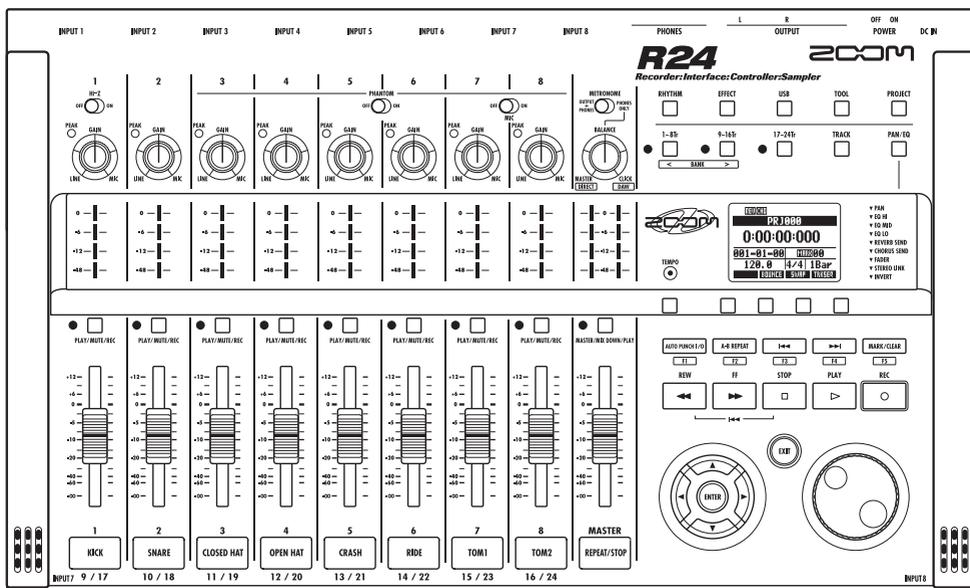


# R24

## Recorder:Interface:Controller:Sampler



## MANUALE OPERATIVO



Potete scaricare il manuale operativo sull'apposito sito web della ZOOM ([www.zoom.jp/docs/r24](http://www.zoom.jp/docs/r24)).

# ZOOM

© ZOOM Corporation

E' vietata la riproduzione di questo manuale, per intero o in parte, con qualsiasi mezzo.

# Indicazioni d'uso e sicurezza

## INDICAZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale sono usati dei simboli per sottolineare avvertimenti, da osservare per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente:



Warning

Questo simbolo indica argomenti estremamente pericolosi. Se l'utente ignora il simbolo e gestisce in maniera errata l'unità, ne possono derivare danni seri e persino pericoli mortali.



Caution

Questo simbolo indica argomenti pericolosi. Se l'utente ignora il simbolo e gestisce in maniera errata l'unità, ne possono derivare danni fisici o danni all'apparecchiatura.

Leggete attentamente quanto segue per garantire un utilizzo corretto e sicuro dell'unità.

### Requisiti d'alimentazione



Poiché il consumo d'energia dell'unità è piuttosto alto, consigliamo di utilizzare un adattatore AC, quando possibile. In caso si usassero batterie, usate batterie alcaline o nickel-metallo idruro.

#### Operatività con adattatore AC

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC DC5V/1A/center plus (ZOOM AD-14). L'uso di altri adattatori diversi da quanto specificato può danneggiare l'unità e provocare rischi per la sicurezza.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa AC che garantisca il voltaggio richiesto dall'adattatore. Prima di usare R24 in Paesi esteri o regioni in cui il voltaggio sia diverso da AC 100 V, consultatevi sempre col rivenditore di prodotti ZOOM e usate un adattatore adeguato.
- Scollegate l'adattatore dalla presa AC, assicuratevi di afferrare l'adattatore e non il cavo.
- In caso di temporale e se non usate l'unità per un lungo periodo, scollegate l'adattatore dalla presa AC.

#### Operatività a batterie

- Usate sei batterie convenzionali da 1,5-volt tipo AA.
- R24 non può essere usato per ricaricare batterie.
- Leggete attentamente le etichette delle batterie.
- Se non si utilizza l'unità per un lungo periodo, togliete le batterie.
- In caso di fuoriuscita di liquido dalle batterie, pulite accuratamente il comparto batterie e i terminali, per rimuovere ogni traccia di fluido.
- Usando l'unità, il coperchio del comparto batterie deve essere chiuso.

### Collegamento a terra

In base alle condizioni di installazione, è possibile sentire una leggera carica elettrica toccando una parte metallica di R24. Per evitare ciò, collegate a terra l'unità collegando la vite di messa a terra che si trova sul pannello posteriore a una presa a terra esterna. Per evitare incidenti, non usate quanto segue come messa a terra:

- Condutture idriche (rischio di scarica elettrica)
- Condutture del gas (rischio di esplosione)
- Cavi telefonici o parafulmini (rischio di fulmine)

### Ambiente operativo

Non usate R24 in luoghi dove possa essere esposto alle condizioni seguenti, causa possibile di malfunzionamento.

- Temperature estreme
- Eccessiva umidità o presenza d'acqua
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni

### Gestione



Warning

Non posizionare oggetti con liquidi, come vasi, su R24 poiché ciò potrebbe causare scariche elettriche.



Caution

R24 è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione eccessiva su tasti e controlli. Non fate cadere l'unità e non sottoponetela a urti o pressione eccessiva.

### Collegare cavi e jack ingresso e uscita



Caution

Spegnete sempre tutte le apparecchiature prima di collegare i cavi. Assicuratevi inoltre di scollegare i cavi di connessione e l'adattatore AC prima di spostare l'unità.

### Modifiche



Caution

Non aprite e non cercate di modificare il prodotto in alcun modo, perché potreste danneggiare l'unità. Zoom Corporation non si ritiene responsabile dei danni risultanti dalla modifica dell'unità.

### Volume



Caution

Non usate R24 a volume alto per un lungo periodo. Potreste danneggiare l'udito.

## Precauzioni d'uso

### Interferenza con altre apparecchiature elettriche

Per motivi di sicurezza, R24 è stato concepito per garantire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, è meglio non posizionare vicino a R24 delle apparecchiature suscettibili di interferenze o che emettano onde elettromagnetiche potenti, perché la possibilità di interferenza non può essere eliminata del tutto.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, compreso R24, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamenti e può danneggiare o distruggere dati. Fate attenzione, per ridurre al minimo tale rischio.

### Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire l'unità. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detergenti abrasivi, cere o solventi per vernice o alcol.

### Malfunzionamenti

Se l'unità si rompe o funziona male, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate tutti i cavi. Contattate il negoziante dal quale avete acquistato l'unità o il servizio di assistenza Zoom dando le seguenti informazioni: modello del prodotto, numero di serie e sintomi specifici di malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e numero di telefono.

### Copyright

Eccetto l'uso personale, è proibita la registrazione non autorizzata di materiale coperto da copyright, compresi CD, registrazioni, nastri, prodotti video, broadcast. Zoom Corporation non si ritiene responsabile delle conseguenze relative a ogni effrazione al copyright.

© SD il simbolo SD e SDHC sono marchi registrati. © Windows®/Windows Vista® sono marchi registrati di Microsoft®. © Macintosh® e Mac OS® sono marchi registrati di Apple Inc. © Steinberg e Cubase sono marchi registrati di Steinberg Media Technologies GmbH Inc. © Intel® e Pentium® sono marchi registrati di Intel® Corporation. © AMD Athlon™ è marchio registrato di Advanced Micro Devices, Inc. © Tutti gli altri marchi o nomi di prodotto, e i nomi delle società citate in questo documento si intendono di proprietà dei rispettivi detentori.

© Tutti i marchi e i marchi registrati citati in questo manuale si intendono a mero scopo identificativo e non intendono violare la proprietà del copyright dei rispettivi detentori dello stesso.

# Introduzione

Leggete attentamente questo manuale per comprendere il potenziale di R24. Dopo averlo letto, conservate il manuale assieme alla garanzia in luogo sicuro.

Vi ringraziamo per aver scelto R24 Recorder:Interface:Controller:Sampler di Zoom. D'ora in poi sarà chiamato semplicemente "R24" in questo manuale. R24 ha le seguenti funzioni.

## ■ Registratore multitraccia che può usare SDHC card fino a 32 GB

R24 può registrare fino a 8 tracce contemporaneamente, consentendo una seria registrazione live. Ad esempio, potete registrare una band al completo su singole tracce o microfoni diversi posizionati attorno a un drum kit. Dopo aver eseguito registrazioni lineari PCM (tipo WAV) a 16/24-bit e frequenza di campionamento di 44.1-kHz, potete trasferire i file registrati su PC per utilizzarli col vostro software DAW. Potete anche collegare due R24 con un cavo USB, registrando così un massimo di 16 tracce.

## ■ Interfaccia audio USB Hi-Speed (USB 2.0)

Potete usare R24 e i suoi numerosi jack ingresso/uscita come interfaccia audio USB Hi-speed (USB 2.0). Come interfaccia, R24 può gestire 8 ingressi e 2 uscite a un massimo di 24-bit e 96 kHz. E' possibile usare anche i suoi effetti (solo a frequenza di campionamento di 44.1 kHz). L'unità funziona anche con la sola alimentazione USB bus.

## ■ Utilizzabile come superficie di controllo per software DAW

R24 presenta funzioni che consentono di controllare il software DAW su computer tramite cavo USB. Potete eseguire il trasporto del software DAW, come suonare, registrare e fermare, controllando fisicamente le operatività del fader. Potete anche assegnare varie funzioni DAW ai tasti funzione F1-F5 di R24. (Le funzioni assegnabili dipendono dal software DAW.)

## ■ Diversi effetti

R24 ha due tipi di effetti incorporati. Gli effetti insert possono essere applicati a segnali su specifici canali e gli effetti send-return utilizzabili come il send-return bus di un mixer. Potete usare questi effetti in tantissimi modi, compreso durante la registrazione, applicandoli a tracce già registrate, e in operazioni di masterizzazione come mixaggio e bouncing.

## ■ Funzioni complete di mixer incorporato

R24 è provvisto di mixer digitale che consente di mixare la riproduzione di tracce audio registrate e importate. Potete anche regolare volume, pan, EQ ed effetti per ogni traccia e mixare il tutto in un'uscita stereo.

## ■ Gestisce varie fonti in ingresso, incluse chitarre, microfoni e apparecchiature in linea

R24 è provvisto di 8 jack ingresso che supportano connettori XLR e mini, compreso 1 che può gestire segnali ad alta impedenza e 6 che possono fornire alimentazione phantom (24V o 48V). R24 può gestire tutti i tipi di sorgente, comprese chitarre e bassi ad alta impedenza, microfoni dinamici e a condensatore, e vari strumenti in linea come synth. Ha anche 2 microfoni incorporati ad alta performance, molto utili per registrare chitarre acustiche e voci.

## ■ Scambiare file con computer e apparecchiature a memoria USB

R24 ha un jack USB 2.0 che consente alta velocità di trasferimento di dati. Potete trasferire file audio WAV registrati su R24 su un PC semplicemente con un drag-and-drop. Potete scambiare file con un apparecchio a memoria USB collegato senza usare un PC.

## ■ Campionatore incorporato a 24-voci attivabile usando gli 8 pad e i 3 tasti bank

Usate il campionatore per assegnare suoni a tutte le tracce (pad) e creare loop. Suonate i pad in tempo reale e create persino dati esecutivi per un intero brano combinando i loop. Semplicemente allineando i drum loop, si possono creare sia accompagnamenti musicali di qualità professionale che tracce di base. Grazie all'ininterrotto duplice funzionamento dell'R24 e del campionatore, potete registrare audio su altre tracce nel mentre che ascoltate la riproduzione in loop.

## ■ Funzioni rhythm e metronomo utilizzabili come guida e tracce d'accompagnamento

L'unità possiede oltre 400 rhythm pattern che utilizzano la drum machine incorporata, e potete creare i vostri pattern personali usando sia l'input in tempo reale che lo step input. Potete inviare il metronomo alle sole cuffie, consentendo di inviare solo il click al percussionista, in una situazione live, mentre i segnali dai jack output sono inviati al mixer.

Nota: Nell'interesse del miglioramento del prodotto, le specifiche tecniche possono subire variazioni senza obbligo di preavviso.

# Indice

Indicazioni d'uso e sicurezza . . . . .	1
Introduzione . . . . .	2
Indice . . . . .	3
R24: flusso operativo . . . . .	5
Guida di base alla registrazione . . . . .	7
Struttura del pannello e funzioni . . . . .	9
Connessioni . . . . .	11
Installazione della card SD . . . . .	12
Accendere l'unità . . . . .	13
Accendere & spegnere . . . . .	14
Impostare data & ora . . . . .	14
Veduta d'insieme dell'operatività di interruttore e tasti . . . . .	15
Informazioni sul display . . . . .	16
UNDO/REDO	

## Prepararsi a registrare

R24: flusso di registrazione . . . . .	17
Creare un nuovo project . . . . .	17
Collegare gli strumenti . . . . .	18
Eseguire impostazioni mono . . . . .	18
Hi-Z	
Alimentazione Phantom	
Impostazioni stereo & tasti di status . . . . .	19
Microfoni incorporati	
Ingressi linea stereo	
Stereo link . . . . .	20
Impostare il tempo . . . . .	21
Preparare una traccia rhythm . . . . .	22

## Registrazione di traccia

Registrazione la prima traccia . . . . .	23
Regolare gain, registrare e riprodurre	
Scegliere la riproduzione di registrazione (take) . . . . .	25
Commutare due tracce	

## Overdubbing

Registrazione tracce aggiuntive . . . . .	27
Riprodurre la traccia già registrata	
Registrazione e riproduzione	

## Registrazione ancora

Punch-in/punch-out automatico . . . . .	29
Punch-in/punch-out manuale . . . . .	30

## Riproduzione

Riprodurre un project . . . . .	31
Ripetere la riproduzione di una sezione speci- fica (A-B repeat) . . . . .	32
Usare contatore e marker per spostarsi . . . . .	33
Marker	

## Tools

Accordatore . . . . .	35
Metronomo . . . . .	36
Registrazione a 16-tracce sincronizzate collegando due unità . . . . .	37

## Mixing

R24: flusso della procedura di mixaggio . . . . .	39
Impostazioni di traccia per EQ, pan e livello di mandata . . . . .	40
Parametri di traccia . . . . .	41

## Mix down/Bounce

Unire tracce multiple in 1-2 tracce . . . . .	43
Bounce	
Usare un effetto mastering . . . . .	45
Registrazione sulla traccia master . . . . .	46

## Funzioni campionatore

Usare il campionatore per comporre brani . . . . .	47
Veduta d'insieme delle funzioni campionatore . . . . .	48
Assegnazione di traccia . . . . .	49
Impostazioni del loop . . . . .	50
Usare i pad . . . . .	52
Metodi di riproduzione	
Quantizzazione globale	
Creare una sequenza . . . . .	53
Input in tempo reale	
Step input	

Editare una sequenza . . . . .	56
Inserire e cancellare battute	
Cambiare l'indicazione di tempo	
Riprodurre la sequenza. . . . .	59
Cambiare BPM . . . . .	60
Cambiare tempo senza cambiare tonalità . 61	
Eliminare parti non necessarie di file audio (trim) . . . . .	63
Impostare fade-in e fade-out . . . . .	64

## **Funzioni rhythm**

Veduta d'insieme delle funzioni rhythm . . 65	
Eseguire i rhythm pattern. . . . .	66
Selezionare un rhythm pattern	
Selezionare il drum kit	
Usare i pad . . . . .	67
Commutare i bank	
Drum rolls	
Sensibilità del pad	
Creare un rhythm pattern. . . . .	68
Impostare misure, indicazione di tempo, quantizzazione	
Controllare la memoria residua	
Input in tempo reale e step	
Copiare rhythm pattern . . . . .	71
Cancellare i rhythm pattern . . . . .	72
Cambiare nome al rhythm pattern . . . . .	73
Importare rhythm pattern . . . . .	74
Impostare volume e posizione stereo. . . . 75	
Assegnare rhythm pattern alle tracce. . . . 76	

## **Effetti**

Veduta d'insieme di effetti e patch . . . . .	77
Ingresso e uscita di effetti insert e send-return . . . . .	79
Selezionare effetto e patch	
Impostare la posizione dell'effetto insert . . 81	
Editare la patch . . . . .	83
Salvare la patch . . . . .	85
Importare la patch . . . . .	86
Usare l'effetto insert per il solo monitoring . 87	

## **Project**

Veduta d'insieme dei project . . . . .	89
Protezione dei project . . . . .	89
Creare un nuovo project . . . . .	90
Selezionare project e file . . . . .	91
Informazioni su project e file . . . . .	92
Copiare project e file . . . . .	93
Cambiare nome a project e file . . . . .	94
Cancellare project e file. . . . .	95
Dividere i file . . . . .	96
Riproduzione in sequenza di project . . . . 97	
Impostazioni di registrazione . . . . .	99

## **System/card SD**

Regolare il display . . . . .	100
Retroilluminazione e contrasto	
Cambiare card SD mentre l'unità è accesa 101	
Formattare card SD . . . . .	102
Verificare la capacità della card. . . . .	102
Controllare la versione di sistema. . . . .	103
Impostare il tipo di batterie . . . . .	103
Impostazioni alimentazione Phantom . . . 104	

## **USB**

Collegarsi a un computer . . . . .	105
Lettore di card . . . . .	106
Usare la memoria USB per salvare e importare dati. . . . .	107
Interfaccia audio/superficie di controllo . 110	
Elenco rhythm pattern . . . . .	113
Tipi d'effetto e parametri . . . . .	115
Elenco patch effetto . . . . .	126
Elenco messaggi d'errore . . . . .	132
Specifiche tecniche . . . . .	133
Diagnostica. . . . .	134
Aggiornamento del firmware . . . . .	135
Indice dei nomi . . . . .	137

# R24: flusso operativo

## Registratore multitraccia

24 tracce audio

### Preparativi

Eseguite le varie impostazioni per i microfoni incorporati, gli strumenti musicali collegati, fonti in ingresso, segnali e tracce. Usate accordatore e metronomo per predisporre per un nuovo project o esecuzione live.

### Registrazione

Effetti

P77

### Creare un project P17

Preparate un project da salvare e mixate le registrazioni.

- **NUOVO PROJECT**

### Impostazioni per collegare strumenti P18,19

Questo registratore può gestire vari tipi di strumenti.

- **Microfoni incorporati** P19
- **Hi-Z** P18
- **Alimentazione PHANTOM** P18
- **Stereo link** P20

### Impostazioni esecutive

- **TUNER** P35
- **METRONOME** P36

### Assegnazione di traccia P49

Assegnate file audio e rhythm pattern alle tracce.

### Creare rhythm pattern P68

Create rhythm pattern o usate i pattern predefiniti dell'unità.

### Effetti insert P79

### 1. Dopo il jack ingresso

### Registrazione di traccia P23

Registrate i segnali in ingresso dalle fonti in ingresso collegate su tracce. Cancellate la registrazione precedente (Undo) se il risultato fosse poco soddisfacente.

- **UNDO/REDO** P16

### Riproduzione P31

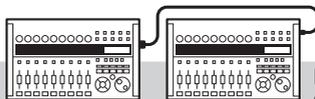
Eseguite fino a 24 tracce audio mono e stereo.

- **A-B REPEAT** P32
- **Impostare MARKER** P33

### Impostare Loop P50

Impostate i file audio assegnati e i rhythm pattern al loop.

### Connessione USB

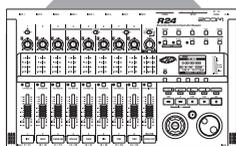


Link tra due unità  
SYNC REC

P37

## Interfaccia audio

## Superficie di controllo



Registrate 8 tracce audio mono o stereo contemporaneamente

Mixer di traccia  
Fino a 330 effetti.

Mixing & mixdown

Edit & output

Usate i vari effetti per processare i segnali in ingresso, durante la riproduzione e in uscita.

**Mixer** P39

**Project** P89

• PATCH EDIT, ecc. P83~

Regolate la traccia registrata usando il mixer.

E' possibile gestire file musicali registrati e impostazioni per un brano e salvarli come project, editandoli poi in vari modi.

Effetti usati su specifici segnali di traccia

2. Sulle tracce del mixer

3. Prima del fader MASTER

Overdubbing P27

Effetto send-return

Registrate nuove tracce mentre riproducete quelle registrate in precedenza.

Ci sono due effetti send/return incorporati nel mixer incorporato — chorus/delay e reverb. Regolate i livelli di mandata di entrambi gli effetti separatamente per ogni traccia mixer.

Ri-registrare

Mixare P39

Ri-registrate solo una parte del file registrato.

Regolate i parametri per ogni traccia.

• PUNCH IN/OUT P29

• EQ • Volume • Pan P40

Creare una sequenza P53

Mixdown

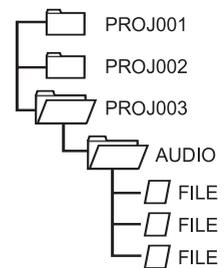
Usate il materiale del loop per creare dati esegutivi per un brano intero.

Unite varie tracce in una coppia stereo.

• Bounce P43  
• Registrare su traccia MASTER P46

- PROJECT/FILE P91
- INFORMATION P92
- DIVIDE P96
- COPY P93
- DELETE P95
- RENAME P94
- PROTECT P89

Card SD P101



Letto di Card P106

Memoria USB P107

Scambiare segnali tra software DAW e apparecchiatura audio.

P110~

Manuale Interfaccia Audio

Usare il software DAW con R24.

P110~

Manuale Interfaccia Audio

Qui di seguito è spiegato come registrare in stereo coi microfoni incorporati a destra e sinistra dell'unità e come eseguire registrazioni in mono di una chitarra elettrica usando la funzione ad alta impedenza.

### STEP 1 Inserite la card SD e accendete.

### STEP 2 Create un nuovo project.

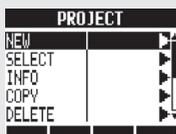


1 Premete

Cambia menu



2 Selezionate NEW.



Usate i tasti su e giù

(ENTER) Premete

3 Confermate il nome del project, ecc.



Cambia menu



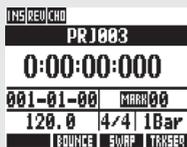
4 Selezionate EXECUTE.



Usate i tasti su e giù

(ENTER) Premete

Tornate alla schermata principale.



Ref: Project

P89

### STEP 3 Accendete l'interruttore della fonte in ingresso.

Usando i microfoni incorporati (registrazione stereo)

- 1  Accendete l'interruttore **MIC di INPUT 7 & 8**.
- 2 Premete i tasti di status di **INPUT 7 & 8** finché gli indicatori si accendono in rosso.



Registrare una chitarra elettrica (alta impedenza ingresso mono)

- 1 Collegate la chitarra a **INPUT 1**.
- 2  Accendete l'interruttore **Hi-Z di INPUT 1**.
- 3 Premete i tasti di status di **INPUT 1** finché gli indicatori si accendono in rosso.



## NOTE

- Hi-Z si trova solo su **INPUT 1**, e i microfoni stereo incorporati funzionano solo sulle tracce 7 & 8.
- Le tracce 7 & 8 corrispondono a **INPUT 7 & 8** e sono impostate per default come 2 tracce mono. Usando i microfoni incorporati per registrare in stereo, fate uno stereo link per creare una traccia stereo.

Ref: Stereo link  
Collegare gli strumenti

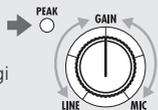
P20

P18, 19

## STEP 4 Regolate la sensibilità in ingresso, monitorando livello e uscita

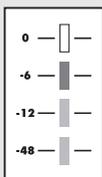
### 1 Regolate la sensibilità in ingresso (GAIN)

Regolate il **GAIN** di ogni **INPUT** in modo che l'indicatore **PEAK** lampeggi saltuariamente.

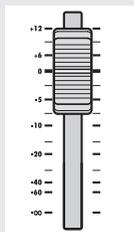


### 2 Regolate il livello di registrazione

L'indicatore rosso (0 dB) del livello non dovrebbe accendersi applicando un effetto d'inserimento a un **INPUT**. Regolate il livello della patch, ad esempio, se necessario.



### 3 Regolate il livello di monitoraggio



Potete regolare il livello di monitoraggio di uno strumento col fader della traccia su cui è registrato (**INPUT 1** corrisponde alla traccia 1, 9 o 17, ad esempio.)

## NOTE

- Se i segnali in ingresso sono distorti durante la registrazione, regolate la sensibilità in ingresso o il livello di registrazione facendo riferimento al PUNTO 4.
- A registrazione completata, apparirà la barra "please wait". Non spegnete e non togliete la card SD finché non è scomparsa la barra. Se non seguite la procedura, potreste danneggiare i dati o provocare altri problemi.

Ref: Metodi di registrazione in dettaglio  
Usare gli effetti insert

P17~

P81

## STEP 5 Registrare—Completare—Eseguire

### Registrare

- 1 Tenendo premuto premete per spostarvi all'inizio.



- 2 Premete e poi per avviare la registrazione.

- 3 Iniziate l'esecuzione.



Il contatore si avvia

- 4 Premete per fermare la registrazione.

### Riprodurre

- 1 Premete il tasto di status per uscire da standby di registrazione e far diventare verde la luce.



La traccia passa da standby di registrazione (rosso) a standby di riproduzione (verde).

- 2 Tenendo premuto premete per spostarvi all'inizio.

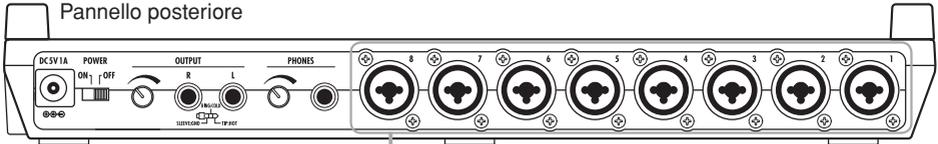


- 3 Premete per iniziare la riproduzione.



- 4 Premete per fermare la riproduzione.

# Struttura del pannello e funzioni

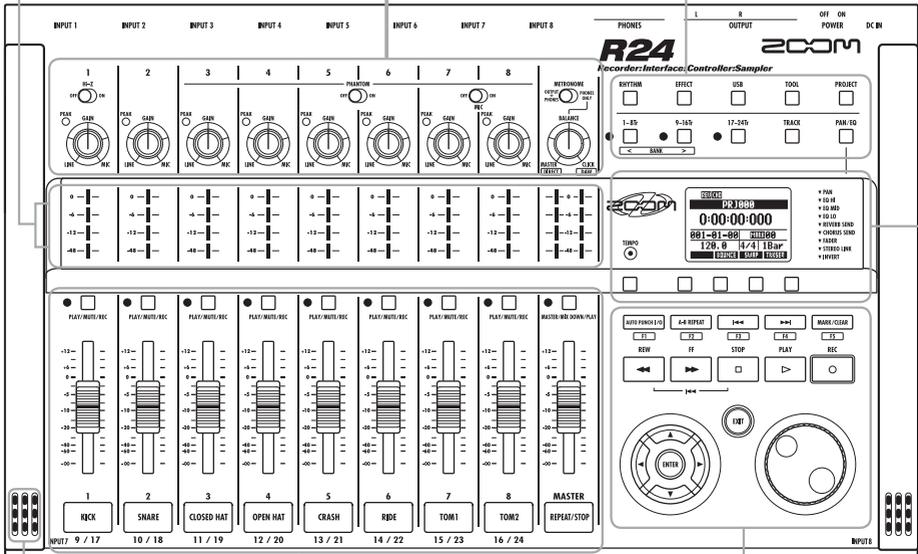


Pannello posteriore

## Sezione ingressi

Indicatori di livello  
(1/9/17-8/16/24. MASTER)

## Sezione di controllo



Microfono incorporato

## Sezione fader

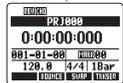
## Sezione trasporto

## Sezione display

Display



Indicatore TEMPO

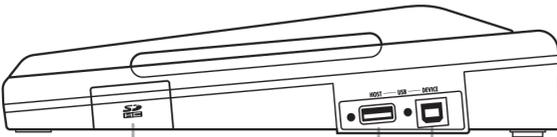


- \* PAN
- \* EQ H
- \* EQ MID
- \* EQ LO
- \* REVERSE SEND
- \* CHORUS SEND
- \* FADER
- \* STEREO LINK
- \* INPUT

Tasto TEMPO

Tasti morbidi

Pannello laterale destro



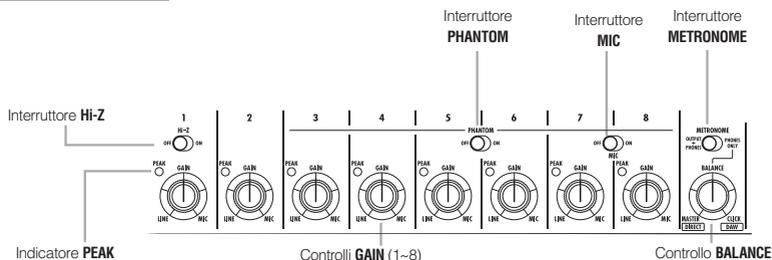
Slot per card SD

Porta USB HOST

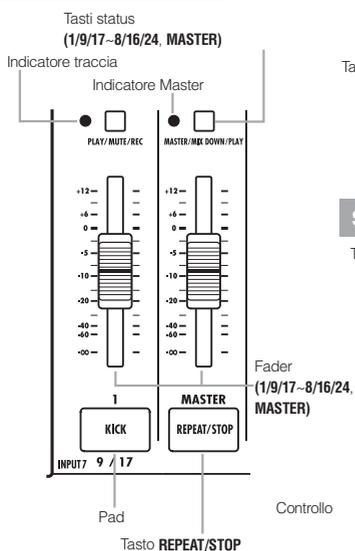
Porta USB DEVICE

Pannello inferiore (non appare)  
Comparto batteria

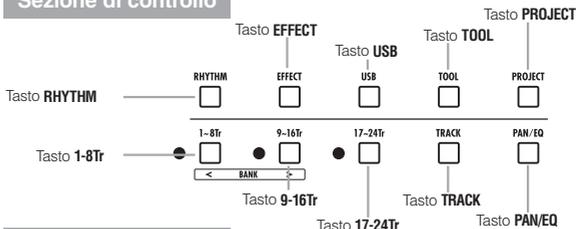
### Sezione ingresso



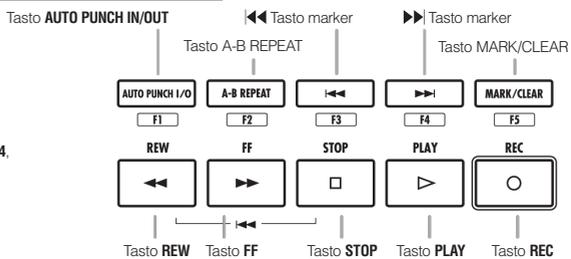
### Sezione fader



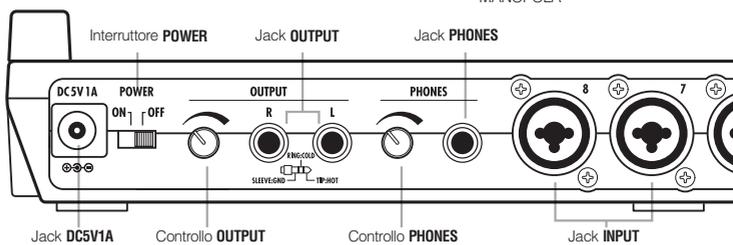
### Sezione di controllo



### Sezione di trasporto



### Pannello posteriore



# Connessioni

Fate riferimento alle istruzioni illustrate in questa pagina per collegare strumenti, microfoni, apparecchiature audio o un computer.

## Uscite

Impostate l'interruttore **METRONOME** per decidere se inviare il metronomo solo al jack **PHONES** o anche ai jack **OUTPUT**.

**1** Sistemi stereo, diffusori con ampli incorporato, ecc.

Spegnete il sistema (oppure abbassate il volume) prima di collegare i diffusori, per evitare danni.

## Ingressi

Collegate cavi con connettori XLR o mono (bilanciati o meno) ai jack **INPUT**.

**2** Microfoni

Per fornire alimentazione phantom ad un microfono a condensatore, collegate prima il microfono a **INPUT 5 o 6** e poi accendete l'interruttore **PHANTOM**. L'alimentazione Phantom può anche essere fornita a **INPUT 3, 4, 7 e 8** (vd. P104).

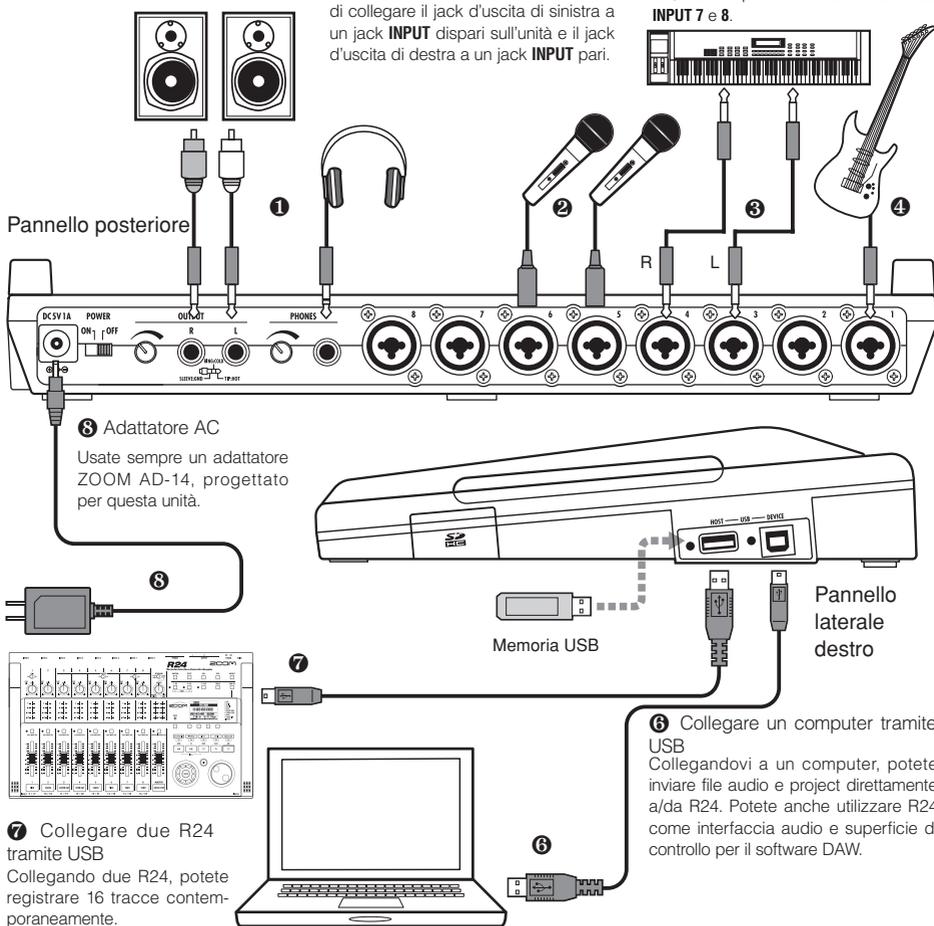
**3** Apparecchi con uscita stereo  
Usando un synth o un lettore CD con uscite stereo, ad esempio, assicuratevi di collegare il jack d'uscita di sinistra a un jack **INPUT** dispari sull'unità e il jack d'uscita di destra a un jack **INPUT** pari.

**4** Chitarra/basso

Se collegate direttamente una chitarra elettrica passiva o un basso, usate **INPUT 1**, che può gestire l'alta impedenza, e commutate l'interruttore **Hi-Z** su **ON**.

**5** Microfoni incorporati

Usate questi microfoni per registrare le percussioni indirettamente o per registrare una band. Commutate l'interruttore **MIC** su **ON** per far entrare i suoni da **INPUT 7 e 8**.



# Installazione della card SD

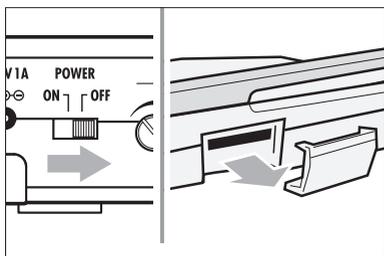
R24 salva i dati registrati e le impostazioni su card SD.

Per proteggere i vostri dati, spegnete l'unità quando inserite o estraete una card.

E' necessaria una card SD per registrare.

Commutate l'interruttore su OFF prima  
(uso abituale)

**1** **Commutate l'interruttore POWER su OFF e togliete il coperchio dello slot per card SD.**



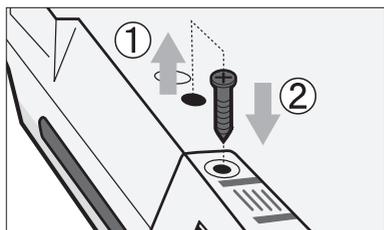
**2** **Inserite una card SD con protezione sbloccata nello slot. Per toglierla: spingete prima la card, poi estraete.**



Sbloccate la protezione

Evitate di togliere inavvertitamente una card SD

**Togliete la vite posta dietro lo slot, poi avvitatela nella sua sede posta sul coperchio per card SD.**



## NOTE

- Se dovete cambiare card SD mentre l'unità è accesa, seguite le procedure specifiche (vd. P101).
- Inserendo o estraendo una card SD assicuratevi che l'interruttore POWER sia su OFF. Inserendola mentre è su ON, potreste perdere i dati.
- Se non riuscite a inserire una card nello slot, forse la state inserendo nel senso contrario, o alla rovescia. Provate ancora orientandola correttamente. Se la forzate a entrare, potreste romperla.
- Se una card SD è stata usata in precedenza con un computer o una fotocamera digitale, dovete formattarla su R24 prima di usarla.
- Se non è inserita nessuna card SD, il tasto [REC] non funzionerà in Recorder Mode.

## Se appare uno di questi messaggi

- "No Card": Non è individuata nessuna card SD. Assicuratevi che la card SD sia inserita correttamente.
- "Card Protected": la protezione della card SD è chiusa, impedendo di riscrivere su di essa. Per sbloccarla, spostate l'interruttore togliendolo dalla posizione di protezione

## SUGGERIMENTI

- L'unità può usare card SD da 16 MB~2 GB, e card SDHC da 4~32 GB.
- Potete avere informazioni aggiornate sulla compatibilità delle card SD sul sito Zoom. <http://www.zoom.co.jp>

Ref: SD CARD>EXCHANGE  
SD CARD>FORMAT

P101

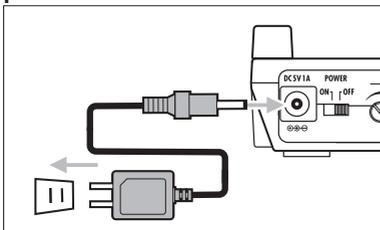
P102

# Accendere l'unità

Usate l'adattatore AC accluso, progettato per questa unità, o sei batterie tipo AA (disponibili separatamente) per alimentare l'unità.

Usando una normale fonte di elettricità (adattatore AC accluso)

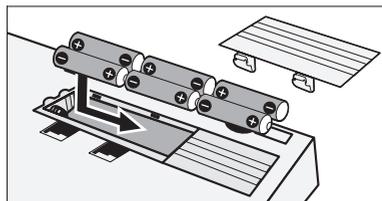
- 1 **Assicuratevi che l'interruttore power sia su OFF, poi collegate l'adattatore AC accluso alla parte posteriore dell'unità.**



**Caution** Usate sempre l'accluso adattatore AC AD-14 di ZOOM, progettato per questa unità. Usare qualsiasi altro adattatore potrebbe danneggiare l'unità.

Usando le batterie

- 1 **Spegnete l'unità e aprite il coperchio del comparto batterie, posto dietro l'unità.**
- 2 **Installate le batterie e chiudete il comparto.**



Indicatore batteria sulla schermata

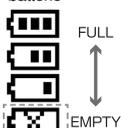
Nessun indicatore      Indicatore acceso



Adattatore AC in uso

Batterie in uso

Status batterie



Le batterie devono essere cambiate.

**L'unità si spegnerà.**

## SUGGERIMENTI

### Alimentazione tramite USB

Con l'interruttore **POWER** su **OFF**, collegando l'unità ad un computer con un cavo USB, questa si avvia automaticamente con l'alimentazione fornita tramite USB.

In questa condizione, le funzioni sono diverse rispetto a quando **POWER** è su **ON**. L'unità può essere usata solo come lettore di card SD o come interfaccia audio.

- Usando l'unità come interfaccia audio, con alimentazione phantom, vi consigliamo di usare l'adattatore AC.

Ref: Impostare il tipo di batteria

P103

## NOTE

- Assicuratevi che l'interruttore [POWER] sia su OFF quando aprite/chiudete il comparto batterie o collegate/scollegate l'adattatore AC. Togliere le batterie o scollegare l'adattatore AC mentre l'interruttore [POWER] è su ON, potrebbe provocare la perdita di dati.
- L'unità può usare solo batterie Alkaline e NiMH. La durata approssimativa delle batterie Alkaline è di 4,5 ore circa.
- Sostituite le batterie quando appare il messaggio "Low Battery" sul display. Spegnete immediatamente posizionando **POWER** su **OFF** e installate le batterie nuove, o collegate l'accluso adattatore AC.
- Impostate correttamente BATTERY TYPE per calcolare con precisione la durata.

# Accendere & spegnere/Impostare data & ora

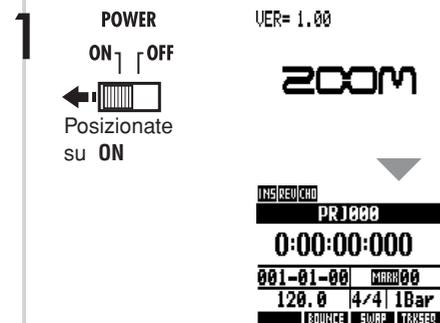
Seguite queste indicazioni per l'avvio e lo spegnimento dell'unità.

Seguite le istruzioni per impostare data e ora per file e dati.

## Accendere/spegnere

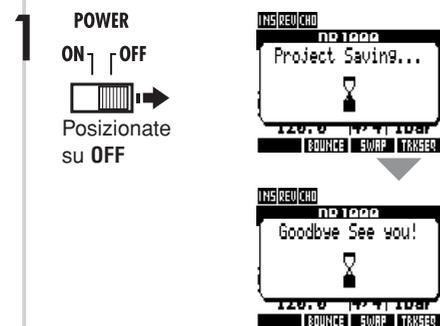
1. Assicuratevi di aver spento tutte le apparecchiature.
- 2) Inserite una card SD in R24. Verificate che i collegamenti di alimentazione, strumenti, e sistema di monitoraggio (o cuffie stereo) siano corretti.

Commutate su ON per avviare l'unità



- 2 Accendete gli strumenti collegati e il sistema di monitoraggio in questo ordine.

Commutate su OFF per spegnere l'unità



## NOTE

- Prima di commutare **POWER** su **ON**, abbassate i controlli **PHONES** e **OUTPUT** e il volume sul sistema monitor e sugli altri apparecchi collegati.
- Se non arriva alimentazione all'unità per oltre un minuto, l'impostazione di **DATE/TIME** tornerà al valore iniziale.

## Impostare data e ora TOOL>SYSTEM>DATE/TIME

- 1 **TOOL**  
 Premete
- 2 Selezionate **SYSTEM**.  

TOOL		Cambia menu
METRONOME	▲	▲
TUNER	▲	▼
SYSTEM	▲	
SD CARD	▲	

(ENTER) Premete
- 3 Selezionate **DATE/TIME**.  

SYSTEM		Cambia menu
LIGHT	On	▲
CONTRAST	8	▼
DATE/TIME	▲	
VERSION		
SYNC REC	Master	

(ENTER) Premete
- 4 Selezionate data e ora e impostate i valori nell'ordine seguente.  
 YEAR > MONTH > DAY > 00:00:00  

DATE/TIME		Cambia unità
YEAR MONTH DAY		◀ ▶
2010 1 1 (FRI)		
00 : 53 : 24 (OK)		

Cambia valore
- 5 Selezionate **OK**.  

DATE/TIME		Cambia valore
YEAR MONTH DAY		◀ ▶
2010 1 1 (FRI)		
00 : 53 : 24 (OK)		

(ENTER) Premete

## Se appare questo messaggio

Reset DATE/TIME

- L'impostazione di **DATE/TIME** è stata riportata al valore iniziale. Impostate **DATE/TIME** nuovamente.

# Veduta d'insieme dell'operatività di interruttore e tasti

Illustriamo ora come usare i tasti e gli interruttori di R24.

Guardate il display per le icone che rappresentano funzioni dei tasti.

## Sezione trasporto

	<b>Tasto REC</b>	Funziona solo se le tracce sono in standby di registrazione.
<b>Stop</b>	Avvia standby di registrazione	
<b>Standby di registrazione</b>	Termina standby di registrazione	
<b>Riproduzione</b>	Avvia registrazione (punch-in/punch-out manuale)	

	<b>Tasto PLAY</b>	
<b>Stop</b>	Avvia riproduzione	
<b>Standby di registrazione</b>	Avvia registrazione	

	<b>Tasto STOP</b>	
<b>In registrazione</b>	Termina registrazione	
<b>In riproduzione</b>	Ferma riproduzione	
<b>Standby di registrazione</b>	Ferma l'unità	

	<b>Tasto REW</b>	
<b>Stop/riproduzione</b>	Riavvolge	
	Tenete <b>STOP</b> e premete <b>REW</b> per tornare all'inizio del brano.	

	<b>Tasto FF</b>	
<b>Stop/riproduzione</b>	Avanti veloce	

	<b>Tasto ENTER</b>	Conferma le scelte.
	<b>Tasto EXIT</b>	Premetelo per uscire. Tenetelo premuto per tornare alla schermata iniziale.
	<b>MANOPOLA</b>	Sposta tra menu e numeri.
		Ref.: Tasti connessi a marker P33
	<b>A-B REPEAT</b>	Imposta/annulla punch-in/out automatico e A-B repeat

## Cursore: aspetto e indicazione nel manuale



Indicazioni nel manuale      Unità

Aspetto nel manuale		
		Sposta all'interno del menu
		Nella spiegazione, appaiono solo le direzioni utilizzabili.

Nota: i cursori servono spesso per andare su, giù, a sinistra e a destra, per selezionare una voce. Sopra, trovate un esempio della loro presenza nel manuale.

## Sezione controllo

	<b>Tasto RHYTHM</b>	Esegue, crea e imposta rhythm pattern
	<b>Tasto EFFECT</b>	Imposta gli effetti insert e send-return
	<b>Tasto USB</b>	Usa interfaccia audio, lettore di card e memoria USB
	<b>Tasto TOOL</b>	Impostazioni metronomo, accordatore, system e card SD
	<b>Tasto PROJECT</b>	Crea, imposta e lavora coi project
	<b>Tasto 1-8Tr</b>	Passa tra gruppi di traccia 1-8, 9-16 e 17-24 (l'indicatore relativo al bank di traccia attivo si accende).
	<b>Tasto 9-16Tr</b>	
	<b>Tasto 17-24Tr</b>	
	<b>Tasto TRACK</b>	Assegna tracce ed esegue impostazioni.
	<b>Tasto PAN/EQ</b>	Dà accesso alle impostazioni del mixer di traccia.

## Sezione Fader

	<b>1/9/17-8/16/24</b> Tasti di status-TRACK	Cambia status alla traccia da PLAY (verde), MUTE (spento) o REC (rosso). Riproduce tracce già assegnate (arancio).
	<b>Tasti di status MASTER</b>	Cambia status alla traccia MASTER tra PLAY (verde), MASTER (spento—nessuna riproduzione/registrazione) o MIX DOWN (rosso).

## Interruttori e controlli

<b>Interruttore POWER</b>	Commuta ON & OFF
<b>Interruttore Hi-Z</b>	Attiva/disattiva la connessione Hi-Z (solo per <b>INPUT 1</b> )
<b>Interruttore MIC</b>	Attiva/disattiva i microfoni incorporati (segnali a <b>INPUTS 7 &amp; 8</b> )
<b>Interruttore METRONOME</b>	Imposta l'uscita metronomo
<b>Interruttore PHANTOM</b>	Attiva/disattiva alimentazione phantom ON & OFF
<b>Controllo GAIN</b>	Regola la sensibilità in ingresso
<b>Indicatore PEAK</b>	Si accende al momento di max. ingresso
<b>Controllo BALANCE</b>	Durante la registrazione, se <b>METRONOME</b> è su <b>PHONES ONLY</b> , bilancia il volume del mix stereo e il metronomo
<b>Indicatore di livello</b>	Mostra i livelli di registrazione/riproduzione
<b>Indicatore TEMPO</b>	Lampeggia a tempo

# Informazioni sul display

Il display mostra dati relativi ai project e altri elementi, connessioni e status operativi come registratore o come interfaccia audio di computer, funzioni disponibili e menu vari.

## Display e indicazioni

Schermata iniziale: mostra il project attuale

Area visualizzazione iconal

Indicazione tempo

Tempo (BPM)

Tasti morbidi

- Nome project
- Ore: minuti: secondi: milisecondi
- Icona A-B repeat
- Bar-beat-tick
- Marker, n. marker
- Quantizzazione totale

Schermata menu: mostra un menu operativo

Nome menu o numero traccia

Mostra il menu successivo premendo ENTER

Usate la MANOPOLA per impostare /cambiare valori

Seleziona voci coi cursori su e giù.

## Display: icone e tasti impostazione

Icona effetto insert – P80  
ON quando appare. Usate il tasto per eseguire impostazioni.

Icona Reverb/chorus – P80  
ON quando appare. Usate il tasto per eseguire impostazioni.

Icona PROTECT – P89  
Se appare, il project è protetto e non può essere sovrascritto. Impostate col menu.

Icona Battery – P13  
Se appare, state usando le batterie e il carico residuo appare con un numero di barre. Se appare USB, state usando alimentazione USB. Se non appare nulla, state usando l'adattatore AC.

Icona AUTO PUNCH IN/OUT – P29

Icona A-B repeat – P32

Tasto EFFECT

Tasto AUTO PUNCH I/O

Tasto A-B REPEAT

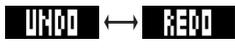
Indicazioni racchiuse in box, compresa **F1-F5** sotto la riga che inizia col tasto **AUTO PUNCH I/O**, **<BANK >**, **DIRECT**, e **DAW**, sono funzioni se l'unità è usata come superficie di controllo in modalità audio interface.

## Tasti morbidi



La funzione dei tasti morbidi appare in basso sul display. Premete il tasto sotto l'indicazione per usare tale funzione.

## UNDO/REDO



Indicatore UNDO    Indicatore REDO

UNDO: Riporta alla condizione precedente l'ultima operazione: registrazione (PUNCH IN/OUT), BOUNCE o MIX DOWN (su MASTER TRACK)  
REDO: Operatività inversa a UNDO

Quando appaiono gli indicatori  
Dopo la registrazione o altre operazioni, appare "UNDO". Dopo aver premuto il tasto morbido di UNDO, appare "REDO". Premete il tasto morbido per eseguire.

- NOTE**
- Undo è eseguibile solo su tracce aventi dati audio registrati
  - Può essere annullata solo l'operazione immediatamente precedente. Le altre non possono essere annullate.

## R24: flusso di registrazione/Creare un nuovo project

Con R24, potete usare la registrazione multitraccia per ottenere una creazione musicale completa.

Create un nuovo project per ogni brano composto.

### Prepararsi a registrare

### Collegare gli strumenti

### Impostazioni per project e tracce

Create un nuovo project

Selezionate gli **INPUTS** e le tracce di registrazione

Impostate gli stereo link

Cambiate status alla traccia (registrazione, esecuzione, mute)

Regolate la sensibilità coi controlli **GAIN**

### Prepararsi all'esecuzione

Impostate il metronomo con il pre-count

Impostate e usate l'accordatore

### Registrare le prime tracce

Standby di registrazione—registrazione—stop

### Registrare altre tracce

Overdubbing

Riproduzione di tracce già registrate

Overdubbing

Standby di registrazione—registrazione—Stop

### Creare un nuovo project PROJECT>NEW

- PROJECT**

Premete
- Selezionate **NEW**.

PROJECT	
NEW	
SELECT	
INFO	
COPY	
DELETE	

Cambia menu

Premete
- Confermate il nome del project con **NAME**.

NEW PROJECT	
NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Cambia menu
- Selezionate se **CONTINUE** con le impostazioni precedenti

NEW PROJECT	
NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Cambia menu

Cambia impostazione
- Impostate il livello di campionamento con **RATE**.

NEW PROJECT	
NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Cambia menu

Cambia impostazione
- Selezionate **EXECUTE**.

NEW PROJECT	
NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Cambia menu

Premete

## SUGGERIMENTI

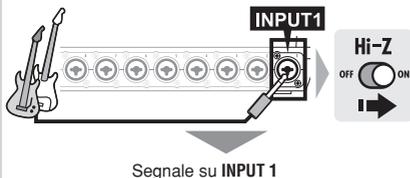
Potete cambiare nome al nuovo project al punto 3.

# Collegare strumenti ed eseguire impostazioni mono

Eseguite impostazioni per strumenti come chitarre ad alta impedenza, synth con ingresso in linea, microfoni incorporati e ad alimentazione phantom così come ingressi stereo e mono.

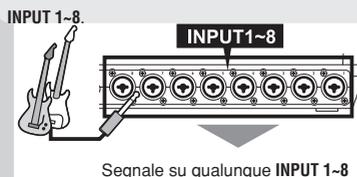
## Collegare chitarre passive

Collegate lo strumento ad alta impedenza a **INPUT 1**, e commutate l'interruttore di **Hi-Z** su **ON**.

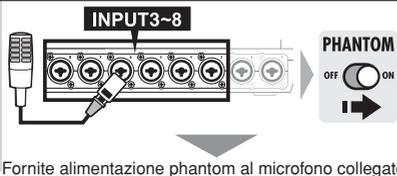


## Collegare strumenti a bassa impedenza (connessioni mono)

Collegate strumenti a bassa impedenza a qualunque



## Usando alimentazione phantom

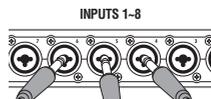


## NOTE

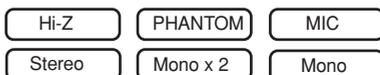
- Commutate l'interruttore **PHANTOM** su **ON** per fornire alimentazione +48 V a **INPUT 3~8**.
- Per ridurre il consumo di batterie usando alimentazione phantom è possibile mettere su off **INPUTS 3, 4, 7 e 8**, e il voltaggio sarà ridotto a +24 V (Ref. P104).
- Usate il fader corrispondente al jack **INPUT**. Il segnale da **INPUT 1** va alla traccia 1, 9 o 17.
- Per usare le tracce 9~16 o 17~24 premete il tasto **9~16Tr** o **17~24Tr** per commutare l'assegnazione del fader.
- In base alla scelta dell'effetto insert, l'uscita può variare.
- Create un file stereo da due fader usando l'impostazione di stereo link.

## Assegnate i collegamenti INPUT 1~8 alle tracce 1~24

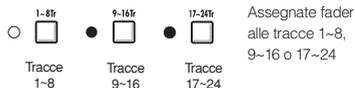
### 1 Collegare strumenti e microfoni.



### 2 Eseguite impostazioni per strumenti, microfoni incorporati, tracce stereo ecc.



### 3 Selezionate il bank di traccia

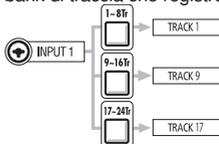


### 4 Cambiate status degli ingressi collegati. Premete il tasto status di una traccia 1-2 volte per far accendere la luce rossa.



## Impostate le tracce per ricevere Input

Premete il tasto **1-8Tr**, **9-16Tr** o **17-24Tr** per impostare il bank di traccia che registrerà gli input.



INPUT	TRACCIA		
	Tasto <b>1-8Tr</b> attivo	Tasto <b>9-16Tr</b> attivo	Tasto <b>17-24Tr</b> attivo
1	1	9	17
2	2	10	18
3	3	11	19
4	4	12	20
5	5	13	21
6	6	14	22
7	7	15	23
8	8	16	24

Ref: Impostazione Stereo

P19

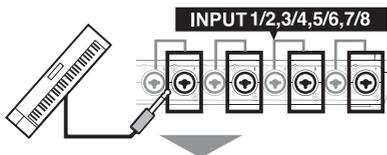
## Collegare strumenti/Impostazioni stereo & tasti di status

Per eseguire una registrazione stereo, impostate uno stereo link per le tracce aventi numeri pari/dispari prossimi e registrate su di esse. Usate i tasti di status per trasferire segnali in ingresso alle tracce da registrare.

### Usando i microfoni incorporati



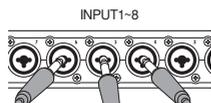
### Collegare strumenti con ingresso in linea (collegamento stereo)



Usate **INPUTS 1/2, 3/4, 5/6 e 7/8** in coppia. I segnali in ingresso da sinistra su tracce dispari e quelli in ingresso da destra sulle pari.

### Assegnate INPUTS 1-8 alle tracce 1-8, 9-16 o 17-24.

#### 1 Collegare strumenti e microfoni.



#### 2 Eseguite impostazioni per strumenti, microfoni incorporati, tracce stereo ecc.

Stereo

Mono x 2

MIC

#### 3 Selezionate il bank di traccia.



#### 4 Impostate lo status degli ingressi collegati.

**Premete un tasto di status delle tracce linkate una o due volte, per accendere in rosso entrambe le luci.**



Se rossa, la registrazione è possibile

### NOTE

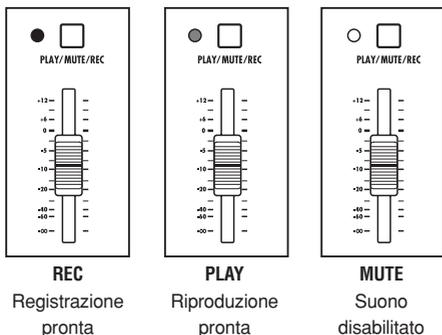
- Usate il fader corrispondente al jack **INPUT**. Il segnale da **INPUT 1** va alla traccia 1, 9 o 17.
- Per usare le tracce 9~16 o 17~24, premete il tasto **9~16Tr** o **17~24Tr** per commutare l'assegnazione del fader.

# Stereo link

Impostate STEREO LINK per le tracce da registrare in anticipo per creare un file stereo della registrazione. Potete anche assegnare file stereo.

## Tasti di status e indicatori di traccia

Premete un tasto di status per impostare il ruolo del fader di traccia e cambiare colore all'indicatore di traccia. Il colore dell'indicatore di traccia mostra lo status come segue.

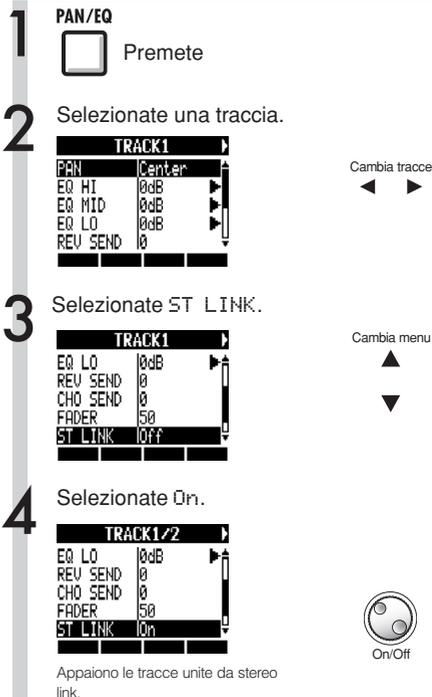


## SUGGERIMENTI

- Per inviare segnali da un **INPUT** a una traccia di registrazione, premete il suo tasto di status 1-2 volte fino a far accendere l'indicatore di traccia in rosso.
- Per usare due input premete entrambi i tasti di status per collegare entrambi alle tracce.
- Per creare un file stereo registrando due tracce impostate uno stereo link.
- Se la traccia **MASTER** è su **PLAY**, tutte le altre tracce saranno su **MUTE** (nessun suono).

## Stereo link

### PAN/EQ>STEREO LINK



## SUGGERIMENTI

- Le coppie di tracce che possono essere unite da stereo link sono: 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10, 11/12, 13/14, 15/16, 17/18, 19/20, 21/22 e 23/24
- Stereo link cambia impostazione da due tracce mono a una stereo.
- Qualunque numero di traccia scegliate, la traccia adiacente sarà linkata. Non è possibile cambiare queste combinazioni.
- Per regolare il volume di una coppia di tracce unite da stereo link, usate il fader dispari. Quello pari non ha effetto.
- Il parametro pan di una coppia di tracce unite da stereo link può essere usato per regolare il corrispondente bilanciamento di volume.
- I file stereo possono essere assegnati alle tracce unite da stereo link. Il canale sinistro è inviato alla traccia dispari e quello di destra alla pari.

# Impostare il tempo

Impostate il tempo. Il tempo viene salvato per ogni project.

## Cambiare tempo

**1** Premete  sotto .

**2**  Usate la manopola per cambiare il valore.

Colpите ripetutamente  sotto .

La velocità media sarà impostata come valore di tempo.



Tempo	
Gamma	
40.0~250.0	Valore default : 120.0

# Preparare una traccia rhythm

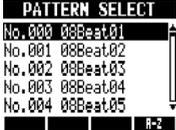
R24 ha una funzione campionatore che consente di riprodurre i loop su ogni traccia. Qui, assegniamo un rhythm pattern incorporato a R24 a una traccia come ritmo guida.

## Assegnazione a una traccia

- 1 **TRACK**  
 Premete
- 2 Selezionate la traccia da assegnare.  

Seleziona traccia  
◀ ▶
- 3 Selezionate TAKE.  

Cambia menu  
▲ ▼  
 Premete
- 4 Selezionate PATTERN per usare un rhythm pattern.  

Cambia menu  
▲ ▼  
 Premete
- 5 Selezionate il rhythm pattern.  

Seleziona un file o pattern  
▲ ▼  
 Premete

## SUGGERIMENTI

- Potete anche eseguire il file audio selezionato o il rhythm pattern.

Play

Stop

- Se sono assegnati dei rhythm pattern a più tracce e sono eseguiti contemporaneamente, o sono eseguiti pattern con molti eventi note-on, è possibile che essi non suonino come desiderate, a causa del limite di polifonia massima dell'unità.
- È possibile assegnare i file loop alla memoria USB (rif. P49).
- Al punto 5, potete cambiare l'ordine dell'elenco pattern.

Premete il tasto morbido **A-Z** per visualizzare l'elenco dei pattern in ordine alfabetico.

Premete il tasto morbido **No.** per visualizzare i pattern in base al numero.

# Registrazione la prima traccia

Dopo aver collegato gli strumenti e completati i preparativi per la registrazione, possiamo preparare il registratore e iniziare a registrare la prima traccia.

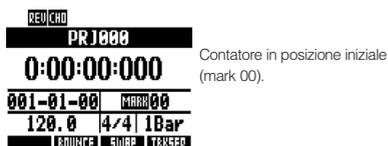
## Iniziare dalla schermata principale del nuovo project

1

Riportate il contatore all'inizio

Premete  e  contemporaneamente per tornare all'inizio.

Schermata principale



## SUGGERIMENTI

- Display della schermata principale di un nuovo project



- Dopo aver impostato l'ingresso (punto 5 e successivi), potete processare i segnali in ingresso con l'effetto insert.

 Ref: Creazione di un nuovo project  
Effetto Insert

P90

P81

## Regolare il livello in ingresso

2

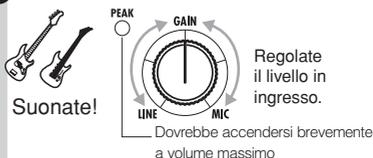
Armate la traccia per la registrazione.

 Premete 1-2 volte fino a far accendere la luce della traccia in rosso.

Se rossa, la registrazione è possibile

3

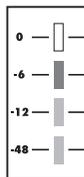
Regolate la sensibilità in ingresso **GAIN**.



4

Regolate il livello di registrazione.

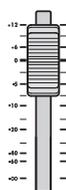
Se viene applicato un effetto insert a un **INPUT**, regolate il livello della patch, ad esempio, in modo che l'indicatore rosso (0dB) non si accenda.



5

Regolate il sistema di monitoraggio.

Usate il fader della traccia di registrazione per regolare il livello di monitoraggio dello strumento in registrazione (**INPUT 1** traccia 1, 9 o 17).



## NOTE

Luci rosse sugli indicatori **PEAK** e indicatori di livello

- Un indicatore **PEAK** si accende in rosso se il segnale in ingresso supera il livello massimo individuabile di 0 dB, andando in clip. La luce rossa su un indicatore di livello significa che il segnale in registrazione (segnale che è passato da un effetto insert) è in clip. In caso di clip, il suono registrato risulterà distorto. Riducete il livello di registrazione.

## Registrare la prima traccia

6

Andate in standby di registrazione.



7

Avviate la registrazione.



8

Fermate la registrazione.



## SUGGERIMENTI

- Premete il tasto morbido UNDO per annullare l'operazione.

Registrare ancora

- Se registrate ancora sulla stessa traccia, la registrazione precedente sarà sovrascritta.
- Vi sono due modi per eseguire una nuova registrazione o per ri-registrare.
  - Premete il tasto morbido UNDO per annullare la registrazione.
  - Usate il menu TRACK > TAKE > FILE per assegnare la traccia usata per registrare a "New Take" (Ref. P25).

## Riprodurre la traccia registrata

9

Premete stop (se non lo avete già fatto).



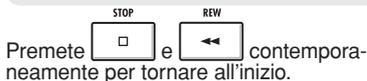
10

Eseguite la traccia.



11

Riportate il contatore in posizione iniziale.



12

Eseguite la traccia.



13

Fermate la riproduzione.



## NOTE

- Se REC MODE è impostato su Overwrite, i file audio registrati su tracce saranno sovrascritti, quando si eseguono nuove registrazioni. Fate attenzione a riportare il contatore all'inizio e registrate ancora. Impostate REC MODE su Always New se non volete sovrascrivere le registrazioni.
- Impostato su play, sarà eseguita la registrazione attualmente sulla traccia.

# Scegliere la riproduzione di registrazione (take)

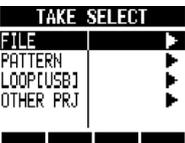
Potete assegnare file audio alle tracce liberamente. Registrando varie prove di voci, assolo di chitarra o altre parti in file diversi, potete poi scegliere la migliore.

Scegliere la riproduzione di registrazione (take)

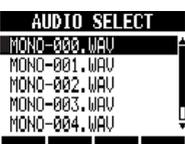
- 1 **TRACK**  
 Premete
- 2 Selezionate la traccia da assegnare.  


Seleziona traccia  
◀ ▶
- 3 Selezionate TAKE.  


Cambia menu  
▲ ▼

(ENTER) Premete
- 4 Per un file audio, selezionate FILE.  


Cambia menu  
▲ ▼

(ENTER) Premete
- 5 Selezionate il file audio desiderato.  


Selezionate il file o il pattern  
▲ ▼

(ENTER) Premete

## CONSIGLI

- Potete anche eseguire il file audio selezionato.

PLAY  Play

STOP  Stop

- File già assegnati alle tracce presentano un \* a sinistra del loro nome.

## Commutare due tracce (SWAP)

- 1 Premete  sotto **SWAP**.  


Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce selezionabili. Premete il tasto di status per selezionare una traccia.

●  ◀ ▶   
 PLAY/MUTE/REC  
 Selezionabile: lampeggia in arancio  
 Selezionato: accesso in arancio
- 2 Selezionate la prima traccia da scambiare.  


Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce selezionabili. Premete il tasto di status per selezionare una traccia.

●  ◀ ▶   
 PLAY/MUTE/REC  
 Selezionabile: lampeggia in arancio  
 Selezionato: accesso in arancio
- 3 Selezionate la seconda traccia da scambiare.  


Traccia già selezionata

Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce selezionabili. Premete il tasto di status per selezionare una traccia.

●  ◀ ▶   
 PLAY/MUTE/REC  
 Selezionabile: lampeggia in arancio  
 Selezionato: accesso in arancio
- 4 Scambiate le tracce.  


Tracce da scambiare  
Muove il cursore  
▲ ▼

(ENTER) Premete

---

## **NOTE**

La funzione swap alterna due tracce, compresi i file assegnati, dati di sequenze di traccia e tutte le informazioni sui parametri di traccia.

## Registrare tracce aggiuntive

Dopo aver completato la registrazione della prima traccia, potete registrarne altre, mentre riproducete i file audio. I preparativi per la registrazione sono gli stessi di quelli per la prima traccia, ma potete anche impostare registrazioni da eseguire su tracce diverse.

### Riprodurre la traccia già registrata

- 1** Premete 1-2 volte fino a far accendere l'indicatore in verde per tutte le tracce da riprodurre.
- 
- Pronto per la riproduzione quando verde.

### Prepararsi a registrare più tracce

- 2** Premetelo per tutte le tracce in registrazione 1-2 volte, fino ad accendere la luce rossa.
- 
- Se rosso, la registrazione è possibile

- 3** Regolate il livello in ingresso.

**Suonate!**



PEAK GAIN Sensibilità in ingresso  
LINE MIC

Lampeggia brevemente a volume massimo.

Impostate il livello in modo che a volume max. la luce rossa (0 dB) non si accenda.

Rosso 0  
Arancio -6  
Arancio -12  
Verde -48

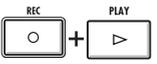
Livello di registrazione

Sistema monitor

### Avviare e fermare la registrazione

- 4** Premete  e  contemporaneamente per tornare all'inizio.



- 5** Premete REC e PLAY per avviare la registrazione.
- 
- REC Rosso PLAY Verde



Il contatore parte.



- 6** Premete per fermare.
- STOP Verde REC PLAY Spento



Il contatore si ferma, ma non torna su 0.

## SUGGERIMENTI

- Se volete usare la stessa traccia che avete registrato in precedenza per la seconda registrazione, dovrete trasferire il file su un'altra traccia, e vuotare la traccia obiettivo. Fate riferimento a "Scegliere la riproduzione di registrazione (take)" (P25).  
Potete anche scambiare tracce registrate con tracce non registrate.  
Fate così, quando create una seconda traccia per chitarra usando Hi-Z, ad esempio.

## Riprodurre tutte le tracce

- 1**



Premete 1-2 volte fino a far accendere l'indicatore in verde per tutte le tracce da riprodurre.  
Pronto per la riproduzione quando verde.
- 2**




Premete  e  contemporaneamente per tornare all'inizio.
- 3**



Premete per avviare la riproduzione.


- 4**



Premete per fermare la riproduzione.



## NOTE

- Spostando i file di traccia, assicuratevi che nessun file sia assegnato alla traccia da registrare ("New Take").  
Se c'è un file assegnato ad una traccia, quella registrazione sarà sovrascritta dalla nuova.
- Se REC MODE è impostato su *Overwrite*, i file audio registrati su tracce saranno sovrascritti, quando si eseguono nuove registrazioni. Fate attenzione a riportare il contatore all'inizio e registrate ancora. Impostate REC MODE su *Always New* se non volete sovrascrivere le registrazioni.
- Se una traccia è abilitata per la riproduzione, il file su di essa sarà riprodotto.

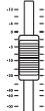
## SUGGERIMENTI

- Se state registrando su una traccia diversa dalla prima, non c'è bisogno di spostare o scambiare la prima traccia.
- Se volete registrare un nuovo file, impostate quella traccia su *New Take*.

# Punch-in/punch-out automatico

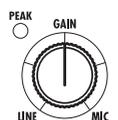
Le funzioni di punch-in e punch-out consentono di ri-registrare una singola porzione di file registrato. Potete impostare i punti di inizio (punch-in) e fine (punch-out) della porzione in anticipo per avviare e fermare la registrazione in automatico.

## Preparare la traccia da registrare con punch-in/punch-out

- 

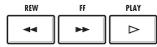
Alzate il fader della traccia da ri-registrare
- 

Premete 1-2 volte fino a far accendere in rosso

Se rosso, la registrazione è possibile
- 

Regolate il livello di registrazione e il **GAIN** affinché siano gli stessi della parte già registrata.

## Impostare i punti di punch-in/out

- 

Scegliete il punto di partenza (punto di punch-in)
- 

Premete per impostare il punto di punch-in



Appare sul display
- 

Scegliete il punto di fine (punto di punch-out)
- 

Premete per impostare il punto di punch-out



Appare sul display

### NOTE

- Una volta eseguite le impostazioni di auto punch-in/out, non potete cambiare i punti. Per cambiare questi punti dovete annullare e riposizionarli.
- Se REC MODE è su Always New, sarà registrato un nuovo file.

## Esercitarsi

- 

Premete per avviare la riproduzione.

Passato il punto di punch-in la traccia passa automaticamente in mute.



Suonate (non registrate)

Passato il punto di punch-out la traccia esce automaticamente da mute.
- 

Premete per fermare la riproduzione.
- ### Ri-registrare: punch-in/punch-out
- 

Posizionatevi prima del punto di punch-in.
- 

Premete **REC** e **PLAY** per avviare la registrazione.



Suonate

PLAY Acceso REC Lampeggia Non registra  
 Passa il punto di punch-in  
 PLAY Acceso REC Acceso Registra  
 Passa il punto di punch-out  
 PLAY Acceso REC Lampeggia Non registra
- 

Premete per fermare il registratore.

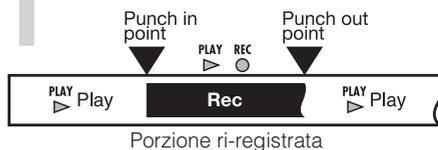
PLAY REC Spento

## Rilasciare punch-in/out

- 

Premete

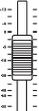
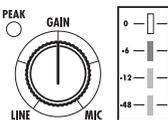
Gli indicatori scompaiono dal display



# Punch-in/punch-out manuale

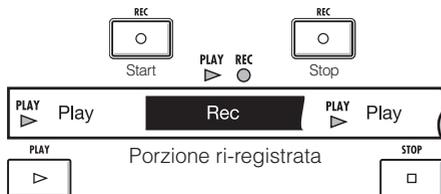
Potete eseguire manualmente il punch in/out. Premete il tasto **REC** durante la riproduzione per riavviare la ri-registrazione da quel punto.

## Preparare la traccia da registrare con punch-in/punch-out

- 1  Alzate il fader della traccia da ri-registrare.
- 2  Premete 1-2 volte fino a far accendere in rosso  
**PLAY/MUTE/REC**  
Se rosso, la registrazione è possibile
- 3  Regolate il livello di registrazione e il **GAIN** affinché siano gli stessi della parte già registrata.

## Ri-registrare: punch-in/punch-out

- 4  Posizionatevi prima del punto di punch-in.
- 5  Premete per avviare la riproduzione. 
-  Suonate (non registrate)
- 6  Premete **REC** per eseguire il punch-in e avviare la registrazione. 
-  Suonate (registrate)
- 7  Premete **REC** per eseguire il punch-out, fermare la registrazione e avviare la riproduzione.  
- 8  Premete per fermare il registratore. 



## NOTE

- La registrazione con Punch-in/punch-out sovrascrive la registrazione esistente.
- Se la traccia è su **New Take**, la traccia sarà vuota prima e dopo il punch in e punch out.
- Se **REC MODE** è su **Always New**, sarà registrato un nuovo file.
- Usate il tasto morbido **UNDO** per annullare la ri-registrazione e mantenere la registrazione precedente.

# Riprodurre un project

I file audio registrati sono assegnati alle tracce sulle quali sono stati registrati. Saranno eseguite tutte le tracce abilitate per la riproduzione dai loro tasti di status (luce verde accesa).

## Veduta d'insieme del processo di registrazione/riproduzione in un project

TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	TRACK	MASTER
1/9/17	2/10/18	3/11/19	4/12/20	5/13/21	6/14/22	7/15/23	8/16/24	TRACK

Registrare la prima traccia

Traccia 1: registrazione mono

Tracce 7 & 8: registrazione stereo

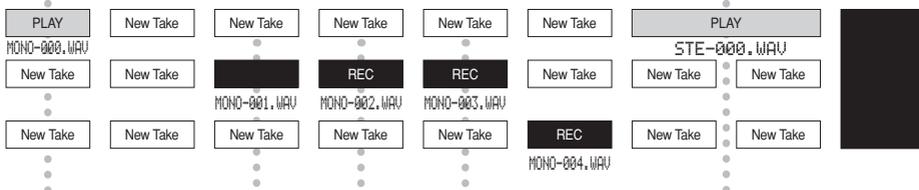


Registrare altre tracce/Riprodurre tracce registrate in precedenza

Registrazione mono sulle tracce 11, 12, 13 e 22

Traccia 1: riproduzione mono

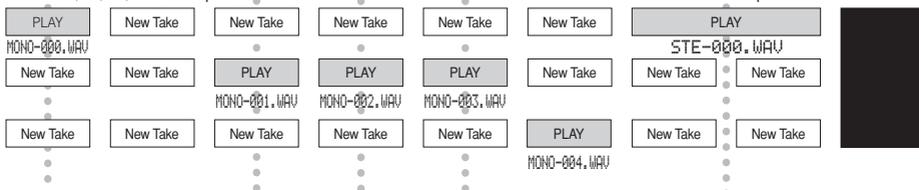
Tracce 7 & 8: riproduzione stereo



Riproduzione

Tracce 1, 11, 12, 13 & 22: riproduzione mono

Tracce 7 & 8: riproduzione stereo



Assegnare diversi file a tracce per la riproduzione

Tracce 1, 2, 3, 4 & 5: riproduzione mono

Tracce 7 & 8: riproduzione stereo



Ref: Scegliere la riproduzione di registrazione (take)

P25

## Ripetere la riproduzione di una sezione specifica (A-B repeat)

Potete impostare e ripetere la riproduzione da un punto iniziale (A) a un punto finale (B) di un project.

### Impostare i punti A-B

**1**    Definite il punto iniziale.

**2**  Premete  
 Appare sul display

**3**   Definite il punto finale.

**4**  Premete  
 Appare sul display

### A-B repeat: riproduzione ripetitiva

**5**  Premete per avviare la riproduzione.

**6**  Premete per fermare la riproduzione.

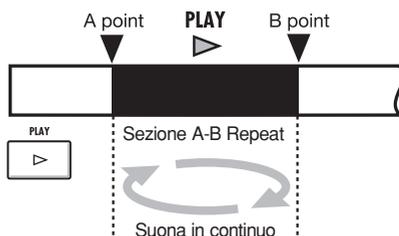
### Annullare A-B repeat e i punti

**7**  Premete per annullare la riproduzione ripetitiva e cancellare i punti A-B.

Le icone repeat scompaiono dal display.

### SUGGERIMENTI

- Quando la riproduzione raggiunge il punto B, torna automaticamente al punto A e continua la riproduzione.
- Mentre l'icona A↔B è accesa, la riproduzione si ripete in continuo.
- Potete eseguire queste impostazioni sia durante la riproduzione e sia da fermi.
- Se impostate il punto B in un punto precedente A, la riproduzione ripetitiva partirà dal punto B.
- Se volete eseguire nuove impostazioni, cancellate le precedenti premendo ancora il tasto [A-B REPEAT] ed eseguite le nuove.



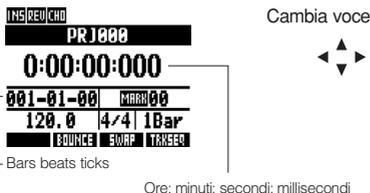
# Usare contatore e marker per spostarsi

Il contatore indica il tempo di registrazione e il tempo trascorso in termini di ore/minuti/secondi/millisecondi e bar/beat/tick (1/48beat). Usatelo per impostare i marker in modo da potervi spostare poi velocemente (locate) all'interno del project..

## Definire la posizione col contatore

Per prepararvi, fermate il registratore, selezionate il project e partite dalla schermata principale.

- 1 Selezionate ora: minuto: secondo o bars-beats-ticks.



Ore: minuti: secondi: millisecondi

- 2 Cambiate i valori.



## NOTE

Non potete modificare il contatore in questo modo durante la registrazione o la riproduzione.

## SUGGERIMENTI

- Dopo il punto 2, potete avviare la riproduzione dalla posizione impostata col contatore.
- Visualizzazione icona marker



- Il marker zero (MARK00) è sempre posto sulla posizione 0 del contatore (inizio del project) e non può essere cambiato.
- Posizionando un altro marker prima di uno registrato, tutti i marker successivi saranno ri-numerati automaticamente.
- Potete inserire 100 marker max. in un project, compreso il marker 0.

## Inserire un marker

Inserire un marker usando il contatore

- 1 Partite dalla schermata principale. Impostate il contatore sulla posizione desiderata.



- 2 Premete



Inserire un marker durante la registrazione/riproduzione

- 1 Durante la registrazione o la riproduzione.



- 2 Premete



## Posizionatevi sul punto di un marker

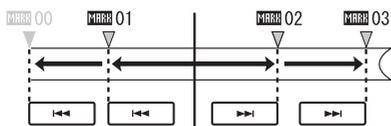
Usate i tasti per spostarvi tra i marker in ordine



Premete il tasto che indica il marker precedente/ successivo fino a raggiungere il marker desiderato.



Project



## Cancellare un marker



Premete il tasto che indica il marker precedente/ successivo fino a raggiungere il marker desiderato.



Icona marker evidenziata

2

**MARK/CLEAR** Premete



Il marker evidenziato è cancellato e il precedente è visualizzato..

Spostatvi sul numero di marker in base alla sequenza del contatore

1 Selezionate il numero di marker.



Cambia unità o digit



Lampeggia

2

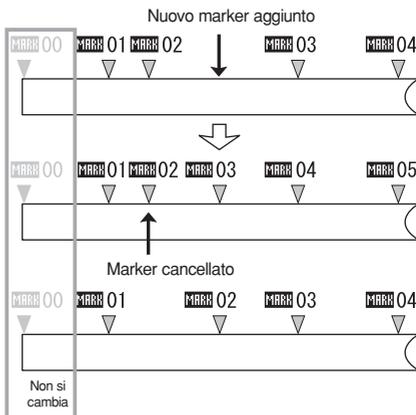
Selezionate un numero di marker.



Cambia numero

## NOTE

- Una volta cancellato un marker, non potete recuperarlo.
- **MARK00** (inizio del project) non può essere cancellato.
- Premete **MARK/CLEAR** quando l'icona è evidenziata (lettere luminose su fondo scuro) per cancellare quel marker. Premete **MARK/CLEAR** quando l'icona non è evidenziata per creare un nuovo marker in quel punto.
- Se si aggiungono o tolgono marker posti tra altri, tutti i marker sono automaticamente ri-numerati.



# Accordatore

R24 è provvisto di accordatore multifunzione che comprende, ad esempio, l'accordatura cromatica che identifica il nome della nota a intervalli di semitoni, accordatura standard per chitarra/basso e accordatura un semitono sotto.

**1** **TOOL**  
 Premete

**2**   Premete 1-2 volte  
 PLAY/MUTE/REC Registrazione abilitata se rosso

**3** Selezionate TUNER.

**TOOL**  
 METRONOME  
 TUNER  
 SYSTEM  
 SD CARD

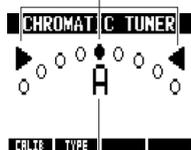
Cambia menu

**ENTER** Premete

## Accordatore cromatico

**4**  Accordate lo strumento

Indica se la tonalità è alta o bassa rispetto alla nota indicata..



'E' indicata la nota più vicina al segnale in ingresso.

## Altri tipi d'accordatura

**5** Premete  sotto **TYPE**

**TUNER TYPE**  
 CHROMATIC  
 GUITAR  
 BASS  
 OPEN-A  
 OPEN-D

Seleziona il tipo d'accordatura

**ENTER** Premete

**6**  Seleziona nome della nota/ numero corda e accorda

**GUITAR TUNER**

**E**

**STRING:6** Suonate la corda libera della nota indicata e regolate la tonalità

Seleziona nome nota/ numero corda

**CALIB TYPE**

## Cambiare la tonalità standard

Premete  sotto **CALIB**, e impostate la tonalità standard.

**TUNER CALIBRATION**  
 440Hz  
 441Hz  
 442Hz  
 443Hz  
 444Hz

Imposta la tonalità standard

**ENTER** Premete

## SUGGERIMENTI

- L'indicatore di tonalità risponde alle fonti in ingresso sulle tracce che abbiano accessa la luce rossa di status.
- L'impostazione della tonalità standard è tra 435 Hz e 445 Hz in unità di 1 Hz. L'impostazione iniziale è 440 Hz.
- Usando altre accordature, la calibratura può essere usata per abbassare la tonalità da 1a 3 semitoni (b-bbb).
- L'impostazione del valore della tonalità standard sarà salvata separatamente per ogni project.

Tipo accordatura	GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Corda/ nota	Corda1	E	G	E	D	E	D
	Corda2	B	D	C#	A	B	A
	Corda3	G	A	A	F#	G#	G
	Corda4	D	E	E	D	E	D
	Corda5	A	B	A	A	B	G
	Corda6	E		E	D	E	D
	Corda7	B					

# Metronomo

Questo metronomo, provvisto di funzione di pre-count, consente di cambiare volume, tono e pattern. Potete anche scegliere di mandare il suono del metronomo solo alle cuffie.

**1** **TOOL**  
 Premete

**2** Selezionate **METRONOME**.

**TOOL**  
 METRONOME  
 TUNER  
 SYSTEM  
 SD CARD

Cambia menu

**3** Premete **ENTER**

Questo è il metodo standard per impostare il metronomo.

**3** Selezionate ogni menu e regolate le impostazioni.

**METRONOME**  
 ON/OFF Off  
 LEVEL 50  
 PAN Center  
 SOUND Bell  
 PRE COUNT Off

Cambia menu

Cambia impostazioni

## SUGGERIMENTI

Cambiare e regolare l'uscita del metronomo

- Usate l'interruttore **METRONOME** per impostare l'uscita.

**METRONOME**  
 OUTPUT + PHONES  
 PHONES ONLY

Il suono del METRONOMO esce sia dal jack **OUTPUT** che **PHONES**.

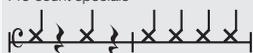
**PHONES ONLY**  
 Il suono del METRONOMO esce solo dal jack **PHONES**.  
 Usate la manopola **BALANCE** per regolare i volumi relativi del segnale del fader **MASTER** e il suono del metronomo.

**MASTER** **CLICK**  
**DIRECT** **DAW**  
 (metronomo)

- Le impostazioni del metronomo sono salvate per ogni project.
- Potete usare il metronomo anche nella riproduzione della **traccia MASTER**.

## Menu impostazioni e valori d'impostazione

ON/OFF: Impostato quando operativo	
Impostazioni	
Play Only	Solo in riproduzione
Rec Only	Solo in registrazione
Play & Rec	In riproduzione e registrazione
Off (default)	Nessun suono del metronomo
LEVEL: Cambia volume al metronomo	
Gamma impostazione	
0-100	Valore di default: 50
PAN: Cambia posizione stereo	
Gamma impostazione	
L100-R100	Valore di default: Center
SOUND: Cambia tono	
Impostazioni	
Bell (default)	Suono del metronomo con campana sull'accento
Click	Solo click
Stick	Suono della bacchetta
Cowbell	Tono del campanaccio
Hi-Q	Click synth
Track1-Track24	TRACK1-24 sound (mono)
Track1/2-23/24	TRACK1/2-23/24 sound (stereo)
PRE COUNT: impostazione del Pre-count	
Impostazioni	
Off (default)	Nessun suono
1-8	Abilita il suono durante il pre-count da 1 a 8 battute.
SPECIAL	Pre-count speciale



## NOTE

- Sappiate che, se alzate molto il volume del metronomo, le battute accentate di alcuni suoni potrebbero risultare difficili da distinguere.
- Se è selezionata, nell'impostazione **SOUND**, una traccia con assegnato un rhythm pattern, non si avrà emissione di suono.

## Registrazione a 16-tracce sincronizzate collegando due unità

Se volete registrare più di 8 tracce contemporaneamente per l'esecuzione di una band, ad esempio, potete aumentare il numero tracce collegando due R24 con un cavo USB.

### Impostate l'apparecchio emittente

Impostate R24 che sarà usato come Master.

- 1** **TOOL**

 Premete
- 2** Selezionate **SYSTEM**.

**TOOL**

METRONOME  
TUNER  
SYSTEM  
SD CARD

Cambia menu


 Premete
- 3** Selezionate **SYNC REC** e impostatelo in Master.

**SYSTEM**

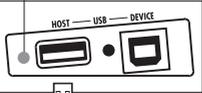
LIGHT 0n  
CONTRAST 8  
DATE/TIME  
VERSION  
SYNC REC Master

Cambia menu


  
Master/Slave

HOST Indicatore USB acceso



### Impostate l'apparecchio ricevente

Impostate R24 che riceverà comandi come Slave.

- 1** **TOOL**

 Premete
- 2** Selezionate **SYSTEM**.

**TOOL**

METRONOME  
TUNER  
SYSTEM  
SD CARD

Cambia menu


 Premete
- 3** Selezionate **SYNC REC** e impostatelo in Slave.

**SYSTEM**

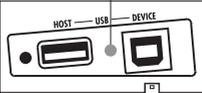
LIGHT 0n  
CONTRAST 8  
DATE/TIME  
VERSION  
SYNC REC Slave

Cambia menu

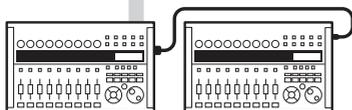

  
Master/Slave

DEVICE Indicatore USB acceso



- 4** Collegare i due R24 tramite cavo USB

Collegate un cavo USB 2.0 (tipo AB) nelle porte con l'indicatore acceso.



## SUGGERIMENTI

Tasti comando che influiscono su entrambe le unità.

	Tasto <b>REC</b>		Tasto <b>FF</b>
	Tasto <b>PLAY</b>		Tasto <b>REW</b>
	Tasto <b>STOP</b>		

---



## NOTE

- Non si garantisce una perfetta sincronizzazione del tempo d'inizio di registrazione delle due unità. Si può verificare un gap di circa 1-2 ms.
- E' possibile anche un collegamento con un R16. In tal caso, impostate sempre R24 come **Master**.
- Il pre-count è disabilitato se usate la registrazione in sincrono.
- Quando un R24 è impostato su **Slave**, l'operatività con alimentazione bus non è garantita. Usate un adattatore AC o le batterie.

## R24: flusso della procedura di mixaggio

Usate il mixer di traccia per eseguire impostazioni di stereo link, regolare il volume del suono, EQ e PAN (bilanciamento), e per regolare la forza del segnale di mandata, che influisce sulla profondità degli effetti di send/return.

**Regolate volume, EQ e PAN delle tracce**

**Selezionate l'effetto send-return**

**Regolate l'effetto send-return**

**Applicate effetti insert alle tracce**

**Mix down**

### NOTE

Ad eccezione dell'impostazione della fase, sia il canale destro che il sinistro delle tracce stereo hanno gli stessi valori di parametro.

### SUGGERIMENTI

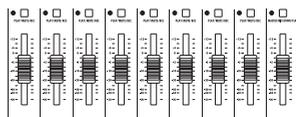
**Cos'è il mixer di traccia?**

- Usate il mixer per mixare tracce audio provenienti dal registratore in stereo.
- Regolate il volume del suono e i parametri PAN e EQ di ogni traccia usando i fader.

**Registratore (registrare)**

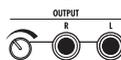
**Tracce 1-24 + MASTER**

**Mixer di traccia**



**Mix down  
Traccia master (registrare)**

**Output**



# Impostazioni di traccia per EQ, pan e livello di mandata

Questo mixer di traccia usa parametri di traccia per regolare parametri che, ad esempio, regolano il pan (posizione stereo), EQ (equalizzatore) ed effetti send-return.

**1** **PAN/EQ**  
 Premete

**2** Selezionate una traccia

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0

Cambia traccia



**3** Selezionate una voce del menu e la sua impostazione.

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0

Cambia menu



Cambia impostazione

**4** Selezionate EQ HI, EQ MID o EQ LO.

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0

Cambia menu



**(ENTER)** Press

**5** Selezionate la singola voce e cambiate impostazioni.

EQ HI	
TYPE	EQ HI
GAIN	0dB
FREQUENCY	8.0kHz

Cambia menu



Cambia impostazione

## SUGGERIMENTI

- Usate il mixer di traccia per regolare ogni parametro di traccia, incluso pan e i livelli dell'effetto send-return, per il processamento dei segnali.
- Al punto 2, potete anche selezionare una traccia premendo il suo tasto di status, in modo da far accendere l'indicatore in arancio.

## NOTE

- Ad eccezione dell'impostazione della fase (INVERT), sia il canale destro che il sinistro delle tracce stereo hanno gli stessi valori di parametro.
- Le impostazioni sono salvate separatamente per ogni project.
- La sola impostazione di **MASTER TRACK** è il controllo del volume, usando il fader.

# Parametri di traccia

Parametri disponibili per ogni traccia

Tracce mono: 1~24

Tracce stereo: 1/2~23/24

Display	Parametro	Gamma impostazione: valore iniziale	Spiegazione	Tracce mono	Tracce stereo	Traccia master
PAN	PAN	L100~R100 (Centro)	Regola il PAN di una traccia. Nel caso di traccia stereo regola il bilanciamento di volume tra traccia destra e sinistra.	○	○	
EQ HI accentua gli alti/la gamma di frequenza						
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Regola la quantità di boost/cut delle alte frequenze (EQ HI) o taglia le alte frequenze non necessarie (HI CUT). Questo parametro appare solo se EQ HI è attivo.	○	○	
	GAIN	-12dB~12dB (0dB)	Regola la quantità di boost/cut delle alte frequenze di -12 ~ +12 dB. Questo parametro appare solo se TYPE è su EQ HI. Su HI CUT, non appare.	○	○	
	FREQUENCY	500Hz~18kHz (8.0kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle alte frequenze. Questo parametro appare solo se EQ HI è attivo.	○	○	
EQ MID accentua i medi/la gamma di frequenza						
EQ MID	GAIN	-12dB~12dB (0dB)	Regola la quantità di boost/cut delle medie frequenze di -12 ~ +12 dB. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	○	○	
	FREQUENCY	40Hz~18kHz (1.0kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle medie frequenze. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	○	○	
	Q	0.1~2.0 (0.5)	Regola l'ampiezza della banda di frequenza interessata delle frequenze medie. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	○	○	
EQ LOW accentua i bassi/la gamma di frequenza						
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Regola la quantità di boost/cut delle basse frequenze (EQ LO) o taglia le basse frequenze non necessarie (LO CUT). Questo parametro appare solo se EQ LO è attivo.	○	○	
	GAIN	-12dB~12dB (0dB)	Regola la quantità di boost/cut delle basse frequenze di -12 ~ +12dB. Questo parametro appare solo se TYPE è su EQ LO. Su LO CUT, non appare.	○	○	
	FREQUENCY	40Hz~1.6kHz (125Hz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle basse frequenze. Questo parametro appare solo se EQ LO è attivo.	○	○	
Livelli effetto send-return						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0~100 (0)	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto Reverb.	○	○	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0~100 (0)	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto Chorus/Delay.	○	○	
FADER						
FADER	FADER	0~127 (100)	Regola il volume attuale.	○	○	○
ST LINK	STEREO LINK	On/Off (Off)	Attiva/disattiva l'impostazione della funzione di stereo link che fonde due tracce mono assieme. (Ref. P.20)	○	○	
INVERT	INVERT	On/Off (Off)	Determina se la fase di 1 traccia è invertita o no. <b>Off</b> : fase normale. <b>On</b> : fase invertita	○	○	

## NOTE

- Usate i tasti morbidi **ON/OFF** per attivare/disattivare i parametri di **EQ HI**, **EQ MID**, **EQ LO**, **REV SEND**, **CHO SEND** e **INVERT**.
- Se uno stereo link è attivo, il parametro **INVERT** appare come **INVERT L** per la traccia dispari, e **INVERT R** per la traccia pari.



# Unire tracce multiple in 1~2 tracce

Usate la funzione Bounce per unire più tracce in un file mono o stereo nello stesso project.

**Impostazioni per le tracce su cui utilizzare Bounce**  
PROJECT>REC>BOUNCE TR

Partite dalla schermata principale

**1** PROJECT  
 Premete

**2** Selezionate REC.  
 Cambia menu  
 Premete

**3** Selezionate BOUNCE TR.  
 Cambia menu

Per includere il segnale della traccia sovrascritta dal bounce.

**4** Selezionate Play.  
 Cambia impostazione

BOUNCE TR: traccia destinazione del bounce	
Impostazione	
Mute	Mette in mute la traccia destinazione del bounce (valore di default)
Play	Esegue la traccia di destinazione del bounce

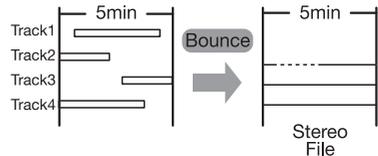
**5** Tornate all'inizio del project.

## Bounce (preparativi)

- 1** Selezionate le tracce sorgente del bounce (impostate ogni traccia per la riproduzione).  
 Premete 1-2 volte fino a far accendere l'indicatore in verde  
 PLAY/MUTE/REC Pronto per la riproduzione se verde
- 2** Selezionate la traccia/le tracce destinazione del bounce.  
 Premete 1-2 volte fino a far accendere la luce in rosso.  
 Se rosso, la registrazione è possibile

## SUGGERIMENTI

- "Bouncing" significa unire dati audio da tracce diverse e file diversi in un file mono o stereo. Si chiama anche registrazione a "ping-pong."



- Per eseguire (e includere nel bounce) il segnale della traccia destinazione del bounce stesso, impostate BOUNCE TR su Play come descritto al punto 4 di "Impostazioni per le tracce su cui utilizzare il bounce".
- Sarà creato un nuovo file nello stesso project.
- Se impostate la destinazione del bounce su una traccia mono, i segnali registrati sono mixati in mono. Se impostate una coppia di tracce in stereo link, i segnali registrati sono mixati in stereo.

## Bounce

3 Premete  sotto **BOUNCE**.



BOUNCE ON appare sul display

Nota: Premete il tasto morbido BOUNCE ancora per uscire dalla modalità bounce.

4 Premete  e  contemporaneamente per tornare all'inizio.

5  +  Premete per avviare la registrazione.

 Rosso  Verde

6  Premete per fermare la registrazione.

Regolare il bilanciamento del mixaggio (ascolto)

1  Premete per avviare la riproduzione.

2 Regolate il bilanciamento del mixaggio, comprese le impostazioni di livello, volume, pan ed EQ, per ogni traccia.



3  Premete per fermare.

Riprodurre la traccia dopo il bounce

1 Abilitate la riproduzione delle tracce destinazione del bounce.

 Premete 1-2 volte fino a far accendere l'indicatore in verde  
 Pronto per la riproduzione se verde

2 Disabilitate la riproduzione delle tracce sorgente del bounce.

 Premete 1-2 volte fino a spegnere  
 In mute quando spento

3 Premete  e  per tornare all'inizio.

4  Premete per avviare la riproduzione.

## NOTE

- Questa operazione può essere annullata premendo il tasto morbido UNDO.
- Se eseguite un bounce stereo su due tracce mono, il pan della traccia dispari sarà su L100, e quello della traccia pari su R100.

# Usare un effetto mastering

Usate un algoritmo mastering come effetto insert sulla traccia master che influisce solo sul mix down.

## Inserite un effetto insert prima del fader MASTER

**1** **EFFECT**  
 Premete

**2** Selezionate ON/OFF e impostate su On.



Cambia menu



Cambia impostazione

**3** Selezionate ALGORITHM e impostatelo su Mastering.



Cambia menu



Cambia impostazione

**4** Selezionate INPUT SRC e impostatelo su Master.



Cambia menu



Cambia impostazione

**5** Selezionate PATCH ed impostatela.



Cambia menu



Cambia impostazione

Selezionate una patch mentre eseguite il project. (Ascoltate l'effetto della patch sul project e scegliete quello che vi piace.)



**6** Premete

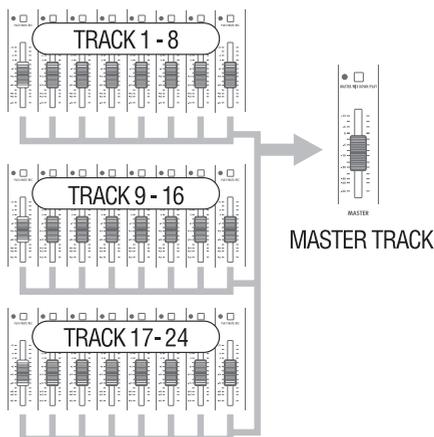
## NOTE

- Se l'effetto insert è applicato prima del fader **MASTER** preventivamente, l'effetto insert non può essere applicato anche alle tracce, sia in registrazione che in riproduzione.
- Al punto 5, se notate distorsione a causa dell'effetto mastering, controllate il suono delle tracce in riproduzione, abbassandone i fader. (Se il suono di una traccia è distorto, regolate quella traccia.)
- Potete selezionare gli algoritmi Stereo, Dual, Mic o Mastering. Se impostate un altro algoritmo, la posizione d'inserimento cambia sugli ingressi.

## SUGGERIMENTI

Potete anche selezionare un algoritmo MASTERING per processare un mix stereo.

Flusso del segnale di registrazione sulla traccia master



# Registrare sulla traccia master

Registrate un mix stereo "finale" sulla traccia **MASTER**. I segnali sono registrati sulla traccia master dopo essere passati dal fader **MASTER**.

## Registrare sulla traccia MASTER

Preparativi: regolare i livelli di segnale.

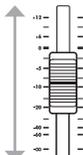
**1** Premete  e  contemporaneamente per tornare all'inizio.

Poi, premete  per avviare la riproduzione, e regolate i livelli di ogni traccia.

**2** Regolate il livello del segnale che passa attraverso il fader master.

0	—	Rosso
-6	—	Arancio
-12	—	Verde
-48	—	Verde

Fate in modo che l'indicatore rosso (0 dB) non si accenda sull'indicatore di livello **MASTER**.



**3**  Premete per fermare.

Registrare sulla traccia master

**4** Premete il tasto di status **MASTER** 1-2 volte fino a far accendere l'indicatore in rosso.

 Se rosso, la registrazione è possibile

**5** Premete  e  contemporaneamente per tornare all'inizio.

**6**  +  Premete per avviare la registrazione.

**7**  Premete per fermare.

## NOTE

Le impostazioni di pan, balance, effetti insert e send-return di ogni traccia influiscono sui segnali inviati alla traccia **MASTER**.

Eseguire la traccia master

**1** Premete il tasto di status **MASTER** 1-2 volte fino a far accendere l'indicatore in verde.

Se verde, la riproduzione è possibile. Così facendo, si mettono in mute tutte le altre tracce e si disabilitano gli effetti.

**2** Premete  e  contemporaneamente per tornare all'inizio.

 Premete per avviare la riproduzione.

**3**  Premete per fermare.

Disabilitare la riproduzione della traccia **MASTER**

**4** Premete il tasto di status **MASTER** 1-2 volte fino a far spegnere l'indicatore.

Spento, cioè disabilitato. Il mute di tutte le tracce è annullato e le loro luci di status tornano alla condizione precedente.

## SUGGERIMENTI

- Ogni project può avere una traccia **MASTER**.
- Un file può essere assegnato alla traccia **MASTER**.
- Eseguendo il mix down dalla metà di un brano, la registrazione sarà sempre su un nuovo file.
- Durante la registrazione, potete controllare i livelli di riproduzione di ogni traccia e il livello di registrazione della traccia **MASTER**.
- I segnali che passano dal fader **MASTER** sono gli stessi che vengono inviati dai jack **OUTPUT**.
- Quest'operazione può essere annullata premendo il tasto morbido **UNDO**.
- Potete usare il metronomo durante la riproduzione.

 Ref: Riproduzione in sequenza di project

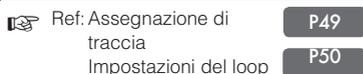
P97

## Usare il campionatore per comporre brani

Usate le funzioni campionatore di R24 per creare tracce d'accompagnamento, parti ritmiche e altre tracce basilari dall'alta qualità sonora. Queste funzioni sono utili per una vasta gamma di brani musicali, dalle demo a vere registrazioni complesse.

### 1 Eseguite un loop per avere una base ritmica per l'intero brano.

Potete assegnare un ritmo creato con loop e funzioni ritmiche dell'unità a una traccia (pad), e impostarlo su loop. Potete inoltre sviluppare l'intero brano selezionando, ad esempio, loop percussivi o altri materiali.



### 2 Ascoltando il loop ritmico preparato, registrate chitarra, basso, tastiera e gli altri strumenti, per aumentare il materiale.

Continuate a registrare finché non siete soddisfatti dell'esecuzione del riff, dell'accompagnamento o della frase musicale. Potete mettere in loop solo le parti di registrazione che preferite.



### 3 Ripetete il punto 2 per registrare altre frasi da usare in loop.

Preparate tutte le frasi necessarie per la composizione del brano.

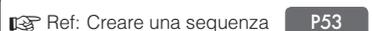
### 4 Quando i loop sono pronti, eseguiteli coi pad e pensate alla struttura dell'intero brano.

Usate i pad assieme al ritmo e pensate all'organizzazione dell'intero brano e a come mettere assieme tutto il materiale.



### 5 Dopo aver determinato la struttura del brano, create la sequenza (dati per l'esecuzione in loop dell'intero brano).

Una sequenza può essere inserita usando i pad assieme al ritmo (click) in tempo reale oppure step by step (step input). Facendo così, potete completare le tracce di base, compreso l'accompagnamento e il ritmo del brano.



### 6 Registrate le voci, gli assolo di chitarra e altre parti mentre ascoltate la sequenza.

Registrate le voci principali e gli strumenti a tempo con le tracce basilari.

## Veduta d'insieme delle funzioni campionatore

Con R24, potete assegnare file audio e rhythm pattern alle tracce, che poi possono essere riprodotte ed eseguite in tempo reale usando i pad.

Le impostazioni seguenti possono essere effettuate relativamente all'uso dei pad.

- Metodo di riproduzione dei pad
- Quantizzazione globale per determinare errori di tempo

Potete anche impostare R24 per eseguire in loop un file audio assegnato ad una traccia. E' possibile impostare il punto di partenza e la lunghezza del loop.

Inoltre, file audio e rhythm pattern assegnati alle tracce e impostati per il loop possono essere usati per creare una sequenza, comprensiva di accompagnamento e parti ritmiche per un brano intero.

E' possibile inserire una sequenza usando i pad assieme al ritmo (click) in tempo reale o step by step (step input).

Misure e battute possono essere inserite e cancellate, e l'indicazione di tempo può essere variata.

Anche i file audio assegnati alle tracce possono essere modificati, anche cambiando tempo senza cambiare tonalità, cancellando tutte le parti non necessarie, applicando fade-in e fade-out e cambiando il tempo (BPM).

# Assegnazione di traccia

Per usare la funzione campionatore, dovrete prima assegnare i file audio e i rhythm pattern alle tracce. Questo esempio consentirà di comprendere facilmente come assegnare i loop che si trovano sulla memoria USB. Per aggiungere loop alla memoria USB, utilizzate l'opzione STORAGE>INIT che trovate nel menù USB. Trasferite poi i loop nella cartella ZOOM\_R24/LOOP (Rif. P109).

- 1 TRACK**  
 Premete
- Selezionate la traccia da assegnare.

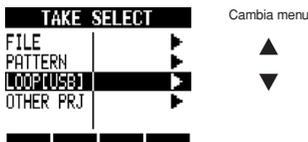


- Selezionate TAKE.



Premete

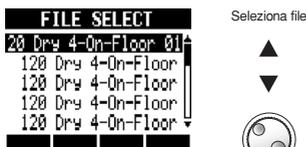
- Selezionate LOOP[USB].



FILE	File audio nel project attuale
PATTERN	Rhythm pattern
LOOP[USB]	Loop su memoria USB
OTHER PRJ	Audio file in altri project

Premete

- Selezionate un loop.



Premete

## NOTE

- Per caricare un file audio da un altro project, selezionate OTHER PRJ al punto 4. Da PROJECT, selezionate il project contenente il file. Poi, da NEXT, selezionate il file. Cambiate nome al file se necessario, prima di caricarlo.
- In un nuovo project, il BPM (tempo) del primo file audio assegnato a una traccia imposta il BPM del project.
- Nel menu LOOP[USB], potete vedere i file nella cartella ZOOM\_R24/LOOP sulla memoria USB. Per usare un nuovo apparecchio per memoria USB, create una cartella con lo stesso nome sulla memoria usando un computer (Ref. P109), o usate l'opzione STORAGE>INIT o dal menu USB, e poi inserite i loop nella cartella.
- Se sono assegnati dei rhythm pattern a più tracce e sono eseguiti contemporaneamente, o sono eseguiti pattern con molti eventi note-on, è possibile che essi non suonino come desiderate, a causa del limite di polifonia massima dell'unità.
- Al punto 2, potete anche selezionare tracce premendo i tasti di status.

## SUGGERIMENTI

Potete anche eseguire file audio e rhythm pattern mentre li selezionate.

- PLAY**  
▶ Avviare la riproduzione
- STOP**  
◻ Fermare la riproduzione

# Impostazioni del loop

Eseguite le impostazioni del loop separatamente per ogni traccia.  
 Impostate i loop su ON e definite punto di partenza e lunghezza.

## Impostare tracce su loop

Impostate i loop su ON e OFF per ogni traccia.

1

### TRACK



Premete

2

Selezionate la traccia da mettere in loop.



Seleziona la traccia



3

Selezionate LOOP.



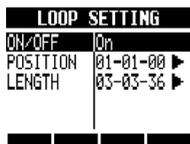
Cambia menu



Premete

4

Selezionate ON/OFF, e impostate su ON per abilitare la riproduzione in loop.



Cambia menu



Cambia impostazione

## NOTE

- L'indicatore del tasto di status di una traccia con LOOP su ON si accende in arancio invece che in verde se è abilitata per la riproduzione. Inoltre, una traccia con LOOP su ON non può essere usata per registrare l'indicatore non sarà rosso). Inoltre, le funzioni seguenti possono essere usate quando una traccia ha LOOP su ON.
  - Il pad può essere usato per attivare il loop.
  - Premendo il tasto PLAY si avvia la riproduzione in loop.
  - I dati della sequenza possono essere registrati.
- Se un rhythm pattern è assegnato a una traccia, non può essere impostato su loop.
- Al punto 2, potete anche selezionare tracce premendo i tasti di status.

# Impostazioni del loop

## Impostare l'intervallo del loop

L'intervallo del loop (punto di partenza e lunghezza) può essere impostato per le tracce aventi file audio assegnati e con LOOP su ON.

### TRACK

1  Premete

2 Selezionate la traccia da mandare in loop.



3 Selezionate LOOP.



 Premete

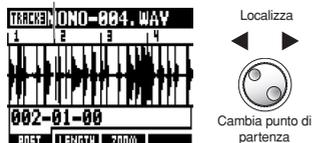
4 Selezionate POSITION.



 Premete

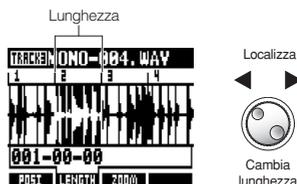
5 Impostate il punto di partenza del loop.

Punto di partenza



6

Premete  sotto **LENGTH** per impostare la lunghezza del Loop



## SUGGERIMENTI

- Impostando il punto di partenza del loop e la lunghezza, potete commutare POSI e LENGTH usando i tasti morbidi.
- Potete anche eseguire il file audio che state impostando.

-  Avvia la riproduzione
-  Ferma la riproduzione
-  Avanti veloce
-  Riavvolge

## Zoomare sulla forma d'onda

Impostando il punto di partenza del loop e la lunghezza, potete zoomare sulla forma d'onda visualizzata. E' possibile zoomare fino a 32x.

Premete  sotto **ZOOM** per zoomare.



# Usare i pad

Premete il pad sotto un fader per eseguire il file audio o il rhythm pattern assegnato a quella traccia.

1

Premete pad



**MASTER**  
REPEAT/STOP

Premete un pad tenendo premuto **REPEAT/STOP** per abilitare la riproduzione in loop (se **PAD** è su **1Shot**).

**MASTER**  
REPEAT/STOP

Premete ancora un pad tenendo premuto **REPEAT/STOP** per fermare la riproduzione in loop.

## Impostare il metodo di riproduzione

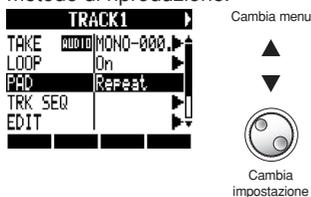
Impostate la modalità di funzionamento dei pad quando li usate.

1

**TRACK**  
□ Premete

2

Selezionate **PAD** e impostate il metodo di riproduzione.



PAD: metodo di funzionamento	
<b>Impostazione</b>	
<b>Repeat</b>	Esegue il loop ripetutamente
<b>Gate</b>	Ferma la riproduzione appena il pad è rilasciato
<b>1Shot</b>	Esegue il file una volta completamente, anche quando il pad è rilasciato

## Impostare la quantizzazione globale

L'unità può essere impostata in modo da correggere gli errori di tempo quando si usano i pad o inserendo dati di sequenza in tempo reale, in modo che i suoni siano in linea con misure e battute.

Spostate il cursore sull'area del display di quantizzazione globale e regolate l'impostazione.



Quantizzazione globale	
<b>Impostazioni</b>	
<b>8Bars, 4Bars, 2Bars, 1Bar (valore di default)</b>	8 misure, 4 misure, 2 misure, 1 misura
<b>1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32</b>	metà, terzina di metà quarto, terzina di quarti ottavo, terzina di ottavi sedicesimo, terzina di sedicesimi trentaduesimo
<b>Hi</b>	1 tick (1/48 di quarto)

## NOTE

- Premendo un pad, il suono sarà ritardato finché non è a tempo con la quantizzazione impostata (misura, nota).
- Il pad lampeggia durante la riproduzione.
- Fermando la riproduzione, l'operazione è ritardata finché non è a tempo con la quantizzazione impostata (misura, nota).

# Creare una sequenza

Assegnate file audio e rhythm pattern a tracce e impostate LOOP su ON. Combinatele per creare parti per accompagnamento, rhythm o altri dati (dati di sequenza) per una traccia intera. Una sequenza può essere creata tramite input in tempo reale o step by step.

## Creare una sequenza tramite input in tempo reale

Con l'input in tempo reale, potete creare una sequenza usando i pad a tempo col ritmo (metronomo).

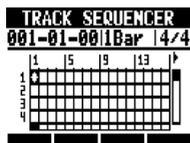
**1** **TRACK**  
 Premete

**2** Selezionate TRK SEQ.



 Premete

**3** Avviate l'input in tempo reale tenendo premuti  e  contemporaneamente.



**4** Suonate i pad a tempo col ritmo per inserire i dati.



Now Recordins...



**5** Per annullare l'input premete  sotto **DELETE** e tenete premuto. I dati già inseriti per una traccia sono cancellati mentre il pad corrispondente è tenuto premuto.

**6**  Premete per terminare l'input.

## NOTE

- Se il vostro tempo è leggermente scorretto, sarà corretto in base all'impostazione di quantizzazione
- E' possibile anche impostare un pre-count del metronomo (Ref. P36).

## Creare una sequenza tramite input step by step

E' possibile creare una sequenza uno step alla volta con lo step input.

**1** **TRACK**  
 Premete

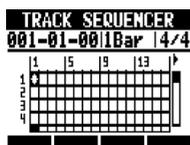
**2** Selezionate TRK. SEQ.



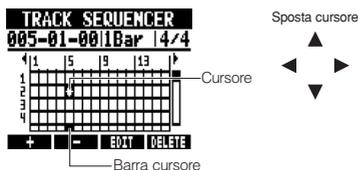
Premete

**3** Iniziate lo step input.

Premete



**4** Spostate il cursore sulla posizione in cui volete inserire o cancellare dati.



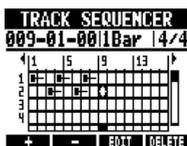
Tornate al punto 1

Procedete di 1 punto

Premete  sotto **+** o **-** per cambiare la lunghezza di un punto a una misura, battuta o nota da un sedicesimo

**5** Premete un pad per inserire quei dati del pad in quella posizione.

Premete ENTER per inserire i dati di quella traccia in quella posizione.



Note-on



Lunghezza del loop o rhythm pattern

**6** Per cancellare l'inserimento,

premete  sotto **DELETE** per cancellare i dati in quella posizione.

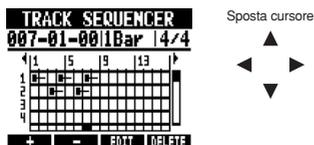
**7** Premete per terminare l'input.

# Creare una sequenza

## Cancellare dati

Con lo step input, potete cancellare dati posti prima e dopo la posizione del cursore assieme.

1 Spostate il cursore sul punto in cui volete cancellare i dati.



REW Andate indietro di 1 punto

FF Andate avanti di 1 punto

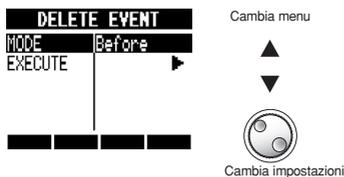
2 Premete sotto **EDIT**.

3 Selezionate DEL EVENT.



Premete

4 Selezionate MODE e impostatelo su Before o After per cancellare dati a sinistra o a destra del cursore.



5 Selezionate EXECUTE.



Premete

# Editare una sequenza

Creando una sequenza con lo step input, potete inserire e cancellare battute. Potete anche cambiare l'indicazione di tempo.

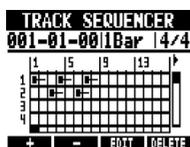
## Inserire e cancellare battute

Usando lo step input su una sequenza, è possibile inserire e cancellare battute. Potete inserire e cancellare un determinato numero di battute che differiscono dall'indicazione di tempo del project, cambiandone il tempo, solo per quella parte.

Avviate lo step input.



Premete

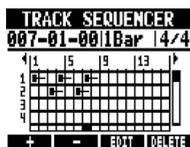


2

Premete sotto **+** o **-** per cambiar lunghezza di un punto.

3

Spostate il cursore sul punto in cui volete inserire o cancellare battute.



Sposta cursore



REV



Andate indietro di 1 punto

FF



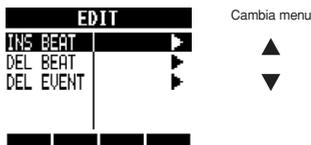
Andate avanti di 1 punto

4

Premete sotto **EDIT**.

5

Selezionate **INS BEAT** per inserire battute o **DEL BEAT** per cancellarle.



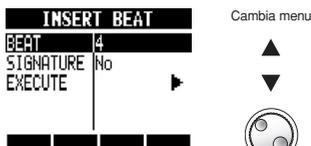
Cambia menu



Premete

6

Selezionate **BEAT** e impostate il numero di battute da inserire o cancellare.



Cambia menu



Cambia impostazione

7

Selezionate **SIGNATURE** e impostatela su **No** per non variare l'indicazione di tempo o su **Add** per cambiare l'indicazione di tempo.



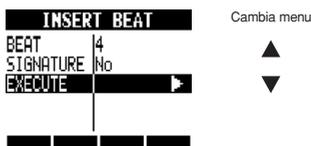
Cambia menu



Cambia impostazione

8

Selezionate **EXECUTE**.



Cambia menu

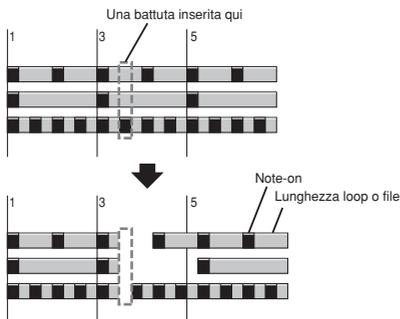


Premete

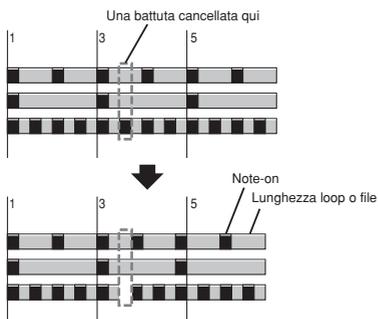
# Editare una sequenza

## NOTE

- Inserendo battute, i suoni dei loop e dei file in riproduzione saranno tagliati in quel punto.



- Cancellando battute, i suoni di loop e file in riproduzione al momento saranno accorciati dello stesso valore.



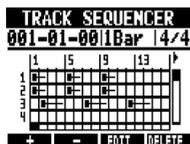
- Se inserite o cancellate battute aventi un'indicazione di tempo diversa da quella impostata, questa indicazione per quella parte potrebbe variare in base all'impostazione di SIGNATURE.

SIGNATURE: impostazione indicazione di tempo	
<b>Imposta- zione</b>	
<b>No</b>	<p>L'indicazione di tempo non varia. Le battute sono spostate del valore inserito o cancellato.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inserite battute, l'indicazione di tempo della misura contenente l'ultima battuta inserita, cambierà. Ad esempio, se sono inserite 3 battute in un brano con indicazione di tempo 4/4, la misura in cui la 3 battuta è stata aggiunta diventerà 7/4.</li> </ul>
<b>Add</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se cancellate battute, l'indicazione di tempo della misura in cui sono cancellate cambierà. Ad esempio, se sono cancellate 3 battute in un brano con indicazione di tempo 4/4, la misura in cui la 3 battuta è stata cancellata diventerà 5/4.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'indicazione di tempo di 1 sola misura cambia, quella delle altre misure no.</li> </ul>

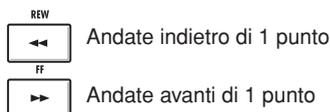
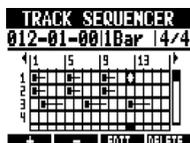
## Cambiare l'indicazione di tempo

Nello step input di una sequenza, potete anche cambiare l'indicazione di tempo.

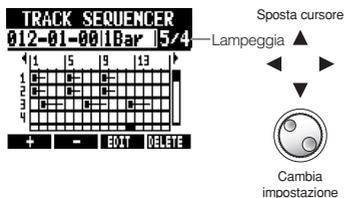
1 Avviate lo step input.



2 Spostate il cursore sul punto in cui volete cambiare l'indicazione di tempo.



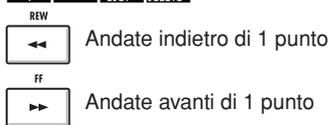
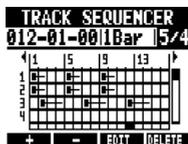
3 Spostatevi sull'area indicazione di tempo, e cambiate impostazione.



Cambiare indicazione di tempo	
Gamma impostazione	
1/4-8/4	Indicazione di tempo

## Cancellare un'indicazione di tempo inserita

1 Spostate il cursore sul punto in cui volete cancellare l'indicazione di tempo.



2 Spostatevi sull'area indicazione di tempo.



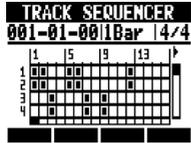
3 Premete sotto **DELETED**.

# Riprodurre la sequenza

Seguite le procedure seguenti per riprodurre la sequenza fatta.

## Riproduzione da sequencer

- 1 **TRACK**  
 Premete
  
- 2 Selezionate TRK SEQ.  

  
 Premete
  
- 3 **PLAY**  
 Premete  

  
 Premete per fermare  
  
 e  contemporaneamente per tornare all'inizio.

## Riproduzione dalla schermata principale

- 1 Premete  sotto **TRK SEQ** per attivare/disattivare il sequencer di traccia.  

  
- 2 **PLAY**  
 Premete  

  
 Sequencer di traccia su ON  
 Premete per fermare  
  
 Premete per andare avanti veloce  
  
 Premete per riavvolgere  
  
 e  contemporaneamente per tornare all'inizio.

# Cambiare BPM

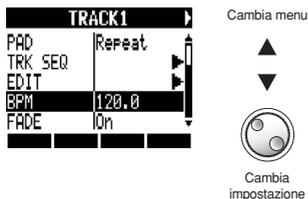
Il BPM di ogni traccia è calcolato automaticamente se un audio file è assegnato ad essa. In base al materiale, tuttavia, il risultato potrebbe differire dal valore BPM effettivo. In tal caso, seguite le procedure per regolare il BPM. Il BPM impostato è usato come tempo standard, se cambiate il tempo dell'audio senza cambiarne la tonalità.

**1** **TRACK**  
 Premete

**2** Selezionate la traccia alla quale volete cambiare impostazione.



**3** Selezionate BPM e cambiate impostazione



## NOTE

- Il valore BPM è calcolato per un file audio che si suppone in 4/4.
- Quando è registrata una traccia, si usa il valore BPM attuale.

# Cambiare tempo all'audio senza cambiare tonalità

Quando è assegnato un file audio a una traccia, è possibile cambiare il tempo dell'audio senza variare la tonalità (time-stretching). Potete cambiare tutte le tracce assieme o individualmente.

Fate attenzione perché quest'operazione sovrascrive il file audio originale.

**1 TRACK**  
 Premete

**2** Per cambiare una traccia alla volta, selezionate una traccia.

**TRACK1** Selezione la traccia

TAKE	AUDIO MONO-000.M
LOOP	On
PAD	Repeat
TRK SEQ	
EDIT	

**3** Selezionate EDIT.

**TRACK1** Cambia menu

TAKE	AUDIO MONO-000.M
LOOP	On
PAD	Repeat
TRK SEQ	
EDIT	

Premete

**4** Selezionate STRETCH.

**TRACK EDIT** Cambia menu

STRETCH	
TRIM	

Premete

**5** Selezionate MODE e impostatelo su Each per cambiare solo la traccia attuale o su All per cambiarle tutte.

**TIME STRETCH** Cambia menu

MODE	Each
BPM	120.0
ALGORITHM	Beat
EXECUTE	

Cambia impostazione

**6** Selezionate BPM e il nuovo tempo dopo l'operazione di time-stretching.

**TIME STRETCH** Cambia menu

MODE	Each
BPM	120.0
ALGORITHM	Beat
EXECUTE	

Cambia impostazione

**7** Selezionate ALGORITHM e impostatelo su quello più adatto al file audio

**TIME STRETCH** Cambia menu

MODE	Each
BPM	120.0
ALGORITHM	Beat
EXECUTE	

Cambia impostazione

ALGORITHM	
Impostazione	
Beat	Algoritmo Stretch adatto a fonti ritmiche e suoni dalle note brevi
Tone	Algoritmo Stretch adatto a brani e fonti sonore dalle note lunghe

**8** Selezionate EXECUTE.

**TIME STRETCH** Cambia menu

MODE	Each
BPM	120.0
ALGORITHM	Beat
EXECUTE	

Premete

**9** Selezionate YES.

**BPM: 120.0 → 120.0** Sposta cursore

**Are You Sure?**

YES
NO

Premete

## NOTE

- Le operazioni di **STRETCH** non possono essere annullate (**UNDO**).
- Le operazioni di **STRETCH** sovrascrivono i file audio originali. Per salvare i file originali, fate preventivamente una copia del project e dei file (Rif. P93).
- Il valore BPM di ogni traccia è calcolato automaticamente quando viene assegnato un file audio. In base al materiale, tuttavia, il risultato calcolato potrebbe differire dal valore BPM effettivo. Impostate il BPM di ogni traccia (**TRACK > BPM**) in tal caso (Rif. P60). Il BPM impostato è usato come tempo standard quando si cambia il tempo senza cambiar tonalità dell'audio.
- Il tempo di un file audio può essere impostato da 50%~150% dell'originale. Se il valore del tempo eccede tale gamma, appare un messaggio d'errore, "TRACK X is out of the setting range-TRACCIA X è fuori dalla gamma impostazioni" (X sta per numero di traccia) e l'operazione di time stretching è bloccata.
- Se è assegnato un rhythm pattern a una traccia, si apre la schermata del rhythm pattern dopo il punto 3.

## SUGGERIMENTI

Potete ascoltare in anteprima i risultati del time-stretching per le singole tracce.

PLAY



Premete per ascoltare l'anteprima

STOP



Premete per fermare l'anteprima

# Eliminare parti non necessarie di file audio (trim)

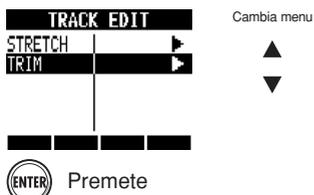
Con la funzione Trim, potete cancellare dati audio che si trovano al di fuori dei limiti da voi posti per cambiare punto di partenza e di fine del file. Quest'operazione sovrascrive il file audio originale.

Eliminare parti non necessarie di file audio (Trim)

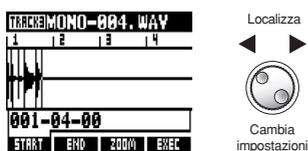
- 1 TRACK**  
 Premete
- 2** Selezionate la traccia da eliminare.



- 3** Selezionate EDIT.  
 Premete
- 4** Selezionate TRIM.  
 Premete



- 5** Impostate il punto di partenza  
 Premete



- 6** Premete  sotto **END** per impostare la posizione di fine



- 7** Premete  sotto **EXEC**.

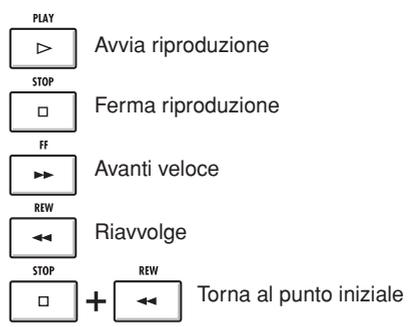
- 8** Selezionate YES.  
     
 Premete

## NOTE

- L'operazione di TRIM non può essere annullata (UNDO).
- L'operazione di TRIM sovrascrive il file originale. Per salvare i file originali, fate preventivamente una copia di project e file (Rif. P93).
- Se è assegnato un rhythm pattern a una traccia, si apre la schermata del rhythm pattern dopo il punto 3.

## SUGGERIMENTI

- Il punto di partenza e di fine del trim possono essere regolati usando alternativamente i tasti morbidi START ed END.
- Usate il tasto morbido ZOOM per vedere la forma d'onda più da vicino.
- Potete anche eseguire il file audio mentre impostate il punto di partenza e fine.



# Impostare fade-in e fade-out

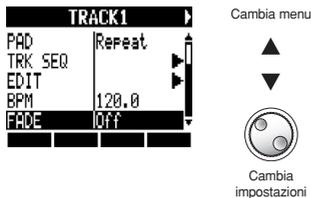
Eseguendo i file audio normali, sono applicati brevi fade-in e fade-out all'inizio e alla fine dei file stessi. E' possibile disattivarli, tuttavia, per tracce ritmiche e altri suoni per i quali l'attacco è importante.

**1** **TRACK**  
 Premete

**2** Selezionate la traccia per la quale volete cambiare le impostazioni di dissolvenza.



**3** Selezionate FADE e impostatelo su Off per disabilitarlo.



## Veduta d'insieme delle funzioni rhythm

Con R24, potete selezionare un rhythm pattern pre-installato che vi piace e suonare seguendolo. E' inoltre possibile aggiungere accenti in tempo reale mentre usate i pad.

Si possono eseguire le seguenti impostazioni relative all'esecuzione dei rhythm.

- Cambiar suono a drum kit e pad
- Impostare i pad su roll (affinchè suonino continuamente quando premuti)
- Impostare la sensibilità del pad

Inoltre, potete creare rhythm pattern originali con R24.

Suonate i pad seguendo il ritmo (click) e inserite dati in tempo reale oppure una nota alla volta con lo step input.

Si possono eseguire le seguenti impostazioni relative ai rhythm pattern.

- Numero di misure (creandone uno nuovo)
- Indicazione di tempo (creandone uno nuovo)
- Volume
- Quantizzazione
- Posizioni stereo di drum kit
- Suoni di drum kit

Si possono eseguire le operazioni seguenti sui rhythm pattern.

- Copiare pattern
- Cancellare pattern
- Cambiar nome al pattern
- Importare un pattern da un altro project
- Verificare la memoria residua del pattern

# Eseguire i rhythm pattern

## Selezionare un rhythm pattern

Selezionate un rhythm pattern e suonatelo.

**1** **RHYTHM**  
 Premete

**2** Selezionate il rhythm pattern.

000:08Beat01[004]  
 001-01-001/16 4/4

Seleziona pattern

Nome del rhythm pattern

**3** **PLAY**  
 Premete per suonare

**STOP**  
 Premete per fermare

Premete  **STOP** e  **REW** contemporaneamente per tornare all'inizio.

## Selezionare il drum kit

Selezionate i suoni del drum kit.

**1** Premete  sotto **KIT**.

000:08Beat01[004]  
 001-01-001/16 4/4

001 KIT BEERSON R-2

**2** Selezionate il drum kit.

**KIT SELECT**

BASIC  
 STUDIO  
 LIVE  
 ROCK  
 POP

Seleziona kit

**ENTER** Premete

## SUGGERIMENTI

Potete cambiar ordine ai pattern.  
 Premete i tasti morbidi A-Z per elencare i pattern in ordine alfabetico.  
 Premete i tasti morbidi No. per elencare i pattern in base al numero.

## NOTE

L'impostazione del drum kit è salvata assieme a ogni project.

# Usare i pad

Potete aggiungere accenti in tempo reale mentre suonate i pad sotto i fader di traccia.

Usare i pad

**1 RHYTHM**  
 Premete

**2 Usate i pad**

## Commutare i bank

Potete cambiar suono ai pad.

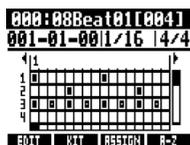
1-8Tr      9-16Tr  
      

Premete **1-8Tr** per usare il bank di suoni drum ki, e **9-16Tr** per usare il bank di suoni percussivi.

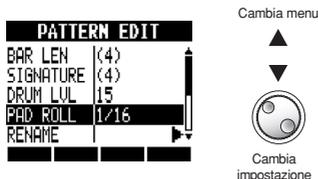
## Drum rolls (riproduzione in continuo)

Potete impostare il suono di un pad in modo che suoni a un determinato intervallo ripetutamente quando è premuto. E' utile se si inseriscono note hi-hat da un 16°, ad esempio.

**1** Premete  sotto **EDIT**.



**2** Selezionate **PAD ROLL** e impostate il livello di ripetizione.



PAD ROLL: intervallo di ripetizione	
Impostazioni	
2/4-16/4	Note da 1/4 x 2-16
3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32	Note da quarto puntato, terzina di metà, quarti, ottavo puntato, terzine di quarti, ottavi, terzine di ottavi, sedicesimi, terzine di sedicesimi, trentaduesimi

**3** **MASTER REPEAT/STOP**  
 Premete e tenete premuto **REPEAT/STOP**, e premete il pad per farlo suonare.

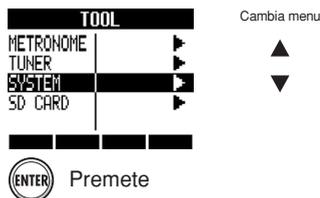
Rilasciando **REPEAT/STOP** prima del pad, il suono continua anche dopo che il pad è rilasciato. Premete ancora il pad per fermare il suono.

## Sensibilità del pad

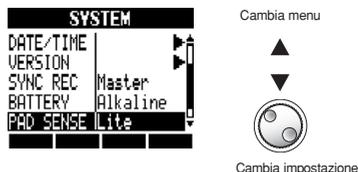
Impostate la sensibilità del pad. Potete impostare i pad perché rispondano alla forza con cui sono colpiti o perché attivino suoni a volume consistente indipendentemente dalla forza impiegata.

**1 TOOL**  
 Premete

**2** Selezionate **SYSTEM**.



**3** Selezionate **PAD SENSE** e impostatelo.



PAD SENSE: sensibilità pad	
Impostazioni	
Soft	A prescindere dalla forza esecutiva, i suoni sono attivati a volume debole.
Medium	A prescindere dalla forza esecutiva, i suoni sono attivati a volume medio.
Loud	A prescindere dalla forza esecutiva, i suoni sono attivati a volume alto.
Lite	Massima sensibilità—poca forza produce comunque volume alto.
Normal	Sensibilità media.
Hard	Bassa sensibilità—bisogna colpire i pad forte per avere volume alto.
EX Hard	Sensibilità minima—bisogna colpire i pad molto forte per avere volume alto.

# Creare un rhythm pattern

Potete creare i vostri rhythm pattern originali.

Eseguiti i preparativi, potete creare un rhythm pattern inserendo dati in tempo reale o tramite step input.

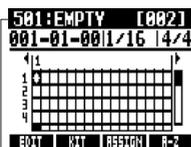
## Preparativi per creare un rhythm pattern

Selezionate un rhythm pattern vuoto e impostate numero di misure, indicazione di tempo e quantizzazione. Potete anche verificare la memoria residua dei rhythm pattern.

### 1 RHYTHM

Premete

2 Selezionate un rhythm pattern vuoto (nome del pattern EMPTV).

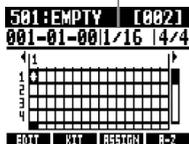


Seleziona pattern

Nome del rhythm pattern

3 Spostatavi sull'area quantizzazione e impostate il valore.

Quantizzazione



Sposta cursore

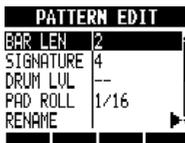


Cambia impostazione

Quantizzazione	
Impostazioni	
1/4	Quarto
1/8	Ottavo
1/8T	Terzina di ottavi
1/16	Sedicesimo
1/16T	Terzina di sedicesimi
1/32	Trentaduesimo
Hi	Tick (1/48 di quarto)

4 Premete  sotto **EDIT**.

5 Impostate il numero di misure e l'indicazione di tempo.



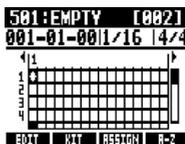
Cambia menu



Cambia impostazione

BAR LEN: Numero misure	
Gamma impostazione	
1-99	Numero misure
SIGNATURE: Indicazione di tempo	
Gamma impostazione	
1-8	Numero di battute per misura
MEMORY	
Mostra la memoria residua del pattern	

6  Premete



# Creare un rhythm pattern

## Creare un rhythm pattern usando l'input in tempo reale

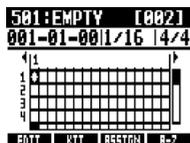
Eseguiti i preparativi, suonate i pad seguendo il ritmo (metronomo) per creare un rhythm pattern con l'input in tempo reale.

1

Avviate l'inserimento.

Tenendo premuto ,

premete .



2

Colpite i pads a tempo col ritmo per inserire i dati.



Now Recordings...



3

Cancellate l'inserimento.

Premete e tenete premuto  sotto **DELETE** e colpite un pad. Mentre un pad è premuto, i dati già inseriti su quella traccia saranno cancellati.

Premete  sotto **ALL DEL** per cancellare i dati già inseriti su tutte le tracce.

4

Finire l'inserimento

 Premete

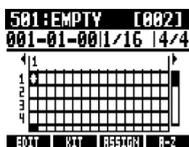
## NOTE

- Se il vostro tempo è leggermente scorretto, sarà corretto in base all'impostazione di quantizzazione.
- In base all'impostazione della sensibilità del pad, anche la forza usata per colpirlo è registrata al variare del volume.
- E' possibile anche impostare un pre-count del metronomo (Rif. P36).

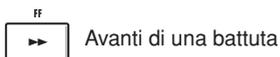
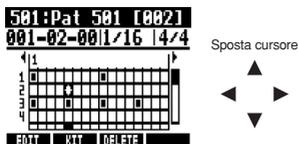
## Creare un rhythm pattern usando lo step input

Eseguiti i preparativi, potete inserire note una alla volta (step input) per creare un rhythm pattern.

**1** Avviate l'inserimento.

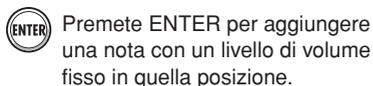


**2** Spostatevi col cursore sul punto in cui volete inserire o cancellare note.



L'asse orizzontale mostra le misure e il verticale i pad per numero. Uno step (un quadratino) equivale all'impostazione di quantizzazione.

**3** Suonate i pad per inserire note nella posizione attuale. Il volume di ogni nota corrisponderà alla forza con cui è colpito (salvo che la sensibilità sia stata impostata diversamente).



**4** Cancellate una nota o cambiatene il volume.

Premete sotto **DELETE** per cancellare una nota inserita.

Ruotatela per cambiare volume alla nota in quella posizione.

Forte (alta velocità)

Silenzioso (bassa velocità)

**5** Terminate l'inserimento.

Premete

## NOTE

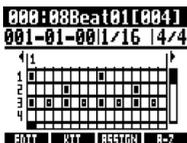
- Le note che si trovano in mezzo all'impostazione di quantizzazione attuale non possono essere cancellate. Una nota in quella posizione appare marcata da "X".
- Al punto 4, potete anche usare la manopola per inserire o cancellare note.

# Copiare rhythm pattern

Potete copiare un rhythm pattern per crearne uno nuovo basato su questo, ad esempio.

**1** **RHYTHM**  
 Premete

**2** Selezionate il rhythm pattern da copiare.  
 Premete  sotto **EDIT**.



Seleziona pattern

**3** Selezionate **COPY**.

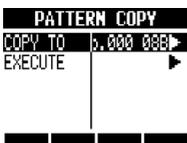


Cambia menu



Premete

**4** Selezionate **COPY TO**.

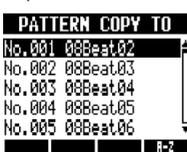


Cambia menu



Premete

**5** Selezionate la destinazione della copia.

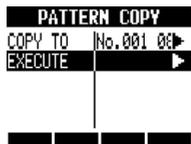


Seleziona pattern



Premete

**6** Selezionate **EXECUTE**.



Cambia menu



Premete

## SUGGERIMENTI

Al punto 5, potete cambiare l'ordine dell'elenco pattern.

Premete il tasto morbido **A-Z** per elencare i pattern in ordine alfabetico.

Premete il tasto morbido **No.** per elencare i pattern in base al numero.

# Cancellare i rhythm pattern

Potete cancellare i rhythm pattern.

**1** **RHYTHM**  
 Premete

**2** Selezionate il rhythm pattern da cancellare.

Premete  sotto **EDIT**.

Seleziona pattern

**3** Selezionate **DELETE**.

Cambia menu

Premete

**4** Selezionate **YES**.

Sposta cursore

Premete

# Cambiare nome al rhythm pattern

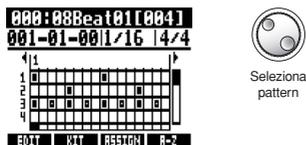
Potete cambiare nome ai rhythm pattern.

Cambiare nome al rhythm pattern

**1** RHYTHM  Premete

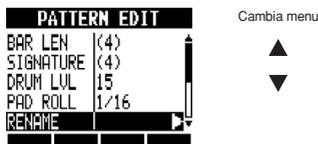
**2** Selezionate il rhythm pattern cui cambiare nome.

Premete  sotto **EDIT**.



Seleziona pattern

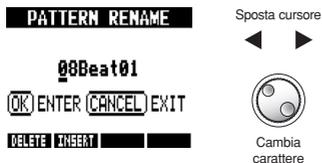
**3** Selezionate RENAME.



Cambia menu

 Premete

**4** Cambiate il nome



Sposta cursore

Cambia carattere

**DELETE**

Cancella carattere

**INSERT**

Inserisce carattere

 Premete

# Importare rhythm pattern

Potete importare rhythm patterns da altri project.

Potete importare tutti i rhythm patterns in una sola volta (All) oppure uno per volta (Each).

**1** **RHYTHM**  
 Premete

**2** Premete  sotto **EDIT**.  


**3** Selezionate **IMPORT**.  
**PATTERN EDIT**  
 PAD ROLL 1/16  
 RENAME  
 COPY  
 DELETE  
 IMPORT  
 Cambia menu  
 Premete

**4** Selezionate **MODE** e impostatelo su **All** o **Each**.  
**PATTERN IMPORT**  
 MODE Each  
 PROJECT PRJ001  
 NEXT  
 Cambia menu  
 Cambia impostazione

**5** Selezionate **PROJECT**.  
**PATTERN IMPORT**  
 MODE Each  
 PROJECT PRJ001  
 NEXT  
 Cambia menu  
 Premete

**6** Selezionate il project sorgente.  
**PROJECT SELECT**  
 PRJ001  
 PRJ002  
 PRJ003  
 PRJ004  
 PRJ005  
 Seleziona project  
 Premete

**7** Selezionate **NEXT**.  
**PATTERN IMPORT**  
 MODE Each  
 PROJECT PRJ001  
 NEXT  
 Cambia menu  
 Premete

**8** Selezionate il rhythm pattern da importare (se impostato su **Each**).  
**IMPORT FROM**  
 No.000 00Beat01  
 No.001 00Beat02  
 No.002 00Beat03  
 No.003 00Beat04  
 No.004 00Beat05  
 Seleziona project  
 Premete

**9** Selezionate il rhythm pattern di destinazione dell'import (se impostato su **Each**).  
**IMPORT TO**  
 No.000 00Beat01  
 No.001 00Beat02  
 No.002 00Beat03  
 No.003 00Beat04  
 No.004 00Beat05  
 Seleziona project  
 Premete

**10** Selezionate **YES**.  
**PATTERN IMPORT**  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO  
 Sposta cursore  
 Premete

**NOTE**

- I rhythm pattern di destinazione saranno sovrascritti. Se impostato su **All**, tutti i rhythm pattern originali del project saranno cancellati. Su **Each**, solo il rhythm pattern selezionato come destinazione sarà cancellato.
- Ai punti 8 o 9, potete cambiare l'ordine dell'elenco pattern. Premete il tasto morbido **A-Z** per elencare i pattern in ordine alfabetico. Premete il tasto morbido **No.** per elencare i pattern in base al numero.

# Impostare volume e posizione stereo

Potete cambiare il volume di un rhythm pattern e la posizione stereo del drum kit.

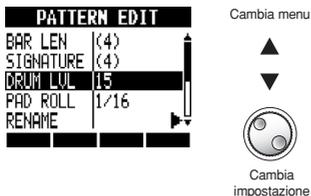
**1** **RHYTHM**  
 Premete

**2** Selezionate il rhythm pattern su cui eseguire le impostazioni.

Premete  sotto **EDIT**.



**3** Selezionate una voce del menu e cambiatene l'impostazione.



DRUM LVL: Volume Drum	
Gamma impostazione	
1-15	Volume drum
POSITION: Posizione Drum	
Impostazione	
Listener	Drum posizionati da sinistra a destra come fossero uditi dal pubblico
Player	Drum posizionati da sinistra a destra come fossero uditi dal batterista

## NOTE

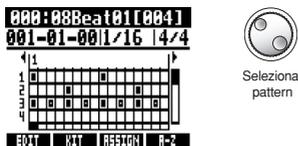
Le impostazioni POSITION sono salvate per ogni project.

# Assegnare rhythm pattern alle tracce

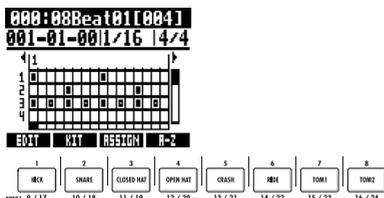
Il rhythm pattern visibile sullo schermo può anche essere assegnato a una traccia.

**1** **RHYTHM**  
 Premete

**2** Selezionate il rhythm pattern da assegnare.



**3** Tenendo premuto  sotto **ASSIGN**, colpite il pad della traccia alla quale lo volete assegnare.



## NOTE

- Se sono assegnati dei rhythm pattern a più tracce e sono eseguiti contemporaneamente, o sono eseguiti pattern con molti eventi note-on, è possibile che essi non suonino come desiderate, a causa del limite di polifonia massima dell'unità.
- Se un rhythm pattern è assegnato a una traccia, non può essere impostato su loop.
- Premendo il tasto morbido ASSIGN, i pads della traccia attualmente su **New Take** lampeggiano.

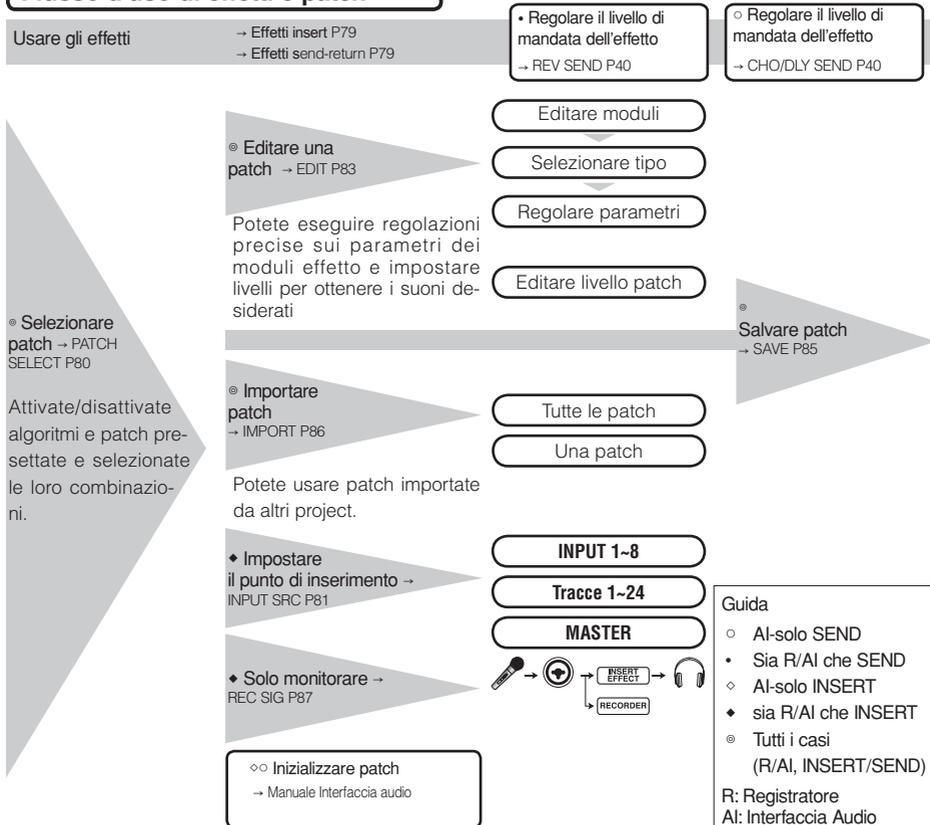
## SUGGERIMENTI

- Potete assegnare rhythm pattern anche dal menu **TRACK** (Rif. P22).
- Al punto 2, potete cambiare l'ordine dell'elenco pattern.  
 Premete il tasto morbido **A-Z** per elencare i pattern in ordine alfabetico.  
 Premete il tasto morbido **No.** per elencare i pattern in base al numero.

# Veduta d'insieme di effetti e patch

Potete selezionare le patch predefinite di R24, ed applicare facilmente effetti. Potete anche editare e salvare patch, eseguendo regolazioni precise e processando tracce per adattarsi a brani specifici. L'operatività di effetti e patch può essere eseguita solo se il livello di campionamento del project è 44.1 kHz.

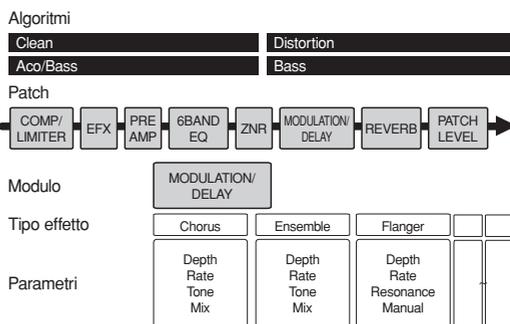
## Flusso d'uso di effetti e patch



## Algoritmi e patch

Un singolo effetto, detto "modulo effetto" (o "modulo"), consiste in due elementi—tipo d'effetto e i suoi parametri, che controllano come processa il suono.

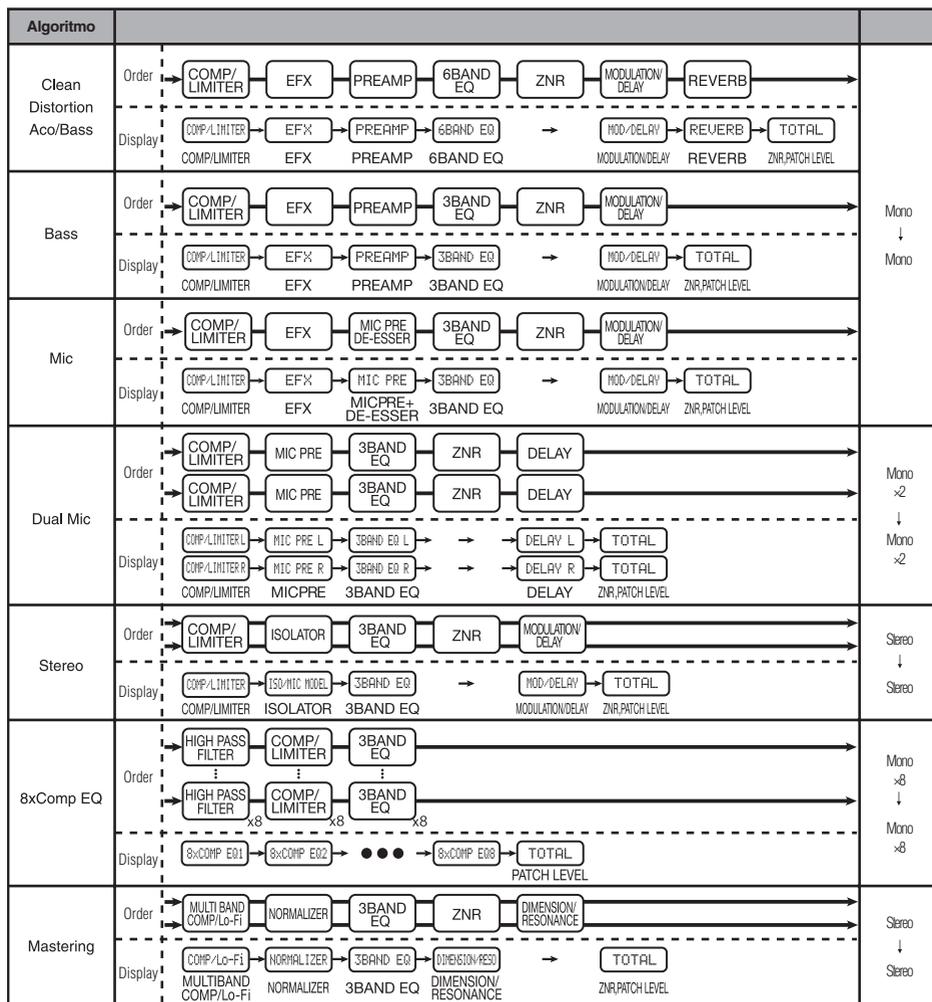
Una "patch" è la risultante della regolazione del tipo d'effetto e dei parametri di ogni modulo. Un "algoritmo" è una sistemazione ordinata di patch impostate su valori di default preparati per diversi tipi di registrazione e per altri scopi.



## Effetti insert e send-return

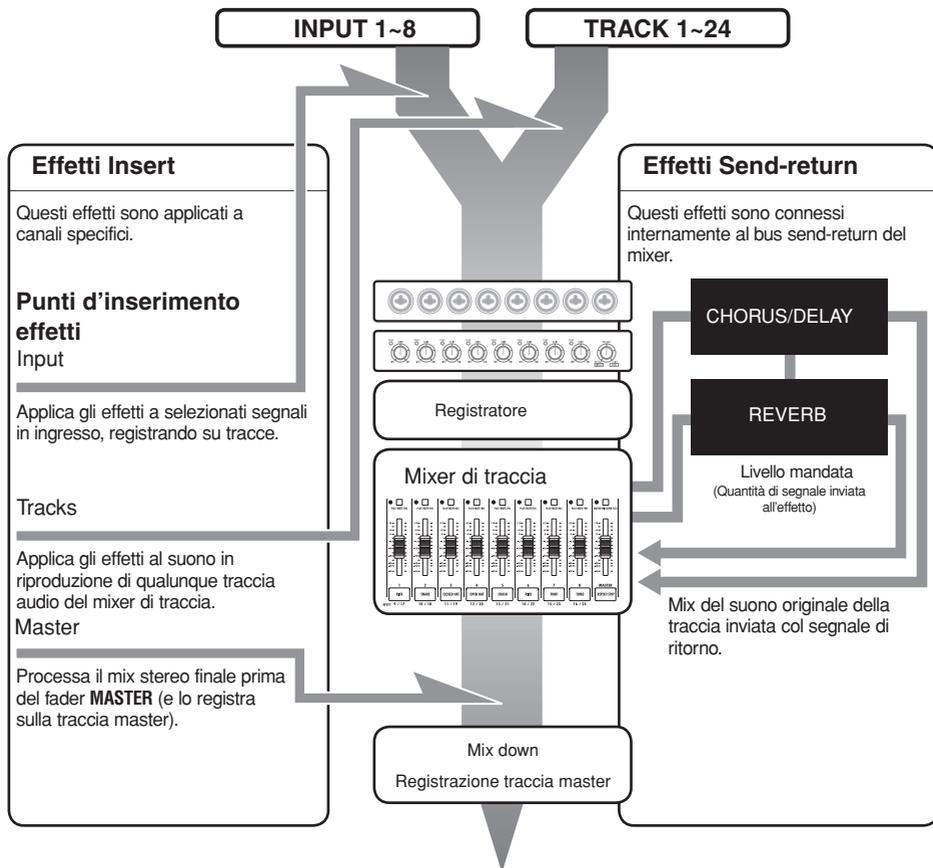
Gli effetti insert di un project comprendono 330 patch classificate in 9 algoritmi. Potete selezionare gli algoritmi e le patch da essi contenute per i vostri scopi e scegliere il punto in cui inserire queste patch.

Due tipi di effetto send/return, connessi internamente nella sezione mixer, possono essere regolati usando i livelli di mandata del mixer (quantità di segnale inviato all'effetto) e possono essere usati assieme.



## Ingresso e uscita di effetti insert e send-return

I due tipi di effetti incorporati di R24—effetti insert e send-return—possono essere usati allo stesso tempo.

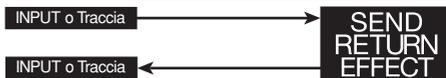


### Flusso di segnale dell'effetto insert

Inserite l'effetto su un ingresso mono e uscite in mono.



### Flusso di segnale dell'effetto send-return



 Rif: Punto d'inserimento effetto

P81

## Uso degli effetti e delle patch

Le patch sono selezionate e regolate allo stesso modo sia per gli effetti insert che send-return.

Selezionate i moduli adatti da algoritmi, editate tipi di patch e parametri, e salvateli per usi successivi.

Ci sono alcune differenze essenziali nell'esecuzione delle impostazioni per i due tipi d'effetto. Per gli effetti insert, dovete selezionare patch e impostare il punto di inserimento. Per gli effetti send-return, dovete regolare il livello di mandata dei segnali usando il mixer.

Altre funzioni comprendono **IMPORT** per importare patch da altri project e **REC SIG** per applicare l'effetto solo al monitor del segnale in riproduzione.

Le procedure per usare gli effetti sono le stesse usando R24 come registratore o come interfaccia audio, ma le patch possono essere inizializzate anche quando l'unità funge da interfaccia audio (**INITIAL**).

### Effetti insert

Nome algoritmo	Nome su display	Numero di patch (preprogrammate)
▼ Suono crunch pulito adatto per chitarre		
Clean/Crunch	Clean	30 (21)
▼ Suono overdrive e altri suoni distorti adatti per chitarre		
Distortion	Distortion	50 (45)
▼ Algoritmo di simulazione strumento adatto per chitarre		
Aco/Bass SIM	Aco/Bass	20 (10)
▼ Algoritmo adatto per registrare il basso		
Bass	Bass	30 (20)
▼ Algoritmo adatto alle voci e ad altre registrazioni microfoniche		
Mic	Mic	50 (30)
▼ Algoritmo per due canali microfoniche indipendenti		
Dual Mic	Dual Mic	50 (30)
▼ Algoritmo per synth, microfoni incorporati e altre registrazioni stereo		
Stereo	Stereo	50 (40)
▼ Algoritmo per 8 canali con ingresso e uscita indipendenti		
8xComp EQ	8xComp EQ	20 (10)
▼ Algoritmo per processare i segnali del mix stereo finali		
Mastering	Mastering	30 (21)

### Effetto send-return

Nome algoritmo sul display	Numero di patch (preprogrammate)
REVERB	30 (22)
CHORUS/DELAY	30 (18)

## Selezionare effetto e patch

### Effetto

1

#### EFFECT

Premete

Selezionare il tipo d'effetto

Premete  sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

Premete  sotto **REVERB** per selezionare un effetto reverb send-return.

Premete  sotto **CHORUS** per selezionare un effetto chorus/delay send-return.

2

Selezionate **ON/OFF** e impostatelo su **ON**.



Cambia menu



Cambia impostazione

3

Selezionate un algoritmo (inserendo un effetto insert).



Cambia menu



Cambia algoritmo

4

Selezionate una patch.



Cambia menu



Cambia patch

# Impostare la posizione dell'effetto insert

Potete impostare la posizione dell'effetto insert.  
Questa voce del menu appare solo per l'effetto insert.

**1** **EFFECT**

Premete

Selezionare il tipo d'effetto

Premete  sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

**2** Selezionate ON/OFF e impostate su ON.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF | On

ALGORITHM | Clean

PATCH | No.00 Z CL

INPUT SRC | Input1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Cambia menu

Cambia impostazione

**3** Selezionate algoritmo e patch.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF | On

ALGORITHM | Clean

PATCH | No.00 Z CL

INPUT SRC | Input1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Cambia menu

Cambia impostazione

**4** Selezionate INPUT SRC.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF | On

ALGORITHM | Clean

PATCH | No.00 Z CL

INPUT SRC | Input1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Cambia menu

**5** Selezionate la fonte in ingresso.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF | On

ALGORITHM | Clean

PATCH | No.00 Z CL

INPUT SRC | Track1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Seleziona la fonte in ingresso

Display	Punto di inserimento
Input1-Input8	Un ingresso
Track1-Track24	Uscita di una traccia mono
Track1/2-Track23/24	Uscita di una traccia stereo o due mono
Master	Prima del fader <b>MASTER</b>
8xCOMP EQ Punti di inserimento	
Input1-8	Tutte le tracce ingressi 1-8
Track1-8	Tutte le tracce ingressi 1-8
Track9-16	Tutte le tracce uscite 9-16
Track17-24	Tutte le tracce uscite 17-24

## NOTE

- Potete selezionare un singolo INPUT (1~8) se avete scelto l'algoritmo CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS o MIC.
- Potete selezionare Track1-8, Track9-16 o Track17-24 se avete scelto l'algoritmo 8xCOMP EQ.
- Potete selezionare INPUT 1-8 solo se avete scelto 8xCOMP EQ.
- Dopo aver impostato il punto di inserimento, se cambiate algoritmo e passate a 8xCOMP EQ, il punto di inserimento sarà cambiato in Input1-8, Track1-8, Track9-16, Track17-24 (in base all'impostazione precedentemente selezionata).
- Per inserire su un'uscita di una traccia mono, selezionate TRACK1 ~ TRACK24. Per inserire su due tracce mono o una stereo, selezionate TRACK1/2 ~ TRACK 23/24. Per inserire prima del fader **MASTER**, selezionate **MASTER**.

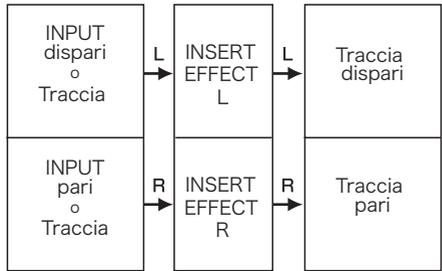
## SUGGERIMENTI

### Cambiare punto di inserimento dell'effetto

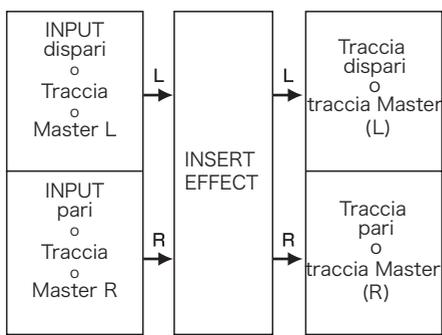
Per default, l'effetto insert è inserito su **INPUT 1** in un project. Per cambiare questo, impostate **INPUT SRC** al punto 4.

## Impostare la posizione dell'effetto insert

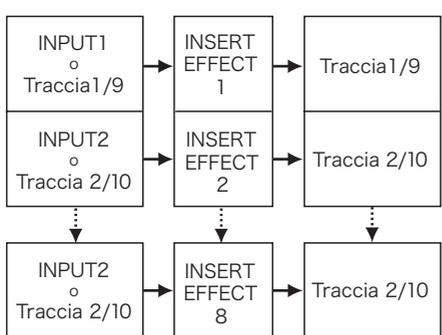
Inserire l'effetto insert su 2 ingressi mono  
(Algoritmo Dual Mic)



Inserire l'effetto insert su un ingresso stereo  
(Algoritmi Stereo, Mastering)



Inserire l'effetto insert su 8 ingressi  
(Algoritmo 8xComp EQ)



# Editare la patch (effetti insert e send-return)

Potete creare patch che uniscono assieme effetti, cambiare i tipi d'effetto nelle patch, o cambiare il processamento a piacere, regolando gli effetti usando i loro parametri.

Editare la patch (effetti insert e send-return)

**1** **EFFECT**

Premete

Selezionate il tipo d'effetto

Premete  sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

Premete  sotto **REVERB** per selezionare un effetto reverb send-return.

Premete  sotto **CHORUS** per selezionare un effetto chorus/delay send-return.

**2** Selezionate ON/OFF e impostatelo su ON.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	

Cambia menu

Cambia impostazione

**3** Selezionate algoritmo/patch.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	

Cambia menu

Cambia impostazione

**4** Selezionate EDIT.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	

Cambia menu

**ENTER** Premete

## Editare moduli effetto

**5** Selezionate TYPE.

Modulo effetto su OFF

**COMP/LIMITER**

TYPE Off

Premete **ENTER** o il tasto morbido **ON/OFF** per attivare/disattivare il modulo.

Modulo effetto su ON

**COMP/LIMITER**

TYPE Compressor

Sense 1

Attack Fast

Tone 8

Level 100

Tipo d'effetto

E: segno di editing. Appare quando una patch è stata editata o cambiata

## Impostare il modulo effetto

**6** Selezionate il modulo effetto.

**COMP/LIMITER**

TYPE Compressor

Sense 1

Attack Fast

Tone 8

Level 100

Cambia modulo

**MOD/DELAY**

TYPE Exciter

Frequency 1

Depth 16

Low Boost 0

## Editare il livello della patch (volume del suono della patch finale)

**7** Selezionate il modulo effetto **TOTAL**.

Cambia modulo

**8** Selezionate **PATCH LVL** e impostate il valore

Cambia menu

**TOTAL**

PATCH LVL 25

ZNR Off

Cambia valore

**9** Tornate alla schermata principale dell'effetto

**EXIT** Premete

## Regolare i parametri effetto

Selezionate un parametro e impostatelo.



Seleziona parametro



Cambia valore

## Cambiare nome (effetto insert)

1 Selezionate RENAME.



Cambia menu



Premete

2 Cambiate nome



Sposta cursore



Cambia carattere

ENTER EXIT



Elimina carattere

Premete



Inserisce carattere

## SUGGERIMENTI

- Nessun modulo è stato impostato nelle patch "Empty".
- Il livello del modulo ZNR può essere regolato sulla schermata del modulo TOTAL.
- Potete editare singolarmente i moduli organizzati nei canali L/R di DUAL MIC ALGORITHM. Il canale sinistro è selezionato quando appare "L" nel nome del modulo effetto e il destro è selezionato quando appare "R".
- Ogni canale dell'algoritmo 8xCOMP EQ ha il proprio filtro passa-alto, compressore ed EQ, attivabili e regolabili indipendentemente. Verificate il canale attuale controllando il numero che appare alla fine del nome dell'effetto modulo.

## NOTE

- Non potete editare un algoritmo in sé, compresa la combinazione e la sistemazione dei suoi moduli effetto.
- Impostando un modulo effetto su OFF, tutte le sue impostazioni, compreso tipo e parametri, sono disabilitate.
- Usando l'effetto 8xCOMP EQ, non potete impostarlo su ON/OFF per tutti i canali contemporaneamente. Dovete impostarlo separatamente per ogni canale.
- Non potete disattivare i moduli TOTAL.
- L'algoritmo 8xCOMP EQ non comprende un modulo ZNR.
- Passando ad un'altra patch senza salvare la patch editata (che porta il segno 'E'), i cambiamenti andranno persi. Fate riferimento alla pagina seguente per sapere come salvare le patch.

# Salvare la patch (effetti insert e send-return)

Una volta editata la patch, salvatela sempre, se volete mantenere i cambiamenti. Potete salvare una patch su qualsiasi numero all'interno dello stesso algoritmo.

1 **EFFECT**

Premete

Selezionare il tipo d'effetto

Premete  sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

Premete  sotto **REVERB** per selezionare un effetto reverb send-return.

Premete  sotto **CHORUS** per selezionare un effetto chorus/delay send-return.

2 Selezionate algoritmo/patch.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF On

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input1

EDIT

**INSERT REVERB CHORUS**

Cambia menu

Cambia impostazione

3 Selezionate SAVE.

**INSERT EFFECT**

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input1

EDIT

SAVE

**INSERT REVERB CHORUS**

Cambia menu

Premete

4 Selezionate SAVE TO.

**EFFECT PATCH SAVE**

SAVE TO No.00:Z CL

EXECUTE

Cambia menu

Premete

5 Selezionate il luogo in cui salvarla.

**PATCH SAVE TO**

Numero patch: nome patch in cui salvare

No.00:Z CLEAN

No.01:Z CHORUS

No.02:FdClean

No.03:UxCrunch

No.04:TWEED

Punto di salvataggio impostato

Premete

6 Selezionate EXECUTE.

**EFFECT PATCH SAVE**

SAVE TO No.00:Z CL

EXECUTE

Premete

Continua alla pagina seguente

## NOTE

- Queste procedure sono le stesse per effetti insert e send-return.
- Passando ad un'altra patch senza salvare la patch editata (che porta il segno 'E'), i cambiamenti andranno persi. Salvate sempre le patch.
- La fonte e la destinazione dell'import sono project diversi se usate PATCH IMPORT.

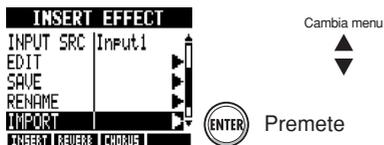
## SUGGERIMENTI

Potete salvare la vostra patch editata su qualsiasi numero all'interno dello stesso algoritmo. Facendo così, potete anche eseguire la copia della patch salvandone una esistente con un numero diverso.

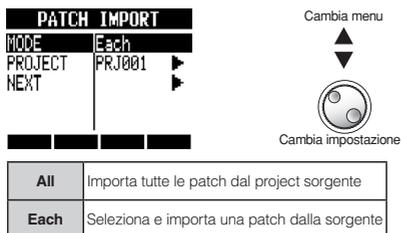
## Importare patch (effetti insert and send-return)

Potete importare una patch o tutte quelle create in un altro project per usarle nel project attuale.

### 3 Selezionate IMPORT.



### 4 Selezionate MODE e impostatelo su All o Each.



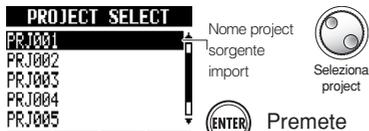
### Importare tutte le patch

IMPORT>All

#### 1 Selezionate PROJECT.



#### 2 Selezionate il project da cui importare.



#### 3 Selezionate NEXT.



#### 4 Selezionate YES.



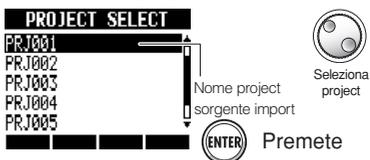
### Importare una patch

IMPORT>Each

#### 1 Selezionate PROJECT.



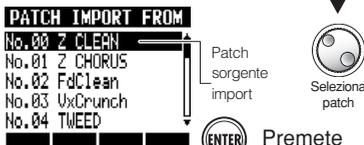
#### 2 Selezionate il project da cui importare.



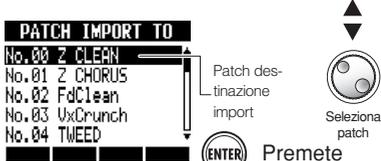
#### 3 Selezionate NEXT.



#### 4 Selezionate la patch da importare.



#### 5 Selezionate la patch di destinazione



#### 6 Selezionate YES.



## Usare l'effetto insert per il solo monitoring

Applicando un effetto insert al solo monitoring, i segnali in ingresso possono essere registrati non processati sulle tracce.

**1** **EFFECT**

Premete

Selezionare il tipo d'effetto

Premete  sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

**2** Selezionate algoritmo/patch.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF On

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input.1

EDIT

**INSERT REVERB CHORUS**

Cambia menu

Cambia impostazione

**3** Selezionate REC SIG e impostatelo.

**INSERT EFFECT**

EDIT

SAVE

RENAME

IMPORT

REC SIG Wet

**INSERT REVERB CHORUS**

Cambia menu

Cambia impostazione

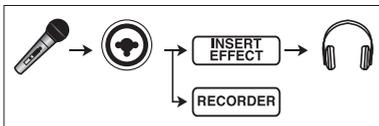
<b>Wet</b>	I segnali in ingresso sono registrati su traccia dopo essere stati processati dall'effetto insert. (Valore di default)
<b>Dry</b>	I segnali in ingresso sono registrati su traccia prima di essere processati dall'effetto insert. Il segnale monitorato dai jack OUTPUT e PHONES, tuttavia, è processato prima dall'effetto insert.

### Usare l'effetto insert per il solo monitoring

Per default, se un effetto insert è applicato a un segnale in ingresso, il segnale con l'effetto è registrato sulla traccia.

Tuttavia, se necessario, potete applicare l'effetto insert al solo monitoring e registrare i segnali in ingresso, non processati, sulle tracce.

Ad esempio, potete registrare voci senza effetto, ma applicare un effetto insert a un segnale microfonico per rendere più facile cantare.



## SUGGERIMENTI

- Le impostazioni effettuate qui sono salvate separatamente per ogni project.
- Se necessario, resettate su **Wet** prima di registrare altre parti.



## Veduta d'insieme & protezione dei project

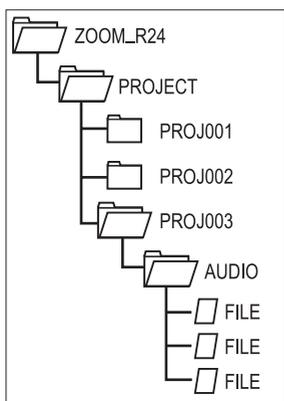
Un project contiene dati e impostazioni necessari alla riproduzione musicale. La funzione "PROTECT" consente di prevenire l'alterazione di un project completato.

Tutti gli elementi di un brano musicale, compresi i file audio, le informazioni sull'assegnazione di traccia, e impostazioni di mixer, effetti, metronomo e accordatore sono salvati in un project come un'unità.

Si possono salvare un massimo di 1000 project su una sola card. Create un nuovo project per ogni brano musicale.

DATI salvati in un project:

- Dati audio per ogni traccia compresa la traccia MASTER
- Impostazioni Mixer
- Numeri di patch e impostazioni per effetti insert e send-return
- Contenuto della play list
- Altri file necessari
- Impostazioni loop campione e dati di sequenza
- Impostazioni di rhythm pattern, volume e posizione stereo

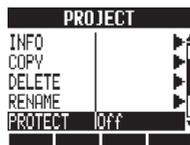


I nomi delle cartelle nella cartella PROJECT corrispondono ai project aventi lo stesso nome.

### Proteggere un project PROJECT>PROTECT

1 PROJECT  
 Premete

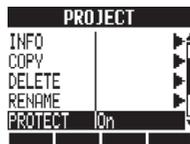
2 Selezionate PROTECT.



Cambia menu



3 Selezionate ON.



Cambia

### NOTE

- Quando un project è protetto, non potete registrarci sopra, né editarlo, e ogni cambiamento non sarà salvato sulla card SD. Impostate "PROTECT" su "OFF" se volete registrarci sopra o editarlo ancora.
- I project non protetti saranno salvati automaticamente sulla card SD se posizionate l'interruttore **POWER** su OFF o quando aprite un altro project.
- Consigliamo di impostare "PROTECT" su "On" quando avete completato un brano musicale per evitare di salvare per errore cambiamenti indesiderati.

### SUGGERIMENTI

Questa icona appare quando un project è protetto.



# Creare un nuovo project

Con R24 potete creare fino a 1000 project su una sola card.

Potete anche trasferire le impostazioni del project precedente su uno nuovo.

**1** PROJECT  
 Premete

**2** Selezionate NEW.

PROJECT  
 NEW  
 SELECT  
 INFO  
 COPY  
 DELETE

Cambia menu

Premete

**3** Selezionate NAME.

NEW PROJECT  
 NAME PRJ001  
 SETTING Continue  
 RATE 44.1kHz  
 EXECUTE

Cambia menu

Premete

**4** Cambiate nome al project se necessario.

NEW PROJECT NAME  
 PRJ003  
 (OK) ENTER (CANCEL) EXIT  
 DELETE INSERT

Sposta cursore  
 DELETE  
 Cancella carattere  
 INSERT  
 Inserisce carattere

Cambia carattere

Premete

**5** Decidete se usare le impostazioni dell'ultimo project.

NEW PROJECT  
 NAME PRJ003  
 SETTING Continue  
 RATE 44.1kHz  
 EXECUTE

Cambia menu

Cambia impostazione

**6** Impostate la frequenza di campionamento

NEW PROJECT  
 NAME PRJ003  
 SETTING Continue  
 RATE 44.1kHz  
 EXECUTE

Cambia menu

Cambia impostazione

**7** Selezionate EXECUTE.

NEW PROJECT  
 NAME PRJ003  
 SETTING Continue  
 RATE 44.1kHz  
 EXECUTE

Cambia menu

Premete

## NOTE

- Potete usare impostazioni e valori dell'ultimo project nel nuovo.

Impostazioni eseguibili con Continue
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impostazioni BIT LENGTH</li> <li>• Impostazioni INSERT EFFECT</li> <li>• Impostazioni EFFETTO Send-return</li> <li>• Impostazioni status di traccia (PLAY/MUTE/REC)</li> <li>• Impostazioni BOUNCE</li> <li>• Impostazioni parametri di traccia</li> <li>• Impostazioni METRONOME</li> </ul>
Reset
Per ogni voce sono usate le impostazioni di default

- RATE può essere impostato anche su una frequenza di campionamento adatta all'audio DVD.

RATE: frequenza di campionamento	
Impostazione	
44.1kHz	Standard (valore di default)
48.0kHz	per suoni DVD, ecc.

- Impostato su 48 kHz, gli effetti non possono essere usati.

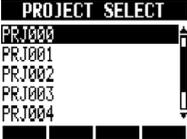
## Selezionare project e file

Potete selezionare un project da usare per registrare, riprodurre ed editare dalla schermata principale.

Potete anche selezionare file per riproduzione, copia, cancellazione o altro.

### Selezionare project PROJECT>SELECT

-  Premete
- Selezionate SELECT.
 

  
 Premete
- Selezionate il project.
 

  
 Premete

### NOTE

Potete riprodurre e registrare solo sul project attualmente caricato. Non è possibile usare più project allo stesso tempo.

### SUGGERIMENTI

Quando R24 è attivo, il project caricato l'ultima volta che l'unità è stata usata sarà caricato automaticamente. (Se avete cambiato le card SD, allora sarà caricato l'ultimo project usato sulla card inserita.)

### Selezionare un file PROJECT>FILE

-  Premete
- Selezionate FILE.
 

  
 Premete
- Selezionate il file.
 

  
 Premete

Appaiono degli asterischi (\*) a sinistra dei nomi di file già assegnati a tracce.

Potete usare i tasti seguenti per ascoltare un file per conferma.

	Premete il tasto <b>PLAY</b> per avviare la riproduzione.
	Premete il tasto <b>STOP</b> per fermare la riproduzione.

# Informazioni su project e file

Potete visualizzare le informazioni relative al project attualmente caricato, i nomi di file, data di creazione, dimensioni, tempi di registrazione e altre informazioni.

## Informazioni sui project

PROJECT>INFO

Seguite queste procedure dopo aver aperto il project contenente le informazioni da visualizzare.

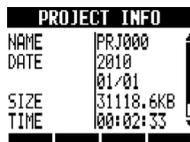
**1** **PROJECT**  
 Premete

**2** Selezionate INFO.



Premete

**3** Verificate l'informazione.



PROJECT INFO: informazioni sul project	
NAME	Nome project
DATE	Anno/mese/data di creazione
SIZE	Capacità utilizzata
TIME	Tempo di registrazione
RATE	Frequenza di campionamento

## SUGGERIMENTI

Sulla schermata PROJECT INFO si possono solo vedere le informazioni inerenti project e file. Il loro contenuto non può essere cambiato direttamente.

## Informazioni sul file

PROJECT>FILE>INFO

**1** **PROJECT**  
 Premete

**2** Selezionate FILE.



Premete

**3** Selezionate il file.



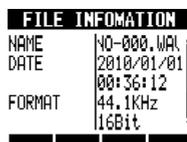
Premete

**4** Selezionate INFO.



Premete

**5** Verificate l'informazione.



FILE INFORMATION: informazione sul file	
NAME	Nome file
DATE	Anno/mese/data di creazione
FORMAT	Frequenza di campionamento e bit rate
SIZE	Capacità utilizzata
TIME	Tempo di registrazione

# Copiare project e file

Potete copiare un project salvato e usarlo come fosse uno nuovo.

All'interno dello stesso project, potete cambiare nome ai file ed eseguire copie.

## Copiare un project PROJECT>COPY

Seguite queste procedure dopo aver aperto il project da copiare.

- 1 PROJECT**

Premete
- 2 Selezionate COPY.**

**PROJECT**

NEW  
SELECT  
INFO  
COPY  
DELETE

Cambia menu

Premete
- 3 Selezionate NAME.**

**PROJECT COPY**

NAME PRJ003

EXECUTE

Cambia menu

Premete
- 4 Cambiate nome al project.**

**COPY PROJECT NAME**

PRJ003

(OK) ENTER (CANCEL) EXIT

DELETE INSERT

Sposta cursore

DELETE Cancella carattere

INSERT Inserisce carattere

Cambia carattere

Premete
- 5 Selezionate EXECUTE.**

**PROJECT COPY**

NAME PRJ007

EXECUTE

Premete

### NOTE

Non è possibile copiare un project senza cambiare il nome, diversificandolo dall'originale.

## Copiare un file PROJECT>FILE>COPY

- 1 PROJECT**

Premete
- 2 Selezionate FILE.**

**PROJECT**

COPY  
DELETE  
RENAME  
PROTECT Off

FILE

Cambia menu

Premete
- 3 Selezionate il file da copiare.**

**FILE SELECT**

MONO-000.WAV

\*MONO-001.WAV  
\*MONO-002.WAV  
\*MONO-003.WAV  
\*MONO-004.WAV

Cambia file

Premete
- 4 Selezionate COPY.**

**MONO-000.WAV**

INFO  
COPY  
DELETE  
RENAME  
DIVIDE

Cambia menu

Premete
- 5 Selezionate NAME.**

**FILE COPY**

NAME MONO-000

EXECUTE

Cambia menu

Premete
- 6 Cambiate nome al file.**

**COPY FILE NAME**

MONO-000

(OK) ENTER (CANCEL) EXIT

DELETE INSERT

Sposta cursore

DELETE Cancella carattere

INSERT Inserisce carattere

Cambia carattere

Premete
- 7 Selezionate EXECUTE.**

**FILE COPY**

NAME MONO-009

EXECUTE

Premete

# Cambiare nome a project e file

Potete cambiare nome al project o al file attualmente caricato.

## Cambiare nome a un project PROJECT>RENAME

Aprire il project al quale cambiare nome e seguite la procedura.

**1** **PROJECT**  
 Premete

**2** Selezionate RENAME.



Cambia menu

Premete

**3** Cambiate i caratteri.

**NEW PROJECT NAME**

PRJ003

Premete

Sposta cursore

Cancella  
 carattere



Inserisce  
 carattere

## NOTE

- Non potete cambiare nome al project assegnandogli quello di un project esistente.
- Il nome di ogni cartella project all'interno della cartella ZOOM\_R24/PROJECT su card SD è lo stesso del project corrispondente.

## SUGGERIMENTI

Nomi di project

Max. numero di caratteri: 8

Alfabeto: A-Z (maiuscole)

Simboli: \_ (underscore)

Numeri: 0-9

Nomi di file

Max. numero di caratteri: 219 (esclusa estensione)

Alfabeto: A-Z, a-z

Simboli: (spazio) ! # \$ % & \ ( ) + , - ; = @  
 [ ] ^ \_ ` { } ~

Numeri: 0-9

## Cambiare nome a un file PROJECT>FILE>RENAME

**1** **PROJECT**  
 Premete

**2** Selezionate FILE.



Cambia menu

Premete

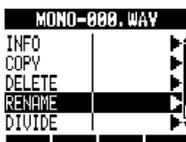
**3** Selezionate il nome del file.



Cambia file

Premete

**4** Selezionate RENAME.



Cambia menu

Premete

**5** Cambiate i caratteri.

**FILE RENAME**

MONO-000

Premete

Sposta cursore

Cancella  
 carattere



Cambia  
 carattere

Inserisce  
 carattere

# Cancellare project e file

Potete cancellare project e file selezionati.

## Cancellare un project

PROJECT&gt;DELETE

- 1** **PROJECT**

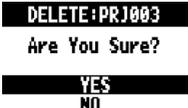
 Premete
- 2** Selezionate **DELETE**.

 Cambia menu

 Premete
- 3** Selezionate il project da cancellare.

 Cambia project

 Premete
- 4** Selezionate **YES**.

 Sposta cursore

 Premete

### NOTE

- Una volta cancellato il project o il file, non è possibile recuperarlo. Fate attenzione quando cancellate.
- Se **PROTECT** è su **On** relativamente a un project, quel project e i suoi file non possono essere cancellati.

## Cancellare un file

PROJECT&gt;FILE&gt;DELETE

- 1** **PROJECT**

 Premete
- 2** Selezionate **FILE**.

 Cambia menu

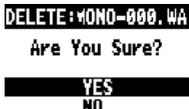
 Premete
- 3** Selezionate il nome del file.

 Cambia file

 Premete
- 4** Selezionate **DELETE**.

 Cambia menu

 Premete
- 5** Selezionate **YES**.

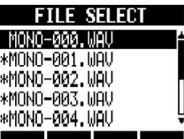
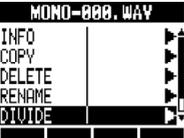
 Sposta cursore

 Premete

# Dividere i file

E' possibile dividere un file in qualunque punto per crearne due.

Fate questo per eliminare porzioni di registrazione non necessarie o per dividere registrazioni lunghe.

- 1** **PROJECT**  
 Premete
- 2** Selezionate **FILE**.  
 Cambia menu  
 Premete
- 3** Selezionate il file.  
 Seleziona file  
 Premete
- 4** Selezionate **DIVIDE**.  
 Cambia menu  
 Premete
- 5** Impostate il punto in cui dividere.  
 Cambia valore  
 Cambia unità di tempo
- 6** Premete  sotto **EXEC**.
- 7** Selezionate **YES**.  
 Sposta cursore  
 Premete

Potete usare questi tasti per ascoltare un file e per impostare il punto di separazione.

<b>PLAY</b> 	Premete per avviare la riproduzione
<b>STOP</b> 	Premete per fermare la riproduzione
<b>FF</b> 	Premete per andare avanti veloce
<b>REW</b> 	Premete per riavvolgere
	Premete contemporaneamente per tornare all'inizio del file
	Usate i tasti marker per spostare i marker

## SUGGERIMENTI

- Quando si divide un file, saranno creati automaticamente nuovi file coi nuovi nomi all'interno della stessa cartella.  
 "A" si aggiunge alla fine del nome del file della porzione precedente il punto di divisione.  
 "B" si aggiunge alla fine del nome del file della porzione successiva al punto di divisione.
- Il file originale diviso viene cancellato.



Ref: Usare contatore e marker per spostarsi

P33

# Riproduzione in sequenza di project

L'ordine di riproduzione di più project può essere registrato e gestito sotto forma di playlist. usatele per eseguire brani consecutivamente, per esecuzioni live d'accompagnamento e quando l'uscita è destinata a un registratore esterno, ad esempio.

## Riprodurre una playlist

- PROJECT**  
 Premete
- Selezionate SEQ PLAY.  
 Cambia menu  
 Premete
- Selezionate la playlist.  
 Numero di project dell'elenco  
 Seleziona elenco  
 "Empty" appare se non vi sono brani nell'elenco  
 Premete
- Selezionate PLAY.  
 Cambia menu  
 Premete  
 Aspetto dello schermo durante la riproduzione  
 Numero playlist  
 Nome project  
 Tempo di riproduzione trascorso  
 Numero traccia in riproduzione  
 La riproduzione si ferma alla fine dell'ultimo project.

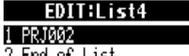
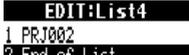
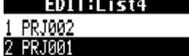
## SUGGERIMENTI

Operatività tasti durante la riproduzione

	Esegue dall'inizio il project attuale
	Ferma la riproduzione e torna all'inizio del project attuale
	Esegue dall'inizio il primo project (TR001)
	Ferma la riproduzione e avvia la riproduzione dall'inizio del project successivo
	Ferma la riproduzione e avvia la riproduzione dall'inizio del project precedente

## Editare una playlist

PROJECT>SEQ PLAY>EDIT

- Selezionate EDIT.  
 Cambia menu  
 Cambia menu  
 Premete
- Registrare project, editare e cambiare playlist
- Selezionate il primo project (o il project da cambiare).  
 Cambia tracce  
 Cambia tracce  
 Indicazione di fine elenco
- 
- Registrate project da eseguire.  
 Cambia project  
 Cambia project  
 1 PRJ002  
 2 End of List
- 
- Selezionate e registrate altri project.  
 Cambia tracce  
 Cambia tracce  
 1 PRJ002  
 2 PRJ001  
 3 End of List
- 
-  Cambia project  
 Cambia project  
 1 PRJ002  
 2 PRJ001  
 3 End of List
- 
-  Premete per tornare.

Togliere un project da un elenco

5

Selezionate il project da togliere.

**EDIT:List4** Cambia tracce  
 1 PRJ002  
 2 PRJ001  
 3 End of List

**DELETE: INSBERT**

6

Premete  sotto **DELETE**.

**EDIT:List4**  
 1 PRJ002  
 2 End of List

**DELETE: INSBERT**

Inserire un project in un elenco

5

Selezionate il numero di traccia su cui inserire.

**EDIT:List4** Cambia tracce  
 1 PRJ002  
 2 End of List

**DELETE: INSBERT**

6

Premete  sotto **INSBERT**.

**EDIT:List4**  
 1 PRJ002  
 2 PRJ002  
 3 End of List

Inserisce il project attuale. Usate la manopola per passare ad un altro project.

**DELETE: INSBERT**



Cambia project

**Cancellare una playlist**  
 PROJECT>SEQ PLAY>DELETE

4

Selezionate **DELETE**.

**List4:2Songs** Cambia menu  
 EDIT  
 DELETE  
 PLAY

 Press

5

Selezionate **YES**.

**DELETE:List4** Sposta cursore  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO

 Premete

**NOTE**

- Se una traccia master o il file assegnato alla traccia master è cancellato, la playlist diventa vuota.
- Impostate la traccia master sulla registrazione che volete ascoltare quando inserite un project in una playlist.
- Per cambiare il file di un project inserito, impostate la sua traccia master ed editate la playlist.
- Il numero massimo di playlist è 10. Ogni playlist può avere un massimo di 99 project inseriti.
- Un project non può essere inserito se la sua traccia master non è impostata o se il suo file è inferiore a 4 secondi.

 Ref: Impostazioni della traccia master

P46

# Impostazioni di registrazione

R24 può registrare a 24-bit, qualità superiore rispetto al formato a 16-bit usato per i CD audio. Quando registrate, l'unità sovrascrive le registrazioni precedenti oppure le salva e ne crea di nuove. Ciò è utile per band e percussioni e quando registrate varie esecuzioni.

## Impostare/cambiare il bit rate

PROJECT>REC>BIT LEN

- PROJECT**

Premete
- Selezionate REC.

**PROJECT**

DELETE  
RENAME  
PROTECT Off  
FILE  
REC

Cambia menu

**ENTER** Premete
- Selezionate BIT LEN.

**REC SETTING**

BIT LEN 16bit  
BOUNCE TR Mute  
REC MODE Overwrite

Cambia menu
- Impostate il bit rate.

**REC SETTING**

BIT LEN 24bit  
BOUNCE TR Mute  
REC MODE Overwrite

16bit/24bit

## Impostare/cambiare modalità di registrazione

PROJECT>REC>REC MODE

- PROJECT**

Premete
- Selezionate REC.

**PROJECT**

DELETE  
RENAME  
PROTECT Off  
FILE  
REC

Cambia menu

**ENTER** Premete
- Selezionate REC MODE.

**REC SETTING**

BIT LEN 16bit  
BOUNCE TR Mute  
REC MODE Overwrite

Cambia menu
- Impostate la modalità di registrazione.

**REC SETTING**

BIT LEN 16bit  
BOUNCE TR Mute  
REC MODE Always New

Cambia impostazione

REC MODE: modalità di registrazione	
Impostazione	
<b>Overwrite</b>	Le registrazioni precedenti sono sovrascritte (valore di default)
<b>Always New</b>	Le registrazioni precedenti sono salvate e sempre create nuove registrazioni

## SUGGERIMENTI

- Quando sovrascrivete, la registrazione sarà allo stesso bit rate del file originale. Ad esempio, non potete sovrascrivere un file registrato a 16-bit con un file a 24-bit.
- Le impostazioni sono salvate separatamente per ogni project.
- Il valore di default è 16bit.
- Se usate formati a 44.1kHz/24bit, 48kHz/16bit o 48kHz/24bit, dovrete convertire file in 44.1kHz/16bit per creare un CD audio.

## NOTE

Vd. "Impostazioni traccia di destinazione del bounce" per l'uso di BOUNCE TR (Rif. P43).

# Regolare il display

Potete regolare la retroilluminazione e il contrasto del display.

## Accendere/spengere la retroilluminazione

TOOL>SYSTEM>LIGHT

**1** **TOOL**  
 Premete

**2** Selezionate **SYSTEM**.



**ENTER** Premete

**3** Selezionate **LIGHT**.



**4** Impostate il valore.



<b>On</b>	Retroilluminazione accesa (valore di default)
<b>Off</b>	Retroilluminazione spenta
<b>15sec</b>	Retroilluminazione si attenua se l'unità non è usata per 15 secondi
<b>30sec</b>	Retroilluminazione si attenua se l'unità non è usata per 30 secondi

## Regolare il contrasto

TOOL>SYSTEM>CONTRAST

**1** **TOOL**  
 Premete

**2** Selezionate **SYSTEM**.



**ENTER** Premete

**3** Selezionate **CONTRAST**.



**4** Impostate il valore.



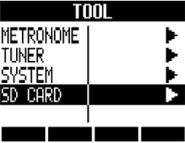
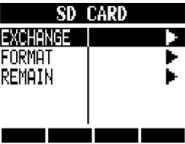
<b>1</b>	Basso contrasto ↑ (valore di default) ↓ Alto contrasto
<b>2</b>	
<b>3</b>	
<b>4</b>	
<b>5</b>	
<b>6</b>	
<b>7</b>	
<b>8</b>	

## SUGGERIMENTI

Spegnete la retroilluminazione per risparmiare le batterie.

# Cambiare card SD mentre l'unità è accesa

E' possibile cambiare la card SD mentre l'unità è accesa. Fate questo se la capacità residua della card inserita è bassa o se dovete importare dati registrati in precedenza dalla card.

- 1 **TOOL**  
 Premete
- 2 Selezionate SD CARD.  
 Cambia menu  
 Premete
- 3 Selezionate EXCHANGE.  
 Cambia menu  
 Premete  
 E' possibile sostituire la card
- 4 Rimuovete la card SD  

- 5 Inserite una card SD

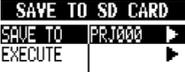
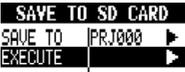
## NOTE

- Se la card SD inserita è già formattata per R24, passate al punto 6 di "Caricare dati dalla nuova card SD" o "Salvare dati di R24 sulla nuova card SD".
- Inserendo una card SD non formattata per R24, seguite le procedure per la formattazione di una card SD alla pagina seguente.

## Caricare dati dalla nuova card SD

- 6 Selezionate LOAD.  
 Cambia menu  
 Premete

## Salvare dati di R24 sulla nuova card SD

- 6 Selezionate SAVE.  
 Cambia menu  
 Premete
- 7 Selezionate SAVE TO e impostate il project sul quale salvare  
 Cambia menu  
 Cambia impostazione
- 8 Selezionate EXECUTE.  

 Premete

## NOTE

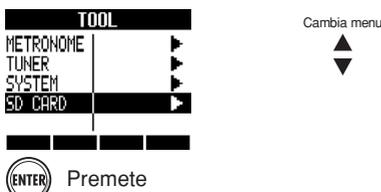
- Disabilitate la protezione della card SD prima di inserirla.
- SAVE comprende vari dati relativi al project in uso, ma non vengono salvati dati audio.

# Formattare card SD e verificarne la capacità

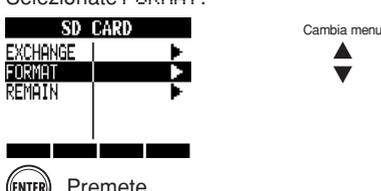
Potete formattare una card SD per usarla in R24, cancellare tutti i dati che vi si trovano, e verificarne la capacità (spazio residuo).

## Formattare card SD/ cancellare tutti i dati

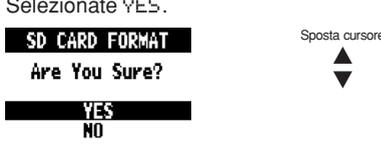
TOOL>SD CARD>FORMAT

- 1 **TOOL**  
 Premete
- 2 Selezionate SD CARD.  


Cambia menu

**ENTER** Premete
- 3 Selezionate FORMAT.  


Cambia menu

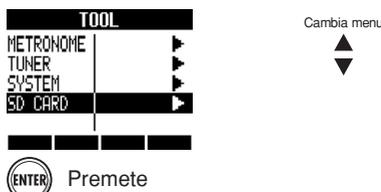
**ENTER** Premete
- 4 Selezionate YES.  


Sposta cursore

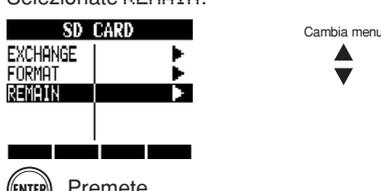
**ENTER** Premete

## Verificare la capacità residua della card SD

TOOL>SD CARD>REMAIN

- 1 **TOOL**  
 Premete
- 2 Selezionate SD CARD.  


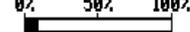
Cambia menu

**ENTER** Premete
- 3 Selezionate REMAIN.  


Cambia menu

**ENTER** Premete

**CARD REMAIN**

0%	50%	100%
		
865MB		
2:51:33		

Spazio disponibile card  
 Tempo di registrazione residuo relativamente al formato di registrazione attuale

## NOTE

- Formattando una card SD, tutti i suoi dati saranno cancellati in maniera permanente.
- Formattando una card SD, tutti i dati sulla card sono cancellati e saranno creati cartelle e file ad uso esclusivo di R24.
- Se la capacità residua sulla card SD è inferiore alla quantità di dati registrata, la registrazione non avrà successo. Cambiate la card prima di essere a corto di spazio.



# Impostazioni alimentazione Phantom

Impostate l'interruttore **PHANTOM** su **ON** per fornire alimentazione phantom agli **INPUT 3-8**.  
Per risparmiare batterie, potete spegnere le coppie di input 3/4 e 7/8 e ridurre il voltaggio a 24 V.

## Impostare l'alimentazione Phantom TOOL>SYSTEM>PHANTOM

**1** **TOOL**  
 Premete

**2** Selezionate **SYSTEM**.

```

TOOL
METRONOME  >
TUNER       >
SYSTEM    >
SD CARD     >
  
```

Cambia menu



Premete

**3** Selezionate **PHANTOM**.

```

SYSTEM
VERSION      >
SYNC REC     Master
BATTERY      Alkaline
PAD SENSE    Lite
PHANTOM    >
  
```

Cambia menu



Premete

**4** Selezionate **VOLTAGE** e impostate il valore.

```

PHANTOM
VOLTAGE  24V
3/4ch     Off
7/8ch     Off
  
```

Cambia menu



Cambia impostazione

**5** Selezionate **3/4ch** o **7/8ch** e impostatelo su **On** o **Off**.

```

PHANTOM
VOLTAGE  24V
3/4ch    On
7/8ch     Off
  
```

Cambia menu



Cambia impostazione

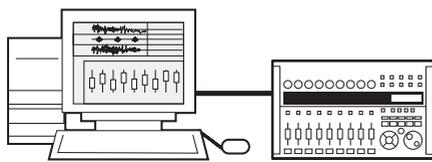
## NOTE

- L'alimentazione phantom per gli input 5 e 6 non può essere disattivata separatamente. Saranno forniti di alimentazione phantom a meno che non si posizioni l'interruttore **PHANTOM** su **OFF**.
- NON fornite alimentazione phantom a microfoni e strumenti che non ne richiedono. Ciò potrebbe provocare danni. Verificate le istruzioni relative al microfono che state usando prima di usare alimentazione phantom.

## Collegarsi a un computer

Usate USB per collegare R24 a un computer (Windows o Macintosh OS).

Collegando l'unità a un computer, potete usarla come lettore di card SD, interfaccia audio per l'ingresso e uscita di suoni e come superficie di controllo per controllare un software DAW.



### NOTE

- Per importare un file audio in R24, questo deve avere un formato WAV con frequenza di campionamento di 44.1/48 kHz e bit rate di 16 o 24.
- Per usare file WAV in un project, questi devono usare la stessa frequenza di campionamento usata per il project quando è stato creato (RATE).
- I nomi dei file possono avere fino a 219 caratteri (estensione non compresa). Sono possibili i seguenti caratteri  
Alfabeto: A-Z, a-z  
Numeri: 0-9  
Simboli: (spazio) ! # \$ % & \ ( ) + , - ; = @  
[ ] ^ \_ ` { } ~
- Potete collegare un R24 acceso ad un computer tramite USB. Se collegate R24 tramite USB mentre l'unità è spenta, potete avviarlo con l'alimentazione fornita dall'USB.
- Usando R24 come lettore di card o come interfaccia audio, non è possibile usarlo come registratore allo stesso tempo.

### SUGGERIMENTI

- Compatibilità OS lettore card  
Windows: Windows XP e successivi  
Macintosh: Mac OS x 10.2 e successivi
- I dati di project sono salvati nella corrispondente cartella PROJECT nella cartella ZOOM\_R24 sulla card SD. Le cartelle sono create e gestite per ogni project.
- I dati audio sono salvati come file WAV nella cartella AUDIO della cartella del corrispondente project.
- Il file "PRJINFO.TXT" all'interno di ogni cartella AUDIO mostra i nomi dei file assegnati alle tracce.
- Le tracce MASTER e stereo sono file WAV stereo.

## Letture di card

Potete accedere alla card SD di R24 SD usando un computer per il backup, per leggere e importare vari dati, project e file.

### Usare l'unità come lettore di card SD

USB>READER

- 1 Collegate R24 ad un computer tramite USB (Porta DEVICE)
- 2 **USB**  Premete
- 3 Selezionate READER.
 

**USB**  
 AUDIO I/F  
 READER  
 STORAGE

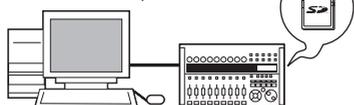
Cambia menu  
▲▼

**ENTER** Premete

**CARD READER**




Usare R24 dal computer



#### Al computer ←

Eseguite il back up di dati di project da card SD al computer.

#### Dal computer →

Importate dati audio e backup dal computer a card SD.

### Scollegare

- 1 Togliete dal computer l'icona volume R24 per terminare la connessione.
- 2  **USB**  Premete per scollegare R24
- 3 Selezionate YES.
 

**Terminate**  
**Are You Sure?**

Sposta cursore  
▲▼

**YES**  
**NO**

**ENTER** Premete

## SUGGERIMENTI

- Per importare file WAV da computer, copiateli nella cartella "AUDIO" nella cartella del project nel quale volete usarli. Usate R24 per assegnare file a tracce.

# Usare la memoria USB per salvare e importare dati

Collegando la memoria USB direttamente a R24, potete salvare e importare file. Ciò è utile per scambiare file tra membri di una band. Usando la memoria USB con l'unità per la prima volta, è necessario creare una cartella specifica per R24 sulla memoria USB.

## Salvare file sulla memoria USB

USB>STORAGE>FILE SAVE

**1** Collegate la memoria USB alla porta USB HOST di R24.

**2** **USB**  
 Premete

**3** Selezionate STORAGE.

**USB**  
 AUDIO I/F  
 READER  
 STORAGE

Cambia menu  
 ▲  
 ▼

**ENTER** Premete

**4** Selezionate FILE SAVE.

**USB STORAGE MENU**  
 FILE SAVE  
 FILE LOAD  
 PRJ SAVE  
 PRJ LOAD  
 INIT

Cambia menu  
 ▲  
 ▼

**ENTER** Premete

**5** Selezionate il project col file da salvare.

**PROJECT SELECT**  
 PRJ000  
 PRJ001  
 PRJ002  
 PRJ003  
 PRJ004

Cambia project  
 ○

**ENTER** Premete

**6** Selezionate il file.

**FILE SELECT**  
 MONO-000.WAV  
 \*MONO-001.WAV  
 MONO-002.WAV  
 MONO-003.WAV  
 MONO-004.WAV

Cambia file  
 ○

**ENTER** Premete

**7** Cambiate nome al file secondo necessità.

**FILE RENAME**

Sposta cursore **DELETE**  
 ◀ ▶ Cancella carattere

**MONO-000**

**OK** **ENTER** **CANCEL** **EXIT**

**DELETE** **INSERT**

Cambia carattere **INSERT**  
 ○ Inserisce carattere

**ENTER** Premete

**8** Selezionate YES

**SAVE: MONO-000.WA**  
**Are You Sure?**

**YES**  
**NO**

Sposta cursore  
 ▲  
 ▼

**ENTER** Premete

## Caricare file da memoria USB

USB>STORAGE>FILE LOAD

**1** Collegate la memoria USB alla porta USB HOST di R24.

**2** **USB**  
 Premete

**3** Selezionate STORAGE.

**USB**  
 AUDIO I/F  
 READER  
 STORAGE

Cambia menu  
 ▲  
 ▼

**ENTER** Premete

**4** Selezionate FILE LOAD.

**USB STORAGE MENU**  
 FILE SAVE  
 FILE LOAD  
 PRJ SAVE  
 PRJ LOAD  
 INIT

Cambia menu  
 ▲  
 ▼

**ENTER** Premete

**5** Selezionate la cartella.

**FILE SELECT**  
 ZOOM\_R24

Cambia menu  
 ○

Seleziona cartelle e file

**FILE SELECT**  
 [AUDIO]  
 [PROJECT]

Se i dati sono in una cartella

**ENTER** Premete

**6** Selezionate il file.

**FILE SELECT**

MONO-000.WAV  
MONO-001.WAV  
MONO-002.WAV

 Cambia file

 Premete

**7** Selezionate il punto in cui salvare.

**PROJECT SELECT**

PRJ000  
PRJ001  
PRJ002  
PRJ003  
PRJ004

 Cambia project

 Premete

**8** Cambiate nome al file secondo necessità.

**FILE RENAME**

MONO-000

 Sposta cursore

 Cambia carattere

**DELETE** Cancella carattere

**INSERT** Inserisce carattere

(OK) ENTER (CANCEL) EXIT

**DELETE** **INSERT**

 Premete

**9** Selezionate YES.

**LOAD: MONO-000.WAV**

Are You Sure?

 Sposta cursore

**YES**  
**NO**

 Premete

**Salvare project sulla memoria USB**  
USB>STORAGE>PRJ SAVE

**1** **USB**

Premete

**2** Selezionate STORAGE.

**USB**

AUDIO I/F  
READER  
STORAGE

 Cambia menu



 Premete

**3** Selezionate PRJ SAVE.

**USB STORAGE MENU**

FILE SAVE  
FILE LOAD  
PRJ SAVE  
PRJ LOAD  
INIT

 Cambia menu



 Premete

**4** Selezionate il project.

**PROJECT SELECT**

PRJ000  
PRJ001  
PRJ002  
PRJ003  
PRJ004

 Cambia project

 Premete

**5** Cambiate nome al project secondo necessità.

**PROJECT RENAME**

PRJ000

 Sposta cursore

 Cambia carattere

**DELETE** Cancella carattere

**INSERT** Inserisce carattere

(OK) ENTER (CANCEL) EXIT

**DELETE** **INSERT**

 Premete

**6** Selezionate YES.

**SAVE: PRJ000**

Are You Sure?

 Sposta cursore



**YES**  
**NO**

 Premete

### Caricare project da memoria USB

USB>STORAGE>PRJ LOAD

- 1  Premete
- 2 Selezionate STORAGE.
 

USB  
 AUDIO I/F  
 READER  
 STORAGE

Cambia menu  
 ▲  
▼

(ENTER) Premete
- 3 Selezionate PRJ LOAD.
 

USB STORAGE MENU  
 FILE SAVE  
 FILE LOAD  
 PRJ SAVE  
 PRJ LOAD  
 INIT

Cambia menu  
 ▲  
▼

(ENTER) Premete
- 4 Selezionate il project.
 

PROJECT SELECT  
 PRJ010  
 PRJ011

Cambia project

(ENTER) Premete
- 5 Cambiate nome al project secondo necessità.
 

PROJECT RENAME  
 PRJ012  
 (OK) ENTER (CANCEL) EXIT  
 DELETE INSERT

Sposta cursore  
 ◀ ▶  
 Cambia carattere  
  
 Cambia carattere

DELETE Cancella carattere  
 INSERT Inserisce carattere

(ENTER) Premete
- 6 Selezionate YES.
 

LOAD:PRJ012  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO

Sposta cursore  
 ▲  
▼

(ENTER) Premete

### Creare una cartella R24 sulla memoria USB

USB>STORAGE>INIT

- 1 Collegate la memoria USB alla porta USB HOST di R24.
- 2  Premete
- 3 Selezionate STORAGE.
 

USB  
 AUDIO I/F  
 READER  
 STORAGE

Cambia menu  
 ▲  
▼

(ENTER) Premete
- 4 Selezionate INIT.
 

USB STORAGE MENU  
 FILE SAVE  
 FILE LOAD  
 PRJ SAVE  
 PRJ LOAD  
 INIT

Cambia menu  
 ▲  
▼

(ENTER) Premete
- 5 Selezionate YES.
 

Create Folder?  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO

Sposta cursore  
 ▲  
▼

(ENTER) Premete

Struttura delle cartelle della memoria USB



## NOTE

- Non estraete mai la memoria USB mentre invia o riceve dati. Scollegate dopo che si è chiuso il display "Saving" o "Loading".
- Durante il trasferimento dati su USB, le operazioni di registrazione non sono possibili.
- Salvando su memoria USB, i dati sono salvati nelle cartelle AUDIO e PROJECT nella cartella ZOOM\_R24.
- Se un file o un project avente lo stesso nome esiste già, appare un messaggio di conferma "Overwrite?". Premete EXIT per annullare l'operazione di sovrascrittura e cambiate il nome o selezionate un nuovo project.

## Interfaccia audio/superficie di controllo

Collegate R24 a un computer tramite USB per utilizzare l'unità come interfaccia audio per inserire e inviare suoni e come controller per il software DAW.

### Collegare l'unità come interfaccia audio/superficie di controllo

#### 1 Interfaccia audio

R24 può essere usato come interfaccia tra computer e strumenti e altre apparecchiature audio, consentendo di registrare direttamente i segnali audio su software DAW, ad esempio.

Potete collegare strumenti e microfoni che richiedono alimentazione Hi-Z o phantom, se usate l'unità come interfaccia audio.

#### 2 Superficie di controllo

Usate i fader e i tasti posti su R24 per controllare le operazioni di trasporto e mixaggio nel vostro software DAW.



### Collegare R24 a un computer per la prima volta

- 1 Installate ZOOM R16/R24 Audio Driver sul computer.
 

 Rif: Guida all'avvio di Cubase LE
- 2 Collegare R24 al computer.
 

Impostate e collegate R24  
Vd. "Collegare e impostare R24" alla pagina seguente.
- 3 Eseguite le impostazioni del software DAW
 

Impostazioni apparecchio

Impostazioni superficie di controllo

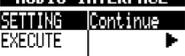
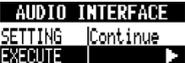
### NOTE

- Per usare R24 come interfaccia audio per il software DAW (ad esempio, Cubase LE) è necessario installare il Driver audio per R16/R24 di ZOOM. Installatelo correttamente seguendo le istruzioni date dalla guida all'installazione (acclusa).
- Scaricate la versione più recente del driver audio di R24 dal sito ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).

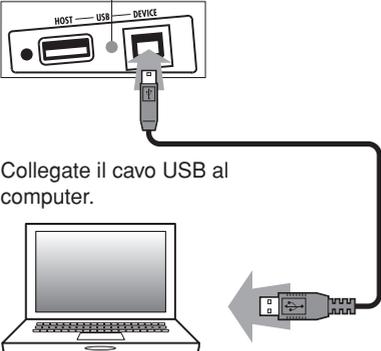
## Collegare e impostare R24

Seguite queste procedure dopo la prima connessione

- 1 **USB**  
 Premete
- 2 Selezionate **AUDIO I/F.**  

Cambia menu  
 Premete
- 3 Decidete se usare o meno le impostazioni del project precedente.  

Cambia menu  
  
Cambia impostazione
- 4 Selezionate **EXECUTE.**  

Cambia menu  
 Premete
- 5 Collegare il cavo USB a R24.  
  

Indicatore **USB DEVICE** acceso


- 6 Collegare il cavo USB al computer.

## Scollegare

- 1 **USB**  
 Premete  
 Premete  sotto **EXIT**.
- 2 Selezionate **YES.**  

Sposta cursore  
 Premete
- 3 Scollegate il cavo USB

## NOTE

**Selezionate CONTINUE per usare le stesse impostazioni della volta precedente**

- Impostazioni INSERT EFFECT
- Impostazioni SEND RETURN EFFECT
- Impostazioni Mixer
- Impostazioni TUNER

**Selezionate RESET per riportare alle impostazioni di default ogni voce.**

- Prima di togliere il cavo USB scollegandovi dal computer, seguite sempre le procedure corrette richieste dal SO del computer per scollegare prima l'apparecchio.
- Prima di togliere il cavo USB, eseguite il punto 2 di "Scollegare".
- Le funzioni interfaccia audio e superficie di controllo di R24 possono essere usate portando alimentazione tramite un cavo USB da USB bus.
- Consigliamo di usare sempre la più recente versione software di sistema per R24. Usando R24 con un sistema obsoleto, il computer potrebbe non riconoscerlo.



# Elenco rhythm pattern

I pattern 35~234 sono tipici pattern e fill adatti a vari generi musicali.

N.	Nome	Battute
Variazione		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
N.	Nome	Battute
Variazione		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1VB	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1

43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2

90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	2
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1

137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2Vd	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUUs1VA	1
160	HOUUs1FA	1
161	HOUUs1VB	1
162	HOUUs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1VB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1

184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1VB	1
190	BLUSs1Vb	2
191	BLUSs1FB	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1VB	2
196	CNTRs1Vb	2
197	CNTRs1FB	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1VB	1
214	REGGs1Vb	1
215	REGGs1FB	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1VB	1
220	LATNs1Vb	2
221	LATNs1VB	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1

231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
N.	Nome	Battute
Variazione		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2
265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2

281	FUS04	2
282	FUS05	2
283	FUS06	2
284	FUS07	2
285	FUS08	2
286	POP01	2
287	POP02	2
288	POP03	2
289	POP04	2
290	POP05	2
291	POP06	2
292	POP07	2
293	POP08	2
294	POP09	2
295	POP10	2
296	POP11	2
297	POP12	2
298	RnB01	2
299	RnB02	2
300	RnB03	2
301	RnB04	2
302	RnB05	2
303	RnB06	2
304	RnB07	2
305	RnB08	2
306	RnB09	2
307	RnB10	2
308	FUNK01	2
309	FUNK02	2
310	FUNK03	2
311	FUNK04	2
312	FUNK05	2
313	FUNK06	2
314	FUNK07	2
315	FUNK08	2
316	FUNK09	2
317	FUNK10	2
318	FUNK11	2
319	FUNK12	2
320	HIP01	2
321	HIP02	2
322	HIP03	2
323	HIP04	2
324	HIP05	2
325	HIP06	2
326	HIP07	2
327	HIP08	2
328	HIP09	2
329	HIP10	2
330	HIP11	2
331	HIP12	2
332	HIP13	2

333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOUS01	2
350	HOUS02	2
351	HOUS03	2
352	HOUS04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2

385	BALD09	2
386	BALD10	2
387	BALD11	4
388	BLUS01	2
389	BLUS02	2
390	BLUS03	2
391	BLUS04	2
392	BLUS05	2
393	BLUS06	2
394	CNTR01	2
395	CNTR02	2
396	CNTR03	2
397	CNTR04	2
398	JAZZ01	2
399	JAZZ02	2
400	JAZZ03	2
401	JAZZ04	2
402	JAZZ05	2
403	JAZZ06	2
404	JAZZ07	4
405	SHFL01	2
406	SHFL02	2
407	SHFL03	2
408	SHFL04	2
409	SHFL05	2
410	SKA01	2
411	SKA02	2
412	SKA03	2
413	SKA04	2
414	REGG01	2
415	REGG02	2
416	REGG03	2
417	REGG04	2
418	AFRO01	2
419	AFRO02	2
420	AFRO03	2
421	AFRO04	2
422	AFRO05	2
423	AFRO06	2
424	AFRO07	2
425	AFRO08	2
426	LATN01	2
427	LATN02	2
428	LATN03	2
429	LATN04	2
430	LATN05	2
431	LATN06	2
432	LATN07	2
433	LATN08	2
434	LATN09	2
435	LATN10	2
436	LATN11	2

437	LATN12	2		
438	BOSSA01	4		
439	BOSSA02	4		
440	SAMBA01	4		
441	SAMBA02	4		
442	MidE01	2		
443	MidE02	2		
444	MidE03	2		
445	MidE04	2		
446	INTRO01	1		
447	INTRO02	1		
448	INTRO03	1		
449	INTRO04	1		
450	INTRO05	1		
451	INTRO06	1		
452	INTRO07	1		
453	INTRO08	1		
454	INTRO09	1		
455	INTRO10	1		
456	INTRO11	1		
457	INTRO12	1		
458	INTRO13	1		
459	INTRO14	1		
460	INTRO15	1		
461	INTRO16	1		
462	INTRO17	1		
463	INTRO18	1		
464	ENDING01	1		
465	ENDING02	1		
466	ENDING03	1		
467	ENDING04	1		
468	ENDING05	1		
469	ENDING06	1		
470	ENDING07	1		
471	COUNT	2		
472	EMPTY	2		
473				
510				

# Tipi d'effetto e parametri 1

## Parametri effetto

### Effetti Insert

Algoritmi Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

#### • Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametri/Descrizioni			
Compressor	<b>Sense</b>	<b>Attack</b>	<b>Tone</b>	<b>Level</b>
	Compressore tipo MXR Dynacomp			
Rack Comp	<b>Threshold</b>	<b>Ratio</b>	<b>Attack</b>	<b>Level</b>
	Compressore dalle regolazioni più precise.			
Limiter	<b>Threshold</b>	<b>Ratio</b>	<b>Release</b>	<b>Level</b>
	Limiter per eliminare i picchi di segnale oltre un certo livello.			

#### Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Descrizione
<b>Sense</b>	0~10	Regola la sensibilità del compressore.
<b>Attack</b>	Compressor: Fast, Slow	Seleziona la velocità di risposta del compressore.
	Rack Comp: 1~10	Regola la velocità di risposta del compressore.
<b>Tone</b>	0~10	Regola la qualità tonale.
<b>Level</b>	2~100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.
<b>Threshold</b>	0~50	Regola l'azione della soglia del compressore/limiter.
<b>Ratio</b>	1~10	Regola il rapporto di compressione del compressore/limiter.
<b>Release</b>	1~10	Regola il delay finché il compressore/limiter viene rilasciato, nel punto in cui il livello del segnale scende sotto la soglia.

# Tipi d'effetto e parametri 2

## • Modulo EFX

Tipo	Parametri/Descrizione						
	<b>Auto Wah</b>	<b>Position</b>	<b>Sense</b>	<b>Resonance</b>	<b>Level</b>		
Auto wah dipendente dalla dinamica del segnale in ingresso.							
<b>Tremolo</b>	<b>Depth</b>	<b>Rate</b>	<b>Wave</b>	<b>Level</b>			
Varia periodicamente il livello di volume.							
<b>Phaser</b>	<b>Position</b>	<b>Rate</b>	<b>Color</b>	<b>Level</b>			
Produce un suono dal carattere pulsante.							
<b>Ring Modulator</b>	<b>Position</b>	<b>Frequency</b>	<b>Balance</b>	<b>Level</b>			
Produce un suono metallico circolare. Regolando il parametro di frequenza si ottiene un cambiamento drastico del carattere sonoro.							
<b>Slow Attack</b>	<b>Position</b>	<b>Time</b>	<b>Curve</b>	<b>Level</b>			
Rallenta l'attacco del suono							
<b>Fix-Wah</b>	<b>Position</b>	<b>Frequency</b>	<b>Dry Mix</b>	<b>Level</b>	<b>RTM Mode</b>	<b>RTM Wave</b>	<b>RTM Sync</b>
Cambia la frequenza del wah in base al tempo.							
<b>Booster</b>	<b>Range</b>	<b>Tone</b>	<b>Level</b>				
Aumenta il gain del segnale per rendere più corposo il suono.							

### Descrizioni parametro

Nome Parametro	Gamma impostazioni	Descrizione
<b>Position</b>	Before, After	Imposta la posizione di collegamento del modulo EFX su "before" o "after" il preamp.
<b>Sense</b>	-10~-1, 1~10	Regola la sensibilità dell'auto wah.
<b>Resonance</b>	0~10	Regola l'intensità della risonanza.
<b>Level</b>	2~100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.
<b>Depth</b>	0~100	Regola la profondità della modulazione.
<b>Rate</b>	0~50 $\mu$ (P124 Tabella1)	Regola il rapporto di modulazione. Impostabile in unità di nota di tempo.
<b>Wave</b>	Up 0~9, Down 0~9, Tri 0~9	Imposta la forma d'onda della modulazione su "Up" (dente di sega ascendente), "Down" (discendente), o "Tri" (triangolare). Valori maggiori danno maggiore clip, accentuando l'effetto.
<b>Color</b>	4Stage, 8State, Invert4, Invert8	Seleziona il tipo di suono.
<b>Frequency</b>	Ring Modulator: 1~50 Fix-Wah: 1~50	Regola la frequenza usata per la modulazione.
<b>Balance</b>	0~100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
<b>Time</b>	1~50	Regola il tempo di crescita del suono.
<b>Curve</b>	0~10	Regola il volume della curva di crescita.
<b>Dry Mix</b>	0~10	Regola il livello di mixaggio del suono originale.
<b>RTM Mode</b>	P124 Tabella 2	Regola la direzione della gamma di cambiamento.
<b>RTM Wave</b>	P124 Tabella 3	Seleziona la forma d'onda di controllo.
<b>RTM Sync</b>	$\mu$ (P124 Tabella 4)	Regola la frequenza di controllo.
<b>Range</b>	1~5	Seleziona la gamma di frequenza da accentuare.
<b>Tone</b>	0~10	Regola il tono.

## Tipi d'effetto e parametri 3

### • Modulo PREAMP

Tipo	Parametri	
<b>FD Combo</b>	Suono del Fender Twin Reverb (modello del '65 ) preferito dai chitarristi di vari stili musicali.	
<b>VX Combo</b>	Suono di ampli combo VOX AC-30 in classe A.	
<b>US Blues</b>	Suono crunch del FENDER Tweed BASSMAN	
<b>BG Crunch</b>	Suono crunch del l'ampli combo Mesa Boogie MkIII.	
<b>HW Stack</b>	Suono clean del leggendario Hiwatt Custom 100 britannico, completamente valvolare.	
<b>MS Crunch</b>	Suono crunch del leggendario Marshall 1959.	
<b>MS Drive</b>	Suono ad alto gain dell'ampli stack Marshall JCM2000.	
<b>PV Drive</b>	Suono ad alto gain del Peavey 5150 sviluppato in collaborazione con un famosissimo chitarrista hard rock.	
<b>DZ Drive</b>	Suono ad alto gain dell'ampli per chitarra Diezel Herbert fatto a mano in Germania e con tre canali controllabili separatamente.	
<b>BG Drive</b>	Suono ad alto gain del canale rosso del Mesa Boogie Dual Rectifier (modalità vintage).	
<b>OverDrive</b>	Suono del pedale effetto OD-1 di BOSS OD-1, primo effetto overdrive del genere al mondo.	
<b>T Scream</b>	Suono dell' Ibanez TS808, amato da molti chitarristi e che ha dato luogo a molte imitazioni.	
<b>Governor</b>	Suono dell'effetto distorto del Guv'nor della Marshall.	
<b>Dist +</b>	Suono dell' MXR distorsione+ effetto che ha reso popolare la distorsione nel mondo.	
<b>Dist 1</b>	Suono del pedale distorto DS-1 di BOSS, grande successo.	
<b>Squeak</b>	Suono del PROCO Rat famoso per il suo particolare suono distorto.	
<b>FuzzSmile</b>	Suono di Fuzz Face, che ha fatto la storia del rock col suo umoristico design e suono eccezionale.	
<b>GreatMuff</b>	Suono di Electro-Harmonix Big Muff, amato da grandi artisti nel mondo per il suo suono fuzz denso e dolce.	
<b>MetalWRLD</b>	Suono del Boss Metal Zone, caratterizzato da lungo sustain e potenti medio-bassi.	
<b>HotBox</b>	Suono del compatto preampli Matchless Hotbox con valvola incorporata.	
<b>Z Clean</b>	Suono clean essenziale originale ZOOM.	
<b>Z Wild</b>	Suono ad alto gain con ulteriore spinta overdrive.	
<b>Z MP1</b>	Suono originale creato dall'unione delle caratteristiche di un ADA MP1 e un MARSHALL JCM800.	
<b>Z Bottom</b>	Suono ad alto gain che accentua medie e basse frequenze.	
<b>Z Dream</b>	Suono ad alto gain per esecuzione lead, basato sul Mesa Boogie Road King Series II canale Lead.	
<b>Z Scream</b>	Suono originale ad alto gain, bilanciato dalle basse alle alte frequenze.	
<b>Z Neos</b>	Suono crunch modellato sul suono di un VOX AC30 modificato.	
<b>Lead</b>	Suono distorto brillante e morbido.	
<b>ExtremeDS</b>	Questo effetto distorsione accentua il gain più potente al mondo	
<b>Acoustic Sim</b>	<b>Top</b> <b>Body</b> <b>Level</b>	
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in acustica	
<b>Bass Sim</b>	<b>Tone</b> <b>Level</b>	
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in basso	

#### Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
<b>Gain</b>	0-100	Regola il gain del pre-ampli (intensità della distorsione).
<b>Tone</b>	0-30	Regola la qualità tonale.
<b>Cabinet</b>	Matched	Ottimizza le impostazioni del cabinet in base al tipo d'effetto drive.
	Combo	Simula un ampli Fender 2x12 cabinet combo.
	Tweed	Simula un ampli Fender Tweed 4x10 cabinet.
	Stack	Simula un ampli Marshall 4x12 stack cabinet.
<b>Level</b>	1-100	Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.
<b>Top</b>	0-10	Regola la tipica risonanza della corda della chitarra acustica.
<b>Body</b>	0-10	Regola la tipica risonanza del corpo della chitarra acustica.

### • Modulo 6BAND EQ

Tipo	Parametri					
	Bass	Low-Mid	Middle	Treble	Presence	Harmonics
6Band EQ	Equalizzatore con 6 bande di frequenza					

#### Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
<b>Bass</b>	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle basse frequenze (160 Hz).
<b>Low-Mid</b>	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medio-basse (400 Hz).
<b>Middel</b>	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medie (800 Hz).
<b>Treble</b>	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle alte frequenze (3.2 kHz).
<b>Presence</b>	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze altissime (6.4 kHz).
<b>Harmonics</b>	-12dB~12dB	Regola boost/cut delle armoniche (12 kHz).

# Tipi d'effetto e parametri 4

## • Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametri			
Chorus	Depth	Rate	Tone	Mix
	Mixa una componente a tonalità sfasata al segnale originale, dando un suono corposo e risonante			
Ensemble	Depth	Rate	Tone	Mix
	Chorus ensemble con movimento tridimensionale.			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	Manual
	Produce un suono risonante ed ondulatorio.			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	Sposta la tonalità, alzandola o abbassandola.			
Vibe	Depth	Rate	Tone	Balance
	Effetto con vibrato automatico.			
Step	Depth	Rate	Resonance	Shape
	Effetto speciale che cambia il suono sulla base di una struttura a scale.			
Cry	Range	Resonance	Sense	Balance
	Varia il suono come un talking modulator.			
Exciter	Frequency	Depth	Low Boost	
	Sottolinea le caratteristiche del suono, rendendolo più prominente.			
Air	Size	Reflex	Tone	Mix
	Ricrea l'atmosfera ariosa di una stanza, con un senso di profondità.			
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.			
Analog Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Caldo delay analogico con impostazione massima pari a 2000 ms.			
Reverse Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Balance
	Reverse delay con impostazione massima pari a 1000 ms.			
ARRM Pitch	Type	Tone	RTM Wave	RTM Sync
	Cambia tonalità al suono originale seguendo il tempo di un ritmo.			

### Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Depth	Exciter: 0~30	Regola la profondità dell'effetto.
	Other: 0~100	Regola la profondità della modulazione.
Rate	Chorus, Ensemble: 1~50	Regola il rapporto di modulazione.
	Flanger, Vibe, Step: 0~50 ♪ (P124 Tabella 1)	Regola il rapporto di modulazione. Usando un tempo ritmico come riferimento, è possibile anche impostarlo a intervalli di unità di note.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale.
Mix	0~100	Regola il livello del mixaggio di suono effetto e suono originale.
Resonance	Flanger: -10~10	Regola l'intensità della risonanza. Valori negativi danno luogo a fase invertita del suono effetto.
	Step, Cry: 0~10	Regola l'intensità della risonanza.
Manual	0~100	Regola la gamma di frequenza dell'effetto.
Shift	-12~12, 24	Regola la quantità di tonalità sfasata in unità di semitoni.
Fine	-25~25	Regola la quantità di tonalità sfasata in cent (1/100 semitono).
Balance	0~100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
Shape	0~10	Regola l'involuppo del suono effetto.
Range	1~10	Regola la gamma di frequenza del suono effetto.
Sense	-10~-1, 1~10	Regola la sensibilità dell'effetto.
Frequency	1~5	Regola la frequenza dell'effetto.
Low Boost	0~10	Enfatizza la gamma delle basse frequenze.
Size	1~100	Regola la dimensione dello spazio simulato.
Reflex	0~10	Regola la quantità di riflesso delle pareti.
Time	Delay, Analog Delay: 1~2000 ms ♪ (P124 Tabella 1) Reverse Delay: 10~1000 ms ♪ (P124 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
Feedback	0~100	Regola la quantità di feedback.
Hi Damp	0~10	Regola l'attenuazione delle alte frequenze del suono delay.
Type	P124 Tabella 5	Seleziona il tipo di cambiamento di tonalità.
RTM Wave	P124 Tabella 3	Seleziona la forma d'onda dell'effetto.
RTM Sync	P124 Tabella 4	Imposta la frequenza della forma d'onda.

## Tipi d'effetto e parametri 5

### • Modulo REVERB

Tipo	Parametri			
Hall	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula l'acustica di una sala da concerti			
Room	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula l'acustica di una stanza			
Spring	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula un riverbero a molla			
Arena	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula l'acustica di un'arena			
TiledRoom	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula l'acustica di una stanza rivestita			

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Decay	1~30	Regola il tempo del riverbero.
PreDelay	1~100	Regola il tempo di pre-delay.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale dell'effetto.
Mix	0~100	Regola il livello del volume del suono effetto.

### • Modulo ZNR

Tipo	Gamma impostazioni	Spiegazione
ZNR	Off, 1~30	Regola la sensibilità. Impostate i valori più alti possibile senza provocare un decadimento in-naturale.
	Noise reduction originale ZOOM per ridurre il rumore durante le pause esecutive, senza influire sul tono generale.	

Algoritmo Bass

### • Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametri
Rack Comp Limiter	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

### • Modulo EFX

Tipo	Parametri				
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Dry Mix	Level
	Quest'effetto varia l'azione del wah in base all'intensità del segnale in ingresso.				
Tremolo	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.				
Phaser					
Ring Modulator					
Slow Attack					
Fix-Wah					

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Position	Before, After	Imposta la posizione d'inserimento del modulo su "before" o "after" il modulo PREAMP.
Sense	-10~-1, 1~10	Regola la sensibilità dell'auto wah.
Resonance	0~10	Regola l'intensità della risonanza.
Dry Mix	0~10	Regola il rapporto del mix del suono originale.
Level	2~100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.

### • Modulo PREAMP

Tipo	Parametri				
SVT	Simula il suono di un Ampeg SVT.				
Bassman	Simula il suono di un Fender Bassman.				
Hartke	Simula il suono di un Hartke HA3500.				
Super Bass	Simula il suono di un Marshall Super Bass.				
SANSAMP	Simula il suono di un Sansamp Bass Driver DI.				
Tube Preamp	Suono ZOOM originale per preamp a valvole.				
	Gain	Tone	Cabinet	Balance	Level
Tutti i moduli preamp hanno gli stessi parametri.					

# Tipi d'effetto e parametri 6

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Gain	0~100	Regola il gain dei preampli (profondità della distorsione).
Tone	0~30	Regola la qualità tonale dell'effetto.
Cabinet	0~2	Regola l'intensità del suono del cabinet del diffusore.
Balance	0~100	Regola il bilanciamento di mixaggio del segnale prima o dopo il modulo.
Level	1~100	Regola il livello di segnale dopo il modulo.

## • Modulo 3BAND EQ

Type	Parametri			
3Band EQ	Bass	Middle	Treble	Level
Equalizzatore a tre bande.				

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Bass	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle basse frequenze.
Middle	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medie.
Treble	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle alte frequenze.
Level	2~100	Regola il livello di segnale dopo il modulo.

## • Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametri
Chorus	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

## • Modulo ZNR

Tipo	Parametri
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo Mic

## • Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametri
Rack Comp Limiter	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## • Modulo EFX

Tipo	Parametri
Tremolo	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

## • Modulo MIC PRE

Tipo	Parametri				
Mic Pre	Type	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
Preampli per microfoni esterni.					

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Seleziona le caratteristiche dei preampli.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale dell'effetto.
Level	1~100	Regola il livello di segnale dopo il modulo.
De-Esser	Off, 1~10	Imposta la riduzione delle sibilanti.
Low Cut	Off, 80~240Hz	Imposta il filtro che riduce il rumore delle basse frequenze prelevato dai microfoni.

## Tipi d'effetto e parametri 7

### • Modulo 3BAND EQ

Tipo	Parametri
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo BASS.

### • Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametri
Chorus	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

### • Modulo ZNR

Tipo	Parametri
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

### Algoritmo DUAL MIC

### • Modulo COMP/LIMITER L

Tipo	Parametri			
Compressor	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Riduce la variazione di livello del segnale.			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	Attenua i segnali che superano un certo livello.			

#### Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Threshold	-24~0	Regola la soglia di livello di compressore/limiter.
Ratio	Compressor: 1~26 Limiter: 1~54, ∞	Regola il rapporto di compressione di compressore/limiter.
Attack	0~10	Regola la velocità alla quale il compressore è attivato.
Level	2~100	Regola il livello d'uscita del modulo.
Release	0~10	Regola la velocità di rilascio del limiter dopo che il segnale scende sotto la soglia.

### • Modulo MIC PREAMP L

Tipo	Parametri
Mic Pre	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo MIC.

### • Modulo 3BAND EQ L

Tipo	Parametri
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo BASS.

### • Modulo DELAY L

Tipo	Parametri		
Delay	Time	Feedback	Mix
	Effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.		
Echo	Time	Feedback	Mix
	Caldo effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.		
Doubling	Time	Tone	Mix
	Effetto doubling che dà corposità aggiungendo un breve delay.		

#### Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (P124 Tabella1) Doubling: 1~100ms	Regola il tempo di delay.
Feedback	0~100	Regola la quantità di feedback.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale dell'effetto.
Mix	0~100	Regola il rapporto del mix del suono effetto rispetto all'originale.

## Tipi d'effetto e parametri 8

### • Modulo COMP/LIMITER R

Tipo	Parametri
<b>Compressor Limiter</b>	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo COMP/LIMITER L.

### • Modulo MIC PREAMP R

Tipo	Parametri
<b>Mic Pre</b>	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo MIC.

### • Modulo 3BAND EQ R

Tipo	Parametri
<b>3Band EQ</b>	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo BASS.

### • Modulo DELAY R

Tipo	Parametri
<b>Delay</b>	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo DELAY.
<b>Echo</b>	
<b>Doubling</b>	

### • Modulo ZNR

Tipo	Parametri
<b>ZNR L</b>	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
<b>ZNR R</b>	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo Stereo

### • Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametri												
<b>Compressor Limiter</b>	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo DUAL MIC.												
<b>Lo-Fi</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Character</th> <th>Color</th> <th>Dist</th> <th>Tone</th> <th>EFX Level</th> <th>Dry Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6">Quest'effetto riduce intenzionalmente la qualità del suono.</td> </tr> </tbody> </table>	Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level	Quest'effetto riduce intenzionalmente la qualità del suono.					
Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level								
Quest'effetto riduce intenzionalmente la qualità del suono.													

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
<b>Character</b>	0~10	Regola le caratteristiche del filtro.
<b>Color</b>	1~10	Regola il colore del suono.
<b>Dist</b>	0~10	Regola la distorsione.
<b>Tone</b>	0~10	Regola la qualità tonale dell'effetto.
<b>EFX Level</b>	0~100	Regola il livello del suono effetto.
<b>Dry Level</b>	0~100	Regola il livello del suono originale.

### • Modulo ISO/MIC MODEL

Tipo	Parametri										
<b>Isolator</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Xover Lo</th> <th>Xover Hi</th> <th>Mix High</th> <th>Mix Mid</th> <th>Mix Low</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Divide il segnale in tre bande di frequenza e consente di regolare separatamente il mix di ognuna.</td> </tr> </tbody> </table>	Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low	Divide il segnale in tre bande di frequenza e consente di regolare separatamente il mix di ognuna.				
Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low							
Divide il segnale in tre bande di frequenza e consente di regolare separatamente il mix di ognuna.											
<b>Mic Modeling</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mic Type</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cambia le caratteristiche del microfono incorporato.</td> </tr> </tbody> </table>	Mic Type	Cambia le caratteristiche del microfono incorporato.								
Mic Type											
Cambia le caratteristiche del microfono incorporato.											

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
<b>Xover Lo</b>	50Hz~16kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio-bassi.
<b>Xover Hi</b>	50Hz~16kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio-alti.
<b>Mix High</b>	Off, -24 ~6	Regola il livello del mix delle alte frequenze.
<b>Mix Mid</b>	Off, -24 ~6	Regola il livello del mix delle frequenze medie.
<b>Mix Low</b>	Off, -24 ~6	Regola il livello del mix delle basse frequenze.
<b>Mic Type</b>	SM57	Simula un microfono SM57, ideale per registrare chitarre elettriche e altri strumenti analogici.
	MD421	Simula un microfono standard professionale MD421 indispensabile per broadcast, registrazione e applicazioni live.
	U87	Simula un U87, microfono a condensatore che ha definito lo standard e che è usato negli studi di tutto il mondo.
	C414	Simula un C414, famoso microfono utilissimo in situazioni di registrazione.

# Tipi d'effetto e parametri 9

## • Modulo 3BAND EQ

Tipo	Parametri
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo BASS.

## • Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametri							
Chorus	Depth		Rate		Mix			
	Mixa una componente a tonalità sfasata al segnale originale, dando un suono corposo e risonante.							
Flanger	Depth		Rate		Resonance			
	Produce un suono risonante ed ondulatorio.							
Phaser	Rate		Color		LFO Shift			
	Produce un suono dal carattere pulsante.							
Tremolo	Depth		Rate		Clip			
	Varia periodicamente il livello di volume.							
Auto Pan	Width		Rate		Clip			
	Sposta la posizione di pan del suono a destra o sinistra.							
Pitch	Shift		Tone		Fine		Balance	
	Sposta la tonalità su o giù.							
Ring Modulator	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.							
Delay	Time		Feedback		Mix			
	Effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.							
Echo	Time		Feedback		Mix			
	Caldo effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.							
Doubling	Time		Tone		Mix			
	Effetto Doubling che dà corposità aggiungendo un breve delay.							
Dimension	Rise1		Rise2					
	Effetto che produce espansione spaziale.							
Resonance	Depth	Freq OFST	Rate	Filter	Resonance	EFX Level	Dry Level	
	Filtro di risonanza con LFO.							

### Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Depth	0~100	Regola la profondità di modulazione.
Resonance	-10~10	Regola l'intensità della risonanza. Valori negativi danno una fase invertita al suono effetto.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Seleziona il tipo di suono.
LFO Shift	0~180	Regola lo spostamento della fase a destra/sinistra.
Width	0~10	Regola l'ampiezza dell' auto pan.
Rate	0~50 ♯ (P124 Tabella 1)	Regola il rapporto di modulazione. Impostabile in unità di nota di tempo.
Clip	0~10	Aggiunge enfasi tramite clip della forma d'onda della modulazione.
Shift	12~12, 24	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♯ (P124 Tabella 1) Doubling: 1~100ms	Regola il tempo di delay.
Feedback	0~100	Regola la quantità di feedback.
Mix	~100	Regola il rapporto di mixaggio del suono effetto e suono originale.
Tone	~10	Regola la qualità tonale.
Fine	-25~25	Regola la quantità di spostamento di tonalità in unità di cent (1/100 semitono).
Balance	0~100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
Rise1	0~30	Regola l'intensità della componente stereo.
Rise2	0~30	Regola l'intensità della componente mono.
Freq OFST	1~30	Regola l'offset di LFO.
Filter	HPF, LPF, BPF	Seleziona il tipo di filtro.
Resonance	1~30	Regola l'intensità della risonanza.
EFX Level	0~100	Regola il livello del suono effetto.
Dry Level	0~100	Regola il livello del suono originale.

## • Modulo ZNR

Tipo	Parametri
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS.

# Tipi d'effetto e parametri 10

**Tabella 1** I parametri indicati con  $\text{♩}$  consentono la selezione di un valore d'impostazione in unità di nota, usando il tempo del brano/pattern come riferimento. La durata è indicata sotto.

$\text{♩}$	Trentaduesima	$\text{♩}_8$	Sedicesima puntata	$\text{♩}_4$	Ottava puntata	$\text{♩} \times 2$	Delay, Analog Delay ed Echo possono usare fino a x8. Reverse Delay può usare fino a x4.
$\text{♩}$	Sedicesima	$\text{♩}$	Ottava	$\text{♩}$	Quarta	:	
$\text{♩}$	Terzina di quarta	$\text{♩}$	Terzina di metà	$\text{♩}_8$	Quarta puntata	$\text{♩} \times 20$	

**NOTE**

- La gamma di note effettivamente disponibili dipende dal parametro.
- In base alla combinazione dell'impostazione di tempo e simbolo della nota selezionato, la gamma del parametro d'impostazione potrebbe essere superata. In tal caso, il valore è automaticamente dimezzato (o portato a 1/4 se ancora la gamma viene superata).

**Tabella 2**

Impostazione	Spiegazione
<b>Off</b>	La frequenza non cambia.
<b>Up</b>	La frequenza cambia da un minimo a un massimo in base alla forma d'onda di controllo.
<b>Down</b>	La frequenza cambia da un massimo a un minimo in base alla forma d'onda di controllo.
<b>Hi</b>	La frequenza cambia dall'impostazione della patch al massimo in base alla forma d'onda di controllo.
<b>Lo</b>	La frequenza cambia dal minimo all'impostazione di patch in base alla forma d'onda di controllo.

**Tabella 5**

Impostazione	Spiegazione
<b>1</b>	1 semitono inferiore — suono originale
<b>2</b>	Suono originale — 1 semitono inferiore
<b>3</b>	Doubling — detune + suono originale
<b>4</b>	Detune + suono originale — doubling
<b>5</b>	Suono originale — 1 ottava superiore
<b>6</b>	1 ottava superiore — suono originale
<b>7</b>	Suono originale — 2 ottave inferiori
<b>8</b>	2 ottave inferiori — suono originale
<b>9</b>	1 ottava inferiore + suono originale — 1 ottava superiore + suono originale
<b>10</b>	1 ottava superiore + suono originale — 1 ottava inferiore + suono originale
<b>11</b>	Completa quinta abbassata + suono originale — quarta completa sopra + suono originale
<b>12</b>	Quarta completa sopra+ suono originale — completa quinta abbassata + suono originale
<b>13</b>	0 Hz + suono originale — 1 ottava sopra
<b>14</b>	1 ottava sopra — 0 Hz + suono originale
<b>15</b>	0 Hz + suono originale — 1 ottava sopra + suono originale
<b>16</b>	1 ottava sopra + suono originale — 0 Hz + suono originale

**Tabella 3**

Impostazione	Spiegazione	Impostazione	Spiegazione
<b>Up Saw</b>	Dente di sega ascendente	<b>Tri</b>	Onda triangolare
<b>Up Fin</b>	Onda fin ascendente	<b>TriTri</b>	Onda quadra-triangolare
<b>DownSaw</b>	Dente di sega discendente	<b>Sine</b>	Onda sinusoidale
<b>DownFin</b>	Onda fin discendente	<b>Square</b>	Onda quadra

**Tabella 4**

Impostazione	Spiegazione	Impostazione	Spiegazione
$\text{♩}$	Ottava	<b>1 bar</b>	1 misura
$\text{♩}$	Quarta	<b>2 bars</b>	2 misure
$\text{♩}$	Metà	<b>3 bars</b>	3 misure
$\text{♩}_8$	Metà puntata	<b>4 bars</b>	4 misure

**Algoritmo 8x Comp EQ**

Modulo 1-8

Unità	Tipo	Gamma impostazione	Spiegazione
<b>HPF Freq</b>	HPF	80-240Hz	Imposta il cut off di frequenza. Questo filtro taglia le basse frequenze e fa passare le alte.
<b>Comp Type</b>	Rack Comp Limiter	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.	
<b>EQ Type</b>	Vd. algoritmo BASS per dettagli.		

**Algoritmo Mastering**

• **Modulo COMP/Lo-Fi**

Tipo	Parametri							
	Xover Lo	Xover Hi	Sense Hi	Sense Mid	Sense Low	Mix High	Mix Mid	Mix Low
<b>3Band Comp</b>	Compressore che divide il segnale in 3 bande di frequenza che si possono comprimere e mixare separatamente.							
<b>Lo-Fi</b>	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo STEREO.							

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazione	Spiegazione
<b>Xover Lo</b>	50Hz-16kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio bassi.
<b>Xover Hi</b>	50Hz-16kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio alti.
<b>Sense Hi</b>	0-24	Regola la sensibilità del compressore degli alti.
<b>Sense Mid</b>	0-24	Regola la sensibilità del compressore dei medi.
<b>Sense Low</b>	0-24	Regola la sensibilità del compressore dei bassi.
<b>Mix High</b>	Off, -24-6	Regola il rapporto di mixaggio degli alti.
<b>Mix Mid</b>	Off, -24-6	Regola il rapporto di mixaggio dei medi.
<b>Mix Low</b>	Off, -24-6	Regola il rapporto di mixaggio dei bassi.

# Tipi d'effetto e parametri 11

## • Modulo NORMALIZER

Tipo	Parametri	
Normalizer	Gain	
	Regola il livello in ingresso del modulo COMP/Lo-Fi.	

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazione	Spiegazione
Gain	-12~12	Regola il livello.

## • Modulo 3BAND EQ

Tipo	Parametri
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo BASS.

## • Modulo DIMENSION/RESO

Tipo	Parametri
Dimension Resonance	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo STEREO.

## • Modulo ZNR

Tipo	Parametri
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## Effetti Send-return

## • Modulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parametri					
Chorus	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Mixa una componente a tonalità sfasata al segnale originale, dando un suono corposo e risonante.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.					

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazione	Spiegazione
LFO Type	Mono, Stereo	Imposta la fase di LFO su mono o stereo.
Depth	0~100	Regola la profondità dell'effetto.
Rate	1~50	Regola il livello di modulazione.
Pre Delay	1~30	Regola il tempo di pre-delay.
EFX Level	0~100	Regola il livello del suono effetto.
Rev Send	0~30	Regola il livello di mandata del suono del riverbero.
Time	1~2000ms $\Delta$ ( 124 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
Feedback	0~100	Regola la quantità di feedback.
Hi Damp	0~10	Regola l'intensità del damping degli alti del suono delay.
Pan	Left10~Left1, Center, Right1~Right10	Regola il pan del suono delay.

## • Modulo REVERB

Tipo	Parametri					
Hall	Simula l'acustica di una sala da concerti.					
Room	Simula l'acustica di una stanza.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
Hall e Room hanno gli stessi parametri.						
Spring	Simula un riverbero a molla.					
Plate	Simula un riverbero metallico.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
Spring e Plate hanno gli stessi parametri.						

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazione	Spiegazione
Pre Delay	1~100	Regola il tempo di pre-delay.
Decay	1~30	Regola il tempo del riverbero.
EQ High	-12~6	Regola gli alti del suono effetto.
EQ Low	-12~6	Regola i bassi del suono effetto.
E.R.Mix	0~30	Regola il rapporto di mixaggio delle riflessioni iniziali.
EFX Level	0~30	Regola il livello del suono effetto.

# Elenco patch effetto 1

## Elenco patch effetto

### Effetti Insert

Algoritmo Clean/Crunch		
N.	Nome patch	Descrizione
0	<b>Z CLEAN</b>	Suono clean originale ZOOM
1	<b>Z CHORUS</b>	Suono che unisce "Z CLEAN" e "Chorus" per sonorità pulite adatte ad arpeggi
2	<b>FdClean</b>	Suono clean-crunch del Fender Twin Reverb black panel amato dai chitarristi di vari generi
3	<b>VxCrunch</b>	Suono crunch britannico di un VOX AC30 in Classe A
4	<b>TWEED</b>	Suono crunch asciutto che ricrea quello del Fender Bassman con una buona dose di sustain
5	<b>BgCrunch</b>	Suono crunch dell'ampli combo Mesa/Boogie MKIII
6	<b>HwLight</b>	Hiwatt Custom 100 da suono clean a crunch
7	<b>MsCrunch</b>	Il suono Marshall 1959 si fa più pulito man mano che il volume della chitarra si riduce
8	<b>HwCrunch</b>	Denso suono crunch di Hiwatt Custom 100
9	<b>JM Lead</b>	Suono lead compresso di John Mayer's "Gravity"
10	<b>BS Riff</b>	Suono rockabilly di Brian Setzer di "Rock This Town" degli Stray Cats
11	<b>BROTHER</b>	Sonorità jazz uniche di George Benson morbide ma con attacco
12	<b>Edge</b>	Suono brillante e clean con l'aggiunta del delay calcolato del chitarrista degli U2 The Edge
13	<b>ClnStep</b>	Suono dallo speciale effetto che immagina acqua con "Z CLEAN" e "Step"
14	<b>CutPhase</b>	Suono Phaser dal grande attacco, perfetto per chitarra decisa e per altre tecniche esecutive
15	<b>Ambient</b>	Combinazione di "Slow Attack" e delay per un suono ambient
16	<b>Space</b>	Combinazione di "Reverse Delay" e phaser, per un suono clean con ampiezza
17	<b>FdComp</b>	Suono clean del Fender Twin Reverb e compressore per chitarra
18	<b>Fd Wah</b>	Patch Auto-wah dalla naturale distorsione di un ampli FD Combo come ingrediente segreto
19	<b>60sSPY</b>	Bizzarro suono simile agli spy movie anni '60
20	<b>Flower</b>	Combinazione di phaser e "Vibe" per un grande suono psichedelico
21-29	<b>Empty</b>	

Algoritmo Distortion		
N.	Nome patch	Descrizione
0	<b>MsDrive</b>	Suono drive del Marshall 1959 che segue le variazioni di volume e offre dinamica eccezionale
1	<b>MdRhythm</b>	Suono del Marshall JCM2000 per accompagnamento, pesante, ma col carattere distintivo della sonorità Marshall
2	<b>PvRhythm</b>	Suono del Peavey 5150 per accompagnamento, con mordente nei riff veloci
3	<b>DzRhythm</b>	Suono del Diezel Herbert per accompagnamento heavy
4	<b>Recti</b>	Suono unico, denso e potente del MESA/BOOGIE Rectifier
5	<b>FullVx</b>	Suono del Vox AC30 a pieno volume con riverbero di sala che regala un feeling unico.
6	<b>TexasMan</b>	Suono per Texas blues di un Fender Bassman con volume al massimo
7	<b>BgLead</b>	Bel suono drive del MESA/BOOGIE MKIII per esecuzione lead e lungo sustain
8	<b>FatOd</b>	Suoni naturali overdrive come OD-1 con EQ, adatti per accompagnamento e assolo
9	<b>TsDrive</b>	Tube Screamer overdrive, ottimo per tutte le situazioni
10	<b>GvDrive</b>	Il pedale Guv'nor ideale per hard rock
11	<b>dist+</b>	Suono drive con distorsione
12	<b>DS1</b>	Suono DS-1 modificato con bassi extra
13	<b>RAT</b>	Bel suono lead con sustain del RAT
14	<b>FatFace</b>	Suono fuzz con bassi accentuati del FUZZ FACE
15	<b>MuffDrv</b>	Suono ad alto gain del BIG MUFF
16	<b>M World</b>	Suono per chitarra stile Shrapnel con Metal Zone
17	<b>HOT DRV</b>	Morbido suono drive creato dalla saturazione valvolare delle valvole di HOT BOX
18	<b>Z NEOS</b>	Ricreazione del cremoso suono crunch del VOX AC30 modificato.
19	<b>Z WILD</b>	Suono hard overdrive originale ZOOM con spinta accentuata per un feeling compresso
20	<b>Z MP1</b>	Suono ibrido derivante dalla combinazione di ADA MP1 e Marshall JCM800
21	<b>Z Bottom</b>	Suono originale ZOOM ad alto gain, ricco in medi e bassi, ideale per il metal anni '80
22	<b>Z DREAM</b>	Suono originale ZOOM ad alto gain, ideale per esecuzione lead
23	<b>Z SCREAM</b>	Suono originale ZOOM ad alto gain, con frequenze bilanciate da basse ad alte tagliate nel mix
24	<b>LEAD</b>	Suono lead classico ZOOM, con forti medi e lungo sustain, necessario per assolo
25	<b>EXT DS</b>	Estrema distorsione digitale oltre ogni limite
26	<b>EC LEAD</b>	Ricreazione del suono crunch della Fender lead di Eric Clapton in "Layla", ideale per chitarre con pickup single-coil.
27	<b>JimiFuzz</b>	Suono phaser di Jimi Hendrix che simula Octavia usando "PitchSHFT"
28	<b>DT Slide</b>	Denso suono d'ampli valvolare del "Leaving Trunk" di Derek Trucks
29	<b>KC Solo</b>	Suono dei Nirvana "Smells Like Teen Spirit"

# Elenco patch effetto 2

30	<b>Every BG</b>	Suono Blues di Buddy Guy, asciutto e overdrive, aggiunge colore a ogni esecuzione blues
31	<b>EVH1959</b>	Suono del primo Eddie Van Halen
32	<b>BrianDrv</b>	Suono drive di Brian May ricreato usando "Z Neos"
33	<b>RitchStd</b>	Suono usato da Ritchie Blackmore dei Deep Purple per registrare "Machine Head"
34	<b>Carlos</b>	Suono morbido usato da Carlos Santana nella registrazione dell'album, ricreato usando "BG Crunch"
35	<b>PeteHW</b>	Suono crunch di Pete Townshend con l'ampli Hiwatt al massimo per sonorità clean potenti
36	<b>JW Talk</b>	Ricreazione del suono del talkbox usato da Joe Walsh nell'assolo di "Rocky Mountain Way"
37	<b>Kstone</b>	Suono classico di Keith Richards per intro, sentito in "Satisfaction" dei The Rolling Stones
38	<b>RR Mtl</b>	Suono metal anni '80 con medi distinti basati su Metal Zone
39	<b>SV LEAD</b>	Suono stack che coraggiosamente taglia i medi, adatto per begli assoli di chitarra
40	<b>Monster</b>	Tono eccezionale che mixa un suono heavy con effetto doubling un'ottava inferiore
41	<b>FatMs</b>	Suono drive con detune aggiuntivo, per rendere più denso il suono. Adatto per potenti accordi e accompagnamento
42	<b>SlowFlg</b>	Suono del Jet che unisce "Slow Attack" e flanger
43	<b>DmgFuzz</b>	Sonorità psichedelica che aggiunge "Ring Modulator" al suono fuzz, che taglia ferocemente le basse frequenze
44	<b>Recti Wah</b>	Coraggioso suono ad alto gain, con l'aggiunta di auto-wah e breve delay
45-49	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Aco/Bass SIM

N.	Nome patch	Descrizione
0	<b>Ensemble</b>	Suono grandioso con profondo effetto ensemble.
1	<b>Delay LD</b>	Suono acustico vivace per chitarra lead.
2	<b>Chorus</b>	Suono chorus adatto per tutto, dalla chitarra ritmica a quella lead.
3	<b>FineTune</b>	L'effetto detune crea profondità.
4	<b>Air Aco</b>	Il rumore dell'aria fa sembrare che si registri col microfono.
5	<b>Standard</b>	Basso standard adatto a vari usi.
6	<b>CompBass</b>	Suono basso che si ravviva con compressore ed exciter.
7	<b>WarmBass</b>	Suono basso dal feeling pieno e caldo.
8	<b>Flanging</b>	Suono flanger adatto a molti usi, dalle frasi di 16 battute all'esecuzione melodica.
9	<b>Auto Wah</b>	Basso funky che fa buon uso dell'auto wah-
10-19	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Bass

N.	Nome patch	Descrizione
0	<b>SVT</b>	Suono rock regale, ideale per finger-picking e flatpicking.
1	<b>BASSMAN</b>	Suono rock vintage adatto a ogni occasione.
2	<b>HARTKE</b>	Simulazione Hartke in tutto il suo splendore.
3	<b>SUPER-B</b>	Ideale per chitarra unisono e assolo.
4	<b>SANS-A</b>	Suono tagliente dal cuore duro, ottimo per flatpicking.
5	<b>TUBE PRE</b>	Sopnorità valvolare piena.
6	<b>Attack</b>	Suono compresso efficace per slap e flatpicking.
7	<b>Wah-Solo</b>	Suono per assolo con distorsione e un tocco di wah. Ingrediente segreto: pitch shift.
8	<b>Talk&amp;Cry</b>	Tipico effetto speciale che crea un suono ciclico, simile a un talking modulator.
9	<b>Melody</b>	Suono chorus per melodia, assolo, accordi e armoniche.
10	<b>SlapJazz</b>	Suono slap di base nello stile basso jazz.
11	<b>Destroy</b>	Eccezionale suono che mixa distorsione, pitch shift e ring modulation.
12	<b>Tremolo</b>	Bella sfida per linee per basso moody e accordi.
13	<b>SoftSlow</b>	Sonorità per linea melodica o assolo, ideale per basso fretless.
14	<b>Limiter</b>	Limiter che livella il suono usando un plettro.
15	<b>X'over</b>	Suono flanger per esecuzione tipica del genere crossover.
16	<b>CleanWah</b>	Suono auto wah dai molteplici impieghi.
17	<b>Exciter</b>	Suono corposo dal carattere fresco e trasparente.
18	<b>ClubBass</b>	Suono che simula l'atmosfera di un piccolo club ed è adatto per linee da walking bass.
19	<b>DriveWah</b>	Suono auto wah con drive variabile che segue la dinamica del tocco.
20-29	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Mic

N.	Nome patch	Descrizione
0	<b>Rec Comp</b>	Suono convenzionale da preampli e compressione adatto alla registrazione.
1	<b>RoomAmbi</b>	Simula l'atmosfera di uno studio di stazione radio.
2	<b>VocalDly</b>	Effetto delay che dà il meglio di sé con le voci.
3	<b>Rock</b>	Suono pesantemente compresso per voce rock.

# Elenco patch effetto 3

4	<b>Long DLY</b>	Lungo suono delay per voci (2-battute a 120 bpm)
5	<b>InTheBOX</b>	Effetto che sembra inserire l'intero suono in una scatola
6	<b>Limiter</b>	Effetto limiter utilissimo per la registrazione
7	<b>AG MIC</b>	Sonorità preampile ideale per registrare la chitarra acustica
8	<b>AG Dub</b>	Suono doubling che dà maggior feeling al tocco
9	<b>12st Cho</b>	Suono chorus adatto per chitarra a 12 corde
10	<b>AG-Jumbo</b>	Aumenta apparentemente la dimensione del corpo di una chitarra acustica
11	<b>AG-Small</b>	Riduce apparentemente il corpo di una chitarra acustica
12	<b>AG Lead</b>	Suono delay per chitarra acustica lead
13	<b>Live AMB</b>	Brillante suono reverb per chitarra acustica che aumenta l'effetto live
14	<b>Tunnel</b>	Simula un tunnel reverb
15	<b>Filter</b>	Effetto filtro che consente di cambiare carattere al suono nel corso di un brano, ad esempio.
16	<b>BrethCmp</b>	Bel suono compresso che accentua l'ampiezza
17	<b>Vib MOD</b>	Brillante suono per voci, che unisce phaser e vibrato
18	<b>Duet Cho</b>	Suono detune per un duetto istantaneo
19	<b>Ensemble</b>	Fresco suono d'ensemble ideale per chorus
20	<b>VocalDub</b>	Suono doubling convenzionale
21	<b>Sweep</b>	Suono di voce con leggera slow phase
22	<b>VoiceFlg</b>	Suono chorus flanger dalla forte modulazione
23	<b>PH Voice</b>	Suono phase innovativo, arricchito da delay
24	<b>VibVoice</b>	Suono vibrato clear-cut
25	<b>FutureVo</b>	Messaggio dagli alieni
26	<b>M to F</b>	Trasforma la voce maschile in femminile
27	<b>F to M</b>	Trasforma la voce femminile in maschile
28	<b>WaReWaRe</b>	Effetto speciale simile al parlato di uno spaziale
29	<b>Hangul</b>	Effetto speciale che trasforma il Giapponese in Coreano
30-49	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Dual Mic

N.	Nome patch	Descrizione	Ingressi destra/sinistra consigliati
0	<b>Vo/Vo 1</b>	Per duetti	Voci
1	<b>Vo/Vo 2</b>	Chorus per voce principale	Voci
2	<b>Vo/Vo 3</b>	Per canto armonico	Voci
3	<b>AG/Vo 1</b>	Dà il carattere di una storia	Chitarra acustica/Voci
4	<b>AG/Vo 2</b>	Simile a AG/Vo 1 ma dal carattere vocale diverso	Chitarra acustica/Voci
5	<b>AG/Vo 3</b>	Modifica aggressivamente il carattere della voce	Chitarra acustica/Voci
6	<b>ShortDLY</b>	Breve delay con efficace doubling	Microfoni
7	<b>FatDrum</b>	Per registrazione drum con microfono single point stereo	Microfoni
8	<b>BothTone</b>	Suono di microfono a condensatore: uomini sul canale L e donne su R	Voci
9	<b>Condnsr</b>	Simula un microfono a condensatore con microfono dinamico in ingresso	Voci
10	<b>DuoAttack</b>	Chorus per voci lead con attacco enfatizzato	Voci
11	<b>Warmth</b>	Suono caldo con medi prominenti	Voci
12	<b>AM Radio</b>	Simula la radio AM mono	Voci
13	<b>Pavilion</b>	Per narrazione che cattura il suono dei partecipanti a una mostra	Voci
14	<b>TV News</b>	Suono notiziario TV	Voci
15	<b>F-Vo/Pf1</b>	Per ballate per piano con voce femminile	Voce/Piano
16	<b>JazzDuo1</b>	Simula una sessione jazz LP con sono leggermente lo-fi	Voce/Piano
17	<b>Cntmprry</b>	Suono pieno dalla variazione peculiare	Voce/Piano
18	<b>JazzDuo2</b>	JazzDuo 1 per voci maschili	Voce/Piano
19	<b>Ensemble</b>	Per bilanciare chitarra dal forte attacco e morbido pianoforte	Chitarra acustica/Piano
20	<b>Enhanced</b>	Enfatizza le caratteristiche del suono, ideale per ballate	Chitarra acustica/Voce
21	<b>Warmy</b>	Riduce l'atmosfera troppo brillante	Chitarra acustica/Voce
22	<b>Strum+Vo</b>	Morbido suono corposo con medi accentuati	Chitarra acustica/Voce
23	<b>FatPlus</b>	Aumenta i medi deboli	Chitarra acustica/Voce
24	<b>Arp+Vo</b>	Suono generale solido	Chitarra acustica/Voce
25	<b>ClubDuo</b>	Simula il suono live in un piccolo club	Chitarre acustiche
26	<b>BigShape</b>	Accentua la chiarezza generale	Chitarre acustiche
27	<b>FolkDuo</b>	Suono fresco e pulito	Chitarre acustiche
28	<b>GtrDuo</b>	Adatto per duetti di chitarra	Chitarre acustiche
29	<b>Bright</b>	Feeling brillante, acuto, globale	Chitarre acustiche
30-49	<b>Empty</b>		

# Elenco patch effetto 4

Algoritmo Stereo		
N.	Nome patch	Descrizione
0	<b>Syn-Lead</b>	Per synth lead a nota singola
1	<b>OrganPha</b>	Phaser per synth/organo
2	<b>OrgaRock</b>	Forte distorsione per organo rock
3	<b>EP-Chor</b>	Bel chorus per pianoforte elettrico
4	<b>ClavFig</b>	Wah per clavinet
5	<b>Concert</b>	Effetto sala da concerti per pianoforte
6	<b>Honkey</b>	Simulazione pianoforte Honky-tonk
7	<b>PowerBD</b>	Dà maggior forza al bass drum
8	<b>DrumFing</b>	Flanger convenzionale per percussioni
9	<b>LiveDrum</b>	Simula un doubling live esterno
10	<b>JetDrum</b>	Phaser per hi-hat da 16-battute
11	<b>AsianKit</b>	Cambia il kit standard in Asiatico
12	<b>BassBost</b>	Enfatizza la gamma delle basse frequenze
13	<b>Mono-&gt;St</b>	Dà maggior ampiezza alla fonte mono
14	<b>AM Radio</b>	Simulazione radio AM
15	<b>WideDrum</b>	Ampio effetto stereo per drum machine
16	<b>DanceDrm</b>	Rafforza le frequenze del basso per ritmi dance
17	<b>Octaver</b>	Aggiunge suono un'ottava inferiore
18	<b>Percushn</b>	Dà respiro, presenza, e ampiezza stereo alla percussione
19	<b>MoreTone</b>	Aumenta le medie frequenze, dando maggior corposità alla chitarra distorta
20	<b>SnrSmack</b>	Enfatizza la peculiarità dello snare
21	<b>Shudder!</b>	Suono specifico per tracce techno
22	<b>SwpPhase</b>	Phaser dalla risonanza potente
23	<b>DirtyBiz</b>	Distorsione Lo-fi con ring modulator
24	<b>Doublcr</b>	Effetto doubling per traccia vocale
25	<b>SFXlab</b>	Dà al synth un suono dall'effetto speciale potente
26	<b>SynLead2</b>	Suono jet old-style per synth lead
27	<b>Tekepiko</b>	Per frasi in sequenza o chitarra a nota singola in mute
28	<b>Soliner</b>	Simula un ensemble analogico d'archi
29	<b>HevyDrum</b>	Per percussioni hard rock
30	<b>SM57Sim</b>	Simula un microfono SM57, ideale per registrare chitarra elettrica e altri strumenti analogici.
31	<b>MD421Sim</b>	Simula un microfono professionale standard MD421 indispensabile per il broadcasting, la registrazione e il live.
32	<b>U87Sim</b>	Simula un U87, microfono a condensatore che ha imposto lo standard ed è usato negli studi di tutto il mondo.
33	<b>C414Sim</b>	Simula un C414, famoso microfono molto apprezzato nelle situazioni di registrazione.
34	<b>Doubling</b>	Crea suoni raddoppiati come se aumentasse la corposità del suono.
35	<b>ShortDLY</b>	Suono delay adatto a voci e registrazioni in campo aperto, dall'effetto sorprendente.
36	<b>Lo-Fi</b>	Crea un suono lo-fi dal feeling nostalgico, come se giungesse da una radio.
37	<b>Limiter</b>	Un limiter molto efficace nelle prove delle band e nelle registrazioni live.
38	<b>BoostPls</b>	Aggiunge pressione al suono globale durante la registrazione.
39	<b>All Comp</b>	Compressore che livella le differenze di volume tra strumenti in una band, ad esempio
40-49	<b>Empty</b>	

Algoritmo 8x COMP EQ			
N.	Nome patch	Descrizione	Ingressi consigliati 1 - 8
0	<b>VocBand</b>	Patch per scopi generali per band vocale	1
			2
			3
			4
			5-6
1	<b>Inst</b>	Per band jazz fusion	7-8
			1-2
			3
			4
			5-6
2	<b>AcoBand</b>	Per band acustiche	7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-6
			7-8
			1
			2
			3
			4
			5-

# Elenco patch effetto 5

3	1ManBand	Per produzione in proprio	1-2	Chitarra
			3	Basso
			4	Tastiera
			5	Voce
			6	Chorus
			7-8	Sequencer
4	StdDrum	Suoni standard per registrare ogni drum in un kit	1	Bass drum
			2	Snare drum
5	VtgDrum	Suono drum anni '70 con hi-hat accentuato	3	Hi-hat
			4	High tom
			5	Mid tom
6	EhcdDrum	Suono drum spinto e compresso	6	Low tom
			7-8	Microfoni panoramici
7	Percus	Adatto a registrare suoni percussivi singoli	1-2	Piccole percussioni
			3-4	Piatti/campane
			5-6	Drums
			7-8	Tutte le percussioni assieme
8	CompLtr	Suono morbido e versatile	1-8	
9	A Capla	Per cori a cappella	1-2	Voci femminili
			3-4	Voci maschili
			5-6	Duo di voci
			7-8	Tutte le voci assieme
10-19	Empty			

Algoritmo Mastering		
N.	Nome patch	Descrizione
0	PlusAlfa	Accentua la potenza globale
1	All-Pops	Mastering convenzionale
2	StWide	Mastering ad ampia gamma
3	DiscoMst	Per sonorità da club
4	Boost	Per finalizzazione hi-fi
5	Power	Per bassi potenti
6	Live	Aggiunge un feeling live
7	WarmMst	Aggiunge un caldo feeling
8	TightUp	Aggiunge un feeling teso
9	1930Mst	Mastering dalle sonorità anni '30
10	LoFi Mst	Mastering lo-fi
11	BGM	Mastering per musica in background
12	RockShow	Dà al mix rock style un feeling live
13	Exciter	Mastering lo-fi con leggera distorsione nei medio-alti
14	Clarify	Enfatizza la gamma degli alti
15	VocalMax	Porta in primo piano le voci
16	RaveRez	Speciale effetto di movimento usando un filtro stretto
17	FullComp	Forte compressione sulla gamma a frequenza piena
18	ClearPWR	Enfatizza i medi e aggiunge pressione sonora e chiarezza
19	ClearDMS	Accentua chiarezza e spazialità
20	Maximizr	Accentua il livello della pressione sonora globale
21-29	Empty	

# Elenco patch effetto 6

## Effetti Send-return

### REVERB

N.	Nome patch	Descrizione
0	<b>TightHal</b>	Riverbero di sala dalla forte qualità tonale
1	<b>BrgtRoom</b>	Riverbero di stanza dalla forte qualità tonale
2	<b>SoftHall</b>	Riverbero di sala dalla qualità tonale morbida
3	<b>LargeHal</b>	Simula il riverbero di una vasta sala
4	<b>SmallHal</b>	Simula il riverbero di una piccola sala
5	<b>LiveHous</b>	Simula il riverbero di un club
6	<b>TrStudio</b>	Simula il riverbero di una sala prove
7	<b>DarkRoom</b>	Riverbero di stanza dalla qualità tonale morbida
8	<b>VcxRev</b>	Accordato per accentuare le voci
9	<b>Tunnel</b>	Simula il riverbero di un tunnel
10	<b>BigRoom</b>	Simula il riverbero di una palestra
11	<b>PowerSt.</b>	Riverbero gate
12	<b>BritHall</b>	Simula il riverbero brillante di una sala concerti
13	<b>BudoKan</b>	Simula il riverbero del Budokan di Tokyo
14	<b>Ballade</b>	Per ballate lente
15	<b>SecBrass</b>	Riverbero per sezione ottoni
16	<b>ShortPla</b>	Breve riverbero
17	<b>RealPlat</b>	Simula un riverbero a molla
18	<b>Dome</b>	Riverbero di uno stadio a cupola
19	<b>VinSprin</b>	Simula un riverbero a molla analogico
20	<b>ClearSpr</b>	Limpido riverbero con breve tempo di delay
21	<b>Dokan</b>	Simula il riverbero di una clay pipe
22-29	<b>Empty</b>	

### CHORUS/DELAY

N.	Nome patch	Descrizione
0	<b>ShortDLY</b>	Breve delay standard
1	<b>GtChorus</b>	Chorus che accentua il suono debole della chitarra
2	<b>Doubling</b>	Doubling versatile
3	<b>Echo</b>	Bel delay in stile analogico
4	<b>Delay3/4</b>	Delay di ottava puntata in sincrono con la ritmica del tempo
5	<b>Delay3/2</b>	Delay di quarta puntata in sincrono con la ritmica del tempo
6	<b>FastCho</b>	Chorus dal rapporto veloce
7	<b>DeepCho</b>	Profondo chorus versatile
8	<b>Vocal</b>	Chorus che accentua le voci
9	<b>DeepDBL</b>	Doubling profondo
10	<b>SoloLead</b>	Compatta le frasi brevi
11	<b>WarmyDly</b>	Simula un caldo delay analogico
12	<b>EnhanCho</b>	Enhancer che usa il doubling con spostamento di fase
13	<b>Detune</b>	Per strumenti dalle forti armoniche come piano elettronico o synth
14	<b>Natural</b>	Chorus con modulazione bassa per accompagnamento
15	<b>Whole</b>	Delay a nota intera in sincrono con la ritmica del tempo
16	<b>Delay2/3</b>	Delay di terzine di metà in sincrono con la ritmica del tempo
17	<b>Delay1/4</b>	Delay di sedicesima in sincrono con la ritmica del tempo
18-29	<b>Empty</b>	

# Elenco messaggi d'errore

Se appare un messaggio come “---Error” premete il tasto **EXIT**. In caso di altri errori e messaggi, la schermata si chiuderà automaticamente in tre secondi.

Messaggio	Significato	Risposta
<b>Messaggi che indicano che manca qualcosa</b>		
No Card	Nessuna card inserita.	Assicuratevi che una card SD sia inserita correttamente.
No Project	Non ci sono project.	Verificate che il project non sia stato cancellato o spostato in un altro posto.
No File	Non c'è file nel project.	Verificate che il file non sia stato cancellato o immagazzinato in un altro posto.
No USB Device	Manca la connessione USB.	La connessione potrebbe essere stata cancellata o potrebbero esserci problemi col cavo.

<b>Messaggi che compaiono frequentemente</b>		
Reset DATE/TIME	Impostazione persa a causa della batteria scarica.	Impostate nuovamente DATE/TIME. → P14
Low Battery!	E' ora di cambiare le batterie.	Cambiate le batterie o collegate l'adattatore.
Stop Recorder	Non si può accedere durante la riproduzione/registrazione.	Prima fermate il registratore, poi provate ancora.

<b>Messaggi che indicano un oggetto protetto</b>		
Card Protected	La card SD è protetta.	Estraete la card SD e togliete la protezione. Inserite ancora la card. → P12
Project Protected	Il project è protetto.	Disabilitate la protezione del project usando il menu PROTECT. → P89
File Protected	E' un file di sola lettura, non si può scrivervi sopra.	Disabilitate lo status di sola lettura del file usando un computer, ad esempio.

<b>Messaggi che indicano che è stato superato un limite strutturale o di capacità</b>		
Card Full	La card è piena.	Passate a una nuova card o cancellate i dati non necessari.
Project Full	Non si possono salvare altri project sulla card.	Cancellate i project non necessari.
File Full	Il file è pieno.	Cancellate i file non necessari.
USB Device Full	L'apparecchio USB connesso è pieno.	Cambiate l'apparecchiatura USB collegata o cancellate dati.

<b>Messaggi che indicano mancato accesso</b>		
Card Access Error	Impossibile leggere o scrivere sulla card.	Premete EXIT e tentate ancora.
Project Access Error	Impossibile leggere o scrivere sul project.	Premete EXIT e tentate ancora.
File Access Error	Impossibile leggere o scrivere sul file.	Premete EXIT e tentate ancora.
USB Device Access Error	Impossibile leggere o scrivere sull'apparecchiatura USB collegata.	Premete EXIT e tentate ancora.
Card Format Error	Formato di card che R24 non può usare.	Passate a un formato di card che R24 possa usare.
File Format Error	Formato di file che R24 non può usare.	Passate a un formato di file che R24 possa usare.
USB Device Format Error	Formato USB che R24 non può usare.	Passate a un formato USB che R24 possa usare.

<b>Altri messaggi di errore</b>		
Card Error	Si è verificato un errore di qualche genere.	Premete EXIT e riprovate.
Project Error		
File Error		
USB Device Error		

# Specifiche tecniche

Sezione		R24	
Registratore	Tracce	24 (mono)	
	Numero max. tracce di registrazione	8	
	Numero max. tracce in riproduzione simultanea	24 audio +metronomo	
	Formato registrazione dati	44.1/48 kHz, 16/24bit formato WAV	
	Tempo max. registrazione	200 minuti/1 GB (44.1 kHz 16-bit, tracce mono)	
	Project	1000	
	Marker	100/project	
	Locator	Ore/minuti/secondi/millisecondi e bars/beats/ticks	
	File editing	Divide, trimming	
Altre funzioni	Punch-in/out (manuale, automatico), bounce, A-B repeat, undo/redo		
Interfaccia audio	Numero canali in registrazione	8	
	Numero canali in riproduzione	2	
	Quantizzazione bit-rate	24	
	Frequenza campionamento	44.1, 48, 88.2, 96 kHz	
Mixer	Fader	9 (mono x 8, master x 1)	
	Display indicatore livello	Display 4-segmenti	
	Parametri di traccia	equalizzatore a 3-bande, pan (balance), effect send x 2, invert	
	Stereo link	Tracce 1/2-23/24 selezionabile a coppie	
Effetti	Algoritmi	9 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, 8xCOMP EQ, MASTERING)	
	Patch	330 insert, 60 send-return	
	Moduli effetto	7 insert, 2 send	
	Accordatore	Cromatico, chitarra, basso, open A/D/E/G, D modale	
Rhythm	Voci	8	
	Formato suono	16-bit lineare PCM	
	Drum kit	10	
	Pad	8 (sensibile alla velocità)	
	Precisione	48 PPQN	
	Rhythm patterns	511/project	
Campionatore	Tempo	40.0-250.0 BPM	
	Formati riproduzione	44.1/48 kHz, 16/24-bit formato WAV	
Hardware	Funzioni editing	Trim, time-stretch	
	Supporto registrazione	Card SD (16MB-2GB), card SDHC (4-32GB)	
	Conversione analogico-digitale	96kHz 24bit delta-sigma ADC	
	Conversione digitale-analogico	96kHz 24bit delta-sigma DAC	
	Display	128 x 64 pixel LCD (retroilluminato)	
	Input	INPUT1-8	XLR/standard combo jack x8 Impedenza ingresso: (Ingresso bilanciato) 1K $\Omega$ bilanciato (2 caldi) (Ingresso non bilanciato) 50K $\Omega$ non bilanciato 1 provvisto di interruttore Hi-Z, impedenza ingresso 1 M $\Omega$ (Hi-Z attivo) 6 provvisti di interruttore ad alimentazione phantom Livello ingresso: -50 dBm < continuo < +4 dBm
			Microfoni incorporati
	Alimentazione Phantom	48 V, 24 V	
	Output	OUTPUT	TRS (bilanciato)
		PHONES	Standard jack stereo 20mW x 2 (32 $\Omega$ carico)
	USB	USB 2.0 High Speed (operatività come interfaccia audio/superficie di controllo/lettore card/salvataggio USB)	
	Alimentazione	Adattatore DC 5V 1A AC (ZOOM AD-14) Sei batterie AA (4.5-ore di operatività in continuo con retroilluminazione accesa e alimentazione phantom spenta)	
	Dimensioni	376 mm (W) x 237.1 mm (D) x 52.2 mm (H)	
	Peso	1.3 kg	

# Diagnostica

In caso di problemi con l'operatività di R24, verificate prima quanto segue.

## Problemi durante la riproduzione

- ◆ **Nessun suono o suono molto debole**
  - Controllate i collegamenti al sistema di monitoring e le impostazioni di volume del sistema.
  - Assicuratevi che gli indicatori di status della sezione mixer siano accessi in verde e che i fader siano alzati. Se un indicatore di traccia non è verde, premete il tasto corrispondente più volte fino a farlo accendere in verde.
  - Assicuratevi che il tasto di status [MASTER] non sia acceso e che il fader [MASTER] sia alzato.
- ◆ **Spostare i fader non influisce sul volume**
  - Sui canali per i quali la funzione stereo link è attiva, il fader del canale pari non ha effetto. O spegnete stereo link (→P.20), o usate il fader del canale dispari della coppia.

- ◆ **Nessun suono dal segnale in ingresso, o suono molto debole**

- Assicuratevi di aver alzato il controllo **GAIN** del corrispondente ingresso.
- Verificate che la luce di status sia rossa (riproduzione abilitata) e che il fader della traccia sia alzato.

- ◆ **Un'operazione non funziona e appare il messaggio "Stop Recorder" sul display.**

- Alcune operazioni non sono possibili se il registratore sta lavorando. Premete il tasto **STOP** per fermare il registratore e poi eseguite l'operazione.

## Problemi durante la registrazione

- ◆ **Non si può registrare su una traccia**
  - Assicuratevi di aver selezionato e abilitato una traccia registrabile.
  - Controllate se avete esaurito lo spazio disponibile sulla card SD (→ P102).
  - La registrazione non è possibile se il project è protetto. Impostate "PROTECT" su "OFF" (→ P87), o usate un project diverso.
- ◆ **Il suono registrato è distorto**
  - Assicuratevi che le manopole **GAIN** (sensibilità in ingresso) e di registrazione non siano troppo alti.
  - Abbassate il fader in modo che l'indicatore 0 (dB) dell'indicatore di livello non si accenda.
  - Se il gain di EQ del mixer di traccia è troppo alto,

il suono può essere udibilmente distorto, anche se il fader è abbassato. Impostate il gain di EQ su un valore inferiore.

- Quando si applica un effetto insert a un ingresso, verificate che l'impostazione di livello dell'uscita effetto (livello patch) sia adeguato.

## Problemi con gli effetti

- ◆ **L'effetto insert non si può inserire**
  - Usando l'algoritmo 8x COMP EQ, la selezione dei punti di inserimento è limitata (→ P81).

- ◆ **L'effetto insert non funziona**

- Verificate che l'icona dell'effetto insert appaia sul display. Se non appare, premete il tasto **EFFECT**, poi il tasto morbido **INSERT** e impostate **ON/OFF** su **On**.
- Assicuratevi che l'effetto insert sia inserito nella posizione desiderata (→ P81)

- ◆ **L'effetto send-return non funziona**

- Verificate che l'icona **REV** o **CHO** appaia sul display. Se non appare, premete il tasto **EFFECT**, poi il tasto morbido **REVERB** o **CHORUS** e impostate **ON/OFF** su **On**.
- Assicuratevi che i livelli di mandata delle tracce siano alzati (→ P40, 80).

## Altri problemi

- ◆ **Non si può salvare un project**

- Il project non può essere salvato se è protetto. Impostate "PROTECT" su "OFF" (→ P89).

- ◆ **Non si può creare un nuovo project o copiarlo**

- Se appare sul display "Project Full", significa che non si possono creare altri project sulla card. Cancellate i project non necessari per liberare memoria.

- ◆ **Appare un messaggio di errore quando si tenta di eseguire un comando**

- Controllate nell'elenco messaggi d'errore (→ P132).

# Aggiornamento del firmware

Aggiornate il firmware secondo necessità.

**1** Copiate il file d'aggiornamento firmware nella directory principale della card SD.

**2** Inserite la card SD con il file di aggiornamento software del firmware in R24 (se non è già nell'unità).

**3** tenendo premuto , commutate l'interruttore POWER su ON. Si apre la schermata di aggiornamento.

**4** Selezionate "OK" e premete  per avviare l'aggiornamento.

**5** Quando la schermata mostra che l'aggiornamento è completo, commutate l'interruttore power di R24 su OFF una volta e poi riaccendete l'unità.

## NOTE

- Scaricate la versione più recente del software di sistema dal sito web di ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).
- Usate la voce del menu TOOL>SYSTEM>VERSION per verificare la versione del software di sistema usata al momento.



# Indice dei nomi

## A

A-B repeat	32
Punto A	32
Punto B	32
Accordatore: tipi e uso	35
Accordatore cromatico	35
Algoritmi	77
Alimentazione	
Installare le batterie	13
Impostare il tipo di batteria	103
ON/OFF	14
Alimentazione Phantom	11, 18, 104
Audio	
Cambiare il tempo senza cambiare tonalità	61
Eliminare parti non necessarie (trim)	63

## B

Bit rate: impostazione	99
Bouncing	43-44
BPM: impostazione	60

## C

Cambiare nome	73, 84, 94
Cancellare dati	
File	95
Marker	34
Project	95
Card SD	102
Card SD	
Funzioni lettore di card	106
Cambiare card a unità accesa	101
Verificare la capacità della card	102
Formattare	102
Installazione	12
Collegare apparecchiature	11, 18, 19
Contrasto	100

## D

Data e ora: impostazione	14
Display	
Retroilluminazione	100
Contrasto	100
Informazioni	16

## E

Effetti	
Moduli effetto	77-78, 83, 115-125
Parametri effetto	77, 84, 115-125
Tipi d'effetto	77-79, 115-, 126-
Effetti insert	45, 77-87
Effetti mastering	45
Patch	126-131

Effetti send-return . . . . . 40, 77-79, 83-86

## Effetti Insert

Inserire prima del fader MASTER	45
Punti di inserimento	81
Usare per il solo monitoring	87

## Effetto mastering

## Effetti send-return

Impostazioni di traccia per livello di mandata	40
Patch	77, 83-86, 131

## EQ

## F

## Fade in/out

## File

Assegnazione a tracce	49
Cambiare nome al file	94
Copiare	93
Cancellare	95
Informazioni	92
Selezionare	91

## Funzioni campionatore

## G

## Gain

## H

## Hi-Z

## I

## Importare

Lettore di card	106
File	106-108
Patch	86
Project	17, 89-95, 97
Memoria USB	11, 107-109

## Interfaccia audio

## Interruttori

## L

## Livello: regolazioni

## Locate: funzione

## Loop

## M

## Marker

## Metronomo

## Microfoni incorporati

## Mixaggio

## Mixare su due tracce

<b>O</b>	
Overdubbing	27
<b>P</b>	
Pad	52, 67
Pan	40
Patch	
Cambiare nome alla patch	84
Editare	83
Inizializzazione	PDF
Importare	86
Elenco patch	126-131
Salvare	85
Selezione	80
Playlist	97-98
Project	
Cambiare nome ai project	94
Copiare	93
Creare nuovi project	17, 90
Cancellare	95
Veduta d'insieme	89
Protezione	89
Selezionare	91
Riproduzione in sequenza	97
Punch in e out	29-30
Punch-in/out automatico	29
Punch-in/out manuale	30
Punti In	29
Punti Out	29
<b>Q</b>	
Quantizzazione: bit rate	99
Quantizzazione globale	52
<b>R</b>	
Registrare	
Tracce aggiuntive	27
Scegliere la riproduzione di registrazione (take)	25
Prima traccia	23
Formati	90, 99
Traccia Master	46
Overdubbing	27
Preparativi	17-19
Riproduzione in sequenza di project	97
Rhythm: funzioni	65-76
Rhythm pattern	
Cambiare nome ai rhythm pattern	73
Copiare	71
Cancellare	72
Creare	68
Importare	74
Assegnazione a tracce	22, 76
<b>S</b>	
Sensibilità in ingresso	23
Sequenza: dati	53-59
Creazione	53
Editare	56
Riprodurre	59
Specifiche tecniche	133
Spegnere	14
Stereo link	20
Stereo: impostazioni	19-20
Superficie di controllo	110, PDF
Swap: commutare file	25
<b>T</b>	
Tracce	20, 22-28, 31, 43-44, 49
Assegnazione	22, 25, 49, 76
Mixer	40, 41
Parametri	40, 41
Traccia master	46
<b>U</b>	
USB	105-111
Collegarsi a un computer	105
Operatività software DAW	PDF
Memoria USB	107
<b>V</b>	
Versione di sistema	103

Nazioni EU



Dichiarazione di conformità

**zoom**

4-4-3 Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan  
Web site: <http://www.zoom.co.jp>