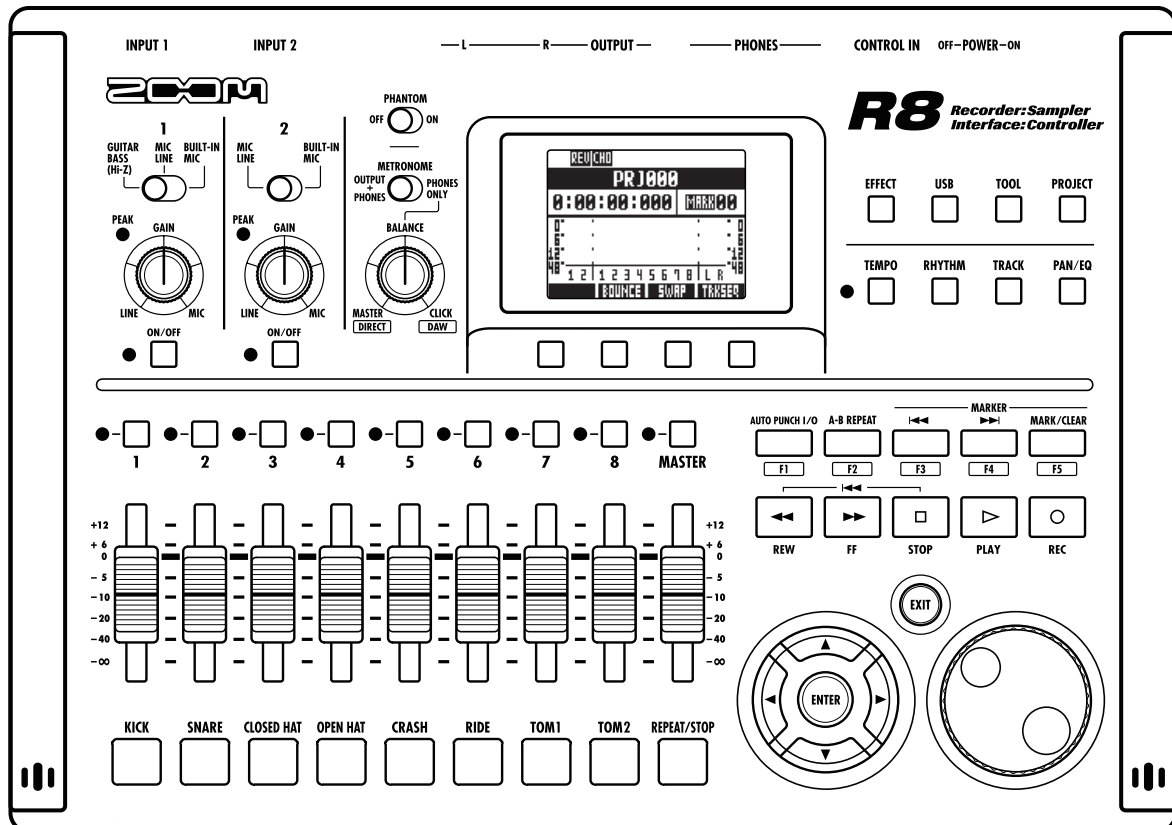


R8 Recorder: Sampler Interface: Controller



MANUALE OPERATIVO



Potete scaricare il manuale operativo sull'apposito sito web della ZOOM (www.zoom.jp/docs/r8).

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:



	Qualcosa che potrebbe provocare seri danni o morte.
	Qualcosa che potrebbe provocare danni o danneggiare l'unità.

Altri simboli




	Azioni necessarie (obbligatorie)
	Azioni proibite

Pericolo

Operatività con adattatore AC

-  Usate solo un adattatore AD-17 AC di ZOOM con l'unità.
-  Non usate eccedendo la portata dell'impianto o con corrente diversa da 100 V.
Prima di usare questo prodotto in Paesi stranieri dove il voltaggio differisca da AC 100 V, consultate un distributore di prodotti ZOOM e usate un adattatore AC appropriato.

Operatività a batterie



-  Usate 4 batterie convenzionali da 1.5-volt tipo AA (alcaline o nickel-metallo idruro).
-  Leggete attentamente le etichette delle batterie.
-  Chiudete sempre il comparto batterie usando l'unità.

Modifiche






-  Non aprite mai il prodotto e non cercate di modificarlo.

Precauzioni



Gestione

-  Non fate cadere l'unità e non applicate forza eccessiva.
-  Fate attenzione a non far entrare oggetti estranei o liquidi nell'unità.




Ambiente operativo

-  Non usate l'unità a temperature estreme.
-  Non usate l'unità in prossimità di fonti di calore.
-  Non usate l'unità in presenza di alta umidità o vicino all'acqua.
-  Non usate l'unità in presenza di vibrazioni eccessive.
-  Non usate l'unità in presenza di eccessiva polvere o sabbia.



Gestione adattatore AC

-  Scollegando l'adattatore AC dall'impianto, tirate sempre il corpo dell'adattatore stesso.
-  In caso di lampi o temporale, o se non usate l'unità per un lungo periodo, scollegate la presa dall'impianto AC.


Gestione batterie

-  Installate le batterie rispettando il giusto orientamento +/-.
-  Usate un tipo specifico di batterie. Non mescolate nuove e vecchie o marche e tipi diversi.
-  Se non usate l'unità per un lungo periodo, togliete le batterie dall'unità stessa. In caso di fuoriuscita di liquido dalle batterie, asciugate accuratamente il comparto e i terminali delle batterie, per eliminare ogni residuo.

Collegare cavi tramite jack input e output

-  Spegnete sempre tutte le apparecchiature prima di collegare i cavi.
-  Scollegate sempre i cavi di connessione e l'adattatore AC prima di spostare l'unità.

Volume

-  Non usate l'unità a volume alto per un lungo periodo.

Precauzioni d'uso

Interferenza con altre apparecchiature elettriche

Per motivi di sicurezza, **RS** è stato progettato per ridurre al minimo l'emissione di radiazioni elettromagnetiche e per ridurre al minimo ogni interferenza elettromagnetica esterna. Tuttavia, apparecchiature particolarmente soggette a interferenza e che emettano onde elettromagnetiche potenti potrebbero provocare interferenza, se poste vicino all'unità. In tal caso, posizionate **RS** lontano dall'altra apparecchiatura.

Con ogni tipo di apparecchiatura elettronica a controllo digitale, compreso **RS**, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamenti, danneggiare o distruggere dati o causare altri problemi. Fate attenzione.

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.

- I simboli SD  e  SDHC sono marchi registrati.
- Windows® e 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.
- 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 **R8** per usarlo bene per anni.
Dopo averlo letto, conservate il manuale assieme alla garanzia in luogo sicuro.
Notate che alcuni dettagli potrebbero essere cambiati senza obbligo di preavviso, per migliorare il prodotto.

Vi ringraziamo per aver scelto **R8** di ZOOM, d'ora in poi chiamato semplicemente **R8** in questo manuale. **R8** ha le seguenti funzioni.

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

R8 è un registratore a 8 tracce che supporta card SDHC fino a 32 GB. Dopo aver eseguito registrazioni lineari PCM (formato WAV) a 16/24-bit e 44.1/48kHz di livello di campionamento, potete trasferire i file registrati su computer per usarli col software DAW.

■ Interfaccia audio USB 2.0 Hi-Speed

Potete usare **R8** e i vari jack input e output come interfaccia audio USB 2.0 Hi-speed, che può gestire 2 ingressi e 2 uscite fino a 24-bit e 96 kHz. Anche i suoi effetti possono essere usati (solo a 44.1 kHz) e può anche funzionare con alimentazione USB bus.

(Vd. il Manuale Interfaccia Audio per dettagli)

■ Superficie di controllo per software DAW

R8 può essere collegato a un computer tramite un cavo USB e usato come superficie di controllo per software DAW. Potete eseguire operazioni di trasporto, come suonare, registrare e fermare coi tasti e controllando fisicamente le operatività dei fader. Potete anche assegnare varie funzioni DAW ai tasti funzione F1–F5. (Le funzioni assegnabili dipendono dal software DAW.)

(Vd. il Manuale Interfaccia Audio per dettagli)

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

R8 ha 2 jack input che supportano connettori XLR e mini. Entrambi possono fornire alimentazione phantom (24 o 48 V) e uno può gestire segnali ad alta impedenza in ingresso. In aggiunta a chitarre e bassi ad alta impedenza, gli ingressi possono gestire ogni tipo di sorgente, compresi microfoni dinamici e a condensatore, synth e altri strumenti in linea. I microfoni incorporati ad alta performance sono utili per registrare chitarre acustiche e voci.

(Vd. "Collegare gli strumenti" a P.21.)

■ Campionatore con 8 pad e 8 voci

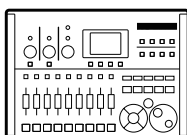
Usate il campionatore per assegnare suoni a ogni traccia (pad) e per creare loop. Suonate coi pad in tempo reale e combinate loop per creare performance per un brano intero. Combinando semplicemente i drum loop, potete creare parti d'accompagnamento di qualità professionale e tracce di base. Il registratore e il campionatore lavorano assieme ininterrottamente, per cui potete registrare tracce audio su altre tracce mentre ascoltate una riproduzione in loop.

(Vd. "Usare il campionatore per comporre brani" a P.60.)

Verificate il materiale accluso

L'imballo contiene i seguenti elementi. Verificate

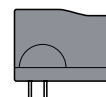
unità **R8**



cavo USB



Adattatore AC
(ZOOM AD-17)



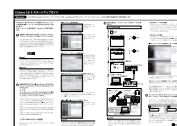
Foglio illustrativo per il
download di Cubase LE



Manuale op-
erativo (questo
documento)



Guida all'avvio
di Cubase LE



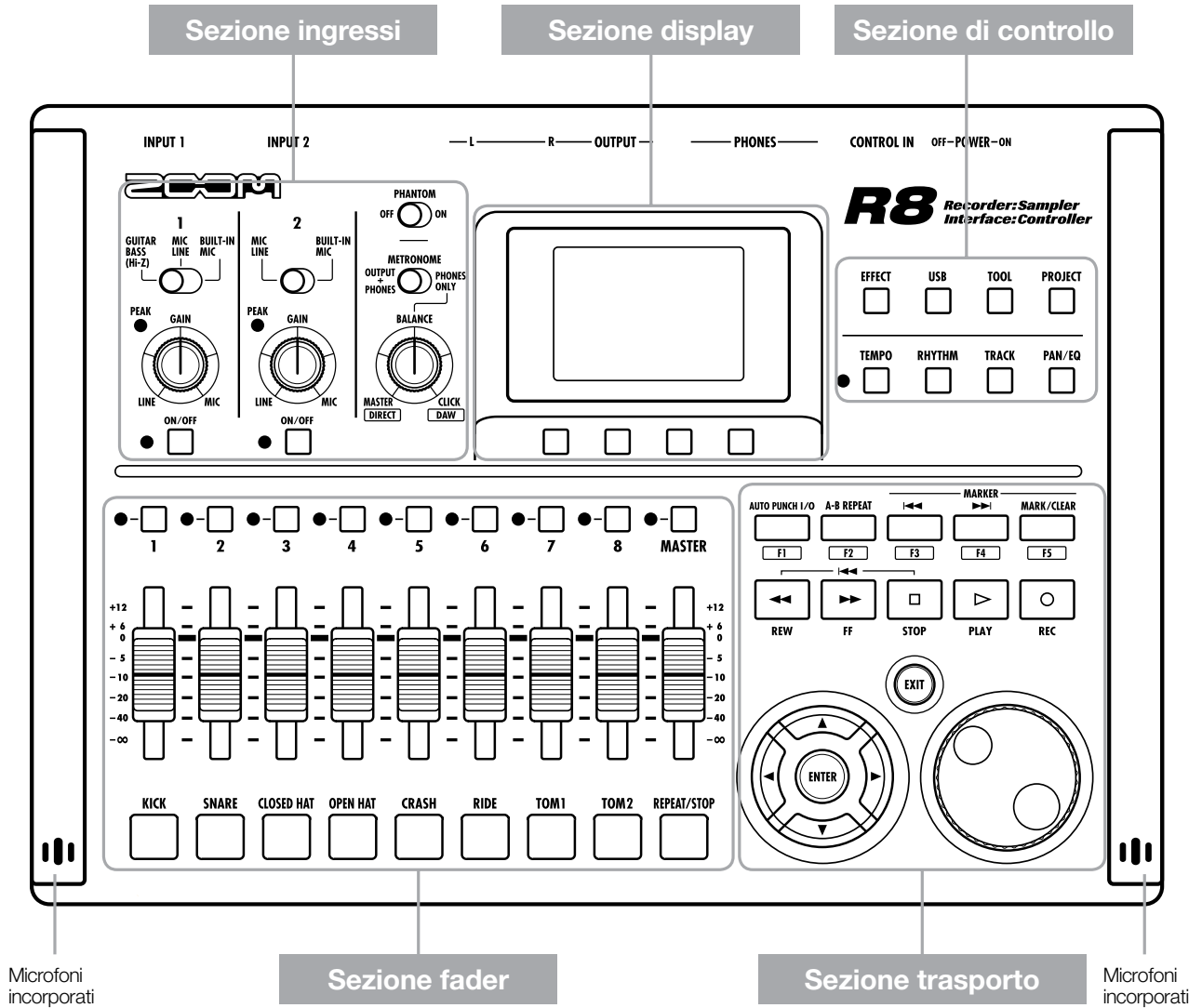
Potete scaricare il Manuale Interfaccia Audio dal sito web della ZOOM (www.zoom.co.jp).

Indice

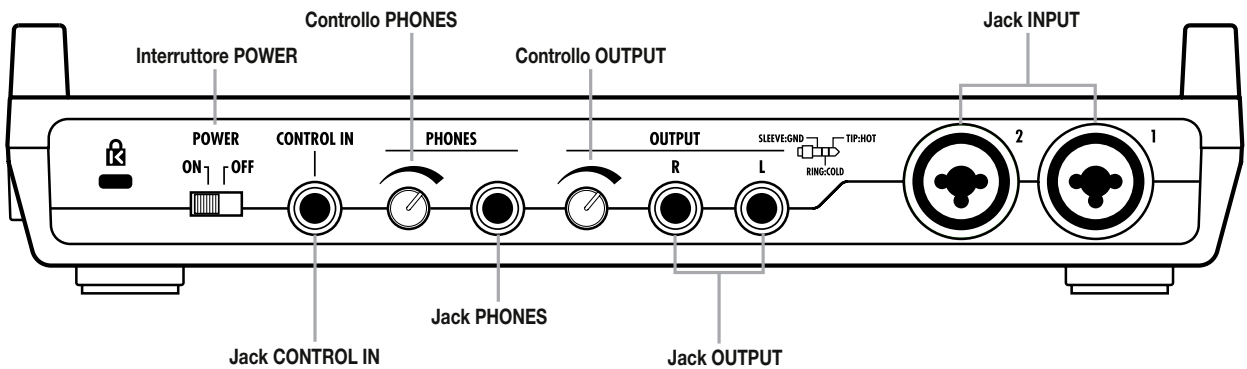
Indicazioni d'uso e sicurezza	2	Mixaggio	40
Introduzione	3	Veduta d'insieme del mixaggio	40
Verificate il materiale accluso	3	Impostare il livello della traccia, EQ e pan	42
Indice	4	Applicare effetti send-return	44
Struttura del pannello e funzioni	6	Usare effetti insert sulle tracce	45
Veduta d'insieme d'interruttori e tasti	8	Mix down	46
Informazioni sul display	9	Applicare effetti master	46
Veduta d'insieme dell'operatività	10	Mix down su traccia master	47
Connessioni	12	Usare la funzione rhythm	48
Installazione della card SD	13	Veduta d'insieme delle funzioni rhythm	48
Accendere l'unità	14	Selezione di rhythm pattern	49
Accendere e spegnere l'unità	15	Cambiare il pattern di riproduzione	49
Impostare data e ora	15	Cambiare drum kit	49
Registrare e riprodurre	16	Usare i pad per eseguire i rhythm pattern	50
Veduta d'insieme del registratore	16	Commutare i bank	50
Prepararsi a registrare	17	Ripetere i suoni (drum roll)	50
Creare un nuovo project	17	Regolare la sensibilità del pad	49
Impostare l'indicazione di tempo	18	Assegnare rhythm pattern alle tracce	51
Impostare il tempo	19	Creare un rhythm pattern	52
Usare il metronomo	20	Preparativi per creare un rhythm pattern	52
Registrare la prima traccia	21	Inserire un pattern in tempo reale	53
Collegare gli strumenti	21	Creare un rhythm pattern con lo step input	54
Regolare il gain in ingresso	22	Copiare rhythm pattern	55
Usare gli effetti insert	23	Cancellare i rhythm pattern	56
Regolare il livello di registrazione	24	Cambiare nome ai rhythm pattern	57
Selezionare le tracce per la registrazione	25	Importare rhythm pattern da altri project	58
Registrare	26	Impostare volume e posizione stereo	59
Ri-registrare	26		
Registrare su un nuovo file	27		
Riprodurre le registraioni	27		
Overdubbing	28		
Registrare in stereo (stereo link)	29		
Cambiare la riproduzione di registrazione	30		
Commutare due tracce (swap)	31		
Registrare ancora parte di un brano (punch-in/out)	31		
Punch-in/out manuale	32		
Punch-in/out automatico	33		
Combinare tracce multiple in 1-2 tracce (bounce)	34		
Spostarsi su un punto del brano (locate)	36		
Ripetere la riproduzione di una sezione specificata (A-B repeat)	38		

Usare il campionatore	60	Lavorare con project e file audio . .	90
Usare il campionatore per comporre brani	60	Project e file audio	90
Usare il campionatore	61	Proteggere un project	91
Assegnare i loop alle tracce.	63	Selezionare un project	91
Eseguire le impostazioni dei loop	64	Visualizzare informazioni su project	
Impostare una traccia su loop.	64	e file audio.	92
Impostare l'intervallo del loop	65	Copiare project e file audio	93
Usare i pad	66	Cambiare nome a project e file audio.	94
Impostare il metodo di riproduzione.	66	Cancellare project e file audio	95
Impostare la quantizzazione globale		Dividere i file audio	96
per controllare il tempo del suono	66	Impostare il formato di	
Cambiare BPM a una traccia.	67	registrazione (bit length).	97
Cambiare tempo all'audio senza cambiare		Impostare la modalità di registrazione	97
tonalità	68	Riproduzione in sequenza dei project	98
Eliminare parti non necessarie di file		Caricare file audio da altri project.	100
audio (trim)	70		
Impostare fade-in e fade-out	71	Usare la connessione USB	102
		Veduta d'insieme della funzione USB.	102
Usare il sequencer di traccia	72	Scambiare dati con un computer	
Veduta d'insieme del sequencer di traccia	72	(lettore card)	103
Creare una sequenza	73	Interfaccia audio e superficie di controllo	105
Creare una sequenza tramite input			
in tempo reale	73	Altre funzioni	108
Creare una sequenza tramite step input	74	Usare l'accordatore	108
Inserire e cancellare battute	76	Regolare il display	109
Riprodurre una sequenza.	78	Cambiare card SD mentre l'unità	
		è accesa	110
Usare gli effetti	80	Formattare card SD.	111
Veduta d'insieme degli effetti.	80	Verificare la capacità residua della card	111
Selezionare patch effetto.	83	Impostare il tipo di batteria	112
Editare le patch	84	Impostare il voltaggio phantom	112
Salvare le patch.	86	Usare un interruttore a pedale	113
Importare patch da altri project	87	Controllare la versione firmware.	114
Cambiare nome alla patch	88	Aggiornare il firmware	114
Usare gli effetti per il solo monitoring	89		
		Elenco rhythm pattern	116
		Tipi d'effetto e parametri	118
		Elenco patch effetto	129
		Elenco messaggi d'errore	135
		Diagnostica	136
		Specifiche tecniche	137
		Indice dei nomi	138

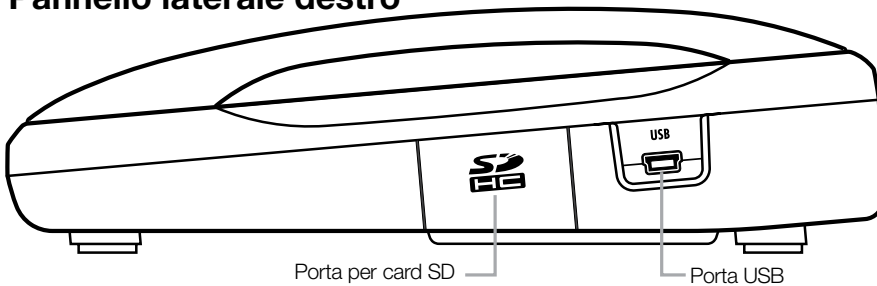
Struttura del pannello e funzioni



Pannello posteriore



Pannello laterale destro














Pannello inferiore (non appare)
Comparto batterie

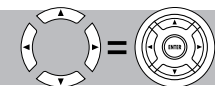
Veduta d'insieme di interruttori e tasti

Illustriamo ora come usare tasti e interruttori di **R8**.

Sezione trasporto


 Tasto REC	<p>Funziona solo se le tracce sono in standby di registrazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stop: avvia standby di registrazione • Standby di registrazione: termina standby di registrazione • Play: avvia registrazione (punch-in/out manuale)
 Tasto PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • Stop: avvia riproduzione • Standby di registrazione: avvia registrazione
 Tasto STOP	<ul style="list-style-type: none"> • In registrazione: ferma registrazione • In riproduzione: ferma riproduzione • Standby di registrazione: ferma trasporto
 Tasto FF	<ul style="list-style-type: none"> • Su stop o in riproduzione: avanti veloce
 Tasto REW	<ul style="list-style-type: none"> • Su stop o in riproduzione: riavvolge • Premete STOP e REW per tornare all'inizio del brano. <div style="text-align: center;">  <p>STOP + REW</p> </div>
 Tasto ENTER	<ul style="list-style-type: none"> • Conferma voce
 Tasto EXIT	<ul style="list-style-type: none"> • Premetelo per andare indietro. • Tenete premuto per tornare alla schermata iniziale.
 MANOPOLA	<ul style="list-style-type: none"> • Cambia numeri e si sposta tra i menu.
 MARK/CLEAR	<ul style="list-style-type: none"> • Imposta, elimina e posiziona sui marker
 AUTO PUNCH I/O A-B REPEAT	<ul style="list-style-type: none"> • Imposta e annulla punch-in/out automatico e A-B repeat

Aspetto del cursore











Sul manuale Sull'unità

Indicazioni sul manuale



	<p>Sposta tra i menu</p> <p>Nelle spiegazioni, le direzioni utilizzabili sono rappresentate da linee scure.</p>
---	---

I cursori si usano per spostarsi in su, giù, destra e sinistra per scegliere le voci. Appaiono come sopra sul manuale.







Sezione controllo

 Tasto EFFECT	<ul style="list-style-type: none"> • Imposta gli effetti insert e send-return
 Tasto USB	<ul style="list-style-type: none"> • Usa l'interfaccia audio, la superficie di controllo e il lettore di card
 Tasto TOOL	<ul style="list-style-type: none"> • Impostazioni di metronomo, accordatore, sistema e card SD
 Tasto PROJECT	<ul style="list-style-type: none"> • Crea, imposta e lavora coi project
 Tasto TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Imposta il tempo (l'indicatore lampeggia a tempo)
 Tasto RHYTHM	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue, crea e imposta rhythm pattern
 Tasto TRACK	<ul style="list-style-type: none"> • Assegna tracce ed esegue impostazioni
 Tasto PAN/EQ	<ul style="list-style-type: none"> • Dà accesso alle impostazioni del mixer di traccia

Sezione fader

 Tasti status TRACK 1-8	<p>Cambia status alla traccia e controlla tramite indicatore.</p> <p>Verde: play • Spento: mute</p> <p>Rosso: registra</p> <p>Arancio: loop di traccia o riproduzione di traccia con rhythm pattern</p>
 Tasti status MASTER	<p>Cambia status alla traccia e controlla tramite indicatore</p> <p>• Verde: play • Spento: master</p> <p>• Rosso: mix down</p>

Sezione ingresso

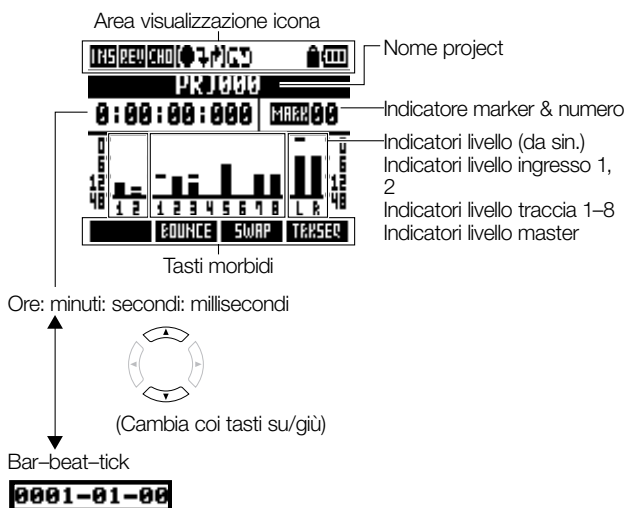
 Interruttore di selezione 1	<ul style="list-style-type: none"> • Imposta lo strumento o il microfono usato
 Interruttore di selezione 2	<ul style="list-style-type: none"> • Imposta lo strumento o il microfono usato
 Interruttore PHANTOM	<ul style="list-style-type: none"> • Alimentazione Phantom ON/OFF
 Interruttore METRONOME Controllo BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> • Imposta uscita metronomo Sul controllo PHONES ONLY, BALANCE regola il bilanciamento della performance/del metronomo
 Controlli GAIN 1, 2 Indicatori PEAK	<ul style="list-style-type: none"> • Imposta la sensibilità in ingresso • L'indicatore si accende se il livello in ingresso provoca distorsione
 Tasto ON/OFF 1, 2 Indicatori	<ul style="list-style-type: none"> • Commuta l'ingresso ON/OFF • L'indicatore lampeggia se il livello di registrazione provoca distorsione

Informazioni sul display

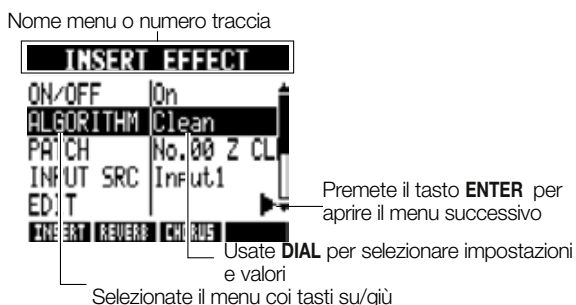
Il display mostra, ad esempio, i dati dei project, lo status operativo e di connessione come un registratore o un'interfaccia audio per computer, le funzioni disponibili e i menu vari.

Display e indicazioni

Schermata iniziale: mostra il project attuale



Schermata menu: mostra un menu operativo



Display: icone e impostazioni

	Icona effetto insert (P.23, 45, 46, 80) Appare se l'effetto insert è abilitato.	Per impostare: <input type="checkbox"/> EFFECT
	Icone REVERB/CHORUS send return (P.44, 80, 82) Appare se gli effetti send return sono abilitati.	Per impostare: <input type="checkbox"/> EFFECT
	Icone AUTO PUNCH IN/OUT (P.33) Appare se l'auto punch-in/out è abilitato.	Per impostare: <input type="checkbox"/> AUTO PUNCH I/O
	Icona A-B REPEAT (P.38) Appare se A-B repeat è abilitato.	Per impostare: <input type="checkbox"/> A-B REPEAT
	Icona PROTECT (P.91) Appare se la protezione del project è abilitata.	Per impostare: <input type="checkbox"/> PROJECT
	Icona batteria (P.14) Appare se si utilizza l'unità con alimentazione a batteria (compresa carica residua e necessità di cambio batterie). (Non appare con funzionamento tramite USB.)	

Tasti morbidi



Le funzioni dei tasti morbidi appaiono in basso sul display. Premete il tasto posto sotto l'indicazione per usare quella funzione.

1. Prepararsi a registrare

Eseguite quanto segue prima di registrare.

Prepararsi a registrare

P.17

- Prima di avviare il nuovo brano, create un project.
 - Creare un nuovo project (P.17)
- Impostate l'indicazione di tempo e il tempo del brano.
 - Impostare l'indicazione di tempo (P.18)
 - Impostare il tempo (P.19)
- Impostate il metronomo da usare come guida durante la registrazione.
 - Usare il metronomo (P.20)

2. Registrare

Registrate strumenti, voci o altre fonti sonore su ogni traccia. Potete anche assegnare alle tracce loop di file audio grazie alla funzione

Registrare la prima traccia

P.21

Registrate strumenti e voci sulle tracce nel project che avete creato.

- **Collegate strumenti e microfoni, e regolate la sensibilità in ingresso.**
 - Collegare gli strumenti (P.21)
 - Regolare il gain in ingresso (P.22)
 - Registrare in stereo (stereo link) (P.29)
- **Selezionate le tracce su cui registrare e registrate.**
 - Selezionare le tracce per la registrazione (P.25)
 - Registrare (P.26)
- **Potete usare i seguenti tipi di effetto durante la registrazione.**
 - Usare gli effetti insert (P.23)
 - Applicare effetti per il solo monitoring (P.89)
- **Potete anche rifare parte o tutta la registrazione.**
 - Annullare l'ultima operazione (UNDO/REDO) (P.26)
 - Registrare ancora parte di un brano (punching in/out) (P.32)

Usare il campionatore

P.60

- **Assegnate file audio alle tracce e impostate i loop.**
 - Assegnare i loop alle tracce (P.63)
 - Eseguire le impostazioni del loop (P.64)

Usare le funzioni rhythm

P.48

- **Assegnate rhythm pattern alle tracce.**
 - Assegnare rhythm pattern alle tracce (P.51)

campionatore, rhythm pattern con la funzione rhythm machine, e sistemarle per la performance usando la funzione sequencer di traccia.

Riprodurre

P.27

Potete riprodurre strumenti, voci e altri suoni registrati.

- Potete riprodurre in qualunque posizione e mandare in loop qualsiasi intervallo desiderato
 - Spostarsi su un punto del brano (locate) (P.36)
 - Ripetere la riproduzione di una sezione specifica (A-B repeat) (P.38)
- Cambiate prova registrata (file audio assegnato alla traccia).
 - Cambiare la riproduzione di registrazione (P.30)

Overdubbing

P.28

Riproducendo la traccia registrata, potete registrare ulteriori strumenti e voci (overdubbing) su altre tracce.

Bounce di traccia

P.34

- Se avete finito le tracce, potete eseguire la funzione bounce per ridurne il numero.
 - Combinare tracce multiple in 1-2 tracce (bounce) (P.34)

Usare le funzioni del sequencer

P.72

- Sistemate le tracce loop e rhythm pattern per creare dati di performance (sequenza) di un brano.
 - Creare una sequenza (P.73)
 - Riprodurre la sequenza (P.78)

3. Mixaggio e mix down

Dopo aver registrato e preparato le tracce, potete mixarle e creare una traccia master stereo.

Su **RS**

Mixaggio

P.40

Bilanciate le tracce e impostate gli effetti usati su di esse (mixaggio).

- Regolare il bilanciamento delle tracce.
 - Impostare volume, EQ e pan (P.42)
- Potete applicare i seguenti tipi di effetto a ogni traccia.
 - Applicare effetti send return (P.44)
 - Usare effetti insert sulle tracce (P.45)

Mix down in stereo

P.46

Potete registrare tracce multiple in una traccia master stereo finale (mix down).

- Durante il mix down, potete applicare i seguenti tipi di effetto.
 - Applicare effetti master (P.46)
- Mix down del brano in stereo.
 - Mix down su traccia master (P.47)

Su un computer

Collegando l'unità a un computer tramite cavo USB, potete usarla come interfaccia audio, superficie di controllo e lettore di card. Così facendo, potete usare il software DAW, ad esempio, per mixare e masterizzare le tracce.

- Interfaccia audio/superficie di controllo (P.105)
- Scambiare i dati con un computer (lettore di card) (P.103)

Per ulteriori informazioni riguardo l'interfaccia audio, verificate sull'apposito Manuale Interfaccia Audio.

Potete scaricare il Manuale Interfaccia Audio dal sito web della ZOOM (www.zoom.co.jp).

Connessioni

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

Uscite

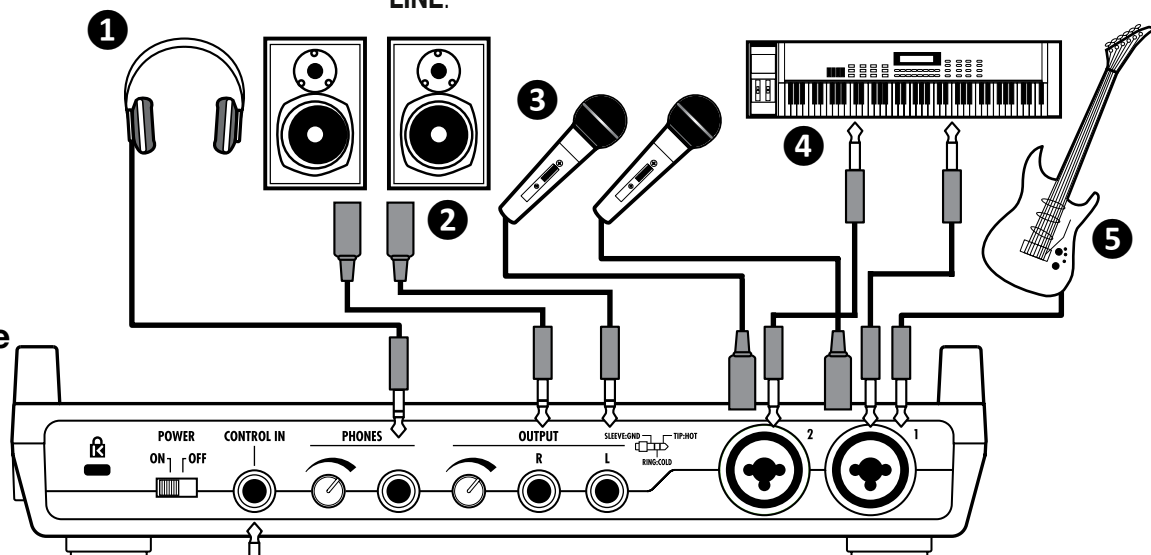
- 1 Cuffie
- 2 Sistemi stereo, diffusori con ampli incorporati, ecc.

Ingressi

Collegate cavi con connettori XLR o ingresso jack (mono/stereo, bilanciato/non bilanciato) ai jack **INPUT**.

- 3 **Microfoni**
 - Collegate un microfono a **INPUT 1** o **2**.
 - Impostate l'interruttore di selezione ingresso su **MIC LINE**.
 - Impostate l'interruttore **PHANTOM** su **ON** per fornire alimentazione phantom a un microfono a condensatore.
- 4 **Apparecchi con uscite stereo**
Usando un synth, un lettore CD o altri apparecchi stereo:
 - Collegate il jack **OUTPUT L** su **INPUT 1** e **R** su **INPUT 2**.
 - Impostate entrambi gli interruttori di selezione ingresso su **MIC LINE**.
- 5 **Chitarra/basso**
Per collegare direttamente una chitarra elettrica o un basso:
 - Collegatevi a **INPUT 1**.
 - Impostate l'interruttore di selezione ingresso 1 su **GUITAR BASS (Hi-Z)**.
- 6 **Microfoni incorporati**
Usate i microfoni incorporati posti a sinistra e destra dell'unità per registrare percussioni o una performance, ad esempio.
 - Impostate entrambi gli interruttori di selezione ingresso (1 sinistra e 2 destra) su **BUILT-IN MIC**.

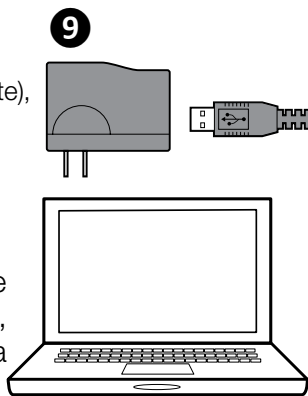
Pannello posteriore



7 INTERRUOTTORE A PEDALE

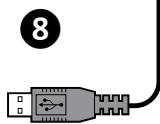
Collegate un interruttore a pedale ZOOM FS01 (disponibile separatamente), e usatelo per avviare/fermare la riproduzione o per il punch-in/out.

9 **Adattatore AC**
Usate solo l'adattatore AC AD-17 di ZOOM, pensato per questa unità.



Pannello di destra

8 **Connessioni porte USB per PC**
Collegandovi a un computer, potete trasferire file audio, ad esempio. Potete anche usare **R8** come interfaccia audio e superficie di controllo per software DAW.



Installazione della card SD

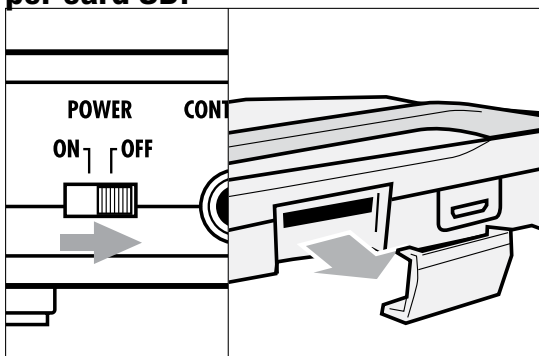
RB salva i dati di registrazione e le impostazioni su card SD.

Per proteggere i vostri dati, spegnete l'unità prima di inserire o togliere la card.

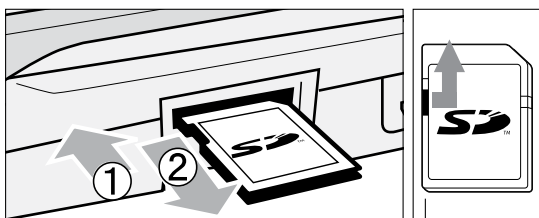
E' necessaria una card SD per registrare.

Commutate su OFF e inserite (uso abituale)

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



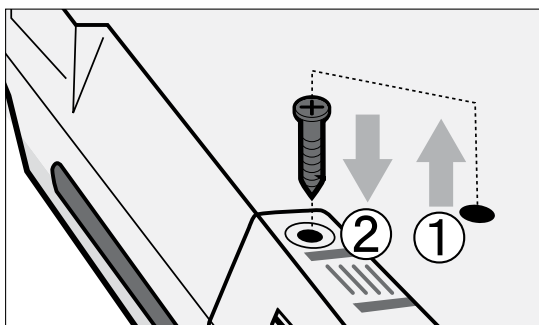
2 **Inserite una card SD con protezione sbloccata nello slot. Per toglierla: spingete prima la card, poi estraete.**



Sbloccate la protezione

Impedire il furto della card SD

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



NOTE

Se volete cambiare la card SD mentre l'unità è su ON, dovete seguire procedure specifiche. (P.110) Inserendo o togliendo una card SD, spegnete sempre l'unità. Fare ciò quando l'unità è accesa potrebbe provocare la perdita di dati di registrazione.

Se non riuscite a inserire la card nello slot, forse la state inserendo nel senso contrario, o alla rovescia. Non forzate la card. Provate ancora orientandola correttamente. Se la forzate a entrare, potreste romperla.

Formattate sempre su **RB** una card SD che è stata usata in precedenza su un computer o una fotocamera digitale, prima di utilizzarla.

Se non è inserita nessuna card SD, il tasto **REC** non funzionerà in Recorder Mode.

Se appare un messaggio

“No Card”: Non è individuata nessuna card SD. Assicuratevi che la card SD sia inserita correttamente

“Card Protected”: la card SD è protetta. 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 trovare informazioni aggiornate sulla compatibilità della card sul sito ZOOM.

<http://www.zoom.co.jp>

Ref:

Cambiare card SD a unità accesa

P.110

Formattare le card SD

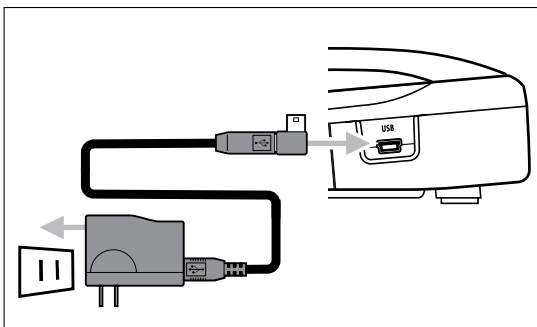
P.111

Accendere l'unità

Usate l'adattatore AC accluso o quattro batterie AA (disponibili separatamente) per accendere l'unità.

Usare alimentazione ordinaria (adattatore AC accluso)

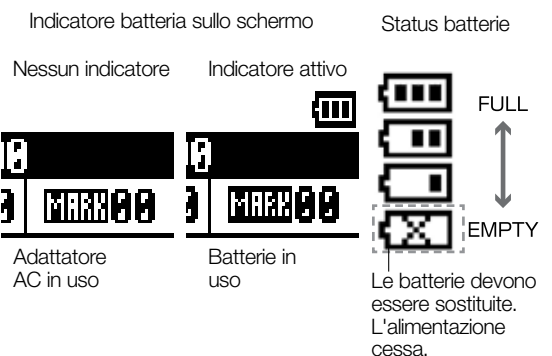
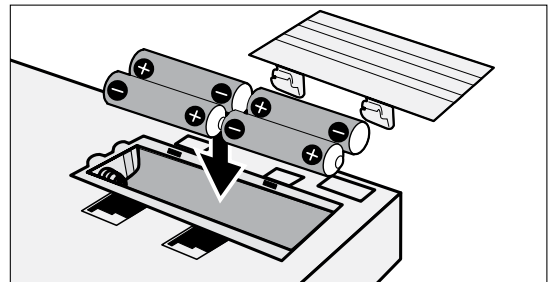
- 1 **Commutate power su OFF, e collegate il cavo USB alla porta USB posta sulla destra dell'unità.**
- 2 **Collegate l'altro capo del cavo USB all'adattatore AC e collegate l'adattatore a una presa di corrente.**



Caution Usate sempre l'adattatore AC accluso (AD-17 di ZOOM), pensato per questa unità. L'uso di qualunque altro adattatore potrebbe danneggiare l'unità.

Usare le batterie

- 1 **Commutate su OFF e aprite il coperchio del comparto batterie, posto sul retro dell'unità.**
- 2 **Installate le batterie e chiudete il coperchio.**



NOTE

- Spegnete sempre l'unità quando aprite o chiudete il coperchio del comparto batterie o collegate/scollegate l'adattatore AC. Compiere queste azioni con l'unità accesa può provocare la perdita di dati di registrazione.
- L'unità può usare batterie alcaline o NiMH. Il tempo di operatività con batterie alcaline è di circa 5.5 ore.
- Sostituite le batterie quando appare il messaggio "Low Battery!". Spegnete immediatamente e installate nuove batterie o collegatevi all'adattatore AC accluso.
- Impostate il tipo di batteria per migliorare la precisione del conteggio della carica residua.

Ref: Impostare il tipo di batteria

P.112

SUGGERIMENTI

Alimentazione tramite USB

- Collegandovi a un computer tramite cavo USB, il computer fornirà l'alimentazione all'unità.

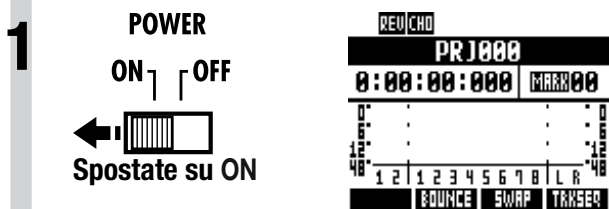
Accendere & spegnere l'unità/Impostare data & ora

Seguite le precauzioni per l'avvio e la chiusura dell'unità.
Seguite le istruzioni per impostare data e ora di file e dati.

Accendere e spegnere l'unità

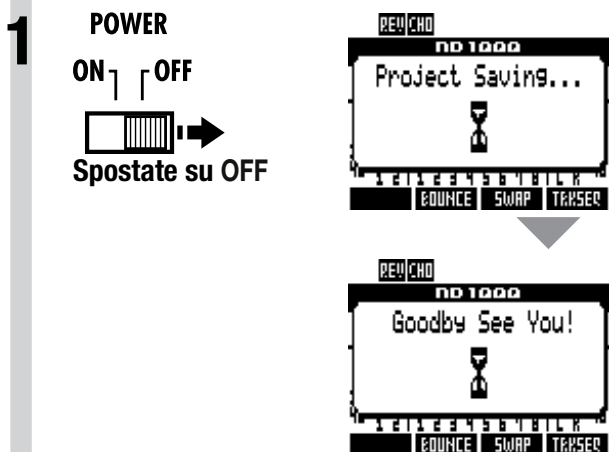
- 1) Assicuratevi che tutte le apparecchiature siano su OFF.
- 2) Verificate i collegamenti di alimentazione, strumenti e sistema monitor (o cuffie).

Commutate su ON per avviare l'unità



- 2 Nell'ordine, commutate su ON gli strumenti connessi e il sistema monitor.

Commutate su OFF per spegnere l'unità



NOTE

- Prima di commutare POWER su ON, abbassate i controlli PHONES e OUTPUT di **RS** e il volume sui monitor e sugli apparecchi collegati.
- Se non arriva alimentazione a **RS** per oltre un minuto, l'impostazione di DATE/TIME sarà riportata al valore di default.

Impostare data e ora TOOL > SYSTEM > DATE/TIME

- 1 Premete
- 2 Selezionate SYSTEM.

Cambia menu

 Premete
- 3 Selezionate DATE/TIME.

Cambia menu

 Premete
- 4 Selezionate le unità di data e tempo e impostatele in ordine.
 YEAR (anno) → MONTH (mese) → DAY (giorno) → (ore) → (minuti) → (secondi)

Cambia unità

 Cambia valore
- 5 Selezionate OK.

Sposta cursore

 Premete

Se appare questo messaggio

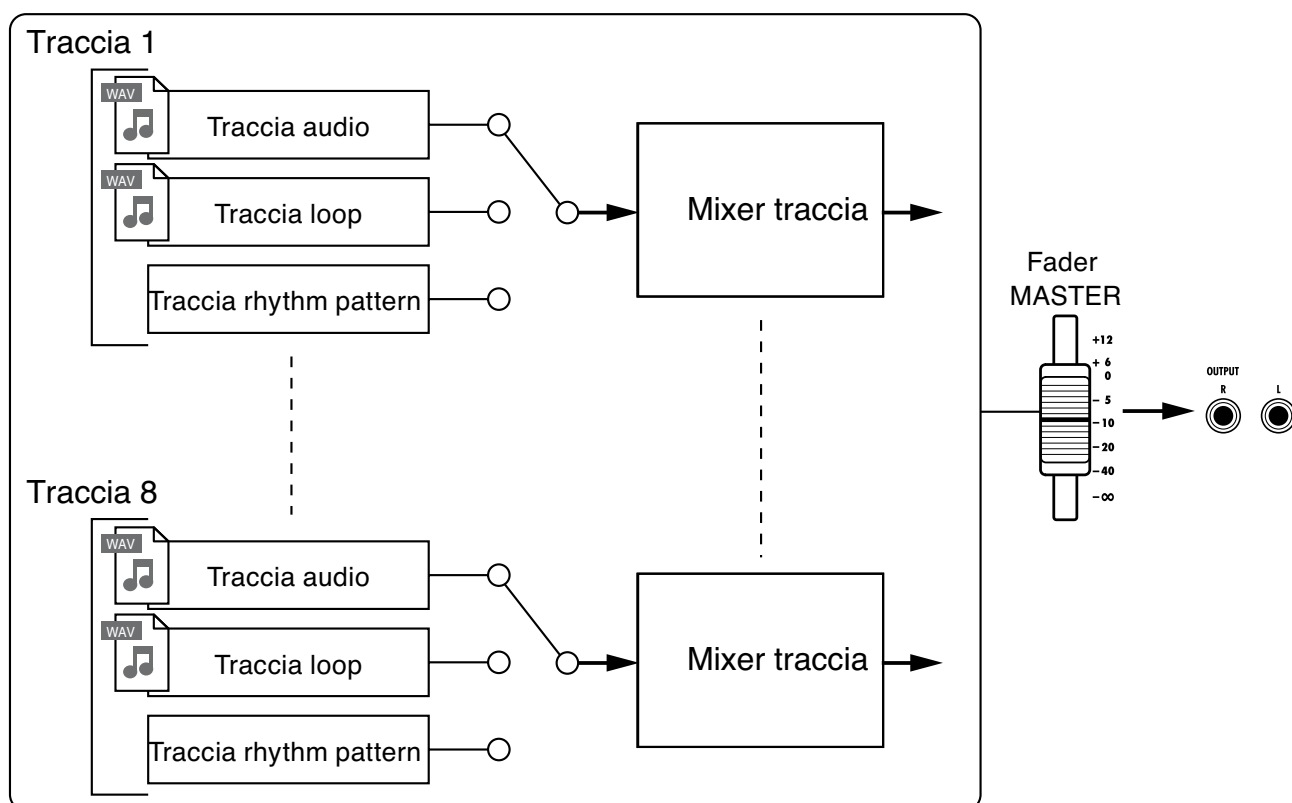
Reset DATE/TIME

- L'impostazione di DATE/TIME è stata riportata al valore di default. Impostate DATE/TIME ancora.

Veduta d'insieme del registratore

RB è un registratore a 8 tracce che può registrare fino a 2 tracce alla volta e riprodurre un massimo di 8 contemporaneamente. Si usano i seguenti tipi di traccia.

Tipo di traccia	Funzione	Riferimento
Traccia audio	Esegue il file audio dall'inizio alla fine.	–
Traccia Loop	Esegue ripetutamente una parte di file audio.	Usate la funzione campionatore (P.60)
Traccia Rhythm pattern	Esegue un rhythm pattern.	Usate la funzione rhythm (P.48)



Tipi di file di registrazione

In base alla traccia di registrazione di destinazione, **RB** crea i seguenti tipi di file audio.

- Traccia mono: file WAV mono
- Traccia stereo link: file WAV stereo

Il formato del file dipende dalle impostazioni del project e di bit length.

Tipi di file di riproduzione

Sia i file WAV mono che stereo possono essere assegnati alle tracce audio e loop di **RB**. (Un file non può essere assegnato a un project, tuttavia, se il suo livello di campionamento è diverso da quello del project.)

Anche i file audio creati con software DAW possono essere eseguiti da **RB**.

Non c'è limite al numero di tracce virtuali. Qualsiasi file audio nello stesso project è assegnabile a una traccia.

Se un file stereo è assegnato a una traccia, si attiva automaticamente lo stereo link.

Ref: Cambiare formato di registrazione

P.97

Prepararsi a registrare

Con **RB** potete gestire ogni brano come "project."

Prima di avviare la registrazione di un nuovo brano, create un project, e regolate l'indicazione di tempo (default: 4/4) e il tempo (default: 120.0) secondo necessità.

Potete anche impostare il metronomo, per usarlo come guida durante la registrazione.

Creare un nuovo project

Create un nuovo project. Potete scegliere di usare le stesse impostazioni del project precedente e impostare il livello di campionamento.

1 PROJECT
 Premete


2 Selezionate NEW.




Cambia menu 

ENTER Premete

3 Selezionate NAME.




Cambia menu 


ENTER Premete

4 Cambiate nome secondo necessità.

NEW PROJECT NAME Sposta il cursore **DELETE** Cancella carattere

PRJ003 

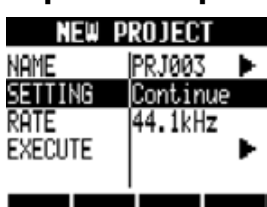
(OK) ENTER (CANCEL) EXIT **INSERT** Inserisce carattere


DELETE INSERT 


Cambia carattere

ENTER Premete

5 Decidete se continuare a usare le impostazioni precedenti o meno.





Cambia menu 




Cambia impostazioni

6 Impostate il livello di campionamento.



Cambia menu 



Cambia impostazioni

7 Selezionate EXECUTE.



Cambia menu 

ENTER Premete

NOTE

- Potete continuare a usare le impostazioni e i valori dell'ultimo project nel nuovo.

Impostazioni eseguite con Continue

Impostazioni BIT LENGTH
 Impostazioni INSERT EFFECT
 Impostazioni SEND RETURN EFFECT
 Impostazioni status di traccia (PLAY/MUTE/REC)
 Impostazioni BOUNCE
 Impostazioni parametro di traccia
 Impostazioni METRONOME

Reset

Le impostazioni di default sono usate per ogni voce.

RATE può essere anche impostato a un livello di campionamento adatto al DVD audio.

RATE: impostazioni livello di campionamento

44.1 kHz	Standard (default)
48.0 kHz	Per DVD audio, ecc.

Su 48 kHz, non si possono usare gli effetti.

Impostare l'indicazione di tempo

Usate il sequencer di traccia per impostare l'indicazione di tempo. Il valore di default è 4/4. Seguite la procedura per passare ad un'altra indicazione di tempo.

1

TRACK



Premete

2

Selezionate TRK SEQ.

Cambia menu



Premete

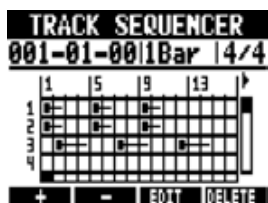
3

Avviate lo step input.



REC

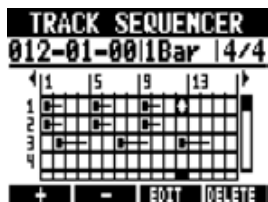
Premete



4

Spostate il cursore sul punto in cui volete indicazione di tempo.

Sposta cursore



REW

Tornate indietro di 1 step



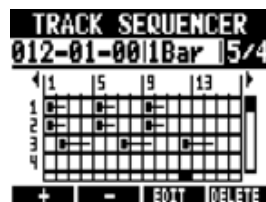
FF

Andate avanti di 1 step

Posizionate il cursore all'inizio del brano per cambiare l'indicazione di tempo per l'intero brano, o sul punto in cui volete cambiarla, all'interno del brano.

5

Spostatevi sull'area dell'indicazione di tempo e cambiate impostazione.



Acceso

Si sposta tra aree

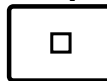


Cambia impostazione

Opzioni indicazione di tempo	
Impostazione	
1/4-8/4	Default: 4/4

6

Completate l'impostazione.



Premete

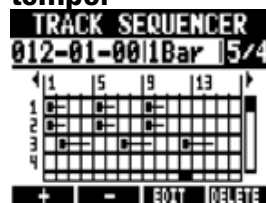
STOP

Cancellate un'indicazione di tempo inserita

1

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

Sposta cursore



REW

Tornate indietro di 1 step



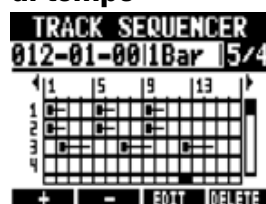
FF

Andate avanti di 1 step

2

Spostatevi sull'area dell'indicazione di tempo

Passa tra le aree




Acceso



3

Premete sotto **DELETE**.

Impostare il tempo

- 1 **TEMPO**
 Premete
 - 2  Ruotate la manopola per cambiare impostazione.
- 0
- TEMPO** Colpite ripetutamente e il tempo medio sarà individuato e impostato.



Gamma impostazione tempo	
40.0-250.0	Default: 120.0

NOTE

- L'impostazione del tempo è salvata per ogni project.

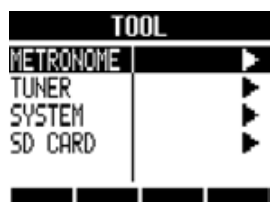
Usare il metronomo

Potete cambiare volume, tono e posizione stereo del metronomo e usare la funzione pre-count. Potete anche impostarlo in modo da farlo sentire solo in cuffia.

1
2
3

TOOL
Premete

Selezionate **METRONOME**.

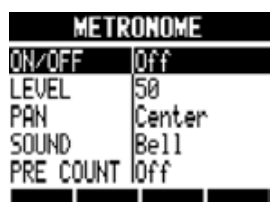


Cambia menu



(ENTER) Premete

Selezionate ogni voce del menu e regolate le impostazioni.



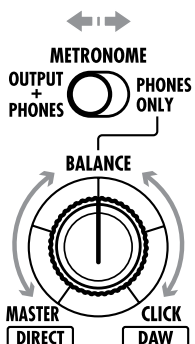
Cambia menu



Cambia impostazione

SUGGERIMENTI

Usate l'interruttore **METRONOME** per cambiare e regolare l'uscita metronomo.



OUTPUT + PHONES

Il suono del metronomo esce dai jack **OUTPUT** e **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** (metronomo)

Le impostazioni del metronomo sono salvate per ogni project. Potete usare il metronomo anche riproducendo la 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	Sia in riproduzione che in registrazione
Off (default)	Nessun suono del metronomo

LEVEL: imposta il volume

Gamma impostazioni	
0-100	Default: 50

PAN: imposta la posizione stereo

Gamma impostazioni	
L100 - R100	Default: Centro

SOUND: Imposta il suono

Impostazioni	
Bell (default)	Click con campana sull'accento
Click	Solo click
Stick	Suono della bacchetta
Cowbell	Campanaccio
Hi-Q	Click synth
Track1 - Track8	Suono TRACK 1-8 (mono)
Track1/2 - Track7/8	Suono TRACK 1/2-7/8 (stereo)

PRE COUNT: imposta la lunghezza del count-in

Impostazioni	
Off	Nessuna (default)
1-8	Abilita il suono durante il pre-count da 1-8 battute.
Special	

NOTE

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

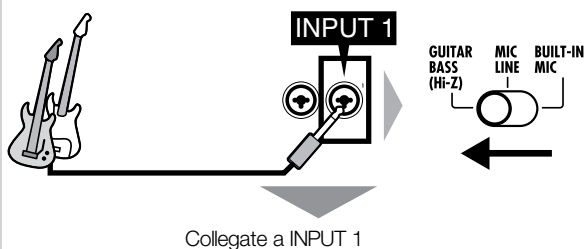
Registrazione la prima traccia

Dopo i preparativi, il registratore è pronto e avvia la registrazione della prima traccia, nel project che avete creato. Collegate uno strumento, registratelo e riproducete la registrazione. Potete applicare vari effetti (insert) durante la registrazione.

Collegare gli strumenti

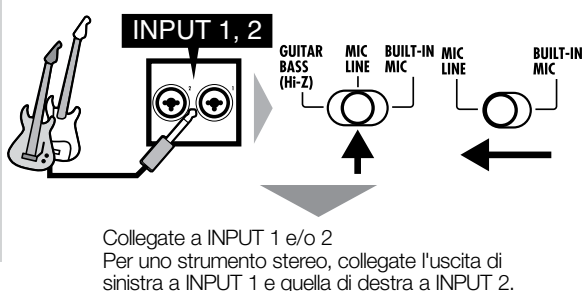
Collegare chitarre

Collegate uno strumento ad alta impedenza a **INPUT 1**, e impostate l'interruttore in ingresso su **GUITAR BASS (Hi-Z)**.



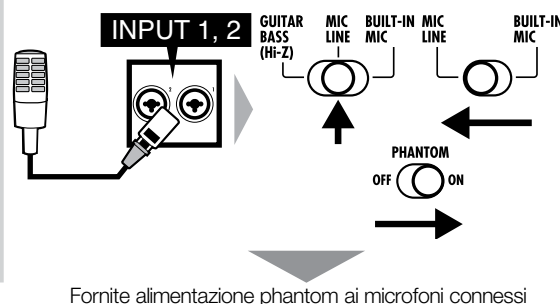
Collegare strumenti a bassa impedenza

Collegate uno strumento a bassa impedenza a **INPUT 1** o **2** e impostate l'interruttore **INPUT** su **MIC LINE**.



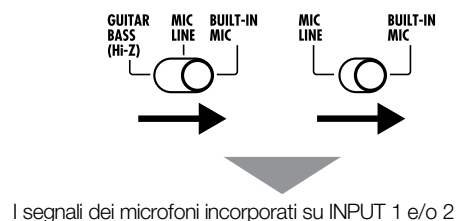
Usare l'alimentazione phantom

Collegate un microfono a un **INPUT (1 o 2)**, e impostate l'interruttore **INPUT** su **MIC LINE**. Poi, commutate l'interruttore **PHANTOM** su **ON**.



Usare i microfoni incorporati

Per usare il microfono incorporato di sinistra impostate l'interruttore 1 su **BUILT-IN MIC**. Per usare quello di destra impostate l'interruttore 2 su **BUILT-IN MIC**.



NOTE

Il tempo di registrazione totale dipende dal formato di registrazione e dalla capacità della card SD/SDHC.

La tabella illustra i tempi in ore e minuti.

Formato di registrazione	Capacità card SD/SDHC					
	1 GB	2 GB	4 GB	8 GB	16 GB	32 GB
16-bit/44.1 kHz	3:07	6:14	12:28	24:56	49:53	99:46
16-bit/48 kHz	2:51	5:43	11:27	22:55	45:50	91:40
24-bit/44.1 kHz	2:04	4:09	8:18	16:37	33:15	66:30
24-bit/48 kHz	1:54	3:49	7:38	15:16	30:33	61:06

- I tempi sono stimati per la registrazione in mono (1 traccia). I tempi si dimezzano per la registrazione in stereo (2 tracce).
- Il tempo massimo di registrazione in continuo, a prescindere dalle tracce in registrazione, è di circa 6 ore per il formato WAV a 16-bit/44.1 kHz e circa 4 ore per il formato WAV a 24-bit/44.1 kHz.

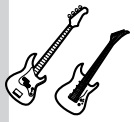
Regolare il gain in ingresso

- 1 Premete l'interruttore INPUT ON/OFF relativo all'ingresso collegato per attivarlo, facendo accendere l'indicatore in rosso.

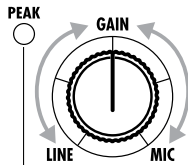


Se rosso, l'ingresso è possibile

- 2 Regolate il GAIN in ingresso.



Fate rumore!



Regolate il gain in ingresso

Regolatelo in modo che non si accenda quando il volume è al massimo

NOTE

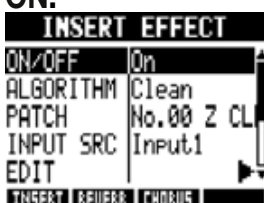
- L'indicatore **PEAK** diventa rosso quando il segnale supera il livello massimo individuabile di 0 dB, andando in clip.
- In caso di clip, il suono registrato risulterà distorto, per cui dovrete abbassare il livello di registrazione.

Usare gli effetti insert

1 **EFFECT**
 Premete

2 Premete sotto **INSERT**

3 Selezionate **ON/OFF** e commutate su **ON**.

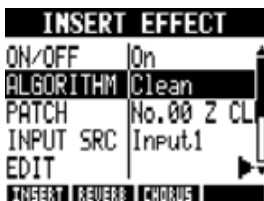


Cambia menu



Cambia impostazione

4 Selezionate un algoritmo e una patch.



Cambia menu



Algoritmo o patch

5 Selezionate **INPUT SRC** e impostate l'ingresso collegato.

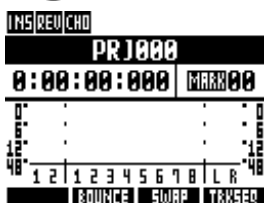


Cambia menu



Impostate la fonte in ingresso

6 Premete per tornare alla schermata principale.



7 Regolate il livello di registrazione.



0 dB

ON/OFF



Applicando un effetto insert, regolate il livello di registrazione in modo che gli indicatori di livello non tocchino il segno 0 dB e in modo quelli dell'interruttore **ON/OFF** della sezione in ingresso non lampeggino (vedi pagina seguente).

NOTE

- Per ulteriori informazioni sugli algoritmi, le patch e gli effetti insert, si veda la "Guida all'uso degli effetti" a P.80.
- Potete anche usare gli effetti insert per il solo monitoraggio, durante la registrazione dei segnali non interessati. (Si veda "Usare gli effetti per il solo monitor" a P.89.)

Regolare il livello di registrazione

1 PAN/EQ
 Premete

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

2 ON/OFF
 Premete relativo a un INPUT per regolarne il livello di registrazione.

INPUT1	
PAN	Center
REV SEND	0
CHO SEND	0
REC LEVEL	100

3 Selezionate REC LEVEL e regolate il livello di registrazione.

INPUT1	
PAN	Center
REV SEND	0
CHO SEND	0
REC LEVEL	100

Cambia menu



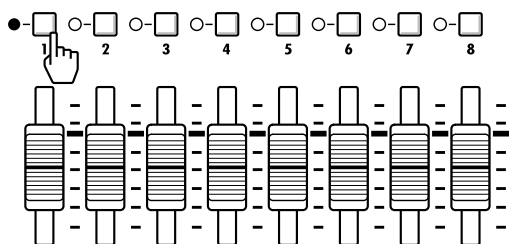
Cambia impostazione

ON/OFF

Impostate il livello di registrazione in modo che l'indicatore dell'interruttore ON/OFF non lampeggi.

Selezionare le tracce per la registrazione

1 Premete il tasto di status relativo alla traccia destinazione di registrazione, fino a farla accendere in rosso.



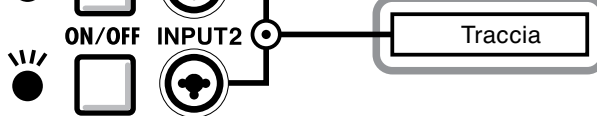
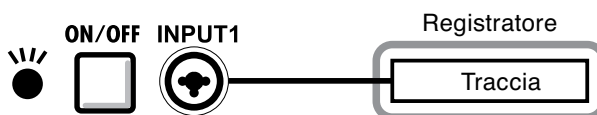
2 Impostate sia i fader MASTER che quelli della traccia in registrazione su 0 dB una volta, poi alzateli per regolare il volume del monitoraggio dello strumento che state registrando.



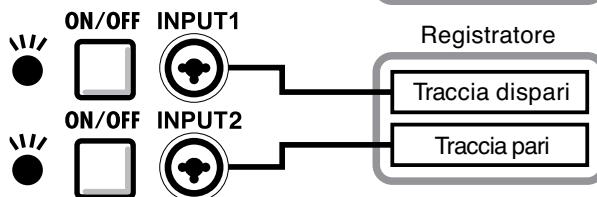
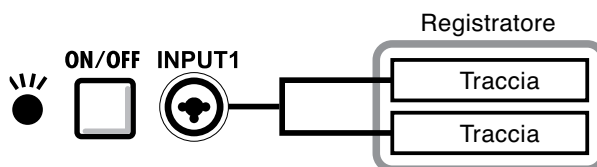
NOTE

● La relazione tra ingressi e tracce è la seguente.

- Se è selezionata una traccia



- Se sono selezionate due tracce/tracce stereo

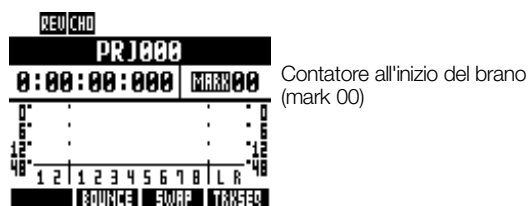


Registrazione

1 Tornate all'inizio del brano (contatore tempo).

Tenete premuti  e  per tornare all'inizio.

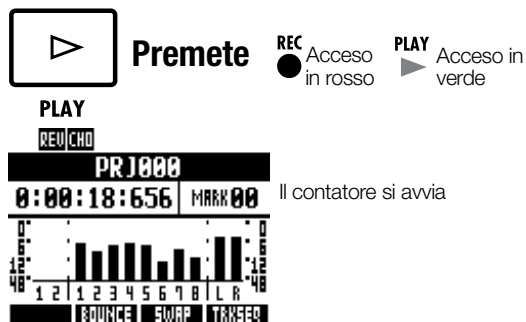
Schermata principale



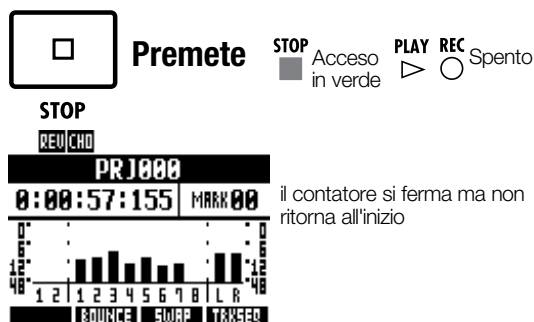
2 Armate la traccia per la registrazione

 Premete  Acceso in rosso

3 Avviate la registrazione.



4 Fermate la registrazione.



Ri-registrare

Per registrare ancora sulla stessa traccia, il file precedentemente registrato sarà sovrascritto. Tuttavia, potete anche usare la funzione **UNDO** per cancellare la registrazione precedente. Inoltre, potete anche tenere il file precedente e registrare la nuova esecuzione in un file separato.

SUGGERIMENTI

- Potete decidere se la nuova registrazione andrà a sovrascrivere le precedenti oppure se queste saranno salvate e sarà creato un nuovo file per la nuova registrazione. (Si veda "Impostare la modalità di registrazione " a P.97.)

Rifare la registrazione precedente (funzioni UNDO e REDO)

Se non siete soddisfatti della performance, o se l'impostazione del livello di registrazione non era corretta, ad esempio, potete usare le funzioni **UNDO** e **REDO** per registrare nuovamente. Usate la funzione **UNDO** per cancellare la registrazione e riportare l'unità alla condizione precedente. Potete usare anche **REDO** per annullare l'operazione **UNDO**.


Premete  sotto **UNDO** per UNDO.

Premete  sotto **REDO** per REDO.




NOTE

- La funzione **UNDO** influisce solo sui dati audio registrati su una traccia.
- **UNDO** può essere usato per tornare indietro di uno step di registrazione. Non è possibile annullare più di uno step.



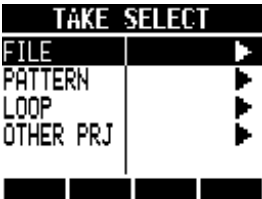
Registrazione su un nuovo file

- 1 **TRACK**
 Premete
- 2 **Selezionate la traccia per la registrazione del nuovo file.**




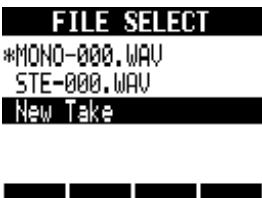
Seleziona la traccia



- 3 **Selezionate TAKE.**





Cambia menu


 **Pre-mete**
- 4 **Selezionate FILE.**


Cambia menu


 **Pre-mete**
- 5 **Selezionate New Take.**



Seleziona il file



 **Pre-mete**

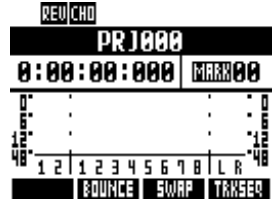




SUGGERIMENTI

- "TAKE" mostra il nome del file. I nomi dei file sono assegnati automaticamente in modo che inizino con "MONO-000.WAV" (per una traccia stereo, "STE-000.WAV") seguiti da "MONO-001.WAV", "MONO-002.WAV" ecc. E' possibile cambiare i nomi dei file secondo necessità. (Si veda "Cambiare nome ai file audio e ai project" a P.94.)

Riprodurre le registrazioni

- 1 **Premete il tasto di status relativo alla traccia destinazione di registrazione, fino a farlo accendere in verde.**


Riprodurre la traccia
Premete 1-2 volte
finché si accende in
verde

Pronto all'esecuzione se
verde
- 2 **Tornate all'inizio del brano.**
Premete REW tenendo premuto anche STOP per tornare all'inizio.

- 3 **Avviate la riproduzione.**
 **Premete**  **Accesso in verde**
- 4 **Fermate la riproduzione.**
 **Premete**  **Accesso in verde**

NOTE

- Se REC MODE è impostato su Overwrite, il file audio registrato sarà sovrascritto sulla traccia. Se tornate all'inizio del brano e registrate, la registrazione precedente sarà sovrascritta, per cui fate attenzione. Quando una traccia è pronta per andare in PLAY, il file su di essa sarà riprodotto.

SUGGERIMENTI

- Potete cambiare file di riproduzione scegliendo un'altra esecuzione. ("Scegliere la riproduzione di registrazione" a P.30.)

Overdubbing

Terminato di "Registrazione la prima traccia," potete registrare (overdubbing) altri strumenti su altre tracce mentre riproducete l'audio già registrato.

Eseguire una traccia già registrata

Premete 1–2 volte il tasto di status corrispondente alla traccia da riprodurre, finché l'indicatore si accende in verde



Premete in corrispondenza della traccia da riprodurre finché si accende in verde

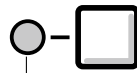
Verde: pronto per la riproduzione

Overdubbing

Dopo aver preparato la traccia già registrata per la riproduzione, seguite le istruzioni di "Registrazione la prima traccia" (P.21) da "Collegare gli strumenti" a "Registrazione" per registrare altre tracce.

Riprodurre tutte le tracce


1 Premete 1–2 volte il tasto di status corrispondente alle tracce da riprodurre, finché l'indicatore si accende in verde.



Premete in corrispondenza delle tracce da riprodurre finché si accendono in verde

Verde: pronto per la riproduzione

2 Tenete premuto  e premete  per tornare all'inizio.

3  **Premete per avviare la riproduzione.**

PLAY
▶ Verde

4  **Premete per fermare la riproduzione.**

STOP
■ Verde

SUGGERIMENTI

- Per registrare su una traccia già registrata, assegnate il file registrato ad un'altra traccia, per svuotare la traccia obiettivo. Fate riferimento a "Cambiare la riproduzione di registrazione" (P.30).
- Potete anche scambiare tracce registrate con tracce da registrare. Fate riferimento a "Commutare due tracce (swap)" on (P.31).
- Per eseguire una nuova registrazione sulla stessa traccia usata per la prima registrazione, dovete eseguire la funzione swap.
- Per registrare su un nuovo file, impostate la traccia su New Take. (Fate riferimento a "Registrazione su un nuovo file" a P.27.)

NOTE

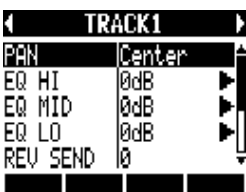
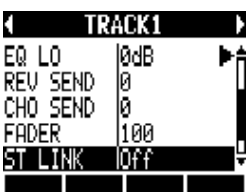
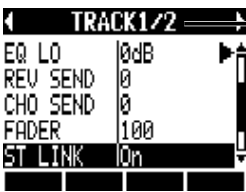
- Spostando file sulle tracce, verificate che le tracce su cui registrare siano su "New Take" in modo che nessun file sia assegnato loro.
- Se un file è assegnato a una traccia, quella registrazione sarà sovrascritta dalla nuova registrazione.
- Quando REC MODE è su Overwrite, il file audio registrato sarà sovrascritto su quella traccia. Se tornate all'inizio del brano e registrate, la registrazione precedente sarà sovrascritta, per cui fate attenzione. Quando una traccia è pronta per la riproduzione, sarà riprodotto il file che si trova su di essa.

Registrazione in stereo (stereo link)

Abilitate la funzione stereo link per gestire due tracce adiacenti (1/2, 3/4, 5/6 e 7/8) come tracce stereo. Quando stereo link è su ON, INPUT 1 e 2 possono essere usate assieme come ingresso stereo e possono essere registrate come traccia stereo; viene creato un file WAV.

Stereo link

PAN/EQ > ST LINK

- 1 **PAN/EQ**
 Premete
- 2 **Selezionate una traccia.**

Seleziona traccia
- 3 **Selezionate ST LINK.**

Cambia menu
- 4 **Selezionate On.**

Le tracce con stereo link appaiono in questo modo
On/Off

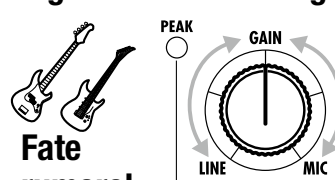


SUGGERIMENTI

- Stereo link cambia impostazione da due tracce mono a una traccia stereo.
- Qualsiasi numero di traccia scegliate, una traccia adiacente a questa sarà linkata. Non è possibile cambiare queste combinazioni.
- Per regolare il volume di una coppia di tracce stereo, usate il fader dispari. Quello pari non ha effetto. Usate il parametro per regolare il bilanciamento di volume relativo.
- File stereo possono essere assegnati a tracce unite da stereo link. Il canale sinistro è inviato alla traccia dispari e quello di destra a quella pari.

NOTE

- Se è attivato uno stereo link su una traccia con un file mono assegnato, quell'assegnazione sarà annullata.

Registrazione stereo

- 1 **ON/OFF**
 Premete gli interruttori ON/OFF di INPUT 1 e 2 per attivarli, accendendoli in rosso.
- 2 **Regolate il GAIN in ingresso.**

Regolate il gain in ingresso
Regolate in modo che non si accenda a volume d'ingresso massimo
- 3 **Premete 1-2 volte un tasto di status relativo alle tracce linkate fino a far accendere in rosso entrambi gli indicatori.**

Rosso: pronto a registrare
- 4 **Impostate il fader MASTER e quello della traccia in registrazione su 0 dB e usateli per regolare il livello di monitoraggio dello strumento in registrazione.**

- 5 **Seguite le procedure della sezione "Registrazione" (P.26) di "Registrazione la prima traccia" per registrare.**
 - Il canale di sinistra è registrato sulla traccia dispari e quello di destra sulla pari.

Cambiare la riproduzione di registrazione

Potete assegnare liberamente file audio alle tracce.

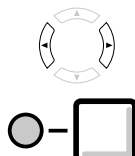
Registrando varie prove di voci, assolo di chitarra e altre parti in file diversi, potete poi selezionare e usare le migliori (come se usaste delle tracce virtuali).

1 TRACK
 Premete

2 Selezionate la traccia da assegnare.



Seleziona traccia



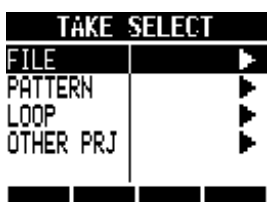
3 Selezionate TAKE.



Cambia menu



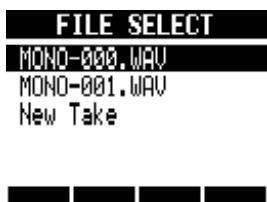
4 Per un file audio, selezionate FILE.



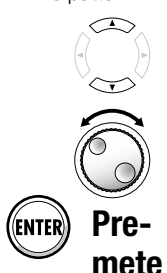
Cambia menu



5 Selezionate il file audio.



Seleziona file o pattern



NOTE

- Se assegnate un file stereo a una traccia mono, si attiva lo stereo link automaticamente. Ad esempio, se file mono sono assegnati alle tracce 1 e 2, il file stereo sarà assegnato alla traccia 1 e il file mono sulla traccia 2 sarà disassegnato.
- Se assegnate un file mono a una traccia stereo, lo stereo link sarà disattivato automaticamente.

SUGGERIMENTI

- Potete anche eseguire il file audio selezionato.



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

Commutare due tracce (swap)

Usate la funzione swap per scambiare due tracce, compresi i loro file assegnati, i dati di sequenza di traccia e tutte le informazioni relative ai parametri di traccia.

1 Premete  sotto **SWAP**.



2 Selezionate la prima traccia da scambiare

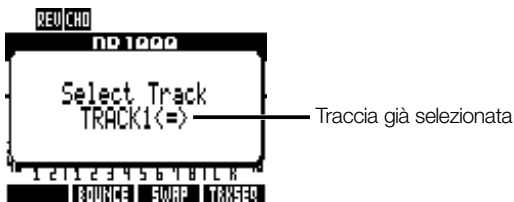


Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce selezionabili. Premete il tasto di status della traccia da scambiare.



Selezionabile: lampeggia in arancio
Selezionata: accesa in arancio

3 Selezionate la seconda traccia da scambiare.

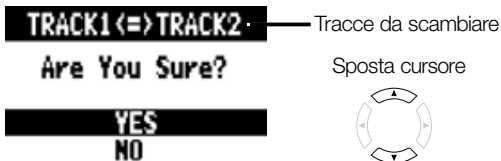


Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce selezionabili. Premete il tasto di status relativo alla traccia da scambiare.



Selezionabile: lampeggia in arancio
Selezionata: accesa in arancio

4 Scambiate le tracce.



 Premete

Registrazione ancora parte di un brano (punch-in/out)

Le funzioni di punch-in/punch-out consentono di ri-registrare una singola porzione di file registrato. Il punto in cui l'unità passa dalla riproduzione alla registrazione è il "punch-in" mentre quello in cui l'unità passa dalla registrazione alla riproduzione è il "punch-out."

RS consente sia il punch-in/out manuale, usando i tasti del pannello frontale o un interruttore a pedale FS01 di ZOOM (disponibile separatamente) sia il punch-in/out automatico, in cui voi designate in precedenza i punti di punch-in/out.














Punch in/out manuale

Potete eseguire manualmente il punch-in/out. In riproduzione, premete il tasto REC per avviare la ri-registrazione da quel punto.

Preparare la traccia su cui eseguire il punch-in/out

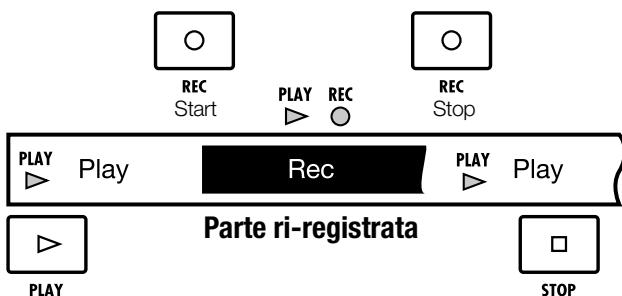
- 1  Alzate il fader della traccia che volete ri-registrare.
- 2  Premete 1-2 volte il tasto di status finché si accende in rosso.
Rosso: pronto a registrare
- 3  Regolate il livello di registrazione e il GAIN, in modo che sia uguale alla parte già registrata.

Ri-registrare il punch-in/out

- 4  Posionatevi prima del punto di punch-in.
- 5  Premete PLAY per avviare la riproduzione.  Acceso
- 6  Suonate (non registrate)
- 7  Premete REC per eseguire il punch-in e iniziare a registrare.  Acceso  Acceso
- 8  Suonate (registrate)
- 9  Premete REC per eseguire il punch-out, fermare la registrazione e avviare la riproduzione.  Acceso  Spento
- 10  Premete per fermare la riproduzione (e la registrazione, se non ancora fermata).  Spento

NOTE

- Il punch-in/out sovrascrive la registrazione sulla traccia.
- Se la traccia è su **New Take**, essa sarà muta prima del punto di punch-in e dopo il punch-out.
- Se REC MODE è su **Always New**, sarà registrato un nuovo file.
- Usate il tasto morbido UNDO per annullare la ri-registrazione.

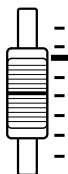


Punch-in/out automatico

Se il punch-in/out manuale risulta difficile, potete impostare i punti in precedenza ed eseguire la funzione di punch-in/out automaticamente.

Preparare la traccia su cui eseguire il punch-in/out

1 Alzate il fader della traccia che volete ri-registrare.

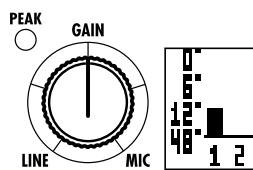


2 Premete 1-2 volte il tasto di status finché si accende in rosso.



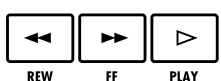
Rosso: pronto a registrare

3 Regolate il livello di registrazione e il GAIN, in modo che sia uguale alla parte già registrata.

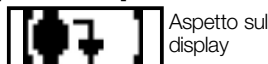


Impostare i punti di punch-in/out

4 Individuate il punto iniziale (punch-in).

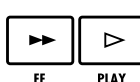


5 Premete per impostare il punto di punch-in.



Aspetto sul display

6 Individuate il punto finale (punch-out).



7 Premete per impostare il punto di punch-out.



Aspetto sul display

NOTE

- Una volta impostati i punti di punch-in/out automatico, non è possibile cambiarli. Prima dovete cancellarli, se volete impostarne di nuovi.
- Se REC MODE è su Always New, sarà registrato un nuovo file.

Prove

1 Posizionatevi prima del punto di punch-in.

2 Premete per avviare la riproduzione

Passato il punto di punch-in, la traccia va in mute automaticamente. Acceso



Suonate (non registrate)

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

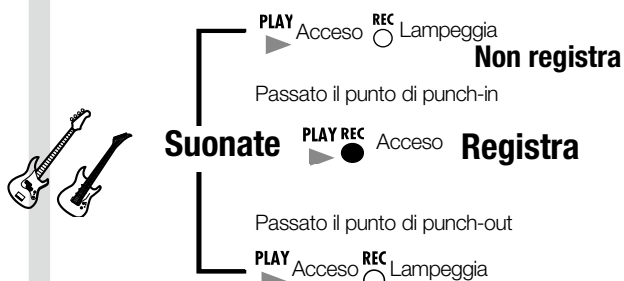
3 Premete per fermare la riproduzione.

Spento

Ri-registrare con punch-in e punch-out

8 Posizionatevi prima del punto di punch-out.

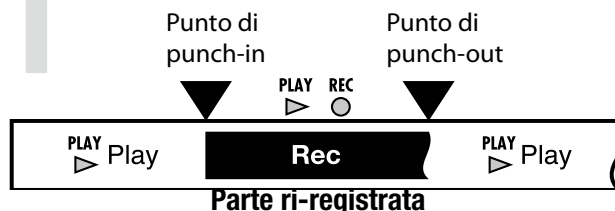
9 + Premete REC e PLAY per avviare la registrazione.



10 Premete per fermare la riproduzione (e la registrazione, se non ancora fermata).

Annullare il punch-in/out

11 Premete
 Gli indicatori scompaiono dal display




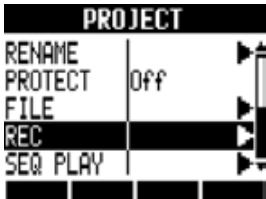



Combinare tracce multiple in 1-2 tracce (bounce)

Usate la funzione Bounce per mixare e registrare tracce multiple come 1-2 tracce. Quest'operazione è detta anche "registrazione a ping-pong."



Impostazioni della traccia destinazione del bounce

PROJECT > REC > BOUNCE TR

Partendo dalla schermata principale



- 1  Premete
- 2 **Selezionate REC.**
 Cambia menu
 Premete
- 3 **Selezionate BOUNCE TR.**
 Cambia menu


Per includere la traccia destinazione del bounce

- 4 **Selezionate Play.**
 Cambia impostazione

- 5 **Torna all'inizio del project.**

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

Bounce (preparativi)

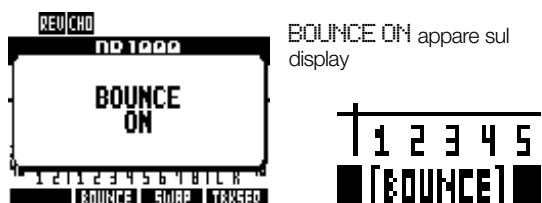
- 1 **Selezionate le tracce sorgente del bounce (impostate ogni traccia per la riproduzione).**
 Premete 1-2 volte finché l'indicatore si accende in verde
 Verde: pronto per la riproduzione
- 2 **Selezionate la traccia (le tracce) destinazione del bounce.**
 Premete 1-2 volte finché l'indicatore si accende in rosso
 Rosso: pronto a registrare

SUGGERIMENTI

- L'operazione del bounce crea un nuovo file all'interno dello stesso project.
- Se impostate come destinazione del bounce una traccia mono, i segnali registrati sono mixati in mono. Se impostate una coppia di tracce in stereo link, i segnali registrati saranno mixati in stereo.
- Potete anche inserire segnali in ingresso dai jack INPUT durante il bounce.
- Per informazioni su come regolare i suoni e usare gli effetti durante il bounce, fate riferimento a "Mixare" a P.40.

Bounce (esecuzione)

3 Premete  sotto **BOUNCE**.




BOUNCE ON appare sul display

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

4 Tenete premuto  e  per tornare all'inizio.

5  +  Premete per avviare la registrazione.

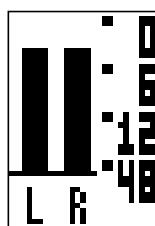
REC Acceso in rosso
PLAY Acceso in verde

6  Premete per fermare la riproduzione.

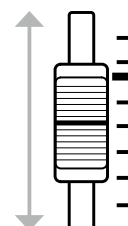
Regolare il bilanciamento del mix (audizione)

1  Premete per avviare la riproduzione.

2 Regolate il bilanciamento del mix, compreso volume, pan ed EQ, per ogni traccia.



Assicuratevi che gli indicatori di livello MASTER non raggiungano 0 dB



3  Premete per fermare la riproduzione.

Riprodurre la traccia dopo il bounce

1 Abilitate la riproduzione delle tracce destinazione del bounce.

 Premete 1-2 volte finché l'indicatore si accende in verde


Verde: pronto per la riproduzione

2 Disabilitate la riproduzione delle tracce sorgente del bounce

 Premete i tasti di status 1-2 volte fino a farli spegnere

Spento: in mute

3 Tenete premuto  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 in stereo su due tracce mono, il pan della traccia dispari sarà impostato su L100, e quello della pari su R100.

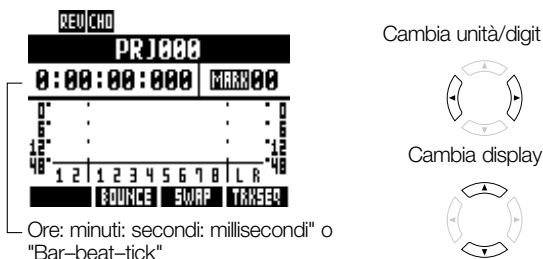
Spostarsi su un punto del brano (locate)

Il contatore sul display può essere usato per spostarsi (locate) sul tempo desiderato in ore: minuti: secondi: millisecondi o bar-beat-tick (1/48 battuta). Potete anche impostare marker in un project per spostarvi su di essi facilmente.

Usare il contatore per posizionarsi

Per preparare, fermare il registratore, selezionare il project e partire dalla schermata principale.

1 Selezionate ora: minuti: secondi o bar-beat-tick.



Ore: minuti: secondi: millisecondi" o "Bar-beat-tick"

2 Cambiate i valori.

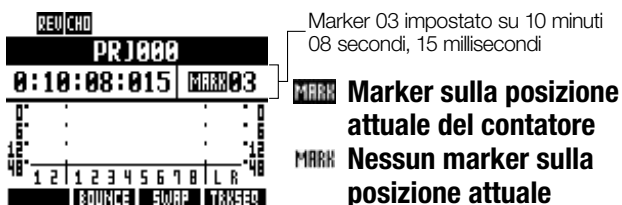


NOTE

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

SUGGERIMENTI

- Dopo il punto 2, potete avviare la riproduzione dalla posizione impostata sul contatore.
- Display icona marker
- Il marker zero **MARK00** è sempre su 0 (inizio del project) e non può essere cambiato.

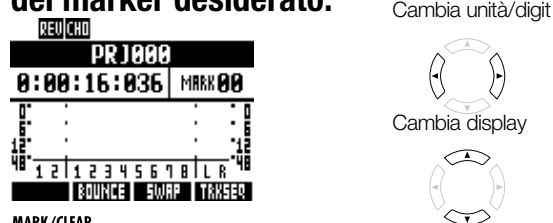


- Se aggiungete un marker prima dell'esistente, tutti i marker successivi saranno rinumerati in ordine.
- Un project può avere un massimo di 100 marker, incluso il marker zero.

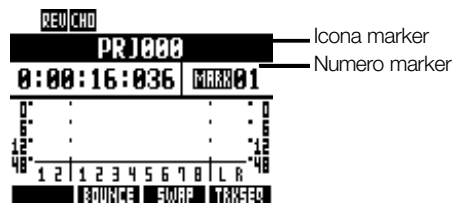
Aggiungere marker

Aggiungete un marker usando il contatore

1 Partite dalla schermata principale. Impostate il contatore sulla posizione del marker desiderato.



2 Premete

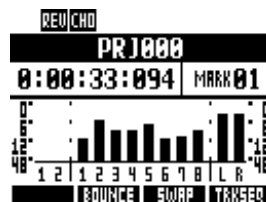


Aggiungere un marker durante la registrazione/riproduzione

1 Avviate la registrazione o la riproduzione



2 Premete



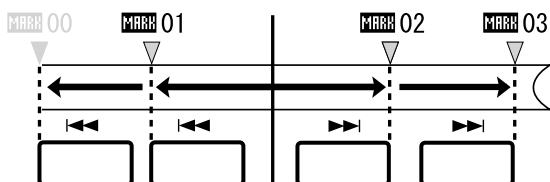
Posizionarsi sul punto di un marker

Usate i tasti per spostarvi tra i marker

1 Premete e per impostare il marker desiderato.

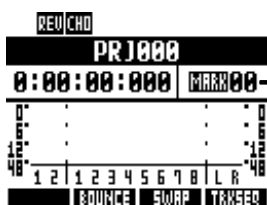


Project



Usate la MANOPOLA per muovervi tra i marker in ordine

1 Selezionate MARK.

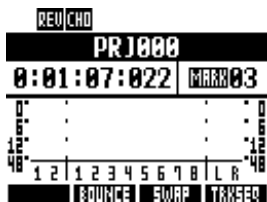


Cambia unità/digit

Lampeggia



2 Selezionate il numero di marker.

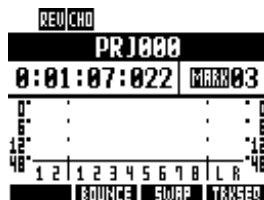


Cambia numero



Cancellare i marker

1 Premete e per impostare il marker desiderato.



Icona marker illuminata

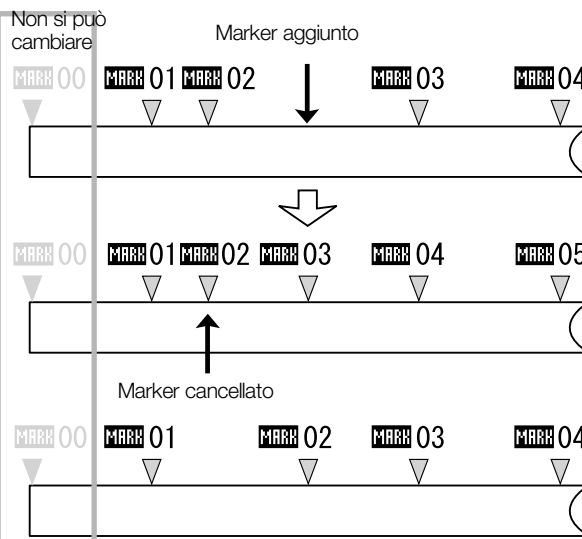
2 MARK/CLEAR Premete



Il marker evidenziato è cancellato e appare il marker precedente.

NOTE



- Un marker cancellato non può essere recuperato.
- Il marker iniziale **MARK00** non può essere cancellato.
- Premete il tasto **MARK/CLEAR** quando l'icona del marker è illuminata per cancellare quel marker. Premete **MARK/CLEAR** quando l'icona non è illuminata per impostare un nuovo marker in quel punto.
- Quando sono aggiunti o cancellati dei marker posti tra altri, tutti i marker sono automaticamente ri-numerati in ordine.





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

Potete impostare un punto d'inizio (A) e uno finale (B) in un project e ripetere la riproduzione della porzione di brano compresa fra essi.


Impostare i punti A-B

- 1**  **Posizionatevi sul punto iniziale.**
- 2**  **Premete**
 Aspetto sul display
- 3**  **Posizionatevi sul punto finale.**
- 4**  **Premete**
 Aspetto sul display

Usare A-B repeat per la riproduzione in loop

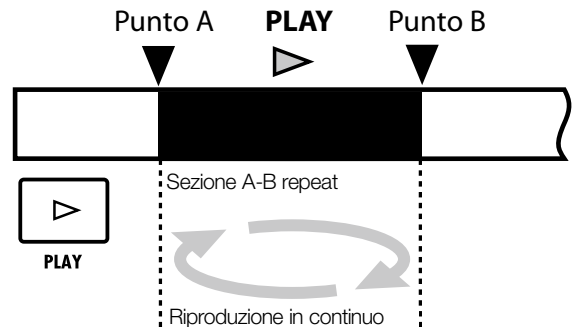
- 5**  **Premete per avviare la riproduzione.**
- 6**  **Premete per fermare la riproduzione.**

Annullare A-B repeat e cancellare i punti

- 7**  **Premete per annullare**
 Gli indicatori scompaiono dal display

SUGGERIMENTI

- Quando la riproduzione raggiunge il punto B, torna automaticamente al punto A e continua a riprodurre.
- Mentre appare l'icona **A-B REPEAT**, la riproduzione si ripete in continuo.
- Queste impostazioni possono essere eseguite sia durante la riproduzione sia a unità ferma.
- Se impostate il punto B prima del punto A, la riproduzione in continuo si effettuerà dal punto B al punto A.
- Per cambiare le impostazioni, premete una volta il tasto **A-B REPEAT** per annullarle poi seguite le procedure per impostarne di nuove.



Mixaggio

RB ha due mixer incorporati. I segnali in ingresso sono inviati all'ingresso mixer, e i segnali della traccia in riproduzione sono inviati al mixer di traccia.

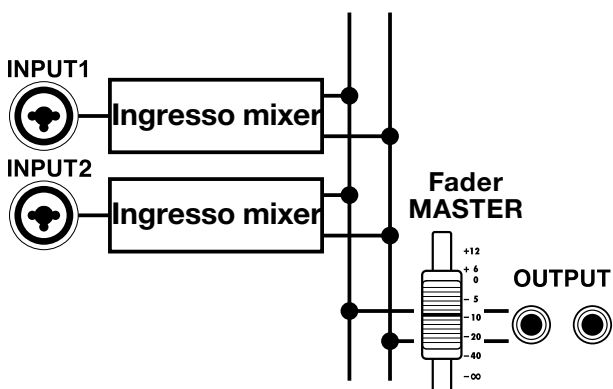
Usando il mixer incorporato, potete regolare volume e pan per ogni segnale e traccia in ingresso, così come potete usare un equalizzatore parametrico a 3-bande sulle tracce.

Ingresso mixer

Questo mixer regola il gain in ingresso di ogni segnale in ingresso, tramite un jack **INPUT**, e invia ogni segnale singolo o mixato, a una traccia del registratore.

Potete controllare i seguenti parametri **INPUT** e monitorare fino a 8 tracce in riproduzione allo stesso tempo.

- Pan del segnale in ingresso (**PAN**)
- Livelli dell'effetto send-return (**REV SEND**, **CHO SEND**)
- Livello di registrazione del segnale in ingresso (**REC LEVEL**)



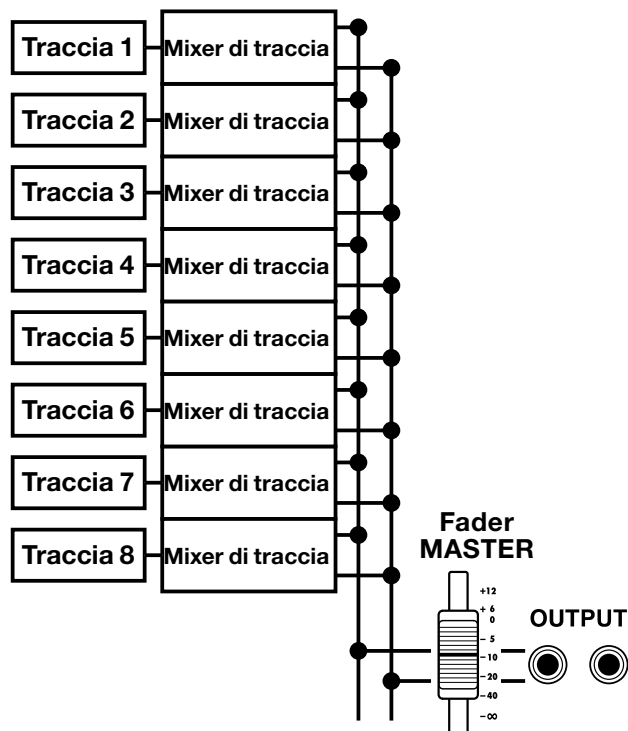
Mixer di traccia

Questo mixer mixa in stereo i segnali in uscita dalle tracce del registratore.

Usate i fader per regolare il volume. Potete anche regolare il pan e l'equalizzatore, ad esempio, per ogni traccia.

Potete controllare i seguenti tipi di parametro col mixer di traccia.

- Volume di traccia (**FADER**)
- pan di traccia (**PAN**)
- Equalizzatore (**EQ HI**, **EQ MID**, **EQ LO**) (EQ non può essere regolato per le tracce rhythm pattern)
- Livelli effetto send-return (**REV SEND**, **CHO SEND**)
- impostazioni di stereo link (per tracce audio mono)
- Fase di traccia (**INVERT**) (la fase delle tracce rhythm pattern non può essere regolata)

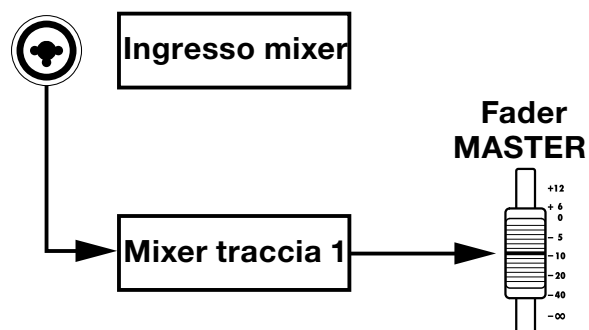


Segnali in ingresso e mixer

Se è impostata la traccia destinazione di registrazione

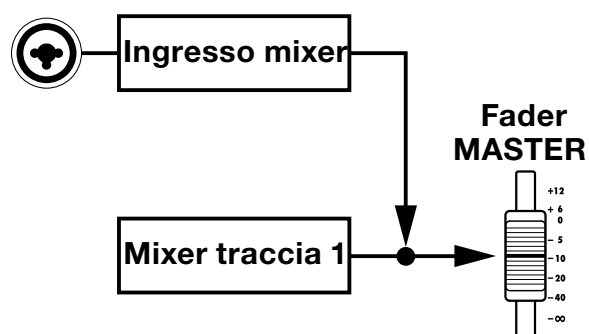
Quando la traccia destinazione della registrazione è impostata, il segnale in ingresso non passa dall'ingresso mixer. Invece, dopo essere passato da REC LEVEL, il segnale passa dal mixer di traccia e va in uscita.

Esempio: traccia 1 selezionata



Se non è impostata la traccia destinazione di registrazione

Quando la traccia destinazione della registrazione non è impostata, il segnale in ingresso passa dall'ingresso mixer e va in uscita.

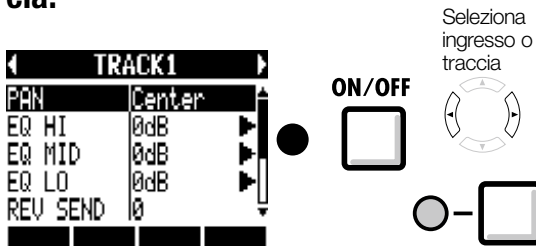


Impostare il livello della traccia, EQ e pan

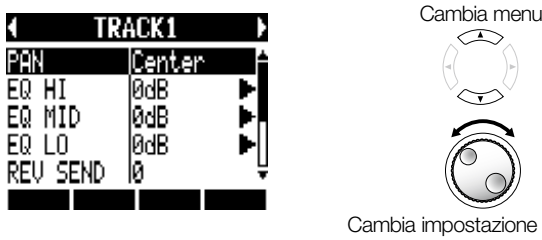
Usate l'ingresso mixer e il mixer di traccia per impostare i parametri di traccia che, ad esempio, regolano pan e livelli di mandata dell'effetto per ogni traccia. Qui vi spieghiamo come regolare i parametri di traccia.

1 **PAN/EQ**
 Premete

2 **Selezionate un ingresso o una traccia.**



3 **Selezionate una voce dal menu con la sua impostazione.**



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



Premete

5 **Selezionate ogni voce e cambiate impostazione**



NOTE

- A eccezione delle impostazioni di fase (INVERT), i canali di destra e sinistra delle tracce stereo condividono entrambi gli stessi valori di parametro.
- Le impostazioni sono salvate separatamente per ogni project.
- L'unica impostazione della traccia MASTER è il volume (livello FADER).
- Le tracce rhythm pattern non hanno impostazioni di EQ HI, EQ MID, EQ LO, ST LINK o INVERT.

I parametri impostabili per ogni tipo di traccia sono i seguenti.

tracce mono: 1-8
Tracce stereo: 1/2-7/8

Display	Parametro	Gamma impostazioni (valore default)	Spiegazione	Tracce mono	Tracce stereo	Traccia master
PAN	PAN	L100~R100 (Centro)	Regola il PAN della traccia. Per le tracce stereo regola il bilanciamento di volume tra canale destro e sinistro.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
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.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	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.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	500Hz~18kHz (8.0kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle alte frequenze. Questo parametro appare solo se EQ HI è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
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.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	40Hz~18kHz (1.0kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle medie frequenze. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Q	0.1~2.0 (0.5)	Regola l'ampiezza della banda di frequenza media interessata. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
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.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	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.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	40Hz~1.6kHz (125Hz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle basse frequenze. Questo parametro appare solo se EQ LO è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Livelli di mandata effetto						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0~100 (0)	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto reverb.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0~100 (0)	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto chorus/delay.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
FADER	FADER	0~127 (100)	Regola il volume attuale.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ST LINK	STEREO LINK	On/Off (Off)	Attiva/disattiva l'impostazione della funzione di stereo link che fonde due tracce mono assieme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
INVERT	INVERT	On/Off (Off)	Determina se la fase di 1 traccia è invertita o no. Off: fase normale, On: fase invertita.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

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 su ON, il parametro INVERT appare come INVERT L per la traccia dispari, e come INVERT R per la traccia pari.

Applicare effetti send-return

Gli effetti send-return, che sono gestiti internamente dai mixer, possono essere assegnati ai segnali in ingresso o alla traccia. Potete regolare i livelli dell'effetto send-return per ogni ingresso e traccia, usando i loro livelli di mandata, che impostano la quantità di segnale inviata all'effetto.

Vi spieghiamo ora come selezionare la patch dell'effetto send-return e regolare la quantità applicata a ogni traccia.


Selezionare un effetto e una patch


- 1 **EFFECT**
 Premete

- 2 Premete sotto **REVERB**.
 0
 Premete sotto **CHORUS**.

- 3 **Selezionate ON/OFF e impostate su ON.**


SEND REVERB	
ON/OFF	On
PATCH	No.00 Tish
EDIT	
SAVE	
RENAME	
REVERB REVERB CHORUS	


Cambia menu 

Cambia impostazione 

Selezionate PATCH e scegliete la patch.

SEND REVERB	
ON/OFF	On
PATCH	No.01 Brst
EDIT	
SAVE	
RENAME	
REVERB REVERB CHORUS	

Cambia menu 


Cambia patch 


Regolare i livelli dell'effetto send-return per ogni traccia

- 1 **PAN/EQ**
 Premete

- 2 **Selezionate un ingresso o una traccia.**


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


Seleziona ingresso o traccia 

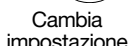
ON/OFF 

- 3 **Selezionate REV SEND o CHO SEND e regolate l'impostazione.**

TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0
ON/OFF	

Cambia menu 

Cambia impostazione 

Cambia impostazione 

Usare effetti insert sulle tracce

Potete usare un effetto insert sulle tracce già registrate.

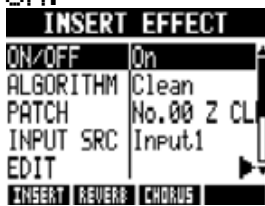
1 EFFECT Premete



Accedere alle impostazioni effetto

Premete sotto **EFFECT** per accedere all'effetto insert

2 Selezionate ON/OFF e impostate su On.



Cambia menu



Cambia impostazione

3 Selezionate INPUT SRC e impostate la traccia.



Cambia menu



Cambia fonte in ingresso

4 Selezionate PATCH e impostatela.



Cambia menu



Cambia patch

Potete selezionare la patch durante la riproduzione, per sentire l'effetto.



PLAY



STOP

5



Premete

Display	Sorgente segnale
Input1, Input2	Un ingresso
Input1/2	Entrambi gli ingressi
Track1-Track8	Uscita di una traccia mono
Track1/2-Track7/8	Uscita di una traccia stereo o due mono
Master	Segnale prima del fader MASTER

Applicare effetti master

Usate un effetto master come effetto insert per processare il segnale stereo finale eseguendo il mix down sulla traccia master.

Selezionate un algoritmo MASTERING per applicare l'effetto al segnale prima del fader MASTER.

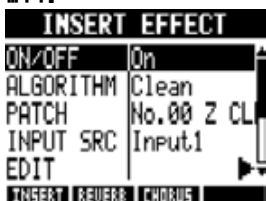
Inserire un effetto insert prima del fader MASTER

1 **EFFECT**
Premete 

Accedere alle impostazioni effetto

Premete  sotto **EFFECT** per accedere all'effetto insert

2 Selezionate ON/OFF e impostate su ON.



Cambia menu



Cambia impostazione

3 Selezionate ALGORITHM e impostate su Mastering.



Cambia menu



Cambia impostazione

4 Selezionate INPUT SRC e impostate su Master.



Cambia menu



Cambia impostazione

5 Selezionate PATCH e impostatela.

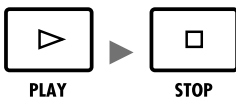


Cambia menu



Cambia impostazione

Potete selezionare la patch durante la riproduzione, per sentire l'effetto.



6  Premete

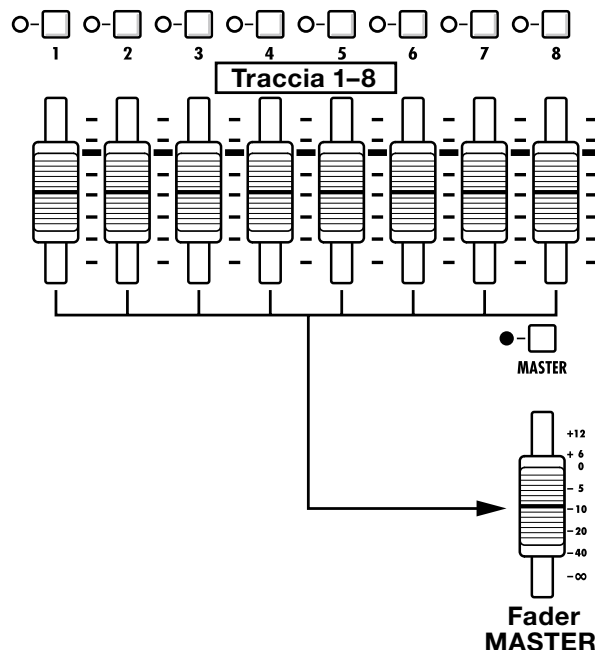
NOTE

- Quando l'effetto insert è applicato preventivamente prima del fader MASTER, questo effetto insert non potrà essere applicato ad altre tracce, sia in registrazione che in riproduzione.
- Al punto 5, e si verifica distorsione applicando l'effetto master al segnale, controllate il suono delle tracce in riproduzione e abbassate e regolate nuovamente 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 di inserimento passa all'ingresso 1.

SUGGERIMENTI

- Usate un algoritmo MASTERING per processare il mix del segnale stereo finale.

Flusso del segnale di registrazione della traccia master



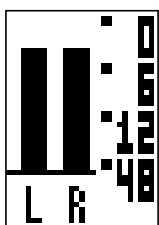
Mix down su traccia master

Registrate il mix stereo "finale" sulla traccia MASTER, specificatamente per il mix down. I segnali sono inviati alla traccia master dopo essere passati dal fader MASTER.

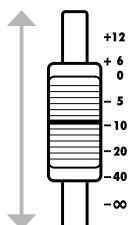
Registrare sulla traccia MASTER

Preparativi: regolare i livelli di segnale

- 1 Premete  e  contemporaneamente per tornare all'inizio.
Premete  per avviare la riproduzione. Regolate il bilanciamento delle tracce durante la riproduzione
- 2 Regolate il livello di segnale che passa dal fader master.








Assicuratevi che l'indicatore di livello non raggiunga 0 dB



- 3 Premete per fermare la riproduzione. 





Registrare sulla traccia master

- 4 Premete 1-2- volte il tasto di status MASTER fino a far accendere l'indicatore in rosso. Rosso: pronto a registrare
- 5 Premete  e  per tornare all'inizio.
- 6 Premete per avviare la registrazione.  + 
- 7 Premete per fermare la riproduzione. 

NOTE

- Pan, bilanciamento, effetti insert e send-return di ogni traccia influiscono sui segnali inviati alla traccia MASTER.

Eeguire la traccia master


- 1 Premete 1-2- volte il tasto di status MASTER fino a far accendere l'indicatore in verde. Verde: pronto per la riproduzione
Così facendo tutte le altre tracce passano in mute e si disabilitano tutti gli effetti.
- 2 Premete  e  per tornare all'inizio.
Premete  per avviare la riproduzione.
- 3 Premete per fermare la riproduzione. 

Disabilitare la riproduzione della traccia MASTER

- 4 Premete 1-2- volte il tasto di status MASTER fino a far spegnere l'indicatore. Spento: disabilitato
Le altre tracce escono dal mute e le luci di status corrispondenti tornano alla condizione precedente.

SUGGERIMENTI

- Ogni project può avere una sola traccia MASTER attiva per volta.
- Potete assegnare un file già registrato alla traccia MASTER.
- Anche se eseguite il mix down da metà brano, sarà sempre registrato un nuovo file.
- I segnali che passano dal fader MASTER sono gli stessi che vengono inviati dai jack OUTPUT.
- Questa operazione può essere annullata premendo il tasto morbido UNDO.
- Il mix stereo finale registrato sulla traccia master è salvato come file WAV. Questo file può essere salvato su computer e, con un software di scrittura su disco, può essere, ad esempio, portato su CD. (Vd. "Scambiare dati col computer (lettore di card)" a P.103.)

 Ref.: Riproduzione in sequenza di project (sequence play)

P.98

Veduta d'insieme delle funzioni rhythm

Con **RS**, potete eseguire parti ritmiche usando i suoni drum incorporati.

I rhythm pattern sono assegnabili alle tracce, e potete ripetere pattern semplici al posto del metronomo, oppure eseguire parti ritmiche per un brano intero usando la funzione del sequencer di traccia (vd. P.72), ad esempio.

Drum kit

RS ha 10 tipi di drum kit – set di 16 tipi di strumenti percussivi, compresi rullante, cassa e charleston.

Usate i pad per eseguire i diversi suoni e creare parti ritmiche con essi.

Rhythm pattern

In un project, potete usare 511 tipi di rhythm pattern. (Ogni pattern contiene un'esecuzione della durata di 1-99 misure)

Potete editare parti di pattern esistenti e anche crearne di nuovi.

Drum kit di RS
BASIC
STUDIO
LIVE
ROCK
POP
FUNK
JAZZ
ACOUSTIC
TECHNO
URBAN

Tracce rhythm pattern

Per usare un rhythm pattern in un brano, assegnate il rhythm pattern a una traccia.

Le tracce che hanno dei rhythm pattern assegnati sono dette tracce rhythm pattern.

Potete fare quanto segue con le tracce rhythm pattern.

- Suonarle usando i pad e impostare il modo di riproduzione (Vd. "Usare i pad per eseguire rhythm pattern" a P.50.)
- Controllarle con un sequencer di traccia (Vd. "Usare il sequencer di traccia" a P.72.)
- Riprodurre tracce rhythm pattern (Vd. "Veduta d'insieme della riproduzione di traccia" in "Usare il campionatore" a P.61.)



Selezione di rhythm pattern

Usare la funzione rhythm

Cambiare il pattern di riproduzione

Selezionate un rhythm pattern ed eseguitelo.

1 RHYTHM Premete

2 Selezione di rhythm pattern



Nome del rhythm pattern

3 Premete per suonare.

Premete per fermare la riproduzione.

e per tornare all'inizio.

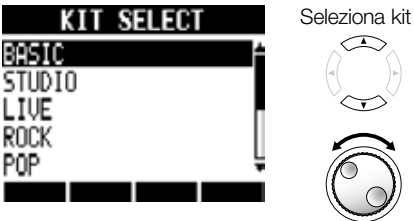
Cambiare drum kit

Cambiate i suoni drum.

1 Premete sotto **KIT**.



2 Selezionate un drum kit.



Premete

NOTE

- L'impostazione del drum kit è salvata con ogni project.

Usare i pad per eseguire i rhythm pattern



Potete usare i pad sensibili alla velocità, che sono posti sotto i fader di ogni traccia, per aggiungere accenti in tempo reale.

1 RHYTHM
 Premete

2 Suonate i pad.



Commutare i bank

Potete cambiare i suoni dei pad.

Premete sotto **BANK1**.

Selezionate **BANK1** per suoni drum kit e **BANK2** per suoni percussivi.

Ripetere i suoni (drum roll)

Potete impostare un suono pad per la riproduzione ripetitiva in base a un dato intervallo.

E' utile inserendo note charleston in sedicesimi, ad esempio.

1 Premete sotto **EDIT**.

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



2 Selezionate **PAD ROLL** e impostate l'intervallo di ripetizione.



Cambia menu



Cambia impostazioni

PAD ROLL: intervallo 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 REPEAT/STOP
 Premete REPEAT/STOP, e premete il pad per farlo suonare.

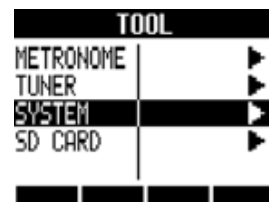
Rilasciando REPEAT/STOP prima del pad, il suono continua anche dopo che il pad è rilasciato. Premete ancora il pad per fermare, il suono.

Regolare la 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**.

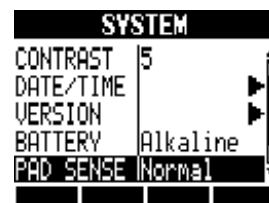


Cambia menu



ENTER Premete

3 Selezionate **PAD SENSE** e impostate.



Cambia menu

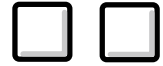


Cambia impostazione

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.

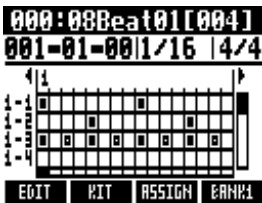
Assegnare rhythm pattern alle tracce

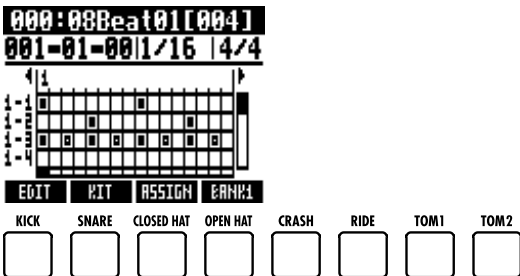


Per usare un rhythm pattern in un brano, dovete assegnarlo a una traccia. Una traccia con un rhythm pattern assegnato è detta traccia rhythm pattern.

Le tracce rhythm pattern sono eseguibili usando i pad e controllate col sequencer di traccia.

Assegnare dal menu RHYTHM








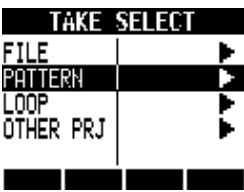


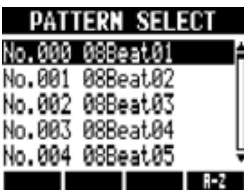



- 1 RHYTHM**
 **Premete**
- 2 Selezionate un rhythm pattern**

 **Cambia pattern**
- 3** Premendo  sotto **RESTORE**, premete il pad relativo alla 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 pad della traccia attualmente su NEW TAKE lampeggiano.
- Eseguendo una traccia rhythm pattern, l'indicatore del tasto di status passa da verde ad arancio.

Assegnare dal menu TRACK

- 1 TRACK**
 **Premete**
- 2 Selezionate la traccia di destinazione.**
 **Seleziona la traccia**


- 3 Selezionate TAKE.**
 **Cambia menu**

 **Premete**
- 4 Selezionate PATTERN.**
 **Cambia menu**

 **Premete**
- 5 Selezionate un rhythm pattern**
 **Seleziona il pattern**


 **Premete**

SUGGERIMENTI

- Potete eseguire il rhythm pattern selezionato.

 **Esegue il pattern**

 **Ferma la riproduzione del pattern**



Creare un rhythm pattern

Usare la funzione rhythm

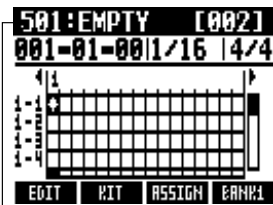
Potete creare i vostri rhythm pattern originali. Eseguiti i preparativi, potete creare un rhythm pattern inserendo dati in tempo reale o tramite step input.

Preparativi per creare un rhythm pattern

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

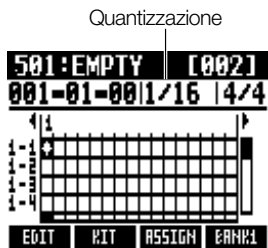
Premete

2 **Selezionate un rhythm pattern vuoto (nome: EMPTY).**



Nome del rhythm pattern

3 **Spostatvi 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.**



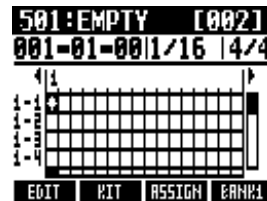
Cambia menu



Cambia impostazione

BAR LEN: numero misure	
Gamma impostazione	
1-99	Numero misure
SIGNATURE: indicazione di tempo	
Impostazione	
1-8	indicazione di tempo (n. di battute)
MEMORY	
Mostra la quantità attuale di memoria usata	

6 **Premete **EXIT****

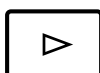


Inserire un pattern in tempo reale

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

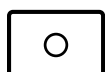
1

Avviate l'inserimento. Premete

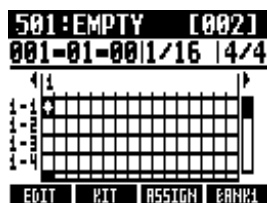


PLAY

tenendo premuto



REC



2

Colpite i pad a tempo col ritmo per registrare il pattern.



Now Recording...



3

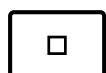
Per cancellare i suoni:

Tenete premuto  sotto **DELETE** e colpite un pad. Mentre questo pad è premuto, i dati già inseriti per quel pad saranno cancellati.

Premete  sotto **ALL DEL** per cancellare i dati già inseriti per tutti i pad.

4

Per finire l'inserimento:



STOP

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.
- E' possibile anche impostare un pre-count del metronomo (Vd. P.20).

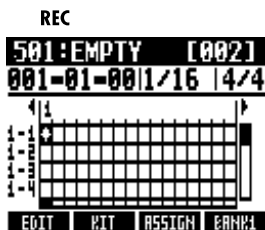
Creare un rhythm pattern con lo step input

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

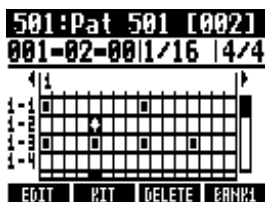
1 Avviate l'inserimento.



Premete



2 Spostate il cursore sulla posizione in cui volete inserire o cancellare note.



Sposta cursore



REW



FF

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

3 Colpite un pad per inserire una nota nella posizione attuale. Il volume corrisponderà alla forza con cui lo colpite (e all'impostazione della sensibilità).



Premete

Premete ENTER per aggiungere una nota con un livello di volume fisso in quella posizione.

4 Per cancellare una nota inserita o cambiarne il volume:

Premete sotto **DELETE** per cancellare la nota in quella posizione.



Ruotate per cambiare volume alla nota in quella posizione.



Forte (alta velocità)



Silenzioso (bassa velocità)

Tenete premuto sotto **DELETE** e premete il pad acceso per cancellare la nota in quella posizione.

5 Terminate l'inserimento.



Premete

STOP

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 e cancellare note.



Copiare rhythm pattern

Potete copiare un rhythm pattern per crearne uno nuovo, sulle basi di questo, ad esempio.

1 RHYTHM Premete

2 Selezionate il rhythm pattern da copiare.

Premete sotto **EDIT**.

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

Cambia pattern

EDIT HIT ASSIGN BANK1

3 Selezionate COPY.

PATTERN EDIT

SIGNATURE (4)
DRUM LVL 15
PAD ROLL 1/16
RENAME
COPY

Cambia menu

BANK1

Premete

4 Selezionate COPY TO.

PATTERN COPY

COPY TO 0.000 000▶

EXECUTE

Cambia menu

Premete

5 Selezionate la destinazione della copia.

PATTERN COPY TO

No.001 00Beat02
No.002 00Beat03
No.003 00Beat04
No.004 00Beat05
No.005 00Beat06

Seleziona pattern

R-2

Premete

6 Selezionate EXECUTE.

PATTERN COPY

COPY TO No.001 00▶

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

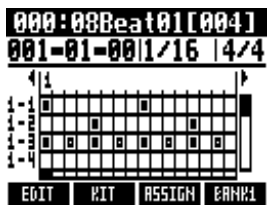
I rhythm pattern possono essere cancellati.

Usare la funzione rhythm

1 RHYTHM
 Premete

2 Selezionate il rhythm pattern da cancellare.

Premete sotto **EDIT**.



Cambia pattern

3 Selezionate **DELETE**.

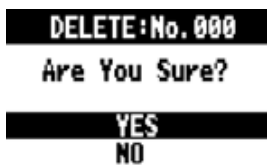


Cambia menu



Premete

4 Selezionate **YES**.



Sposta cursore



Premete



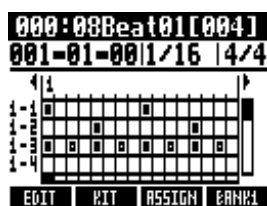
Cambiare nome ai rhythm pattern

Potete cambiare nome ai rhythm pattern.

1 RHYTHM
 Premete

2 Selezionate il rhythm pattern da rinominare.

Premete sotto **EDIT**.



Cambia pattern

3 Selezionate RENAME.

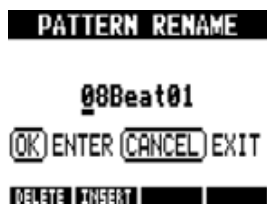


Cambia menu



Premete

4 Cambiate nome.



Sposta cursore



Cambia carattere

DELETE

Cancella carattere

INSERT

Inserisce carattere

Premete



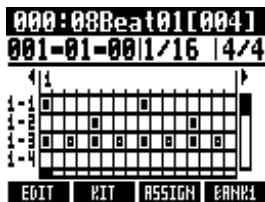
Importare rhythm pattern da altri project

Potete importare rhythm pattern da altri project.

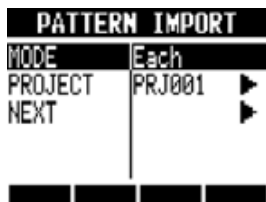
Potete importare tutti i rhythm pattern in una sola volta (All) oppure uno per volta (Each).

1 RHYTHM

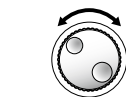
Premete

2Premete  sotto **EDIT**.**3**Selezionate **IMPORT**.

Cambia menu

 Premete**4**Selezionate **MODE** e impostate su **All** o **Each**.

Cambia menu



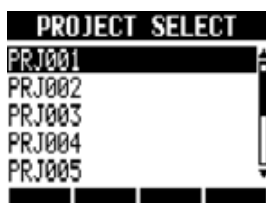
Cambia impostazione

5Selezionate **PROJECT**.

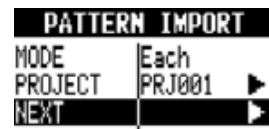
Cambia menu

 Premete**6**

Selezionate il project sorgente.



Seleziona project

 Premete**7**Selezionate **NEXT**.

Cambia menu



Premete

8Selezionate il rhythm pattern da importare (solo se impostato su **Each**).

Seleziona pattern



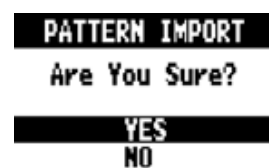
Premete

9Selezionate il rhythm pattern di destinazione dell'import (solo se impostato su **Each**).

Seleziona pattern



Premete

10Selezionate **YES**.

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.
- Al punto 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 sul quale eseguire le impostazioni.

Premete  sotto **EDIT**.



Cambia pattern

3 Selezionate una voce del menu e cambiate l'impostazione.



Cambia menu



Cambia impostazione

DRUM LVL: volume drum	
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 destra a sinistra, come fossero uditi dal batterista

NOTE


- Le impostazioni di POSITION sono salvate per ogni project.

Usare il campionatore per comporre brani

Potete usare le funzioni campionatore di **RS** per creare facilmente tracce d'accompagnamento, parti ritmiche e altre tracce basilari dall'alta qualità sonora. Queste funzioni sono utili in 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.

Assegnate i loop alle tracce (pad) e impostateli su loop. Ad esempio, potete sviluppare l'idea dell'intero brano selezionando loop percussivi e altro materiale cui ispirarsi.

Rif.:
 Assegnare i loop alle tracce **P.63**
 Eseguire le impostazioni dei loop **P.64**

2 Ascoltando il loop ritmico preparato, registrate chitarra, basso, tastiere e altri strumenti, per creare altri loop.

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.

Rif.: Eseguire le impostazioni dei loop **P.64**

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

Preparate tutte le frasi necessarie per la composizione del brano.

4 Quando i loop sono pronti, eseguiteli coi pad mentre considerate l'intera struttura del brano.

Usate i pad assieme al ritmo e pensate all'organizzazione dell'intero brano e a come combinare i loop.

Rif.: Usare i pad **P.66**

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

Una sequenza può essere inserita usando i pad assieme al ritmo (metronomo) in tempo reale oppure step by step (step input). Potete creare tracce di base, compreso l'accompagnamento e il ritmo dell'intero brano.

Rif.: Creare una sequenza **P.73**

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

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

Usare il campionatore

Potete usare la funzione campionatore di **RS** per creare facilmente tracce d'accompagnamento, parti ritmiche e altre tracce di base d'alta qualità sonora. Questa funzione è utilizzabile per una vasta gamma di brani musicali, dalle demo alle registrazioni vere e proprie.

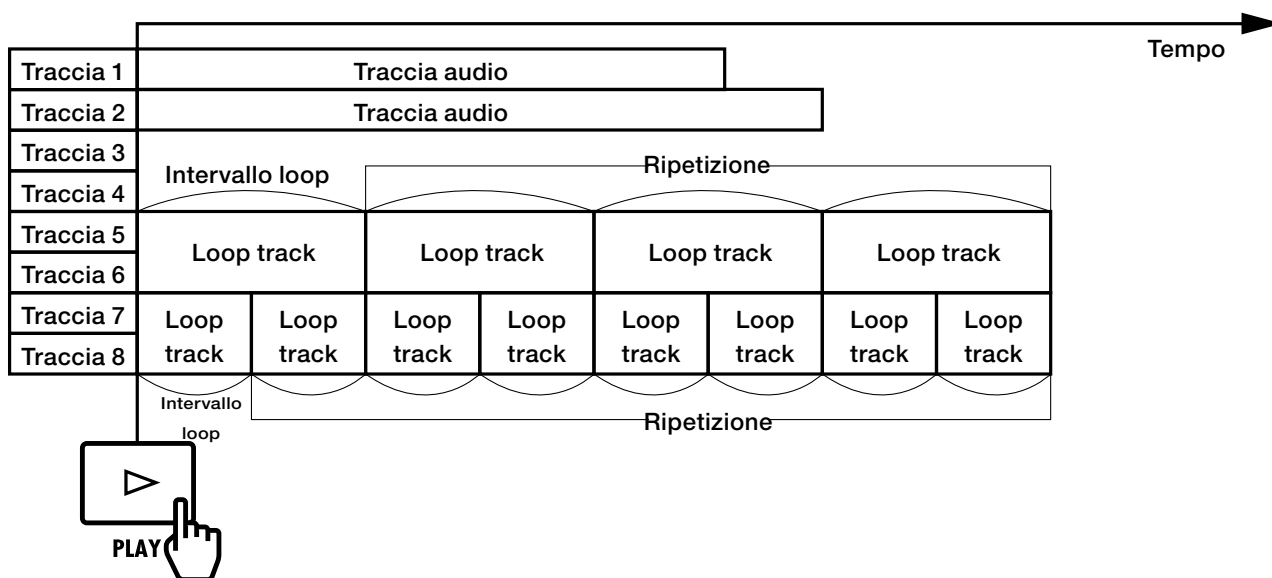
Loop track

Per usare la funzione campionatore, dovete prima impostare le tracce audio su loop. Quando le tracce sono impostate su loop, le chiamiamo "loop track." Potete fare tutto questo con le loop track.

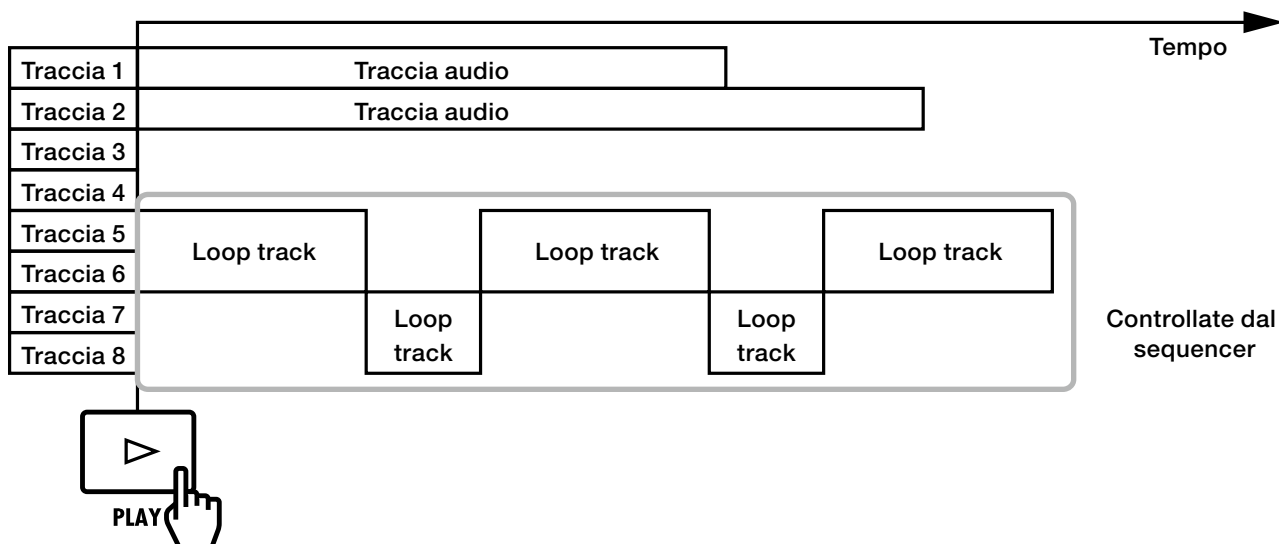
- Suonarle coi pad, e impostare la riproduzione dei loop (vd. "Usare i pad" a P.66)
- Condurre la riproduzione in loop di un determinato intervallo (vd. "Eseguire le impostazioni dei loop" a P.64)
- Controllarle col sequencer di traccia (vd. "Veduta d'insieme del sequencer di traccia" a P.72)

Veduta d'insieme della riproduzione di traccia

Eseguendo tracce audio premendo il tasto PLAY, i file normalmente sono eseguiti fino alla fine, ma con le loop track e con le tracce rhythm pattern, l'intervallo designato per il loop sarà eseguito in continuo.



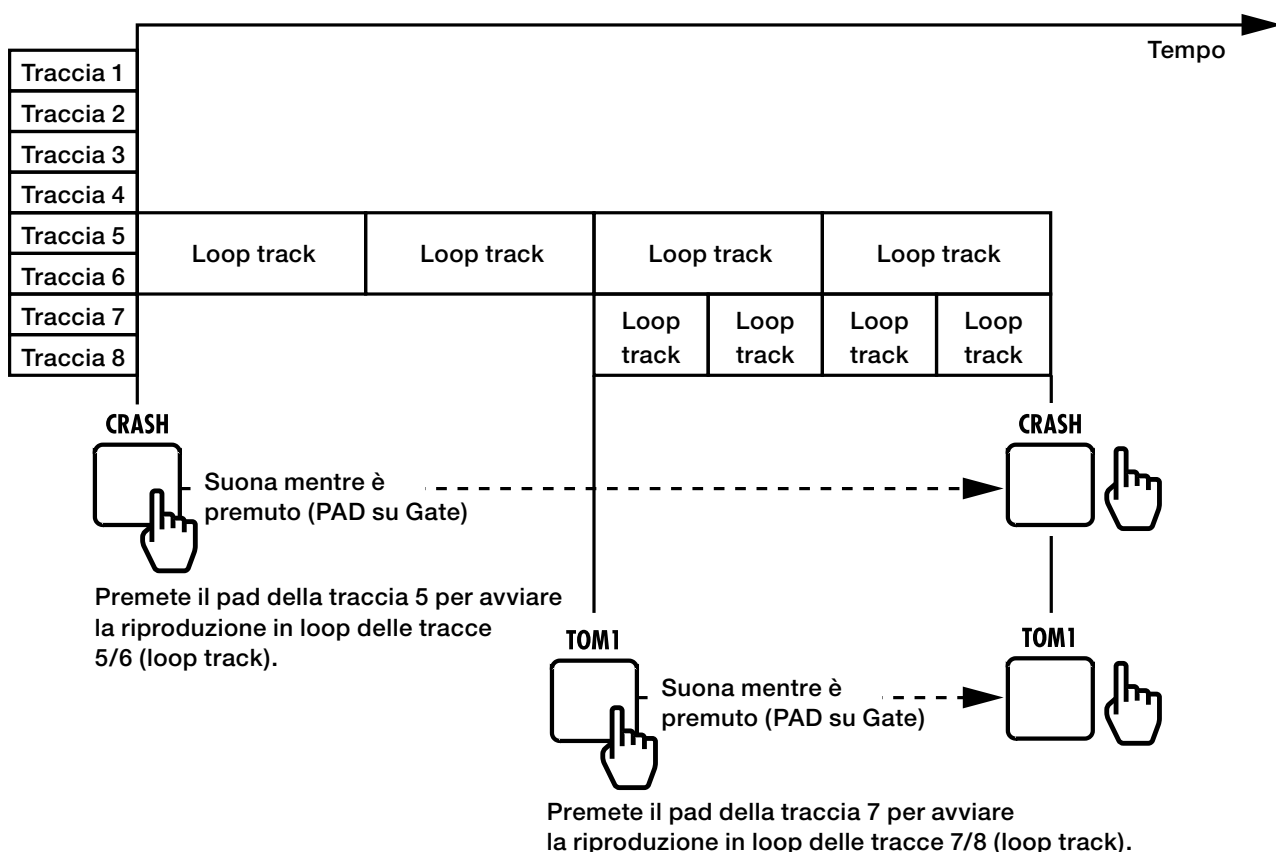
Quando è attivo il sequencer di traccia, le loop track e le tracce rhythm pattern sono eseguite in base alla sequenza.



Usando i pad per la riproduzione, colpite il pad relativo alla loop track o alla traccia rhythm pattern per avviare la riproduzione di quella traccia.

Nell'illustrazione sotto, dopo aver premuto il pad relativo alle tracce 5/6 (loop track) per avviare la riproduzione, viene colpito il pad delle tracce 7/8 (loop track) per avviare la riproduzione di quel loop.

Inoltre, è possibile impostare singolarmente il modo in cui ogni pad relativo a una loop track viene usato (parametri PAD). In questo esempio, sono impostati su "Gate", che provoca l'arresto della riproduzione quando il pad viene rilasciato (vd. "Usare i pad" a P.66).





Assegnare i loop alle tracce.

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 card SD. Fate riferimento alla pagina 103 per ulteriori chiarimenti su come aggiungere loop alla SD card.

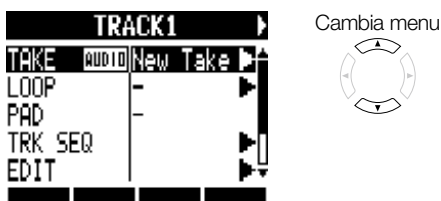
1 TRACK
 Premete

2 Selezionate la traccia da assegnare.



Seleziona traccia

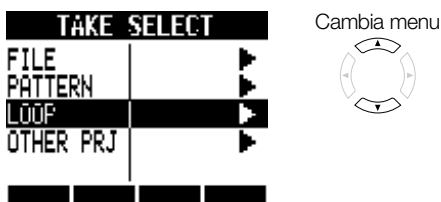
3 Selezionate TAKE.



Cambia menu

Premete

4 Selezionate LOOP.

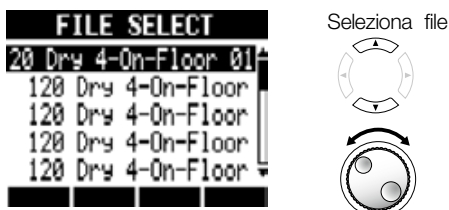


Cambia menu

FILE	File audio nel project attuale
PATTERN	Rhythm pattern
LOOP	Loopsu card SD
OTHER PRJ	File audio in altri project

Premete

5 Selezionate un loop.



Seleziona file

Premete

NOTE

- In un nuovo project, il BPM (tempo) del primo file audio assegnato a una traccia imposta il BPM del project.
- Nel menu LOOP, potete selezionare i file loop all'interno della cartella LOOP sulla card SD.

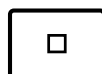
SUGGERIMENTI

- Potete anche eseguire file audio e rhythm pattern selezionandoli.



PLAY

Avvia la riproduzione



STOP

Ferma la riproduzione



Eseguire le impostazioni dei loop

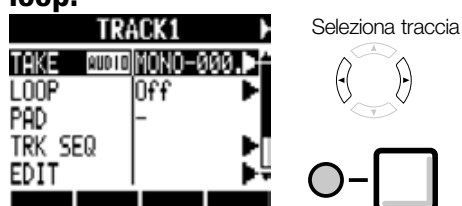
Per usare la funzione campionatore, dovete impostare una traccia su loop, facendola diventare una loop track. Illustriamo ora come eseguire questa impostazione.

Impostare una traccia su loop

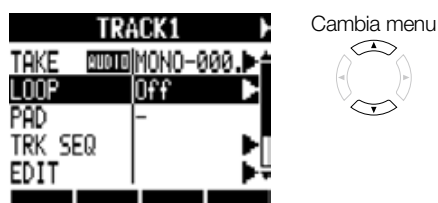
Le tracce possono essere impostate su loop singolarmente.

1 TRACK
 Premete

2 Selezionate la traccia da mettere in loop.

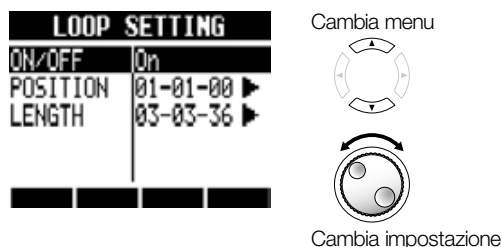


3 Selezionate LOOP.



 Premete

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



NOTE

- L'indicatore del tasto di status di una traccia impostata su loop si accende in arancio invece di verde quando abilitato in riproduzione. Una traccia impostata su loop non può essere usata per registrare (l'indicatore non diventa rosso). Inoltre, le funzioni seguenti sono utilizzabili quando la traccia è su loop.
 - Il pad può essere utilizzato per attivare il loop.
 - Premendo **PLAY** si avvia la riproduzione in loop.
 - I dati di sequenza possono essere registrati.
- Quando un rhythm pattern è assegnato a una traccia, non può essere impostato su loop.

Impostare l'intervallo del loop

L'intervallo del loop (punto di partenza e lunghezza) può essere impostato per le loop track.

1

TRACK



Premete

2

Selezionate la traccia da mandare in loop.



Seleziona la traccia



3

Selezionate LOOP.



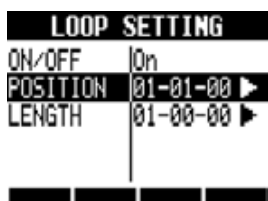
Cambia menu



Premete

4

Selezionate POSITION.



Cambia menu



Premete

5

Impostate il punto di partenza del loop.

Punto di partenza



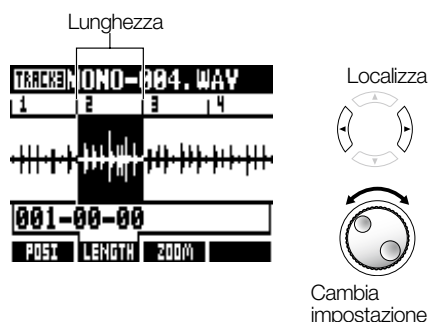
Localizza



Cambia impostazione

6

Premete sotto **LENGTH** per impostare la lunghezza del loop.



Localizza



Cambia impostazione

SUGGERIMENTI

- Potete usare i tasti morbidi **POS1** e **LENGTH** per alternare tra impostazione del punto di partenza e lunghezza.
- Potete anche eseguire il file audio che state impostando.



PLAY

Avvia la riproduzione



STOP

Ferma la riproduzione



FF

Avanti veloce



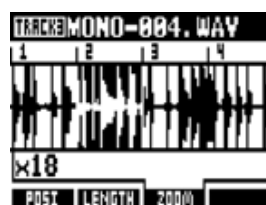
REW

Riavvolgimento

Zoom sulla forma d'onda

Impostando il punto di partenza del loop e la lunghezza, potete zoomare sulla forma d'onda mostrata sul display. E' possibile uno zoom massimo di 32x.

Premete sotto **200M** per zoomare.



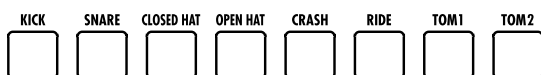
Cambia impostazione



Usare i pad

Per loop track e tracce rhythm pattern, premete il pad sotto un fader per eseguire il file audio o il rhythm pattern assegnato a quella traccia.

1 Premete un pad.



REPEAT/STOP Premete un pad tenendo premuto REPEAT/STOP per abilitare la riproduzione in loop.

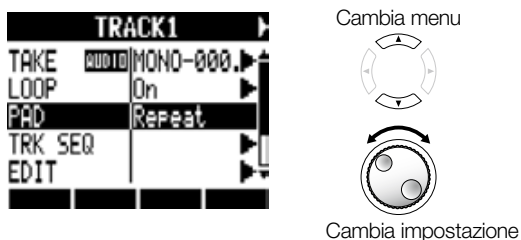
REPEAT/STOP Premete ancora il pad tenendo premuto REPEAT/STOP per fermare la riproduzione in loop.

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 riproduzione	
Impostazione	
Repeat	Esegue il loop in continuo
Gate	Ferma la riproduzione appena il pad è rilasciato
1Shot	Esegue il file una volta completamente anche se il pad è rilasciato

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).

Impostare la quantizzazione globale per controllare il tempo del suono

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.

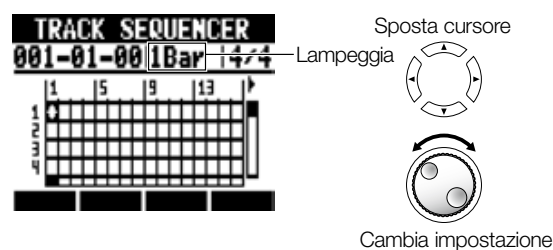
1 TRACK
 Premete

2 Selezionate TRK SEQ.



Premete

3 Spostatevi sull'area di quantizzazione globale, e cambiate impostazione.



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

NOTE

- Quest'impostazione vale per l'intero project.

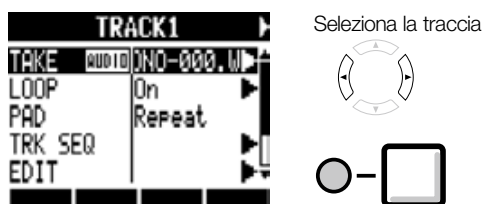


Cambiare BPM a una traccia

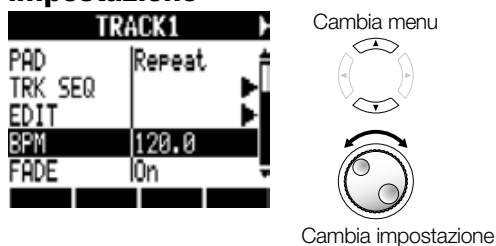
Il BPM di ogni traccia è calcolato automaticamente se un audio file è assegnato ad essa. In base al file, tuttavia, il risultato potrebbe differire dal valore BPM effettivo. In tal caso, seguite le procedure per regolare il BPM. Il BPM impostato è usato come tempo standard, se cambiate il tempo dell'audio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

1 TRACK
 Premete

2 Selezionate la traccia alla quale volete cambiare impostazione.



3 Selezionate BPM e cambiate impostazione



NOTE

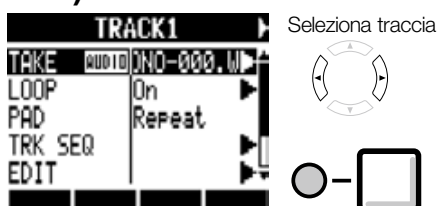
- Il valore BPM è calcolato per un file audio che si suppone in 4/4.
- Quando è registrata una traccia, si usa il valore BPM attuale.

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 Selezionate una traccia da cambiare (o una qualunque per cambiarle tutte).

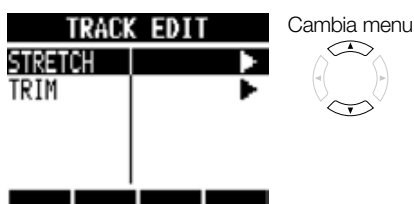


3 Selezionate EDIT.



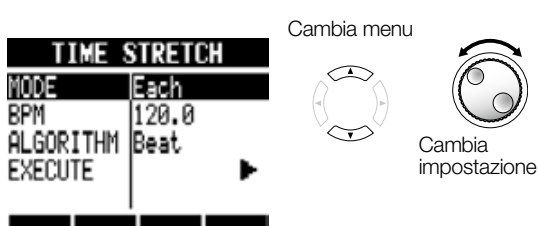
ENTER Premete

4 Selezionate STRETCH.

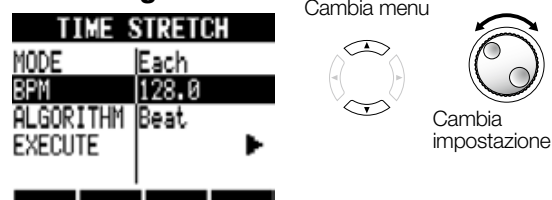


ENTER Premete

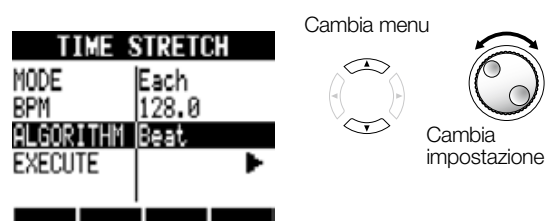
5 Selezionate MODE e impostate su Each per cambiare solo la traccia attuale o ALL per cambiarle tutte.



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

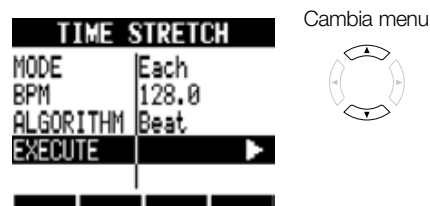


7 Selezionate ALGORITHM e impostate in base al file audio.



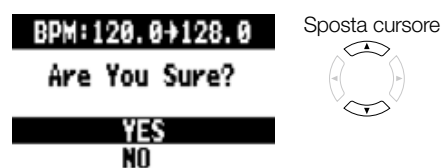
ALGORITHM	
Impostazione	
Beat	Algoritmo Stretch adatto a fonti ritmiche e suoni dalle note brevi
Tone	Algoritmo Stretch adatto a brani e fonti sonore dalle note lunghe

8 Selezionate EXECUTE.



ENTER Premete

9 Selezionate YES.



ENTER 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 (vd P.93).
- 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 (vd. P.67). 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.

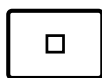
SUGGERIMENTI

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



PLAY

Premete per avviare la riproduzione



STOP

Premete per fermare la riproduzione

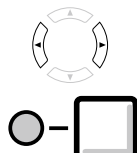
Eliminare parti non necessarie di file audio (Trim)

Potete definire i dati audio necessari impostando il punto di partenza e di fine di un file, e cancellare i dati audio al di fuori di questi punti. Sappiate che questa operazione sovrascrive il file audio originale.

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



Seleziona la traccia



- 3** Selezionate EDIT.

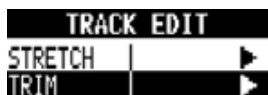


Cambia menu



Premete

- 4** Selezionate TRIM.



Cambia menu



Premete

- 5** Impostate il punto di partenza.



Localizza



Cambia impostazione

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



Localizza



Cambia impostazione

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

- 8** Selezionate YES.

TRIM DATA

Are You Sure?

YES

NO

Sposta cursore



Premete

NOTE

- L'operazione 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 (vd. P.93).
- Se è assegnato un rhythm pattern a una traccia, si apre la schermata del rhythm pattern dopo il punto 3.

SUGGERIMENTI

- Potete alternare tra impostazione del punto d'inizio e di fine del trim, usando i tasti morbidi START e END.
- Usate il tasto morbido ZOOM per vedere più da vicino la forma d'onda.
- Potete anche eseguire il file audio mentre ne impostate il punto d'inizio e di fine.



PLAY

Avvia la riproduzione



STOP

Ferma la riproduzione



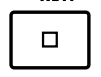
FF

Avanti veloce



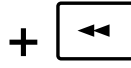
REW

Riavvolgimento



STOP

Torna al punto d'inizio



REW



Impostare fade-in e fade-out

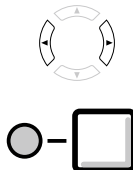
Eseguito i file audio normali, sono applicati brevi fade-in e fade-out all'inizio e alla fine dei file stessi. E' possibile disattivarli, tuttavia, per tracce ritmiche e altri suoni per i quali l'attacco è importante.

1 TRACK
 Premete

2 Selezionate una traccia per cambiarne le impostazioni.



Seleziona la traccia



3 Selezionate FADE e impostate su Off se volete disabilitarlo.



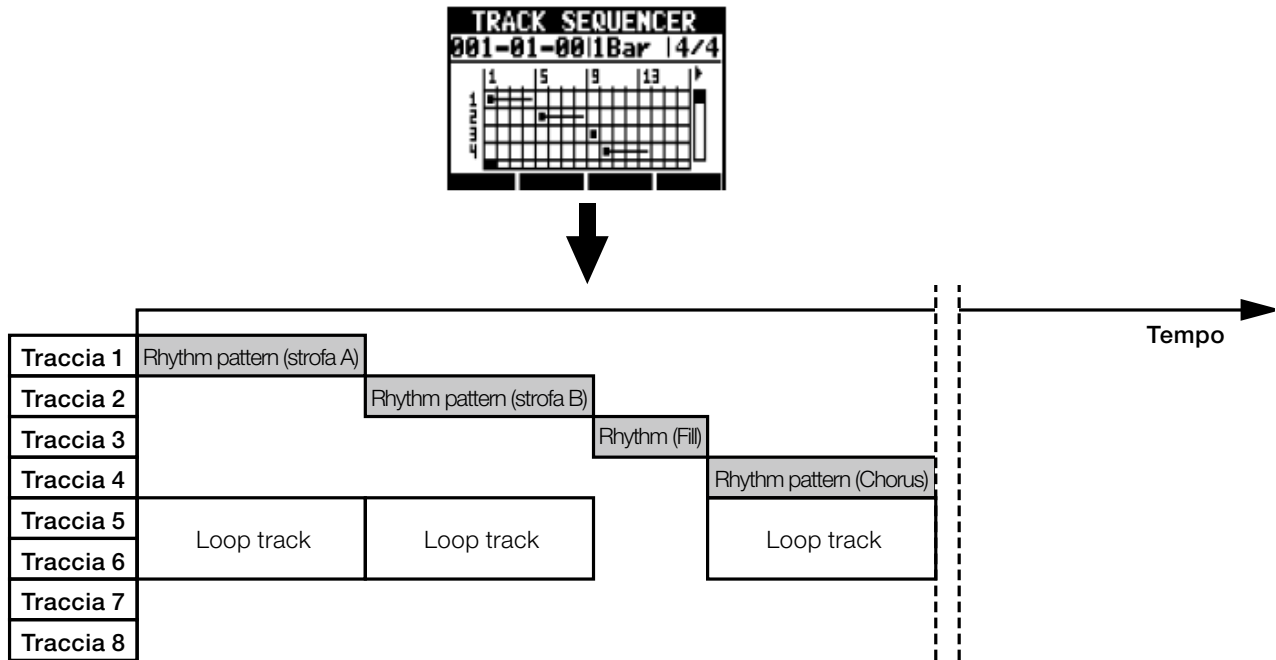
Cambia menu



Cambia impostazione

Veduta d'insieme del sequencer di traccia

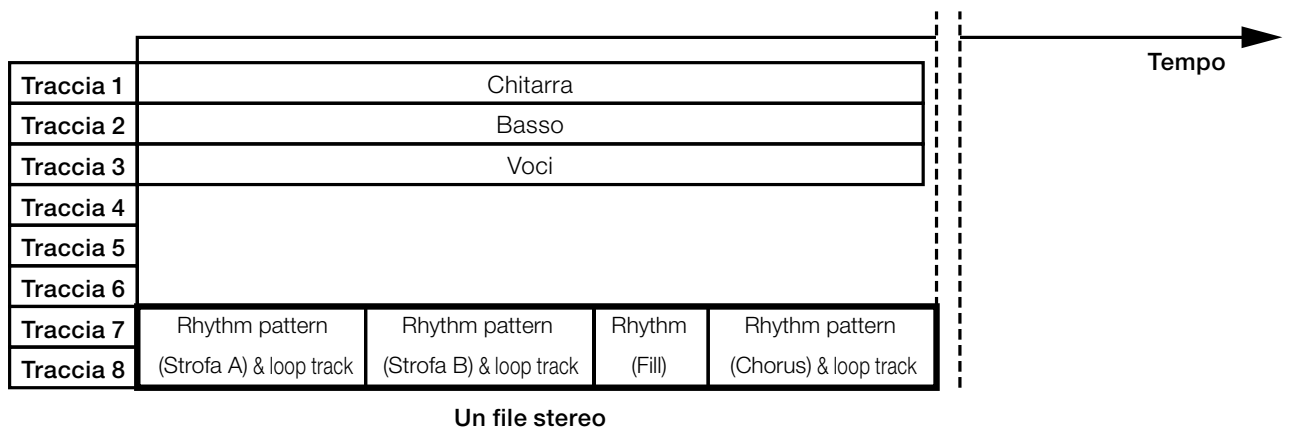
Usando il sequencer di traccia, potete sistemare tracce rhythm pattern track e loop track in ordine esecutivo per eseguire un brano intero. Ogni project può avere solo un set di dati del sequencer di traccia.



Riproducendo col sequencer di traccia, potete eseguire bounce o registrare su traccia master. Potete usare questa funzione quando avete poche tracce, per liberarne alcune. Creando una sequenza, potete includere i cambi d'indicazione di tempo. Quando l'indicazione di tempo cambia, questo influisce su bar-beat-tick sulla schermata principale.

Nell'esempio illustrato sopra, i dati del sequencer di traccia sono riprodotti e passati in stereo sulle tracce 7/8, come illustrato sotto.

Dopo il bounce, un file audio stereo, combinazione delle tracce 1-6, viene creato sulle tracce 7/8. Poiché le tracce 1-6 non sono più necessarie, possono essere utilizzate per altre parti. In questo esempio, le tracce 1-3 sono usate per registrare chitarra, basso e voci. (Vd. "Registrare su un nuovo file" a P.27)





Creare una sequenza

Combinare tracce rhythm pattern e loop track per creare dati di sequenza, compreso accompagnamento e rhythm, per una traccia intera. Una sequenza può essere creata tramite input in tempo reale o step by step.

Create una sequenza tramite input in tempo reale

Potete cercare una sequenza usando i pad a tempo col ritmo (metronomo) in tempo reale.

1 TRACK Premete

2 Selezionate TRK SEQ.

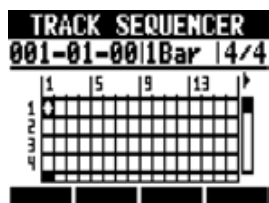


Cambia menu



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 Recording...



5 Per cancellare l'inserimento, premete sotto **DELETE**.

I dati già inseriti per una traccia saranno cancellati mentre il pad è premuto.

6 Terminate l'inserimento.

Premete

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 (vd. P.20).

Creare una sequenza tramite step input

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

1 TRACK  Premete

2 Selezionate TRK SEQ.



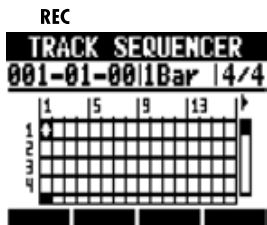
Cambia menu



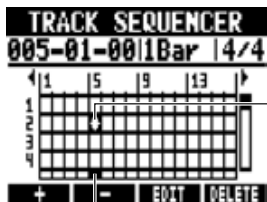
 Premete

3 Iniziate lo step input.

 Premete



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



Sposta cursore



Cursore


Barra cursore

 Indietro di 1 step


REW

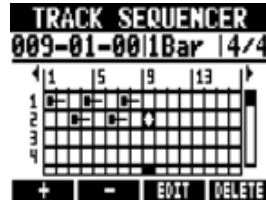
 Avanti di 1 step

FF

Premete  sotto  o  per cambiare la lunghezza di uno step a una misura, battuta o sedicesimo.

5 Per inserire dati, premete un pad oppure ENTER.

 0 



Nota-on



Lunghezza del loop o rhythm pattern

6 Per cancellare dati in corrispondenza del cursore, premete

 sotto **DELETE**.

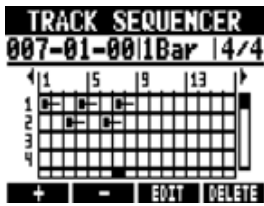
7 Terminate l'inserimento.

 Premete
STOP

Cancellare i dati

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

1 Spostate il cursore sulla posizione dei dati da cancellare.



Sposta cursore



Indietro di 1 step

REW



Avanti di 1 step

FF

2 Premete sotto **EXIT**.

3 Selezionate **DEL EVENT**.



Cambia menu



Premete

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



Cambia menu



Cambia impostazione

5 Selezionate **EXECUTE**.



Cambia menu

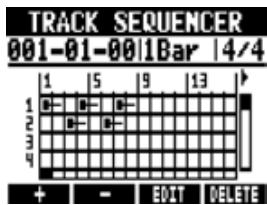


Premete

Inserire e cancellare battute

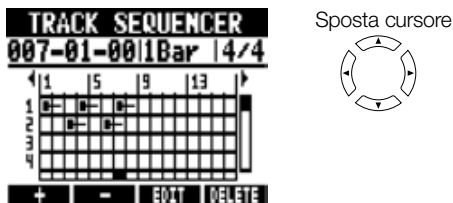
Usando lo step input su una sequenza, è possibile inserire e cancellare battute. Potete inserire e cancellare un determinato numero di battute che differiscono dall'indicazione di tempo del project, cambiandone il tempo, solo per quella parte.

1 Avviate lo step input.



2 Premete sotto o per cambiare la lunghezza di uno step a una misura, battuta o sedicesimo.

3 Spostate il cursore sulla posizione in cui inserire o cancellate battute.



4 Premete sotto **EDIT**.

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



Cambia menu



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

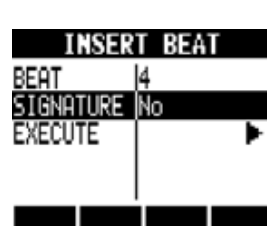


Cambia menu



Cambia impostazione

7 Selezionate **SIGNATURE** e impostate su **No** per non cambiare l'indicazione di tempo o su **Add** per cambiarla.



Cambia menu



Cambia impostazione

8 Selezionate **EXECUTE**.

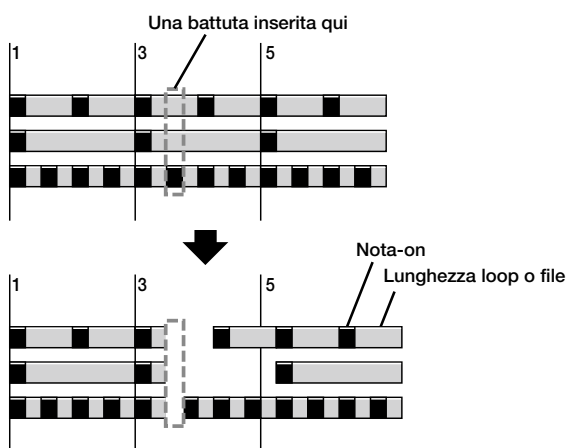


Cambia menu

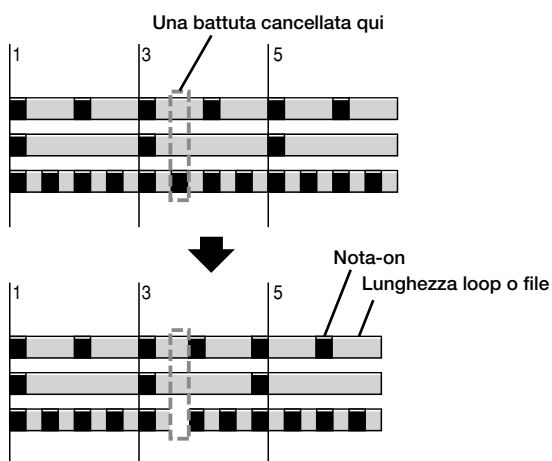


NOTE

- 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.





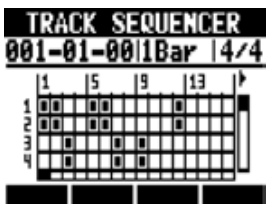



SIGNATURE: impostazioni indicazione di tempo	
Impostazione	
No	L'indicazione di tempo non varia. Le battute sono spostate del valore inserito o cancellato.
Add	<p>Se inserite battute, l'indicazione di tempo della misura contenente l'ultima battuta inserita, cambierà. Ad esempio, se sono inserite 3 battute in un brano con indicazione di tempo 4/4, la misura in cui la 3 battuta è stata aggiunta diventerà 7/4.</p>
	<p>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.</p> <p>L'indicazione di tempo di 1 sola misura cambia, quella delle altre misure no.</p>




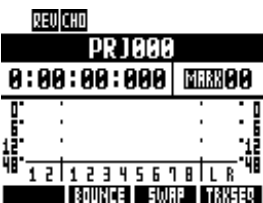
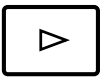
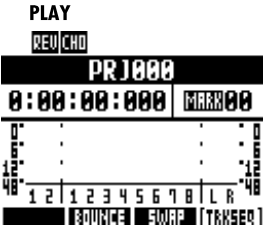
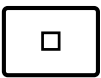




Riprodurre una sequenza

Seguite queste procedure per riprodurre la sequenza fatta.

Riproduzione dalla schermata sequencer

- 1** TRACK Premete
- 2** Selezionate TRK SEQ.
 Cambia menu 
 Premete
- 3**  Premete

 Premete per fermare la riproduzione
 e  Premete per tornare all'inizio.

Riproduzione dalla schermata principale

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

Sequencer di traccia attivo
- 2**  Premete

 Premete per fermare la riproduzione
 Premete per andare avanti veloce
 Premete per riavvolgere
 e  Premete per tornare all'inizio.

Veduta d'insieme degli effetti

RS ha due tipi di effetti incorporati: effetti insert e send-return. Possono essere usati assieme. Gli effetti sono utilizzabili solo se il livello di campionamento del project è 44.1 kHz.

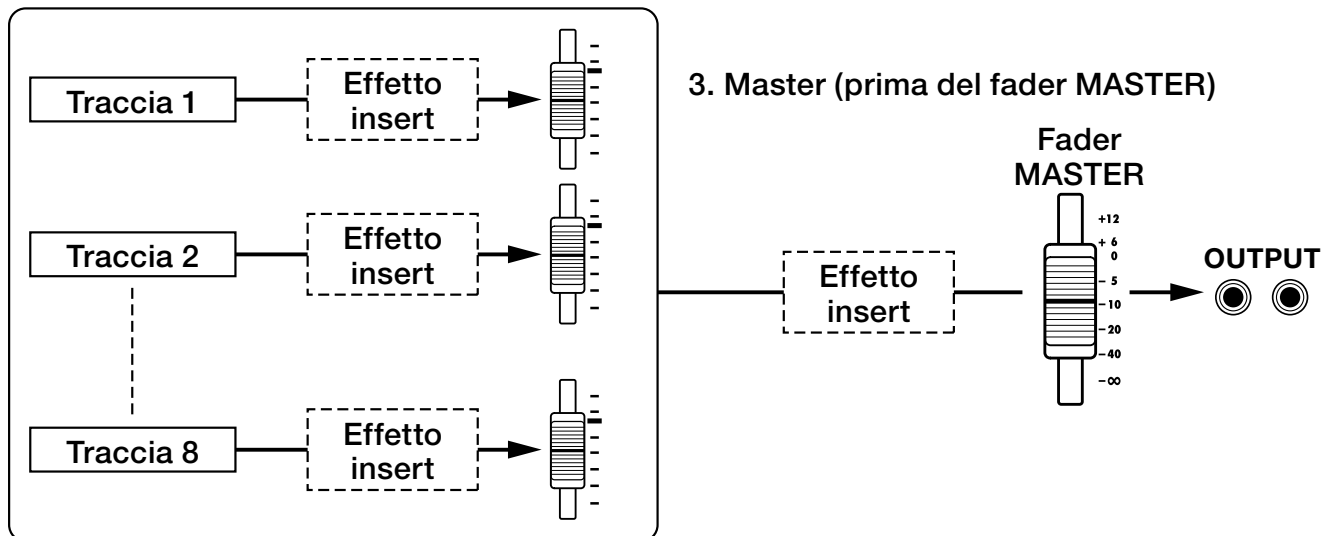
Effetti insert

RS possiede una vasta gamma di effetti insert, utili nella registrazione, effetti per chitarra, basso ed effetti mastering. Gli effetti insert sono applicati a specifici percorsi segnale. Gli effetti insert si possono posizionare come segue, in base all'utilizzo.

1. Input (ingressi abilitati)



2. Traccia (tracce abilitate)



3. Master (prima del fader MASTER)

1. Input: Inserito dopo l'ingresso, potete registrare il segnale in ingresso con l'effetto. (Vd. "Usare gli effetti insert" a P.23.)
2. Track: Inserito su una traccia, potete ascoltare l'effetto durante la riproduzione di quella traccia audio. (Vd. "Usare effetti insert sulle tracce" a P.45.)
3. Master: Inserito prima del fader MASTER, potete applicare l'effetto durante il mix down (registrando un mix stereo finale sulla traccia master). (Vd. "Applicare effetti master" a P.46.)

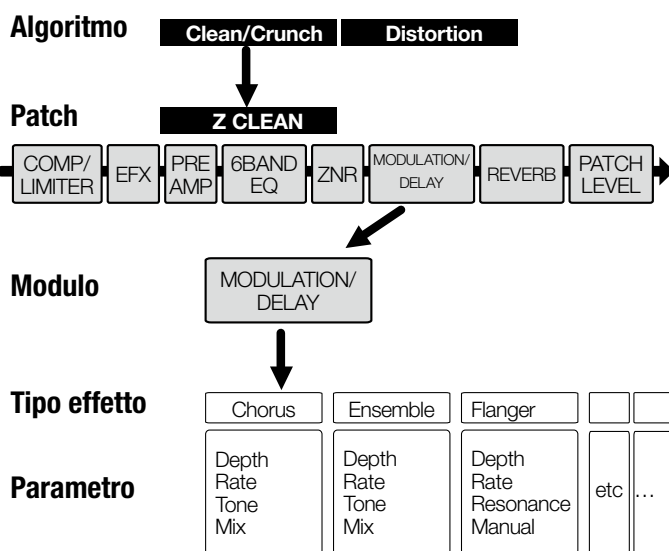
Algoritmi e patch

Gli effetti insert sono riuniti in gruppi detti "algoritmi", in base allo strumento o all'utilizzo. Un algoritmo è una serie lineare di vari moduli effetto, come compressione, distorsione e delay.

Un modulo effetto consiste in due elementi—il tipo d'effetto e i suoi parametri.

Una "patch" è la combinazione salvata dei tipi di effetto e parametri di ogni modulo.

Nome algoritmo	Nome sul 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 processare i segnali del mix stereo finali		
Mastering	Mastering	30 (21)

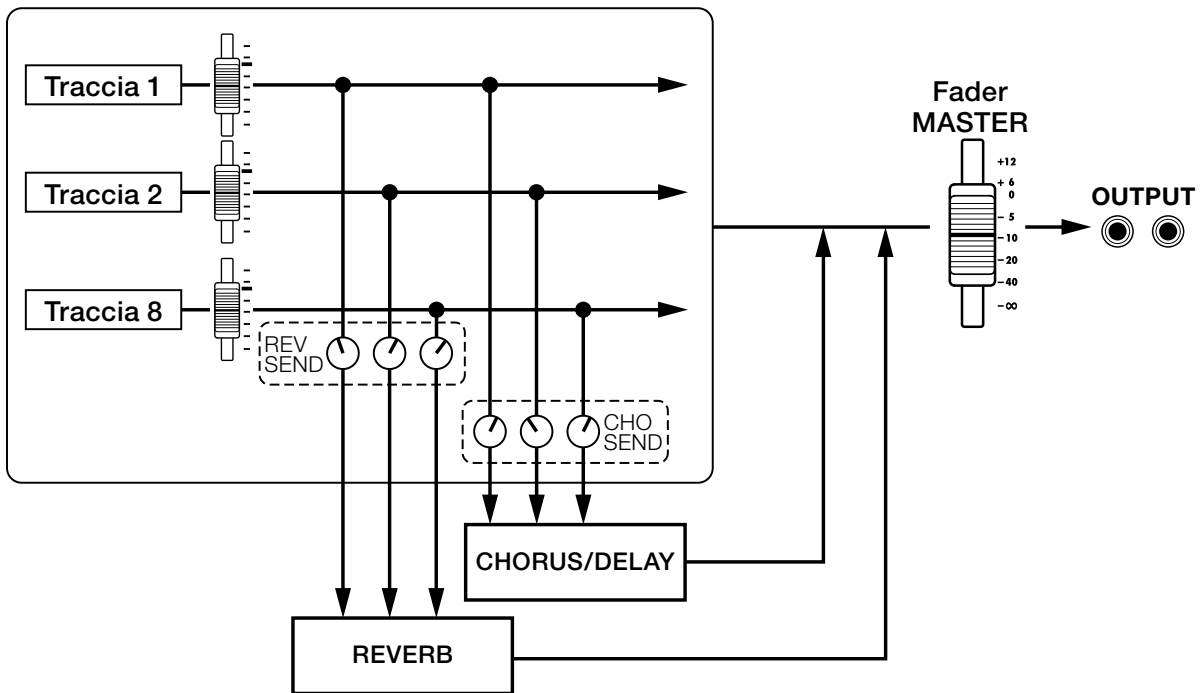


Algoritmo	Order	Display	Output
Clean Distortion Aco/Bass	Order	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → ZNR → MODULATION/DELAY → REVERB	Stereo
	Display	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → MOD/DELAY → REVERB → TOTAL <small>COMP/LIMITER EFX PREAMP 6BAND EQ MODULATION/DELAY REVERB ZNR,PATCH LEVEL</small>	
Bass	Order	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → ZNR → MODULATION/DELAY	Mono ↓ Mono
	Display	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL <small>COMP/LIMITER EFX PREAMP 6BAND EQ MODULATION/DELAY ZNR,PATCH LEVEL</small>	
Mic	Order	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE DE-ESSER → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION/DELAY	Stereo
	Display	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE → 3BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL <small>COMP/LIMITER EFX MICPRE+DE-ESSER 3BAND EQ MODULATION/DELAY ZNR,PATCH LEVEL</small>	
Dual Mic	Order	COMP/LIMITER → MIC PRE → 3BAND EQ → ZNR → DELAY (x2)	Mono x2 ↓ Mono x2
	Display	COMP/LIMITER L → MIC PRE L → 3BAND EQ L → DELAY L → TOTAL COMP/LIMITER R → MIC PRE R → 3BAND EQ R → DELAY R → TOTAL <small>COMP/LIMITER MICPRE 3BAND EQ DELAY ZNR,PATCH LEVEL</small>	
Stereo	Order	COMP/LIMITER → ISOLATOR → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION/DELAY	Stereo ↓ Stereo
	Display	COMP/LIMITER → ISO/MIC MODEL → 3BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL <small>COMP/LIMITER ISOLATOR 3BAND EQ MODULATION/DELAY ZNR,PATCH LEVEL</small>	
Mastering	Order	MULTI BAND COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → ZNR → DIMENSION/RESONANCE	Stereo ↓ Stereo
	Display	COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → DIMENSION/RESO → TOTAL <small>MULTIBAND COMP/Lo-Fi NORMALIZER 3BAND EQ DIMENSION/RESONANCE ZNR,PATCH LEVEL</small>	

Effetti send-return

Gli effetti send-return sono collegati internamente al bus send-return del mixer di traccia. La profondità degli effetti send-return può essere regolata coi livelli di mandata della traccia (quantità del segnale inviato all'effetto).

Alzando il livello di mandata della traccia sopra 0, il segnale (ingresso) è inviato all'effetto send-return. Il segnale passa attraverso l'effetto ed è rinviato (indirizzato) prima del fader MASTER, e mixato col suono originale di quella traccia.




Algoritmo (Nome sul display)	Numero di patch (patch già programmate)
REVERB (SEND REVERB)	30 (22)
CHORUS/DELAY (SEND CHORUS/DELAY)	30 (18)



Selezionare patch effetto

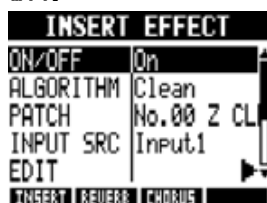
Selezionate la patch effetto che volete usare. Per l'effetto insert, scegliete un algoritmo adatto allo strumento o all'utilizzo.

1**EFFECT****Premete****Accedere alle impostazioni effetto**

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

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

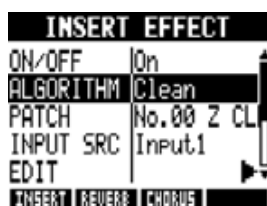
Premete  sotto **CHORUS** per selezionare un effetto chorus/delay send-return.

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

Cambia menu



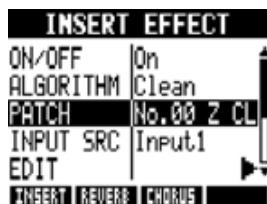
Cambia impostazione

3**Selezionate un algoritmo (se impostate un effetto insert).**

Cambia menu



Cambia algoritmo

4**Selezionate una patch.**

Cambia menu



Cambia patch





Editare le patch


Potete cambiare tipi d'effetto e regolare i parametri effetto, per creare le vostre patch.

1 **EFFECT** **Premete**

Accedere alle impostazioni 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 impostate su On.**


INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 2 CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	


Cambia menu 

Cambia impostazione 

3 **Selezionate un algoritmo e una patch.**


INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 2 CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	

Cambia menu 

Cambia impostazione 

4 **Selezionate EDIT.**

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 2 CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
INSERT REVERB CHORUS	

Cambia menu 

ENTER **Premete**

Editare moduli effetto

5 **Attivate il tipo d'effetto per editarlo.**

Modulo effetto (TYPE) disattivato

COMP/LIMITER	
TYPE	Off
ON/OFF	

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

ENTER **ON/OFF**

Modulo effetto (TYPE) attivo

COMP/LIMITER	
TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	100
ON/OFF	

Tipo d'effetto


E: il segno E di Edit appare quando la patch è stata editata o modificata.

6 **Selezionate il modulo effetto.**

COMP/LIMITER	
TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	100
ON/OFF	
MOD/DELAY	
TYPE	Exciter
Frequency	1
Depth	16
Low Boost	0
ON/OFF	


Cambia modulo 

7 **Selezionate il modulo effetto TOTAL.**

Cambia modulo 

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

TOTAL	
PATCH LVL	25
ZNR	Off
ON/OFF	

Cambia menu 

9 **Tornate alla schermata principale.**

Cambia valore 

EXIT **Premete**

Regolare i parametri effetto

1 Selezionate un parametro e impostatelo.

MOD/DELAY	
TYPE	Exciter
Frequency	1
Depth	16
Low Boost	0
ON/OFF	

Seleziona parametro



Cambia valore

SUGGERIMENTI

- Nelle patch “Empty” non sono stati ancora impostati moduli.
- Regolate il livello del modulo ZNR sulla schermata del modulo TOTAL.
- Con DUAL MIC ALGORITHM, potete editare moduli nei canali sinistro e destro separatamente. Il canale sinistro è selezionato quando appare “L” nel nome del modulo effetto e il canale destro quando appare “R”.

NOTE

- Non è possibile editare gli algoritmi veri e propri, comprese le loro combinazioni e la sistemazione dei moduli effetto.
- Impostando un modulo effetto su OFF, tutte le sue impostazioni, compreso tipo e parametri, vengono disabilitate.
- Passando ad un'altra patch senza salvare quella editata (che mostra un segno ‘E’), i cambiamenti andranno persi. Per informazioni su come salvare le patch, vd. “Salvare le patch” a P.86.



Salvare le patch

Potete salvare una patch su qualsiasi numero all'interno dello stesso algoritmo. Potete anche copiare una patch esistente e collocarla in altro luogo.

1

EFFECT



Premete

Accedere alle impostazioni effetto

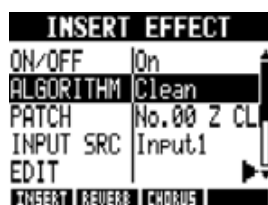
Premete  sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

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.



Cambia menu



Cambia impostazione

3

Selezionate SAVE.



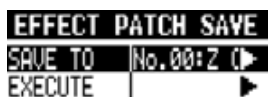
Cambia menu



Premete

4

Selezionate SAVE TO.



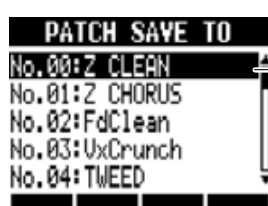
Cambia menu



Premete

5

Selezionate dove salvarla.



Numero e nome patch in cui salvare



Imposta punto di salvataggio

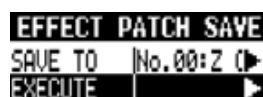


Premete

Vd. pagina seguente per importare una patch

6

Selezionate EXECUTE.



Cambia menu



Premete

NOTE

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



Importare patch da altri project

Potete importare una patch o tutte quelle create in un altro project, da usare nel project attuale.

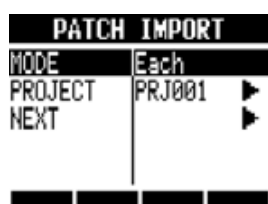
3 Selezionate IMPORT.



Cambia menu

**ENTER** Premete

4 Selezionate MODE e impostate su All o Each.



Cambia menu



Cambia impostazione

All	Importa tutte le patch dal project sorgente
Each	Seleziona e imposta una patch dalla sorgente

Importare tutte le patch

IMPORT > All

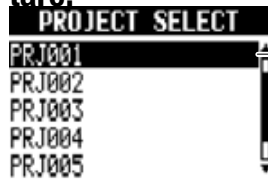
1 Selezionate PROJECT.



Cambia menu

**ENTER** Premete

2 Selezionate il project da cui importare.



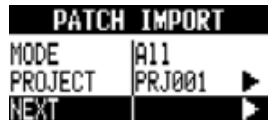
Nome del project fonte import



Seleziona project

ENTER Premete

3 Selezionate NEXT.



Cambia menu

**ENTER** Premete

4 Selezionate YES.



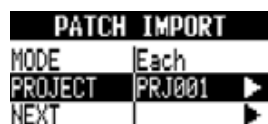
Sposta cursore

**ENTER** Premete

Importare una patch

IMPORT > Each

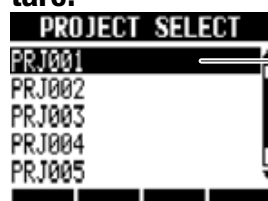
1 Selezionate PROJECT.



Cambia menu

**ENTER** Premete

2 Selezionate il project da cui importare.



Nome del project fonte import



Seleziona project

ENTER Premete

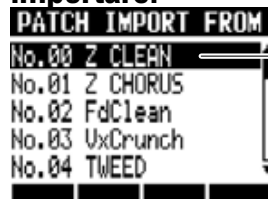
3 Selezionate NEXT.



Cambia menu

**ENTER** Premete

4 Selezionate la patch da importare.



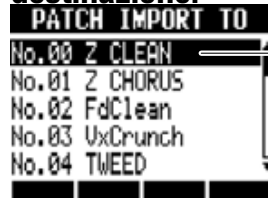
Nome e numero patch fonte import



Cambia patch

ENTER Premete

5 Selezionate la patch di destinazione.



Nome e numero patch destinazione import



Cambia patch

ENTER Premete

6 Selezionate YES.



Sposta cursore

**ENTER** Premete



Cambiare nome alla patch

Potete cambiar nome alla patch attualmente selezionata.

Cambiare nome alla patch

Cambiate nome alla patch attuale.

1

EFFECT



Premete

Accedere alle impostazioni effetto

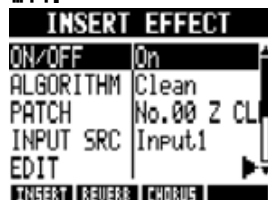
Premete  sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

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 impostate su On.



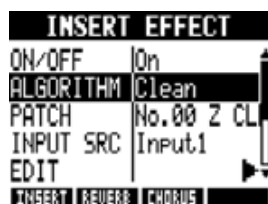
Cambia menu



Cambia impostazione

3

Selezionate algoritmo e patch.



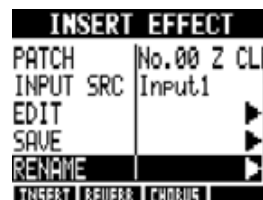
Cambia menu



Cambia impostazione

4

Selezionate RENAME.



Premete

5

Cambiate nome.



Z CLEAN



Premete

Cambia menu



Sposta cursore



Cambia carattere



Cancella carattere



Inserisce carattere



Usare gli effetti per il solo monitoring

Quando un effetto insert è applicato a un ingresso, in genere il suono con l'effetto applicato è registrato su traccia. Applicando un effetto insert per il solo monitoring, i segnali in ingresso possono essere registrati senza effetti su tracce.

Ad esempio, potete registrare voci senza effetto, ma usare un effetto insert microfonico sul segnale monitoring, per facilitare il canto.

1 EFFECT Premete

Accedere alle impostazioni effetto

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

2 Selezionate algoritmo e patch.



Cambia menu



Cambia impostazione

3 Selezionate REC SIG ed eseguite le impostazioni.



Cambia menu



Cambia impostazioni

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

SUGGERIMENTI

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

Project e file audio

RS gestisce dati e impostazioni necessari alla riproduzione dei brani creati, in unità dette “projects.” Le registrazioni della traccia audio sono salvate come file WAV.

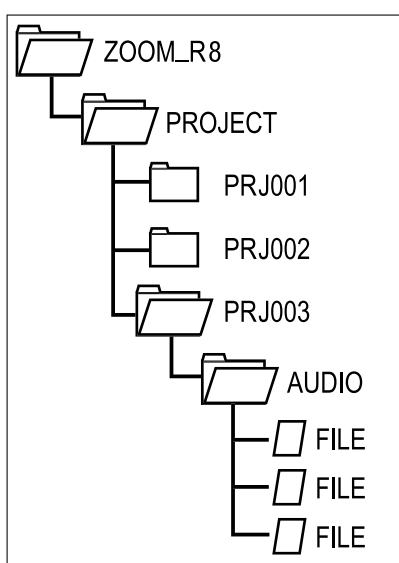
Dati salvati in un project

- Dati audio per ogni traccia compresa la traccia master
- Impostazioni Mixer
- Impostazioni effetto
- Informazioni sui marker
- Impostazioni metronomo
- Impostazioni accordatore
- Impostazioni campionatore
- Impostazioni Rhythm
- Impostazioni sequencer di traccia
- Impostazioni registratore

Project su card SD

Quando viene creato un project, viene creata una cartella avente lo stesso nome all'interno della cartella PROJECT sulla card SD.

Tutti i dati relativi a quel project sono salvati all'interno della cartella. I dati audio relativi a quel project sono salvati nella sotto-cartella AUDIO all'interno della cartella di quel project.





Proteggere e selezionare i project

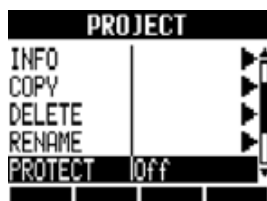
Proteggere un project

PROJECT > PROTECT

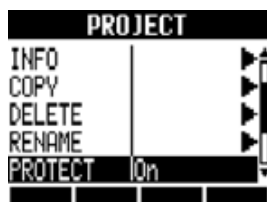
Potete proteggere il project attualmente caricato per evitare di cancellarlo o salvarlo, in modo che il suo contenuto non possa essere cambiato.

1 PROJECT
 Premete

2 Selezionate PROTECT.



3 Selezionate On.



NOTE

- Quando un project è protetto, non è possibile registrarvi sopra o editarlo, e ogni cambiamento non verrà salvato sulla card SD. Impostate PROTECT su Off se volete registrarvi sopra o editarlo ancora.
- I project non protetti saranno salvati automaticamente su card SD quando commutate l'interruttore POWER su OFF o caricate un altro project.
- Vi consigliamo di impostare PROTECT su On una volta completato un brano, per evitare di salvare per errore dei cambiamenti non desiderati.

SUGGERIMENTI

- Quest'icona appare quando un project è protetto.



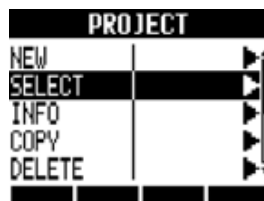
Selezionare un project

PROJECT > SELECT

Caricate un project salvato su card SD.

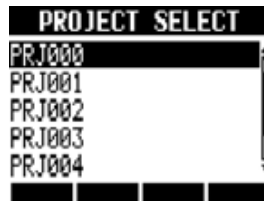
1 PROJECT
 Premete

2 Selezionate SELECT.



 Premete

3 Selezionate il project.



Cambia project

 Premete

NOTE

- E' possibile solo riprodurre e registrare sul project attualmente caricato. Non è possibile usare project multipli contemporaneamente.

SUGGERIMENTI

- All'accensione di **RS**, sarà caricato automaticamente il project caricato l'ultima volta che l'unità è stata usata.

Visualizzare informazioni su project e file audio



Potete visualizzare le informazioni relative al project attualmente caricato e ai file audio, compresi i loro nomi, la data di creazione, dimensione e tempi di registrazione.

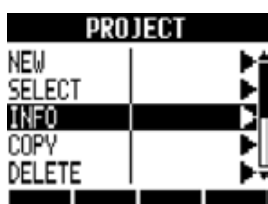
Informazione sul project

PROJECT > INFO

Seguite le procedure dopo aver aperto il project con l'informazione desiderata.

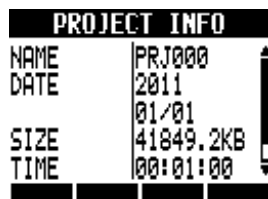
1 PROJECT
 Premete

2 Selezionate INFO.



 Premete

3 Verificate l'informazione.



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

SUGGERIMENTI

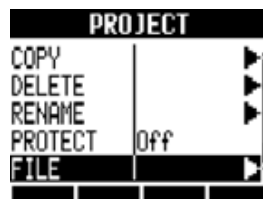
- L'informazione del project e del file è visualizzabile solo sulla schermata PROJECT INFO. Non è editabile.

Informazione sul file audio

PROJECT > FILE > INFO

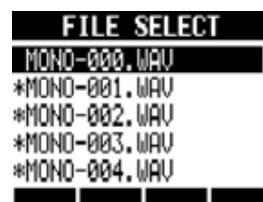
1 PROJECT
 Premete

2 Selezionate FILE.



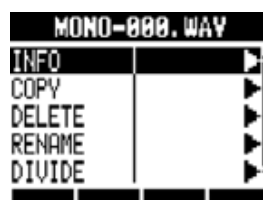
 Premete

3 Selezionate il file.



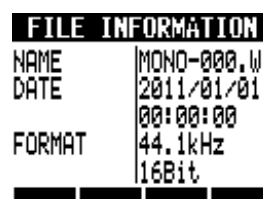
 Premete

4 Selezionate INFO.



 Premete

5 Verificate l'informazione.



FILE INFORMATION: informazioni sul file	
NAME	Nome file
DATE	Anno/mese/data di creazione
FORMAT	Formato file
SIZE	Dimensione file
TIME	Lunghezza di registrazione



Copiare project e file audio

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

Un file audio può essere copiato all'interno di un project dopo aver cambiato nome al file.

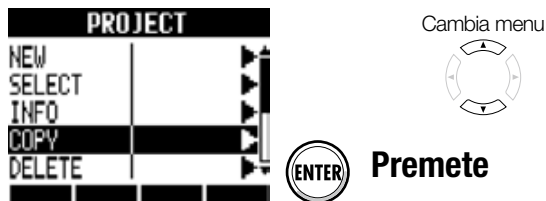
Copiare un project

PROJECT > COPY

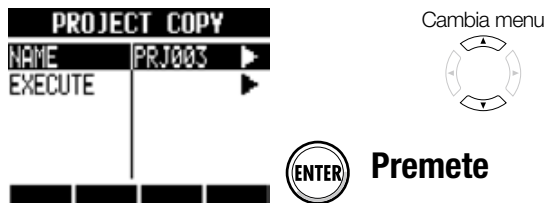
Seguite le procedure, dopo aver aperto il project da copiare.

1 PROJECT
 Premete

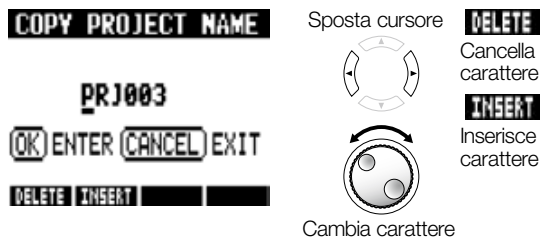
2 Selezionate COPY.



3 Selezionate NAME.



4 Cambiate nome al project.



5 Selezionate EXECUTE.



NOTE

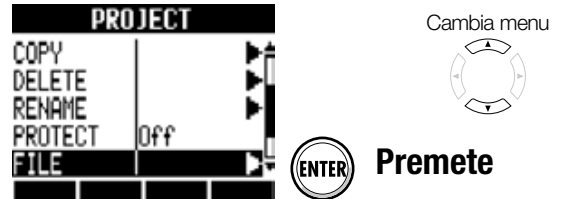
- Non potete eseguire una copia senza cambiare nome rispetto all'originale.

Copiare un file audio

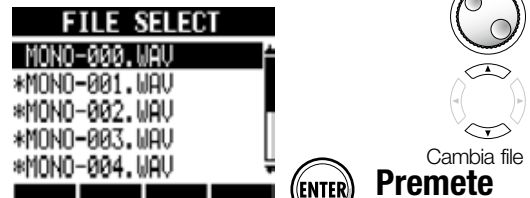
PROJECT > FILE > COPY

1 PROJECT
 Premete

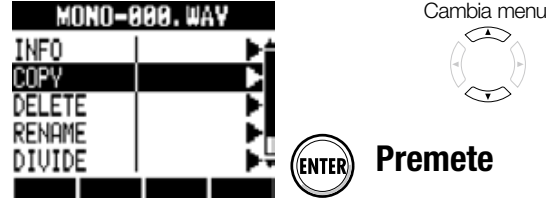
2 Selezionate FILE.



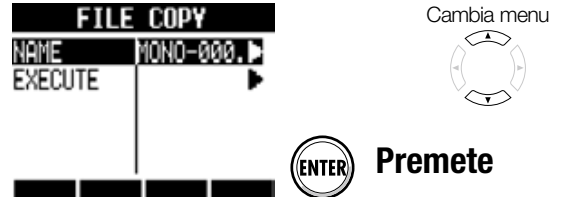
3 Selezionate il file da copiare.



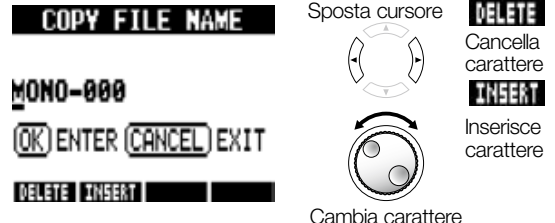
4 Selezionate COPY.



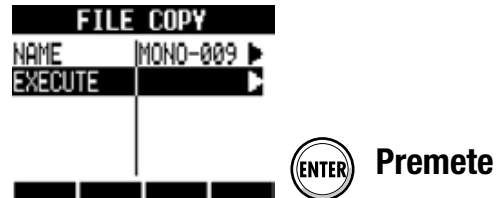
5 Selezionate NAME.



6 Cambiate nome al file.



7 Selezionate EXECUTE.





Cambiare nome a project e file audio

Potete cambiare nome al project attualmente caricato e ai file audio.

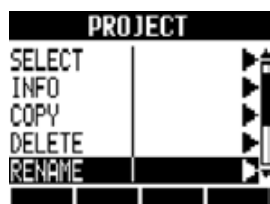
Cambiare nome a un project

PROJECT > RENAME

Aprire il project tal quale volete cambiare nome e seguite le procedure.

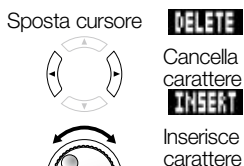
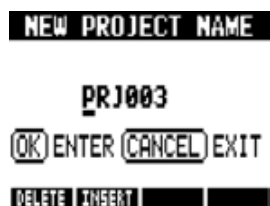
1 PROJECT
 Premete

2 Selezionate RENAME.



Premete

3 Cambiate i caratteri.



Premete

NOTE

- Non potete cambiare nome al project assegnandogli quello di un project esistente.
- Il nome del project è assegnato anche alla cartella project corrispondente, all'interno della cartella ZOOM_R8/PROJECT su card SD.

SUGGERIMENTI

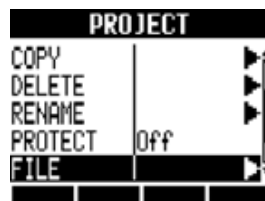
- Nomi project
Max. numero di caratteri: 8
Alfabeto: A-Z (maiuscole)
Simboli: _ (underscore)
Numeri: 0-9
- Nomi file
Max. numero di caratteri: 219
(esclusa estensione)
Alfabeto: A-Z, a-z
Simboli: (spazio) ! # \$ % & ' () + , - ; = @ []
^ _ ` { } ~
Numeri: 0-9

Cambiare nome a un file audio

PROJECT > FILE > RENAME

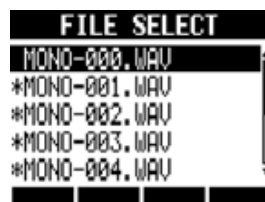
1 PROJECT
 Premete

2 Selezionate FILE.



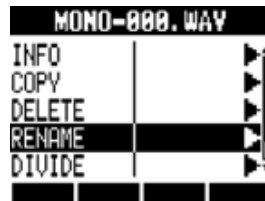
Premete

3 Selezionate il nome del file.



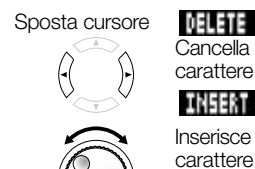
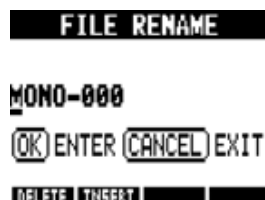
Premete

4 Selezionate RENAME.



Premete

5 Cambiate i caratteri.



Premete



Cancellare project e file audio

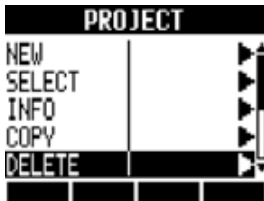
Potete cancellare un project o un file selezionato.

Cancellare un project

PROJECT > DELETE

1 PROJECT
 Premete

2 Selezionate DELETE.

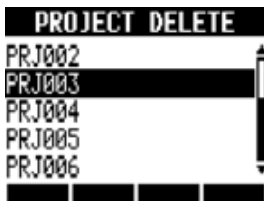


Cambia menu



 Premete

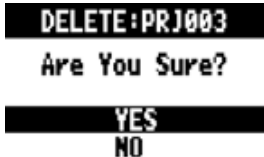
3 Selezionate il project da cancellare.



Cambia project

 Premete

4 Selezionate YES.



Sposta cursore



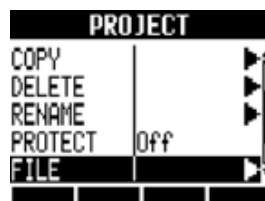
 Premete

Cancellare un file audio

PROJECT > FILE > DELETE

1 PROJECT
 Premete

2 Selezionate FILE.

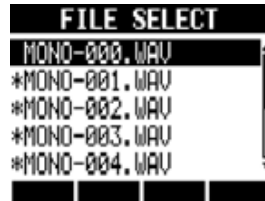


Cambia menu



 Premete

3 Selezionate il nome del file.



Cambia file

 Premete

4 Selezionate DELETE.

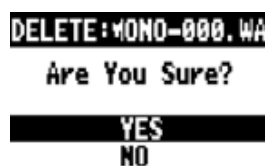


Cambia menu



 Premete

5 Selezionate YES.



Sposta cursore



 Premete

NOTE

- Una volta cancellato un project o un file, non è possibile recuperarlo. Cancellate con cautela.
- Se PROTECT è su On relativamente a un project, quel project e i suoi file non possono essere cancellati.



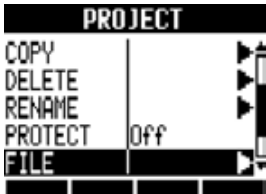
Dividere i file audio

Potete dividere un file audio in qualunque punto per crearne due.

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

1 PROJECT Premete

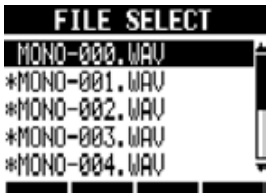
2 Selezionate FILE.



Cambia menu

Premete

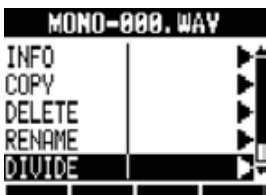
3 Selezionate il file.



Seleziona file

Premete

4 Selezionate DIVIDE.



Cambia menu

Premete

5 Impostate il punto di divisione.

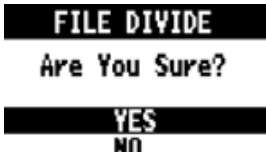


Cambia valore

Imposta punto di divisione

6 Premete sotto **EXEC**.

7 Selezionate YES.



Sposta cursore

Premete

Potete usare i tasti seguenti per ascoltare un file e impostare il punto di divisione.

	Premete per avviare la riproduzione
	Premete per fermare la riproduzione
	Avanti veloce
	Riavvolgimento
	Premete assieme per tornare all'inizio del file
	Usate i tasti marker per spostarvi sui marker

SUGGERIMENTI

- Quando si divide un file, i file aventi nomi nuovi saranno creati automaticamente all'interno della stessa cartella. Una "A" è aggiunta alla fine del nome del file della parte precedente al punto di divisione. Una "B" è aggiunta alla fine del nome del file della parte seguente al punto di divisione.
- Il file originale diviso è cancellato.

Rif: Spostarsi su un punto del brano

P.36



Impostare formato e modalità di registrazione

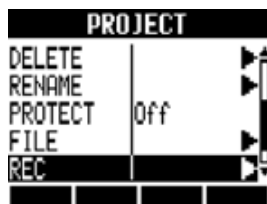
Impostare il formato di registrazione (bit length)

PROJECT > REC > BIT LEN

Potete registrare a 16-bit, che costituisce la normale qualità CD o in formato ad alta qualità a 24-bit.

1 **Premete**

2 **Selezionate REC.**



Cambia menu



Premete

3 **Selezionate BIT LEN.**



Cambia menu



4 **Impostate bit length.**



16-bit/24-bit

SUGGERIMENTI

- Quando si sovrascrive, la registrazione avrà il bit rate del file originale. Ad esempio, non potete sovrascrivere un file registrato a 16-bit con uno a 24-bit.
- Le impostazioni sono salvate separatamente per ogni project.
- Il valore di default è 16bit.
- Se registrate in formato a 44.1kHz/24bit, 48kHz/16bit o 48kHz/24bit, dovrete convertire i file a 44.1kHz/16bit per creare un CD audio.

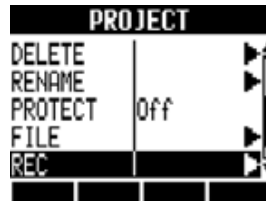
Impostare la modalità di registrazione

PROJECT > REC > REC MODE

Registrando, potete sovrascrivere la registrazione precedente o mantenerla e crearne una nuova. Ciò è utile per registrare esecuzioni di una band e percussioni, ad esempio, se volete registrare più prove.

1 **Premete**

2 **Selezionate REC.**



Cambia menu



Premete

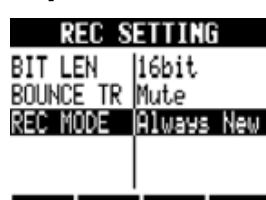
3 **Selezionate REC MODE.**



Cambia menu



4 **Impostate la modalità di registrazione**



Cambia impostazione

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



Riproduzione in sequenza dei project

L'ordine di riproduzione di project multipli può essere registrato e gestito come playlist. Usate la playlist per eseguire brani consecutivamente, per esecuzioni e accompagnamento dal vivo e quando inviate il segnale in uscita a un registratore esterno, ad esempio.

Riprodurre una playlist

PROJECT > SEQ PLAY > PLAY

- 1** **PROJECT** **Premete**
- 2** **Selezionate SEQ PLAY.**
Cambia menu
Premete
- 3** **Selezionate la playlist.**
Numero di project in elenco
Seleziona elenco
"Empty" appare se non vi sono brani in elenco
Premete
Numero playlist
- 4** **Selezionate PLAY.**
Cambia menu
Premete
Aspetto dello schermo in riproduzione
Numero playlist
TR001:PRJ002 — **Numero project**
0:00:06:708 — **Tempo di riproduzione trascorso**
Numero traccia riproduzione
La riproduzione si ferma alla fine dell'ultimo project.

SUGGERIMENTI

Operatività tasti durante la riproduzione

	Esegue dall'inizio del 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 le playlist

PROJECT > SEQ PLAY > EDIT

- 4** **Selezionate EDIT.**
Cambia menu
Premete
- 5** **Selezionate il primo project (o il project da cambiare).**
Cambia traccia
Fine elenco (End of list)
- 6** **Registrate il project da eseguire.**
Cambia project
- 7** **Selezionate e registrate più project.**
Cambia traccia
- 8** **Premete per tornare al menu precedente.**

Togliere un project da un elenco

5 Selezionate il project da togliere.

```
EDIT>List4
1 PRJ002
2 PRJ001
3 End of List
```

Cambia traccia



```
DELETE INSERT
```

6 Premete  sotto **DELETE**.

```
EDIT>List4
1 PRJ002
2 End of List
```

```
DELETE INSERT
```

Inserire un project in un elenco

5 Selezionate il numero di traccia da inserire.

```
EDIT>List4
1 PRJ002
2 End of List
```

Cambia traccia



```
DELETE INSERT
```

6 Premete  sotto **INSERT**.

```
EDIT>List4
1 PRJ002
2 PRJ002
3 End of List
```

```
DELETE INSERT
```

Inserisce il project attualmente selezionato

Cancellare una playlist

PROJECT > SEQ PLAY > DELETE

Seguite i punti 1–3 di "Riprodurre una playlist" alla pagina precedente per selezionare una playlist e poi cancellatela come segue.

4 Selezionate **DELETE**.

```
List4:2Songs
EDIT
DELETE
PLAY
```

Cambia menu



 Premete

5 Selezionate **YES**.

```
DELETE>List4
Are You Sure?
YES
NO
```

Sposta cursore



 Premete

NOTE

- Se la traccia master o il file assegnato alla traccia master viene cancellato, la playlist risulterà vuota.
- Assegnate le registrazioni che volete ascoltare alle tracce master dei project che registrate in una playlist.
- Per cambiare file a un project registrato, impostate la sua traccia master ed editate la playlist.
- Il numero massimo di playlist è 10. Ognuna può avere un massimo di 99 project.
- Un project non può essere registrato se la sua traccia master non è impostata o se è lungo meno di 4 secondi.



Rif:
Mix down su traccia master


P.47




Caricare file audio da altri project



Potete copiare file audio da altri project salvati su card SD e importarli nel project attuale.


- 1** **TRACK** Premete


- 2** **Selezionate la traccia alla quale assegnare il file.**




Seleziona traccia

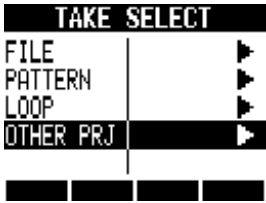


- 3** **Selezionate TAKE.**




Cambia menu




ENTER **Preme**
mete
- 4** **Selezionate OTHER PRJ.**




Cambia menu



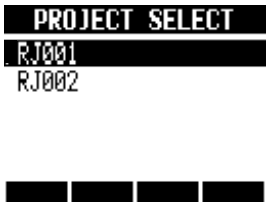
ENTER **Preme**
mete
- 5** **Selezionate PROJECT.**





Cambia menu




ENTER **Preme**
mete
- 6** **Selezionate il project contenente il file da caricare.**




Seleziona project

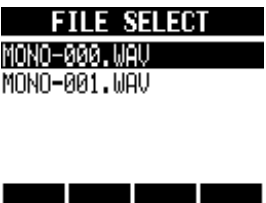
ENTER **Preme**
mete
- 7** **Selezionate NEXT.**





Cambia menu




ENTER **Preme**
mete
- 8** **Selezionate il file da caricare.**




Seleziona file


ENTER **Preme**
mete
- 9** **Cambiate nome al file.**



Sposta cursore




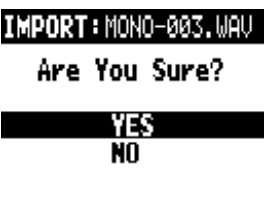
DELETE Cancella carattere
INSERT Inserisce carattere




Preme
mete

Cambia carattere


- 10** **Selezionate YES.**



Sposta cursore



ENTER **Preme**
mete

SUGGERIMENTI

- I project con livello di campionamento diverso da quello del project attuale non appariranno. Se non vi sono project con lo stesso livello di campionamento, apparirà il messaggio "No Project".

Veduta d'insieme della funzione USB

R8 ha un jack USB (mini-B) posto sul lato destro.

Oltre a collegare l'adattatore USB incluso a una presa di corrente per alimentare **R8**, potete anche collegarlo a un computer e usarlo come lettore di card, interfaccia audio e superficie di controllo.

Lettores di card

Potete avere accesso alla card SD di **R8** usando un computer per il backup e il recupero di project.

Inoltre, i dati audio su **R8** possono essere salvati su computer, ed è possibile caricare file WAV da computer a **R8**.

Interfaccia audio

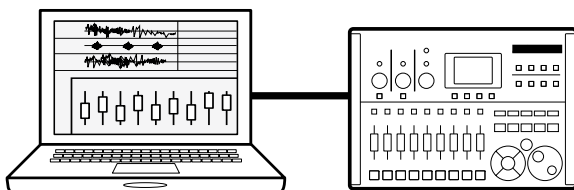
R8 può essere usato come interfaccia tra un computer e gli strumenti e altra apparecchiatura audio.

Potete anche collegare strumenti ad alta impedenza e microfoni che richiedono alimentazione phantom, quando l'unità funge da interfaccia audio.

Superficie di controllo

Potete usare **R8** per controllare un software DAW.

Usate i fader e i tasti per controllare il trasporto e le operazioni del mixer nel vostro software DAW.



NOTE

- Per importare un file audio in **R8**, il suo formato deve essere WAV con un livello di campionamento pari a 44.1 o 48 kHz e un bit rate di 16 o 24.
- Per usare un file WAV in un project, questo deve usare lo stesso livello di campionamento impostato per il project alla sua creazione (RATE).
- I nomi di file possono avere un massimo di 219 caratteri (estensione esclusa). Sono possibili i caratteri seguenti:
Alfabeto: A-Z, a-z
Numeri: 0-9
Simboli: (spazio) ! # \$ % & ' () + , - ; = @ [] ^ _ ` { } ~
- Se il nome di un file importato comprende caratteri double-byte, il nome del file apparirà accompagnato da un prefisso "R8_" in questo formato: "R8_xxxxxx.WAV".
- Potete collegare **R8** acceso a un computer tramite USB.
- Usando **R8** come lettore di card o come interfaccia audio, non è possibile usarlo contemporaneamente come registratore.

SUGGERIMENTI

- Compatibilità OS lettore card
Windows: Windows XP e successivi
Macintosh: Mac OS x 10.5 e successivi
- I dati di project sono salvati nella cartella PROJECT corrispondente, nella cartella ZOOM_R8 su card SD. Le cartelle sono create e gestite per ogni project.
- I dati audio sono salvati come file WAV all'interno della cartella AUDIO della cartella del 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 stereo WAV.



Scambiare dati con un computer (lettore card)

Potete accedere alla card SD di **R8** usando un computer per eseguire backup e recuperare project e file audio e per importare dati audio creati col software DAW, ad esempio.

Backup di un project su computer

I dati dei project di **R8** sono salvati nelle cartelle project su card SD. Per eseguire il backup di un project, copiate la sua cartella project sull'hard disk del computer.

Le cartelle sulla card SD sono organizzate come segue:

"ZOOM_R8" folder
> "PROJECT" folder
> (Project) folder*

*Le cartelle project (Project folders) hanno gli stessi nomi dei loro project.

Recuperare un project dal backup

Per recuperare un project del quale è stato effettuato il backup su computer, copiate la cartella project dal computer alla cartella "PROJECT" su card SD in **R8**.

Le cartelle su card SD sono organizzate come segue:

"ZOOM_R8" folder
> "PROJECT" folder
> (Project) folder*

*Le cartelle project (Project folders) hanno gli stessi nomi dei loro project.

Potete usare i file WAV del computer come loop

Per usare i file WAV del computer come loop, copiate il file WAV desiderato dal computer nell'apposita cartella "LOOP" su card SD di **R8**.

"ZOOM_R8" folder
> "LOOP" folder

I WAV file contenuti nella suddetta cartella possono essere aggiunti alle tracce. (Per ulteriori chiarimenti, riferirsi alla dicitura "Aggiungere loop alle tracce" che trovate a P.63.)

Salvare dati audio di **R8** su computer

Le registrazioni audio su **R8** sono salvate come file WAV nelle cartelle "AUDIO" su card SD.

Le cartelle sulla card SD sono organizzate come segue:

"ZOOM_R8" folder
> "PROJECT" folder
> (Project) folder*
"AUDIO" folder

*Le cartelle project (Project folders) hanno gli stessi nomi dei loro project.

Per copiare file WAV su computer, copiate i file WAV della cartella "AUDIO" sull'hard disk del computer.

Il file "PRJINFO.TXT" all'interno di ogni cartella "AUDIO" mostra i nomi dei file assegnati alle tracce.

Copiare file WAV dal computer a **R8**

Per copiare file WAV da un computer connesso, a **R8**, copiate i file WAV su una cartella "AUDIO" su card SD.

Le cartelle su card SD sono organizzate come segue:

"ZOOM_R8" folder
> "PROJECT" folder
> (Project) folder*
"AUDIO" folder

*Le cartelle project (Project folders) hanno gli stessi nomi dei loro project.

Per riprodurre questi file WAV su **R8**, selezionate quel project e assegnate i file WAV copiati alle tracce.

(Vd. "Cambiare la riproduzione di registrazione" a P.30.)

Usare la funzione lettore di card

USB > READER

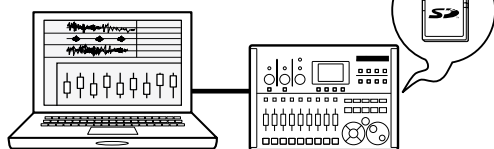
1 Collegate **R8** e computer tramite il cavo USB e accendete l'unità.

2  Premete

3 Selezionate **READER**.





Accedere alla card SD di **R8** da computer

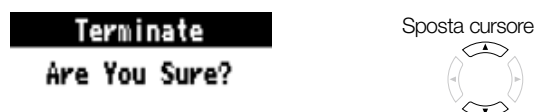


Disconnettersi

1 Sconnettete l'icona della periferica di **R8** dal computer, per terminare la connessione.

2 Premete  o  per sconnettervi.

3 Selezionate **YES**.



NOTE

- Per importare un file audio su **R8**, il formato deve essere WAV con un livello di campionamento pari a 44.1 o 48 kHz e un bit rate di 16 o 24.
- Per usare un file WAV in un project, questo deve usare lo stesso livello di campionamento impostato per il project alla sua creazione (RATE).
- I nomi di file possono avere un massimo di 219 caratteri (estensione esclusa). Sono possibili i caratteri seguenti:
Alfabeto: A-Z, a-z
Numeri: 0-9
Simboli: (spazio) ! # \$ % & ' () + , - ; = @ [] ^ _ ` { } ~
- Se il nome di un file importato comprende caratteri double-byte, il nome del file apparirà accompagnato da un prefisso "R8_" in questo formato: "R8_XXXXXX.WAV".

SUGGERIMENTI

- Per importare file WAV da un computer, copiateli sulla cartella "AUDIO" nella cartella project in cui volete usarli. Usate **R8** per assegnare i file alle tracce.

SUGGERIMENTI

- Compatibilità OS lettore card
Windows: Windows XP e successivi
Macintosh: Mac OS x 10.5 e successivi
- 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 stereo WAV.



Interfaccia audio e superficie di controllo

Collegate **R8** a un computer per inviare suoni in ingresso o uscita e per usarlo come controller per un software DAW.

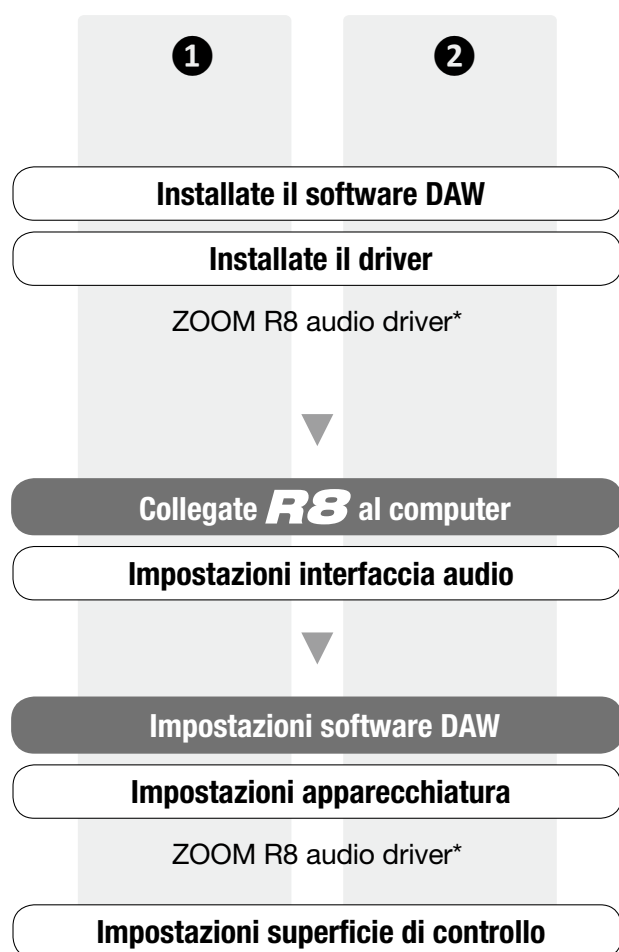
Collegare l'unità come interfaccia audio o superficie di controllo

1 Interfaccia audio

R8 può essere usato come interfaccia tra computer e strumenti e altre apparecchiature audio, per poter registrare segnali audio su un software DAW, ad esempio. Potete anche collegare strumenti ad alta impedenza e microfoni che richiedono alimentazione phantom.

2 Superficie di controllo

Potete usare i fader e i tasti di **R8** per controllare il trasporto e le operazioni di mixaggio del software DAW.



*Non è necessari alcun driver per Macintosh

Collegare **R8** a un computer per la prima volta

1 Installate ZOOM R8 Audio Driver su computer.

(Non è necessario alcun driver per Macintosh.)

Rif.: Guida all'avvio di Cubase LE5

2 Collegate **R8** al computer.

Impostate e collegate **R8**

(Vd. pagina seguente)

3 Eseguite le impostazioni del software DAW.

Impostazioni apparecchiatura

Impostazioni superficie di controllo

NOTE

- Per usare **R8** come interfaccia audio per un software DAW (ad esempio, Cubase LE 5) è necessario installare "ZOOM R8 Audio Driver". (Non è necessario alcun driver per Macintosh.) Installatelo correttamente in base alle istruzioni fornite dalla guida all'installazione acclusa.
- Scaricate la versione più recente del driver audio di **R8** dal sito web di ZOOM.
[http:// www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)

Collegare e impostare **RS**

Dopo la prima connessione, seguite queste procedure

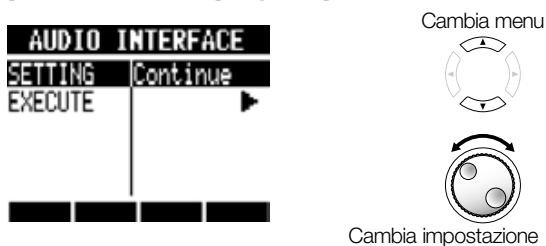
1 Collegare **RS** e computer tramite il cavo USB e accendete l'unità.

2  Premete

3 Selezionate AUDIO I/F.



4 Selezionate se volete usare le impostazioni del project precedente.



5 Selezionate EXECUTE.



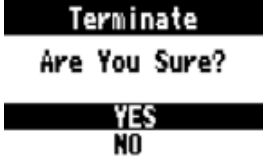
Appare l'icona USB a connessione completata.




Scollegare

1  Premete
Oppure, premete  sotto **EXIT**.

2 Selezionate YES. Sposta cursore



 Premete

NOTE

Selezionate "Continue" per usare le stesse impostazioni dell'ultima volta.

- Impostazioni effetto insert
- Impostazioni effetto send-return
- Impostazioni mixer
- Impostazioni accordatore

Reset

Riporta alle impostazioni di default ogni voce

- Le funzioni interfaccia audio e superficie di controllo sono utilizzabili con alimentazione fornita dal cavo USB.
- Consigliamo di usare sempre la più recente versione software di sistema per **RS**. Usando **RS** con un sistema obsoleto, il computer potrebbe non riconoscerlo correttamente.



Usare l'accordatore

RB è provvisto di accordatore multifunzione che comprende 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 il tasto ON/OFF relativo all'ingresso cui è collegato lo strumento, fino a far accendere l'indicatore in rosso.

ON/OFF Premete il tasto ON/OFF

Rosso: pronto per l'ingresso

3 Selezionate **TUNER**.

TOOL

METRONOME

TUNER

SYSTEM

SD CARD

Cambia menu

Premete

Accordatore cromatico

4 **Accordate lo strumento**

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

CHROMATIC TUNER

A

CALIB TYPE

Indica 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 tipo accordatore

Premete

6 **Seleziona il nome della nota/numero di corda e accorda.**

GUITAR TUNER

E

STRING:6

Seleziona nome nota/numero corda

Suonate la corda libera della nota indicata e regolate la tonalità.

CALIB TYPE

Cambiare la tonalità standard

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

TUNER CALIBRATION

440Hz

441Hz

442Hz

443Hz

444Hz

Imposta tonalità standard

Premete

SUGGERIMENTI

- L'indicatore di tonalità risponde alle fonti in ingresso sulle tracce che abbiano accesa la luce rossa di status.
- L'impostazione della tonalità standard è tra 435-445 Hz in unità di 1 Hz. L'impostazione di default è 440 Hz.
- Con accordatori diversi dal cromatico, la calibratura può essere usata per abbassare la tonalità da 1 a 3 semitoni (b-bbb).
- L'impostazione della tonalità standard è salvata per ogni project.

Tipo accordatura		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Corda/ nota	Corda:1	E	G	E	D	E	D	D
	Corda:2	B	D	C#	A	B	B	A
	Corda:3	G	A	A	F#	G#	G	G
	Corda:4	D	E	E	D	E	D	D
	Corda:5	A	B	A	A	B	G	A
	Corda:6	E		E	D	E	D	D
	Corda:7	B						



Regolare il display

Potete regolare la retroilluminazione e il contrasto del display.

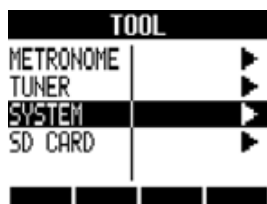
Accendere/spegnere la retroilluminazione

TOOL > SYSTEM > LIGHT

1  **Premete**

2 **Selezionate SYSTEM.**

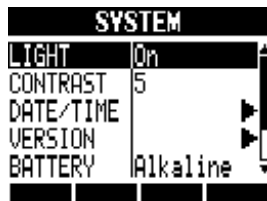
Cambia menu



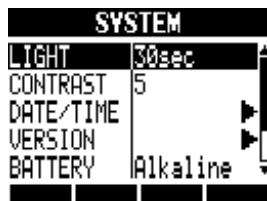
 **Premete**

3 **Selezionate LIGHT.**

Cambia menu



4 **Selezionate l'impostazione.**



On	Retroilluminazione accesa (default)
Off	Retroilluminazione spenta
15sec	Retroilluminazione si attenua se l'unità non è usata per 15 secondi
30sec	Retroilluminazione si attenua se l'unità non è usata per 30 secondi

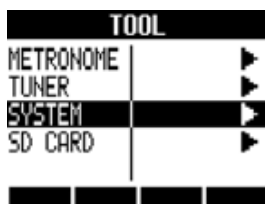
Regolare il contrasto

TOOL > SYSTEM > CONTRAST

1  **Premete**

2 **Selezionate SYSTEM.**

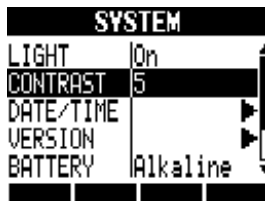
Cambia menu



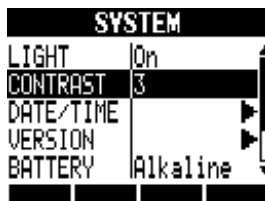
 **Premete**


3 **Selezionate CONTRAST.**

Cambia menu



4 **Impostate il valore.**



1	Basso contrasto	
2		
3		
4		
5		(Valore di default)
6		
7		
8		Alto contrasto


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.**


TOOL	
METRONOME	▶▶▶▶▶
TUNER	▶▶▶▶▶
SYSTEM	▶▶▶▶▶
SD CARD	▶▶▶▶▶

Cambia menu 

 **Premete**
- 3 **Selezionate EXCHANGE.**

SD CARD	
EXCHANGE	▶▶▶▶▶
FORMAT	▶▶▶▶▶
REMAIN	▶▶▶▶▶

Cambia menu 

 **Premete**
- 4 **Rimuovete la card SD.**

SD CARD	
Remove SD CARD	

E' possibile sostituire la card
- 5 **Inserite l'altra card SD.**

SD CARD	
Insert SD CARD	


NOTE


- Se la card SD inserita è già stata formattata per **RS**, passate al punto 6 di "Caricare dati da un'altra card SD" o "Salvare dati su un'altra card SD".
- Se la card SD inserita non è stata formattata, seguite le procedure di "Formattare una card SD" alla pag. seguente.

Caricare dati da un'altra card SD

- 6 **Selezionate LOAD.**

SD CARD DATA	
LOAD	▶▶▶▶▶
SAVE	▶▶▶▶▶


Cambia menu 


 **Premete**

Salvare dati su un'altra card SD


- 6 **Selezionate SAVE.**


SD CARD DATA	
LOAD	▶▶▶▶▶
SAVE	▶▶▶▶▶

Cambia menu 


 **Premete**
- 7 **Selezionate SAVE TO, e scegliete il project di destinazione.**

SAVE TO SD CARD	
SAVE TO	PRJ000 ▶▶▶▶▶
EXECUTE	▶▶▶▶▶

Cambia menu 

Cambia impostazione 
- 8 **Selezionate EXECUTE.**

SAVE TO SD CARD	
SAVE TO	PRJ000 ▶▶▶▶▶
EXECUTE	▶▶▶▶▶

 **Premete**

Vd. NOTE alla pagina seguente



Formattare card SD/verificarne la capacità

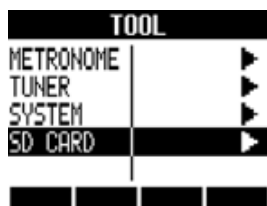
Formattare una card SD

TOOL > SD CARD > FORMAT

Seguite queste procedure per formattare le card SD da usare in **RS**. Il contenuto della card sarà cancellato durante la formattazione.

1 **TOOL**
 Premete

2 **Selezionate SD CARD.**

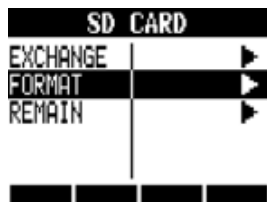


Cambia menu



Premete

3 **Selezionate FORMAT.**

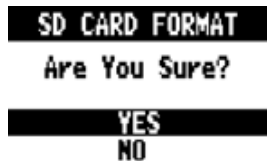


Cambia menu



Premete

4 **Selezionate YES.**



Sposta cursore



Premete

NOTE

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

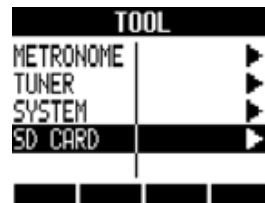
Verificare la capacità residua della card

TOOL > SD CARD > REMAIN

Potete verificare la capacità residua della card SD.

1 **TOOL**
 Premete

2 **Selezionate SD CARD.**

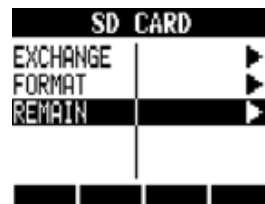


Cambia menu



Premete

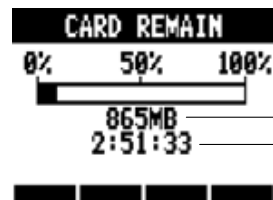
3 **Selezionate REMAIN.**



Cambia menu



Premete



Spazio disponibile card

Tempo di registrazione residuo relativamente al formato di registrazione attuale

NOTE

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



Impostare il tipo di batteria e il voltaggio phantom

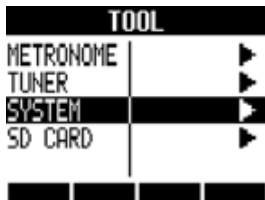
Impostare il tipo di batteria

TOOL > SYSTEM > BATTERY

Impostate il tipo di batteria in uso per visualizzare più precisamente la quantità di carica residua.

1 **TOOL**
 **Premete**

2 **Selezionate SYSTEM.**

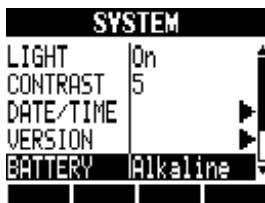


Cambia menu



 **Premete**

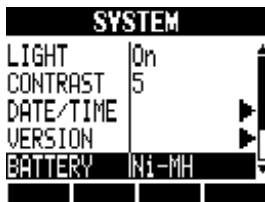
3 **Selezionate BATTERY.**



Cambia menu



4 **Impostate il tipo di batteria.**



Cambia tipo

Alkaline	Batterie alcaline (default)
Ni-MH	Batterie nickel-metallo idruro

Impostare il voltaggio phantom

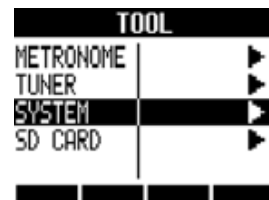
TOOL > SYSTEM > PHANTOM

Commutate l'interruttore **PHANTOM** su **ON** per passare ad alimentazione phantom su **INPUT 1** e **2**.

Per risparmiare batterie, potete ridurre il voltaggio a 24 V.

1 **TOOL**
 **Premete**

2 **Selezionate SYSTEM.**

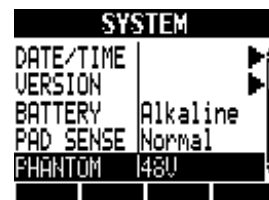


Cambia menu

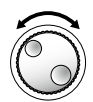


 **Premete**

3 **Selezionate PHANTOM e impostate il valore.**



Cambia menu



Cambia impostazione

NOTE

- Usate solo batterie alcaline o nickel-metallo idruro.

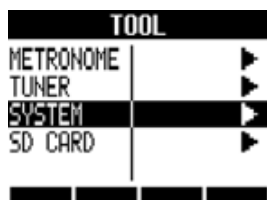


Usare un interruttore a pedale

Collegate un interruttore a pedale FS01 di ZOOM (disponibile separatamente) al jack **CONTROL IN** per avviare e fermare la riproduzione, eseguire punch-in/out manuale e cambiare le patch effetto col piede.

1 **TOOL**
 **Premete**

2 **Selezionate SYSTEM.**

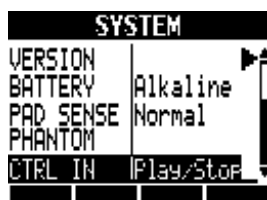


Cambia menu



 **Premete**

3 **Selezionate CTRL IN.**



Cambia menu



 **Premete**

4 **Scegliete l'impostazione.**



Cambia impostazione



CTRL IN: impostazione CONTROL IN	
Play/Stop	Ogni pressione del pedale alternativamente avvia e ferma la riproduzione.
Play/Rew	Ogni pressione del pedale alternativamente avvia la riproduzione o riavvolge.
Punch/O	Consente il punch-in/out manuale (la pressione sul pedale ha lo stesso effetto della pressione del tasto REC).
PatchUp	Premendo sul pedale si passa al numero di patch effetto insert successivo rispetto a quella selezionata.
PatchDown	Premendo sul pedale si passa al numero di patch effetto insert precedente rispetto a quella selezionata.

Controllare ed aggiornare il firmware



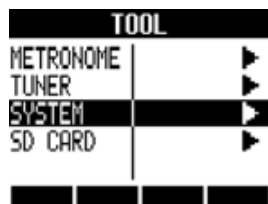
Verificare la versione di firmware

TOOL > SYSTEM > VERSION

Potete verificare le versioni firmware attuali.

1 **TOOL**
 **Premete**

2 **Selezionate SYSTEM.**

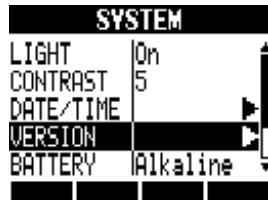


Cambia menu



 **Premete**

3 **Selezionate VERSION.**

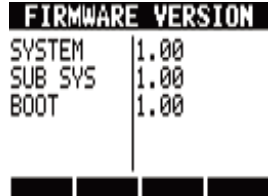


Cambia menu



 **Premete**

4 **Verificate le versioni.**



Aggiornare il firmware

Potete aggiornare il firmware secondo necessità.

Dovete collegare l'adattatore AC prima di eseguire l'aggiornamento.

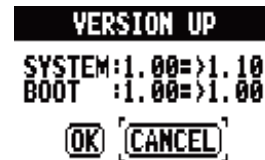
1 **Inserite il file di upgrade nella root directory di una card SD.**

2 **inserite la card SD contenente il file di upgrade in *RS*.**

3 **Collegate *RS* con l'adattatore AC.**

4 **Tenete premuto  e commutate l'interruttore POWER su ON.**

5 **Selezionate OK.**



Sposta cursore



 **Premete**

Si avvia l'aggiornamento.

6 **Quando appare un messaggio indicante che l'aggiornamento è completo, spegnete *RS* e poi fatelo ripartire.**

NOTE

- Per i file di upgrade più aggiornati, riferitevi al sito web di ZOOM.
<http://www.zoom.co.jp>

Elenco rhythm pattern

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

N.	Pattern	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.	Pattern	Battute
Genere fill/variazioni		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	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	1
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	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	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	AMBs1FB	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	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	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	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	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.	Pattern	Battute
Standard		
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
510		

Tipi d'effetto e parametri 1

Effetti INSERT

Algoritmi Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

- Modulo COMP/LIMITER

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

Descrizioni parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Sense	0 ~ 10	Regola la sensibilità del compressore.
Attack	Compressor: Fast, Slow	Seleziona la velocità di risposta del compressore.
	Rack Comp: 1 ~ 10	Regola la velocità di risposta del compressore.
Tone	0 ~ 10	Regola la qualità tonale.
Level	2 ~ 100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.
Threshold	0 ~ 50	Regola l'azione della soglia del compressore/limiter.
Ratio	1 ~ 10	Regola il rapporto di compressione del compressore/limiter.
Release	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						
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Level			
	Auto wah dipendente dalla dinamica del segnale in ingresso.						
Tremolo	Depth	Rate	Wave	Level			
	Varia periodicamente il livello di volume.						
Phaser	Position	Rate	Color	Level			
	Produce un suono dal carattere pulsante.						
Ring Modulator	Position	Frequency	Balance	Level			
	Produce un suono metallico circolare. Regolando il parametro di frequenza si ottiene un cambiamento drastico del carattere sonoro.						
Slow Attack	Position	Time	Curve	Level			
	Rallenta l'attacco del suono.						
Fix-Wah	Position	Frequency	Dry Mix	Level	RTM Mode	RTM Wave	RTM Sync
	Cambia la frequenza del wah in base al tempo.						
Booster	Range	Tone	Level				
	Aumenta il gain del segnale per rendere più corposo il suono.						

Descrizioni parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Position	Before, After	Imposta la posizione di collegamento del modulo EFX su "before" o "after" il preampli.
Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Regola la sensibilità dell'auto wah.
Resonance	0 ~ 10	Regola l'intensità della risonanza.
Level	2 ~ 100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.
Depth	0 ~ 100	Regola la profondità della modulazione.
Rate	0 ~ 50 ♪ (P.127 Tabella 1)	Regola il rapporto di modulazione. Impostabile in unità di nota di tempo.
Wave	4Up 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.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Seleziona il tipo di suono.
Frequency	Ring Modulator: 1 ~ 50	Regola la frequenza usata per la modulazione.
	Fix-Wah: 1 ~ 50	Regola la frequenza centrale del suono wah.
Balance	0 ~ 100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
Time	1 ~ 50	Regola il tempo di crescita del suono.
Curve	0 ~ 10	Regola il volume della curva di crescita.
Dry Mix	0 ~ 10	Regola il livello di mixaggio del suono originale.
RTM Mode	P.127 Tabella 2	Regola la direzione della gamma di cambiamento.
RTM Wave	P.127 Tabella 3	Seleziona la forma d'onda di controllo.
RTM Sync	♪ (P.127 Tabella 4)	Regola la frequenza di controllo.
Range	1 ~ 5	Seleziona la gamma di frequenza da accentuare.
Tone	0 ~ 10	Regola il tono.

Tipi d'effetto e parametri 3

• Modulo PREAMP

Tipo	Parametri								
FD Combo	Suono del Fender Twin Reverb (modello del '65) preferito dai chitarristi di vari stili musicali.								
VX Combo	Suono di ampli combo VOX AC-30 in classe A.								
US Blues	Suono crunch del FENDER Tweed BASSMAN								
BG Crunch	Suono crunch del ampli combo Mesa Boogie MkIII.								
HW Stack	Suono clean del leggendario Hiwatt Custom 100 britannico, completamente valvolare.								
MS Crunch	Suono crunch del leggendario Marshall 1959.								
MS Drive	Suono ad alto gain dell'ampli stack Marshall JCM2000.								
PV Drive	Suono ad alto gain del Peavey 5150 sviluppato in collaborazione con un famosissimo chitarrista hard rock.								
DZ Drive	Suono ad alto gain dell'ampli per chitarra Diezel Herbert fatto a mano in Germania e con tre canali controllabili separatamente.								
BG Drive	Suono ad alto gain del canale rosso del Mesa Boogie Dual Rectifier (modalità vintage).								
OverDrive	Suono del pedale effetto OD-1 di BOSS OD-1, primo effetto overdrive del genere al mondo.								
T Scream	Suono dell' Ibanez TS808, amato da molti chitarristi e che ha dato luogo a molte imitazioni.								
Governor	Suono dell'effetto distorto del Guv'nor della Marshall.								
Dist +	Suono dell' MXR distorsione + effetto che ha reso popolare la distorsione nel mondo.								
Dist 1	Suono del pedale distorto DS-1 di BOSS, grande successo.								
Squeak	Suono del PROCO Rat famoso per il suo particolare suono distorto.								
FuzzSmile	Suono di Fuzz Face, che ha fatto la storia del rock col suo umoristico design e suono eccezionale.								
GreatMuff	Suono di Electro-Harmonix Big Muff, amato da grandi artisti nel mondo per il suo suono fuzz denso e dolce.								
MetalWRLD	Suono del Boss Metal Zone, caratterizzato da lungo sustain e potenti medio-bassi.								
HotBox	Suono del compatto preampli Matchless Hotbox con valvola incorporata.								
Z Clean	Suono clean essenziale originale ZOOM.								
Z Wild	Suono ad alto gain con ulteriore spinta overdrive.								
Z MP1	Suono originale creato dall'unione delle caratteristiche di un ADA MP1 e un MARSHALL JCM800.								
Z Bottom	Suono ad alto gain che accentua medie e basse frequenze.								
Z Dream	Suono ad alto gain per esecuzione lead, basato sul Mesa Boogie Road King Series II canale Lead.								
Z Scream	Suono originale ad alto gain, bilanciato dalle basse alle alte frequenze.								
Z Neos	Suono crunch modellato sul suono di un VOX AC30 modificato.								
Lead	Suono distorto brillante e morbido.								
ExtremeDS	Questo effetto distorsione accentua il gain più potente al mondo								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Gain</th> <th>Tone</th> <th>Cabinet</th> <th>Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4">I tipi FD Combo ~ ExtremeDS hanno gli stessi parametri</td> </tr> </tbody> </table>	Gain	Tone	Cabinet	Level	I tipi FD Combo ~ ExtremeDS hanno gli stessi parametri			
Gain	Tone	Cabinet	Level						
I tipi FD Combo ~ ExtremeDS hanno gli stessi parametri									
Acoustic Sim	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Top</th> <th>Body</th> <th>Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Trasforma il suono di una chitarra elettrica in acustica</td> </tr> </tbody> </table>	Top	Body	Level	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in acustica				
Top	Body	Level							
Trasforma il suono di una chitarra elettrica in acustica									
Bass Sim	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tone</th> <th>Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">Trasforma il suono di una chitarra elettrica in basso</td> </tr> </tbody> </table>	Tone	Level	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in basso					
Tone	Level								
Trasforma il suono di una chitarra elettrica in basso									

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Gain	0 ~ 100	Regola il gain del pre-ampli (intensità della distorsione).
Tone	0 ~ 30	Regola la qualità tonale.
Cabinet	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.
Level	1 ~ 100	Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.
Top	0 ~ 10	Regola la tipica risonanza della corda della chitarra acustica.
Body	0 ~ 10	Regola la tipica risonanza del corpo della chitarra acustica.

• Modulo 6BAND EQ

Tipo	Parametri														
6Band EQ	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bass</th> <th>Low-Mid</th> <th>Middle</th> <th>Treble</th> <th>Presence</th> <th>Harmonics</th> <th>Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="7">Equalizzatore con 6 bande di frequenza</td> </tr> </tbody> </table>	Bass	Low-Mid	Middle	Treble	Presence	Harmonics	Level	Equalizzatore con 6 bande di frequenza						
Bass	Low-Mid	Middle	Treble	Presence	Harmonics	Level									
Equalizzatore con 6 bande di frequenza															

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Bass	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle basse frequenze (160 Hz).
Low-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medio-basse (400 Hz).
Middle	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medie (800 Hz).
Treble	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle alte frequenze (3.2 kHz).
Presence	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze altissime (6.4 kHz).

Tipi d'effetto e parametri 4

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Harmonics	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut delle armoniche (12 kHz).
Level	2 ~ 100	Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.

• 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.			

Descrizione parametro

Parametri	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 ♪ (P.127 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 ♪ (P.127 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
	Reverse Delay: 10 ~ 1000 ms ♪ (P.127 Tabella 1)	
Feedback	0 ~ 100	Regola la quantità di feedback.
Hi Damp	0 ~ 10	Regola l'attenuazione delle alte frequenze del suono delay.
Type	P.127 Tabella 5	Seleziona il tipo di cambiamento di tonalità.
RTM Wave	P.127 Tabella 3	Seleziona la forma d'onda dell'effetto.
RTM Sync	P.127 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			

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazione	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 impostazione	Spiegazione
ZNR	Off, 1 ~ 30	Regola la sensibilità. Impostate i valori più alti possibile senza provocare un decadimento innaturale.
	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/Crunch, 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/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazione	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 preampli valvolare.
	Gain Tone Cabinet Balance Level Tutti i moduli preamp hanno gli stessi parametri.

Tipi d'effetto e parametri 6

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Gain	0 ~ 100	Regola il gain del 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 6BAND EQ

Tipo	Parametri						
6Band EQ	Sub-Bass	Bass	Low-Mid	Hi-Mid	Treble	Presence	Level
Equalizzatore con 6 bande di frequenza.							

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Sub-Bass	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze bassissime (70 Hz).
Bass	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle basse frequenze (150 Hz).
Low-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medio-basse (450 Hz).
Hi-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medio-alte (1 kHz).
Treble	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle alte frequenze (3 kHz).
Presence	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze altissime (6 kHz).
Level	2 ~ 100	Regola il livello di segnale dopo il modulo.

• Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametri
Chorus ~ ARR M Pitch	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

• Modulo ZNR

Tipo	Parametri
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Clean/Crunch, 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/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

• Modulo EFX

Tipo	Parametri
Tremolo	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Clean/Crunch, 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.					

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Seleziona le caratteristiche del 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 ~ 240 Hz	Imposta il filtro che riduce il rumore delle basse frequenze presto rilevato dai microfoni.

Tipi d'effetto e parametri 7

- Modulo 3BAND EQ

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

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazioni
Bass	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle basse frequenze.
Middle	-12 dB ~ 12 dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medie.
Treble	-12 dB ~ 12 dB	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 ~ ARR M Pitch	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

- Modulo ZNR

Tipo	Parametri
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Clean/Crunch, 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.			

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazioni
Threshold	-24 ~ 0	Regola la soglia di livello di compressore/limiter.
Ratio	Compressor: 1 ~ 26	Regola il rapporto di compressione di compressore/limiter.
	Limiter: 1 ~ 54, ∞	
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 PRE 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 Mic.

- 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

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazioni
Time	Delay, Echo: 1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
	Doubling: 1 ~ 100 ms	
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
Compressor Limiter	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. il modulo COMP/LIMITER L.

• Modulo MIC PRE R

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

• Modulo 3BAND EQ R

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

• Modulo DELAY R

Tipo	Parametri
Delay Echo Doubling	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. il modulo DELAY L.

• Modulo ZNR

Tipo	Parametri
ZNR L	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.
ZNR R	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

Algoritmo Stereo

• Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametri												
Compressor Limiter	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Dual Mic.												
Lo-Fi	<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

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

• Modulo ISO/MIC MODEL

Tipo	Parametri										
Isolator	<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.											
Mic Modeling	<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

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Xover Lo	50 Hz ~ 16 kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio-bassi.
Xover Hi	50 Hz ~ 16 kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio-alti.
Mix High	Off, -24 ~ 6	Regola il livello del mix delle alte frequenze.
Mix Mid	Off, -24 ~ 6	Regola il livello del mix delle frequenze medie.
Mix Low	Off, -24 ~ 6	Regola il livello del mix delle basse frequenze.
Mic Type	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 Mic.

• 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
	Sposta la tonalità su o giù.		
Ring Modulator	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Clean/Crunch, 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

Parametri	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	Chorus: 1 ~ 50	Regola la velocità di modulazione.
	Flanger, Phaser, Tremolo, Auto Pan: 0 ~ 50 ♪ (P.127 Tabella 1) Resonance: 1 ~ 50 (P.126 Tabella 1)	Regola la velocità 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	Regola la quantità di tonalità sfasata in unità di semitoni.
Time	Delay, Echo: 1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
	Doubling: 01 ~ 100 ms	
Feedback	0 ~ 100	Regola la quantità di feedback.
Mix	0 ~ 100	Regola il rapporto di mixaggio del suono effetto e suono originale.
Tone	0 ~ 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/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

Tipi d'effetto e parametri 10

Tabella 1 I parametri indicati con ♩ 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.

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

NOTE

- La gamma di note effettivamente disponibili dipende dal parametro.
- n 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
Off	La frequenza non cambia.
Up	La frequenza cambia da un minimo a un massimo in base alla forma d'onda di controllo.
Down	La frequenza cambia da un massimo a un minimo in base alla forma d'onda di controllo.
Hi	La frequenza cambia dall'impostazione della patch al massimo in base alla forma d'onda di controllo.
Lo	La frequenza cambia dal minimo all'impostazione di patch in base alla forma d'onda di controllo.

Tabella 3

Impost.	Spiegazione	Impost.	Spiegazione
Up Saw	Dente di sega ascendente	Tri	Onda triangolare
Up Fin	Onda fin ascendente	TrixTri	Onda quadra-triangolare
DownSaw	Dente di sega discendente	Sine	Onda sinusoidale
DownFin	Onda fin discendente	Square	Onda quadra

Tabella 4

Impostazione	Spiegazione	Impost.	Spiegazione
♩	Ottava	1 bar	1 misura
♩	Quarta	2 bars	2 misure
♩	Metà	3 bars	3 misure
♩	Metà puntata	4 bars	4 misure

Tabella 5

Impostazione	Spiegazione
1	1 semitono inferiore → suono originale
2	Suono originale → 1 semitono inferiore
3	Doubling → detune + suono originale
4	Detune + suono originale → doubling
5	Suono originale → 1 ottava superiore
6	1 ottava superiore → suono originale
7	Suono originale → 2 ottave inferiori
8	2 ottave inferiori → suono originale

Impostazione	Spiegazione
9	1 ottava inferiore + suono originale — 1 ottava superiore + suono originale
10	1 ottava superiore + suono originale — 1 ottava inferiore + suono originale
11	Completa quinta abbassata + suono originale → quarta completa sopra + suono originale
12	Quarta completa sopra+ suono originale → completa quinta abbassata + suono originale
13	0 Hz + suono originale — 1 ottava sopra
14	1 ottava sopra — 0 Hz + suono originale
15	0 Hz + suono originale — 1 ottava sopra + suono originale
16	1 ottava sopra + suono originale — 0 Hz + suono originale

Algoritmo Mastering

- Modulo COMP/Lo-Fi

Tipo	Parametri							
3Band Comp	Xover Lo	Xover Hi	Sense Hi	Sense Mid	Sense Low	Mix High	Mix Mid	Mix Low
	Compressore che divide il segnale in 3 bande che si possono comprimere e mixare separatamente.							
Lo-Fi	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo Stereo.							

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Xover Lo	50 Hz ~ 16 kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio bassi.
Xover Hi	50 Hz ~ 16 kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio alti.
Sense Hi	0 ~ 24	Regola la sensibilità del compressore degli alti.
Sense Mid	0 ~ 24	Regola la sensibilità del compressore dei medi.
Sense Low	0 ~ 24	Regola la sensibilità del compressore dei bassi.
Mix High	Off, -24 ~ 6	Regola il rapporto di mixaggio degli alti.
Mix Mid	Off, -24 ~ 6	Regola il rapporto di mixaggio dei medi.
Mix Low	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

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazioni
Gain	-12 ~ 12	Regola il livello.

- Modulo 3BAND EQ

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

- 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/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.

Effetto 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

Parametri	Gamma impostazioni	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 ~ 2000 ms ↕ (P.127 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
Spring	Hall e Room hanno gli stessi parametri.					
Plate	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

Parametri	Gamma impostazioni	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

Effetto Insert

Algoritmo Clean/Crunch		
N.	Nome patch	Descrizione
0	Z CLEAN	Suono clean originale ZOOM
1	Z CHORUS	Suono che unisce "Z CLEAN" e "Chorus" per sonorità pulite adatte ad arpeggi
2	FdClean	Suono clean-crunch del Fender Twin Reverb black panel amato dai chitarristi di vari generi
3	VxCrunch	Suono crunch britannico di un VOX AC30 in Classe A
4	TWEED	Suono crunch asciutto che ricrea quello del Fender Bassman con una buona dose di sustain
5	BgCrunch	Suono crunch dell'amplificatore Mesa/Boogie MKIII
6	HwLight	Hiwatt Custom 100 da suono clean a crunch
7	MsCrunch	Il suono Marshall 1959 si fa più pulito man mano che il volume della chitarra si riduce
8	HwCrunch	Denso suono crunch di Hiwatt Custom 100
9	JM Lead	Suono lead compresso di John Mayer's "Gravity"
10	BS Riff	Suono rockabilly di Brian Setzer di "Rock This Town" degli Stray Cats
11	BROTHER	Sonorità jazz uniche di George Benson morbide ma con attacco
12	Edge	Suono brillante e clean con l'aggiunta del delay calcolato del chitarrista degli U2 The Edge
13	ClnStep	Suono dallo speciale effetto che immagina acqua con "Z CLEAN" e "Step"
14	CutPhase	Suono Phaser dal grande attacco, perfetto per chitarra decisa e per altre tecniche esecutive
15	Ambient	Combinazione di "Slow Attack" e delay per un suono ambient
16	Space	Combinazione di "Reverse Delay" e phaser, per un suono clean con ampiezza
17	FdComp	Suono clean del Fender Twin Reverb e compressore per chitarra
18	Fd Wah	Patch Auto-wah dalla naturale distorsione di un ampli FD Combo come ingrediente segreto
19	60sSPY	Bizzarro suono simile agli spy movie anni '60
20	Flower	Combinazione di phaser e "Vibe" per un grande suono psichedelico
21-29	Empty	

Algoritmo Distortion		
N.	Nome patch	Descrizione
0	MsDrive	Suono drive del Marshall 1959 che segue le variazioni di volume e offre dinamica eccezionale
1	MdRhythm	Suono del Marshall JCM2000 per accompagnamento, pesante, ma col carattere distintivo della sonorità Marshall
2	PvRhythm	Suono del Peavey 5150 per accompagnamento, con mordente nei riff veloci
3	DzRhythm	Suono del Diezel Herbert per accompagnamento heavy
4	Recti	Suono unico, denso e potente del MESA/BOOGIE Rectifier
5	FulVx	Suono del Vox AC30 a pieno volume con riverbero di sala che regala un feeling unico.
6	TexasMan	Suono per Texas blues di un Fender Bassman con volume al massimo
7	BgLead	Bel suono drive del MESA/BOOGIE MKIII per esecuzione lead e lungo sustain
8	FatOd	Suoni naturali overdrive come OD-1 con EQ, adatti per accompagnamento e assolo
9	TsDrive	Tube Screamer overdrive, ottimo per tutte le situazioni
10	GvDrive	Il pedale Guv'nor ideale per hard rock
11	dist+	Suono drive con distorsione
12	DS1	Suono DS-1 modificato con bassi extra
13	RAT	Bel suono lead con sustain del RAT
14	FatFace	Suono fuzz con bassi accentuati del FUZZ FACE
15	MuffDrv	Suono ad alto gain del BIG MUFF
16	M World	Suono per chitarra stile Shrapnel con Metal Zone
17	HOT DRV	Morbido suono drive creato dalla saturazione valvolare delle valvole di HOT BOX
18	Z NEOS	Ricreazione del cremoso suono crunch del VOX AC30 modificato.
19	Z WILD	Suono hard overdrive originale ZOOM con spinta accentuata per un feeling compresso
20	Z MP1	Suono ibrido derivante dalla combinazione di ADA MP1 e Marshall JCM800
21	Z Bottom	Suono originale ZOOM ad alto gain, ricco in medi e bassi, ideale per il metal anni '80
22	Z DREAM	Suono originale ZOOM ad alto gain, ideale per esecuzione lead
23	Z SCREAM	Suono originale ZOOM ad alto gain, con frequenze bilanciate da basse ad alte tagliate nel mix
24	LEAD	Suono lead classico ZOOM, con forti medi e lungo sustain, necessario per assolo
25	EXT DS	Estrema distorsione digitale oltre ogni limite
26	EC LEAD	Ricreazione del suono crunch della Fender lead di Eric Clapton in "Layla", ideale per chitarre con pickup single-coil.
27	JimiFuzz	Suono phaser di Jimi Hendrix che simula Octavia usando "PitchSHFT"
28	DT Slide	Denso suono d'amplificatore valvolare del "Leaving Trunk" di Derek Trucks
29	KC Solo	Suono dei Nirvana "Smells Like Teen Spirit"

Elenco patch effetto 2

30	Every BG	Suono Blues di Buddy Guy, asciutto e overdrive, aggiunge colore a ogni esecuzione blues
31	EVH1959	Suono del primo Eddie Van Halen
32	BrianDrv	Suono drive di Brian May ricreato usando "Z Neos"
33	RitchStd	Suono usato da Ritchie Blackmore dei Deep Purple per registrare "Machine Head"
34	Carlos	Suono morbido usato da Carlos Santana nella registrazione dell'album, ricreato usando "BG Crunch"
35	PeteHW	Suono crunch di Pete Townshend con l'ampli Hiwatt al massimo per sonorità clean potenti
36	JW Talk	Ricreazione del suono del talkbox usato da Joe Walsh nell'assolo di "Rocky Mountain Way"
37	Kstone	Suono classico di Keith Richards per intro, sentito in "Satisfaction" dei The Rolling Stones
38	RR Mtl	Suono metal anni '80 con medi distinti basati su Metal Zone
39	SV LEAD	Suono stack che coraggiosamente taglia i medi, adatto per begli assolo di chitarra
40	Monster	Tono eccezionale che mixa un suono heavy con effetto doubling un'ottava inferiore
41	FatMs	Suono drive con detune aggiuntivo, per rendere più denso il suono. Adatto per potenti accordi e accompagnamento
42	SlowFlg	Suono del Jet che unisce "Slow Attack" e flanger
43	DmgFuzz	Sonorità psichedelica che aggiunge "Ring Modulator" al suono fuzz, che taglia ferocemente le basse frequenze
44	RectiWah	Coraggioso suono ad alto gain, con l'aggiunta di auto-wah e breve delay
45-49	Empty	

Algoritmo Aco/Bass SIM

N.	Nome patch	Descrizione
0	Ensemble	Suono grandioso con profondo effetto ensemble.
1	Delay LD	Suono acustico vivace per chitarra lead.
2	Chorus	Suono chorus adatto per tutto, dalla chitarra ritmica a quella lead.
3	FineTune	L'effetto detune crea profondità.
4	Air Aco	Il rumore dell'aria fa sembrare che si registri col microfono.
5	Standard	Basso standard adatto a vari usi.
6	CompBass	Suono basso che si ravviva con compressore ed exciter.
7	WarmBass	Suono basso dal feeling pieno e caldo.
8	Flanging	Suono flanger adatto a molti usi, dalle frasi di 16 battute all'esecuzione melodica.
9	Auto Wah	Basso funky che fa buon uso dell'auto wah
10-19	Empty	

Algoritmo Bass

N.	Nome patch	Descrizione
0	SVT	Suono rock regale, ideale per finger-picking e flatpicking.
1	BASSMAN	Suono rock vintage adatto a ogni occasione.
2	HARTKE	Simulazione Hartke in tutto il suo splendore.
3	SUPER-B	Ideale per chitarra unisono e assolo.
4	SANS-A	Suono tagliente dal cuore duro, ottimo per flatpicking.
5	TUBE PRE	Sonorità valvolare piena.
6	Attack	Suono compresso efficace per slap e flatpicking.
7	Wah-Solo	Suono per assolo con distorsione e un tocco di wah. Ingrediente segreto: pitch shift.
8	Talk&Cry	Tipico effetto speciale che crea un suono ciclico, simile a un talking modulator.
9	Melody	Suono chorus per melodia, assolo, accordi e armoniche.
10	SlapJazz	Suono slap di base nello stile basso jazz.
11	Destroy	Eccezionale suono che mixa distorsione, pitch shift e ring modulation.
12	Tremolo	Bella sfida per linee per basso moody e accordi.
13	SoftSlow	Sonorità per linea melodica o assolo, ideale per basso fretless.
14	Limiter	Limiter che livella il suono usando un plettro.
15	X'over	Suono flanger per esecuzione tipica del genere crossover.
16	CleanWah	Suono auto wah dai molteplici impieghi.
17	Exciter	Suono corposo dal carattere fresco e trasparente.
18	ClubBass	Suono che simula l'atmosfera di un piccolo club ed è adatto per linee da walking bass.
19	DriveWah	Suono auto wah con drive variabile che segue la dinamica del tocco.
20-29	Empty	

Algoritmo Mic

N.	Nome patch	Descrizione
0	Rec Comp	Suono convenzionale da preampli e compressione adatto alla registrazione.
1	RoomAmbi	Simula l'atmosfera di uno studio di stazione radio.
2	VocalDly	Effetto delay che dà il meglio di sé con le voci.
3	Rock	Suono pesantemente compresso per voce rock.

Elenco patch effetto 3

4	Long DLY	Lungo suono delay per voci (2-battute a 120 bpm)
5	InTheBox	Effetto che sembra inserire l'intero suono in una scatoletta
6	Limiter	Effetto limiter utilissimo per la registrazione
7	AG MIC	Sonorità preampli ideale per registrare la chitarra acustica
8	AG Dub	Suono doubling che dà maggior feeling al tocco
9	12st Cho	Suono chorus adatto per chitarra a 12 corde
10	AG-Jumbo	Aumenta apparentemente la dimensione del corpo di una chitarra acustica
11	AG-Small	Riduce apparentemente il corpo di una chitarra acustica
12	AG Lead	Suono delay per chitarra acustica lead
13	Live AMB	Brillante suono reverb per chitarra acustica che aumenta l'effetto live
14	Tunnel	Simula un tunnel reverb
15	Filter	Effetto filtro che consente di cambiare carattere al suono nel corso di un brano, ad esempio.
16	BrethCmp	Bel suono compresso che accentua l'ampiezza
17	Vib MOD	Brillante suono per voci, che unisce phaser e vibrato
18	Duet Cho	Suono detune per un duetto istantaneo
19	Ensemble	Fresco suono d'ensemble ideale per chorus
20	VocalDub	Suono doubling convenzionale
21	Sweep	Suono di voce con leggera slow phase
22	VoiceFlg	Suono chorus flanger dalla forte modulazione
23	PH Voice	Suono phase innovativo, arricchito da delay
24	VibVoice	Suono vibrato clear-cut
25	FutureVo	Messaggio dagli alieni
26	M to F	Trasforma la voce maschile in femminile
27	F to M	Trasforma la voce femminile in maschile
28	WaReWaRe	Effetto speciale simile al parlato di uno spaziale
29	Hangul	Effetto speciale che trasforma il Giapponese in Coreano
30-49	Empty	

Algoritmo Dual Mic

N.	Nome patch	Descrizione	Ingressi destra/sinistra consigliati
0	Vo/Vo 1	Per duetti	Voci
1	Vo/Vo 2	Chorus per voce principale	Voci
2	Vo/Vo 3	Per canto armonico	Voci
3	AG/Vo 1	Dà il carattere di una storia	Chitarra acustica/Voci
4	AG/Vo 2	Simile a AG/Vo 1 ma dal carattere vocale diverso	Chitarra acustica/Voci
5	AG/Vo 3	Modifica aggressivamente il carattere della voce	Chitarra acustica/Voci
6	ShortDLY	Breve delay con efficace doubling	Microfoni
7	FatDrum	Per registrazione drum con microfono single point stereo	Microfoni
8	BothTone	Suono di microfono a condensatore: uomini sul canale L e donne su R	Voci
9	Condnsr	Simula un microfono a condensatore con microfono dinamico in ingresso	Voci
10	DuoAttack	Chorus per voci lead con attacco enfatizzato	Voci
11	Warmth	Suono caldo con medi prominenti	Voci
12	AM Radio	Simula la radio AM mono	Voci
13	Pavilion	Per narrazione che cattura il suono dei partecipanti a una mostra	Voci
14	TV News	Suono notiziario TV	Voci
15	F-Vo/Pf1	Per ballate per piano con voce femminile	Voce/Piano
16	JazzDuo1	Simula una sessione jazz LP con sono leggermente lo-fi	Voce/Piano
17	Cntmprry	Suono pieno dalla variazione peculiare	Voce/Piano
18	JazzDuo2	JazzDuo 1 per voci maschili	Voce/Piano
19	Ensemble	Per bilanciare chitarra dal forte attacco e morbido pianoforte	Chitarra acustica/Piano
20	Enhanced	Enfatizza le caratteristiche del suono, ideale per ballate	Chitarra acustica/Voce
21	Warmy	Riduce l'atmosfera troppo brillante	Chitarra acustica/Voce
22	Strum+Vo	Morbido suono corposo con medi accentuati	Chitarra acustica/Voce
23	FatPlus	Aumenta i medi deboli	Chitarra acustica/Voce
24	Arp+Vo	Suono generale solido	Chitarra acustica/Voce
25	ClubDuo	Simula il suono live in un piccolo club	Chitarre acustiche
26	BigShape	Accentua la chiarezza generale	Chitarre acustiche
27	FolkDuo	Suono fresco e pulito	Chitarre acustiche
28	GtrDuo	Adatto per duetti di chitarra	Chitarre acustiche
29	Bright	Feeling brillante, acuto, globale	Chitarre acustiche
30-49	Empty		

Elenco patch effetto 4

Algoritmo Stereo

N.	Nome patch	Descrizione
0	Syn-Lead	Per synth lead a nota singola
1	OrganPha	Phaser per synth/organo
2	OrgaRock	Forte distorsione per organo rock
3	EP-Chor	Bel chorus per pianoforte elettrico
4	ClavFlg	Wah per clavinet
5	Concert	Effetto sala da concerti per pianoforte
6	Honkey	Simulazione pianoforte Honky-tonk
7	PowerBD	Dà maggior forza al bass drum
8	DrumFng	Flanger convenzionale per percussioni
9	LiveDrum	Simula un doubling live esterno
10	JetDrum	Phaser per hi-hat da 16-battute
11	AsianKit	Cambia il kit standard in Asiatico
12	BassBost	Enfatizza la gamma delle basse frequenze
13	Mono->St	Dà maggior ampiezza alla fonte mono
14	AM Radio	Simulazione radio AM
15	WideDrum	Ampio effetto stereo per drum machine
16	DanceDrm	Rafforza le frequenze del basso per ritmi dance
17	Octaver	Aggiunge suono un'ottava inferiore
18	Percushn	Dà respiro, presenza, e ampiezza stereo alla percussione
19	MoreTone	Aumenta le medie frequenze, dando maggior corposità alla chitarra distorta
20	SnrSmack	Enfatizza la peculiarità dello snare
21	Shudder!	Suono specifico per tracce techno
22	SwpPhase	Phaser dalla risonanza potente
23	DirtyBiz	Distorsione Lo-fi con ring modulator
24	Doubler	Effetto doubling per traccia vocale
25	SFXlab	Dà al synth un suono dall'effetto speciale potente
26	SynLead2	Suono jet old-style per synth lead
27	Tekepiko	Per frasi in sequenza o chitarra a nota singola in mute
28	Soliner	Simula un ensemble analogico d'archi
29	HevyDrum	Per percussioni hard rock
30	SM57Sim	Simula un microfono SM57, ideale per registrare chitarra elettrica e altri strumenti analogici.
31	MD421Sim	Simula un microfono professionale standard MD421 indispensabile per il broadcasting, la registrazione e il live.
32	U87Sim	Simula un U87, microfono a condensatore che ha imposto lo standard ed è usato negli studi di tutto il mondo.
33	C414Sim	Simula un C414, famoso microfono molto apprezzato nelle situazioni di registrazione.
34	Doubling	Crea suoni raddoppiati come se aumentasse la corposità del suono.
35	ShortDLY	Suono delay adatto a voci e registrazioni in campo aperto, dall'effetto sorprendente.
36	Lo-Fi	Crea un suono lo-fi dal feeling nostalgico, come se giungesse da una radio.
37	Limiter	Un limiter molto efficace nelle prove delle band e nelle registrazioni live.
38	BoostPls	Aggiunge pressione al suono globale durante la registrazione.
39	All Comp	Compressore che livella le differenze di volume tra strumenti in una band, ad esempio
40-49	Empty	

Elenco patch effetto 5

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	TightHal	Riverbero di sala dalla forte qualità tonale
1	BrgtRoom	Riverbero di stanza dalla forte qualità tonale
2	SoftHall	Riverbero di sala dalla qualità tonale morbida
3	LargeHal	Simula il riverbero di una vasta sala
4	SmallHal	Simula il riverbero di una piccola sala
5	LiveHous	Simula il riverbero di un club
6	TrStudio	Simula il riverbero di una sala prove
7	DarkRoom	Riverbero di stanza dalla qualità tonale morbida
8	VcxRev	Accordato per accentuare le voci
9	Tunnel	Simula il riverbero di un tunnel
10	BigRoom	Simula il riverbero di una palestra
11	PowerSt.	Riverbero gate
12	BritHall	Simula il riverbero brillante di una sala concerti
13	BudoKan	Simula il riverbero del Budokan di Tokyo
14	Ballade	Per ballate lente
15	SecBrass	Riverbero per sezione ottoni
16	ShortPla	Breve riverbero
17	RealPlat	Simula un riverbero a molla
18	Dome	Riverbero di uno stadio a cupola
19	VinSprin	Simula un riverbero a molla analogico
20	ClearSpr	Limpido riverbero con breve tempo di delay
21	Dokan	Simula il riverbero di una clay pipe
22-29	Empty	

CHORUS/DELAY

N.	Nome patch	Descrizione
0	ShortDLY	Breve delay standard
1	GtChorus	Chorus che accentua il suono debole della chitarra
2	Doubling	Doubling versatile
3	Echo	Bel delay in stile analogico
4	Delay3/4	Delay di ottava puntata in sincrono con la ritmica del tempo
5	Delay3/2	Delay di quarta puntata in sincrono con la ritmica del tempo
6	FastCho	Chorus dal rapporto veloce
7	DeepCho	Profondo chorus versatile
8	Vocal	Chorus che accentua le voci
9	Deep dB L	Doubling profondo
10	SoloLead	Compatta le frasi brevi
11	WarmyDly	Simula un caldo delay analogico
12	EnhanCho	Enhancer che usa il doubling con spostamento di fase
13	Detune	Per strumenti dalle forti armoniche come piano elettronico o synth
14	Natural	Chorus con modulazione bassa per accompagnamento
15	Whole	Delay a nota intera in sincrono con la ritmica del tempo
16	Delay2/3	Delay di terzine di metà in sincrono con la ritmica del tempo
17	Delay1/4	Delay di sedicesima in sincrono con la ritmica del tempo
18-29	Empty	

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
Messaggi che indicano che manca qualcosa		
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.
Messaggi che compaiono frequentemente		
Reset DATE/TIME	Impostazione persa a causa della batteria scarica.	Impostate nuovamente DATE/TIME. (Vd. “impostare data e ora” a P.15)
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.
Messaggi che indicano un oggetto protetto		
Card Protected	La card SD è protetta.	Estraete la card SD, togliete la protezione e inserite ancora la card. Vd. “Installazione della card SD” a P.13.)
Project Protected	Il project è protetto.	Disabilitate la protezione del project usando il menu PROTECT. (Vd. “Proteggere e selezionare i project” a P.91.)
File Protected	E' un file di sola lettura, non si può scriverci sopra.	Disabilitate lo status di sola lettura del file usando un computer, ad esempio.
Messaggi che indicano che è stato superato un limite strutturale o di capacità		
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	E' stato raggiunto il numero massimo di file.	Cancellate i file non necessari.
Messaggi che indicano mancato accesso		
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.
Card Format Error	La card non ha un formato utilizzabile da RS .	Passate a un formato di card che l'unità possa usare.
File Format Error	Il file non ha un formato utilizzabile da RS .	Passate a un formato di file che l'unità possa usare
Altri messaggi d'errore		
Card Error	Si è verificato un errore di qualche genere.	Premete EXIT e tentate ancora.
Project Error		
File Error		

Diagnostica

In caso di problemi con l'operatività di **RS**, 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 accesi 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.29), o usate il fader del canale dispari della coppia.

- ◆ **Nessun suono dal segnale in ingresso, o suono molto debole**
 - Assicuratevi che il controllo **GAIN** di quell'ingresso sia alzato.
 - Verificate che la luce di status sia verde (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 mentre 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 una traccia per la registrazione.
 - Controllate se avete esaurito lo spazio disponibile sulla card SD (vd. P.111).
 - La registrazione non è possibile se il project è protetto. Impostate "PROTECT" su "OFF" (vd. P.91), o usate un altro project.

- ◆ **Il suono registrato è distorto**
 - Assicuratevi che la manopola **GAIN** (sensibilità in ingresso) e i livelli di registrazione non siano troppo alti.
 - Abbassate i fader in modo che gli indicatori di livello non raggiungano 0 dB.
 - Se il gain di EQ del mixer di traccia è troppo alto, il suono è udibilmente distorto anche se il fader è

abbassato. Impostate il gain di EQ su un valore adatto.

- Quando si applica un effetto insert a un ingresso, verificate che l'impostazione del livello d'uscita effetto (livello patch) sia adeguata.

Problemi con gli effetti

- ◆ **L'effetto insert non funziona**
 - Verificate che l'icona dell'effetto insert [INS] appaia sul display. Se non appare, premete il tasto **EFFECT**, poi premete il tasto morbido **INSERT** e impostate **ON/OFF** su **On**.
 - Assicuratevi che l'effetto insert sia inserito nel punto desiderato (Vd. P.23, 45, 46 e 80)

- ◆ **L'effetto send-return non funziona**
 - Verificate che l'icona **REV** o **CHO** appaia sul display. Se non appare, premete il tasto **EFFECT**, poi premete il tasto morbido **REVERB** o **CHORUS** e impostate **ON/OFF** su **On**.
 - Assicuratevi che i livelli di mandata delle tracce siano alzati (vd. P.44 e 82).

Altri problemi

- ◆ **Non si può salvare un project**
 - Il project non può essere salvato se è protetto. Impostate "PROTECT" su "Off" (vd. P.91).

- ◆ **Non si può creare un nuovo project o copiarlo**
 - Se appare "Project Full" sul display, significa che non si possono creare altri project sulla card. Cancellate i project non necessari per liberare memoria.

- ◆ **Appare un messaggio d'errore quando si tenta di eseguire un comando**
 - Controllate nell'elenco messaggi d'errore (vd. P.135).

Specifiche tecniche

Sezione		RS	
Recorder	Tracce	8 (mono)	
	Numero max. tracce di registrazione	2	
	Numero max. tracce in riproduzione simultanea	8 audio + metronomo	
	Formato registrazione dati	44.1/48 kHz, formato WAV 16/24-bit	
	Tempo max. registrazione	200 minuti/1 GB (tracce mono)	
	Project	1000	
	Marker	100/project	
	Locator	Ore/minuti/secondi/millisecondi e bar/beat/tick	
	File editing	Divide, trimming	
	Altre funzioni	Punch-in/out (manuale, automatico), bounce, A-B repeat, undo/redo	
Audio interface	Numero canali in registrazione	2	
	Numero canali in riproduzione	2	
	Quantizzazione bit-rate	24	
	Frequenza campionamento	44.1, 48, 88.2, 96 kHz	
Mixer	Fader	9 (mono × 8, master × 1)	
	Parametri di traccia	equalizzatore a 3-bande, pan (bilanciamento), effect send ×2, invert	
	Stereo link	Tracce 1/2 ~ 7/8 selezionabili a coppie	
Effect	Algoritmi	8 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, MASTERING)	
	Patch	310 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 ppgn	
	Rhythm patterns	511/project	
	Tempo	40.0 ~ 250.0 BPM	
Sampler	Formati riproduzione	44.1/48 kHz, formato WAV 16/24-bit	
	Funzioni editing	Trim, time-stretch	
Hardware	Supporto registrazione	Card SD (16MB ~ 2 GB), card SDHC (4 ~ 32 GB)	
	Conversione analogico-digitale	96 kHz 24-bit delta-sigma ADC	
	Conversione digitale-analogico	96 kHz 24-bit delta-sigma DAC	
	Display	128×64 pixel LCD (retroilluminato)	
	Input	INPUT 1 ~ 8	XLR/standard combo jack x8 Impedenza ingresso: (Ingresso bilanciato) 1KΩ bilanciato (2 caldi) (Ingresso non bilanciato) 50KΩ non bilanciato 1 provvisto di interruttore Hi-Z, impedenza ingresso 1 MΩ (Hi-Z attivo) 6 provvisti di interruttore ad alimentazione phantom Livello ingresso: -50 dBm < continuo < +4 dBm
		Microfoni incorporati stereo	Microfoni omnidirezionali a condensatore Gain: -50dBm < continuo < +4dBm
	Alimentazione Phantom	48 V, 24 V	
	Output	OUTPUT	TRS (bilanciato)
		PHONES	Standard jack stereo 20 mW x 2 (32 Ω carico)
	Rapporto S/N	93 dB	
	Ingresso di controllo	FS01	
	USB	Tipo mini-B (USB 2.0 Hi-Speed): operatività come interfaccia audio/superficie di controllo e salvataggio	
	Alimentazione	Adattatore DC 5V 1A AC (ZOOM AD-17) 3 batterie AA (5.5-ore di operatività in continuo con retroilluminazione accesa e alimentazione phantom spenta)	
	Dimensioni	257 mm (W) × 190 mm (D) × 51 mm (H)	
	Peso	780 g	

Indice dei nomi

A

A-B repeat (funzione)	38
A-B REPEAT (tasto)	.7, 8, 38
Accordatore	108
Accordatore cromatico	108
Algoritmi	80, 118-128, 129-134
Alimentazione	.12, 14, 15, 21, 112
Cambiare le batterie	14
Impostare il tipo di batteria.	.112
ON/OFF	15
Audio	
Cambiare tempo senza cambiare tonalità	. . . 68
Eliminare parti non necessarie 70
AUTO PUNCH I/O (tasto)7, 8, 33

B

Bit rate 97
Bounce 34
BPM 67

C

Cambiare nome 57, 88, 94
Campionatore (funzioni) 60-71
Card (lettore) 102, 103
Commutare tracce (swap) 31
Connessioni 6, 12, 21
Contrasto. 109

D

Data e ora 15
Dati (cancellare)	
File 95
Marker 37
Project 95
Card SD111
Display	
Retroilluminazione 109
Contrasto 109
Display9
Drum kit 48, 49, 59

E

EFFECT (tasto) 7, 8, 23, 44-46, 83-89
Effetti	
Effetti insert 23, 45, 46, 80, 89
Effetti mastering 46
Effetti send-return 44, 80, 82

Moduli effetto 80, 84, 118-128, 129-134
Parametri effetto 80, 84, 118-128, 129-134
Tipi d'effetto 80, 84, 118-128, 129-134
ENTER (tasto) 7, 8
EQ 42
EXIT (tasto) 7, 8

F

Fade-in/out 71
FF (tasto) 7, 8
File16, 90, 102
Cambiare nome 94
Cancellare 95
Copiare. 93
Importare. 100, 102, 103
Nomi di file27, 94, 102
Visualizzare l'informazione 92
Firmware (versione e aggiornamento)114

G

GAIN7, 8, 22
------	---------------------

H

Hi-Z (alta impedenza).7, 8, 12, 21
------------------------	-------------------------

I

Indicazione di tempo 18, 76
Input gain 22
Input mixer 40
Interfaccia audio 102, 105
Insert (effetti) 23, 45, 46, 80, 89
Inserire prima del fader MASTER 46
Punti di inserimento 80
Usare per il solo monitoring 89
Interruttori 7, 8

L

Locate (funzione) 36
Loop (tracce) 61
Loop 64

M

MARK/CLEAR (tasto)7, 8, 36
MARKER (tasti)7, 8, 36
Marker 36
Master (tracce) 47
Mastering (effetti) 46
Metronomo 20
Microfono incorporato 6, 12
Mixaggio 40
Linkare due tracce 29
Mixdown 46, 47
Mixer 40

PDF: Manuale interfaccia audio (su card SD)

Mixer di traccia 40

O

Overdubbing 28

P

Pad 50, 66

Panning. 42, 59

PAN/EQ (tasto) 7, 8, 24, 29, 42, 44

Patch effetto 80

 Cambiare nome 88

 Editare 84

 Elenco patch effetto 129-134

 Importare. 87

 Inizializzare. PDF

 Salvare. 86

 Selezionare. 83

Phantom (alimentazione) 12, 21, 112

PLAY (tasto) 7, 8

Playlist 98

PROJECT (tasto) 7, 8, 17, 34, 91-98

Project 17, 90

 Cambiare nome 94

 Cancellare 95

 Copiare. 93

 Creare 17

 Proteggere 91

 Selezionare. 91

 Riprodurre in sequenza 98

 Visualizzare l'informazione 92

Punch-in/out 32

 Automatico 33

 Manuale 32

Q

Quantizzazione 66

R

REC (tasto) 7, 8, 26

REW (tasto) 7, 8

Registrare

 Assegnare alle tracce 30

 Formati 21, 97

 Livelli 23, 24

 Modalità 97

 Overdubbing 28

 Prepararsi a registrare 17

 Prima traccia. 21

 Tempi. 21

 Traccia master 47

 Tracce aggiuntive 28

Rhythm (funzioni) 48-59

RHYTHM (tasto) 7, 8, 49-59

Rhythm pattern (tracce) 48

Rhythm pattern 48, 116-117

 Assegnare 51

 Cambiare nome 57

 Cancellare 56

 Copiare. 55

 Creare 52

 Importare. 58

 Selezionare. 49

S

SD (card)

 Cambiare card mentre l'unità è accesa 110

 Controllare capacità 21, 111

 Formattare 111

 Installare 13

 Lettore di card 103

Send-return (effetti) 44, 80, 82

Sequencer di traccia 72-78

Sequenza (dati)

 Creazione 73

 Editing 76

 Esecuzione 98

 Riproduzione. 78

Shutdown 15

Specifiche tecniche. 137

Stereo link 29

Stereo (tracce) 29

STOP (tasto) 7, 8

Superficie di controllo 102, 105

Swap (commutare tracce) 31

T

Tempo 19

TEMPO (tasto) 7, 8, 19

TOOL (tasto) 7, 8, 20, 50, 108-114

Tracce 21, 25, 30, 31, 34, 45, 51, 61, 63, 67

 Assegnare 30, 51, 63

 Parametri 42

Tracce (commutare-swap) 31

Tracce Rhythm pattern 48

TRACK (tasto) 7, 8, 18, 27, 30, 51, 63-71, 73-78, 100

U

USB 102

 Operatività software DAW PDF

 Scambiare file col computer 103

USB (tasto) 7, 8, 103-106

Nazioni EU



Dichiarazione di conformità

zoom

4-4-3 Kanda-Surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
Web site: <http://www.zoom.co.jp>