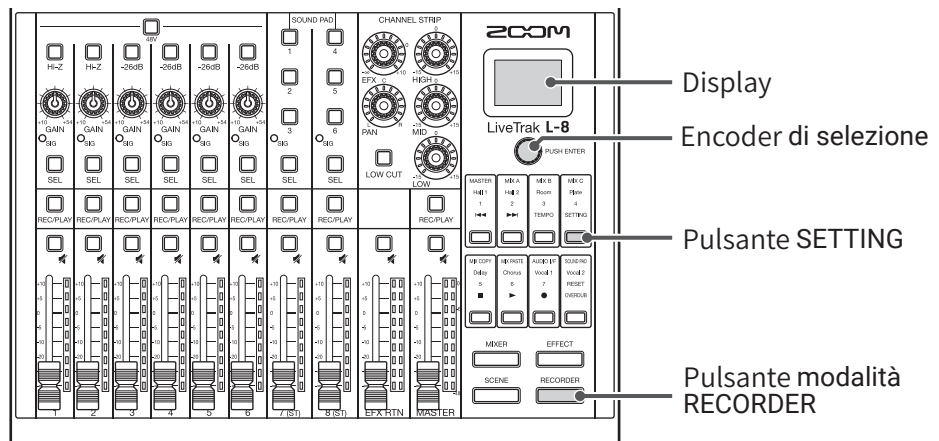
**L-8** può anche eseguire file audio creati usando un software DAW ( → [“Assegnare file audio alle tracce” a pagina 74](#)).

## NOTE


- I nomi assegnati ai file audio dipendono dai loro canali.
  - Canali 1–6: TRACK01–TRACK06
  - Canali 7–8: TRACK07\_ST, TRACK08\_ST
  - MASTER: MASTER
- Se la dimensione del file supera i 2 GB in registrazione, sarà creato automaticamente un nuovo file nello stesso project e la registrazione continuerà senza pause. In tal caso, numeri come “\_01” e “\_02” saranno aggiunti alla fine del nome del file.

## Cancellare file audio

I file audio non più necessari possono essere cancellati.





**1.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.



**2.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

**3.** Usate  per selezionare **PROJECT > FILE DELETE**.



4. Ruotate  PUSH ENTER per selezionare il file da cancellare, e premete .



5. Ruotate  PUSH ENTER per selezionare YES, e premete .



**NOTE**

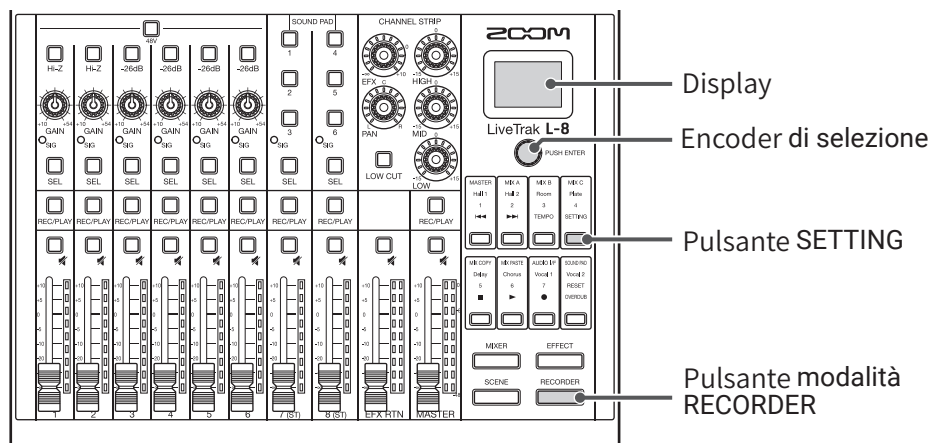
I file audio non possono essere cancellati se la protezione è su ON sui loro project.

# Assegnare file audio alle tracce


I file audio possono essere importati dai project o da altre parti su project esistenti e possono essere assegnati ai canali.


## NOTE



- Per caricare file audio da una card SD, prima usate un computer per salvare i file sulla card in una directory qualsiasi, che non sia la cartella PROJECT. ( → ["Lettore di card" a pagina 82](#) )  
Sono supportati i seguenti tipi di file audio.
  - Formato del file: WAV
  - Frequenza di campionamento: 44.1/48/96 kHz
  - Bit rate: 16/24-bit
  - Canali: Mono/stereo
- La frequenza di campionamento dei file audio deve coincidere con quella del project.
- I canali 1–6 possono avere file mono assegnati. I canali 7, 8 e MASTER possono avere file stereo assegnati.
- I file audio non possono essere assegnati se la protezione è su ON sui loro project.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.



2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

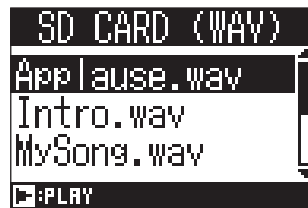
3. Usate  per selezionare **PROJECT > TRACK ASSIGN**.

4. Usate  per selezionare il file da assegnare, e premete .






- Per assegnare un file da un project: selezionate **PROJECT** > il project che ha il file da assegnare
- Per assegnare un file da card SD: selezionate **SD CARD (WAV)**

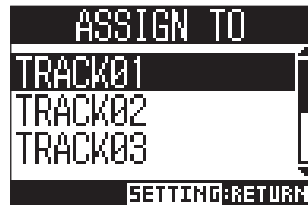
5. Ruotate  per selezionare il file da assegnare, e premete .



#### SUGGERIMENTI

I file audio possono essere ascoltati selezionandoli e premendo .

6. Ruotate  per selezionare il canale sul quale assegnare il file, e premete .



#### NOTE

- Si possono assegnare solo file WAV mono ai canali 1–6 e solo file WAV stereo ai canali 7, 8 e MASTER.
- I file non possono essere assegnati ai canali che hanno già file assegnati.
- Quando i file sono assegnati, i loro nomi saranno automaticamente cambiati in base ai loro canali assegnati.

# Interfaccia audio

---

**L-8** può essere usato come interfaccia audio USB con 12-in/4-out. Ogni segnale del canale in ingresso è sempre inviato in uscita sul corrispondente canale audio USB prima dell'applicazione del filtro low-cut e dell'equalizzatore. I canali 1-8 e l'uscita del segnale stereo dal master fader sono inviati al computer (12 canali in totale).

## NOTE

Le funzioni d'interfaccia audio non possono essere usate se la frequenza di campionamento è 96 kHz.

## Installare il driver

**1.** Scaricate "ZOOM L-8 Driver" dal sito web [zoomcorp.com](http://zoomcorp.com) sul computer.

## NOTE

- Si può scaricare l'ultima versione di "ZOOM L-8 Driver" dal sopra citato sito web.
- Scaricate il driver relativo al sistema operativo in uso.

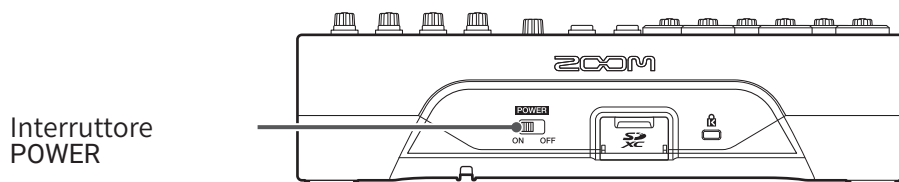
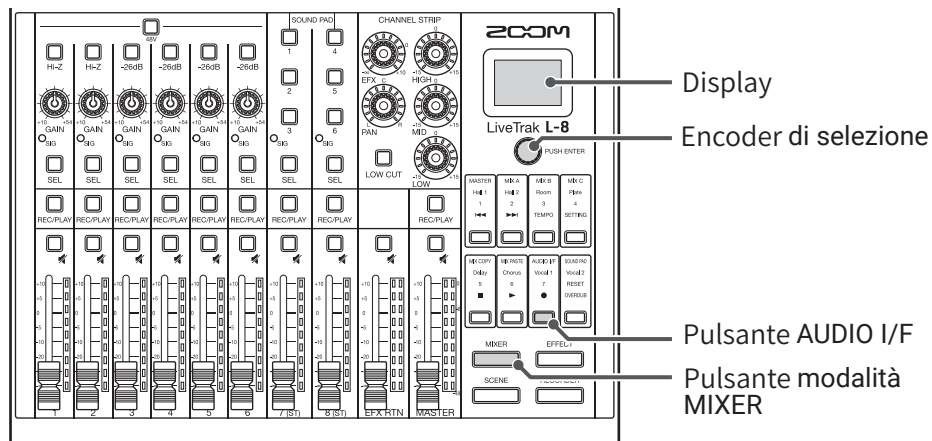
**2.** Lanciate l'installer e installate il driver.

Seguite le istruzioni che appaiono sullo schermo per installare ZOOM L-8 Driver.

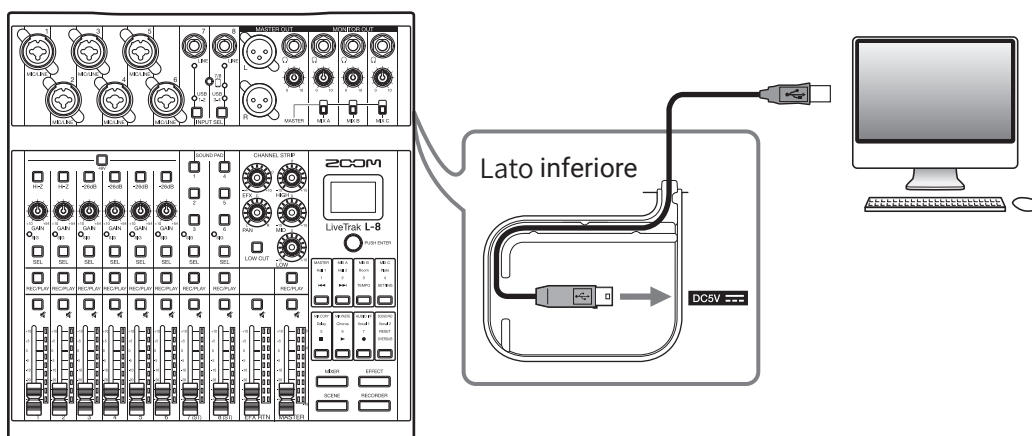
## NOTE


Vd. la Guida all'installazione acclusa al pacchetto del driver per le procedure d'installazione dettagliate.

# Collegarsi a un computer






1. Usate un cavo USB per collegare la porta micro USB a un computer.



2. Posizionate  su ON.

3. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata MIXER.

4. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata AUDIO I/F.



5. Ruotate  per selezionare **PC/Mac**, e premete .

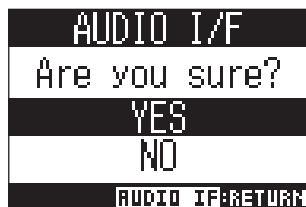


Impostazione	Spiegazione
PC/Mac	Selezionatelo quando vi collegate a un PC Windows o Mac.
iOS	Selezionatelo quando vi collegate a un dispositivo iOS o altro tipo di dispositivo class-compliant.

**NOTE**

PC/Mac vengono selezionati all'accensione. Questa impostazione non è salvata.

6. Ruotate  per selezionare **YES**, e premete .

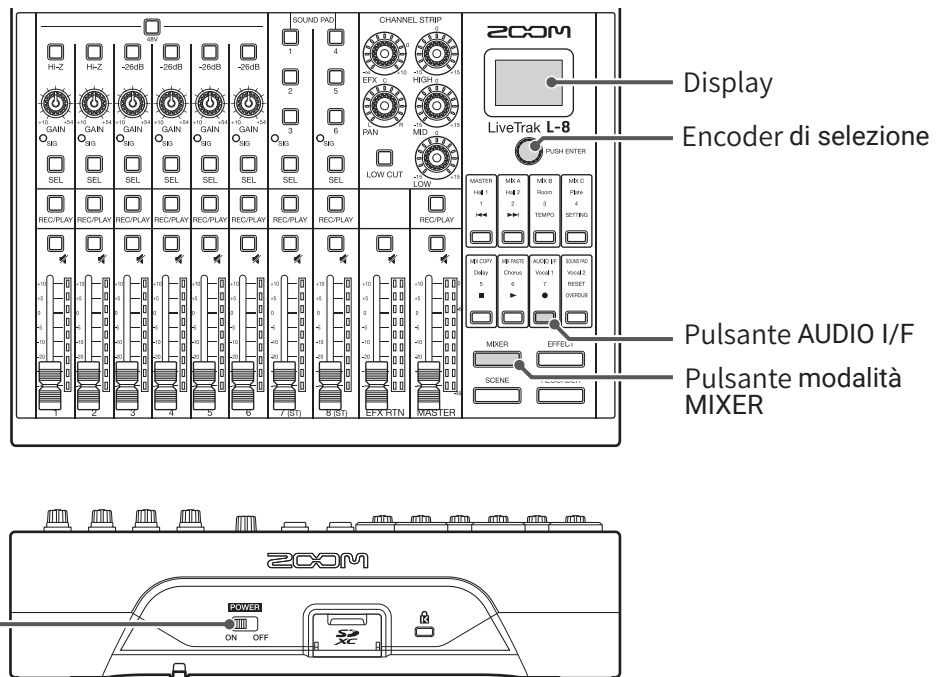



7. Selezionate **L-8** come dispositivo in ingresso e uscita sul computer collegato.


**NOTE**

I segnali in ingresso USB saranno visualizzati in ordine sul computer come MASTER L, MASTER R, CH1, CH2... CH7 L, CH7 R, CH8 L e CH8 R.



# Collegare un dispositivo iOS



1. Posizionate  su ON.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata MIXER.

3. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata AUDIO I/F.

4. Ruotate  per selezionare **iOS**, e premete .

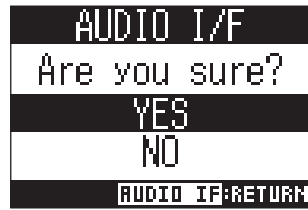


Impostazione	Spiegazione
PC/Mac	Selezionatelo quando vi collegate a un PC Windows o Mac.
iOS	Selezionatelo quando vi collegate a un dispositivo iOS o altro tipo di dispositivo class-compliant.

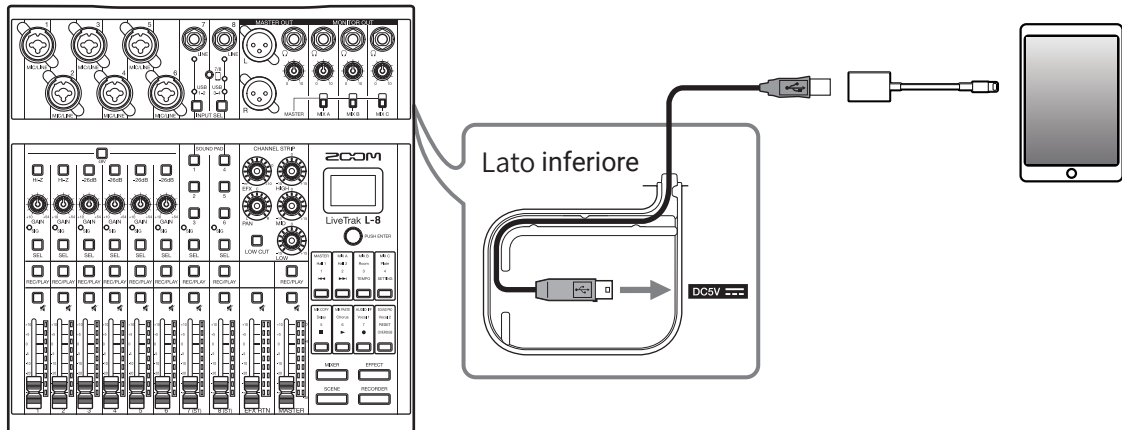
## NOTE

PC/Mac vengono selezionati all'accensione. Questa impostazione non è salvata.

5. Ruotate  PUSH ENTER per selezionare YES, e premete  PUSH ENTER.



6. Usate un USB per collegare un dispositivo iOS alla porta Micro USB.



**NOTE**

Collegandovi a un dispositivo iOS, usate un adattatore per fotocamera Lightning to USB (o Lightning to USB 3).

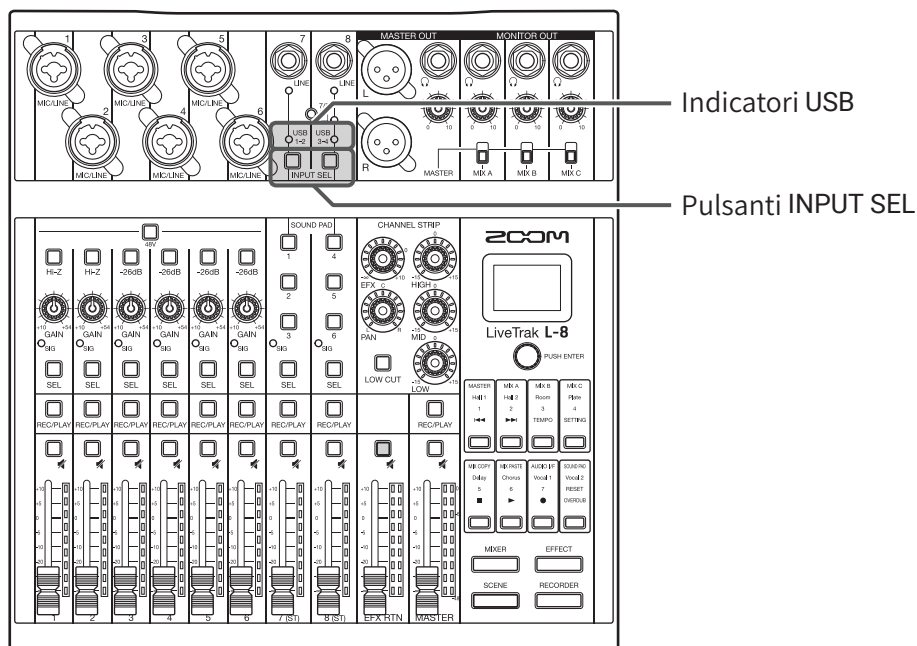
7. Selezionate **L-8** come dispositivo in ingresso e uscita sul dispositivo iOS collegato.


**NOTE**

I segnali USB in ingresso saranno visualizzati in ordine sul dispositivo iOS come MASTER L, MASTER R, CH1, CH2... CH7 L, CH7 R, CH8 L e CH8 R.



# Inviare in ingresso segnali di ritorno dal computer sui canali 7/8



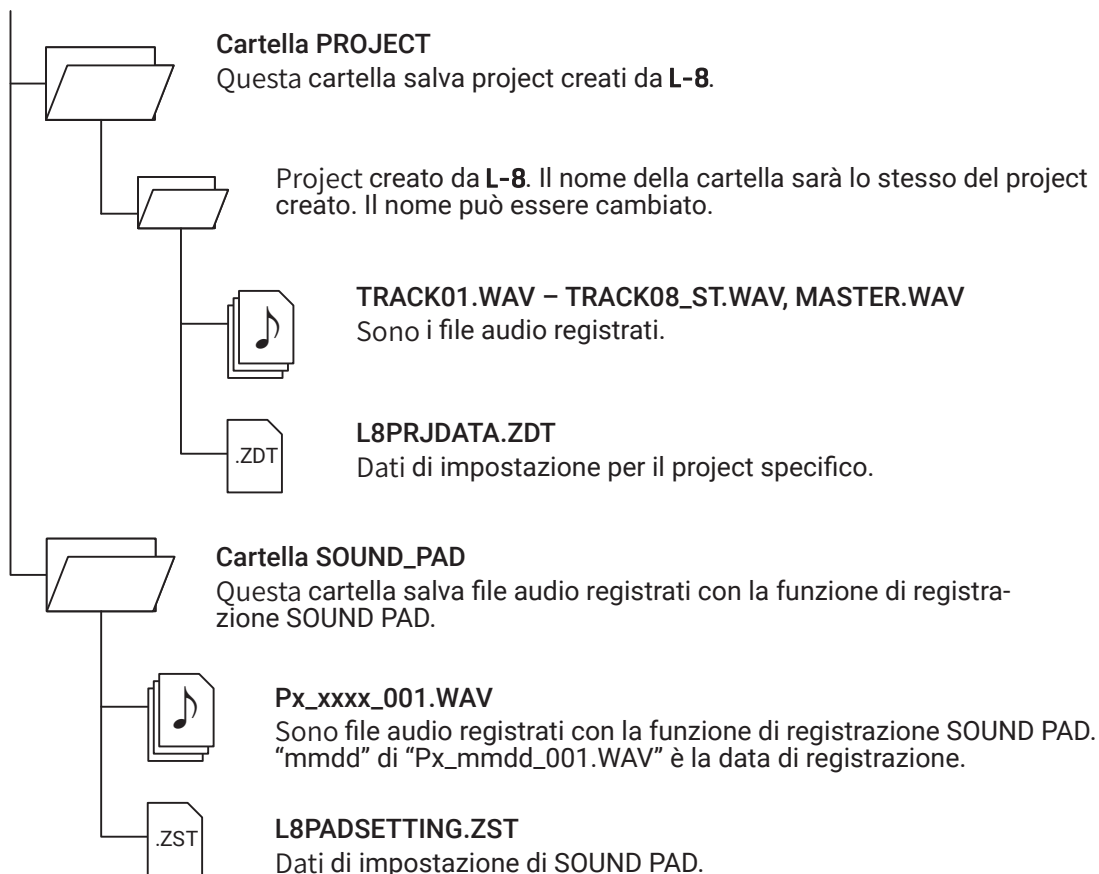
1. Premete  sul canale usato per l'ingresso, facendo accendere  $\text{USB } 1-2$  o  $\text{USB } 3-4$ .

Il segnale in ingresso sul canale è commutato sul segnale del canale audio USB (prima di EQ).

# Letto di card

## Struttura della cartella della card SD

La struttura della cartella della card SD usata da **L-8** è indicata sotto.

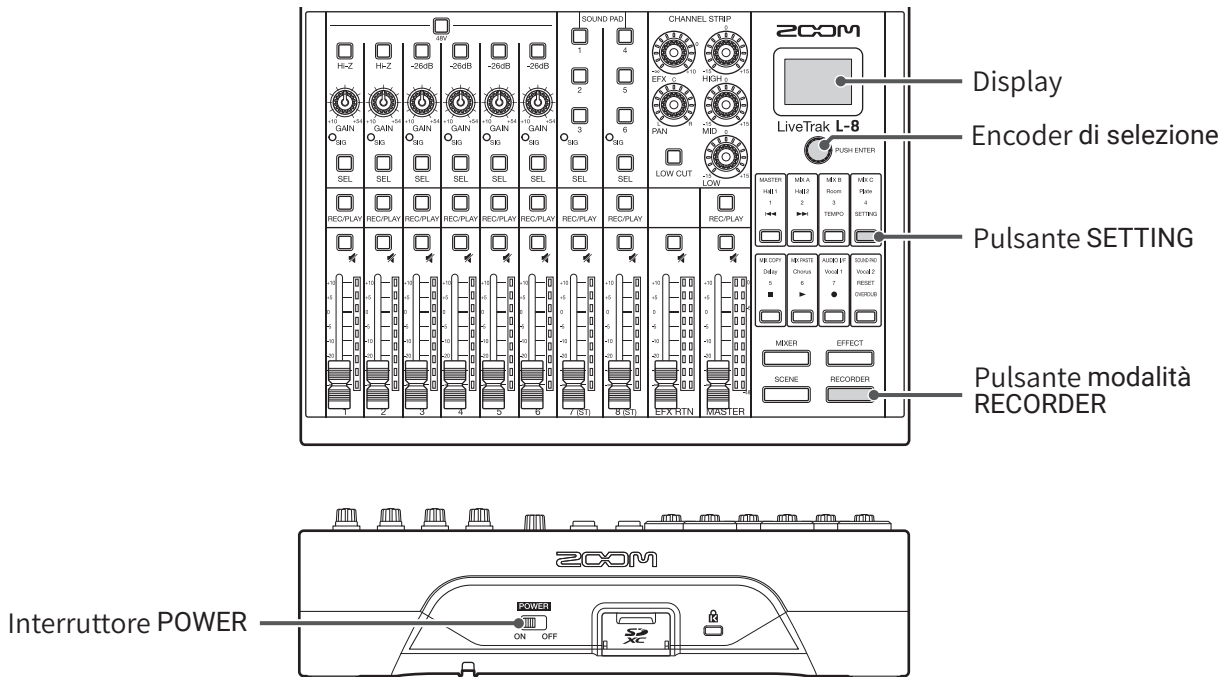


### NOTE

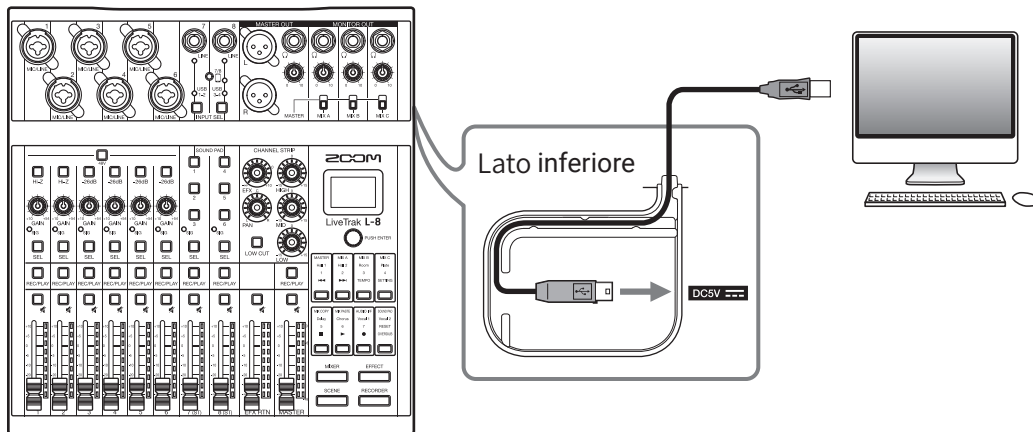
Per assegnare file audio da card SD a pulsanti e tracce SOUND PAD, salvateli in qualche punto al di fuori della cartella PROJECT.

# Usare le funzioni di lettore di card

Collegandovi a un computer, è possibile controllare e copiare i dati su card SD.



1. Usate un cavo USB per collegare la porta micro USB a un computer.



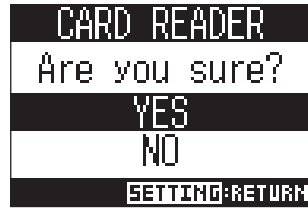
2. Impostate **POWER** su ON.

3. Premete **RECORDER** per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

4. Premete **SETTING** per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

5. Usate **PUSH ENTER** per selezionare **SD CARD** > **CARD READER**.

6. Ruotate  per selezionare YES, e premete .



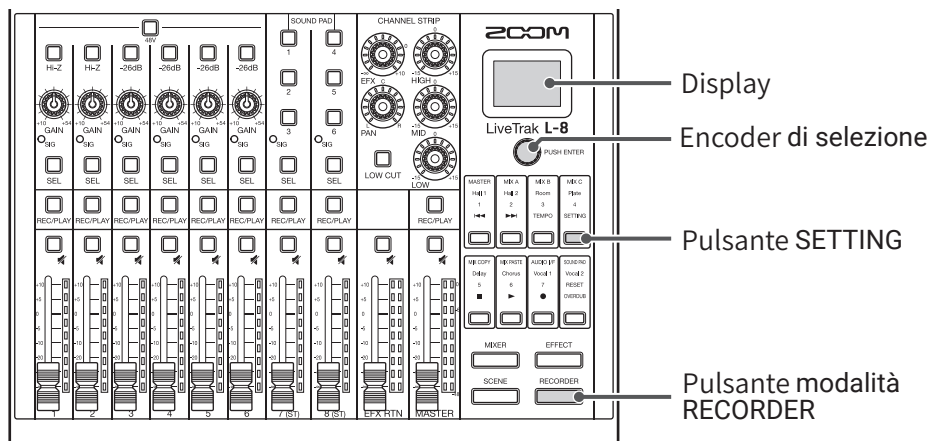
**NOTE**






Se in uso come CARD READER, le altre funzioni e i pulsanti non possono essere usati.

# Impostazioni relative a registrazione e riproduzione

## Cambiare il formato di registrazione

E' possibile cambiare il formato di registrazione in considerazione della qualità audio e della dimensione del file.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per aprire REC/PLAY > REC FORMAT.
4. Ruotate  per cambiare formato, e premete .

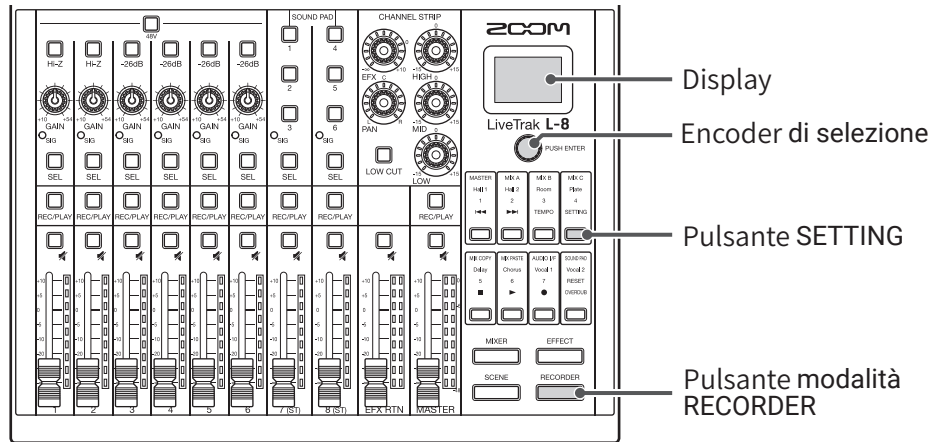


### SUGGERIMENTI






Sovrascrivendo una registrazione, essa sarà effettuata con il valore di bit depth del file originale. Ad esempio, un file registrato a 16-bit non può essere sovrascritto da una registrazione a 24-bit.

# Cambiare le impostazioni della registrazione automatica

E' possibile impostare le condizioni in cui la registrazione si avvia o si ferma automaticamente.



## Impostare il livello di avvio automatico della registrazione

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per aprire REC/PLAY > AUTO REC > START LEVEL.
4. Ruotate  per regolare il livello di avvio, e premete .



La registrazione si avvia automaticamente quando il livello in uscita del MASTER fader supera il livello impostato.



### SUGGERIMENTI

Impostabile da -48 a 0 dB.





## Impostare lo stop automatico

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per aprire REC/PLAY > AUTO REC > AUTO STOP.
4. Ruotate  per selezionare il tempo di stop automatico, e premete .



### SUGGERIMENTI

Impostabile su OFF o tra 0 e 5 secondi.

5. Ruotate  per selezionare STOP LEVEL, e premete .
6. Ruotate  per impostare il livello di stop, e premete .



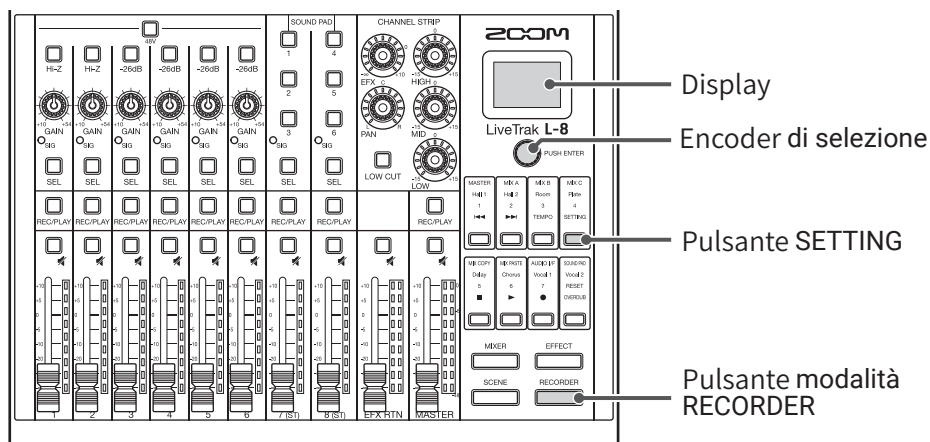
La registrazione si ferma automaticamente quando il livello in uscita del MASTER fader scende sotto il livello impostato, per la durata del tempo impostato al punto 4.






### NOTE

Se avviate la registrazione dopo aver impostato l'avvio e lo stop automatico, il livello impostato al punto 6 sarà visualizzato dagli indicatori di livello MASTER.

# Visualizzare i livelli di registrazione sugli indicatori di livello

I livelli dei segnali registrati sul registratore possono essere visualizzati sugli indicatori di livello di ogni canale.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per aprire REC/PLAY > REC LV METER.
4. Ruotate  per selezionare ON, e premete .



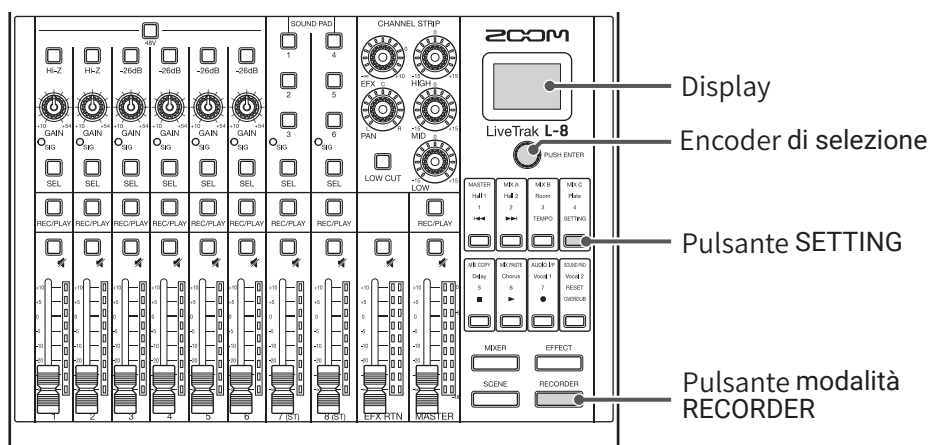
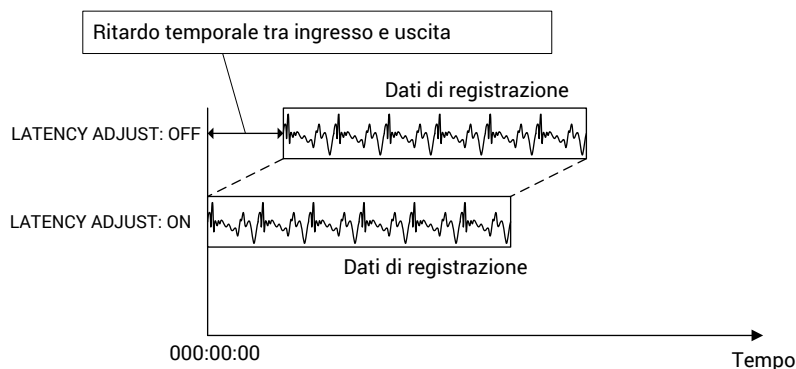
Se i livelli del segnale registrato sono più alti dei livelli del post fader, i livelli del segnale registrato risulteranno accesi fiocamente sugli indicatori di livello.




# Compensare la latenza in ingresso e uscita


**L-8** può compensare la latenza che si verifica in ingresso e uscita se volete ascoltare il suo segnale in uscita mentre sovraregistrate.

Usate questa voce del menu per decidere se la latenza che si verifica in ingresso e in uscita debba essere automaticamente compensata o meno quando OVERDUB è su ON. Quando è abilitata la compensazione automatica, i dati di registrazione sono ritardati della quantità di latenza che si verifica in ingresso e uscita.




1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.



---

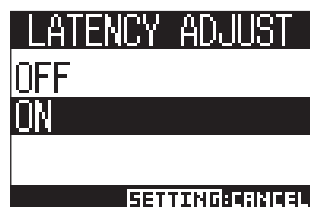
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

---

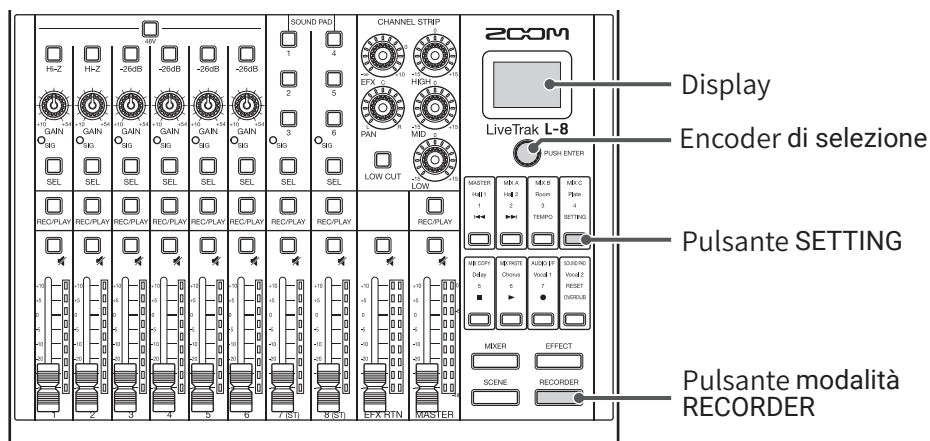
3. Usate  per aprire REC/PLAY > LATENCY ADJUST.






---

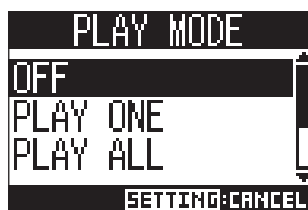
4. Ruotate  per selezionare ON, e premete .



# Cambiare modalità di riproduzione



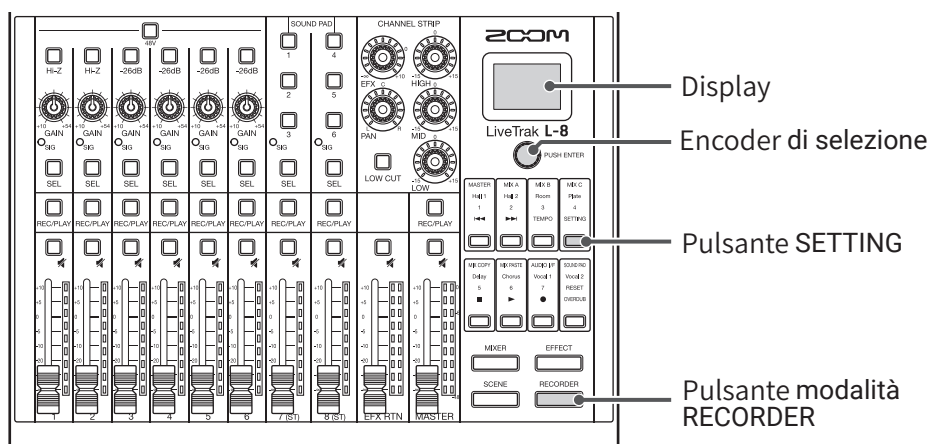
1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per aprire REC/PLAY > PLAY MODE.
4. Ruotate  per selezionare la modalità di esecuzione, e premete .






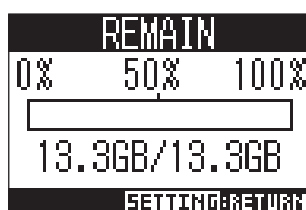
Impostazione	Spiegazione
OFF	Viene riprodotto solo il project selezionato. La riproduzione continua anche una volta raggiunta la fine del file.
PLAY ONE (single playback)	Viene riprodotto solo il project selezionato. La riproduzione si ferma una volta raggiunta la fine del file.
PLAY ALL (all playback)	Viene riprodotto ogni project da quello selezionato fino all'ultimo.
REPEAT ONE (single repeat playback)	Il project selezionato viene riprodotto ripetutamente.
REPEAT ALL (all repeat playback)	Tutti i project vengono riprodotti ripetutamente.

# Impostazioni relative alla card SD

## Controllare lo spazio residuo sulla card SD



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per aprire **SD CARD** > **REMAIN**.  
Visualizza lo spazio residuo sulla card.

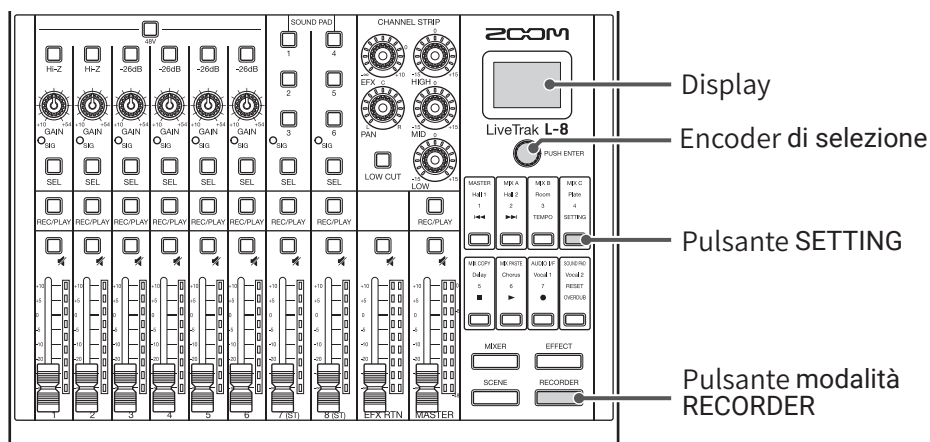







### NOTE

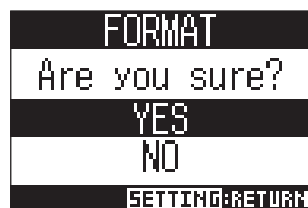
**L-8** visualizza meno dello spazio effettivo rimasto, allo scopo di preservare spazio e impedire il degrado della performance di scrittura della card.

# Formattare le card SD

Formattate le card SD per l'uso su **L-8**.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per aprire SD CARD > FORMAT.
4. Ruotate  per selezionare YES, e premete .



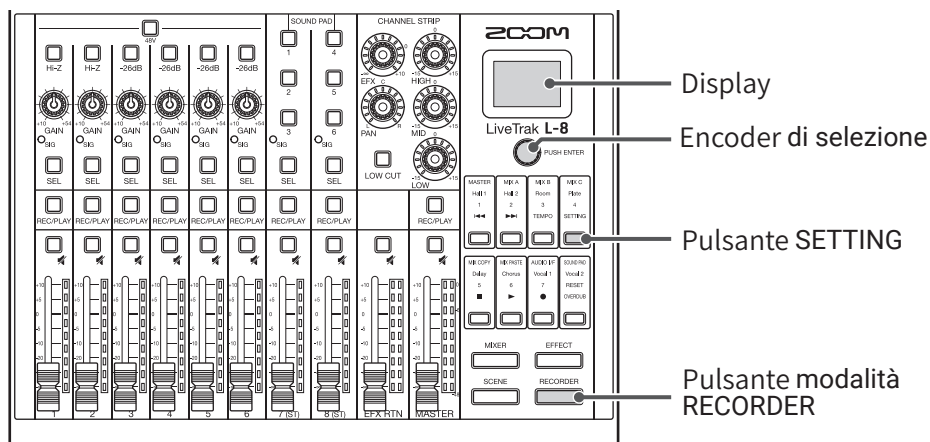
## NOTE

- Prima di usare card SD appena acquistate, o che sono state formattate da un computer, formattatele con **L-8**.
- Sappiate che tutti i dati salvati in precedenza su card SD saranno cancellati quando questa è formattata.
- Formattate la card SD prima di registrarla a 96 kHz.


# Testare la performance della card SD


Le card SD possono essere testate per verificare che possano essere utilizzate con **L-8**.

Un test di base può essere eseguito velocemente, mentre un test completo esaminerà l'intera card SD.





## Eseguire un test rapido

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

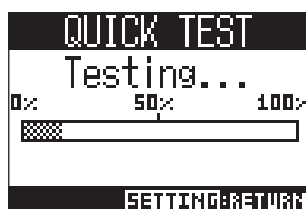
3. Usate  per aprire **SD CARD** > **CARD TEST**.

4. Ruotate  per selezionare **QUICK TEST**, e premete .

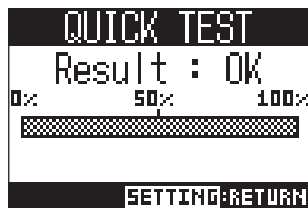



5. Ruotate  per selezionare **YES**, e premete .

Si avvia il test relativo alla performance della card. Il test dovrebbe richiedere circa 30 secondi.



Il risultato compare quando il test è completato.





6. Premete  in qualunque momento per fermare il test.

**NOTE**



Anche se il risultato del test è "OK", non vi è garanzia che non si verifichino errori di scrittura. Questa informazione è solo una guida.

## Eeguire un test completo

1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

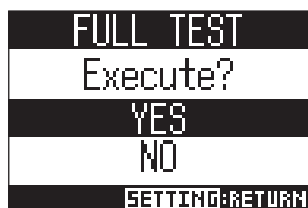
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

3. Usate  per aprire **SD CARD** > **CARD TEST**.

4. Ruotate  per selezionare **FULL TEST**, e premete .
- Sarà visualizzato il tempo richiesto.

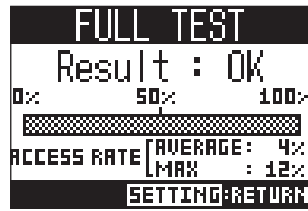



5. Ruotate  per selezionare **YES**, e premete .



Il risultato compare quando il test è completato.

Se access rate MAX raggiunge il 100%, la card non passa il test (NG).



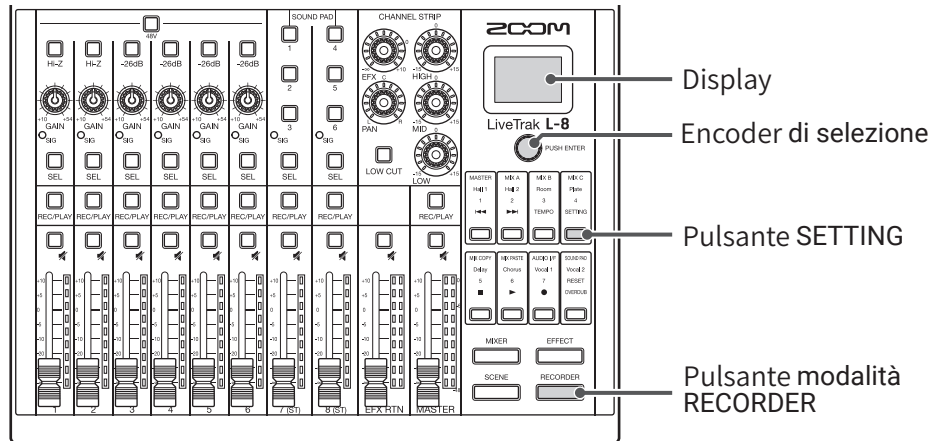
6. Premete  in qualunque momento per fermare il test.




#### NOTE

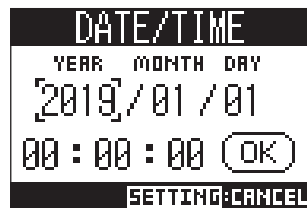
Anche se il risultato del test è "OK", non vi è garanzia che non si verifichino errori di scrittura. Questa informazione è solo una guida.



# Eseguire varie impostazioni


## Impostare data e ora



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per selezionare **SYSTEM** > **DATE/TIME**.
4. Impostate data e ora



- Spostare il cursore/cambiare valore: ruotate 
- Selezionare la voce/confermare il cambiamento: premete 

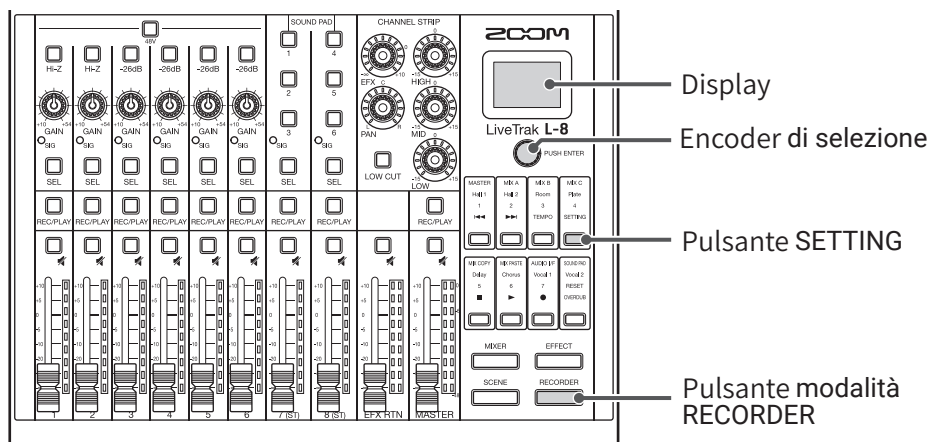
5. Ruotate  per selezionare **OK**, e premete .






Alla prima accensione dopo l'acquisto, dovete impostare data/ora.

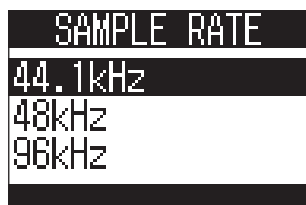


# Cambiare la frequenza di campionamento

Il formato del file usato registrando sul registratore dipende da questa impostazione.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per selezionare **SYSTEM** > **SAMPLE RATE**.
4. Ruotate  per selezionare la frequenza di campionamento, e premete .



## SUGGERIMENTI

Impostabile su 44.1 kHz, 48 kHz o 96 kHz.

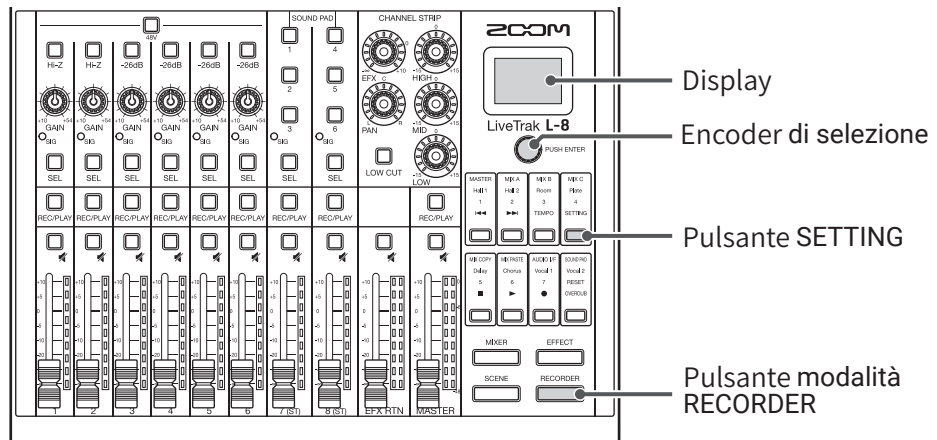
## NOTE






- Formattate la card SD prima di registrarla a 96 kHz. Senza una formattazione precedente, si può verificare lo skipping in fase di registrazione.
- Quando è selezionato 96 kHz, alcune funzioni di **L-8** sono limitate. Le funzioni limitate sono le seguenti.
  - SEND EFX: disabilitato
  - EQ: disabilitato
  - OVERDUB: disabilitato
  - Audio interface: disabilitato
  - SOUND PAD: disabilitato
  - MONITOR OUT: invia in uscita solo lo stesso segnale di MASTER
- Se è caricato un project con una diversa frequenza di campionamento rispetto all'impostazione di **L-8** la registrazione e la riproduzione non saranno possibili.

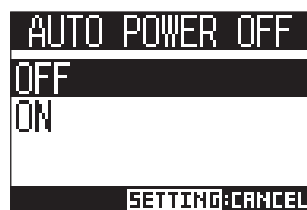
# Disabilitare la funzione di risparmio energetico automatico

**L-8** si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.

Per mantenere sempre accesa l'unità, disabilitate la funzione di risparmio energetico automatico.



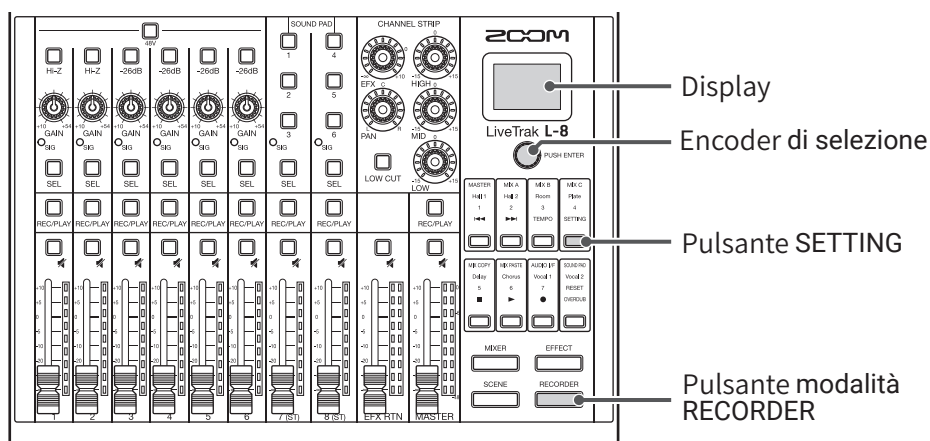
1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per selezionare **SYSTEM** > **AUTO POWER OFF**.
4. Ruotate  per selezionare **OFF**, e premete .




## NOTE


Questa impostazione è salvata su **L-8**.



# Regolare il contrasto del display



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

3. Usate  per selezionare **SYSTEM > LCD CONTRAST**.

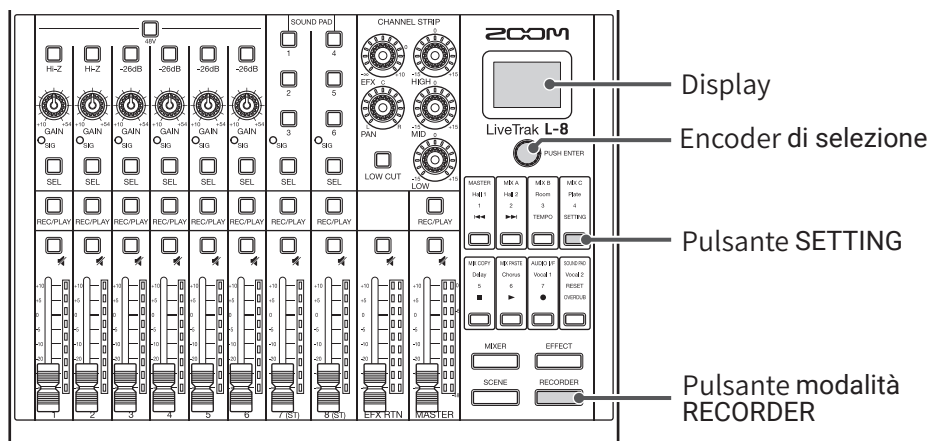
4. Ruotate  per selezionare il valore d'impostazione, e premete .



## SUGGERIMENTI

Impostabile da 1 a 10.

# Impostare la retroilluminazione del display



1. Premete per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate per selezionare **SYSTEM** > **LCD BACKLIGHT**.
4. Ruotate per selezionare il valore d'impostazione, e premete .



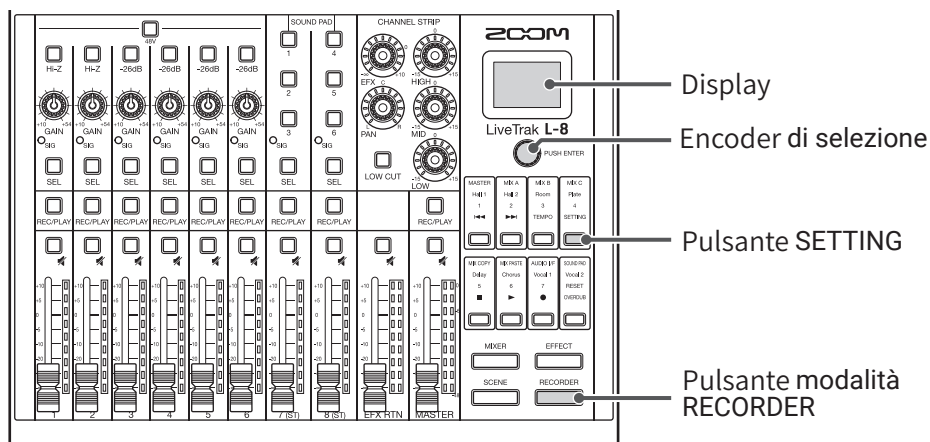
Impostazione	Spiegazione
ON	Retroilluminazione sempre accesa
OFF	Retroilluminazione sempre spenta
15sec	La retroilluminazione si spegne dopo 15 secondi dall'ultima operazione
30sec	La retroilluminazione si spegne dopo 30 secondi dall'ultima operazione


## NOTE


Anche quando la retroilluminazione è su OFF, eseguire un'operazione la farà accendere.


# Impostare il tipo di batteria usato



Impostate correttamente il tipo di batteria usato, in modo da visualizzare con precisione la carica residua.

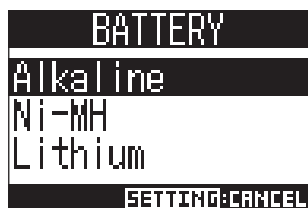


**1.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

**2.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

**3.** Usate  per selezionare **SYSTEM** > **BATTERY**.

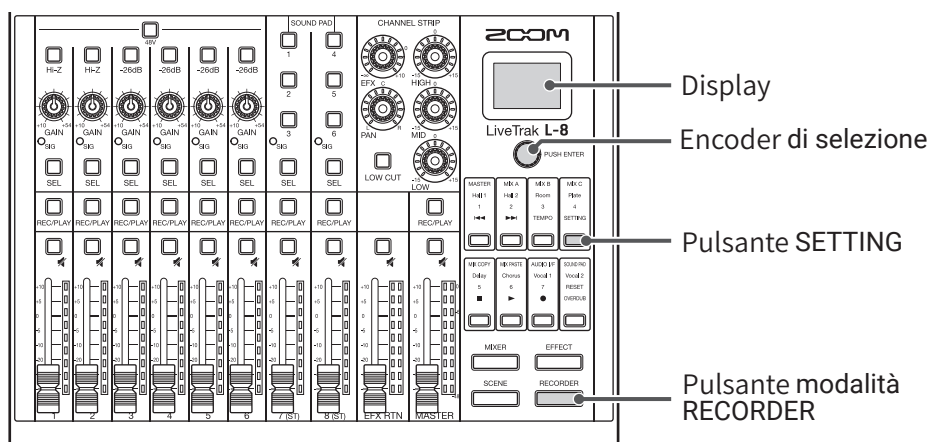
**4.** Ruotate  per selezionare il valore d'impostazione, e premete .





Impostazione	Spiegazione
Alkaline	Batterie alcaline
Ni-MH	Batterie al Nickel-metallo-idruro
Lithium	Batterie al Litio


# Impostare la modalità di risparmio delle batterie


Per evitare il consumo di batterie durante l'operatività a batterie, è possibile affievolire l'illuminazione di pulsanti e indicatori, dopo 15 secondi dall'ultima operazione.

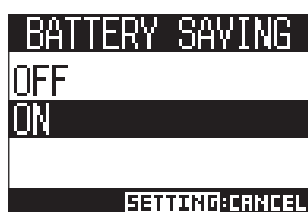


**1.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

**2.** Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

**3.** Usate  per selezionare **SYSTEM** > **BATTERY SAVING**.

**4.** Ruotate  per selezionare il valore d'impostazione, e premete .



Impostazione	Spiegazione
ON	Attiva la modalità di risparmio delle batterie.
OFF	Disattiva la modalità di risparmio delle batterie.

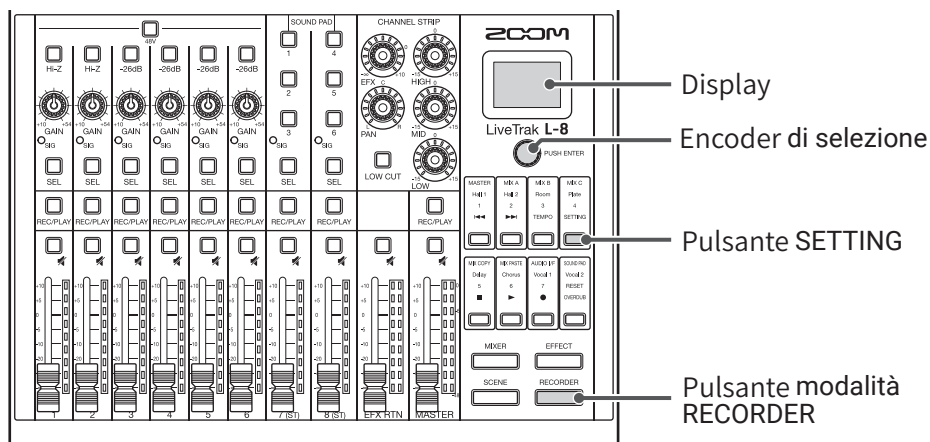
## NOTE






Anche quando la modalità di risparmio delle batterie è attiva, i seguenti pulsanti e indicatori restano accesi.

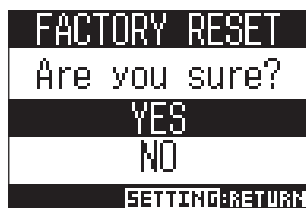
- Indicatori SIG
- Indicatori USB
- Indicatori ingresso LINE
- Indicatore connessione smartphone

# Riportare alle impostazioni di default di fabbrica

E' possibile riportare l'unità alle impostazioni di default di fabbrica.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.
2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.
3. Usate  per selezionare **SYSTEM** > **FACTORY RESET**.
4. Ruotate  per selezionare **YES**, e premete .

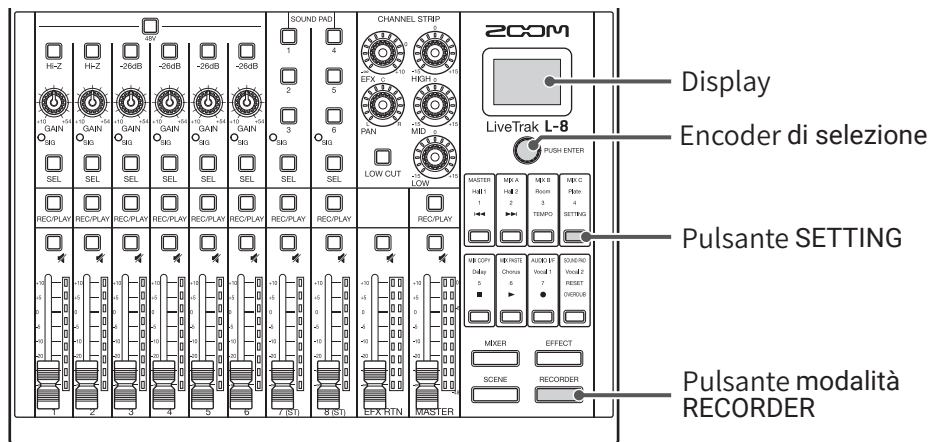


## NOTE


Questa operazione non resetta le impostazioni del mixer. ( → [“Resettare le impostazioni del mixer” a pagina 35](#))


# Controllare le versioni firmware

E' possibile controllare le versioni firmware di **L-8**.



1. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata RECORDER.

2. Premete  per farlo accendere.  
Si apre la schermata SETTING.

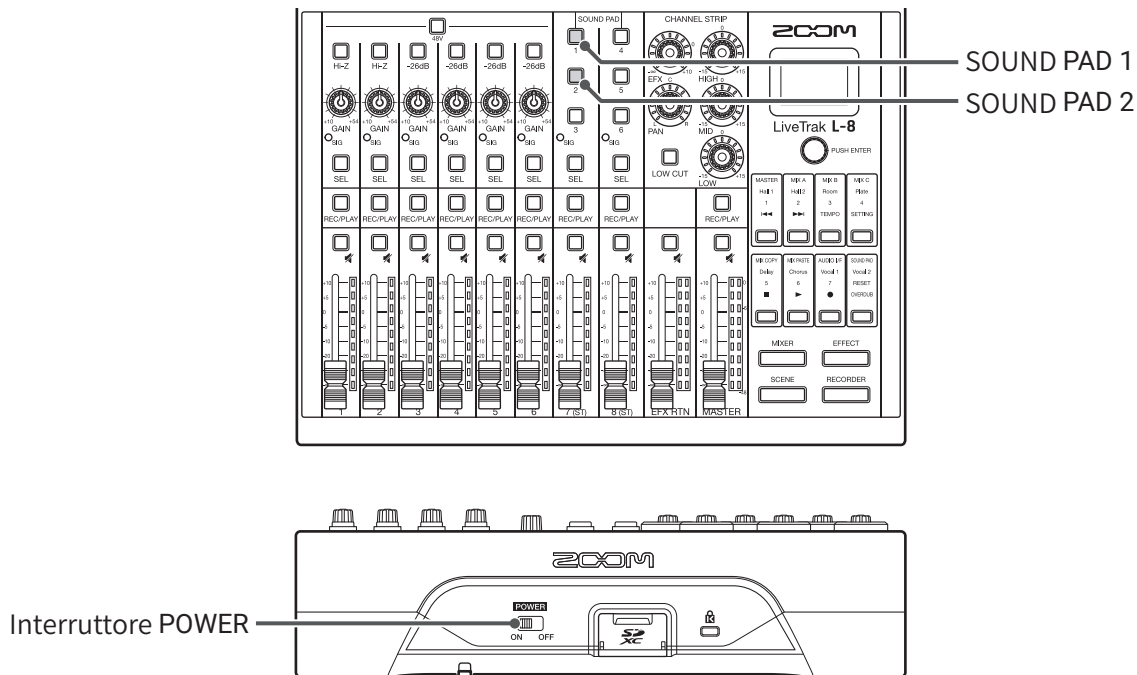
3. Usate  per selezionare **SYSTEM** > **VERSION**.  
Si visualizzano le versioni firmware.





# Aggiornare il firmware

E' possibile aggiornare il firmware di **L-8** portandolo alla versione più recente.



1. Copiate il file di aggiornamento del firmware sulla directory principale della card SD.

## NOTE


Si possono scaricare i file di aggiornamento più recenti dal sito web di ZOOM ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).

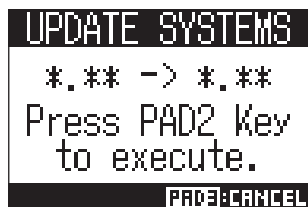
2. Inserite la card SD in **L-8**.

3. Premendo  (SOUND PAD), impostate  su ON.

## NOTE

Gli aggiornamenti firmware non sono possibili quando si opera a batterie.

4. Premete  (SOUND PAD).



## NOTE

Durante l'aggiornamento firmware, non spegnete l'unità e non togliete la card SD. Ciò potrebbe impedire poi l'avvio di **L-8**.

5. Completato l'aggiornamento, posizionate  su off.







**NOTE**

Nella remota possibilità che un aggiornamento firmware non vada a buon fine, eseguite nuovamente le procedure dall'inizio, per riprovare ad aggiornare il firmware.




# Diagnostica

## Generale


### Nessun suono o uscita molto bassa

- Controllate le connessioni del diffusore e le impostazioni del volume sui diffusori.
- Controllate le connessioni di strumenti e microfoni.
- Usando un microfono a condensatore, attivate .
- Verificate che  SIG sia verde.
- Verificate che  sia spento.
- Alzate i fader di canale e il master fader, e verificate che gli indicatori di livello siano accesi.
- Verificate che MASTER  sia spento o rosso.

### L'audio registrato è troppo alto, basso o non si sente

- Regolate il gain in gesso e verificate che  SIG sia verde.
- Usando un microfono a condensatore, attivate .
- Registrando su card SD, verificate che  sia rosso.

### La registrazione non è possibile

- Registrando su card SD, verificate che  sia rosso.
- Verificate che la card SD abbia spazio libero a sufficienza.
- Registrando su card SD, verificate che il project non sia protetto (per prevenire la sovrascrittura).

### Appare "Write Error" e la registrazione non è possibile/ fermare la registrazione richiede troppo tempo

- Le card SD si esauriscono. La velocità può diminuire dopo ripetute operazioni di scrittura e cancellazione.
- Formattare la card con **L-8** può migliorare la situazione. ( → ["Formattare le card SD" a pagina 92](#))
- Se formattare la card SD non migliora la situazione, consigliamo di sostituire la card. Controllate l'elenco delle card approvate per l'utilizzo, visitando il sito web di ZOOM.

#### NOTE

L'elenco è fornito a titolo di guida, per aiutarvi a trovare card adatte. Non c'è garanzia sulla performance di registrazione di una specifica card SD per le card SDHC/SDXC verificate.



## Il suono in riproduzione non si sente o è basso

---

- Eseguendo dati da card SD, verificate che  sia verde.
- Alzate i fader sui canali in riproduzione, e verificate che gli indicatori di livello siano accesi.


## I suoni dei dispositivi collegati ai jack ingresso sono distorti

---

- Verificate che  non siano rossi. Se uno è acceso, abbassate il suo gain in ingresso.  può anche essere acceso.
- Verificate che gli indicatori di livello non siano accesi sui valori più alti. Se un indicatore di livello è acceso sul valore più alto, abbassate il suo fader.

## Un effetto di mandata non funziona

---

- Verificate che  di EFX RTN sia spento.
- Alzate il fader di EFX RTN, e verificate che gli indicatori di livello di EFX RTN siano accesi.
- Verificate la quantità di mandata dei canali che devono avere effetti.

## Nessun suono o uscita molto bassa da MONITOR OUT A-C

---

- Verificate i mix di ogni uscita.
- Verificate che il volume in uscita di ogni uscita sia alzato (manopole MONITOR OUT A-C).
- Verificate le impostazioni dell'interruttore MONITOR OUT A-C.

## I file audio non possono essere assegnati ai pulsanti SOUND PAD o alle tracce

---

- Verificate il formato del file audio da assegnare. ( → [“Assegnare file audio ai pulsanti SOUND PAD” a pagina 53](#), → [“Assegnare file audio alle tracce” a pagina 74](#))
- Se il file audio è salvato su card SD, salvatelo fuori dalla cartella PROJECT.

## Le funzioni EQ, effetto incorporato o interfaccia audio non possono essere usate

---

- Verificate che la frequenza di campionamento sia 44.1 kHz o 48 kHz.

## Le funzioni SOUND PAD non possono essere usate



---

- Verificate che INPUT SEL sia su SOUND PAD.
- Verificate che gli indicatori di livello dei canali 7 e 8 siano accesi.
- Verificate che i file siano assegnati.
- Verificate che la frequenza di campionamento sia 44.1 kHz o 48 kHz.

## Interfaccia audio

### Non si può selezionare o usare L-8

---

- Verificate che **L-8** sia collegato al computer correttamente.
- Premete  >  per aprire la schermata AUDIO I/F, e verificate che il tipo di dispositivo connesso sia corretto.
- Uscite dal software che usa **L-8**, e spegnete e poi accendete **L-8** nuovamente.
- Reinstallate il driver.
- Collegate **L-8** direttamente alla porta USB sul computer. Non collegate l'unità tramite USB hub.



### Il suono salta in riproduzione o registrazione

---

- Se la dimensione del buffer audio del software in uso può essere regolata, aumentatela.
- Collegate **L-8** direttamente alla porta USB sul computer. Non collegate l'unità tramite USB hub.
- Disattivate la funzione di spegnimento automatico e altre impostazioni di risparmio.

### Non si può eseguire o registrare

---



- Verificate che **L-8** sia collegato al computer correttamente.
- Verificate che l'impostazione Sound sul computer in uso sia su "ZOOM L-8".
- Verificate che **L-8** sia impostato come ingresso e uscita sul software in uso.
- Verificate che  e  così come gli indicatori di livello, siano accesi.
- Uscite dal software che usa **L-8**, e scollegate e poi ricollegate il cavo USB collegato a **L-8**.

# Specifiche tecniche

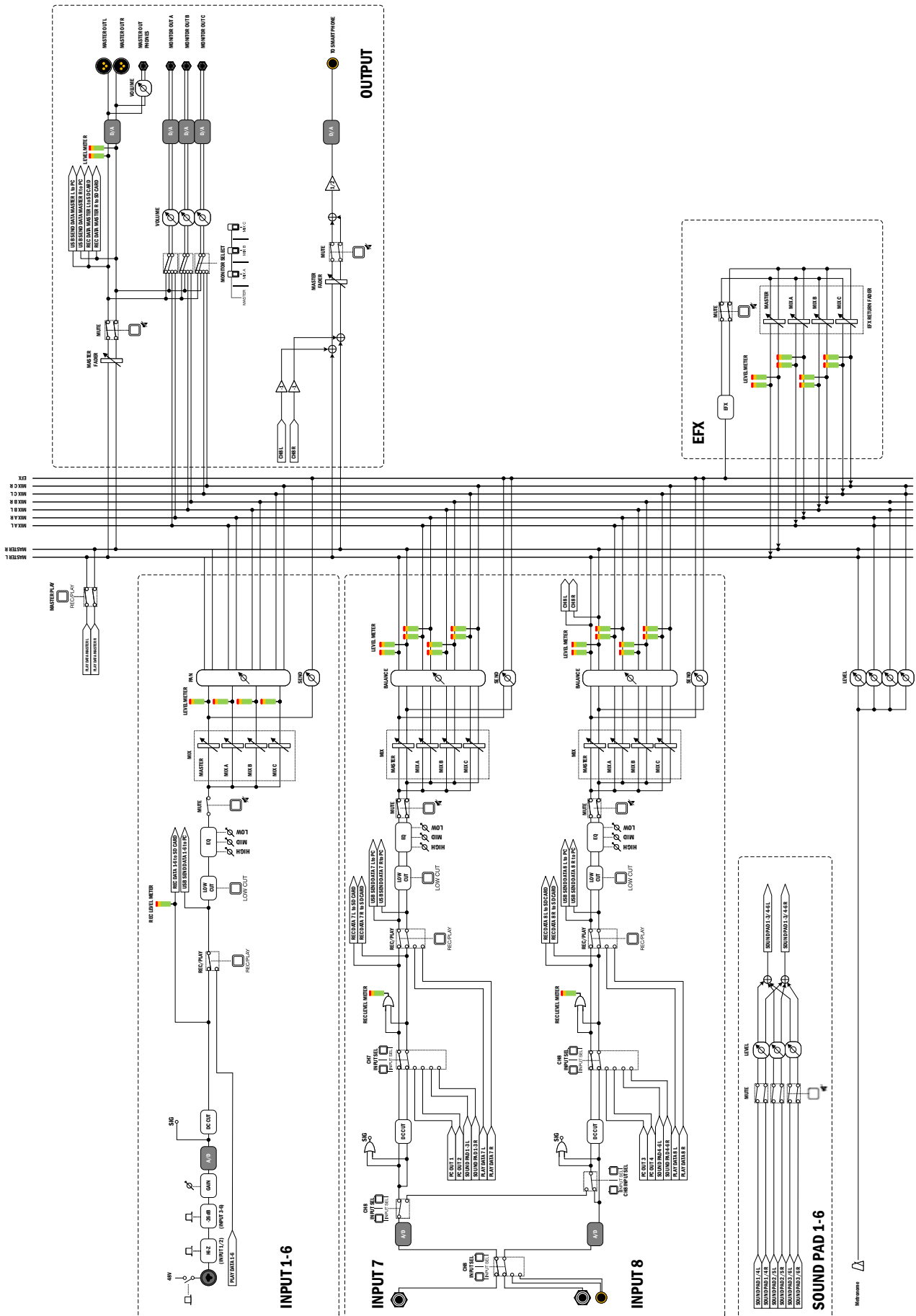
<b>Numero di canali in ingresso e uscita</b>	<b>Ingressi</b>	MIC/LINE	6	
		LINE	2	
	<b>Uscita</b>	MASTER OUT	1	
		MASTER OUT (PHONES)	1	
MONITOR OUT (PHONES)		3		
<b>Ingressi</b>	<b>MIC/LINE</b>	Tipo	Jack combo XLR/TRS (XLR: 2 HOT, TRS: TIP HOT)	
		Gain in ingresso	+10 – +54 dB/–3 – +41 dB (con Hi-Z su ON)	
		Impedenza in ingresso	XLR: 3 kΩ TRS: 3 kΩ/1 MΩ (con Hi-Z su ON)	
		Max. livello in uscita	–2 dBu con interruttore –26dB su OFF (a 0 dBFS) +24 dBu con interruttore –26dB su ON (a 0 dBFS)	
		Alimentazione Phantom	+48 V	
		<b>LINE</b>	Tipo	Jack TS
	Impedenza in ingresso		10 kΩ	
	Max. livello in ingresso		+3 dBu	
	<b>Jack connessione smartphone</b>	Tipo	Mini jack TRRS (4-poli/TIP: L, RING 1: R, RING 2: GND, SLEEVE: MIC)	
		Impedenza in ingresso	10 kΩ	
		Max. livello in ingresso	+3 dBu	
	<b>Uscita</b>	<b>MASTER OUT</b>	Tipo	Jack XLR (bilanciati)
			Max. livello in uscita	+14.5 dBu
Impedenza in uscita			100 Ω	
<b>MASTER OUT (PHONES)</b>		Tipo	Jack standard stereo	
		Max. livello in uscita	10 mW + 10 mW (carico 60Ω)	
		Impedenza in uscita	10 Ω	
<b>MONITOR OUT (PHONES)</b>		Tipo	Jack standard stereo	
		Max. livello in uscita	10 mW + 10 mW (carico 60Ω)	
		Impedenza in uscita	10 Ω	
<b>Bus</b>	MASTER	1		
	MONITOR	3		
	SEND EFX	1		
<b>Channel strip</b>	LOW CUT	75 Hz, 12 dB/OCT		
	EQ	HIGH: 10 kHz, ±15 dB, shelving MID: 2.5 kHz, ±15 dB, peaking LOW: 100 Hz, ±15 dB, shelving		
	Indicatore di livello	9 segmenti		
<b>Effetti di mandata</b>		8 tipi		
<b>Registratore</b>	N. max. tracce in registrazione simultanea	12 at 44.1/48/96 kHz		
	N. max. tracce in riproduzione simultanea	10		
	Formato di registrazione	WAV 44.1/48/96 kHz, 16/24-bit, mono/stereo		
	Supporto di registrazione	Card 4GB–32GB SDHC-compliant (Class 10 o più) Card 64GB–512GB SDXC-compliant (Class 10 o più)		
<b>Interfaccia audio</b>	44.1/48 kHz	Registrazione: 12 canali	Riproduzione: 4 canali	
	Bit depth	24-bit		
	Interfaccia	USB 2.0		
<b>Lettore di card</b>	Classe	Mass storage	USB 2.0 High Speed	
<b>Frequenza di campionamento</b>		44.1/48/96 kHz		
<b>Risposta in frequenza</b>		20 Hz – 20 kHz: –1 dB a 44.1 kHz 20 Hz – 40 kHz: –3 dB a 96 kHz (con GAIN sulle 3)		
<b>Rumore ingresso equivalente</b>		–121 dBu o meno (IHF-A) a +54dB/150Ω ingresso		
<b>Display</b>		LCD con retroilluminazione (risoluzione 96×64)		
<b>Alimentazione</b>		4 batterie tipo AA (alcaline, litio o NiMH ricaricabili) Adattatore AC (ZOOM AD-17): DC 5V/1A Supporta alimentazione tramite USB bus		
<b>Stima del tempo di registrazione in continuo usando le batterie</b>		Registrando audio a 44.1kHz/16-bit/4ch su card SD (con 48V su OFF, LCD BACKLIGHT su 15sec, BATTERY SAVING su ON impedenza in cuffia 62Ω): Batterie alcaline: circa 1.5 ore Batterie NiMH (1900 mAh): circa 3 ore Batterie al Litio: circa 5 ore • Questi valori sono approssimazioni. • I tempi di operatività in continuo a batterie sono stati determinati da test interni. Possono variare in base alle condizioni di utilizzo.		
<b>Assorbimento</b>		5 W		
<b>Dimensioni esterne</b>		268 mm (W) × 282 mm (D) × 74 mm (H)		
<b>Peso (solo unità principale)</b>		1.56 kg		

# Specifiche dell'effetto di mandata

N.	Tipo	Spiegazione	Parametro 1	Parametro 2	Sincronizzazione tempo
1	Hall 1	Riverbero di sala dal tono brillante	TONE	DECAY	
2	Hall 2	Riverbero di sala con tempi lunghi per le riflessioni	TONE	DECAY	
3	Room	Denso riverbero di stanza	TONE	DECAY	
4	Plate	Simulazione di un plate reverb	TONE	DECAY	
5	Delay	Delay digitale dal tono definito	TIME	FEEDBACK	●
6	Chorus	Chorus stereo con ampiezza definita	TONE	RATE	
7	Vocal 1	Effetto che unisce delay, adatto alle ballate, e plate reverb	TIME	DECAY	
8	Vocal 2	Effetto adatto al rock, che unisce delay e riverbero di stanza	TIME	DECAY	

Note: L'effetto delay può essere sincronizzato col tempo del project. Per sincronizzarli premete  > , e impostate il tempo. I quarti saranno sincronizzati al tempo.

# Diagramma a blocchi del mixer







4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan  
[zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)