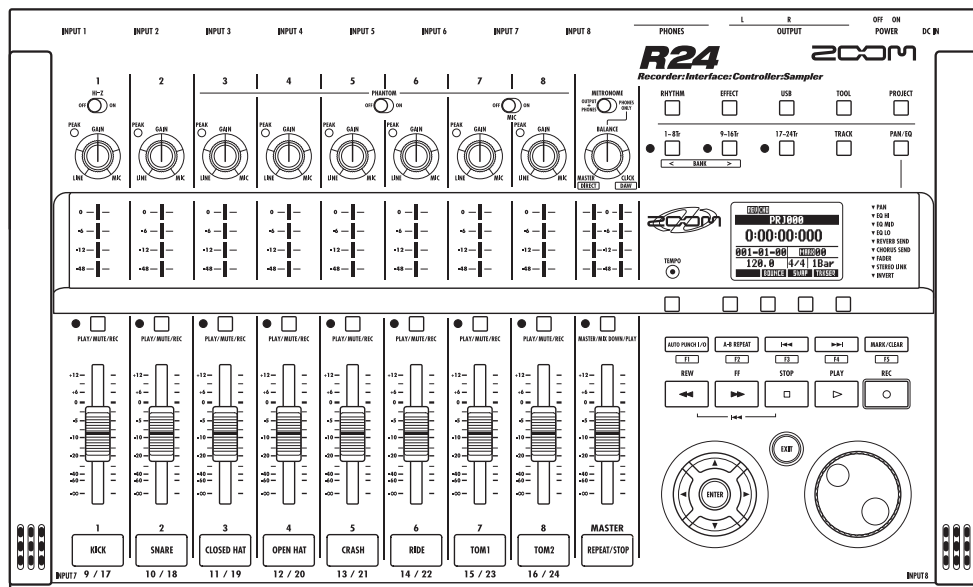



# R24

## Recorder:Interface:Controller:Sampler



# MANUAL DE INSTRUCCIONES


**Puede descargar el manual de uso desde la página web de ZOOM ([www.zoom.jp/docs/r24](http://www.zoom.jp/docs/r24)).**



# Precauciones de seguridad y de uso

## PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:



Cuidado

Este símbolo advierte de la existencia de explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, se arriesgará a daños graves e incluso la muerte.



Atención

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, podría producirle daños al aparato e incluso a sí mismo.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas de esta unidad.

### Alimentación



Cuidado

Dado que el consumo eléctrico de la unidad es bastante elevado, le recomendamos que utilice el adaptador CA siempre que pueda. Si va a manejar la unidad a pilas, use solo pilas alcalinas o de Ni-MH.

#### Funcionamiento con el adaptador CA

- Utilice únicamente un adaptador de corriente DC5V/1A/polo central positivo (ZOOM AD-14). El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador. Si va a usar el R24 en otro país (o región) en el que haya otro voltaje distinto a 100 V, póngase en contacto con un distribuidor ZOOM de dicho país y use el adaptador de corriente adecuado a esa zona.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

#### Funcionamiento a pilas

- Utilice seis pilas AA convencionales de 1.5 voltios
- El R24 no puede recargar las pilas.
- Lea con atención la etiqueta de las pilas.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- En caso de una fuga del electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de fluido.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento de pilas debe estar cerrada.

### Acerca de la conexión a tierra



Atención

Dependiendo de las condiciones de instalación, puede que sienta una ligera descarga eléctrica al tocar una parte metálica del R24. Si quiere evitar esto, conecte un tornillo del panel trasero a una buena referencia a una toma de tierra externa. Para prevenir accidentes, no utilice jamás como tomas de tierra.

- Tuberías de agua (riesgo de descarga eléctrica)
- Tuberías de gas (riesgo de explosión)
- Conexiones a tierra de teléfono o pararrayos (riesgo de descargas)

### Entorno



Atención

Evite usar el R24 en entornos en los que pueda quedar expuesto a estas condiciones.

- Temperaturas excesivas
- Altos niveles de humedad o salpicaduras de agua
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Fuertes vibraciones o golpes

### Manejo



Cuidado

No coloque nunca sobre el R24 recipientes que contengan líquidos ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas. El R24 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que la unidad no se le caiga al suelo y de no someterla tampoco a golpes.



Atención

### Conexión de cables y conectores de entrada y salida

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre todos los equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.

### Alteraciones



Atención

No abra nunca la carcasa del R24 ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad. Zoom Corporation no se hará responsable de ningún daño producido por este tipo de modificaciones.

### Volumen



Atención

No use demasiado tiempo el R24 a un volumen muy elevado ya que podría producirle daños auditivos.

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el R24 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del R24 aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el R24, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

### Limpieza


Use un trapo suave y seco para limpiar los paneles de esta unidad si se ensucian. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar).

### Averías

En caso de una avería o rotura, desconecte inmediatamente el adaptador de corriente, apague la unidad y desconecte todos los cables. Póngase en contacto con el comercio en el que adquirió la unidad o con el servicio técnico Zoom y facilite la siguiente información: modelo, número de serie y los síntomas concretos de la avería, junto con su nombre, dirección y número de teléfono.

### Copyright

Salvo para uso personal, está prohibida la grabación no autorizada de fuentes con copyright (CDs, discos, cintas, videoclips, emisoras de radio, etc.). ZOOM Corporation no se hace responsable de ningún incumplimiento de las leyes de copyright.

© El símbolo  SD y el símbolo  SDHC son marcas comerciales. © Windows®/Windows Vista® son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft®. © Macintosh® y Mac OS® son marcas comerciales o marcas registradas de Apple Inc. © Steinberg y Cubase son marcas comerciales o marcas registradas de Steinberg Media Technologies GmbH Inc. © Intel® y Pentium® son marcas comerciales o marcas registradas de Intel® Corporation. © AMD Athlon™ es una marca comercial o marca registrada de Advanced Micro Devices, Inc.

© El resto de marcas, nombres de productos y empresas que aparecen aquí son propiedad de sus respectivos propietarios.

© Todas las marcas comerciales y marcas comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos y no pretenden infringir las leyes del copyright de sus respectivos propietarios.

¡Enhorabuena por la compra de su grabadora/interface/controlador/sampler ZOOM R24, al que nos referiremos únicamente como el "R24"! El R24 tiene las siguientes características:

- **Grabadora multipistas que puede utilizar tarjetas SDH de hasta 32 GB**

El R24 es capaz de grabar hasta 8 pistas a la vez. Por ejemplo, puede grabar todo un grupo en pistas individuales o varios micrófonos distribuidos a lo largo de un kit de batería. Después de realizar grabaciones PCM lineales (tipo WAV) a 16/24 bits y con una velocidad de muestreo de 44.1/48 kHz, puede transferir los ficheros grabados a su ordenador para utilizarlos con su software DAW. Incluso puede conectar dos R24 por medio de un cable USB, lo que le permite grabar un máximo de 16 pistas.

- **Interface audio Hi-Speed USB (USB 2.0)**

Puede utilizar el R24 como un interface audio Hi-speed USB (USB 2.0) con gran cantidad de tomas de entrada y salida. Como interface, el R24 puede gestionar 8 entradas y 2 salidas a un máximo de 24 bits y 96 kHz, e incluso puede usar sus efectos (solo a 44.1 kHz). La unidad también puede funcionar utilizando solo alimentación vía bus USB.

- **Utilizable como una superficie de control para software DAW**

El R24 dispone de funciones que le permiten controlar el software DAW de un ordenador por medio de un cable USB. Puede controlar el transporte del programa DAW (reproducción, grabación y parada) y controlar físicamente los faders de pantalla. También puede asignar distintas funciones DAW a las teclas de función F1-F5 del R24. (Las funciones asignables dependerán del software DAW).

- **Varios efectos**

El R24 dispone de dos efectos principales internos. Los de inserción que puede aplicar a las señales de un determinado canal y los de envío-retorno que puede utilizar a través del bus de envío-retorno de la mesa de mezclas. Puede usar estos efectos de formas muy diversas, incluyendo durante la grabación, aplicándolos a pistas ya grabadas y en operaciones de masterización como remezclado y volcado.

- **Mezclador interno con multitud de funciones**

El R24 está equipado con un mezclador interno que le permite mezclar la reproducción de las pistas audio. Puede ajustar el volumen, panorama, EQ y efectos de cara pista y mezclarlas en una señal stereo.

- **Gestión de diversas fuentes incluyendo guitarras, micrófonos y equipos de nivel de línea**

El R24 tiene 8 entradas que aceptan clavijas XLR y de 6,3 mm, incluyendo 1 capaz de aceptar señales de alta impedancia y 6 que pueden suministrar alimentación fantasma (24 ó 48 V). El R24 admite todo tipo de fuentes, incluyendo bajos y guitarras de alta impedancia, micros dinámicos y condensadores y distintos instrumentos de nivel de línea como sintetizadores. También dispone de dos micros internos de alto rendimiento que le resultarán muy útiles para grabar guitarras acústicas y voces.

- **Intercambio de ficheros con ordenadores y dispositivos de memoria USB**

El R24 incluye una toma USB 2.0 que permite la transferencia de datos a alta velocidad. Puede transferir a un ordenador ficheros audio WAV grabados en el R24 usando el sistema de "arrastrar y soltar". También es posible intercambiar ficheros con un dispositivo de memoria USB conectado.

- **Sampler interno de 24 voces que puede disparar usando 8 parches y 3 teclas de banco**

Use este sampler para asignar sonidos a cada pista (parche) y crear bucles. Toque los parches en tiempo real e incluso cree datos de interpretación para toda una canción combinando bucles. Simplemente enlazando varios bucles de batería, cualquiera podrá crear pistas de acompañamiento de alta calidad. Mientras escucha la reproducción del bucle puede grabar audio en otras pistas dado que la grabadora y el sampler del R24 pueden funcionar a la vez sin problemas.

- **Funciones rítmicas y de metrónomo que puede usar como guías y pistas base**

Esta unidad dispone de unos 400 patrones rítmicos que usan la caja de ritmos interna, pero también puede crear los suyos propios usando la entrada por pasos o en tiempo real. Puede dar salida al sonido de metrónomo solo a los auriculares, para hacer que el batería disponga de una guía en directo, mientras que las señales del resto de salidas son enviadas a la mesa de mezclas.

Nota: Como consecuencia de nuestra política de mejora continua, las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

# Índice

- Precauciones de seguridad y de uso . . . . . 1
- Introducción . . . . . 2
- Índice . . . . . 3
- Flujo de operaciones del R24 . . . . . 5
- Guía básica de grabación . . . . . 7
- Distribución del panel y funciones . . . . . 9
- Conexiones . . . . . 11
- Instalación de tarjeta SD . . . . . 12
- Encendido de la unidad. . . . . 13
- Puesta en marcha/apagado . . . . . 14
- Ajuste de fecha y hora . . . . . 14
- Resumen de funcionamiento de teclas e interruptores . . . . . 15
- Información en pantalla . . . . . 16
  - UNDO/REDO

## **Grabación-preparativos**

- Flujo de grabación en el R24 . . . . . 17
- Creación de un nuevo proyecto . . . . . 17
- Conexión de instrumentos . . . . . 18
- Ajustes mono . . . . . 18
  - Hi-Z
  - Alimentación fantasma
- Ajustes stereo y teclas de estado. . . . . 19
  - Micros internos
  - Entradas de nivel de línea stereo
- Enlace stereo . . . . . 20
- Ajuste del tempo . . . . . 21
- Preparación de una pista de ritmo . . . . . 22

## **Grabación de pistas**

- Grabación de la primera pista . . . . . 23
  - Ajuste de ganancia, grabación y reproducción
- Cambio de la toma de reproducción . . . . . 25
  - Intercambio de dos pistas (SWAP)

## **Sobredoblaje**

- Grabación de pistas adicionales . . . . . 27
  - Reproducción de pistas ya grabadas
  - Grabación y reproducción

## **Regrabación**

- Pinchado/despinchado automático . . . . . 29
- Pinchado/despinchado manual . . . . . 30

## **Reproducción**

- Reproducción de un proyecto . . . . . 31
- Reproducción repetida de una región específica (repetición A-B) . . . . . 32
- Uso del contador y de las marcas para desplazarse . . . . . 33
  - Funciones de marca

## **Herramientas**

- Afinador . . . . . 35
- Metronomo . . . . . 36
- Grabación sincronizada de 16 pistas conectando dos unidades . . . . . 37

## **Mezcla**

- Procedimiento de mezcla en el R24 . . . . . 39
- Ajustes de pista para la EQ, panorama y nivel de envío . . . . . 40
- Parámetros de pista . . . . . 41

## **Remezcla/Volcado**

- Combinación de varias pistas en una o dos pistas . . . . . 43
  - Volcado
- Uso de un efecto de masterización . . . . . 45
- Grabación en la pista master . . . . . 46

## **Funciones de sampler**

- Uso del sampler para crear canciones . . . . . 47
- Resumen de las funciones del sampler. . . . . 48
- Asignación de pistas . . . . . 49
- Ajustes de bucle . . . . . 50
- Interpretación con los parches . . . . . 52
  - Métodos de reproducción
  - Cuantización global
- Creación de una secuencia. . . . . 53
  - Entrada en tiempo real
  - Entrada por pasos



Edición de una secuencia . . . . .	56
Inserción/eliminación de tiempos	
Modificación del tipo de compás	
Reproducción de la secuencia . . . . .	59
Modificación del BPM. . . . .	60
Cambio del tempo del audio sin cambiar el tono. . . . .	61
Supresión de partes innecesarias de ficheros audio . . . . .	63
Ajuste de fundidos de entrada y salida . . . . .	64

## **Funciones rítmicas**

Resumen de las funciones rítmicas. . . . .	65
Reproducción de los patrones rítmicos . . . . .	66
Selección de un patrón rítmico	
Selección del kit de batería	
Interpretación con los parches . . . . .	67
Cambio de banco	
Redobles (reproducción continua)	
Sensibilidad de los parches	
Creación de un patrón rítmico . . . . .	68
Ajuste de compases, tipo de compás, cuantización	
Comprobación de la memoria restante	
Entrada en tiempo real y entrada por pasos	
Copia de patrones rítmicos . . . . .	71
Borrado de patrones rítmicos . . . . .	72
Modificación del nombre de los patrones rítmicos . . . . .	73
Importación de patrones rítmicos . . . . .	74
Ajuste de volumen y posición stereo . . . . .	75
Asignación de patrones rítmicos a pistas . . . . .	76

## **Efectos**

Resumen de los efectos y patches . . . . .	77
Entrada/salida de los efectos de inserción y de envío/retorno . . . . .	79
Selección de efectos y patches	
Ajuste de la posición del efecto de inserción	81
Edición de patches . . . . .	83
Grabación de patches . . . . .	85
Importación de patches. . . . .	86
Uso del efecto de inserción solo para monitorización . . . . .	87

## **Proyectos**

Resumen de los proyectos . . . . .	89
Protección de los proyectos . . . . .	89
Creación de un nuevo proyecto . . . . .	90
Selección de proyectos y ficheros . . . . .	91
Información de proyecto y fichero . . . . .	92
Copia de proyectos y ficheros . . . . .	93
Cambio de nombre de proyectos y ficheros	94
Supresión de proyectos y ficheros . . . . .	95
División de ficheros . . . . .	96
Reproducción secuencial de proyectos. . . . .	97
Ajustes de grabación . . . . .	99

## **Sistema/Tarjetas SD**

Ajuste de la pantalla . . . . .	100
Retroiluminación y contraste	
Cambio de la tarjeta SD con la unidad encendida . . . . .	101
Formateo de tarjetas SD . . . . .	102
Comprobación de capacidad de tarjetas . . . . .	102
Confirmación de versión del sistema . . . . .	103
Ajuste tipo de pila . . . . .	103
Ajustes de alimentación fantasma . . . . .	104

## **USB**

Conexión con un ordenador . . . . .	105
Lector de tarjetas . . . . .	106
Uso de memorias USB para grabar e importar datos . . . . .	107
Interface audio/superficie de control . . . . .	110

Listado de patrones rítmicos . . . . .	113
Tipos de efectos y parámetros . . . . .	115
Listado de patches de efectos . . . . .	126
Listado de mensajes de error . . . . .	132
Especificaciones técnicas . . . . .	133
Resolución de problemas. . . . .	134
Actualización del firmware . . . . .	135
Índice alfabético . . . . .	137

# Flujo de operaciones del R24

## Grabadora multipistas

24 pistas audio

### Preparativos para la grabación

Diversos ajustes para los micros internos, instrumentos conectados y otras fuentes de entrada, señales y pistas. Use el afinador y el metrónomo para preparar un nuevo proyecto o una actuación en directo.

### Creación de proyecto P17

Nuevo proyecto para las grabaciones.

- NEW PROJECT

### Conexión de instrumentos ajustes P18, 19

Esta grabadora le permite gestionar distintos instrumentos.

- Micros internos P19
- Hi-Z P18
- Alimentación fantasma P18
- Enlace stereo P20

### Herramientas

- AFINADOR P35
- METRONOMO P36

### Asignación de pista P49

Asignación de ficheros audio y patrones rítmicos a las pistas.

### Creación de patrones rítmicos P68

Creación de patrones rítmicos o uso de los ya prefijados en la unidad.

### Grabación

Efectos

P77

### Efectos de inserción P79

### 1. Después de entradas

### Grabación de pista P23

Grabación de señales de entrada desde las fuentes conectadas a las pistas.

Anulación de la grabación anterior si el resultado no es satisfactorio.

- UNDO/REDO P16

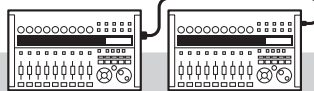
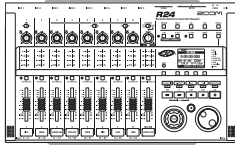
### Reproducción P31

Reproducción de hasta 24 pistas de audio mono o stereo.

- Repetición A-B P32
- Ajustes de marcas P33

### Ajustes de bucle P50

Ajuste de los ficheros audio asignados y patrones rítmicos a bucles.



Enlace de dos unidades SYNC REC P37

Conexión USB

Interface audio

Superficie de control

8 pistas simultáneas de grabación mono y stereo

Mezclador de pistas  
330 tipos de efectos

**Mezcla y Remezcla**

**Edición y salida**

Aplicación de efectos para procesar las señales de entrada, reproducción de grabadora y salida de generador de sonido.

• **PATCH EDIT, etc.** P83~

**Mezclador P39**

Ajuste de pistas grabadas usando el mezclador de pistas.

**Proyecto P89**

Puede gestionar y almacenar los ficheros de sonido grabados y sus ajustes como un proyecto y después editarlos de distintas formas.

Efectos usados en rutas de señal de pista concretas

**2. Pistas elegidas en mezclador**

**Sobredoblaje P27**

Grabación de nuevas pistas mientras se reproducen las ya grabadas.

**Re-grabación**

Re-grabación de solo una parte de un fichero grabado.

• **PUNCH IN/OUT** P29

**3. Antes del fader MASTER**

**Efecto de envío-retorno**

Hay dos efectos internos de envío/retorno en el mezclador interno—uno de chorus/retardo y una reverb. Ajuste los niveles de envío para cada pista del mezclador de forma individual.

**Mezcla P39**

Ajuste los parámetros de cada pista.

• **EQ • Volumen • Panorama** P40

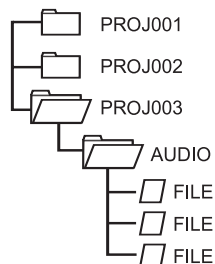
**Remezcla**

Combine las distintas pistas en una única pista stereo.

• **Volcado** P43  
• **Grabación de una pista MASTER** P46

- **PROYECTO/FICHERO** P91
- **INFORMACION** P92
- **DIVISION** P96
- **COPIA** P93
- **BORRADO** P95
- **RENOMBRADO** P94
- **PROTECCION** P89

**Tarjeta SD P101**



**Lector de tarjeta** P106

**Memoria USB** P107

Envío de señales entre programa DAW y equipo audio.

P110~

**Manual de interface audio**

Control del programa DAW desde el R24.

P110~

**Manual de interface audio**

# Guía básica de grabación

## Grabación rápida con el R24

Here we explain how to record in stereo with the built-in microphones on the unit's left and right sides and how to record an electric guitar in mono using the high impedance input.

**PASO 1** Introduzca una tarjeta SD y encienda la unidad.

**PASO 2** Cree un nuevo proyecto.



PROJECT

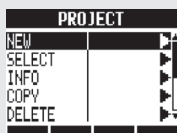
1 Pulse

Cambie el menú



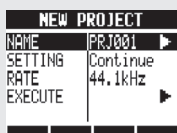
Use las teclas arriba/abajo

2 Elija NEW.



Pulse

3 Confirme el nombre del proyecto, etc.

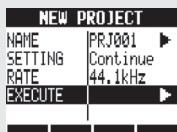


Cambie el menú



Use las teclas arriba/abajo

4 Elija EXECUTE.



Pulse

Vuelva a la pantalla principal.



Ref: Proyectos

P89

**PASO 3** Encienda la fuente de entrada.

Uso de los micros internos (grabación stereo)

1 Coloque en **ON** el interruptor **INPUT 7 & 8 MIC**.

2 Pulse las teclas de estado de **INPUTS 7 & 8** hasta que sus pilotos se iluminen en rojo.



Grabación de una guitarra eléctrica (entrada mono de alta impedancia)

1 Conecte la guitarra a **INPUT 1**.

2 Coloque en **ON** el interruptor **INPUT 1 Hi-Z**.

3 Pulse la tecla de estado de **INPUT 1** hasta que su piloto se ilumine en rojo.



### NOTA

- Las entradas Hi-Z solo funcionan en **INPUT 1** y los micros stereo interno solo en las pistas 7 & 8.
- Las pistas 7 & 8 se corresponden a **INPUT 7 & 8** y están configuradas por defecto como dos pistas mono. Para usar los micros internos para una grabación stereo, ajuste el enlace stereo para crear una pista stereo.

Ref: Enlace stereo

P20

Conexión de instrumentos

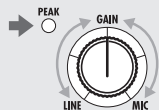
P18, 19

## PASO 4

### Sensibilidad de entrada, monitorización y salida

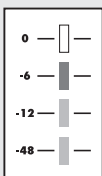
#### 1 Ajuste la sensibilidad de entrada (GAIN)

Ajuste el mando **GAIN** de cada **INPUT** de forma que los pilotos **PEAK** solo parpadeen puntualmente.

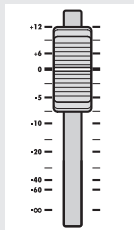


#### 2 Ajuste del nivel de grabación

El piloto rojo (0 dB) del medidor de nivel no debería iluminarse cuando aplicase una inserción de efecto a una **INPUT**. Por ejemplo, ajuste el nivel de patch si es necesario.



#### 3 Ajuste del nivel de monitorización



Ajuste el nivel de monitorización de un instrumento con el fader de la pista en la que esté siendo grabado. (**INPUT 1** estará en la pista 1, 9 ó 17, por ejemplo).

## NOTA

- Si una señal de entrada distorsiona durante la grabación, vea el PASO 4 y ajuste la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación.
- Tras terminar la grabación, aparecerá el mensaje "Please wait". No apague la unidad ni extraiga la tarjeta SD mientras este mensaje esté activo. El hacerlo podría hacer que los datos quedasen dañados o producir otros problemas.

Ref: Grabación en profundidad  
Uso de inserción de efectos

P17~

P81

## PASO 5

### Grabación—final—reproducción

#### Grabación

- 1 Mantenga pulsado y pulse para desplazarse al principio.



- 2 Pulse y después para iniciar la grabación.

- 3 Realice su interpretación.

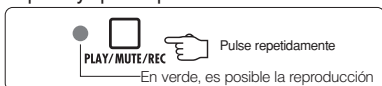


El contador se pondrá en marcha

- 4 Pulse para detener la grabación.

#### Reproducción

- 1 Pulse la tecla de estado para detener la espera y que el piloto cambie a verde.



La pista cambia de espera de grabación (rojo) a espera de reproducción (verde).

- 2 Mantenga pulsado y pulse para desplazarse al principio.

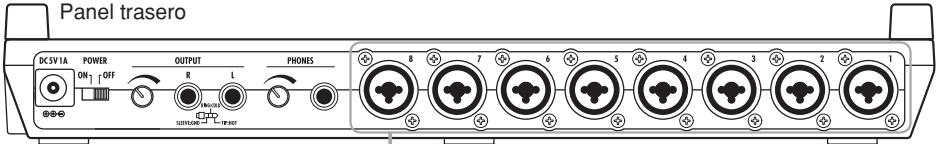


- 3 Pulse para iniciar la reproducción.



- 4 Pulse para detener la reproducción.

# Distribución del panel y funciones

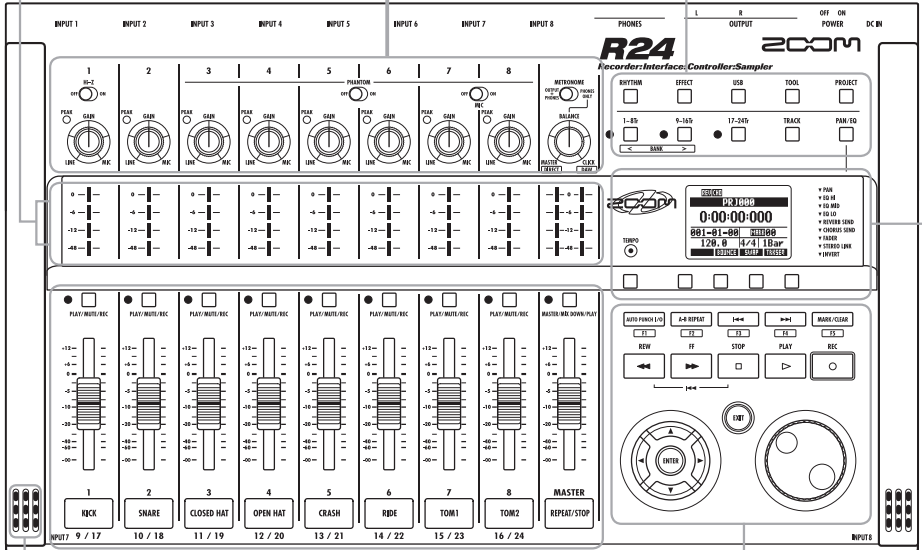


Panel trasero

Medidores de nivel  
(1/9/17-8/16/24. MASTER)

Sección de entrada

Sección de control



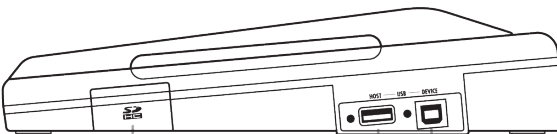
Microfófono interno

Sección de faders

Sección de transporte

Sección de pantalla

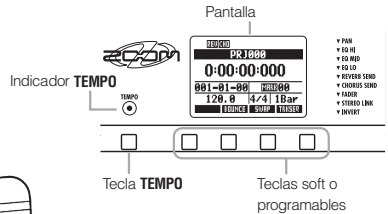
Panel lateral derecho



Ranura tarjeta SD

Puerto USB HOST

Puerto USB DEVICE



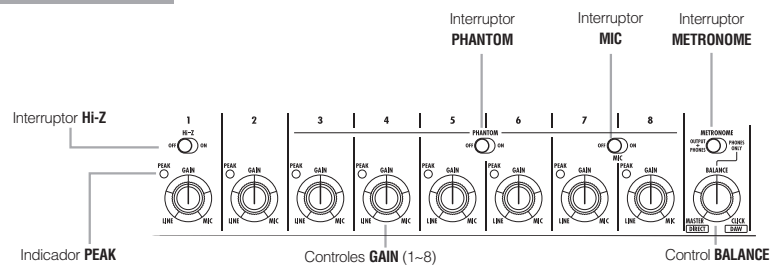
Indicador TEMPOR

Tecla TEMPOR

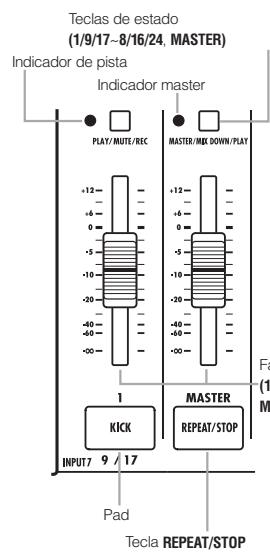
Teclas soft o programables

Panel inferior (no mostrado)  
Compartimento de las pilas

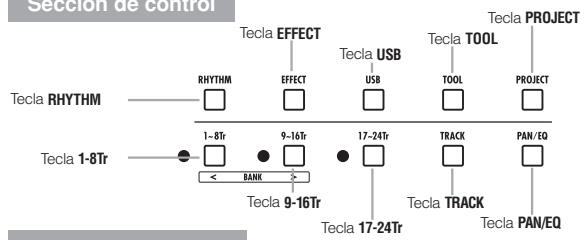
### Sección de entrada



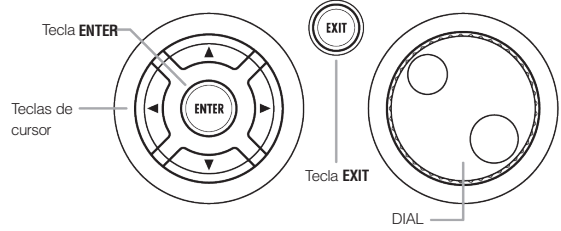
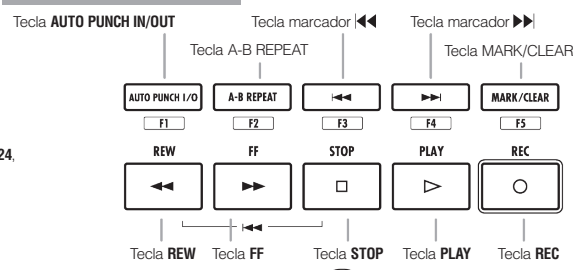
### Sección de fader



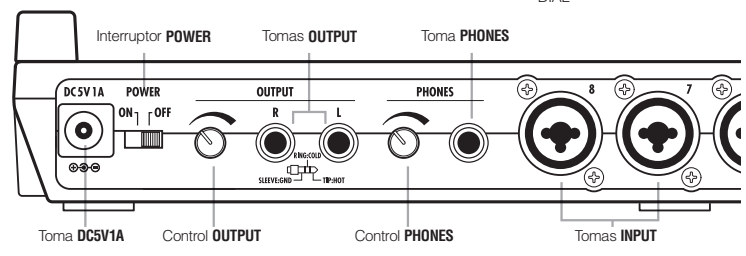
### Sección de control



### Sección de transporte



### Panel trasero



# Conexiones

Consulte esta página para saber cómo conectar otros dispositivos, incluyendo instrumentos, micrófonos, equipos audio y ordenadores.

## Salidas

Ajuste el interruptor **METRONOME** para que su salida solo por la toma **PHONES** o también por las tomas **OUTPUT**.

**1** Sistema stereo, altavoces auto-amplificados, etc.

Apague el sistema (o reduzca el volumen al mínimo) antes de conectar unos altavoces para evitar daños.

## Entradas

Conecte cables con clavijas XLR o 6,3 mm mono (balanceadas o no balanceadas) a las tomas **INPUT**.

**2** Micrófonos

Si su micro condensador necesita alimentación fantasma, conéctelo primero a **INPUT 5 ó 6** y coloque después el interruptor **PHANTOM** en **ON**. También puede activarla en **INPUTS 3,4,7 y 8** (vea P104).

**3** Dispositivos con salidas stereo

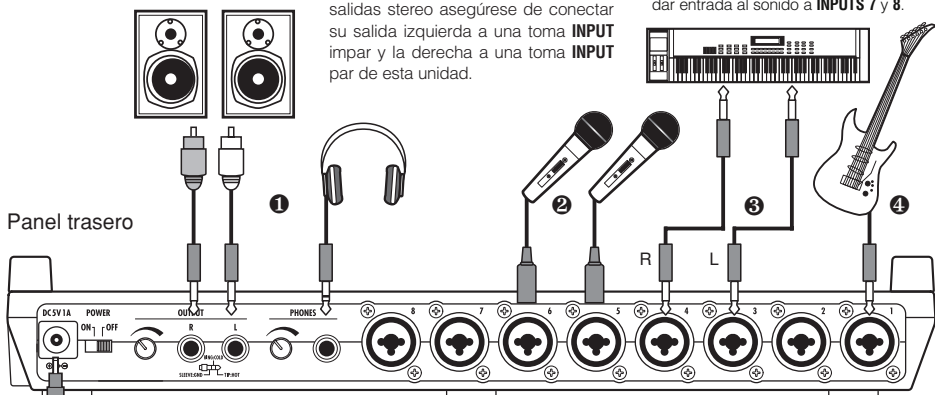
Cuando use un sintetizador o un reproductor de CD, por ejemplo, con salidas stereo asegúrese de conectar su salida izquierda a una toma **INPUT** impar y la derecha a una toma **INPUT** par de esta unidad.

**4** Guitarra/bajo

Cuando conecte directamente una guitarra o bajo eléctrico pasivo, use **INPUT 1**, que puede gestionar altas impedancias y coloque el interruptor **Hi-Z** en **ON**.

**5** Micrófonos internos

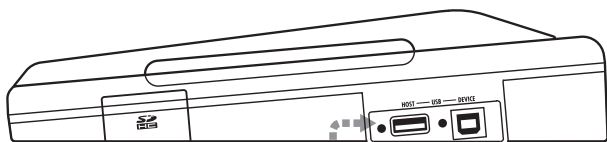
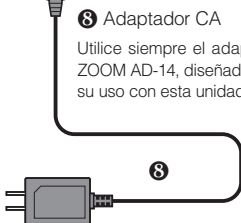
Use estos micros para grabar baterías de forma indirecta o un grupo completo. Coloque el interruptor **MIC** en **ON** para dar entrada al sonido a **INPUTS 7 y 8**.



Panel trasero

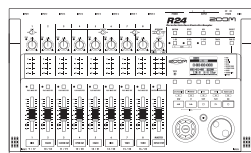
**8** Adaptador CA

Utilice siempre el adaptador ZOOM AD-14, diseñado para su uso con esta unidad.



Memoria USB

Panel lateral derecho



**7** Conexión de otro R24 vía USB

Al conectar dos R24 podrá grabar en 16 pistas a la vez.



**6** Conexión de un ordenador vía USB

Cuando conecte esta unidad a un ordenador, podrá enviar ficheros audio y proyectos directamente desde el R24 y también podrá usar el R24 como un interface audio y una superficie de control para el software DAW.



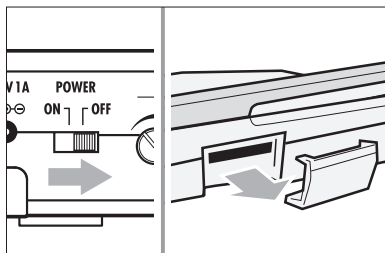
# Instalación de tarjeta SD

El R24 almacena los datos de grabaciones y ajustes en tarjetas SD. Para proteger sus datos, apague la unidad antes de introducir la tarjeta o tras extraerla.

Es necesaria una tarjeta SD para la grabación.

Apague la unidad previamente (uso normal)

## 1 Apague la unidad y retire la tapa de la ranura de tarjeta SD.



## 2 Introduzca en la ranura una tarjeta SD que no esté protegida contra la grabación. Para extraerla, pulse en ella.



Desbloquee la protección contra grabación

## NOTA

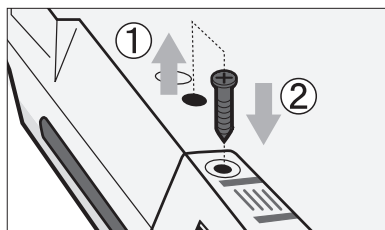
- Si quiere cambiar la tarjeta SD con la unidad encendida, siga las indicaciones especiales que encontrará en la P101.
- A la hora de insertar o extraer una tarjeta SD, apague siempre la unidad. Si trata de hacerlo con la unidad encendida es posible que pierda los datos grabados.
- Si no puede introducir una tarjeta en la ranura puede que esté tratando de insertarla en la dirección correcta o al revés. Compruebe la orientación y vuelva a probar. Nunca fuerce la tarjeta dado que podría romperse.
- Antes de usar en el R24 una tarjeta SD utilizada previamente en un ordenador o cámara digital, primero deberá formatearla.
- Si no hay ninguna tarjeta introducida, la tecla REC no funcionará en el modo de grabadora.

## Si aparece uno de estos mensajes

- "No Card": No ha sido detectada ninguna tarjeta SD. Asegúrese de que hay una correctamente introducida.
- "Card Protected": La pestaña de protección contra grabación de la tarjeta SD está cerrada. Para desbloquearla, abra esa pestaña.

## ¿Cómo evitar una extracción accidental?

Extraiga el tornillo que está al lado de la ranura y atorníllelo en el agujero de la tapa de la ranura.



## AVISO

- Esta unidad puede usar tarjetas SD con capacidades entre 16 MB~2 GB, así como tarjetas SDHC de entre 4~32 GB.
- Puede comprobar la última información disponible acerca de tarjetas SD compatibles en la página web de ZOOM.  
<http://www.zoom.co.jp>

Ref: SD CARD>EXCHANGE  
SD CARD>FORMAT

P101

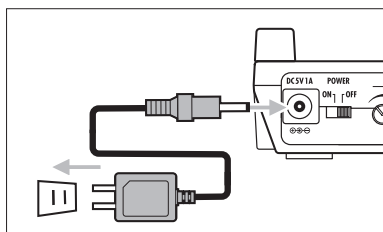
P102

# Encendido de la unidad

Utilice el adaptador de corriente incluido, que ha sido diseñado exclusivamente para esta unidad, o seis pilas AA (opcionales) para dar corriente a esta unidad.

## Uso con el adaptador de corriente incluido

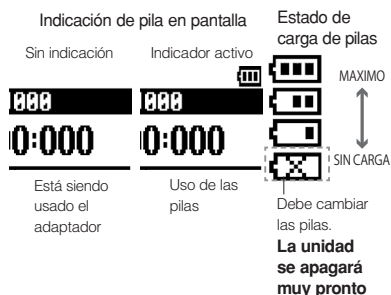
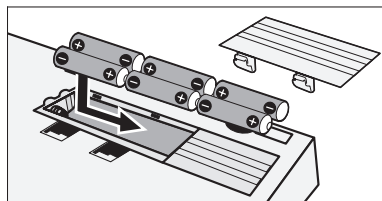
- 1 **Asegúrese de que la unidad esté apagada y conecte el adaptador en la toma del panel trasero.**



**⚠ Caution** Utilice siempre el adaptador de corriente ZOOM AD-14 AC incluido, que ha sido diseñado exclusivamente para su uso con esta unidad. El uso de cualquier otro adaptador puede dañar la unidad.

## Uso de las pilas

- 1 **Apague la unidad y abra el compartimento de las pilas del panel inferior.**
- 2 **Instale las pilas y cierre la tapa del compartimento.**



## AVISO

### Alimentación vía USB

Si el interruptor **POWER** está en **OFF**, el conectar esta unidad a un ordenador con el cable USB hace que la unidad arranque automáticamente recibiendo la corriente vía USB. En este estado, las funciones son distintas de si el interruptor **POWER** está en **ON**. Aquí puede usar la unidad solo como un lector de tarjetas SD o como interface audio.

- Cuando utilice esta unidad como interface audio, si está usando la alimentación fantasma, le recomendamos que utilice el adaptador incluido.

## NOTA

- Apague siempre la unidad antes de abrir/cerrar la tapa del compartimento de las pilas o conectar/desconectar el adaptador. El hacerlo con la unidad encendida puede hacer que pierda los datos de las grabaciones.
- Debe usar en esta unidad pilas alcalinas o NiMH. La duración aproximada de unas pilas alcalinas será de unas 4.5 horas.
- Sustituya las pilas cuando aparezca en pantalla "Low Battery!". Coloque el interruptor **POWER** en **OFF** de inmediato e introduzca una nuevas pilas o conecte el adaptador de corriente incluido.
- Ajuste el tipo de pila para aumentar la precisión de la indicación de carga de la pila.

Ref: Ajuste del tipo de pila

P103

# Puesta en marcha/apagado/Ajuste de fecha y hora

Siga estas instrucciones para poner en marcha y apagar la unidad.

Siga estas instrucciones para ajustar la fecha y hora para ficheros y datos.

## Puesta en marcha y apagado

1. Compruebe que todo el sistema esté apagado.
2. Introduzca una tarjeta SD en el R24. Compruebe que las conexiones de corriente, instrumentos y monitores (o auriculares stereo) con correctas.

Encienda la unidad para ponerla en marcha

**1**

**POWER** VER= 1.00  
ON OFF  
Deslícelo a ON

**ZOOM**

INS/REU/CHO PRJ000  
0:00:00:000  
001-01-00 MAR00  
120.0 4/4 1Bar  
BOUNCE SWAP TRACK

**2** Encienda primero los instrumentos conectados y después el sistema de monitorización.

Apague la unidad para desactivarla

**1**

**POWER**  
ON OFF  
Deslícelo a OFF

INS/REU/CHO nd 1000  
Project Saving...  
120.0 4/4 1Bar  
BOUNCE SWAP TRACK

INS/REU/CHO nd 1000  
Goodbye See you!  
120.0 4/4 1Bar  
BOUNCE SWAP TRACK

## NOTA

- Antes de encender la unidad, reduzca al mínimo los controles **PHONES** y **OUTPUT** y el volumen de los monitores y otros dispositivos conectados.
- Si no pasa corriente a esta unidad durante más de un minuto, el ajuste DATE/TIME será reiniciado.

## Ajuste de la fecha y la hora TOOL>SYSTEM>DATE/TIME

**1** **TOOL**  
Pulse

**2** Elija **SYSTEM**.  
Cambia el menú

**TOOL**  
METRONOME  
TUNER  
SYSTEM  
SD\_CARD  
Pulse

**3** Elija **DATE/TIME**.  
Cambia el menú

**SYSTEM**  
LIGHT On  
CONTRAST 8  
DATE/TIME  
VERSION  
SYNC REC Master  
Pulse

**4** Elija las unidades de fecha y hora y ajuste sus valores en este orden.  
AÑO > MES > DIA > 00:00:00  
Cambia la unidad  
Cambia el valor

**DATE/TIME**  
YEAR MONTH DAY  
2010 1 1 (FRI)  
00 : 53 : 24 OK

**5** Elija **OK**.  
Mueva el cursor  
Pulse

**DATE/TIME**  
YEAR MONTH DAY  
2010 1 1 (FRI)  
00 : 53 : 24 OK  
Pulse

## Si aparece este mensaje

Reset DATE/TIME


- El ajuste DATE/TIME habrá sido reiniciado. Ajuste de nuevo el valor DATE/TIME.

# Resumen de funcionamiento de teclas e interruptores


Aquí vamos a explicarle cómo usar las teclas e interruptores del R24.



Consulte en la pantalla los iconos que le muestran las distintas funciones de las teclas.


## Sección de transporte





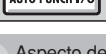
	<b>Tecla REC</b>	Solo funciona cuando las pistas están en espera de grabación.
<b>Unidad parada</b>	Activa la espera de grabación	
<b>Espera grabación</b>	Finaliza la espera de grabación	
<b>Reproducción</b>	Inicia la grabación (pinchado / despinchado manual)	

	<b>Tecla PLAY</b>	
<b>Unidad parada</b>	Inicia la reproducción	
<b>Espera grabación</b>	Inicia la grabación	

	<b>Tecla STOP</b>	
<b>Grabación</b>	Finaliza la grabación	
<b>Reproducción</b>	Detiene la reproducción	
<b>Espera grabación</b>	Detiene la unidad	

	<b>Tecla REW</b>	
<b>Paro/reproducción</b>	Rebobinado	
	Mantenga pulsado <b>STOP</b> y pulse <b>REW</b> para volver al principio de la canción.	


	<b>Tecla FF</b>	
<b>Paro/reproducción</b>	Avance rápido	

	<b>Tecla ENTER</b>	Confirmación de elementos.
	<b>Tecla EXIT</b>	Pulse para volver. Mantenga para ir a la pantalla inicial.
	<b>DIAL</b>	Cambio y desplazamiento por menús y números.
		Ref.: Teclas relacionadas con marcas P33
	<b>A-B REPEAT</b>	Ajuste/anulación pinchado/ desp. auto y repetición A-B

## Aspecto del cursor e indicación en el manual











Indicación en el manual Unidad



Aspecto en el manual	
	En las explicaciones solo mostramos las direcciones útiles

NOTA: Los cursores se usan a veces para desplazarse hacia arriba, abajo, izquierda y derecha para elegir distintos elementos. Arriba puede ver un ejemplo de su notación en el manual.

## Sección de control

	<b>Tecla RHYTHM</b>	Reproduce, crea y ajusta patrones rítmicos
	<b>Tecla EFFECT</b>	Ajusta los efectos de inserción y envío/retorno
	<b>Tecla USB</b>	Usa interface audio, lector de tarjeta y memoria USB
	<b>Tecla TOOL</b>	Ajustes de metrónomo, afinador, sistema y tarjeta SD
	<b>Tecla PROJECT</b>	Creación, ajuste y trabajo con proyectos
	<b>Tecla 1-8Tr</b> <b>Tecla 9-16Tr</b> <b>Tecla 17-24Tr</b>	Cambio entre los grupos de pistas 1-8, 9-16 y 17-24 (el indicador del banco de pistas activo se ilumina)
	<b>Tecla TRACK</b>	Asignación de pistas y ajustes
	<b>Tecla PAN/EQ</b>	Acceso a ajustes de mezclador de pistas

## Sección de fader

	<b>Tecla de estado TRACK 1/9/17-8/16/24</b>	Cambia el estado de pistas a PLAY (verde), MUTE (sin luz) o REC (rojo). Las pistas de reproducción ya asignadas aparecen en naranja.
	<b>Tecla de estado MASTER/MIX DOWN/PLAY MASTER</b>	Cambia el estado de pista MASTER a PLAY (verde), MASTER (sin luz—no hay reproducción/ grabación) o MIX DOWN (rojo).

## Interruptores y controles

<b>Interruptor POWER</b>	Enciende/apaga la unidad
<b>Interruptor Hi-Z</b>	On/off de la conexión Hi-Z (solo para <b>INPUT 1</b> )
<b>Interruptor MIC</b>	On/off de los micrófonos internos (señales a <b>INPUTS 7 &amp; 8</b> )
<b>Interruptor METRONOME</b>	Ajusta la salida del metrónomo
<b>Interruptor PHANTOM</b>	On/off de la alimentación fantasma

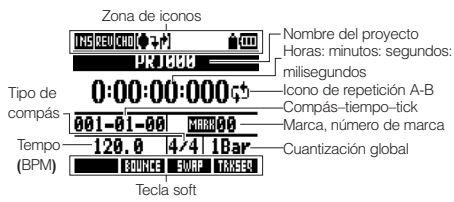
<b>Control GAIN</b>	Ajusta la sensibilidad de entrada
<b>Indicador PEAK</b>	Se enciende si se detecta la entrada máxima
<b>Control BALANCE</b>	En grabación, con <b>METRONOME</b> en <b>PHONES ONLY</b> , úselo para ajustar el balance de la mezcla stereo y el metrónomo
<b>Medidores de nivel</b>	Niveles de grabación/reproducción
<b>Indicador TEMPO</b>	Parpadea sincronizado con el ritmo

# Información en pantalla

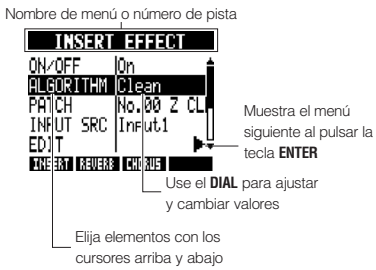
La pantalla le muestra datos relativos a los proyectos y otros elementos, estado de las conexiones y opciones como grabadora o interface audio de ordenador, funciones disponibles y menús.

## Pantalla e indicaciones

Pantalla inicial: le muestra el proyecto activo



Pantalla de menú: le muestra un menú operativo



## Iconos y teclas de ajuste

Icono de efecto de inserción – P80

Activo cuando aparece. Use la tecla para ajustarlo.



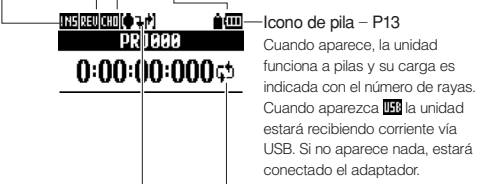
Use la tecla para acceder al menú EFFECT.

Icono de efecto de envío/retorno reverb/chorus – P80

Activo cuando aparece. Use la tecla para ajustarlo.

Icono PROTECT – P89

Si aparece, el proyecto estará protegido y no podrá modificarlo. Ajústelo vía menú.



Icono AUTO PUNCH IN/OUT – P29



Si aparece, la función estará activa. Ajústela con la tecla.

Icono de repetición A-B – P32



Si aparece, los puntos A-B estarán activos. Ajústelo con la tecla.

Las indicaciones que aparecen dentro de recuadros, incluyendo F1-F5 que está debajo de la fila que empieza por la tecla AUTO PUNCH I/O, < BANK >, DIRECT y DAW, son funciones cuando use esta unidad como superficie de control en el modo de interface audio.

## Teclas soft o asignables



Las funciones de estas teclas aparecen en la parte inferior de la pantalla. Pulse la tecla que esté bajo la indicación para usar esa función.

## UNDO/REDO



Indicador UNDO    Indicador REDO

UNDO: Devuelve la unidad al estado previo a la última operación (PUNCH IN/OUT), BOUNCE o MIX DOWN (para MASTER TRACK)

REDO: Deshace el resultado de la función UNDO

Cuándo aparecen los indicadores

Tras la grabación y determinadas operaciones aparecerá "UNDO". Después de pulsar la tecla soft UNDO, aparecerá "REDO". Pulse la tecla soft que corresponda para ejecutarlo.

### NOTA

- Undo solo será operativo en las pistas en las que haya datos audio grabados
- Solo podrá deshacer la última operación. Las anteriores no pueden ser anuladas.

# Flujo de grabación en el R24/Creación de un nuevo proyecto

La grabación multipistas le permite crear un proyecto musical completo utilizando el R24. Para empezar, crearemos un nuevo proyecto para cada pieza.

## Preparativos para la grabación

### Conecte los instrumentos

### Haga los ajustes de pistas y de proyecto

Cree un proyecto nuevo

Seleccione las entradas y las pistas de grabación

Ajuste los enlaces stereo

Modifique el estado de pista (grabación, reproducción, anulación)

Ajuste la sensibilidad de entrada utilizando los controles **GAIN**

## Preparativos para la interpretación

Ajuste el metrónomo, incluida la claqueta

Ajuste y utilice el afinador

## Grabación de las primeras pistas

Espera de grabación—Grabación—Parada

## Grabación de más pistas

Sobredoblaje

Reproducción de pistas ya grabadas

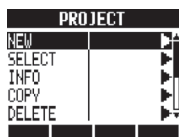
Sobredoblaje

Espera de grabación—Grabación—Parada

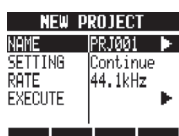
## Creación de un nuevo proyecto PROJECT>NEW

- PROJECT**


Pulse
- Elija NEW.



Cambio de menú
- Confirme el nombre del proyecto.




Cambio de menú
- Elija si quiere usar (CONTINUE) o no los ajustes del último proyecto.



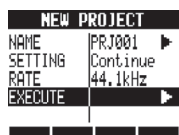
Cambio de menú

Cambio ajuste

Cambio de menú
- Ajuste la velocidad de muestreo (RATE).



Cambio ajuste
- Elija EXECUTE.



Cambio de menú

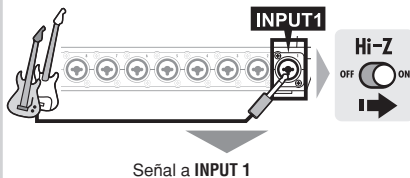
## AVISO

Puede cambiar de nombre el nuevo proyecto en el paso 3.

# Conexión de instrumentos y ajustes mono

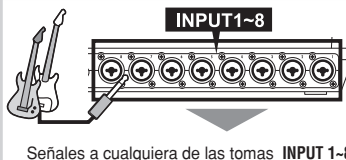
## Conexión de guitarras de tipo pasivo

Conecte los instrumentos de alta impedancia a **INPUT 1** y coloque el interruptor **Hi-Z** a **ON**.

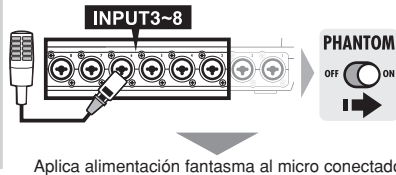


## Conexión de instrumentos de baja impedancia (conexión mono)

Conecte instrumentos de baja impedancia en **INPUT 1-8**.



## Uso de la alimentación fantasma

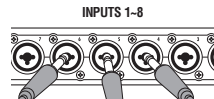


### NOTA

- Coloque el interruptor **PHANTOM** en **ON** para aplicar alimentación fantasma de +48V a las tomas **INPUTS 3-8**.
- Para ahorrar pila por el uso de alimentación fantasma, desactive este tipo de alimentación en las tomas **INPUT 3, 4, 7 y 8** y podrá rebajar el voltaje a +24 V (Ref. P104).
- Utilice el fader correspondiente a cada toma **INPUT**. La señal de la entrada 1 irá a la pista 1, 9 ó 17.
- Para utilizar las pistas 9~16 o 17~24, pulse la tecla **9-16Tr** o **17-24Tr** para cambiar la asignación de faders.
- Dependiendo del efecto de inserción seleccionado cambiará el flujo de salida.
- La creación de un fichero stereo a partir de dos faders requerirá el uso del ajuste stereo link.

## Asignación de las conexiones INPUT 1~8 a las pistas 1~24

1 Conecte los instrumentos y los micros.



2 Haga los ajustes para los instrumentos, micrófonos internos, pistas stereo, etc.



3 Elija el banco de pistas.



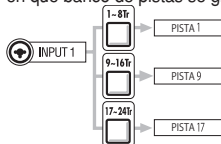
4 Modifique el estado de las entradas conectadas.

Pulse una o dos veces la tecla de estado de una pista para que se encienda el piloto rojo.



## Ajuste de las pistas para recibir las entradas

Pulse la tecla **1-8Tr**, **9-16Tr** o **17-24Tr** para ajustar en qué banco de pistas se grabarán las entradas.



ENTRADA	PISTA		
	1-8Tr activa	9-16Tr activa	17-24Tr activo
1	1	9	17
2	2	10	18
3	3	11	19
4	4	12	20
5	5	13	21
6	6	14	22
7	7	15	23
8	8	16	24

Ref: Ajuste stereo

P19

## Conexión de instrumentos/ajustes stereo y teclas de estado

Para realizar una grabación stereo, ajuste un enlace stereo para las pistas impar/par adyacentes y grabe en ellas. Utilice las teclas de estado para enviar las señales de las entradas a las pistas de grabación.

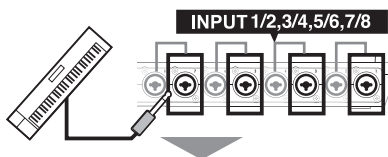
### Uso de los micrófonos internos



Coloque el interruptor MIC en ON

Señales a ENTRADAS 7/8

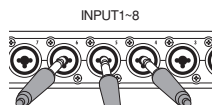
### Conexión de los instrumentos de nivel de línea (conexión stereo)



Utilice las ENTRADAS 1/2, 3/4, 5/6 y 7/8 como pares. Dé entrada a las señales del lado izquierdo en las pistas impares y a las del lado derecho en las pares.

### Asigne las ENTRADAS 1-8 a las pistas 1-8, 9-16 o 17-24.

#### 1 Conecte instrumentos y micros.



#### 2 Haga los ajustes para los instrumentos, micros internos, pistas stereo, etc.

Stereo

Mono x 2

MIC

#### 3 Elija el banco de pistas.

Asigne los faders a las pistas 1~8, 9~16 o 17~24

1-8Tr Pistas 1-8    
  9-16Tr Pistas 9-16    
  17-24Tr Pistas 17-24

#### 4 Ajuste el estado de las entradas conectadas.

Pulse una o dos veces las teclas de estado de las pistas emparejadas para que se enciendan.



Cuando esté en rojo, estará permitida la grabación

### NOTA

- Utilice el fader que corresponda a la toma **INPUT**. Las señales de la entrada 1 van a la pista 1, 9 o 17.
- Para utilizar las pistas 9~16 o 17~24, pulse la tecla **9-16Tr** o **17-24Tr** para cambiar la asignación de faders.

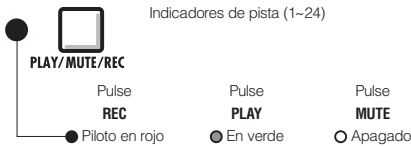
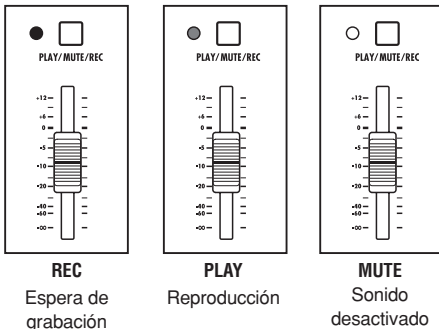


# Enlace stereo

Para crear un fichero stereo de la grabación, active primero la función STEREO LINK para las pistas. También puede asignar ficheros stereo.

## Teclas de estado e indicadores de pista

Pulse una tecla STATUS para que cambie de color el piloto TRACK INDICATOR. Los tres colores de este piloto le muestran el estado de la pista:

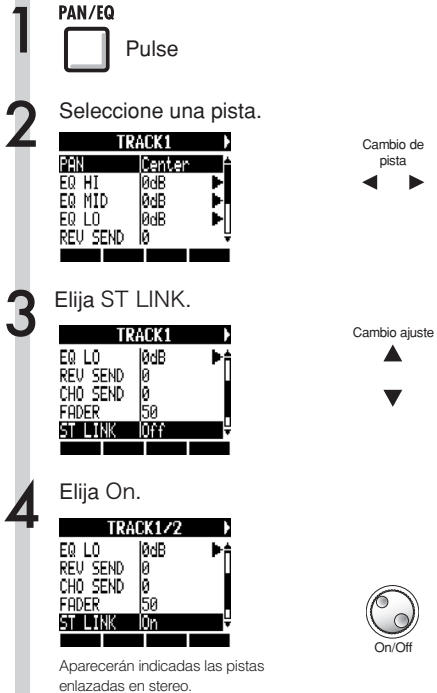


## AVISO

- Para enviar las señales desde una entrada a una pista de grabación, pulse una o dos veces su correspondiente tecla de estado hasta que el indicador de pista se encienda en rojo.
- Para utilizar dos entradas, pulse ambas teclas de estado para conectar las dos entradas a las pistas.
- Para crear un fichero stereo a partir de 2 pistas es necesario enlazarlas en stereo.
- Si la pista **MASTER** está ajustada a **PLAY**, el resto de pistas estarán ajustadas a **MUTE** (sin sonido).

## Enlace stereo

### PAN/EQ>STEREO LINK



## AVISO

- Los pares de pistas que puede enlazar en stereo son: 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10, 11/12, 13/14, 15/16, 17/18, 19/20, 21/22 y 23/24
- La función STEREO LINK convierte dos pistas mono en una pista stereo.
- La pista adyacente a la elegida será enlazada a ésta. No puede hacer ninguna otra combinación.
- Para ajustar el volumen de un par de pistas enlazadas en stereo debe utilizar el fader impar. El fader par no tiene efecto.
- El parámetro PAN de un par de pistas enlazadas en stereo le permite ajustar su balance de volumen relativo.
- Puede asignar ficheros stereo a pistas enlazadas en stereo. El canal izquierdo es enviado a la pista impar y el derecho a la par.

# Ajuste del tiempo

Ajuste el tiempo para la música. El tiempo será almacenado con cada proyecto.

## Cambio de tiempo

**1** Pulse  debajo de **TEMPO**.

**2**  Utilice el dial para modificar su valor.

Pulse rítmicamente  debajo de **TEMPO**.

El intervalo medio de tiempo entre dichas pulsaciones será ajustado como valor de tiempo.





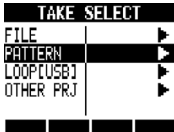

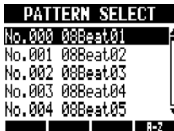



Tempo	
Rango	
40.0~250.0	Valor por defecto : 120.0

# Preparación de una pista de ritmo

El R24 tiene una función de sampler que le permite reproducir bucles en cada pista. Aquí vamos a asignar un patrón rítmico interno del R24 a una pista para que usarlo como ritmo guía.

## Asignación a una pista

- 1 **TRACK**  
 Pulse
- 2 Elija la pista a asignar.  
 Selección de la pista  

- 3 Elija TAKE.  
 Cambio de menú  
  
 Pulse
- 4 Seleccione PATTERN para utilizar un patrón rítmico.  
 Cambio de menú  
  
 Pulse
- 5 Elija el patrón rítmico.  
 Selección de un fichero o patrón  
  
 Pulse

## AVISO

- También puede reproducir el patrón rítmico o el fichero audio seleccionado.

Reproducción  
 Parada

- Si los patrones rítmicos están asignados a varias pistas y son reproducidos simultáneamente o si se reproducen patrones con gran cantidad de eventos de activación de nota, es posible que no se obtenga el resultado esperado debido a la limitación de polifonía máxima de la unidad.
- Puede asignar los ficheros de bucles de la memoria USB (ref. P49).
- En el paso 5, puede modificar el orden de la lista de patrones.  
 Pulse la tecla de soft A-Z para que aparezcan los patrones ordenados alfabéticamente.  
 Pulse la tecla de soft No. para que aparezcan los patrones ordenados numéricamente.

# Grabación de la primera pista

Después de conectar los instrumentos y hacer todos los preparativos para la grabación, configure la grabadora y empiece a grabar la primera pista.

## Empezando desde la pantalla inicial del nuevo proyecto

1

Haga que el contador vuelva al principio.

Mantenga pulsada  y pulse  para hacer que el contador vuelva al principio.

Pantalla inicial



El contador estará al principio (marca 00).


## AVISO

- La pantalla inicial del nuevo proyecto



Contador al principio (marca 00).

- Después de ajustar la entrada (paso 5 y posteriores), puede procesar las señales de entrada con el efecto de inserción.

 Ref: Creación de un nuevo proyecto  
Efecto de inserción


P90

P81

## Ajuste del nivel de entrada

2

Arme la pista para la grabación.

 Pulse 1-2 veces hasta que se encienda en rojo el piloto de la pista.

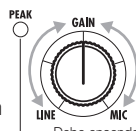
Piloto encendido en rojo, grabación activada

3

Ajuste la sensibilidad de entrada (**GAIN**).



Comienzan los sonidos



Ajuste el nivel de entrada.

Debe encenderse solo esporádicamente cuando el volumen llegue al máximo

4

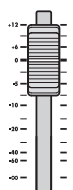
Ajuste el nivel de grabación.

Si aplica a una entrada un efecto de inserción, deberá ajustar el nivel de programa, por ejemplo, para evitar que el medidor de nivel se encienda en rojo (0 dB).



5

Ajuste del sistema de monitorización.



Utilizando el fader de la pista de grabación, ajuste el nivel de monitorización del instrumento a grabar. (La entrada 1 corresponde a la pista 1, 9 o 17).

## NOTA

Se encienden en rojo los indicadores **PEAK** y los medidores de nivel.

Un indicador **PEAK** se encenderá en rojo cuando la señal de entrada supere el máximo nivel detectable que es 0 dB, produciéndose una saturación de la entrada. El medidor de nivel se encenderá en rojo si la señal que está siendo grabada (señal después de pasar a través del efecto de inserción) está saturada. Si ocurre esto, el sonido grabado sonará distorsionado. Debe reducir el nivel de grabación.

## Grabación de la primera pista

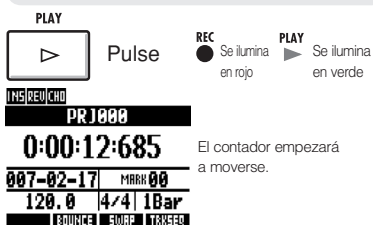
6

Active el modo de espera de grabación.



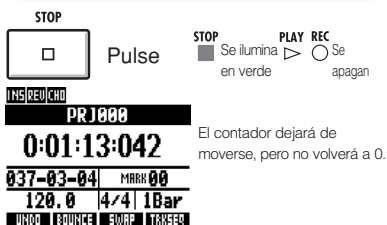
7

Ponga en marcha la grabación.



8

Detenga la grabación.



## AVISO

- Pulse la tecla soft UNDO para cancelar la grabación.

Para volver a grabar

- Si graba de nuevo en la misma pista, dicha pista será sobregrabada.
- Hay dos formas para grabar un nuevo fichero o volver a grabar uno ya existente:
  - Pulse la tecla soft UNDO para deshacer la grabación.
  - Utilice el menú TRACK > TAKE > FILE para asignar la pista usada para grabar a "New Take" (Ref. P25).

## Reproducción de la primera pista

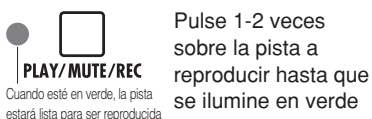
9

Detenga la unidad (si no lo había hecho todavía).



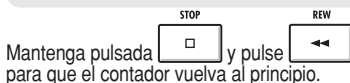
10

Haga que comience la reproducción de la pista.



11

Haga que el contador vuelva al principio.



12

Ponga en marcha la reproducción.



13

Detenga la reproducción.





## NOTA

- Si REC MODE está ajustado a Overwrite, los ficheros audio grabados en las pistas serán sobregrabados. Tenga cuidado cuando haga que el contador vuelva al principio y empiece de nuevo a grabar. Ajuste REC MODE a Always New si no quiere sobregrabar sus grabaciones.
- Cuando lo ajuste a play, la grabación que haya en ese momento en la pista será reproducida.

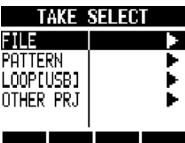
# Cambio de la toma de reproducción

Puede asignar ficheros audio a pistas libremente. Puede grabar varias tomas de voces, solos de guitarra y otras partes en distintos ficheros y elegir después la mejor de ellas.

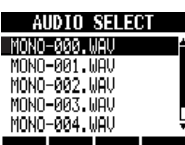
- 1 **TRACK**  
 Pulse
- 2 Elija la pista a asignar.  


Selección de pista  
◀ ▶
- 3 Elija TAKE.  


Cambio de menú  
▲ ▼

**(ENTER)** Pulse
- 4 Para un fichero audio, escoja FILE.  


Cambio de menú  
▲ ▼

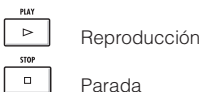
**(ENTER)** Pulse
- 5 Elija el fichero audio que quiera.  


Elija el fichero o patrón  
▲ ▼

**(ENTER)** Pulse


## AVISO


- También puede reproducir el fichero audio seleccionado.




- Los ficheros que ya estén asignados a pistas tendrán un \* a la izquierda de su nombre.

## Intercambio de dos pistas (SWAP)

- 1 Pulse  debajo de **SWAP**.  


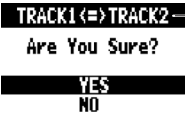
Cambio de menú  
▲ ▼
- 2 Elija una de las pistas a intercambiar.  


Los indicadores de las pistas que puede seleccionar parpadearán en naranja. Pulse la tecla de estado para seleccionar una pista.

●  ← **PLAY/MUTE/REC**  
 Seleccionable: parpadea en naranja  
 Seleccionada: encendida en naranja
- 3 Elija la otra pista a intercambiar.  


Pista ya seleccionada

Los indicadores de las pistas que puede seleccionar parpadearán en naranja. Pulse la tecla de estado para seleccionar una pista.

●  ← **PLAY/MUTE/REC**  
 Seleccionable: parpadea en naranja  
 Seleccionada: encendida en naranja
- 4 Ejecute el intercambio de pistas.  


Pistas a ser intercambiadas

Mueve el cursor  
▲ ▼

**(ENTER)** Pulse

---

## NOTA

Esta función intercambia dos pistas, incluyendo los ficheros asignados, los datos de secuencia de pista y toda la información de parámetros de pista.

# Grabación de pistas adicionales

Después de grabar la primera pista, puede grabar pistas adicionales mientras son reproducidos los ficheros audio grabados. Los preparativos para la grabación son casi idénticos a los realizados para la primera pista y a la vez podrá reproducir otra pista distinta.


## Reproducción de pistas ya grabadas

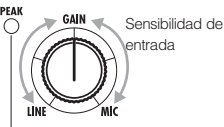
- 1**  Pulse una o dos veces esta tecla para las pistas a reproducir hasta que se enciendan en verde sus respectivos pilotos.
- Piloto verde encendido: reproducción activa

## Preparativos para grabar más pistas

- 2**  Pulse una o dos veces esta tecla para las pistas a grabar hasta que se enciendan en rojo sus respectivos pilotos.
- Piloto rojo encendido: grabación activada

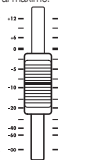
- 3** Ajuste el nivel de entrada.

 ¡Empiece a tocar!

 Sensibilidad de entrada

Se enciende durante un instante cuando el volumen del sonido llega al máximo.



El nivel debe ser tal que no se encienda el piloto rojo (0 dB) cuando el sonido llegue al máximo.

 Sistema de monitorización

Nivel de grabación

Rojo	0	█
Naranja	-6	█
Naranja	-12	█
Verde	-48	█

## Grabación y parada

- 4** Mantenga pulsado  y pulse  para que el contador vuelva al principio.






- 5**  +  Pulse REC y después PLAY para empezar a grabar.



El contador empieza a moverse



- 6**  Pulse esta tecla para detener la grabación.  Encendido en verde  Piloto apagado



El contador deja de moverse, pero no vuelve a 0.


## NOTA

- Si quiere utilizar una pista ya grabada para una grabación posterior, asigne el fichero grabado a otra pista para dejar la pista de destino vacía. Vea "Cambio de la toma de reproducción" (P25). También puede intercambiar pistas grabadas con pistas no grabadas. Haga esto, por ejemplo, cuando cree una segunda pista de guitarra utilizando Hi-Z.



## Reproducción de todas las pistas



- 1**




Pulse 1-2 veces las teclas de todas las pistas a reproducir hasta que se enciendan sus pilotos en verde.

**PLAY/MUTE/REC**

Piloto verde encendido: reproducción activa
- 2**


Mantenga pulsado **STOP** y pulse **REW** para que el contador vuelva al principio.
- 3**



Pulse esta tecla para que comience la reproducción.

**PLAY**

Piloto verde encendido
- 4**



Pulse esta tecla para detener la reproducción.

**STOP**

Piloto verde encendido

## NOTA

- Cuando mueva un fichero en una pista, asegúrese de que no haya ficheros asignados a la pista a grabar ("New Take"). Si hubiese algún fichero asignado, esa grabación sería sobregrabada por la nueva.
- Si REC MODE está ajustado a Overwrite, los ficheros audio grabados en las pistas serán sobregrabados cuando haga nuevas grabaciones. Tenga cuidado cuando haga que el contador vuelva al principio y empiece de nuevo a grabar. Ajuste REC MODE a Always New si no quiere sobregrabar sus grabaciones.
- Cuando una pista esté activada para la reproducción, será reproducido el fichero que contenga.

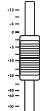
## AVISO


- Si está grabando en una pista que no sea la primera, no será necesario mover o intercambiar la primera pista.
- Si quiere grabar un nuevo fichero, ajuste esa pista a New Take.

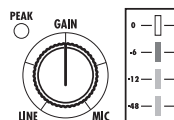
# Pinchado/despinchado automático

Las funciones de pinchado y despinchado le permiten tomar partes ya grabadas de un fichero y volverlas a grabar. Puede ajustar de antemano los puntos de inicio y final de la parte y grabarla automáticamente, siendo el punto de pinchado el que marca el principio y el de despinchado el final.

## Prepare la pista que quiera volver a grabar con el pinchado/despinchado


- 


Suba el fader en la pista que quiera volver a grabar.
- 



Pulse 1-2 veces hasta que se encienda el piloto en rojo  
Piloto rojo encendido: grabación activada
- 


Ajuste el nivel de grabación y la ganancia de igual modo que para la parte ya grabada.


## Ajustes de pinchado/despinchado

- 

Sitúese en la posición inicial (pinchado)
- 

Ajuste el punto de pinchado  
 Aparece en pantalla
- 


Sitúese en la posición final (despinchado)
- 



Ajuste el punto de despinchado  
 Aparece en pantalla


### NOTA

- Una vez que haya ajustado los puntos de pinchado/despinchado, no podrá cambiarlos. Para modificar estos puntos deberá cancelarlos y reiniciarlos.
- Si REC MODE está ajustado a Always New, se grabará un nuevo fichero.


## Ensayo

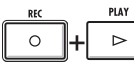
- 

Pulse para que comience **PLAY** la reproducción.  Encendido  
Cuando llegue al punto de pinchado, la pista quedará automáticamente anulada.
- 







Pulse para detener **PLAY** la reproducción.  Apagado


## Regrabación: pinchado/despinchado

- 

Colóquese justo antes del punto de pinchado.
- 

Pulse **REC** y **PLAY** para que comience la grabación.

 Encendido  Parpadea No se graba  
Paso por el punto de pinchado  
 Encendido Grabación  
Paso por el punto de despinchado  
 Encendido  Parpadea No se graba
- 

Pulse aquí para detener la grabadora.  
 Apagado

## Desactivación del pinchado/despinchado

- 

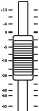

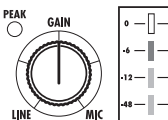
Pulse  
Los indicadores desaparecerán de la pantalla
















# Pinchado/despinchado manual

También puede realizar un pinchado/despinchado manual. Pulse la tecla **REC** durante la reproducción para volver a grabar a partir de ese punto.

## Preparación de la pista para el pinchado/despinchado

- 1**  Suba el fader en la pista que quiera volver a grabar
- 2**  Pulse una o dos veces hasta que se encienda el piloto en rojo  
Piloto rojo encendido: grabación activada
- 3**  Ajuste el nivel de grabación y la ganancia a unos valores similares a los de la parte ya grabada.

## Regrabación: pinchado/despinchado

- 4**  Colóquese justo antes del punto de pinchado.
- 5**  Pulse para empezar a grabar.  Encendido
-  Toque (todavía no hay grabación)
- 6**  Pulse **REC** para empezar a grabar (pinchado).  Encendido
-  Interpretación con grabación real
- 7**  Pulse **REC** para detener la grabación/comienzo de reproducción (despinchado).  Encendido  Apagado
- 8**  Pulse para detener la grabadora.  Encendido  Apagado



## NOTA

- El pinchado/despinchado sustituirá la grabación existente en la pista.
- Si la pista está ajustada a New Take, la pista estará silenciada antes del punto de pinchado y después del de despinchado.
- Si la pista está ajustada a Always New, se grabará un nuevo fichero.
- Utilice la tecla de soft UNDO para cancelar la regrabación y conservar la toma previa.

# Reproducción de un proyecto

Los ficheros audio grabados son asignados a pistas para su almacenamiento. Serán reproducidas todas las pistas que haya activado para la reproducción con sus teclas de estado (pilotos verdes encendidos).

## Resumen del proceso de grabación y reproducción de un proyecto

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

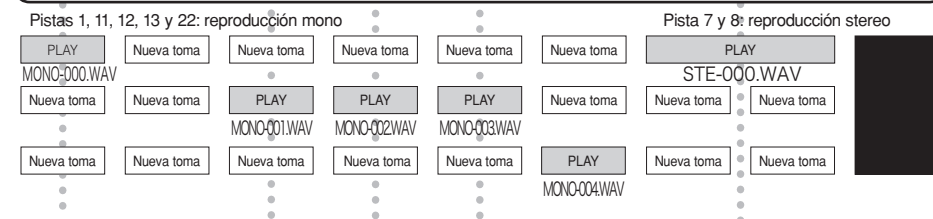
### Grabación de la primera pista



### Grabación de más pistas/reproducción de las pistas grabadas previamente



### Reproducción






### Asignación de ficheros a pistas y reproducción



## Reproducción repetida de una región específica (repetición A-B)


Puede activar en un proyecto la reproducción repetida entre un punto de inicio (A) y un punto final (B).

### Ajuste de los puntos A-B


1    Colóquese en el punto de inicio.


2  Pulse  
 Aparece en pantalla

3   Colóquese en el punto final.

4  Pulse  
 Aparece en pantalla

### Repetición A-B: reproducción repetida

5  Pulse para que comience la reproducción repetida.

6  Pulse para detener la reproducción.

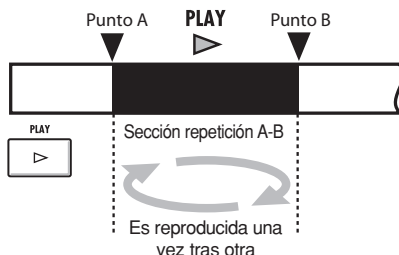
### Cancelación de la repetición A-B

7  Pulse de nuevo para cancelar la repetición y borrar los puntos A-B.

Los iconos de repetición desaparecerán de la pantalla.

### AVISO

- Cuando la reproducción llegue al punto B, volverá automáticamente al punto A y continuará.
- Mientras esté encendido el icono A-B, continuará repitiéndose la reproducción de la sección A-B.
- Puede realizar estos ajustes tanto durante la reproducción como con la unidad parada.
- Si coloca el punto B antes que el A, la reproducción repetida empezará a partir del punto B.
- Si quiere hacer nuevos ajustes, cancele los anteriores pulsando la tecla **A-B REPEAT** de nuevo y haga después los nuevos ajustes.



# Uso del contador y de las marcas para desplazarse

El contador le indica el tiempo de grabación y el tiempo transcurrido en horas/minutos/segundos/milisegundos y en compases/tiempos musicales/tick (1/48 de tiempo musical). Utilícelo para colocar marcas en el proyecto en aquellos puntos a los que quiera después desplazarse rápidamente.

## Localización utilizando el contador

Preparativos: Detenga la grabadora, seleccione el proyecto y vaya a la pantalla inicial.

**1** Elija entre horas: minutos: segundos o compases-tiempos-tick.

**2** Modifique los valores numéricos.

## NOTA

No puede modificar el contador de esta forma durante la grabación o reproducción.

## AVISO

- Después del paso 2 puede iniciar la reproducción desde el valor de contador ajustado.
- Pantalla de icono de marca

- La marca cero (**MARK00**) está siempre ajustada al contador 0 (principio del proyecto) y no puede modificarlo.
- Si coloca una marca antes de una marca registrada, todas las marcas posteriores serán reenumeradas.
- En un proyecto puede introducir como máximo 100 marcas, incluyendo la marca cero.

## Colocación de una marca

Colocación de una marca utilizando el contador

**1** Vaya a la pantalla inicial. Ajuste el contador a la posición en la queira colocar la marca.

**2** Pulse

Colocación de una marca durante la grabación/reproducción

**1** En mitad de la grabación/reproducción

**2** Pulse

### Desplazamiento hasta la posición de una marca

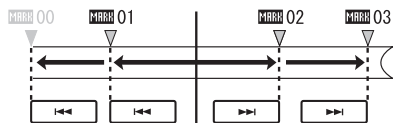
Use las teclas para desplazarse de una marca a otra



Pulse la tecla de marca anterior o siguiente hasta llegar a la marca que quiera.



Proyecto



### Eliminación de una marca

Pulse la tecla de marca anterior o siguiente hasta llegar a la marca que quiera.



Icono de marca en video inverso



Se eliminará la marca resaltada y aparecerá indicada la marca anterior.

### Desplazamiento a las marcas de forma consecutiva

Vaya al campo de número de marca.



Cambio entre unidades y dígitos



Parpadea

Elija el número de marca.

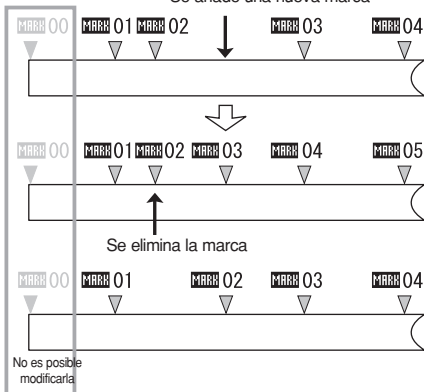


Cambio de número

### NOTA

- Si elimina una marca, ya no podrá recuperarla.
- No podrá eliminar la marca inicial **MARR00** (principio del proyecto).
- Si pulsa la tecla **MARK/CLEAR** en un punto en el que haya una marca (icono de marca en video inverso), esa marca será eliminada. Si no hay ninguna marca en ese punto (icono no resaltado), será introducida allí una nueva marca.
- Durante la introducción y supresión de marcas, estas serán reenumeradas automáticamente empezando por el principio.

Se añade una nueva marca



# Afinador

El R24 dispone de un afinador multiusos que incluye, por ejemplo, afinación cromática que detecta las notas con una precisión de un semitono, afinación standard de guitarra/bajo y afinación de medio tono abajo.

**1** **TOOL** Pulse

**2** Pulse 1-2 veces  
PLAY/MUTE/REC  
En rojo: grabación activada

**3** Elija **TUNER**.

**TOOL**  
METRONOME  
TUNER  
SYSTEM  
SD CARD

Cambio de menú

**ENTER** Pulse

## Afinador cromático

**4** **Afine el instrumento**

Le muestra aquí si el tono está sostenido o bemolado con respecto a la nota indicada.

**CHROMATIC TUNER**

**CALIB TYPE**

También es mostrado aquí si el tono está sostenido o bemolado con respecto a la nota indicada.

## Otros tipos de afinación

**5** Pulse debajo de **TYPE**.

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

Selección tipo de afinador

**ENTER** Pulse

**6** Elija el nombre de la nota/nº de cuerda y empiece con la afinación

**GUITAR TUNER**

**STRING:6** **E**

Selección del nombre de la nota/nº de cuerda

Toque al aire la cuerda que corresponda a la nota indicada y ajuste el tono

**CALIB TYPE**

## Cambio del tono standard

Pulse debajo de **CALIB**, y ajuste el tono standard

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

Ajuste del tono standard

**ENTER** Pulse

## AVISO


- El indicador de tono responde a fuentes de entrada de las pistas cuyo piloto rojo esté encendido.
- Puede ajustar el tono standard entre 435 y 445 Hz a intervalos de 1 Hz. El ajuste inicial es 440 Hz.
- Con otros tipos de afinación que no sea la cromática, puede utilizar la calibración para bajar el tono 1-3 semitonos (b-bbb).
- El valor del tono standard será almacenado por separado para cada proyecto.

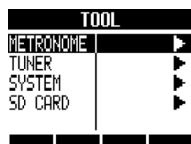
Tipo de afinador	GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Cuerda/ nota	Cuerda 1	E	G	E	D	E	D
	Cuerda 2	B	D	C#	A	B	B
	Cuerda 3	G	A	A	F#	G#	G
	Cuerda 4	D	E	E	D	E	D
	Cuerda 5	A	B	A	A	B	G
	Cuerda 6	E		E	D	E	D
	Cuerda 7	B					



# Metrónomo

Este metrónomo, que incluye una función de claqueta, le permite modificar su volumen, sonido y patrón. También puede hacer que el sonido del metrónomo sea emitido solo a través de los auriculares.

- 1 **TOOL** Pulse  Pulse
- 2 Elija METRONOME.

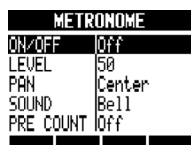


Cambio de menú



Este es el método standard para ajustar el metrónomo.

- 3 Elija cada menú y realice los ajustes pertinentes.



Cambio de menú



Cambio ajuste

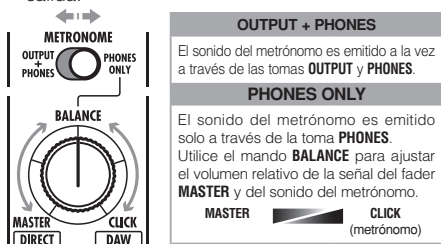
## Ajustes de menú y valores

ON/OFF: Ajustan cuándo están operativos	
<b>Ajustes</b>	
Play Only	Solo durante la reproducción
Rec Only	Solo durante la grabación
Play & Rec	Durante la reproducción y la grabación
Off (por defecto)	No suena el metrónomo
LEVEL: Modifica el volumen del metrónomo	
<b>Rango de ajuste</b>	
0-100	Valor por defecto: 50
PAN: Modifica la posición stereo	
<b>Rango de ajuste</b>	
L100-R100	Valor por defecto: Center
SOUND: Modifica el sonido	
<b>Ajustes</b>	
Bell (por defecto)	Sonido de metrónomo con una campana en el acento
Click	Solo sonido clic
Stick	Sonido de baqueta
Cowbell	Sonido de cencerro
Hi-Q	Sonido clic sintetizado
Track 1-Track24	Sonido TRACK1-24 (mono)
Track1/2-Track23/24	Sonido TRACK1/2-23/24 (stereo)
PRE COUNT: Ajuste de claqueta	
<b>Ajustes</b>	
Off (por defecto)	No suena
1~8	Activa el sonido de la claqueta de 1 a 8 tiempos.
SPECIAL	Claqueta especial

## AVISO

Cambio y ajuste de la salida del metrónomo

- Use el interruptor **METRONOME** para ajustar la salida.



- Estos ajustes son grabados para cada proyecto.
- Puede utilizar el metrónomo incluso durante la reproducción de la pista master.

## NOTA

- Tenga en cuenta que si sube el volumen del metrónomo, puede hacer que el tiempo acentuado de algunos sonidos llegue a ser difícil de distinguir.
- Si ha elegido en el ajuste **SOUND** una pista con un patrón rítmico asignado, no se emitirá ningún sonido.

## Grabación sincronizada de 16 pistas conectando dos unidades

Si quiere grabar más de 8 pistas a la vez, por ejemplo, en la grabación de una actuación de un grupo musical, puede aumentar el número de pistas conectando dos R24 con un cable USB.

### Ajustes en el emisor

Ajuste el R24 que será el master del control de teclado.

- 1** **TOOL**  Pulse
- 2** Elija **SYSTEM**.

Cambio de menú

**TOOL**

METRONOME  
TUNER  
SYSTEM  
SD CARD

**(ENTER)** Pulse
- 3** Elija **SYNC REC** y ajústelo a Master.

Cambio de menú

**SYSTEM**

LIGHT On  
CONTRAST 8  
DATE/TIME  
VERSION  
SYNC REC Master

**Off/master/esclavo**

Indicador USB: **HOST** encendido

### Ajustes en el receptor

Ajuste el R24 que será el esclavo que recibirá las órdenes.

- 1** **TOOL**  Pulse
- 2** Elija **SYSTEM**.

Cambio de menú

**TOOL**

METRONOME  
TUNER  
SYSTEM  
SD CARD

**(ENTER)** Pulse
- 3** Elija **SYNC REC** y ajústelo a Slave.

Cambio de menú

**SYSTEM**

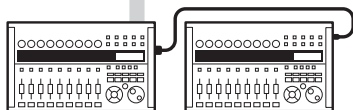
LIGHT On  
CONTRAST 8  
DATE/TIME  
VERSION  
SYNC REC Slave

**Off/master/esclavo**

Indicador USB: **DEVICE** encendido

- 4** Conecte los dos R24 con un cable USB

Conecte un cable USB 2.0 (tipo AB) a los puertos que tengan un indicador encendido.



## AVISO

Teclas que afectarán a ambas unidades.

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

---



## NOTA

- No está garantizada la sincronización perfecta del tiempo de inicio de la grabación en los dos R24. Habrá un "hueco" de aproximadamente 1-2 ms.
- También es posible la conexión a un R16. Cuando conecte un R16, ajuste siempre el R24 como Master.
- La claqueta será desactivada cuando utilice la grabación sincronizada.
- Cuando un R24 esté ajustado a Slave, no estará garantizado el funcionamiento utilizando la alimentación vía bus. Use un adaptador de CA o utilice la unidad a pilas.

## Procedimiento de mezcla en el R24

Utilice la mesa de mezclas para enlazar pistas en stereo, ajustar el volumen del sonido, la EQ y PAN (balance) y ajustar la cantidad de los efectos de envío-retorno.

**Ajuste el volumen, EQ y PAN de las pistas**

**Elija el efecto de envío-retorno**

**Ajuste el efecto de envío-retorno**

**Aplique efectos de inserción a las pistas**

**Remezcla**

### NOTA

Cuando esté utilizando una pista stereo, salvo para el ajuste de fase, los canales I y D compartirán los valores de los parámetros.

### AVISO

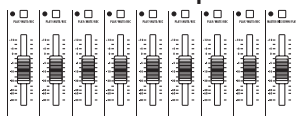
¿Qué es el mezclador de pistas?

- Le permite mezclar en stereo pistas audio de la grabadora.
- Puede ajustar el volumen del sonido y los parámetros PAN y EQ de cada pista utilizando su fader.

**Grabadora (grabación)**

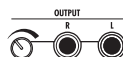
**Pista 1–24 + MASTER**

**Mezclador de pistas**



**Remezcla**  
**Pista master (grabación)**

**Salida**



# Ajustes de pista para la EQ, panorama y nivel de envío

Este mezclador de pistas utiliza los parámetros de pista para ajustar el panorama (posición stereo), EQ (ecualización) y el efecto de envío-retorno.

1 **PAN/EQ**  
 Pulse

2 Elija una pista.

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

Cambio pistas



3 Elija un elemento de menú y su ajuste.

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

Cambio menú



Cambio ajustes

4 Elija EQ HI, EQ MID o EQ LO.

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

Cambio menú



Pulse

5 Elija cada elemento y cambie sus ajustes.

EQ HI	
TYPE	EQ HI
GAIN	0dB
FREQUENCY	8.0kHz

Cambio menú



Cambio ajustes

## AVISO

- Utilizando el mezclador de pistas, puede ajustar cada parámetro de pista, incluyendo los ajustes de panorama y del efectos de envío-retorno para procesar las señales.
- En el paso 2, puede seleccionar pistas utilizando las teclas de estado de pista. Cuando seleccione una pista, su indicador se encenderá en naranja.

## NOTA

- Los parámetros de los canales I/D de las pistas stereo son idénticos salvo en el ajuste de fase (INVERT).
- Los ajustes son almacenados en el proyecto.
- La pista master no tiene ningún ajuste excepto el control de volumen vía su fader.

# Parámetros de pista

Parámetros disponibles para cada pista

Pistas mono: 1~24

Pistas stereo: 1/2~23/24

Indicación	Parámetro	Rango ajuste (valor inicial)	Explicación	Pistas mono	Pistas stereo	Pista master
PAN	PAN	L100-R100 (centro)	Ajusta el panorama de una pista. En caso de que se trate de una pista stereo, ajusta el balance de volumen entre las pistas izquierda y derecha.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EQ HI Realce/corte para el rango de frecuencias/tonos agudos						
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Ajusta si realizar/cortar el rango de agudos (EQ HI) o cortar las altas frecuencias innecesarias (HI CUT). Solo puede acceder a esto si EQ HI está en ON.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	GAIN	-12 dB~12 dB (0 dB)	Ajusta la cantidad de realce/corte de agudos entre -12 ~ +12 dB. Este parámetro aparece solo cuando TYPE esté ajustado a EQ HI y no si el valor es HI CUT.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	FREQUENCY	500 Hz~18 kHz (8.0 kHz)	Ajuste la frecuencia de realce/corte de las frecuencias agudas. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ HI esté activo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EQ MID Realce/corte para el rango de frecuencias medias						
EQ MID	GAIN	-12 dB~12 dB (0 dB)	Ajusta la cantidad de realce/corte de medios entre -12 ~ +12 dB. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ MID esté activo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	FREQUENCY	40 Hz~18 kHz (1.0 kHz)	Ajuste la frecuencia de realce/corte de medios. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ MID esté activo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Q	0.1~2.0 (0.5)	Ajusta el ancho de la banda de frecuencia afectada. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ MID esté activo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
EQ LOW Realce/corte para el rango de frecuencias graves						
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Ajusta si realizar/cortar el rango de graves (EQ LO) o cortar las bajas frecuencias innecesarias (LO CUT). Solo puede acceder a esto si EQ LO está activo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	GAIN	-12 dB~12 dB (0 dB)	Ajusta la cantidad de realce/corte de graves entre -12 ~ +12 dB. Este parámetro aparece solo cuando TYPE esté ajustado a EQ LO y no si el valor es LO CUT.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	FREQUENCY	40 Hz~1.6 kHz (125 Hz)	Ajuste la frecuencia de realce/corte de los graves. Solo puede acceder a esto cuando EQ LO esté en ON.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Niveles de efecto de envío-retorno						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0~100 (0)	Ajusta el nivel de señal de las pistas enviado al efecto reverb.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0~100 (0)	Ajusta el nivel de señal de las pistas enviado al efecto chorus/retardo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
FADER	FADER	0~127 (100)	Ajusta el volumen activo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ST LINK	STEREO LINK	On/Off (Off)	Ajústelo a on/off para activar/desactivar la función de enlace en stereo de dos pistas 2 mono. (→P.20)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
INVERT	INVERT	On/Off (Off)	Determina si la fase de una pista estará invertida o no. Off: fase normal, ON: fase invertida.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

## NOTA

- Use la tecla soft ON/OFF para activar/desactivar los parámetros EQ HI, EQ MID, EQ LO, REV SEND, CHO SEND e INVERT.
- Cuando esté activo un enlace stereo, el parámetro INVERT aparecerá como INVERT L para las pistas impares y como INVERT R para las pares.




# Combinación de varias pistas en una o dos pistas



Puede combinar varias pistas en un nuevo fichero mono o stereo en el mismo proyecto.

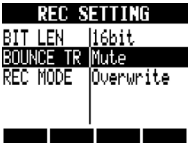
## Ajustes para las pistas volcadas

PROJECT>REC>BOUNCE TR


Empiece desde la pantalla inicial

**1** **PROJECT**  
 Pulse

**2** Elija REC.  
 Cambio menú  
 Pulse

**3** Elija BOUNCE TR.  
 Cambio menú



Para incluir en el volcado la señal de la pista que es sobregrabada.

**4** Elija Play.  
 Cambio ajustes

BOUNCE TR: pista de destino del volcado	
Ajuste	
Mute	Anula la pista de destino del volcado (ajuste por defecto).
Play	Reproduce la pista de destino del volcado

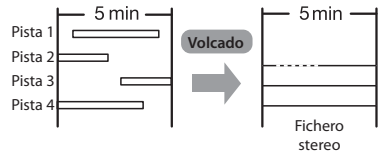
**5** Vuelva al principio del proyecto.

## Volcado (preparativos)

- 1 Ajuste las pistas que quiera volcar para que sean reproducidas.  
 Pulse 1–2 veces hasta que se encienda el piloto en verde  
PLAY/MUTE/REC  
En verde, espera de reproducción
- 2 Elija la(s) pista(s) de destino para el volcado.  
 Pulse 1–2 veces hasta que la pista se encienda en rojo.  
PLAY/MUTE/REC  
En rojo indica que es posible la grabación

## AVISO

- Realizar un "volcado" quiere decir combinar datos audio de varias pistas y ficheros en un único fichero stereo o mono. También se conoce como "grabación ping-pong".



- Para reproducir también (incluir en el volcado) la señal de la pista(s) en las que se esté grabando el volcado, ajuste BOUNCE TR a Play, como le hemos indicado en el paso 4 anterior.
- Cuando se haya ejecutado el volcado, se habrá creado un nuevo fichero en el mismo proyecto.
- Si ajusta el destino de volcado a una pista mono, las señales grabadas serán mezcladas en mono, mientras que si lo ajusta a un par de pistas enlazadas en stereo, las señales serán mezcladas en stereo.




## Volcado (grabación)


- 3 Pulse  debajo de **BOUNCE**.




Nota: Pulse de nuevo la tecla soft BOUNCE para cancelar el modo de volcado.

- 4 Mantenga pulsado  y pulse  para volver al principio.

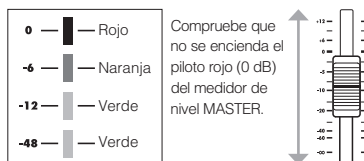
- 5  +  Pulse para iniciar la grabación.
- En rojo    ▶ En verde

- 6  Pulse para detener el volcado.

## Ajuste del balance de mezcla (audición)

- 1  Pulse para que comience la reproducción.

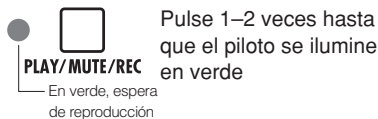
- 2 Ajuste para cada pista el balance de la mezcla incluyendo el nivel de grabación, volumen, panorama y EQ.



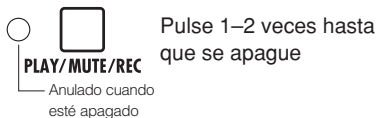
- 3  Pulse para detener la reproducción.



## Reproducción de la pista tras el volcado

- 1 Active la reproducción de las pistas de destino del volcado.



- 2 Desactive la reproducción de las pistas fuente del volcado.



- 3 Mantenga pulsado  y pulse  para volver al principio.

- 4  Pulse para iniciar la reproducción.

## NOTA

- No puede deshacer esta operación pulsando la tecla soft UNDO.
- Si realiza un volcado en stereo a dos pistas mono, el panorama de las pistas impares será ajustado a L100 y el de las pares a R100.

# Uso de un efecto de masterización

Vamos a usar un algoritmo de masterización como un efecto de inserción en la pista master para afectar solo a la remezcla.


**Introduzca un efecto de inserción antes del fader MASTER.**

- 1** **EFFECT**

Pulse
- 2** Elija ON/OFF y ajústelo a On.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input.1
EDIT	
INSERT	REVERB
CHORUS	


Cambio menú



Cambio ajustes
- 3** Elija ALGORITHM y ajústelo a Mastering.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Mastering
PATCH	No.00 Plus
INPUT SRC	Input.1/2
EDIT	
INSERT	REVERB
CHORUS	


Cambio menú



Cambio ajustes
- 4** Elija INPUT SRC y ajústelo a Master.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Mastering
PATCH	No.00 Plus
INPUT SRC	Master
EDIT	
INSERT	REVERB
CHORUS	

Cambio menú






Cambio ajustes
- 5** Elija PATCH y ajuste su valor.

INSERT EFFECT	
ON/OFF	On
ALGORITHM	Mastering
PATCH	00 Plus
INPUT SRC	Master
EDIT	
INSERT	REVERB
CHORUS	

Elija un patch para el proyecto.  
(Escuche los programas mientras oye la reproducción de las pistas y elija uno).

PLAY      STOP



- 6** **EXIT** Pulse



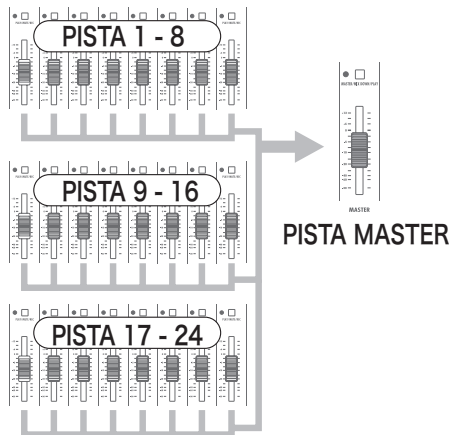
## NOTA

- Si aplica el efecto de inserción antes del fader **MASTER**, no podrá aplicarlo también a las pistas, tanto durante la grabación o en la reproducción.
- En el paso 5, si detecta alguna distorsión de la señal producida por el efecto de masterización, compruebe el sonido de reproducción de la pista y ajústelo bajando todos los faders. (Si distorsiona el sonido de una pista, ajuste esa pista).
- Puede seleccionar los algoritmos Stereo, Dual, Mic o Mastering. Si utiliza otro algoritmo, la posición de inserción cambiará a las entradas.

## AVISO

También puede elegir un algoritmo MASTERING para procesar una mezcla stereo.

Flujo de grabación de señal en la pista master




# Grabación en la pista master

Vamos a grabar una mezcla stereo "final" en la pista **MASTER** como una remezcla. Las señales son grabadas en la pista master después de pasar a través del fader **MASTER**.

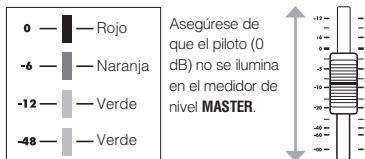
## Grabación en la pista MASTER.


Preparativos: Ajuste de los niveles de señal.

**1** Mantenga pulsado  y pulse  para volver al principio.

Pulse  para iniciar la reproducción y ajuste los niveles de cada pista.



**2** Ajuste el nivel de la señal que pasa a través del fader master.




**3**  Pulse para detener la grabación.

## Grabación en la pista master

**4**  Pulse 1-2 veces la teclas de estado **MASTER** hasta que se ilumine en rojo.  
En rojo, grabación activada

**5** Mantenga pulsado  y pulse  para volver al principio.

**6**  +  Pulse para iniciar la grabación.

**7**  Pulse para detener la grabación.

## NOTA


Los ajustes del panorama/balance y efectos de inserción y envío/retorno de cada pista afectan a las señales enviadas a la pista **MASTER**.

## Reproducción de la pista master

**1**  Pulse 1-2 veces la teclas de estado **MASTER** hasta que se ilumine en verde.  
En verde, espera de reproducción

Esto anulará las demás pistas y desactivará todos los efectos.

**2** Mantenga pulsado  y pulse  para volver al principio.

 Pulse para iniciar la reproducción.

**3**  Pulse para detenerla.

## Desactivación de la reproducción de la pista master.

**4**  Pulse 1-2 veces la teclas de estado **MASTER** hasta que el piloto se apague.  
Apagado = desactivado

La anulación del resto de pistas será cancelada y sus pilotos de estado volverán a la situación en la que se encontraban antes.

## AVISO

- Cada proyecto puede tener una pista **MASTER**.
- La pista **MASTER** tendrá asignado un fichero.
- Si realiza la remezcla desde mitad de una canción, siempre será grabada en un nuevo fichero.
- Durante la grabación puede confirmar los niveles de reproducción de cada pista y los niveles de grabación de la pista master.
- Las señales emitidas a través de las tomas **OUTPUT** son idénticas a las obtenidas después del fader **MASTER**.
- No puede anular esta operación con la tecla soft UNDO.
- Puede utilizar el metrónomo durante la reproducción.

 Ref: Reproducción consecutiva de proyectos

P97

## Uso del sampler para crear canciones

Use las funciones de sampler del R24 para crear fácilmente pistas de acompañamiento, partes rítmicas y otras pistas básicas con una gran calidad de sonido. Puede usar estas funciones para distintos tipos de música, desde demos a producciones musicales.

### 1 Creación de un bucle para que sirva de ritmo base para toda la canción.

Puede asignar un ritmo creado con bucles y las funciones rítmicas de la unidad a una pista (parche) y ajustarlo para que se reproduzca de forma repetida. Puede montar una canción completa eligiendo bucles de batería, por ejemplo, y otros materiales que le sirvan de inspiración.



Ref: Asignación de pistas  
Ajustes de bucle

P49

P50

### 2 Mientras escucha el bucle rítmico que haya preparado, grabe guitarras, bajos, teclados y otros instrumentos para crear más materiales en el bucle.

Siga grabando hasta que quede satisfecho con la interpretación del riff, acompañamiento o frase musical. Puede convertir en bucle las partes de la grabación que quiera.



Ref: Ajustes de bucle

P50

### 3 Repita el paso 2 para grabar otras frases que vaya a usar como bucles.

Prepare todas las frases que vayan a ser necesarias para crear su canción.

### 4 Cuando los bucles estén listos, reproduzcalos con los parches y piense cómo estructurar toda su canción.

Toque los parches con el ritmo y plantéese el flujo de toda la canción y la estructura de cada frase o bucle.



Ref: Interpretación con los parches

P52

### 5 Una vez que haya creado la estructura de la canción, cree la secuencia (datos de bucles para toda la canción).

Puede introducir una secuencia tocando los parches en tiempo real junto con un ritmo (metrónomo) o paso a paso (entrada por pasos). Con esto podrá completar las pistas básicas, incluyendo las partes de acompañamiento y el ritmo de toda la canción.



Ref: Creación de una secuencia

P53

### 6 Grabe voces, solos de guitarra y otras partes conforme escucha la secuencia.

Grabe las voces principales y otros instrumentos de forma sincronizada con las pistas básicas.

## Resumen de las funciones del sampler

Con el R24, puede asignar ficheros audio y patrones rítmicos a las pistas, que después podrá reproducir y tocar en tiempo real por medio de los parches.

Puede realizar los siguientes ajustes relacionados con los parches.

- Tipos de interpretación con parche
- Cuantización global para corregir errores de temporización

También puede configurar el R24 para crear un bucle de un fichero audio asignados a una pista. El punto inicial y la longitud del bucle pueden ser modificados.

Además, puede usar ficheros audio y patrones rítmicos que hayan sido asignados a pistas y ajustados como bucles para crear una secuencia, incluyendo ritmos y partes de acompañamiento para toda una canción.

Puede introducir una secuencia tocando los parches en tiempo real junto con un ritmo (metrónomo) o paso a paso (introducción por pasos).

Puede insertar y eliminar compases y tiempos musicales, y puede modificar también el tipo de compás (o tipo de ritmo).

Los ficheros audio asignados a las pistas también pueden ser modificados, incluyendo el cambio de su tempo sin modificación del tono, la supresión de partes innecesarias, aplicación de fundidos de entrada y salida y el cambio del tempo (BPM).

# Asignación de pistas

Para usar la función de sampler, asigne primero ficheros audio y patrones rítmicos a pistas. En este ejemplo le explicaremos cómo asignar bucles almacenados en la memoria USB.

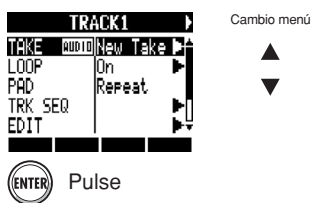
Para introducir bucles en la memoria USB, utilice la opción STORAGE>INIT del menú USB y después copie los bucles en la carpeta ZOOM\_24/LOOP (Ref. P109).

**1** TRACK  
 Pulse

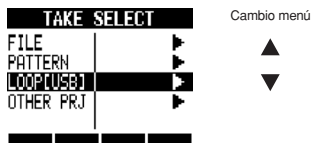
**2** Elija la pista a asignar.



**3** Elija TAKE.



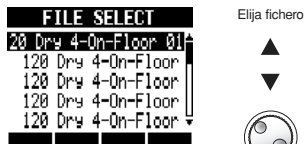
**4** Elija LOOP[USB].



FILE	Ficheros audio del proyecto activo
PATTERN	Patrón rítmico
LOOP[USB]	Bucles de la memoria USB
OTHER PRJ	Ficheros audio de otros proyectos

Pulse

**5** Elija un bucle.



Pulse

## NOTA

- Para cargar un fichero audio de otro proyecto, elija OTHER PRJ en el paso 4. En PROJECT, elija el proyecto que contenga el fichero; después, en NEXT, elija el fichero. Si es necesario, renombre el fichero antes de cargarlo.
- En un nuevo proyecto, el BPM (tempo) del primer fichero audio asignado a una pista determinará el BPM de todo el proyecto.
- En el menú LOOP[USB] puede ver los ficheros de la carpeta ZOOM\_R24/LOOP de la memoria USB. Para usar un nuevo dispositivo de memoria USB, cree en la memoria una carpeta con el mismo nombre usando un ordenador (Ref. P109), o utilice la opción STORAGE>INIT del menú USB y después coloque bucle en esa carpeta.
- Si han sido asignados patrones rítmicos a varias pistas y los reproduce simultáneamente, o si son reproducidos patrones con una gran cantidad de eventos de activación de nota, es posible que no se reproduzcan de la forma correcta debido al límite de polifonía máxima de esta unidad.
- En el paso 2, también puede elegir pistas pulsando sus teclas de estado.

## AVISO

También puede reproducir ficheros audio y patrones rítmicos conforme los selecciona.



Inicio reproducción



Parada reproducción

# Ajustes de bucle

Realice los ajustes de bucle de forma independiente para cada pista.  
Active los bucles (ON) y ajuste su punto de inicio y longitud.

## Ajuste de pistas a bucles

Active (ON) y desactive (OFF) el bucle para cada pista.

1

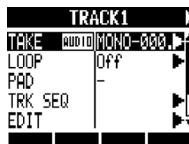
### TRACK



Pulse

2

Elija la pista a convertir en bucle.



Elija pista



3

Elija LOOP.



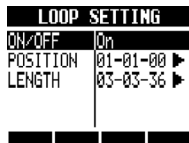
Cambio menú



Pulse

4

Elija ON/OFF y ajústelo a ON para activar la reproducción en bucle.



Cambio menú



Cambio ajuste

## NOTA

- El piloto de la tecla de estado de una pista con LOOP ajustado a ON se iluminará en naranja en lugar de en verde cuando esté activada para la reproducción. Además, las pistas con LOOP en ON no pueden ser usadas para la grabación (el piloto no se iluminará en rojo). En estas pistas podrá usar las siguientes funciones.
  - Puede usar el parche para disparar el bucle.
  - El pulsar PLAY inicia la reproducción del bucle.
  - Puede grabar datos de secuencias.
- Cuando asigne un patrón rítmico a una pista, no podrá configurar dicha pista como bucle.
- En el paso 2, también puede elegir las pistas con solo pulsar en sus teclas de estado.

# Ajustes de bucle

## Ajuste del intervalo de bucle

Puede ajustar el intervalo de bucle (punto de inicio y longitud) para las pistas que tengan ficheros audio asignados y LOOP en ON.

1

### TRACK



Pulse

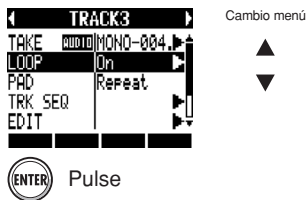
2

Elija la pista a convertir en bucle.



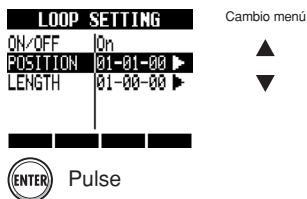
3

Elija LOOP.



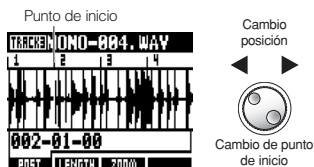
4

Elija POSITION.



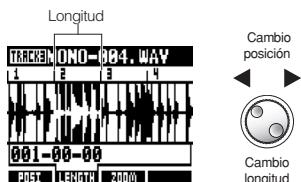
5

Ajuste el punto de inicio de bucle.



6

Pulse debajo de **LENGTH** para ajustar la longitud del bucle.



## AVISO

- Durante el ajuste del punto de inicio y la longitud del bucle puede cambiar entre las teclas soft POSI y LENGTH.
- También puede reproducir el fichero audio sobre el que esté realizando el ajuste.



## Zoom de la forma de onda

Durante el ajuste del punto inicial y la longitud, puede ampliar la forma de onda visualizada. Puede aplicar un zoom de hasta 32x.

Pulse bajo **ZOOM** para ampliar.





# Interpretación con los parches

Pulse el parche debajo de un fader para reproducir el fichero audio o patrón rítmico asignado a esa pista.

1

Pulse un parche



**MASTER REPEAT/STOP** Pulse un parche mientras mantiene pulsado **REPEAT/STOP** para activar la reproducción del bucle (si PAD está ajustado a 1Shot).

**MASTER REPEAT/STOP** Pulse de nuevo un parche mientras mantiene **REPEAT/STOP** para detener el bucle.

## Ajuste del método de reproducción

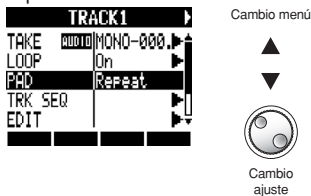
Le permite configurar la función de los parches cuando toque con ellos.

1

**TRACK** Pulse

2

Elija PAD y ajuste el método de reproducción.



PAD: método de reproducción	
Ajuste	
Repeat	Reproducción repetida del bucle
Gate	La reproducción se detiene en cuanto deja de pulsar el parche
1Shot	El fichero se reproduce una vez por completo aunque deje de pulsar el parche

## Ajuste de la cuantización global

Puede ajustar la unidad para que corrija errores de temporización al tocar con los parches o introducir datos de secuencia en tiempo real para que los sonidos queden alineados con los compases y tiempos.

Desplace el cursor a la zona de pantalla de cuantización global y ajuste el valor.



Cuantización global	
Ajustes	
8Bars, 4Bars, 2Bars, 1Bar (valor por defecto)	8, 4, 2, 1 compases
1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32	Blanca, tresillo de blancas, negra, tresillo de negras, corchea, tresillo de corcheas, semicorchea, tresillo de semicorcheas, fusa
Hi	1 tick (1/48 de una negra)

## NOTA

- Cuando pulse un parche, su sonido será retardado hasta que quede sincronizado con la cuantización ajustada (compás, nota).
- El parche parpadea durante la reproducción.
- Cuando detenga la reproducción, la operación será retardada hasta que quede sincronizada con la cuantización ajustada (compás, nota).

## Creación de una secuencia

Asigne ficheros audio y patrones rítmicos a las pistas y cambie su ajuste LOOP a ON. Combínelas para crear partes de acompañamiento, ritmos y otros datos (datos de secuencia) para una pista completa. Puede crear una secuencia introduciendo sus datos en tiempo real o por pasos.

### Creación de una secuencia con entrada de datos en tiempo real

Con la entrada en tiempo real, puede crear una secuencia tocando los parches, de forma sincronizada con el ritmo (metrónomo).

1

#### TRACK



Pulse

2

Elija TRK SEQ.



Cambio menú

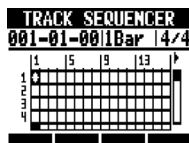


Pulse

3

Inicie la entrada en tiempo real manteniendo

pulsado  y pulsando .



4


Toque los parches de forma sincronizada con el ritmo para introducir los datos.



Now Recordins...



5

Mantenga pulsada el parche  debajo de **DELETE** para eliminar los datos introducidos. Los datos que ya hubiesen sido entrados para una pista serán eliminados mientras mantenga pulsado el parche.

6



Pulse aquí para finalizar la entrada.

### NOTA

- Si su sincronización está algo desajustada, será corregida de forma automática de acuerdo al ajuste de cuantización.
- También puede ajustar una claqueta de metrónomo (Ref. P36).

**Creación de una secuencia con entrada de datos por pasos**

Puede crear secuencia introduciendo datos paso a paso.

1

**TRACK**  
 Pulse

2

Elija TRK SEQ.



Cambio menú

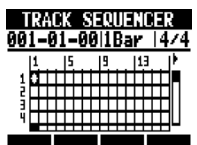


Pulse

3

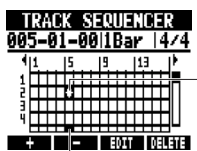
Inicie la introducción de los pasos.

**REC**  
 Pulse



4

Desplace el cursor a la posición en la que quiera introducir o borrar los datos.



Mover cursor



Cursor

Barra de cursor

**REW**  
 Retroceder 1 paso

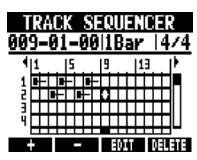
**FF**  
 Avanzar 1 paso

Pulse  bajo  o  para cambiar la longitud de un paso a un compás, tiempo o semicorchea.

5

Pulse un parche para introducir los datos de dicho parche en esa posición.

Pulse ENTER para introducir los datos de esa pista en esa posición.



Activación de nota (note on)



Longitud de bucle o patrón rítmico

6

Para borrar la entrada, pulse  debajo de **DELETE** para eliminar los datos que haya en esa posición.

7

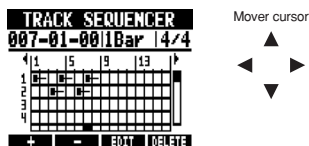
**STOP**  
 Pulse aquí para finalizar la entrada.

# Creación de una secuencia

## Supresión de datos

Quando esté usando la entrada por pasos, puede eliminar juntos los datos que estén antes y después de la posición del cursor.

- 1 Desplace el cursor a la posición de los datos que quiera eliminar.

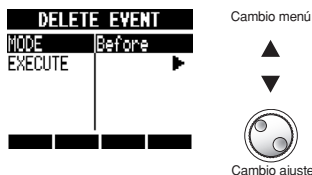


- 2 Pulse  debajo de **EDIT**.

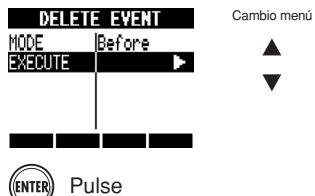
- 3 Elija DEL EVENT.



- 4 Elija MODE y ajústelo a Before o After para eliminar así los datos que estén a la izquierda o derecha del cursor.



- 5 Elija EXECUTE.



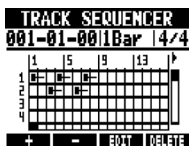
# Edición de una secuencia

Durante la creación de una secuencia con la entrada por pasos, puede insertar y eliminar tiempos musicales. También puede cambiar el tipo de compás (tipo de ritmo).

## Inserción/eliminación de tiempos

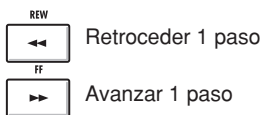
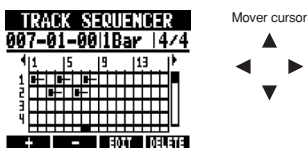
Durante la entrada por pasos de una secuencia, puede insertar y eliminar tiempos musicales, incluso en un número de tiempos que sea distinto al tipo de compás del proyecto, cambiando dicho tipo solo para esa parte.

**1** Inicie la introducción por partes



**2** Pulse debajo de **+** o **-** para cambiar la longitud de un paso.

**3** Lleve el cursor a la posición en la que quiera insertar o eliminar los tiempos.

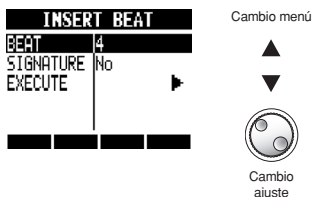


**4** Pulse debajo de **EDIT**.

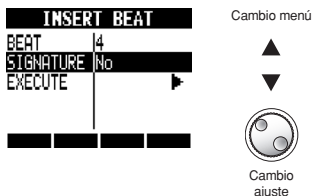
**5** Elija **INS BEAT** para insertar tiempos o **DEL BEAT** para eliminarlos.



**6** Elija **BEAT** y ajuste la cantidad de tiempos que quiera insertar o eliminar.



**7** Elija **SIGNATURE** y ajústelo a **No** si no quiere cambiar el tipo de compás o **Add** para modificarlo.



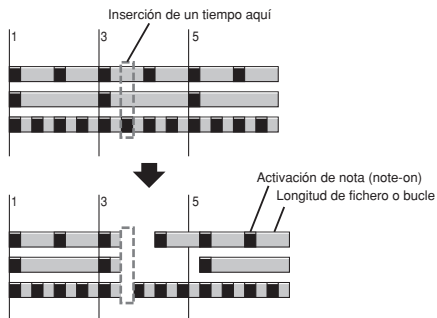
**8** Elija **EXECUTE**.



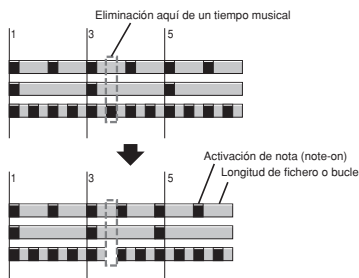
# Edición de una secuencia

## NOTA

- Durante la introducción de tiempos musicales, el sonido de los bucles y los ficheros que estén siendo reproducidos serán cortados.



- Al eliminar tiempos, el sonido de los bucles y los ficheros que estén siendo reproducidos se acortarán en la misma cantidad.



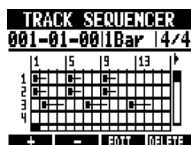
- Si realiza una inserción o supresión de tiempos que varía con respecto al tipo de compás, el tipo de compás de esa parte puede que cambie dependiendo del ajuste SIGNATURE.

SIGNATURE: Ajuste de tipo de compás	
Ajuste	
No	<p>El tipo de compás no cambia. Los tiempos musicales son modificados en la cantidad introducida o eliminada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si inserta tiempos musicales, el tipo de compás del compás que contenga el último tiempo insertado cambiará. Por ejemplo, si introduce 3 tiempos en una canción con un tipo de compás de 4/4, el compás en el que sea añadido el 3er tiempo pasará a ser de 7/4.</li> </ul>
Add	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si elimina tiempos musicales, el tipo de compás en el que los haya eliminado también cambiará. Por ejemplo, si suprime 3 tiempos de una canción con un tipo de compás de 4/4, ese compás concreto quedará como 5/4.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solo cambia el tipo de compás de un compás; el tipo del resto de compases no lo hará.</li> </ul>

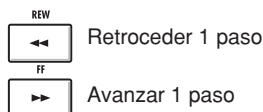
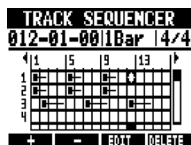
## Modificación del tipo de compás

Durante la entrada por pasos de una secuencia, también puede cambiar el tipo de compás.

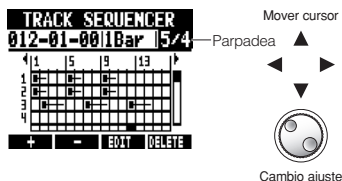
1 Inicie la introducción por pasos.



2 Lleve el cursor a la posición en la que quiera modificar el tipo de compás.



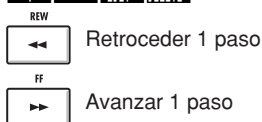
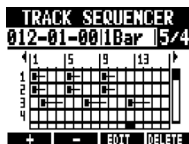
3 Vaya a la zona de indicación del tipo de compás y cambie su ajuste



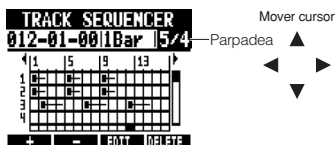
Cambio del tipo de compás	
Rango de ajuste	
1/4-8/4	Tipo de compás

## Supresión de un tipo insertado

1 Lleve el cursor a la posición en la que quiera eliminar el tipo de compás.



2 Desplácese a la zona de indicación del tipo de compás


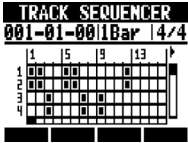


3 Pulse  debajo de **DELETE**.



# Reproducción de la secuencia

Use los pasos siguientes para reproducir la secuencia que haya creado.

## Reproducción desde el secuenciador

- 1 **TRACK**  
 Pulse
  
- 2 Elija TRK SEQ.  

  
 Pulse
  
- 3 **PLAY**  
 Pulse  

  
 Pulse aquí para detener la unidad.  
  
 Mantenga pulsado  y pulse  para volver al principio.

## Reproducción desde la pantalla inicial

- 1 Pulse  debajo de **TRKSEQ** para activar o desactivar el secuenciador.  

  
- 2 **PLAY**  
 Pulse  

  
 Secuenciador de pista activado  
 Pulse aquí para detenerlo  
  
 Pulse para realizar un avance rápido  
  
 Pulse para rebobinar  
  
 Mantenga pulsado  y pulse  para volver al principio.



# Modificación del BPM

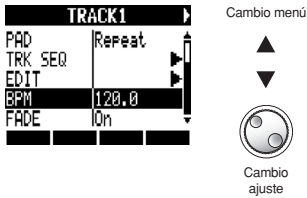
El BPM de cada pista es calculado de forma automática cuando le es asignado un fichero audio. No obstante, dependiendo del material, ese cálculo puede ser distinto al BPM real. Si ocurre esto, use los pasos siguientes para ajustar el BPM. Ese BPM ajustado será usado como el tempo standard cuando cambie el tempo del audio sin cambiar su tono.

**1** TRACK  
 Pulse

**2** Elija la pista en la que quiera cambiar el valor.



**3** Elija BPM y cambie su ajuste



## NOTA

- El BPM es calculado para un fichero audio suponiendo un tipo de compás de 4/4.
- Cuando grabe una pista será usado el valor de BPM activo.

# Cambio del tiempo del audio sin cambiar el tono

Cuando asigne un fichero audio a una pista, podrá cambiar el tiempo del audio sin cambiar su tono (estiramiento del tiempo). Puede cambiar todas las pistas a la vez o de una en una. Tenga en cuenta que esta operación sustituirá al fichero audio original.

**1** **TRACK**  
 Pulse

**2** Para cambiar las pistas de una en una, elija una pista

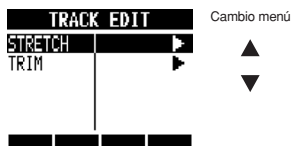


**3** Elija EDIT.



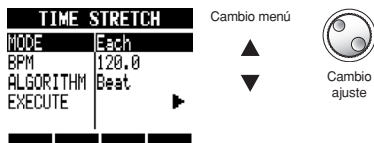
 Pulse

**4** Elija STRETCH.

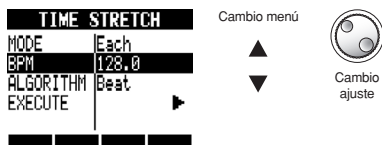


 Pulse

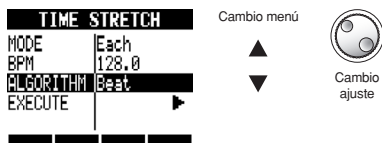
**5** Elija MODE y ajústelo a Each si quiere cambiar solo la pista seleccionada o a All para modificar todas las pistas.



**6** Elija BPM y ajuste el tiempo que quedará después del estiramiento del tiempo.



**7** Elija ALGORITHM y ajuste su valor al más adecuado para el fichero audio



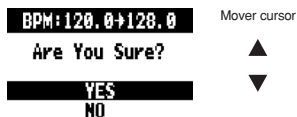
ALGORITHM	
Ajuste	
Beat	Algoritmo de estiramiento adecuado para fuentes rítmicas y otros sonidos con notas cortas
Tone	Algoritmo de estiramiento ideal para canciones y fuentes de sonido con notas largas

**8** Elija EXECUTE.



 Pulse

**9** Elija YES.



 Pulse

## NOTA

- Las operaciones STRETCH no pueden ser anuladas (UNDO).
- Las operaciones STRETCH sustituyen los ficheros audio originales. Si quiere conservarlos, realice previamente una copia del proyecto y los ficheros (Ref. P93).
- El BPM de cada pista es calculado de forma automática en cuando es asignado un fichero audio. No obstante, dependiendo del material del fichero el valor calculado puede ser distinto del BPM real. Si ocurre esto ajuste el BPM de cada pista (TRACK > BPM) (Ref. P60). Este BPM ajustado será usado como tempo standard cuando cambie el tempo sin cambiar el tono del audio.
- El tempo de un fichero audio puede ser ajustado en el rango 50%~150% con respecto al original. Si el valor de tempo estirado queda fuera de ese rango aparecerá un mensaje de error, "TRACK X is out of the setting range" (donde X es el número de pista) y el estiramiento será cancelado.
- Si asigna un patrón rítmico a una pista, después del paso 3 se abrirá la pantalla de patrón rítmico.

## AVISO

Puede realizar una previsualización (escucha) del resultado del estiramiento del tiempo de las pistas individuales.



Pulse aquí para realizar la previsualización



Pulse aquí para detenerla

# Supresión de partes innecesarias de ficheros audio

Con el recorte puede eliminar datos audio que estén fuera de unos límites establecidos para cambiar los puntos de inicio y fin del fichero. Estos pasos sustituyen al fichero original.

**1** **TRACK**  
 Pulse

**2** Elija la pista que quiera recortar.

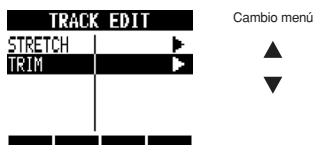


**3** Elija EDIT.



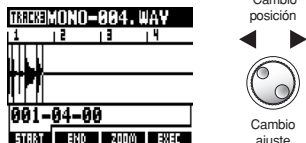
**(ENTER)** Pulse

**4** Elija TRIM.

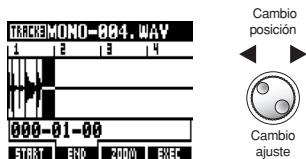


**(ENTER)** Pulse

**5** Ajuste el punto inicial

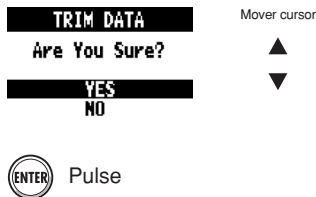


**6** Pulse  debajo de **END** para ajustar la posición final.



**7** Pulse  debajo de **EXEC**.

**8** Elija YES.



## NOTA

- Esta operación TRIM no puede ser anulada (UNDO).
- La operación TRIM sustituye el archivo original. Si quiere conservarlo, realice previamente una copia del proyecto y los ficheros (Ref. P93).
- Si asigna un patrón rítmico a una pista, después del paso 3 se abrirá la pantalla de patrón rítmico.

## AVISO

- Puede ajustar los puntos de inicio y final del recorte usando las teclas soft START y END.
- Use la tecla soft ZOOM para ampliar la vista de la forma de onda.
- También puede reproducir el fichero audio mientras ajusta sus puntos de inicio y final.

**PLAY**  
 Inicio de reproducción

**STOP**  
 Parada de reproducción

**FF**  
 Avance rápido

**REW**  
 Rebobinado

**STOP** **REW**  
 +  Vuelta al punto inicial

## Ajuste de fundidos de entrada y salida

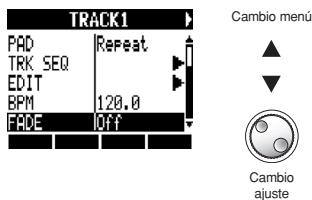
Durante la reproducción normal de ficheros audio, son aplicados unos cortos fundidos de entrada y salida al principio y final. No obstante, puede desactivar estos fundidos para pistas rítmicas y otros sonidos en los que sea importante el ataque.

**1** **TRACK**  
 Pulse

**2** Elija la pista en la que quiera cambiar los ajustes de fundido.



**3** Elija FADE y ajuste su valor a Off si quiere desactivar los fundidos.



## Resumen de las funciones rítmicas

Con el R24, puede elegir el que más le guste entre los patrones rítmicos prefijados y tocar con él. También puede añadir acentos en tiempo real conforme toca con los parches.

Puede realizar los siguientes ajustes relacionados con la ejecución de los ritmos.

- Cambiar el kit de batería y el sonido de los parches
- Ajustar los parches para que hagan un redoble (que sigan sonando mientras los mantenga pulsados)
- Ajustar la sensibilidad del parche

Además, en el R24 también puede crear patrones rítmicos originales.

Toque con los parches junto con un ritmo (clic de metrónomo) e introduzca los datos en tiempo real o introduzca las notas de una en una usando el método por pasos.

Puede realizar los ajustes siguientes para los patrones rítmicos.

- Número de compases (al crear uno nuevo)
- Tipo de compás (al crear uno nuevo)
- Volumen

- Cuantización
- Posiciones stereo del kit de batería
- Sonidos del kit de batería

Puede realizar las siguientes operaciones sobre los patrones rítmicos.

- Copia de patrón
- Supresión de patrón
- Modificación del nombre de patrón
- Importación de patrón de otro proyecto
- Verificación de la memoria de patrones restante

# Reproducción de los patrones rítmicos

## Selección de un patrón rítmico

Elija un patrón rítmico y reproducícalo.

1

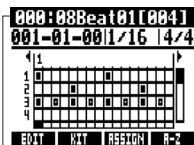
RHYTHM



Pulse

2

Elija el patrón rítmico.



Selección patrón

Nombre del patrón rítmica

3

PLAY



Pulse para reproducir el patrón

STOP



Pulse aquí para detenerlo

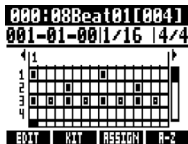
Mantenga pulsado  y pulse  para volver al principio.

## Selección del kit de batería

Elija los sonidos del kit de batería.

1

Pulse  debajo de **KIT**.



2

Elija el kit de batería.



Selección kit



 Pulse

## AVISO

Puede cambiar el orden de los patrones. Pulse la tecla soft A-Z para hacer que los patrones aparezcan en orden alfabético. Pulse la tecla soft No. para hacer que los patrones sean mostrados en orden numérico.

## NOTA

El ajuste del kit de batería es almacenado con cada proyecto.

# Interpretación con los parches

Interpretación con los parches

Puede añadir acentos en tiempo real al tocar los parches que están debajo de los faders de las pistas.

**1 RHYTHM**  
 Pulse

**2 Toque los parches**

1 HAT 10/17	2 SHURE 10/18	3 GROSS HAT 11/19	4 OPEN HAT 12/20	5 CRASH 13/21	6 HHC 14/22	7 TOM1 15/23	8 TOM2 16/24
-------------------	---------------------	-------------------------	------------------------	---------------------	-------------------	--------------------	--------------------

## Cambio de banco

Puede cambiar el sonido de los parches.

1-8Tr  9-16Tr

Pulse **1-8Tr** para usar el banco de sonidos del kit de batería y **9-16Tr** para usar el de sonidos de percusión.

## Redobles (reproducción continua)

Puede ajustar el sonido de un parche para que suene de forma repetida a un intervalo concreto mientras lo mantenga pulsado. Esto es útil, por ejemplo, al introducir el sonido de hi-hat a semicorcheas.

**1** Pulse  debajo de **EDIT**.

000:08Beat01[004]  
 001-01-001/16 1/4/4

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

EDIT HAT REPEATON R-2

**2** Elija **PAD ROLL** y ajuste el intervalo de repetición.

**PATTERN EDIT**

BAR LEN (4)  
 SIGNATURE (4)  
 DRUM LVL 15  
**PAD ROLL 1/16**  
 RENAME

Cambio menú

Cambio ajuste

PAD ROLL: intervalo repetición	
Ajustes	
2/4-16/4	1/4 nota (negra) x 2-16
3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32	negra con puntillo, tresillo de blanca, negra, corchea con puntillo, tresillo de negra, corchea, tresillo de corchea, semicorchea, tresillo de semicorchea, fusa

**3** **MASTER REPEAT/STOP** Mantenga **REPEAT/STOP**, y pulse el parche para que se produzca el redoble.

Si deja de pulsar **REPEAT/STOP** antes que el parche, el sonido seguirá redoblando después de que deje el parche. Pulse el parche de nuevo para detener el redoble.

## Sensibilidad de los parches

Con esto puede hacer que los parches respondan solo a un golpeo fuerte o que disparen el sonido a un volumen constante de forma independiente a la fuerza del golpeo.

**1** **TOOL**  
 Pulse

**2** Elija **SYSTEM**.

**TOOL** Cambio menú

METRONOME	▶	▲
TUNER	▶	▼
<b>SYSTEM</b>	▶	
SD CARD	▶	

**(ENTER)** Pulse

**3** Elija **PAD SENSE** y ajústelo.

**SYSTEM** Cambio menú

DATE/TIME	▶	▲
VERSION	▶	▼
SVNC REC	▶	
BATTERY	▶	
<b>PAD SENSE Lite</b>	▶	●

Cambio ajuste

PAD SENSE: sensibilidad del parche	
Ajuste	
<b>Soft</b>	Sea cual sea la fuerza, los sonidos serán disparados a un volumen bajo.
<b>Medium</b>	Sea cual sea la fuerza, los sonidos serán disparados a un volumen medio.
<b>Loud</b>	Sea cual sea la fuerza, los sonidos serán disparados a un volumen alto.
<b>Lite</b>	Máxima sensibilidad—incluso un golpe suave produce un sonido potente.
<b>Normal</b>	Sensibilidad media.
<b>Hard</b>	Baja sensibilidad—debe golpear fuerte los parches para un sonido alto.
<b>EX Hard</b>	Mínima sensibilidad—debe golpear los parches muy fuerte para oírlos.



# Creación de un patrón rítmico

Puede crear sus propios patrones rítmicos originales. Tras los preparativos, puede crear un patrón rítmico en tiempo real o con la entrada por pasos.

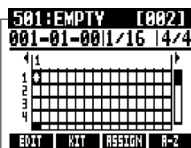
## Preparativos para el patrón rítmico

Elija un patrón rítmico vacío y ajuste el número de compases, tipo de compás y cuantización. También puede consultar la memoria libre para patrones rítmicos.

### 1 RHYTHM

Pulse

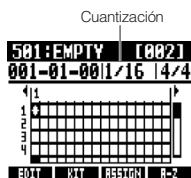
### 2 Elija un patrón rítmico vacío (uno cuyo nombre de patrón sea EMPTY).



Selección patrón

Nombre de patrón rítmico

### 3 Desplácese hasta la zona de cuantización y ajuste el valor.



Mover cursor

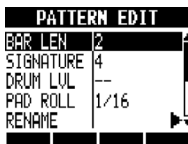


Cambio ajuste

Cuantizaciones	
Ajuste	
1/4	Negra
1/8	Corchea
1/8T	Tresillo de corchea
1/16	Semicorchea
1/16T	Tresillo de semicorchea
1/32	Fusa
Hi	Tick (1/48 de negra)

### 4 Pulse debajo de **EDIT**.

### 5 Ajuste el número de compases y el tipo de compás.



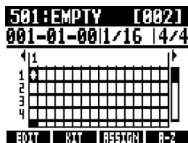
Cambio menú



Cambio ajuste

BAR LEN: Número de compases	
Rango ajuste	
1-99	Número de compases
SIGNATURE: Tipo de compás	
Rango ajuste	
1-8	Número de tiempos por compás
MEMORY	
Muestra la memoria que queda para patrones	

### 6 Pulse




# Creación de un patrón rítmico

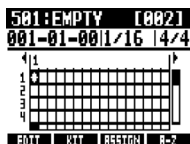
## Creación de un patrón rítmico usando la entrada en tiempo real

Tras los preparativos anteriores, toque los parches junto con el ritmo base (metrónomo) hasta crear un patrón con el sistema de entrada en tiempo real.

1 Inicie la introducción de datos.

Mientras mantiene pulsado ,

pulse .




2 Toque los parches sincronizadamente con el ritmo para introducir los datos.

**501:Pat 501 [002]**  
**001-02-471/16 14/4**

**Now Recording...**

**EDIT MIX DELETE ALL DEL**

3 Para borrar los datos introducidos.

Mantenga pulsado  bajo **DELETE** y pulse un parche. Mientras mantenga el parche pulsado, los datos introducidos en esa pista serán borrados.

Pulse  debajo de **ALL DEL** si quiere eliminar los datos introducidos de todas las pistas a la vez.

4 Finalice el proceso de entrada

 Pulse

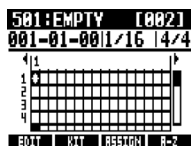
## NOTA

- Si no toca del todo sincronizado con el ritmo, su interpretación será corregida de acuerdo al ajuste de cuantización.
- Dependiendo del ajuste de sensibilidad de parche, la fuerza con la que los toque será también grabada en forma de cambios de volumen.
- Puede configurar una claqueta de metrónomo (Ref. P36).

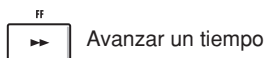
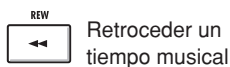
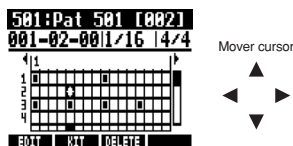
## Creación de un patrón rítmico usando la entrada por pasos

Tras los preparativos, puede introducir notas de una en una (entrada por pasos) para crear un patrón rítmico.

**1** Inicie la introducción de datos.



**2** Desplace el cursor a la posición en la que quiera introducir o borrar notas.



El eje horizontal muestra los compases y el vertical los parches por su número. Un paso (un recuadro) es la longitud del ajuste de cuantización.

**3** Toque los parches para introducir notas en la posición activa. El volumen de cada nota corresponderá a la fuerza con la que la toque (salvo que haya ajustado la sensibilidad de otra forma).

Pulse ENTER para añadir una nota a un nivel de volumen fijo en esa posición.

**4** Elimine una nota o cambie su volumen.

Pulse debajo de **DELETE** para eliminar una nota introducida.

Gire el dial para cambiar el volumen de la nota de esa posición.

Potente (alta velocidad)

Suave (baja velocidad)

**5** Finalice la introducción.

Pulse

## NOTA


- Las notas que estén colocadas en posiciones entre los ajustes de cuantización activos no pueden ser eliminadas. Ese tipo de notas aparecerán como "X".
- En el paso 4, también puede usar el dial para introducir o eliminar notas.

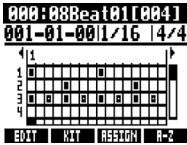


# Borrado de patrones rítmicos

Puede eliminar patrones rítmicos.

**1** RHYTHM  Pulse

**2** Elija el patrón rítmico que quiera eliminar.  
 Pulse  debajo de **EDIT**.



Selección patrón

**3** Elija DELETE.

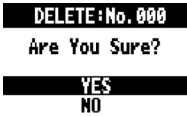


Cambio menú



 Pulse

**4** Elija YES.



Mover cursor



 Pulse

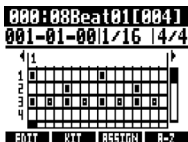
# Modificación del nombre de los patrones rítmicos

Puede cambiar el nombre de los patrones rítmicos.

**1** RHYTHM  Pulse

**2** Elija el patrón rítmico al que le quiera modificar el nombre.

Pulse  debajo de **EDIT**.



Selección patrón

**3** Elija RENAME.



Cambio menú



 Pulse

**4** Modifique el nombre.



Mover cursor



Cambio de carácter

**DELETE**

Borrado carácter

**INSERT**


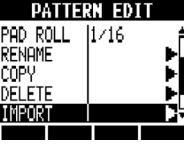
Inserción carácter

 Pulse

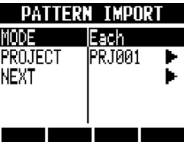
# Importación de patrones rítmicos

Puede importar patrones rítmicos desde otros proyectos.

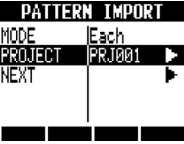
Puede importar todos los patrones rítmicos a la vez (All) o de uno en uno (Each).

- 1 **RHYTHM**  
 Pulse
- 2 Pulse  debajo de **EDIT**.  

- 3 Elija **IMPORT**.  


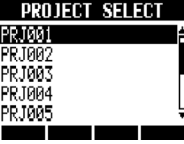
Cambio menú

**ENTER** Pulse
- 4 Elija **MODE** y ajústelo a All o Each.  


Cambio menú

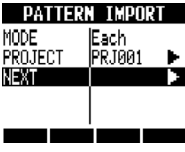
Cambio ajuste
- 5 Elija **PROJECT**.  


Cambio menú

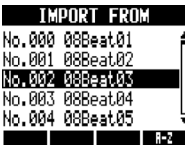
**ENTER** Pulse
- 6 Elija el proyecto origen o fuente.  


Elija proyecto


**ENTER** Pulse

- 7 Elija **NEXT**.  



Cambio menú

**ENTER** Pulse
- 8 Elija el patrón rítmico a importar (si ha elegido antes el valor Each).  


Elija proyecto

**ENTER** Pulse
- 9 Elija el patrón rítmico destino de la importación (si eligió el valor Each).  


Elija proyecto

**ENTER** Pulse
- 10 Elija **YES**.  


Mover cursor

**ENTER** Pulse

## NOTA

- Los patrones rítmicos de destino serán sustituidos por los importados. Cuando ajuste el valor All, todos los patrones rítmicos originales del proyecto serán eliminados. Con el valor Each, solo será eliminado el patrón rítmico elegido como destino.
- En el paso 8 ó 9, puede cambiar el orden del listado de patrones. Pulse la tecla soft A-Z para que los patrones aparezcan en orden alfabético. Pulse la tecla soft No. si quiere ver los patrones listados en orden numérico.

# Ajuste de volumen y posición stereo

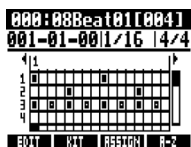
Puede modificar el volumen de un patrón rítmico y la posición stereo del kit de batería.

Ajuste de volumen y posición stereo

**1** RHYTHM  Pulse

**2** Elija el patrón rítmico en el que quiera realizar los ajustes.

Pulse  debajo de **EDIT**.



Selección patrón

**3** Elija un elemento de menú y modifique el ajuste.



Cambio menú



Cambio ajuste

DRUM LVL: volumen batería	
Rango ajuste	
1-15	Volumen de la batería
POSITION: Posición de la batería	
Ajuste	
Listener	Los elementos de la batería están colocados de izquierda a derecha, tal como lo oye el público
Player	Los elementos de la batería están colocados de izquierda a derecha, tal como lo oye el propio batería

## NOTA

Los ajustes POSITION son almacenados con cada proyecto.



# Asignación de patrones rítmicos a pistas

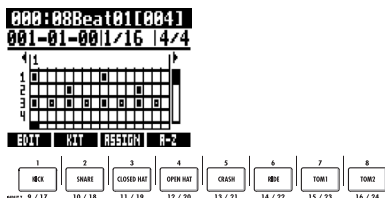
El patrón rítmico que aparezca en pantalla también puede ser asignado a una pista.

**1** RHYTHM  Pulse

**2** Elija el patrón rítmico a asignar.



**3** Mientras pulsa  debajo de **ASSIGN**, pulse el parche de la pista en la que quiera asignar el patrón.



## NOTA

- Si asigna patrones rítmicos a varias pistas y los reproduce a la vez, o si reproduce patrones con gran cantidad de eventos de activación de nota, es posible que no se reproduzcan de la forma correcta debido a la polifonía de la unidad.
- Cuando es asignado un patrón rítmico a una pista, no puede asignarla a un bucle.
- Cuando pulse la tecla soft ASSIGN, los parches de las pistas asignadas en ese momento a New Take parpadearán.

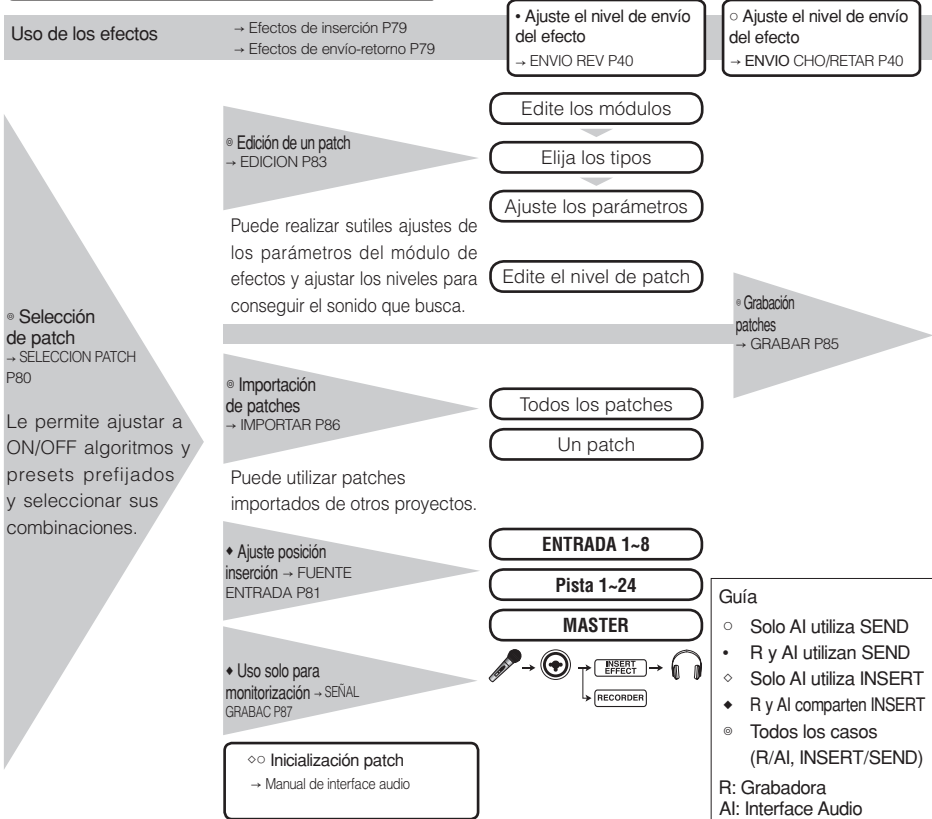
## AVISO

- También puede asignar patrones rítmicos desde el menú TRACK (Ref. P22).
- En el paso 2, puede cambiar el orden del listado de patrones.  
Pulse la tecla soft A-Z para que los patrones aparezcan en orden alfabético.  
Pulse la tecla soft No. si quiere ver los patrones listados en orden numérico.

# Resumen de los efectos y patches

En el R24 puede seleccionar patches prefijados y aplicar efectos, así como editar y grabar patches, realizar ajustes precisos y procesar pistas para adaptarlas a sus canciones. Las operaciones con efectos y patches solo pueden tener lugar cuando la velocidad de muestreo esté ajustada a 44.1 kHz.

## Uso de efectos y patches



## Algoritmos y patches

A cada efecto se le denomina “módulo de efectos” y está formado por dos elementos: los tipos de efectos y los parámetros de efectos, que controlan cómo será procesado el sonido.

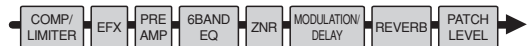
Un patch es el resultado de ajustar el tipo de efecto y los parámetros de cada módulo.

Un algoritmo es la distribución ordenada de patches ajustados a los valores por defecto preparados para distintos tipos de grabación u otros fines.

### Algoritmos

Clean	Distortion
Aco/Bass	Bass

### Patches



### Módulo

Tipos de efectos	MODULATION/DELAY			
	Chorus	Ensemble	Flanger	
Parámetros	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Resonance Manual	

## Efectos de inserción y de envío retorno

Los efectos de inserción de un proyecto incluyen 330 patches clasificados en 9 algoritmos. Puede seleccionar algoritmos y patches teniendo en cuenta su aplicación y elegir dónde insertar esos patches.

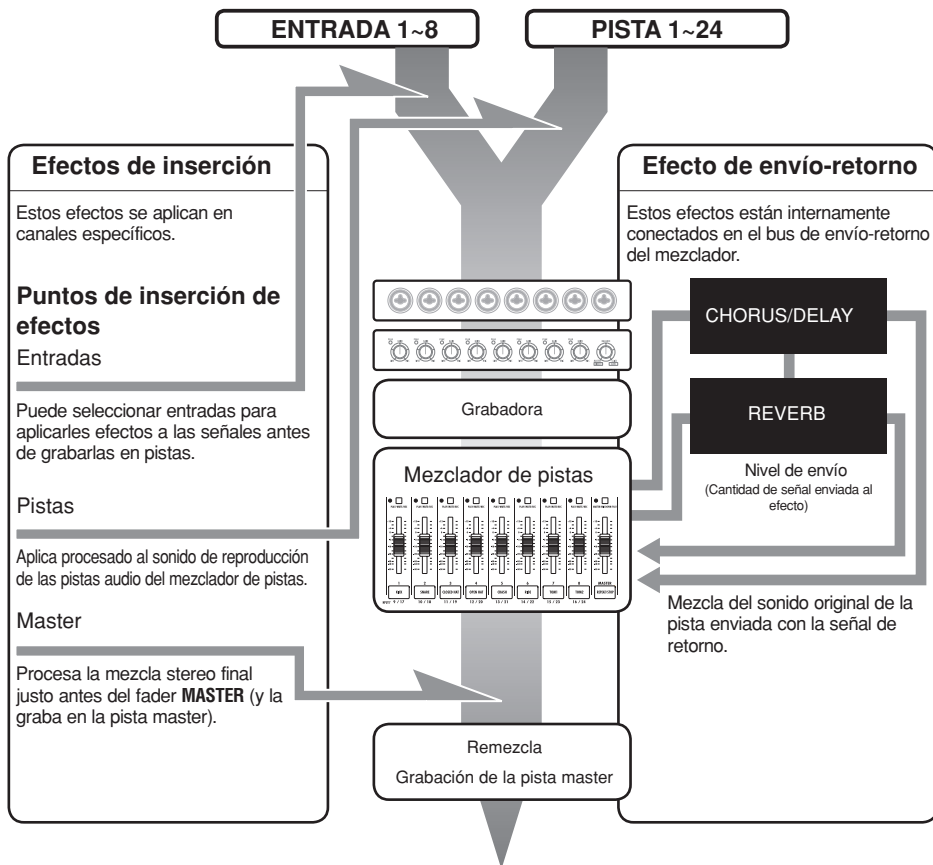
Hay dos tipos de efectos de envío/retorno, que están internamente conectados en la sección del mezclador y que son ajustables por los niveles de envío del mezclador (volumen de señal enviado al efecto), que puede utilizar simultáneamente.

Algoritmo			
Clean Distortion Aco/Bass	Orden	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY → REVERB	
	Pantalla:	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → MOD/DELAY → REVERB → TOTAL	ZNR,PATCH LEVEL
Bass	Orden	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY	
	Pantalla:	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 3BAND EQ → MODULATION DELAY → TOTAL	ZNR,PATCH LEVEL
Mic	Orden	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE DE-ESSER → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY	
	Pantalla:	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE → 3BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL	MICPRE+DE-ESSER ZNR,PATCH LEVEL
Dual Mic	Orden	COMP/LIMITER → MIC PRE → 3BAND EQ → ZNR → DELAY	
	Pantalla:	COMP/LIMITER L → MIC PRE L → 3BAND EQ L → DELAY L → TOTAL COMP/LIMITER R → MIC PRE R → 3BAND EQ R → DELAY R → TOTAL	ZNR,PATCH LEVEL
Stereo	Orden	COMP/LIMITER → ISOLATOR → 3BAND EQ → ZNR → MODULATION DELAY	
	Pantalla:	COMP/LIMITER → ISO/MIC MODEL → 3BAND EQ → MOD/DELAY → TOTAL	ISOLATOR 3BAND EQ MODULATION DELAY ZNR,PATCH LEVEL
8xComp EQ	Orden	HIGH PASS FILTER → COMP/LIMITER → 3BAND EQ	
	Pantalla:	8xCOMP EQ1 → 8xCOMP EQ2 → ... → 8xCOMP EQ8 → TOTAL	PATCH LEVEL
Mastering	Orden	MULTI BAND COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → ZNR → DIMENSION/RESONANCE	
	Pantalla:	COMP/Lo-Fi → NORMALIZER → 3BAND EQ → DIMENSION/RESONANCE → TOTAL	ZNR,PATCH LEVEL

# Entrada/salida de los efectos de inserción y de envío/retorno

En el R24 hay dos tipos de procesadores internos de efectos de inserción y efectos de envío/retorno. Puede utilizar ambos a la vez.

Entrada/salida de los efectos de inserción y de envío/retorno

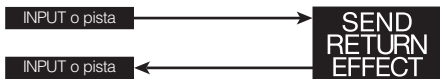


## Flujo de señal del efecto de inserción

Coloca el efecto de inserción en una entrada mono y lo emite también en mono.



## Flujo de señal del efecto de envío retorno



Ref.: Posición del efecto de inserción **P81**

## Uso de los efectos y patches

Los patches se seleccionan y ajustan del mismo modo para los efectos de inserción que para los de envío-retorno.

Puede seleccionar los módulos más adecuados de los distintos algoritmos, editar los tipos y parámetros y guardarlos para utilizarlos posteriormente.

Hay solo unas pocas diferencias entre los dos tipos de efectos cuando los esté ajustando. Para un efecto de inserción, elija un patch y ajuste el punto de inserción. Para un efecto de envío retorno, ajuste el nivel de envío de las señales utilizando el mezclador.

Otras opciones son IMPORT que le permite obtener patches de otro proyecto y REC SIG con la que puede aplicar efecto solo a la monitorización.

Las operaciones con los efectos son las mismas cuando utilice el R24 como una grabadora o como interface audio, si bien los patches son inicializados cuando la unidad sea utilizada como interface audio (INITIAL).

### Efectos de inserción

Nombre algoritmo	Nombre pantalla	Nº de patches (patches programados)
▼ Sonidos limpios y crujientes adecuados para guitarras		
Clean/Crunch	Clean	30 (21)
▼ Saturación y otros sonidos distorsionados para guitarras		
Distortion	Distortion	50 (45)
▼ Algoritmo de simulación de instrumento adecuado para guitarras		
Aco/Bass SIM	Aco/Bass	20 (10)
▼ Algoritmo adecuado para grabación de bajo/guitarras		
Bass	Bass	30 (20)
▼ Algoritmo adecuado para voces y otras grabaciones con micro		
Mic	Mic	50 (30)
▼ Algoritmo para dos canales de micro totalmente independientes		
Dual Mic	Dual Mic	50 (30)
▼ Algoritmo para sintetizadores, micros internos y otras grabaciones stereo		
Stereo	Stereo	50 (40)
▼ Algoritmo con 8 canales independientes de entrada/salida		
8xComp EQ	8xComp EQ	20 (10)
▼ Procesado para mezclas finales stereo		
Mastering	Mastering	30 (21)

### Efecto de envío-retorno

Nombre del algoritmo en pantalla	Nº de patches (patches programados)
REVERB	30 (22)
CHORUS/DELAY	30 (18)

## Selección de efectos y patches

### Efecto

1

#### EFFECT

Pulse

Elija el tipo de efecto

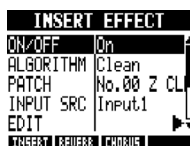
Pulse  debajo de **INSERT** para seleccionar un efecto de inserción.

Pulse  debajo de **REVERB** para seleccionar un efecto de envío-retorno.

Pulse  debajo de **CHORUS** para seleccionar un efecto de envío-retorno de chorus/retardo.

2

Elija ON/OFF y ajústelo a ON.



Cambio de menú



Cambio ajuste

3

Elija un algoritmo (cuando ajuste un efecto de inserción).



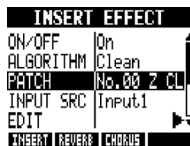
Cambio de menú



Cambio algoritmo

4

Elija un patch.



Cambio menú



Cambio algoritmo

# Ajuste de la posición del efecto de inserción

Puede ajustar la posición de inserción del efecto de inserción.  
Este menú es solo para el efecto de inserción.

**1** **EFFECT**

Pulse

Elija el tipo de efecto

Pulse  debajo de **INSERT** para seleccionar un efecto de inserción.

**2** Elija ON/OFF y ajústelo a ON.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF | On

ALGORITHM | Clean

PATCH | No.00 Z CL

INPUT SRC | Input1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Cambio menú

Cambio ajuste

**3** Elija un algoritmo y patch.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF | On

ALGORITHM | Clean

PATCH | No.00 Z CL

INPUT SRC | Input1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Cambio menú

Cambio ajuste

**4** Elija INPUT SRC.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF | On

ALGORITHM | Clean

PATCH | No.00 Z CL

INPUT SRC | Input1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Cambio menú

**5** Ajuste la fuente de entrada.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF | On

ALGORITHM | Clean

PATCH | No.00 Z CL

INPUT SRC | Track1

EDIT

INSERT REVERB CHORUS

Cambio de punto de entrada

En pantalla	Punto de inserción
Input1-Input8	Una entrada
Track1-Track24	Salida de una pista mono
Track1/2-Track23/24	Salida de una pista stereo o de 2 pistas mono
Master	Antes del fader <b>MASTER</b>
<b>Con el ajuste 8xCOMP EQ</b>	
Input1-8	Todas las entradas de las pistas 1-8
Track1-8	Todas las salidas de las pistas 1-8
Track9-16	Todas las salidas de las pistas 9-16
Track17-24	Todas las salidas de las pistas 17-24

## NOTA

- Solo podrá seleccionar una única toma INPUT (1~8) cuando elija el algoritmo CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS o MIC.
- Para poder elegir las pistas Track1-8, Track9-16 o Track17-24 deberá haber escogido el algoritmo 8xCOMP EQ.
- Solo podrá elegir INPUT 1-8 cuando haya escogido el algoritmo 8xCOMP EQ.
- Si después de elegir un punto de inserción cambia al algoritmo 8xCOMP EQ, la posición de inserción cambiará a Input1-8, Track1-8, Track9-16, Track17-24 (dependiendo del ajuste previo).
- Para insertar este efecto en la salida de una única pista mono, debe elegir TRACK1 ~ TRACK24. Para insertarlo en dos pistas mono o en una pista stereo, debe seleccionar TRACK1/2 ~ TRACK 23/24. Si quiere insertarlo antes del fader **MASTER**, debe elegir el ajuste **MASTER**.

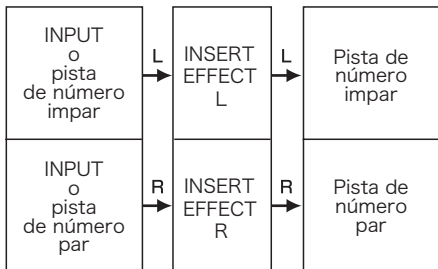
## AVISO

### Cambio de la posición del efecto de inserción

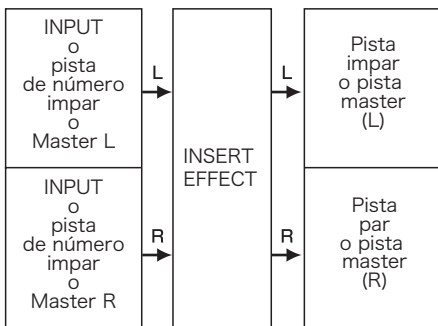
En el estado inicial o por defecto de un proyecto, el efecto de inserción es colocado en **INPUT 1**. Si quiere cambiar su posición, elija una fuente de entrada o INPUT SRC en el paso 4.

### Posición del efecto de inserción

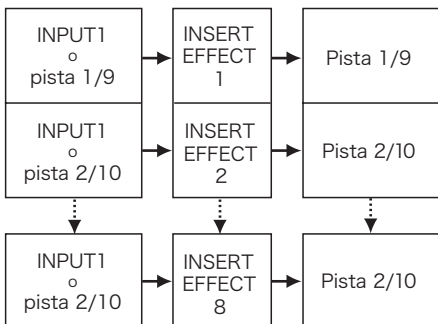
Inserción de este efecto en las entradas de 2 pistas mono (algoritmo Dual Mic)



Inserción de este efecto en una entrada stereo (algoritmos Stereo y Mastering)



Inserción de este efecto en 8 entradas (algoritmo 8xComp EQ)



# Edición de patches (efectos de inserción y de envío-retorno)

Puede crear patches que combinen efectos, modificar los tipos de efectos en los patches o cambiar el procesamiento como quiera ajustando los efectos por medio de los correspondientes parámetros.

**1** **EFFECT**

Pulse

Elija el tipo de efecto

Pulse  debajo de **INSERT** para elegir un efecto de inserción.

Pulse  debajo de **REVERB** para elegir un efecto de envío-retorno de reverb.

Pulse  debajo de **CHORUS** para elegir un efecto de envío-retorno de chorus/retardo.

**2** Elija ON/OFF y ajústelo a ON.

**INSERT EFFECT**

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

Cambio menú

Cambio ajuste

**3** Elija el algoritmo/patch.

**INSERT EFFECT**

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

Cambio menú

Cambio ajuste

**4** Elija EDIT.

**INSERT EFFECT**

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

Cambio menú

**ENTER** Pulse

## Edición de módulos de efectos

**5** Elija TYPE.

Módulo de efectos OFF

**COMP/LIMITER**

TYPE Off

ON/OFF

**ENTER** **ON/OFF**

Módulo de efectos ON

**COMP/LIMITER**

TYPE Compressor

Sense 1

Attack Fast

Tone 8

Level 100

ON/OFF

Tipo de efecto

E: Marca de edición. Aparece después de editar o modificar un patch.

## Ajuste el módulo de efectos

**6** Elija el módulo de efectos.

**COMP/LIMITER**

TYPE Compressor

Sense 1

Attack Fast

Tone 8

Level 100

ON/OFF

Cambio módulo

**MOD/DELAY**

TYPE Exciter

Frequency 1

Depth 16

Low Boost 0

ON/OFF

## Edite el nivel del patch (volumen final del patch)

**7** Elija el módulo de efectos TOTAL.

Cambio módulo

**8** Elija PATCH LVL y ajuste el nivel.

Cambio menú

**TOTAL**

PATCH LVL 25

ZNR Off

Cambio valor

**9** Vuelva a la pantalla principal de efectos

**EXIT** Pulse



### Ajuste de los parámetros del efecto

Elija un parámetro y ajústelo.

```

┌ MOD/DELAY ────────────┐
│ TYPE Exciter            │
│ Frequency 1            │
│ Depth 16              │
│ Low Boost 0           │
└──────────┬──────────┘
┌ OK OFF ───┬──────────┘

```

Selección parámetro



Cambio valor

### Cambio de nombre del efecto de inserción

1 Elija RENAME.

```

INSERT EFFECT
PATCH No.00 Z CL
INPUT SRC Input1
EDIT
SAVE
RENAME
ZINERT ZREVERB ZCORUS

```

Cambio menú



Pulse

2 Modifique el nombre.

```

PATCH RENAME
Z CLEAN
[OK] ENTER [CANCEL] EXIT
[DELETE] ZINERT

```

Mover cursor



Cambio carácter

Pulse

Borrado carácter



Inserción carácter



## AVISO

- Ninguno de los módulos de los patches "Empty" ha sido configurado todavía.
- Puede ajustar el nivel del módulo ZNR en la pantalla del módulo TOTAL.
- Puede editar individualmente los módulos distribuidos en los canales I/D del algoritmo DUAL MIC. Cuando aparezca en el nombre del módulo de efectos "L" estará seleccionado el canal izquierdo, mientras que si aparece una "R" estará seleccionado el derecho.
- Cada canal del algoritmo 8xCOMP EQ tiene su propio filtro pasa-altos, compresor y EQ, que podrá activar/desactivar y ajustar individualmente. El número del canal activo aparecerá indicado al final del nombre del módulo de efectos.

## NOTA

- No puede editar los algoritmos en sí mismos, ni siquiera la combinación y distribución de los módulos de efectos.
- Si ajusta a OFF un módulo de efectos, todos los ajustes que vayan después del módulo de efectos, como el tipo y los parámetros, también quedarán desactivados.
- Cuando esté utilizando el algoritmo 8xCOMP EQ, no podrá activarlo/desactivarlo para todos los canales a la vez. Deberá realizar este ajuste para cada canal individualmente.
- No podrá desactivar los módulos TOTAL.
- No hay ningún módulo ZNR en el algoritmo 8xComp EQ.
- Si cambia a otro patch sin haber grabado uno que con la marca 'E', perderá las modificaciones que haya realizado. Para saber cómo grabar un patch, lea la página siguiente.

# Grabación de patches (efectos de inserción y de envío-retorno)

Una vez que haya editado un patch, grábelo si quiere conservar las modificaciones introducidas. Puede grabarlo en cualquier lugar dentro del mismo algoritmo.

**1** **EFFECT**

Pulse

Elija el tipo de efecto

Pulse  debajo de **TWEED** para elegir un efecto de inserción.

Pulse  debajo de **REVERB** para elegir un efecto de envío-retorno de reverb.

Pulse  debajo de **CHORUS** para elegir un efecto de envío-retorno de chorus/retardo.

**2** Elija el algoritmo/patch.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF	On
ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
<b>INSERT REVERB CHORUS</b>	

Cambio menú

Cambio ajuste

**3** Elija SAVE.

**INSERT EFFECT**

ALGORITHM	Clean
PATCH	No.00 Z CL
INPUT SRC	Input1
EDIT	
<b>SAVE</b>	
<b>INSERT REVERB CHORUS</b>	

Cambio menú

**(ENTER)** Pulse

**4** Elija SAVE TO.

**EFFECT PATCH SAVE**

SAVE TO	No.00 Z CL
EXECUTE	

Cambio menú

**(ENTER)** Pulse

**5** Elija el destino de grabación.

**PATCH SAVE TO**

No.00:Z CLEAN	Nº patch: nombre patch
No.01:Z CHORUS	destino de grabación
No.02:FdClean	
No.03:UxCrunch	
No.04:TWEED	

Ajuste posición grabación

**(ENTER)** Pulse

Continúa en la página siguiente

**6** Elija EXECUTE.

**EFFECT PATCH SAVE**

SAVE TO	No.00:Z CL
EXECUTE	

**(ENTER)** Pulse

## NOTA

- Estos procedimientos son idénticos para los efectos de inserción y para los de envío retorno.
- Si cambia a otro patch sin grabar uno editado (con la marca 'E'), perderá todas la modificaciones realizadas. Acuérdesse siempre de grabar los patches que haya editado.
- En la importación de patches, la fuentes y el destino de importación son proyectos distintos.

## AVISO

Puede grabar el patch editado en cualquier lugar dentro del mismo algoritmo. Puede realizar una copia de un patch grabándolo en un lugar diferente.

# Importación de patches (efectos de inserción y de envío-retorno)

Puede importar uno o todos los patches de otro proyecto para utilizarlos en el proyecto activo.

**3** Elija **IMPORT**.

**INSERT EFFECT**  
 INPUT SRC Input1  
 EDIT  
 SAVE  
 RENAME  
**IMPORT**  
 INHERIT REVERSE CHORUS

Cambio menú  
 ▲  
▼

(ENTER) Pulse

**4** Elija **MODE** y ajústelo a **All** o **Each**.

**PATCH IMPORT**  
 MODE Each  
 PROJECT PRJ001  
 NEXT

Cambio menú  
 ▲  
▼

(ENTER) Pulse

Cambio ajuste

<b>All</b>	Se importan todos los patches del proyecto fuente
<b>Each</b>	Permite elegir e importar un patch del proyecto fuente

## Importación de todos los patches IMPORT>All

**1** Elija **PROJECT**.

**PATCH IMPORT**  
 MODE All  
 PROJECT PRJ001  
 NEXT

Cambio menú  
 ▲  
▼

(ENTER) Pulse

**2** Elija el proyecto fuente para la importación.

**PROJECT SELECT**  
 PRJ001  
 PRJ002  
 PRJ003  
 PRJ004  
 PRJ005

Nombre del proyecto fuente  
 Selección proyecto

(ENTER) Pulse

**3** Elija **NEXT**.

**PATCH IMPORT**  
 MODE All  
 PROJECT PRJ001  
 NEXT

Cambio menú  
 ▲  
▼

(ENTER) Pulse

**4** Elija **YES**.

**PATCH IMPORT**  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO

Mover cursor  
 ▲  
▼

(ENTER) Pulse

## Importación de un patch IMPORT>Each

**1** Elija **PROJECT**.

**PATCH IMPORT**  
 MODE Each  
 PROJECT PRJ001  
 NEXT

Cambio menú  
 ▲  
▼

(ENTER) Pulse

**2** Elija el proyecto fuente para la importación.

**PROJECT SELECT**  
 PRJ001  
 PRJ002  
 PRJ003  
 PRJ004  
 PRJ005

Nombre del proyecto fuente  
 Selección proyecto

(ENTER) Pulse

**3** Elija **NEXT**.

**PATCH IMPORT**  
 MODE Each  
 PROJECT PRJ001  
 NEXT

Cambio menú  
 ▲  
▼

(ENTER) Pulse

**4** Elija el patch a importar.

**PATCH IMPORT FROM**  
 No. 00 2 CLEAN  
 No. 01 2 CHORUS  
 No. 02 FdClean  
 No. 03 UxCrunch  
 No. 04 TWEED

Patch fuente de importación  
 Selección patch

(ENTER) Pulse

**5** Elija el patch de destino.

**PATCH IMPORT TO**  
 No. 00 2 CLEAN  
 No. 01 2 CHORUS  
 No. 02 FdClean  
 No. 03 UxCrunch  
 No. 04 TWEED

Patch de destino  
 Selección patch

(ENTER) Pulse

**6** Elija **YES**.

**PATCH IMPORT**  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO

Mover cursor  
 ▲  
▼

(ENTER) Pulse

# Uso del efecto de inserción solo para monitorización

La aplicación del efecto de inserción a la monitorización le permite grabar en las pistas las señales de entrada sin que se vean afectadas por el efecto.

**1** **EFFECT**

Pulse

Elija el tipo de efecto

Pulse  debajo de **INSERT** para seleccionar un efecto de inserción.

**2** Elija el algoritmo/Patch.

**INSERT EFFECT**

ON/OFF On

ALGORITHM Clean

PATCH No.00 Z CL

INPUT SRC Input.1

EDIT

**INSERT REVERB CHORUS**

Cambio menú

Cambio ajuste

**3** Elija REC SIG y ajústelo.

**INSERT EFFECT**

EDIT

SAVE

RENAME

IMPORT

REC SIG Wet

**INSERT REVERB CHORUS**

Cambio menú

Cambio ajuste

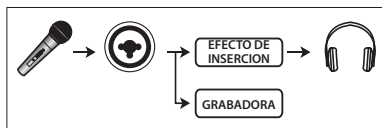
Wet	La señal entrante será grabada en la pista después de pasar a través del efecto de inserción. (valor por defecto)
Dry	La señal entrante será grabada en la pista antes de pasar a través del efecto de inserción. Sin embargo, la señal entrante monitorizada a través de las tomas OUTPUT y PHONES pasará primero a través del efecto de inserción.

## Uso del efecto de inserción solo para monitorización

Por defecto, cuando se aplique un efecto de inserción a una señal entrante, la señal con el efecto será grabada en la pista.

No obstante, si quiere, puede aplicar el efecto de inserción solo a las salidas de monitorización y grabar la señal entrante no procesada en la pista.

Por ejemplo, puede aplicar un efecto de inserción a un micro, para hacer que un cantante se sienta más cómodo cantando, siendo posible grabar la voz sin el efecto.



## AVISO

- Los ajustes que realice aquí serán almacenados en cada proyecto de forma independiente.
- Si es necesario, restaure el valor Wet (húmedo) antes de grabar otras partes.



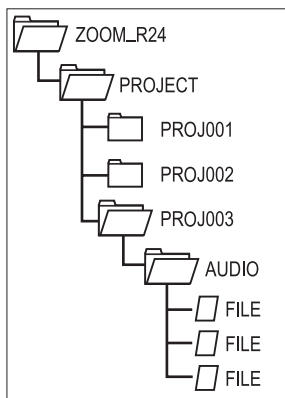
# Resumen y protección de los proyectos

Un proyecto almacena datos y elementos necesarios para la reproducción musical. La función "PROTECT" le permite evitar alteraciones de proyectos ya terminados.

Todos los elementos de una pieza musical, incluidos los ficheros audio, información acerca de las asignaciones de pistas y los ajustes del mezclador, efectos, metrónomo y afinador, son grabados en un proyecto como un conjunto. La unidad puede gestionar un máximo de 1.000 proyectos por tarjeta. Cree un proyecto nuevo para cada nueva pieza de música.

Datos grabados en un proyecto:

- Datos audio de cada pista incluida la pista MASTER
- Ajustes del mezclador
- Números de patch y ajustes para los efectos de inserción y envío-retorno
- Contenido de las listas de reproducción o play lists
- El resto de ficheros necesarios
- Ajustes de secuencia y bucles de sampler
- Ajustes de patrón rítmico, volumen y posición stereo

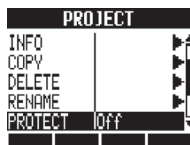


Los nombres de las carpetas del directorio PROJECT se corresponden a los proyectos con el mismo nombre.

## Protección de un proyecto PROJECT>PROTECT

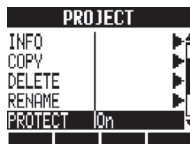
1 **PROJECT**  
 Pulse

2 Elija PROTECT.



Cambio menú

3 Elija ON.



Cambio

## NOTA

- Cuando un proyecto esté protegido, no podrá ni grabar en él ni editarlo y cualquier cambio que haga no será almacenado en la tarjeta SD. Si quiere poder editarlo de nuevo, ajuste "PROTECT" a "Off".
- Los proyectos que no están protegidos serán grabados automáticamente en la tarjeta SD cuando apague la unidad o cuando abra otro proyecto.
- Cuando haya terminado totalmente una pieza musical, le recomendamos que ajuste "PROTECT" a "On" para evitar grabar en ella por error.

## AVISO

Quando un proyecto esté protegido, en pantalla aparecerá este icono de candado.



# Creación de un nuevo proyecto


En el R24 puede crear hasta 1.000 proyectos en una sola tarjeta.

También puede transferir a un nuevo proyecto los ajustes del proyecto previo.

**1** PROJECT  
 Pulse

**2** Elija NEW.

PROJECT	
NEW	
SELECT	
INFO	
COPY	
DELETE	

Cambio menú  
  
 Pulse


**3** Elija NAME.

NEW PROJECT	
NAME	PRJ001
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Cambio menú  
  
 Pulse



**4** Si quiere, cambie el nombre del proyecto.

NEW PROJECT NAME	
PRJ003	

Mover cursor  **DELETE** Eliminar carácter  
 **INSERT** Inserción carácter  
 Cambio carácter  Cambio carácter  
 Pulse



**5** Decida si quiere usar o no los ajustes del último proyecto.

NEW PROJECT	
NAME	PRJ003
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Cambio menú  
  
  
 Cambio ajuste


**6** Ajuste la frecuencia de muestreo.

NEW PROJECT	
NAME	PRJ003
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Cambio menú  
  
  
 Cambio ajuste

**7** Elija EXECUTE.

NEW PROJECT	
NAME	PRJ003
SETTING	Continue
RATE	44.1kHz
EXECUTE	

Cambio menú  
  
 Pulse

## NOTA

- Puede utilizar en un nuevo proyecto los ajustes y valores del último proyecto.

Ajustes arrastrados con Continue
• Ajustes BIT LENGTH
• Ajustes INSERT EFFECT
• Ajustes efecto envío-retorno
• Ajustes de estado de pista (PLAY/MUTE/REC)
• Ajustes BOUNCE
• Ajustes de parámetros de pista
• Ajustes METRONOME
Reset
Utiliza los valores por defecto para cada elemento

- También puede ajustar el valor RATE a una frecuencia de muestreo adecuada para DVD audio.




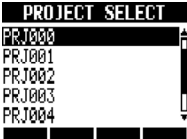

RATE: frecuencia de muestreo	
Ajuste	
44.1 kHz	Standard (valor por defecto)
48.0 kHz	Para DVD audio, etc.

- Cuando ajuste el valor a 48 kHz no podrá usar los efectos.

## Selección de proyectos y ficheros

Puede elegir desde la pantalla de inicio un proyecto para grabarlo, reproducirlo y editarlo. También puede elegir ficheros para su reproducción, copia, borrado y otras operaciones.

### Selección de un proyecto PROJECT>SELECT

-  Pulse
- Elija SELECT.
  Cambio menú
   
 Pulse
- Elija el proyecto.
  Cambio proyecto
   
 Pulse




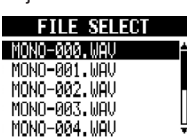

### NOTA

Solo podrá reproducir y grabar en el proyecto activo (cargado en ese momento). No es posible cargar y usar varios proyectos a la vez.

### AVISO



Cuando encienda el R24 [POWER], se cargará automáticamente el último proyecto utilizado. (Si ha cambiado de tarjeta SD, se cargará el último proyecto utilizado en la tarjeta insertada).

### Selección de un fichero PROJECT>FILE

-  Pulse
- Elija FILE.
  Cambio menú
   
 Pulse
- Elija el fichero.
  Selección fichero
   
 Pulse

Aparecerá un asterisco (\*) a la izquierda de los nombres de ficheros que ya hayan sido asignados a pistas.

Si quiere escuchar un fichero para confirmarlo, puede utilizar las siguientes teclas.

<b>PLAY</b> 	Pulse la tecla <b>PLAY</b> para poner en marcha la reproducción
<b>STOP</b> 	Pulse la tecla <b>STOP</b> para detener la reproducción.



# Información de proyecto y fichero

Puede visualizar información acerca del proyecto y los ficheros activos, incluyendo fecha y hora de creación, capacidades, duración de las grabaciones y formatos de los ficheros.

## Información de proyecto PROJECT>INFO

Siga estos pasos una vez que haya cargado el proyecto cuya información quiera consultar.

**1** PROJECT  Pulse

**2** Elija INFO.

```

PROJECT
NEW
SELECT
INFO
COPY
DELETE
    
```

Cambio menú

Pulse

**3** Compruebe la información.

```

PROJECT INFO
NAME PRJ000
DATE 2010/01/01
SIZE 31118.6KB
TIME 00:02:33
    
```

Desplazamiento

PROJECT INFO: Información de proyecto	
NAME	Nombre del proyecto
DATE	Año/mes/día de creación
SIZE	Capacidad usada
TIME	Tiempo de grabación
RATE	Frecuencia de muestreo

## Información de fichero PROJECT>FILE>INFO

**1** PROJECT  Pulse

**2** Elija FILE.

```

PROJECT
COPY
DELETE
RENAME
PROTECT OFF
FILE
    
```

Cambio menú

Pulse

**3** Elija el fichero.

```

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



Cambio fichero

Pulse

**4** Elija INFO.

```

MONO-000.WAV
INFO
COPY
DELETE
RENAME
DIVIDE
    
```

Cambio menú

Pulse

**5** Compruebe la información.

```

FILE INFORMATION
NAME NO-000.WAV
DATE 2010/01/01
    00:36:12
FORMAT 44.1KHz
    16Bit
    
```

Desplazamiento

FILE INFORMATION: información de fichero	
NAME	Nombre del fichero
DATE	Año/mes/día de creación
FORMAT	Frecuencia de muestreo y veloc. bits
SIZE	Capacidad usada
TIME	Tiempo de grabación

## AVISO


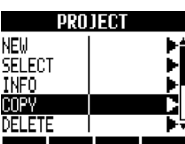
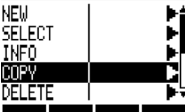
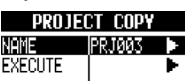
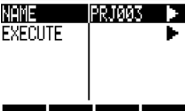
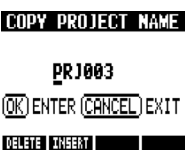
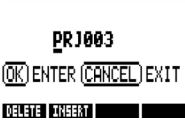



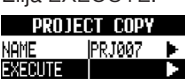
En la pantalla PROJECT INFO, Solo podrá visualizar la información de proyecto y fichero. No podrá editar sus contenidos directamente.

# Copia de proyectos y ficheros

Puede copiar un proyecto grabado y utilizarlo como un proyecto nuevo.  
 Puede realizar copias de ficheros en el mismo proyecto cambiando sus nombres.

## Copia de proyectos PROJECT>COPY

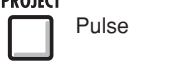
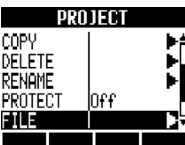
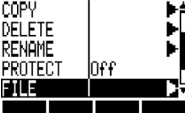
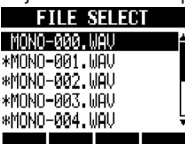
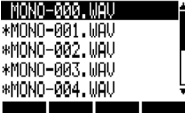
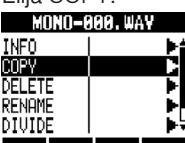

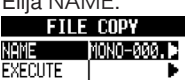
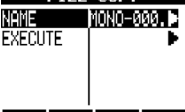


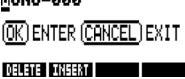


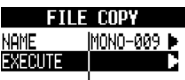
Siga estos pasos después de abrir el proyecto que quiera copiar.

- 1 **PROJECT**  
 Pulse
- 2 Elija COPY.  
 Cambio menú  
 Pulse
- 3 Elija NAME.  
 Cambio menú  
 Pulse
- 4 Cambie el nombre del proyecto.  
 Mover cursor  
 Borrar carácter  
 Cambio carácter  
 Inserción carácter  
 Pulse
- 5 Elija EXECUTE.  
 Pulse

### NOTA

No puede copiar un proyecto sin previamente cambiar su nombre con respecto al original.

## Copia de ficheros PROJECT>FILE>COPY

- 1 **PROJECT**  
 Pulse
- 2 Elija FILE.  
 Cambio menú  
 Pulse
- 3 Elija el fichero a copiar.  
 Cambio fichero  
 Pulse
- 4 Elija COPY.  
 Cambio menú  
 Pulse
- 5 Elija NAME.  
 Cambio menú  
 Pulse
- 6 Cambie el nombre del fichero.  
 Mover cursor  
 Borrar carácter  
 Cambio carácter  
 Inserción carácter  
 Pulse
- 7 Elija EXECUTE.  
 Pulse

# Cambio de nombre de proyectos y ficheros

Puede modificar el nombre del proyecto cargado en ese momento y de sus ficheros.

## Cambio de nombre del proyecto

PROJECT>RENAME

Abra el fichero que quiera renombrar y siga estos pasos.

- 1** **PROJECT**

Pulse
- 2** Elija RENAME.

Cambio menú

Pulse
- 3** Modifique el nombre.

Mover cursor Borrado carácter

Pulse

Mover cursor

Inserción carácter

Mover cursor

Borrado carácter

Inserción carácter

Pulse

### NOTA

- No puede cambiar el nombre al mismo que el de otro proyecto existente.
- El nombre de cada carpeta de proyecto del directorio ZOOM\_R24/PROJECT o tarjeta SD es el mismo que el del proyecto correspondiente.

### AVISO

Nombre de los proyectos

Número máximo de caracteres: 8

Alfabeto: A-Z (mayúsculas)

Símbolos: \_ (subrayado o guión bajo)

Números: 0-9

Nombre de los ficheros

Número máximo de caracteres: 219 (sin extensión)

Alfabeto: A-Z, a-z

Símbolos: (espacio) ! # \$ % & \ ( ) + , - ; = @

[ ] ^ \_ ` { } ~

Números: 0-9

## Cambio de nombre de un fichero

PROJECT>FILE>RENAME

- 1** **PROJECT**

Pulse
- 2** Elija FILE.

Cambio menú

Pulse
- 3** Elija el nombre del fichero.

Cambio fichero

Pulse
- 4** Elija RENAME.

Cambio menú

Pulse
- 5** Modifique el nombre.

Mover cursor Borrado carácter

Pulse

Mover cursor

Inserción carácter

Mover cursor

Borrado carácter

Inserción carácter


Pulse

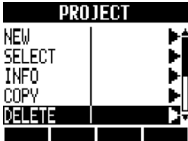
# Supresión de proyectos y ficheros


Puede borrar ficheros y proyectos seleccionados.

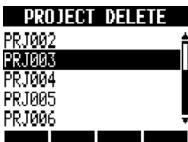
## Borrado de un proyecto PROJECT>DELETE


- 1** **PROJECT**

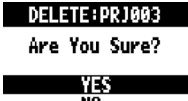
 Pulse
- 2** Elija DELETE.


 Cambio menú

 Pulse
- 3** Elija el proyecto a eliminar.

 Cambio proyecto

 Pulse
- 4** Elija YES.

 Mover cursor


 Pulse

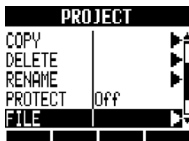
### NOTA


- Una vez que haya borrado un proyecto o fichero ya no podrá recuperarlo. Utilice esta operación con sumo cuidado.
- No podrá borrar proyectos o ficheros si la función PROTECT está ajustada a ON.

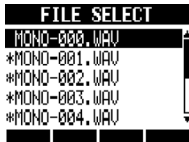
## Borrado de un fichero PROJECT>FILE>DELETE


- 1** **PROJECT**


 Pulse
- 2** Elija FILE.


 Cambio menú

 Pulse
- 3** Elija el nombre del fichero.


 Cambio fichero

 Pulse
- 4** Elija DELETE.

 Cambio menú

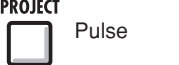

 Pulse
- 5** Elija YES.


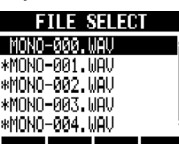
 Mover cursor



 Pulse



# División de ficheros


Puede dividir un fichero en cualquier punto para crear dos ficheros a partir de él. Esto le permite eliminar partes innecesarias o partir grabaciones demasiado largas.



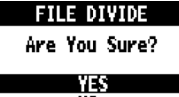
- 1** **PROJECT**  
 Pulse
- 2** Elija **FILE**.  
 **PROJECT**  
 COPY  
 DELETE  
 RENAME  
 PROTECT Off  
**FILE**  
 (ENTER) Pulse


Cambio menú  

- 3** Elija el fichero.  
 **FILE SELECT**  
 MONO-000.WAV  
 \*MONO-001.WAV  
 \*MONO-002.WAV  
 \*MONO-003.WAV  
 \*MONO-004.WAV  
 (ENTER) Pulse

Selección fichero  

- 4** Elija **DIVIDE**.  
 **MONO-000.WAV**  
 INFO  
 COPY  
 DELETE  
 RENAME  
**DIVIDE**  
 (ENTER) Pulse







Cambio menú  

- 5** Ajuste el punto de división.  
 **FILE DIVIDE**  
 1 2 3 4  
 0:00:04:000 MARK 00  
 (ENTER) Pulse

Cambio valor  


Cambio unidad tiempo  

- 6** Pulse  debajo de **EJECT**.
- 7** Elija **YES**.  
 **FILE DIVIDE**  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO  
 (ENTER) Pulse


Mover cursor  


A la hora de ajustar el punto de división, puede usar las siguientes teclas para escuchar el fichero.

<b>PLAY</b> 	Pulse aquí para iniciar la reproducción
<b>STOP</b> 	Pulse para detener la unidad
<b>FF</b> 	Realiza un avance rápido
<b>REW</b> 	Pulse para un rebobinado
<b>STOP</b> <b>REW</b> 	Púlselas a la vez para volver al principio del fichero
	Utilice las teclas de marcas para desplazarse a ellas

## AVISO


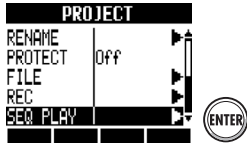

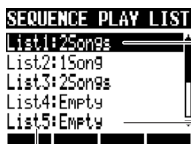


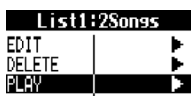



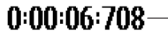

- Cuando divida un fichero, automáticamente se crearán en la misma carpeta dos ficheros. Será añadida una "A" al final del nombre del fichero creado con la parte anterior al punto de división. Será añadida una "B" al final del nombre del fichero creado con la parte posterior al punto de división.
- El fichero original será eliminado.

 Ref: Uso del contador y las marcas para desplazarse P33

# Reproducción secuencial de proyectos






El orden de reproducción de varios proyectos puede ser registrado y gestionado en listas de reproducción o playlists. Esto le resultará útil cuando quiera reproducir varias canciones consecutivamente, como acompañamiento en directo y para su emisión a una grabadora exterior.

## Reproducción de un playlist

- 1 **PROJECT**  
 Pulse
- 2 Elija SEQ PLAY.  
 Cambio menú  
 Pulse
- 3 Elija el playlist.  
 Número de proyectos de la lista  
 Selección lista  
 Si no hay canciones en la lista aparece "Empty"  
 Pulse  
 Número playlist
- 4 Elija PLAY.  
 Cambio menú  
 Pulse  
 Aspecto de la pantalla durante la reproducción  
 Número playlist  
 Nombre proyecto  
 Tiempo de reproducción transcurrido  
 Número de pista en reproducción  
 La unidad se para al final del último proyecto.

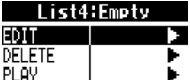










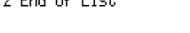



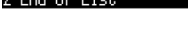







## AVISO

Funcionamiento de las teclas durante la reproducción


	Reproducción del proyecto activo desde el principio
	Detiene la reproducción y coloca la unidad al principio del proyecto
	Reproducción desde el principio del primer proyecto de la lista (TR001)
	Detiene la reproducción y hace que vuelva a empezar desde el principio del siguiente proyecto de la lista
	Detiene la reproducción y hace que vuelva a empezar desde el principio del proyecto anterior de la lista

## Edición de un playlist



PROJECT>SEQ PLAY>EDIT

- 4 Elija EDIT.  
 Cambio menú  
  
  
  
 Pulse
- 5 Elija el primer proyecto (o el proyecto a modificar).  
 Cambio pistas  
 Indicación de fin de la lista  
 Pulse
- 6 Registro del proyecto a ser reproducido.  
  
 Cambio proyecto  
  
  

- 7 Elija y registre otros proyectos.  
 Cambio pistas  
  
  
  
 Cambio proyecto  
  
  
  

- 8  Pulse aquí para volver.



## Borrado de un proyecto de una lista

- 5 Elija el proyecto a borrar.
- EDIT:List4**
- 1 PRJ002
- 2 PRJ001
- 3 End of List
- Cambio pistas
- DELETE** **INSERT**
- 6 Pulse  debajo de **DELETE**.
- EDIT:List4**
- 1 PRJ002
- 2 End of List
- DELETE** **INSERT**

Borrado de un Playlist  
PROJECT>SEQ PLAY>DELETE

- 4 Elija DELETE.
- List4:2Songs**
- EDIT
- DELETE
- PLAY
- Cambio menú
-  Pulse
- 5 Elija YES.
- DELETE:List4**
- Are You Sure?
- YES
- NO
- Mover cursor
-  Pulse

## Inserción de un proyecto en una lista

- 5 Seleccione la pista a insertar.
- EDIT:List4**
- 1 PRJ002
- 2 End of List
- Cambio pistas
- DELETE** **INSERT**
- 6 Pulse  debajo de **INSERT**.
- EDIT:List4**
- 1 PRJ002
- 2 PRJ002
- 3 End of List
- Esto insertar el proyecto activo. Use el dial para elegir un número de proyecto distinto.
-  Cambio proyecto

## NOTA

- Si borra una pista master o el fichero asignado a la pista master, el playlist pasará a estar vacío.
- Ajuste la pista master a la grabación que quiera que se escuche cuando registre un proyecto en un playlist.
- Para modificar los ficheros de los proyectos registrados, cambie las pistas master y edite el playlist.
- El máximo número de playlists es 10, cada uno de los cuales puede incluir como máximo 99 proyectos registrados.
- Para registrar un proyecto, la pista master debe tener un fichero grabado de más de 4 segundos.

 Ref: Ajustes de la pista master

P46

# Ajustes de grabación

El R24 puede grabar a 24 bits, que es una calidad superior al formato de 16 bits usado para los CD audio. Durante la grabación, la unidad puede sustituir las grabaciones existentes o almacenarlas y crear unas nuevas. Esto resulta muy útil en grupos musicales y con batería cuando le interese realizar varias tomas.

## Ajuste/cambio de velocidad de bits

PROJECT>REC>BIT LEN

- 1 **PROJECT**  
 Pulse
- 2 Elija REC.  

PROJECT	
DELETE	
RENAME	
PROTECT	Off
FILE	
REC	

Cambio menú  
▲  
▼

**(ENTER)** Pulse
- 3 Elija BIT LEN.  

REC SETTING	
BIT LEN	16bit
BOUNCE TR	Mute
REC MODE	Overwrite

Cambio menú  
▲  
▼
- 4 Ajuste la velocidad de bits.  

REC SETTING	
BIT LEN	24bit
BOUNCE TR	Mute
REC MODE	Overwrite

16/24 bits

## Ajuste/cambio de modo de grabación

PROJECT>REC>REC MODE

- 1 **PROJECT**  
 Pulse
- 2 Elija REC.  

PROJECT	
DELETE	
RENAME	
PROTECT	Off
FILE	
REC	

Cambio menú  
▲  
▼

**(ENTER)** Pulse
- 3 Elija REC MODE.  

REC SETTING	
BIT LEN	16bit
BOUNCE TR	Mute
REC MODE	Overwrite

Cambio menú  
▲  
▼
- 4 Ajuste el modo de grabación.  

REC SETTING	
BIT LEN	16bit
BOUNCE TR	Mute
REC MODE	Always New

Cambio ajuste

REC MODE: modo de grabación	
<b>Ajuste</b>	
<b>Overwrite</b>	Las grabaciones anteriores son sustituidas (valor por defecto)
<b>Always New</b>	Las grabaciones anteriores son conservadas y se realizan siempre nuevas grabaciones

### AVISO

- Al sobregabar, la grabación será a la velocidad de bits del fichero original. Así, no podrá sustituir un fichero grabado a 16 bits por otro a 24 bits.
- Los ajustes son almacenados de forma independiente para cada proyecto.
- El valor por defecto es 16bit.
- Si usa los formatos 44.1 kHz/24 bits, 48 kHz/16 bits o 48 kHz/24 bits, deberá convertir los ficheros a 44.1 kHz/16 bits si quiere crear un CD audio.

### NOTA

Vea "Ajustes de la pista de destino del volcado" si va a usar el elemento BOUNCE TR (Ref. P43).



# Ajuste de la pantalla

Puede ajustar la retroiluminación y el contraste de la pantalla.

## Activación/desactivación de la retroiluminación TOOL>SYSTEM>LIGHT

1 **TOOL**  
 Pulse

2 Elija SYSTEM.



**ENTER** Pulse

3 Elija LIGHT.



4 Ajuste el valor que quiera.



On	Retroiluminación activa (valor por defecto)
Off	Retroiluminación desactivada
15sec	La retroiluminación se apaga si no utiliza la unidad durante más de 15 segundos
30sec	La retroiluminación se apaga si no utiliza la unidad durante más de 30 segundos

## Ajuste del contraste TOOL>SYSTEM>CONTRAST

1 **TOOL**  
 Pulse

2 Elija SYSTEM.

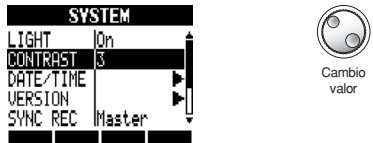


**ENTER** Pulse

3 Elija CONTRAST.



4 Ajuste el valor que quiera.




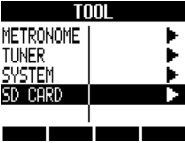

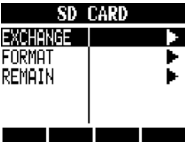



1	Menor contraste ↑ (valor defecto) ↓ Mayor contraste
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

## AVISO

Desactive la retroiluminación si quiere ahorrar pila.

# Cambio de la tarjeta SD con la unidad encendida



Puede cambiar la tarjeta SD con la unidad encendida. Haga esto cuando la capacidad de la tarjeta introducida se agote o cuando necesite importar datos de una tarjeta SD grabada previamente.

- 1 **TOOL**  
 Pulse
- 2 Elija SD CARD.  
 Cambio menú  
 Pulse
- 3 Elija EXCHANGE.  
 Cambio menú  
 Pulse  
 Ahora puede sustituir la tarjeta
- 4 **Extraiga la tarjeta SD**  

- 5 **Introduzca la nueva tarjeta SD**



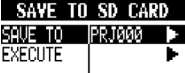

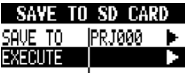

## NOTA

- Si la tarjeta SD que acaba de introducir ya ha sido formateada para el R24, siga con el paso 6 "Carga de datos desde la nueva tarjeta SD" o "Grabación de datos R24 a la nueva tarjeta SD".
- Si introduce una tarjeta SD que no haya sido formateada para su uso con el R24, siga los pasos indicados en la página siguiente para el formateo de tarjetas SD.

## Carga de datos desde la nueva tarjeta SD

- 6 Elija LOAD.  
 Cambio menú  
 Pulse

## Grabación de datos R24 a la nueva tarjeta SD

- 6 Elija SAVE.  
 Cambio menú  
 Pulse
- 7 Elija SAVE TO y seleccione el proyecto en el que quiera almacenarlos.  
 Cambio menú  
 Cambio ajuste
- 8 Elija EXECUTE.  
   
 Pulse

## NOTA

- Antes de introducir la tarjeta SD, desactive la pestaña de protección contra la grabación.
- SAVE incluye distintos datos para el proyecto activo, pero no son grabados datos audio.

# Formateo de tarjetas SD y comprobación de su capacidad

Puede formatear tarjetas SD para usarlas en el R24, borrando todos los datos que contienen, y también es posible comprobar la capacidad de una tarjeta SD (espacio libre).

## Formateo de tarjeta SD/borrado de todos sus datos TOOL>SD CARD>FORMAT

- 1 **TOOL**  
 Pulse
- 2 Elija SD CARD.  

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

Cambio menú  
▲▼

(ENTER) Pulse
- 3 Elija FORMAT.  

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

Cambio menú  
▲▼

(ENTER) Pulse
- 4 Elija YES.  

SD CARD FORMAT	
Are You Sure?	
YES	▶▶▶
NO	▶▶▶

Mover cursor  
▲▼

(ENTER) Pulse

## Comprobación del espacio libre en la tarjeta SD TOOL>SD CARD>REMAIN

- 1 **TOOL**  
 Pulse
- 2 Elija SD CARD.  

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

Cambio menú  
▲▼

(ENTER) Pulse
- 3 Elija REMAIN.  

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

Cambio menú  
▲▼

(ENTER) Pulse

CARD REMAIN		
0%	50%	100%
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 10px; position: relative;"> <div style="width: 86.5%;"></div> </div>		
865MB		
2:51:33		

Espacio libre de tarjeta  
Tiempo restante de grabación para el formato de grabación activo.

## NOTA

- Cuando formatee una tarjeta SD, todos sus datos serán borrados de forma permanente.
- Cuando formatee una tarjeta SD, todos los datos serán borrados y serán creadas carpetas y ficheros exclusivos para su uso con el R24.
- Si el espacio libre en una tarjeta SD no es suficiente para la cantidad de datos que pretende grabar, no se efectuará la grabación. Cambie la tarjeta antes de que se llene.

# Confirmación de versión del sistema/ajuste tipo de pila

Puede confirmar la versión actual de software del sistema operativo.

También puede ajustar el tipo de pila para que el cálculo de la carga de la pila sea más preciso.

## Confirmación de la versión del sistema TOOL>SYSTEM>VERSION

- 1  Pulse
- 2 Elija SYSTEM.
 

**TOOL**  
 METRONOME  
 TUNER  
**SYSTEM**  
 SD CARD

Cambio menú  
▲▼
- 3 Elija VERSION.
 

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

Cambio menú  
▲▼
- 4 Compruebe la información en pantalla.
 

**SOFTWARE VERSION**  
 SYSTEM 1.00  
 SUB SYS 1.00  
 BOOT 1.00

## Ajuste del tipo de pilas TOOL>SYSTEM>BATTERY

- 1  Pulse
- 2 Elija SYSTEM.
 


**TOOL**  
 METRONOME  
 TUNER  
**SYSTEM**  
 SD CARD

Cambio menú  
▲▼
- 3 Elija BATTERY.
 

**SYSTEM**  
 CONTRAST 8  
 DATE/TIME  
 VERSION  
 SYNC REC Master  
**BATTERY Alkaline**

Cambio menú  
▲▼
- 4 Ajuste el tipo de pila.
 

**SYSTEM**  
 CONTRAST 8  
 DATE/TIME  
 VERSION  
 SYNC REC Master  
**BATTERY Ni-MH**

Cambio tipo  


<b>Alkaline</b>	Pilas alcalinas (valor por defecto)
<b>Ni-MH</b>	Pilas de níquel-hidruro metálico

## AVISO

Para una información actualizada del software de sistema, visite la página web de ZOOM ([www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)).

## NOTA

Utilice solo pilas alcalinas o de níquel-hidruro metálico.

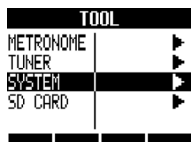
# Ajustes de alimentación fantasma

Ajuste el interruptor **PHANTOM** a **ON** para disponer de alimentación fantasma en las entradas **INPUTS 3~8**. Para ahorrar pilas, puede desactivar esto para los pares de entradas 3/4 y 7/8 y reducir el voltaje a 24 V.

## Ajuste de la alimentación fantasma TOOL>SYSTEM>PHANTOM

1 **TOOL**  
 Pulse

2 Elija SYSTEM.



Cambio menú



Pulse

3 Elija PHANTOM.

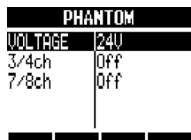


Cambio menú



Pulse

4 Elija VOLTAGE y ajuste el valor que quiera.

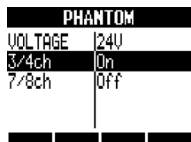


Cambio menú



Cambio ajuste

5 Elija 3/4ch ó 7/8ch y ajuste su valor a On u Off.



Cambio menú



Cambio ajuste

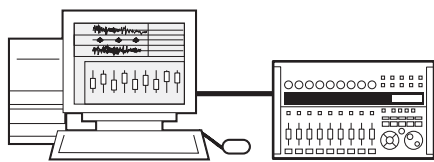
## NOTA

- La alimentación fantasma de las entradas 5 y 6 no puede ser desactivada por separado. Ambas entradas recibirán alimentación fantasma salvo que coloque el interruptor **PHANTOM** en **OFF**.
- NO active la alimentación fantasma en micros e instrumentos que no la necesiten. El hacerlo podría producir daños en dichas unidades. Compruebe esto en las instrucciones del micro antes de activar la alimentación fantasma.

## Conexión con un ordenador

Utilice la toma USB para conectar el R24 a un ordenador (con sistema operativo Windows o Macintosh OS).

La conexión de esta unidad a un ordenador le permite utilizarla como un lector de tarjetas SD, como un interface audio para la entrada y salida de sonido y como una superficie de control para controlar el programa DAW.



### NOTA

- Para poder importar un fichero audio en el R24, debe estar en formato WAV, tener una frecuencia de muestreo de 44.1/48 kHz y una velocidad de bits de 16 o 24.
- Para usar ficheros WAV en un proyecto, deberá usar la misma frecuencia de muestreo ajustada en el proyecto cuando fue creado (RATE).
- El nombre de fichero puede contener hasta 219 caracteres (sin incluir la extensión). Puede utilizar los siguientes caracteres:  
Alfabéticos: A-Z, a-z  
Números: 0-9  
Símbolos: (espacio) ! # \$ % & \ ( ) + , - ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~
- Puede conectar el R24 a un ordenador vía USB con la unidad encendida. Si realiza esta conexión con la unidad apagada, puede poner en marcha la unidad con alimentación vía USB.
- Cuando esté utilizando el R24 como lector de tarjetas o como interface audio, no podrá utilizarlo a la vez como grabadora.

### AVISO

- Compatibilidad con lectores de tarjetas para distintos sistemas operativos  
Windows: Windows XP y posteriores  
Macintosh: Mac OS x 10.2 y posteriores
- Los datos de los proyectos son grabados en la carpeta PROJECT correspondiente del directorio ZOOM\_R24 de la tarjeta SD. Para cada proyecto son creadas y gestionadas distintas carpetas.
- Los datos audio son grabados como ficheros "WAV" dentro de la carpeta AUDIO del directorio de su proyecto.
- El fichero "PRJINFO.TXT" que hay dentro de cada carpeta AUDIO muestra los nombres de los ficheros asignados a pistas.
- Las pistas MASTER y las pistas stereo son ficheros WAV stereo.

# Lector de tarjetas

Puede acceder a la tarjeta SD del R24 a través de un ordenador para realizar una copia de seguridad, leer e importar diversos datos, proyectos y ficheros.

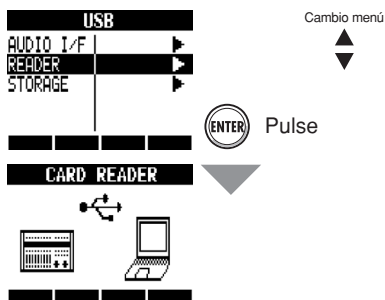
## Uso como un lector de tarjetas SD

USB>READER

1 Conecte el R24 a un ordenador vía USB (Toma DEVICE).

2  Pulse

3 Elija READER.



Control del R24 desde un ordenador.



Hacia el ordenador ←

Puede realizar en el ordenador volcados de datos de proyectos grabados en una tarjeta SD.

Desde el ordenador →

Importe datos audio y copias de seguridad del ordenador en la tarjeta SD.

## AVISO

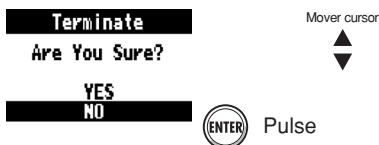
- Para importar ficheros WAV desde un ordenador, cópielos a la carpeta "AUDIO" del directorio de proyecto en el que quiera usarlos. Utilice el R24 para asignar los ficheros a pistas.
- También puede conectar el R24 a un ordenador vía USB con las unidades encendidas.
- Si conecta el R24 vía USB cuando esté apagado, podrá hacer que la unidad reciba alimentación vía USB.

## Desconexión

1 Expulse el icono del volumen R24 de su ordenador para finalizar la conexión.

2   Pulse para desconectar el R24.

3 Elija YES.



## NOTA

- Para importar un fichero audio en el R24, debe estar en formato WAV, con una frecuencia de muestreo de 44.1/48 kHz y a 16 o 24 bits.
- Para usar ficheros WAV en un proyecto, deberá usar la misma frecuencia de muestreo ajustada en el proyecto cuando fue creado (RATE).
- El nombre de fichero puede contener hasta 219 caracteres (sin incluir la extensión). Puede utilizar los siguientes caracteres:  
Alfabéticos: A-Z, a-z  
Números: 0-9  
Símbolos: (espacio) ! # \$ % & \ ( ) + , - ; = @ [ ] ^ \_ { } ~

## AVISO

- Compatibilidad con lectores de tarjetas para distintos sistemas operativos  
Windows: Windows XP y posteriores  
Macintosh: Mac OS x 10.2 y posteriores
- Los datos de los proyectos son grabados en la carpeta PROJECT correspondiente del directorio ZOOM\_R24 de la tarjeta SD. Para cada proyecto son creadas y gestionadas distintas carpetas.
- Los datos audio son grabados como ficheros "WAV" dentro de la carpeta AUDIO del directorio de su proyecto.
- El fichero "PRJINFO.TXT" que hay dentro de cada carpeta AUDIO muestra los nombres de los ficheros asignados a pistas.
- Las pistas MASTER y las pistas stereo son ficheros WAV stereo.

# Uso de memorias USB para grabar e importar datos

La conexión directa de una memoria USB (pendrive o similar) al R24, le permite grabar e importar ficheros. Esto es muy útil para intercambiar ficheros con otros miembros del grupo. La primera vez que utilice una memoria USB con esta unidad, deberá crear una carpeta especialmente para el R24 en dicha memoria.

## Grabación en una memoria USB

USB>STORAGE>FILE SAVE

1 Conecte la memoria USB al puerto USB HOST del R24.

2 **USB**  
 Pulse

3 Elija STORAGE.

USB

AUDIO I/F	▶▶▶
READER	▶▶▶
STORAGE	▶▶▶

Cambio menú  
 ▲  
▼

**(ENTER)** Pulse

4 Elija FILE SAVE.

USB STORAGE MENU

FILE SAVE	▶▶▶
FILE LOAD	▶▶▶
PRJ SAVE	▶▶▶
PRJ LOAD	▶▶▶
INIT	▶▶▶

Cambio menú  
 ▲  
▼

**(ENTER)** Pulse

5 Elija el proyecto con el fichero a grabar.

PROJECT SELECT

PRJ000
PRJ001
PRJ002
PRJ003
PRJ004

Cambio proyecto  
 ○ ●

**(ENTER)** Pulse

6 Elija el fichero.

FILE SELECT

MONO-000.WAV
*MONO-001.WAV
MONO-002.WAV
MONO-003.WAV
MONO-004.WAV

Cambio fichero  
 ○ ●

**(ENTER)** Pulse

7 Si quiere, modifique el nombre del fichero.

FILE RENAME

Mover cursor  
 ◀ ▶

**DELETE**  
 Eliminar carácter

**INSERT**  
 Insertar carácter

**MONO-000**

**(OK) ENTER (CANCEL) EXIT**

**DELETE INSERT**

Cambio carácter  
 ○ ●

**(ENTER)** Pulse

8 Elija YES

SAVE: MONO-000.WAV

Are You Sure?

YES  
NO

Mover cursor  
 ▲  
▼

**(ENTER)** Pulse

## Carga de ficheros de memoria USB

USB>STORAGE>FILE LOAD

1 Conecte la memoria USB al puerto USB HOST del R24.

2 **USB**  
 Pulse

3 Elija STORAGE.

USB

AUDIO I/F	▶▶▶
READER	▶▶▶
STORAGE	▶▶▶

Cambio menú  
 ▲  
▼

**(ENTER)** Pulse

4 Elija FILE LOAD.

USB STORAGE MENU

FILE SAVE	▶▶▶
FILE LOAD	▶▶▶
PRJ SAVE	▶▶▶
PRJ LOAD	▶▶▶
INIT	▶▶▶

Cambio menú  
 ▲  
▼

**(ENTER)** Pulse

5 Elija la carpeta.

FILE SELECT

z00n_r24
----------

Elija carpetas y ficheros  
 ○ ●

Si los datos están en una carpeta

**(ENTER)** Pulse



**6** Elija el fichero.

**FILE SELECT**

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

 Cambio fichero

 Pulse

**7** Elija la ubicación en la que grabarlo.

**PROJECT SELECT**



PRJ000  
PRJ001  
PRJ002  
PRJ003  
PRJ004

 Cambio proyecto


 Pulse

**8** Si quiere, modifique el nombre del fichero.

**FILE RENAME**

Mover cursor   **DELETE** Eliminar carácter


**MONO-000**

 Cambio carácter

**INSERT** Insertar carácter

**(OK) ENTER (CANCEL) EXIT**



**DELETE INSERT**

 Pulse

**9** Elija YES.


**LOAD: MONO-000.WAV**

**Are You Sure?**

Mover cursor  

**YES**

**NO**

 Pulse



**Grabación de proyectos en memoria USB**  
USB>STORAGE>PRJ SAVE



**1** **USB**



 Pulse


**2** Elija STORAGE.


**USB**

AUDIO I/F  

READER  



STORAGE  



 Cambio menú



 Pulse



**3** Elija PRJ SAVE.



**USB STORAGE MENU**


FILE SAVE  


FILE LOAD  

PRJ SAVE  

PRJ LOAD  

INIT  


 Cambio menú


 Pulse

**4** Elija el proyecto.

**PROJECT SELECT**



PRJ000  
PRJ001  
PRJ002  
PRJ003  
PRJ004

 Cambio proyecto


 Pulse

**5** Si quiere, modifique el nombre del proyecto.

**PROJECT RENAME**

Mover cursor   **DELETE** Eliminar carácter


**PRJ000**

 Cambio carácter

**INSERT** Insertar carácter

**(OK) ENTER (CANCEL) EXIT**



**DELETE INSERT**

 Pulse

**6** Elija YES.


**SAVE: PRJ000**

**Are You Sure?**

Mover cursor  

**YES**

**NO**

 Pulse

### Carga de proyectos de una memoria USB USB>STORAGE>PRJ LOAD

- 1  Pulse
- 2 Elija STORAGE.
 

USB  
 AUDIO I/F  
 READER  
 STORAGE

Cambio menú  
 ▲  
▼
- 3 Elija PRJ LOAD.
 

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

Cambio menú  
 ▲  
▼
- 4 Elija el proyecto.
 

PROJECT SELECT  
 PRJ010  
 PRJ011

Cambio proyecto  
 ●
- 5 Si quiere, modifique el nombre del proyecto.
 

PROJECT RENAME  
 PRJ012  
 [OK] ENTER [CANCEL] EXIT  
 [DELETE] [INSERT]

Mover cursor  
 ◀ ▶

[DELETE]  
 Eliminar carácter

[INSERT]  
 Insertar carácter

Cambio carácter  
 ●
- 6 Elija YES.
 

LOAD:PRJ012  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO

Mover cursor  
 ▲  
▼

### Creación de una carpeta R24 en la memoria USB USB>STORAGE>INIT

- 1 Conecte la memoria USB al puerto USB HOST del R24.
- 2  Pulse
- 3 Elija STORAGE.
 

USB  
 AUDIO I/F  
 READER  
 STORAGE

Cambio menú  
 ▲  
▼
- 4 Elija INIT.
 

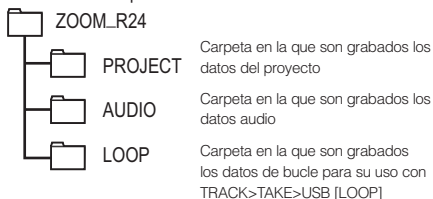
USB STORAGE MENU  
 FILE SAVE  
 FILE LOAD  
 PRJ SAVE  
 PRJ LOAD  
 INIT

Cambio menú  
 ▲  
▼
- 5 Elija YES.
 

Create Folder?  
 Are You Sure?  
 YES  
 NO

Mover cursor  
 ▲  
▼

#### Estructura de carpetas de la memoria USB



## NOTA

- No extraiga nunca la memoria USB durante el envío o recepción de datos. Hágalo siempre una vez que se haya cerrado la indicación de pantalla "Saving" o "Loading".
- Durante los procesos de almacenamiento en USB no podrá usar la unidad como grabadora.
- Cuando esté almacenando datos en una memoria USB, los datos serán almacenados en las carpetas AUDIO y PROJECT dentro del directorio ZOOM\_R24.
- Si ya existe un fichero o proyecto con el mismo nombre que el que quiera grabar, aparecerá un mensaje de confirmación "Overwrite?". Pulse entonces EXIT para evitar la sobregrabación y modifique el nombre o elija un nuevo proyecto.

## Interface audio/superficie de control

Conecte el R24 a un ordenador vía USB para utilizarlo como interface audio para la entrada y salida de sonido y como controlador para un programa DAW.

### Conexión del R24 como interface audio/superficie de control

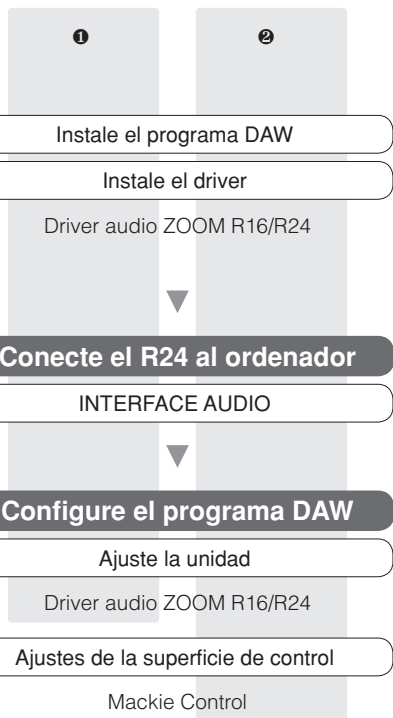
#### 1 Interface audio

El uso del R24 como interface audio entre un ordenador y otros equipos de audio e instrumentos le permite grabar y editar señales audio con un programa DAW.

También puede conectar instrumentos que requieran Hi-Z o alimentación fantasma.

#### 2 Superficie de control

Utilizando los faders y teclas del R24, puede controlar las operaciones de transporte y de mezclador por medio de su programa DAW.



### Conexión del R24 a un ordenador por primera vez

**1** Instale en el ordenador el driver audio ZOOM R16/R24.

Ref: Puesta en marcha de Cubase LE

**2** Conecte el R24 al ordenador

Configure y conecte el R24

Vea "Conexión y configuración del R24" en la página siguiente.

**3** Configure el programa DAW.

Ajustes de los dispositivos

Ajustes de la superficie de control

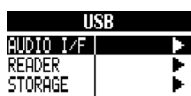
### NOTA

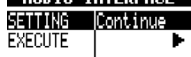

- Para utilizar el R24 como interface audio para el programa DAW (por ejemplo, Cubase LE) es necesario instalar el driver audio ZOOM R16/R24, siguiendo las instrucciones que figuran en la guía de instalación incluida.
- Descárguese la última versión del driver audio ZOOM R24 desde nuestra página web (<http://www.zoom.co.jp>).


## Conexión y configuración del R24

Siga estos pasos después de la primera conexión

**1** **USB**  
 Pulse

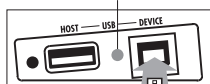
**2** Elija AUDIO I/F.  
 Cambio menú  
 Pulse


**3** Elija si quiere utilizar o no los ajustes del proyecto anterior.  
 Cambio menú  
 Cambio ajuste  
 Pulse

**4** Elija EXECUTE.  
 Cambio menú  
 Pulse

**5** Conecte el cable USB al R24.  

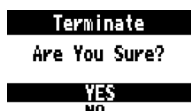

Indicador **USB DEVICE** encendido



**6** Conecte el cable USB al ordenador.  


## Desconexión

**1** **USB**  
 Pulse  
 Pulse  debajo de **EXIT**.

**2** Elija YES.  
 Mover cursor  
 Pulse

**3** Desconecte el cable USB.

## NOTA

Elija **CONTINUE** para usar los mismos ajustes que la última vez.

- Ajustes INSERT EFFECT
- Ajustes SEND RETURN EFFECT
- Ajustes de mezclador
- Ajustes TUNER

Elija **RESET** para restaurar los valores por defecto para cada elemento.

- Antes de desenchufar el cable USB cuando esté desconectando la unidad del ordenador, siga los procedimientos correctos para desmontar primero la unidad en el sistema operativo.
- Antes de extraer el cable USB, realice primero el paso 2 de "Desconexión".
- Puede usar las funciones de interface audio y de superficie de control del R24 con la unidad recibiendo corriente a través del cable USB.
- Le recomendamos que mantenga siempre actualizado el software del sistema del R24 para que los ordenadores puedan reconocerlo.



# Listado de patrones rítmicos

Los patrones 35~234 son típicos patrones y redobles para distintos estilos musicales.

Nº	Nombre	Tiempos
Variación		
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
Nº	Nombre	Tiempos
Variación		
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	2
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1

137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	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	AMBs1VB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1

184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1VB	2
190	BLUSs1Vb	1
191	BLUSs1FB	1
192	BLUSs2VA	2
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1VB	2
196	CNTRs1Vb	1
197	CNTRs1FB	1
198	JAZZs1VA	2
199	JAZZs1Va	1
200	JAZZs1VB	2
201	JAZZs1Vb	1
202	JAZZs1FB	1
203	JAZZs2VA	2
204	JAZZs2Va	1
205	JAZZs2VB	2
206	JAZZs2Vb	1
207	JAZZs2FB	1
208	AFROs1VA	2
209	AFROs1Va	1
210	AFROs1VB	2
211	AFROs1Vb	1
212	AFROs1FB	1
213	REGGs1VA	2
214	REGGs1Va	1
215	REGGs1VB	2
216	REGGs1Vb	1
217	REGGs1FB	1
218	LATNs1VA	2
219	LATNs1Va	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2VB	2
226	LATNs2Vb	1
227	LATNs2FB	1
228	MIDEs1VA	2
229	MIDEs1Va	1
230	MIDEs1VB	2

231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
Nº	Nombre	Tiempo
Variación		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2
265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2

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

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

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

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

# Tipos de efectos y parámetros 1

## Parámetros de efectos

### Efecto de inserción

Algoritmos Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

#### • Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros/Descripción			
Compressor	<b>Sense</b>	<b>Attack</b>	<b>Tone</b>	<b>Level</b>
	Compresor tipo MXR Dynacomp.			
Rack Comp	<b>Threshold</b>	<b>Ratio</b>	<b>Attack</b>	<b>Level</b>
	Compresor con ajustes más detallados.			
Limiter	<b>Threshold</b>	<b>Ratio</b>	<b>Release</b>	<b>Level</b>
	Limitador para suprimir los picos de señal por encima de un determinado nivel.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
<b>Sense</b>	0~10	Ajusta la sensibilidad del compresor.
<b>Attack</b>	Compressor: Fast, Slow	Elige la velocidad de respuesta del compresor.
	Rack Comp: 1~10	Ajusta la velocidad de respuesta del compresor.
<b>Tone</b>	0~10	Ajusta la calidad tonal.
<b>Level</b>	2~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar el módulo.
<b>Threshold</b>	0~50	Ajusta el umbral para la actuación del compresor/limitador.
<b>Ratio</b>	1~10	Ajusta el ratio de compresión del compresor/limitador.
<b>Release</b>	1~10	Ajusta el retardo hasta la salida del compresor /limitador desde el punto en que el nivel de señal cae por debajo del umbral.



# Tipos de efectos y parámetros 2

## • Módulo EFX

Tipo	Parámetros / Descripción						
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Level			
	Auto wah dependiente del dinamismo de la señal entrante.						
Tremolo	Depth	Rate	Wave	Level			
	El volumen varía periódicamente.						
Phaser	Position	Rate	Color	Level			
	Produce un sonido sibilante.						
Ring Modulator	Position	Frequency	Balance	Level			
Produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro Frequency originará un cambio drástico del carácter del sonido.							
Slow Attack	Position	Time	Curve	Level			
	Ralentiza la velocidad de ataque del sonido.						
Fix-Wah	Position	Frequency	Dry Mix	Level	RTM Mode	RTM Wave	RTM Sync
	Modifica la frecuencia wah de acuerdo al tempo del ritmo.						
Booster	Range	Tone	Level				
	Aumenta la ganancia de señal para hacer que el sonido sea más potente.						

Descripción de los parámetros

Nombre parámetro	Rango de ajuste	Descripción
Position	Before, After	Ajusta la posición de conexión del módulo EFX a "before" (antes) o "after" (después) del previo.
Sense	-10~-1, 1~10	Ajusta la sensibilidad del auto wah.
Resonance	0~10	Ajusta la intensidad de la resonancia.
Level	2~100	Ajusta del nivel de señal después de pasar el módulo.
Depth	0~100	Ajusta la profundidad de modulación.
Rate	0~50 ♯ (P124 Tabla 1)	Ajusta la velocidad de modulación. Ajustable en unidades de nota de tiempo.
Wave	Up 0~9, Down 0~9, Tri 0~9	Ajusta la forma de onda de modulación a "Up" (dientes de sierra hacia arriba), "Down" (dientes de sierra hacia abajo), o "Tri" (triangular). Cuanto mayor sea su valor más potente será la saturación, enfatizando el efecto.
Color	4Stage, 8State, Invert4, Invert8	Selecciona el tipo de sonido.
Frequency	Ring Modulator: 1~50	Ajusta la frecuencia utilizada por la modulación.
	Fix-Wah: 1~50	Ajusta la frecuencia central del wah.
Balance	0~100	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.
Time	1~50	Ajusta el tiempo de aumento para el sonido.
Curve	0~10	Ajusta la curva de aumento del volumen.
Dry Mix	0~10	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.
RTM Mode	P124 Tabla 2	Ajusta el rango y la dirección del cambio.
RTM Wave	P124 Tabla 3	Elige la forma de onda de control.
RTM Sync	♯ (P124 Tabla 4)	Ajusta la frecuencia de la onda de control.
Range	1~5	Elige el rango de frecuencia a realizar.
Tone	0~10	Ajusta el tono.

# Tipos de efectos y parámetros 3

## • Módulo PREAMP

Tipo	Parámetros			
<b>FD Combo</b>	Sonido limpio del Fender Twin Reverb (modelo del 65) , muy apreciado por guitarristas de distintos estilos de música.			
<b>VX Combo</b>	Sonido limpio del combo VOX AC-30 funcionando en clase A.			
<b>US Blues</b>	Sonido crunch del FENDER Tweed BASSMAN			
<b>BG Crunch</b>	Sonido crunch del combo Mesa Boogie MkIII			
<b>HW Stack</b>	Sonido modelado a partir del legendario Hiwatt Custom 100 fabricado en el Reino Unido.			
<b>MS Crunch</b>	Sonido crunch del legendario Marshall 1959.			
<b>MS Drive</b>	Sonido de alta ganancia de la torre de amplificación Marshall JCM2000.			
<b>PV Drive</b>	Sonido de alta ganancia del Peavey 5150 desarrollado conjuntamente con un famoso guitarrista de rock duro.			
<b>DZ Drive</b>	Sonido de alta ganancia del amplificador de guitarra alemán hecho a mano Diezel Herbert con tres canales controlables de forma independiente.			
<b>BG Drive</b>	Sonido de alta ganancia del canal rojo del Mesa Boogie Dual Rectifier (modo vintage).			
<b>OverDrive</b>	Modelado del pedal de efectos BOSS OD-1 que fue el primer efecto de saturación de su categoría			
<b>T Scream</b>	Simulación del Ibanez TS808, adorado por muchos guitarristas como realzador y que ha inspirado gran cantidad de clones			
<b>Governor</b>	Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall			
<b>Dist +</b>	Simulación del efecto MXR distortion+, que popularizó la distorsión en todo el Mundo			
<b>Dist 1</b>	Simulación del pedal de distorsión Boss DS-1, un auténtico "best-seller" de los pedales			
<b>Squeak</b>	Simulación del PROCO Rat, famoso por su sonido de distorsión cortante			
<b>FuzzSmile</b>	Simulación del Fuzz Face, que fue parte de la historia del rock tanto por su diseño como por su sonido impactantes			
<b>GreatMuff</b>	Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos por su dulce y grueso sonido fuzz			
<b>MetalWRLD</b>	Simulación del Boss Metal Zone, famoso por su largo sustain y el potente rango medio-grave			
<b>HotBox</b>	Simulación del compacto previo Matchless Hotbox con válvula interna			
<b>Z Clean</b>	El sonido limpio ZOOM original y sin adornos			
<b>Z Wild</b>	Un sonido de alta ganancia con aun más realce de saturación.			
<b>Z MP1</b>	Un original sonido creado mezclando características del ADA MP1 y de un MARSHALL JCM800.			
<b>Z Bottom</b>	Un sonido de alta ganancia que enfatiza las frecuencias graves y medias			
<b>Z Dream</b>	Un sonido de alta ganancia para solos basado en el Mesa Boogie Road King Series II, canal principal			
<b>Z Scream</b>	Un original sonido de alta ganancia, balanceado en todo el rango de frecuencias			
<b>Z Neos</b>	Un sonido crunch modelado a partir del sonido de un VOX AC30 modificado			
<b>Lead</b>	Un sonido de distorsión suave y brillante			
<b>ExtremeDS</b>	Este efecto de distorsión le ofrece la mayor ganancia posible en el Mundo			
<b>Acoustic Sim</b>	<b>Top</b>	<b>Body</b>	<b>Level</b>	
	Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene igual que una acústica			
<b>Bass Sim</b>	<b>Tone</b>	<b>Level</b>		
	Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene como un bajo			

### Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
<b>Gain</b>	0~100	Ajusta la ganancia de previo (intensidad de distorsión).
<b>Tone</b>	0~30	Ajusta la calidad tonal.
<b>Cabinet</b>	Matched	Optimiza los ajustes del recinto de acuerdo al tipo de efecto de saturación.
	Combo	Simula un recinto acústico de combo 2x12 Fender.
	Tweed	Simula un recinto acústico de amplificador 4x10 Fender Tweed.
	Stack	Simula un recinto acústico de una torre 4x12 Marshall.
<b>Level</b>	1~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar a través del módulo.
<b>Top</b>	0~10	Ajusta la característica resonancia de cuerdas de una guitarra acústica.
<b>Body</b>	0~10	Ajusta la característica resonancia de caja de una guitarra acústica.

## • Módulo 6BAND EQ

Tipo	Parámetros
<b>6Band EQ</b>	<b>Bass</b> <b>Low-Mid</b> <b>Middle</b> <b>Treble</b> <b>Presence</b> <b>Harmonics</b>
	Es un ecualizador de 6 bandas de frecuencia.

### Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
<b>Bass</b>	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias graves (160 Hz).
<b>Low-Mid</b>	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medio-graves (400 Hz).
<b>Middle</b>	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias (800 Hz).
<b>Treble</b>	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medio-agudas (3.2 kHz).
<b>Presence</b>	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias súper agudas (6.4 kHz).
<b>Harmonics</b>	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte de los armónicos (12 kHz).

# Tipos de efectos y parámetros 4

## • Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros			
Chorus	Depth	Rate	Tone	Mix
	Mezcla un componente de tono modulado variable con la señal original para un sonido resonante y con cuerpo.			
Ensemble	Depth	Rate	Tone	Mix
	Chorus coral con movimiento tridimensional.			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	Manual
	Produce un sonido resonante y fuertemente ondulante.			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	Sube o baja el tono.			
Vibe	Depth	Rate	Tone	Balance
	Añade un vibrato automático.			
Step	Depth	Rate	Resonance	Shape
	Efecto especial que modifica el sonido siguiendo un patrón en escalera.			
Cry	Range	Resonance	Sense	Balance
	Modifica el sonido como un modulador de voz.			
Exciter	Frequency	Depth	Low Boost	
	Enfatiza las características del sonido, haciéndolo más prominente.			
Air	Size	Reflex	Tone	Mix
	Recrea una imagen de espacio abierto a partir de la reverb de una sala, dándole una sensación de profundidad.			
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.			
Analog Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Simula el sonido cálido de un retardo analógico, con una longitud de retardo máxima de hasta 2000 ms.			
Reverse Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Balance
	Efecto de retardo inverso con un ajuste máximo de 1000 ms.			
ARRM Pitch	Tipo	Tone	RTM Wave	RTM Sync
	Modifica el tono del sonido original sincronizadamente con el tempo de un ritmo.			

### Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Depth	Exciter: 0~30	Ajusta la profundidad del efecto.
	Otros: 0~100	Ajusta la profundidad de modulación.
Rate	Chorus, Ensemble: 1~50	Ajusta la velocidad de modulación.
	Flanger, Vibe, Step: 0~50 ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta la velocidad de modulación. Utilizando como referencia el tiempo, también puede realizar este ajuste en unidades de nota.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal.
Mix	0~100	Ajusta el ratio de mezcla del sonido con efectos con el sonido original.
Resonance	Flanger: -10~10	Ajusta la intensidad de resonancia. Los valores negativos producen un sonido de efecto con la fase invertida.
	Step, Cry: 0~10	Ajusta la intensidad de la resonancia.
Manual	0~100	Ajusta el rango de frecuencias del efecto.
Shift	-12~12, 24	Ajusta la cantidad de modulación de tono en unidades de semitono.
Fine	-25~25	Ajusta la cantidad de modulación de tono en centésimas de semitono.
Balance	0~100	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.
Shape	0~10	Ajusta la envolvente de sonido del efecto.
Range	1~10	Ajusta el rango de frecuencias afectadas por el efecto.
Sense	-10~-1, 1~10	Ajusta la sensibilidad del efecto.
Frequency	1~5	Ajusta las frecuencias concretas que se verán afectadas.
Low Boost	0~10	Ajusta el realce de graves.
Size	1~100	Ajusta el tamaño del espacio simulado.
Reflex	0~10	Ajusta la cantidad de reflexiones de pared.
Time	Delay, Analog Delay: 1~2000 ms ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
	Reverse Delay: 10~1000 ms ♪ (P124 Tabla 1)	
Feedback	0~100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Hi Damp	0~10	Ajusta la intensidad de la amortiguación de agudos del retardo del sonido.
Type	P124 Tabla 5	Elige el tipo de cambio de tono.
RTM Wave	P124 Tabla 3	Elige la forma de onda de control.
RTM Sync	P124 Tabla 4	Ajusta la frecuencia de la onda de control.

# Tipos de efectos y parámetros 5

## • Módulo REVERB

Tipo	Parámetros			
Hall	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula la acústica de un salón de conciertos			
Room	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula la acústica de una sala			
Spring	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula una reverb de muelles			
Arena	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula la acústica de un gran pabellón o recinto deportivo abierto			
TiledRoom	Decay	PreDelay	Tone	Mix
	Simula la acústica de una habitación alicatada			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Decay	1~30	Ajusta el tiempo de reverberación.
PreDelay	1~100	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal de la reverb.
Mix	0~100	Ajusta el nivel de volumen del efecto.

## • Módulo ZNR

Tipo	Rango de ajuste	Explicación
ZNR	Off, 1~30	Ajusta la sensibilidad. Ajustelo lo más alto que pueda sin que produzca un decaimiento raro.
	Reducción de ruido original de ZOOM para disminuir el ruido durante las pausas de ejecución sin que ello afecte al sonido global.	

Algoritmo Bass

## • Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros
Rack Comp Limiter	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## • Módulo EFX

Tipo	Parámetros				
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Dry Mix	Level
	Este efecto modifica la acción del wah de acuerdo a la intensidad de la señal entrante.				
Tremolo	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.				
Phaser					
Ring Modulator					
Slow Attack					
Fix-Wah					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Position	Before, After	Ajusta la posición de inserción del módulo a antes o después de PREAMP.
Sense	-10~-1, 1~10	Ajusta la sensibilidad auto wah.
Resonance	0~10	Ajusta la intensidad de la resonancia.
Dry Mix	0~10	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.
Level	2~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.

## • Módulo PREAMP

Tipo	Parámetros				
SVT	Simulación del sonido del Ampeg SVT.				
Bassman	Simulación del sonido del Fender Bassman.				
Hartke	Simulación del sonido del Hartke HA3500.				
Super Bass	Simulación del sonido del Marshall Super Bass.				
SANSAMP	Simulación del sonido del Sansamp Bass Driver DI.				
Tube Preamp	Sonido del previo a válvulas original de ZOOM.				
	Gain	Tone	Cabinet	Balance	Level
Todos los módulos PREAMP tienen los mismos parámetros.					

# Tipos de efectos y parámetros 6

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Gain	0~100	Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
Tone	0~30	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Cabinet	0~2	Ajusta la intensidad de sonido del recinto acústico.
Balance	0~100	Ajusta el balance de mezcla de la señal antes y después del módulo.
Level	1~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.

## • Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros			
3Band EQ	Bass	Middle	Treble	Level
	Este ecualizador tiene tres bandas.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Bass	-12 dB~12 dB	Realce/corte del rango de frecuencias graves.
Middle	-12 dB~12 dB	Realce/corte del rango de frecuencias medias.
Treble	-12 dB~12 dB	Realce/corte del rango de frecuencias agudas.
Level	2~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.

## • Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros
Chorus	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

## • Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo Mic

## • Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros
Rack Comp Limiter	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## • Módulo EFX

Tipo	Parámetros
Tremolo	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

## • Módulo MIC PRE

Tipo	Parámetros				
Mic Pre	Tipo	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
	Es un previo para su uso con micrófonos externos.				

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Elige las características del previo.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Level	1~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.
De-Esser	Off, 1~10	Ajusta la reducción de los sonidos sibilantes.
Low Cut	Off, 80~240Hz	Controla un filtro de reducción del ruido de las frecuencias graves que son captadas normalmente durante la grabación con micro.

# Tipos de efectos y parámetros 7

## • Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS

## • Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros
Chorus	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

## • Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo DUAL MIC
--------------------

## • Módulo COMP/LIMITER L

Tipo	Parámetros			
Compressor	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Reduce las variaciones en el nivel de la señal.			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	Limitador para atenuar los agudos que superen un determinado umbral.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Threshold	-24~0	Ajusta el umbral del compresor/limitador
Ratio	Compressor: 1~26 Limiter: 1~54, ∞	Ajusta el ratio de compresión del compresor/limitador.
Attack	0~10	Ajusta la velocidad de ataque del compresor.
Level	2~100	Ajusta el nivel de salida del módulo.
Release	0~10	Ajusta la velocidad de salida del limitador después de que la señal caiga por debajo del umbral.

## • Módulo MIC PREAMP L

Tipo	Parámetros
Mic Pre	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

## • Módulo 3BAND EQ L

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS.

## • Módulo DELAY L

Tipo	Parámetros		
Delay	Time	Feedback	Mix
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.		
Echo	Time	Feedback	Mix
	Efecto cálido de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.		
Doubling	Time	Tone	Mix
	Efecto de doblaje que aporta cuerpo añadiendo un pequeño retardo.		

Descripción de los parámetros

Nombre parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (P124 Tabla 1) Doubling: 1~100ms	Ajusta el tiempo de retardo.
Feedback	0~100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Mix	0~100	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original y el sonido con efectos.

# Tipos de efectos y parámetros 8

## • Módulo COMP/LIMITER R

Tipo	Parámetros
<b>Compressor Limiter</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo COMP/LIMITER L.

## • Módulo MIC PREAMP R

Tipo	Parámetros
<b>Mic Pre</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

## • Módulo 3BAND EQ R

Tipo	Parámetros
<b>3Band EQ</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS.

## • Módulo DELAY R

Tipo	Parámetros
<b>Delay</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo DELAY.
<b>Echo</b>	
<b>Doubling</b>	

## • Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
<b>ZNR L</b>	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
<b>ZNR R</b>	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo Stereo

## • Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros												
<b>Compressor Limiter</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo DUAL MIC.												
<b>Lo-Fi</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Character</th> <th>Color</th> <th>Dist</th> <th>Tone</th> <th>EFX Level</th> <th>Dry Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6">Este efecto reduce de forma intencionada la calidad del sonido.</td> </tr> </tbody> </table>	Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level	Este efecto reduce de forma intencionada la calidad del sonido.					
Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level								
Este efecto reduce de forma intencionada la calidad del sonido.													

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
<b>Character</b>	0~10	Ajusta las características del filtro.
<b>Color</b>	1~10	Ajusta el color del sonido.
<b>Dist</b>	0~10	Ajusta la distorsión.
<b>Tone</b>	0~10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
<b>EFX Level</b>	0~100	Ajusta el nivel del sonido con efectos.
<b>Dry Level</b>	0~100	Ajusta el nivel del sonido original.

## • Módulo ISO/MIC MODEL

Tipo	Parámetros										
<b>Isolator</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Xover Lo</th> <th>Xover Hi</th> <th>Mix High</th> <th>Mix Mid</th> <th>Mix Low</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite el ajuste individual del ratio de mezcla de cada una de ellas.</td> </tr> </tbody> </table>	Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low	Divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite el ajuste individual del ratio de mezcla de cada una de ellas.				
Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low							
Divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite el ajuste individual del ratio de mezcla de cada una de ellas.											
<b>Mic Modeling</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mic Tipo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Modifica el carácter de los micros internos.</td> </tr> </tbody> </table>	Mic Tipo	Modifica el carácter de los micros internos.								
Mic Tipo											
Modifica el carácter de los micros internos.											

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
<b>Xover Lo</b>	50Hz~16kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de graves a medios.
<b>Xover Hi</b>	50Hz~16kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de medios a agudos.
<b>Mix High</b>	Off, -24 ~6	Ajusta el nivel de mezcla de agudos.
<b>Mix Mid</b>	Off, -24 ~6	Ajusta el nivel de mezcla de medios.
<b>Mix Low</b>	Off, -24 ~6	Ajusta el nivel de mezcla de graves.
<b>Mic Tipo</b>	SM57	Simulación del micro SM57, indicado para la grabación de distintos instrumentos analógicos y guitarras.
	MD421	Simulación del micro standard profesional MD421 indispensable para aplicaciones en directo, de grabación y de broadcast.
	U87	Simulación del U87, un micro condensador standard utilizado en estudios de todo el Mundo.
	C414	Simulación del C414, un famoso micro muy apreciado en estudios de grabación.

# Tipos de efectos y parámetros 9

## • Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS.

## • Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros							
Chorus	Depth		Rate		Mix			
	Mezcla un componente de tono modulado con el sonido original para producir un sonido resonante con cuerpo.							
Flanger	Depth		Rate		Resonance			
	Produce un sonido resonante fuertemente ondulante.							
Phaser	Rate		Color		LFO Shift			
	Produce un sonido sibilante.							
Tremolo	Depth		Rate		Clip			
	Modifica periódicamente el volumen.							
Auto Pan	Width		Rate		Clip			
	Invierte las posiciones de panorama izquierda y derecha del sonido.							
Pitch	Shift		Tone		Fine		Balance	
	Hace que aumente o disminuya el tono.							
Ring Modulator	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.							
Delay	Time		Feedback		Mix			
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.							
Echo	Time		Feedback		Mix			
	Efecto cálido de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.							
Doubling	Time		Tone		Mix			
	Efecto de doblaje que aporta cuerpo añadiendo un pequeño retardo.							
Dimension	Rise1		Rise2					
	Efecto que produce una expansión espacial.							
Resonance	Depth	Freq OFST	Rate	Filter	Resonance	EFX Level	Dry Level	
	Filtro de resonancia con LFO.							

### Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Depth	0~100	Ajusta la profundidad de modulación.
Resonance	-10~10	Ajusta la intensidad de resonancia. Los valores negativos producen una inversión de fase del sonido con efectos.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Elige el tipo de sonido.
LFO Shift	0~180	Ajusta la invención de fase izquierda/derecha.
Width	0~10	Ajusta la amplitud de auto pan.
Rate	0~50 ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta la velocidad de modulación. Utilizando el tempo del ritmo como referencia, también podrá realizar el ajuste en unidades de nota.
Clip	0~10	Añade énfasis saturando la forma de onda de modulación.
Shift	12~12, 24	Ajusta el cambio de tono en semitonos.
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
	Doubling: 1~100ms	
Feedback	0~100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Mix	~100	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original y el sonido con efectos.
Tone	~10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Fine	~25~25	Ajusta la cantidad de modulación de tono en centésimas de semitono.
Balance	0~100	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.
Rise1	0~30	Ajusta la intensidad del componente stereo.
Rise2	0~30	Ajusta la amplitud incluyendo elementos mono.
Freq OFST	1~30	Ajusta el offset o desfase LFO.
Filter	HPF, LPF, BPF	Elige el tipo de filtro.
Resonance	1~30	Ajusta la intensidad de resonancia.
EFX Level	0~100	Ajusta el nivel del sonido con efectos.
Dry Level	0~100	Ajusta el nivel del sonido original.

## • Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS.



# Tipos de efectos y parámetros 10

**Tabla 1** Puede ajustar los parámetros marcados con el símbolo  $\text{♩}$  en unidades de nota, usando como referencia el tempo de canción/patrón rítmico. La duración de las notas para los valores de ajuste son las siguientes.

$\text{♩}$	Fusa	$\text{♩}$	Semicorchea c/puntillo	$\text{♩}$	Corchea c/puntillo	$\text{♩} \times 2$	Delay, Analog Delay y Echo pueden usar hasta x8. Reverse Delay puede usar hasta x4.
$\text{♩}$	Corchea	$\text{♩}$	Corchea	$\text{♩}$	Negra	:	
$\text{♩}$	Tresillo de negras	$\text{♩}$	Tresillo de blancas	$\text{♩}$	Negra con puntillo	$\text{♩} \times 2\text{Ø}$	

## NOTA

- El rango de notas disponible dependerá del parámetro.
- Dependiendo de la combinación de ajuste de tempo y símbolo de nota seleccionado, es posible que se sobrepase el rango de ajuste del parámetro. En este caso, el valor será automáticamente reducido a la mitad (o a 1/4 si aún así sigue superándose el rango).

**Tabla 2**

Ajuste	Explicación
Off	No cambia la frecuencia.
Up	La frecuencia cambia del mínimo al máximo de acuerdo a la forma de onda de control.
Down	La frecuencia cambia del máximo al mínimo de acuerdo a la forma de onda de control.
Hi	La frecuencia cambia del ajuste del patch al máximo de acuerdo a la forma de onda de control.
Lo	La frecuencia cambia del mínimo al ajuste del patch de acuerdo a la forma de onda de control.

**Tabla 5**

Ajuste	Explicación
1	1 semitono abajo → sonido original
2	Sonido original → 1 semitono abajo
3	Doblaje → desafinación + sonido original
4	Desafinación + sonido original → doblaje
5	Sonido original → 1 octava arriba
6	1 octava arriba → sonido original
7	Sonido original → 2 octavas abajo
8	2 octavas abajo → sonido original
9	1 octava abajo + sonido original → 1 octava arriba + sonido original
10	1 octava arriba + sonido original → 1 octava abajo + sonido original
11	Quinta abajo + sonido original → cuarta arriba + sonido original
12	Cuarta arriba + sonido original → quinta abajo + sonido original
13	0 Hz + sonido original → 1 octava arriba
14	1 octava arriba → 0 Hz + sonido original
15	0 Hz + sonido original → 1 octava arriba + sonido original
16	1 octava arriba + sonido original → 0 Hz + sonido original

**Tabla 3**

Ajuste	Explicación	Ajuste	Explicación
Up Saw	Diente sierra arriba	Tri	Onda triangular
Up Fin	Aleta hacia arriba	TriTri	Trapezoidal
DownSaw	Diente sierra abajo	Sine	Onda sinusoidal
DownFin	Aleta hacia abajo	Square	Onda cuadrada

**Tabla 4**

Ajuste	Explicación	Ajuste	Explicación
$\text{♩}$	Corchea	1 bar	1 compás
$\text{♩}$	Negra	2 bars	2 compases
$\text{♩}$	Blanca	3 bars	3 compases
$\text{♩}$	Blanca c/puntillo	4 bars	4 compases

## Algoritmo 8x Comp EQ

Módulo 1-8

Unidad	Tipo	Rango de ajuste	Explicación
HPF Freq	HPF	80-240Hz	Ajusta la frecuencia de corte.
Comp Tipo	Rack Comp Limiter		Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
EQ Tipo	Para más detalles, vea el algoritmo BASS.		

## Algoritmo Mastering

### • Módulo COMP/Lo-Fi

Tipo	Parámetros							
3Band Comp	Xover Lo	Xover Hi	Sense Hi	Sense Mid	Sense Low	Mix High	Mix Mid	Mix Low
Lo-Fi	Compresor que divide la señal en tres bandas de frecuencia que pueden ser comprimidas y mezcladas por separado.							
	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo STEREO.							

### Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Xover Lo	50Hz-16kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de graves a medios.
Xover Hi	50Hz-16kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de medios a agudos.
Sense Hi	0-24	Ajusta la sensibilidad del compresor de agudos.
Sense Mid	0-24	Ajusta la sensibilidad del compresor de medios.
Sense Low	0-24	Ajusta la sensibilidad del compresor de graves.
Mix High	Off, -24-6	Ajusta el ratio de mezcla de agudos.
Mix Mid	Off, -24-6	Ajusta el ratio de mezcla de medios.
Mix Low	Off, -24-6	Ajusta el ratio de mezcla de graves.

# Tipos de efectos y parámetros 11

## • Módulo NORMALIZER

Tipo	Parámetros	
Normalizer	Gain	
	Ajusta el nivel de entrada del módulo COMP/Lo-Fi.	

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Gain	-12~12	Ajusta el nivel.

## • Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS.

## • Módulo DIMENSION/RESO

Tipo	Parámetros
Dimension Resonance	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo STEREO..

## • Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## Efectos de envío/retorno

## • Módulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parámetros					
Chorus	LFO Tipo	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Mezcla un componente de tono modulado con el sonido original para producir un sonido resonante con cuerpo.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
LFO Tipo	Mono, Stereo	Ajusta la fase LFO a mono o stereo.
Depth	0~100	Ajusta la profundidad del efecto.
Rate	1~50	Ajusta la velocidad de modulación.
Pre Delay	1~30	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
EFX Level	0~100	Ajusta el nivel del sonido con efectos.
Rev Send	0~30	Ajusta el nivel de envío de reverb del sonido con retardo.
Time	1~2000 ms $\updownarrow$ ( 124 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
Feedback	0~100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Hi Damp	0~10	Ajusta la intensidad de amortiguación de agudos del sonido con retardo.
Pan	Left10~Left1, Center, Right1~Right10	Ajusta el panorama del sonido con retardo.

## • Módulo REVERB

Tipo	Parámetros					
Hall	Simula la acústica de una sala de conciertos.					
Room	Simula la acústica de una habitación.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
	Hall y Room tienen los mismos parámetros.					
Spring	Simula una reverb de muelles.					
Plate	Simula una reverb de láminas.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
	Spring y Plate tienen los mismos parámetros.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Pre Delay	1~100	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
Decay	1~30	Ajusta el tiempo de reverb.
EQ High	-12~6	Ajusta el volumen del rango de agudos del sonido con efectos.
EQ Low	-12~6	Ajusta el volumen del rango de bajas frecuencias del sonido con efectos.
E.R.Mix	0~30	Ajusta el ratio de mezcla de las reflexiones iniciales.
EFX Level	0~30	Ajusta el nivel del sonido con efectos.

# Listado de parches de efectos 1

## Listado de parches de efectos

### Efecto de inserción

#### Algoritmo Clean/Crunch

Nº	Nombre patch	Descripción
0	<b>Z CLEAN</b>	Sonido limpio y sin adornos original de ZOOM
1	<b>Z CHORUS</b>	Sonido que combina el "Z CLEAN" con "Chorus" para un sonido limpio, perfecto para arpegios
2	<b>FdClean</b>	Sonido limpio-crunch de un Fender Twin Reverb de panel negro, adorado por todo tipo de guitarristas
3	<b>VxCrunch</b>	Sonido crunch de tipo inglés de un VOX AC30 funcionando en el modo de clase A
4	<b>TWEED</b>	Recreación del sonido crunch seco de un Fender Bassman con una cierta cantidad de sustain
5	<b>BgCrunch</b>	Sonido crunch del combo Mesa/Boogie MKIII
6	<b>HwLight</b>	Hiwatt Custom 100 pasando de un sonido limpio a uno crunch
7	<b>MsCrunch</b>	Sonido crunch de un Marshall 1959 que se hace más limpio conforme aumenta el volumen de la guitarra
8	<b>HwCrunch</b>	Sonido crunch grueso de un Hiwatt Custom 100
9	<b>JM Lead</b>	Sonido solista comprimido de "Gravity" de John Mayer
10	<b>BS Riff</b>	El sonido rockabilly de Brian Setzer de la canción de Stray Cats "Rock This Town"
11	<b>BROTHER</b>	El exclusivo sonido de jazz grueso de George Benson, melódico y con ataque
12	<b>Edge</b>	Sonido limpio y brillante con el retardo cuidadosamente calculado del guitarrista de U2 The Edge
13	<b>ClnStep</b>	Efecto especial que simula agua usando "Z CLEAN" y "Step"
14	<b>CutPhase</b>	Sonido de fase con gran ataque, perfecto para una guitarra cortante y otras técnicas de interpretación
15	<b>Ambient</b>	Combinación de "ataque lento" y retardo para crear un sonido de ambiente
16	<b>Space</b>	Combinación de "retardo inverso" y modulador de fase para crear un sonido limpio y con amplitud
17	<b>FdComp</b>	Sonido limpio del Fender Twin Reverb con compresor, perfecto para una guitarra cortante
18	<b>Fd Wah</b>	Patch de auto-wah con distorsión natural de un combo FD añadido como ingrediente secreto
19	<b>60sSPY</b>	Sonido extraño similar a los de las películas de espías de los años 60
20	<b>Flower</b>	Combinación de un modulador de fase y un "Vibe" para crear un sonido de tipo psicodélico
21-29	<b>Empty</b>	

#### Algoritmo Distortion

Nº	Nombre patch	Descripción
0	<b>MsDrive</b>	Sonido saturado de un Marshall 1959 que sigue los cambios de volumen y ofrece un dinamismo increíble
1	<b>MdRhythm</b>	Sonido de Marshall JCM2000 para acompañamiento heavy, pero aun así con ese exclusivo sonido Marshall
2	<b>PvRhythm</b>	Sonido de acompañamiento de un Peavey 5150 con mordiente para riffs rápidos
3	<b>DzRhythm</b>	Sonido Diezel Herbert para partes de acompañamiento de música heavy
4	<b>Recti</b>	Exclusivo sonido grueso y potente del MESA/BOOGIE Rectifier
5	<b>FullVx</b>	Sonido de un Vox AC30 al máximo con reverb de sala para recrear un cierto encajonamiento.
6	<b>TexasMan</b>	Sonido blues de Texas de un Fender Bassman con el volumen al máximo
7	<b>BgLead</b>	Precioso sonido saturado de un MESA/BOOGIE MKIII para solos con un largo sustain
8	<b>FatOd</b>	Sonidos saturados naturales como los de un OD-1 con EQ que puede usar para acompañamiento y solos
9	<b>TsDrive</b>	Saturación de un Tube Screamer perfecta para cualquier tipo de aplicación
10	<b>GvDrive</b>	El pedal Guv'nor es perfecto para música rock duro
11	<b>dist+</b>	Sonido saturado con distorsión
12	<b>DS1</b>	Sonido de un DS-1 modificado con super graves
13	<b>RAT</b>	Sonido solista y con un buen sustain del RAT
14	<b>FatFace</b>	Sonido fuzz con los graves FUZZ FACE realzados
15	<b>MuffDrv</b>	Sonido de alta ganancia del BIG MUFF
16	<b>M World</b>	Sonido de guitarrista de heavy usando Metal Zone
17	<b>HOT DRV</b>	Sonido saturado pero suave creado por la saturación a válvulas de las válvulas HOT BOX
18	<b>Z NEOS</b>	Recreación del sonido crunch cremoso de un VOX AC30 modificado.
19	<b>Z WILD</b>	El auténtico sonido saturado ZOOM con realce extra que añade un toque comprimido.
20	<b>Z MP1</b>	Sonido híbrido, creado por la combinación de un ADA MP1 y un Marshall JCM800
21	<b>Z Bottom</b>	Sonido de alta ganancia original de ZOOM con medios y graves muy ricos, perfecto para heavy de los años 80
22	<b>Z DREAM</b>	Sonido de alta ganancia original de ZOOM, perfecto para guitarras solistas
23	<b>Z SCREAM</b>	Sonido de alta ganancia original de ZOOM con un perfecto balance graves-agudos para sobresalir del resto
24	<b>LEAD</b>	El clásico sonido solista de ZOOM con un fuerte realce de medios y un largo sustain necesario para solos
25	<b>EXT DS</b>	Distorsión digital extrema que sobrepasa todos los límites
26	<b>EC LEAD</b>	Recreación del sonido crunch Fender de la canción "Layla" de Eric Clapton, perfecto para guitarras de pastillas simples.
27	<b>JimIFuzz</b>	Sonido de modulación de fase de Jimi Hendrix que simula el Octavia usando "PitchSHIFT"
28	<b>DT Slide</b>	Sonido compacto de amplificador a válvulas de la canción "Leaving Trunk" de Derek Trucks
29	<b>KC Solo</b>	Sonido de la canción "Smells Like Teen Spirit" de Nirvana

# Listado de patches de efectos 2

30	<b>Every BG</b>	Sonido blues de Buddy Guy, seco y saturado y que añade color a cualquier canción blues
31	<b>EVH1959</b>	El sonido de los primeros tiempos de Eddie Van Halen
32	<b>BrianDrv</b>	Sonido saturado de Brian May recreado usando "Z Neos"
33	<b>RitchStd</b>	El sonido que usó Ritchie Blackmore de Deep Purple al grabar "Machine Head"
34	<b>Carlos</b>	Sonido suave usado por Carlos Santana en grabaciones, recreado con "BG Crunch"
35	<b>PeteHW</b>	Sonido crunch de Pete Townshend usando amplificador Hiwatt limpio al máximo para un sonido potente
36	<b>JW Talk</b>	Recreación del sonido de caja parlante usando por Joe Walsh en su solo de "Rocky Mountain Way"
37	<b>Kstone</b>	El clásico sonido de la entrada de Keith Richards en la canción "Satisfaction" de The Rolling Stones
38	<b>RR Mtl</b>	Sonido de heavy de los años 80 con su clásico rango medio basado en el Metal Zone
39	<b>SV LEAD</b>	Sonido de torres de amplificación con gran cuerpo, que sobresale en su rango medio, perfecto para solos
40	<b>Monster</b>	Sonido extraño que mezcla un sonido heavy con un doblaje una octava abajo
41	<b>FatMs</b>	Sonido saturado con desafinación para engordar el sonido, perfecto para acordes y acompañamiento
42	<b>SlowFlg</b>	Sonido de jet en el que se combina un "ataque lento" con un flanger
43	<b>DmgFuzz</b>	Sonido psicodélico que añade un "modulador de repique" al sonido fuzz para sobresalir en las frecuencias graves
44	<b>Recti Wah</b>	Sonido de alta ganancia con auto-wah y un retardo corto añadidos
45-49	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Aco/Bass SIM

Nº	Nombre patch	Descripción
0	<b>Ensemble</b>	Sonido brillante con un profundo efecto ensemble.
1	<b>Delay LD</b>	Sonido de guitarra acústica de directo para partes solistas.
2	<b>Chorus</b>	Sonido chorus ideal para casi todo, desde guitarras rítmicas a solistas.
3	<b>FineTune</b>	Suave desafinación que crea una mayor profundidad sónica.
4	<b>Air Aco</b>	Sonido abierto que crea un efecto de captura a través de un micrófono.
5	<b>Standard</b>	Sonido de bajo standard con gran cantidad de usos posibles.
6	<b>CompBass</b>	Sonido de bajo que cobra vida con un compresor y un excitador.
7	<b>WarmBass</b>	Sonido de bajo con un toque cálido y redondo.
8	<b>Flanging</b>	Sonido de flanger que cubre una amplia gama, desde frases a 16 tiempos a música melódica.
9	<b>Auto Wah</b>	Sonido de bajo funky que hace un buen uso del auto wah.
10-19	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Bass

Nº	Nombre patch	Descripción
0	<b>SVT</b>	Auténtico sonido rock. Perfecto para tocar la cuerda con los dedos o punteos planos.
1	<b>BASSMAN</b>	Sonido de rock clásico para cualquier ocasión.
2	<b>HARTKE</b>	Simulación de un Hartke con todo lo que ello implica.
3	<b>SUPER-B</b>	Elija esto para tocar al unísono con la guitarra y para solos.
4	<b>SANS-A</b>	Sonido con una base potente y cortante, perfecto para punteos planos.
5	<b>TUBE PRE</b>	Sonido a válvulas que siempre resulta útil.
6	<b>Attack</b>	Una compresión muy eficaz para estilos slap y para punteos planos.
7	<b>Wah-Solo</b>	Sonido solista con distorsión y un toque de wah. El cambio de tono es el ingrediente secreto.
8	<b>Talk&amp;Cry</b>	Típico efecto especial que produce un sonido cry como el de un modulador vocal.
9	<b>Melody</b>	Sonido chorus para melodías, solos, acordes y armónicos.
10	<b>SlapJazz</b>	Sonido slap básico para bajos de estilos jazz.
11	<b>Destroy</b>	Potente sonido que mezcla distorsión, cambio de tono y modulador de repique.
12	<b>Tremolo</b>	El compañero perfecto para una línea de bajo suave y para acordes.
13	<b>SoftSlow</b>	Sonido melódico o solista que resulta ideal para bajos sin trastes.
14	<b>Limiter</b>	Limitador que estabiliza el sonido cuando use una púa.
15	<b>X'over</b>	Sonido flanger para punteos, típicos de crossover.
16	<b>CleanWah</b>	Sonido auto wah con un millón de usos.
17	<b>Exciter</b>	Sonido universal con un carácter fresco y transparente.
18	<b>ClubBass</b>	Toque estas frases móviles con ese sonido que simula el ambiente de un pequeño bar.
19	<b>DriveWah</b>	Sonido auto wah con un control variable que sigue el dinamismo del punteo.
20-29	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Mic

Nº	Nombre patch	Descripción
0	<b>Rec Comp</b>	Previo convencional + compresión de sonido para grabaciones.
1	<b>RoomAmbi</b>	Simula la acústica de un estudio radiofónico.
2	<b>VocalDly</b>	Efecto de retardo que resulta perfecto para voces con efectos (húmedas).
3	<b>Rock</b>	Compresión masiva para voces de rock.

# Listado de patches de efectos 3

4	<b>Long DLY</b>	Sonido con un retardo largo para voces (2 tiempos a 120 bpm)
5	<b>InTheBOX</b>	Este efecto parece colocar todo el sonido dentro de una pequeña caja
6	<b>Limiter</b>	Efecto de limitador muy útil para grabaciones
7	<b>AG MIC</b>	Sonido de previo, perfecto para la grabación de guitarra acústica
8	<b>AG Dub</b>	Sonido de doblaje que da al rasgueo un toque más parecido al punteo
9	<b>12st Cho</b>	Sonido chorus para guitarra de 12 cuerdas
10	<b>AG-Jumbo</b>	Aumenta el tamaño aparente de la caja de una guitarra acústica
11	<b>AG-Small</b>	Reduce el tamaño aparente de la caja de una guitarra acústica
12	<b>AG Lead</b>	Sonido de retardo para partes solistas con una guitarra acústica
13	<b>Live AMB</b>	Sonido de reverb brillante para guitarra acústica. Aumenta la sensación de directo
14	<b>Tunnel</b>	Simulación de la reverb de un túnel
15	<b>Filter</b>	Efecto de filtro que le permite cambiar el carácter del sonido durante una canción
16	<b>BrethCmp</b>	Sonido de compresor potente que enfatiza el cuerpo del sonido
17	<b>Vib MOD</b>	Sonido vocal en el que se combina un modulador de fase y vibrato
18	<b>Duet Cho</b>	Sonido desafinado que crea un dueto de forma instantánea
19	<b>Ensemble</b>	Fresco sonido de tipo ensemble, perfecto para coros
20	<b>VocalDub</b>	Sonido convencional de doblaje
21	<b>Sweep</b>	Sonido de voz con un lento barrido de fase
22	<b>VoiceFlg</b>	Sonido chorus con flanger con una fuerte modulación
23	<b>PH Voice</b>	Sonido de modulador de fase con un toque de retardo
24	<b>VibVoice</b>	Sonido de vibrato claro
25	<b>FutureVo</b>	Un mensaje alienígena
26	<b>M to F</b>	Transforma voces masculinas en femeninas
27	<b>F to M</b>	Transforma voces femeninas en masculinas
28	<b>WaReWaRe</b>	Efecto especial que parece una voz procedente del cosmos
29	<b>Hangul</b>	Efecto especial que convierte el japonés en coreano
30-49	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Dual Mic

Nº	Nombre patch	Descripción	Entradas izda/drch sugeridas
0	<b>Vo/Vo 1</b>	Para duetos	Voces
1	<b>Vo/Vo 2</b>	Chorus para una voz principal	Voces
2	<b>Vo/Vo 3</b>	Para armonías	Voces
3	<b>AG/Vo 1</b>	Crea un carácter de tipo histórico	Guitarra acústica/Voz
4	<b>AG/Vo 2</b>	Similar al AG/Vo 1 pero con un carácter vocal distinto	Guitarra acústica/Voz
5	<b>AG/Vo 3</b>	Modifica de forma agresiva el carácter vocal	Guitarra acústica/Voz
6	<b>ShortDLY</b>	Sonido de retardo corto con un efecto de doblaje muy eficaz	Micrófonos
7	<b>FatDrum</b>	Para grabación de batería con un único micro stereo	Micrófonos
8	<b>BothTone</b>	Micro condensador para voz masculina en el canal L y para femenina en el R	Voces
9	<b>Condnsr</b>	Simula el sonido de un micro condensador con una entrada de micro dinámico	Voces
10	<b>DuoAttack</b>	Chorus para voces solistas con un ataque enfatizado	Voces
11	<b>Warmth</b>	Sonido cálido con un rango medio muy prominente	Voces
12	<b>AM Radio</b>	Simula una radio monoaural AM	Voces
13	<b>Pavilion</b>	Típico sonido de locución en exposiciones	Voces
14	<b>TV News</b>	Sonido de presentador de TV	Voces
15	<b>F-Vo/Pf1</b>	Para baladas de piano y cantante femenina	Voz/Piano
16	<b>JazzDuo1</b>	Simula una sesión de jazz LP con un sonido lo-fi	Voz/Piano
17	<b>Cntmprry</b>	Sonido claro y redondo	Voz/Piano
18	<b>JazzDuo2</b>	JazzDuo 1 para una voz masculina	Voz/Piano
19	<b>Ensemble</b>	Para guitarra con un fuerte ataque y un piano melódico	Guitarra acústica/Piano
20	<b>Enhanced</b>	Intensifica los sonidos claros y potentes en las baladas	Guitarra acústica/Voz
21	<b>Warmy</b>	Modera una ambientación muy brillante	Guitarra acústica/Voz
22	<b>Strum+Vo</b>	Sonido suave y grueso con compensación del rango medio	Guitarra acústica/Voz
23	<b>FatPlus</b>	Fortalece un rango medio demasiado débil	Guitarra acústica/Voz
24	<b>Arp+Vo</b>	Sonido sólido en conjunto	Guitarra acústica/Voz
25	<b>ClubDuo</b>	Simula el sonido de directo de un pequeño bar	Guitarras acústicas
26	<b>BigShape</b>	Intensifica la claridad en conjunto	Guitarras acústicas
27	<b>FolkDuo</b>	Sonido fresco y limpio	Guitarras acústicas
28	<b>GtrDuo</b>	Adecuado para dúos de guitarra	Guitarras acústicas
29	<b>Bright</b>	Un toque global brillante	Guitarras acústicas
30-49	<b>Empty</b>		

# Listado de patches de efectos 4

Algoritmo Stereo		
Nº	Nombre patch	Descripción
0	<b>Syn-Lead</b>	Para sintetizadores mono solistas
1	<b>OrganPha</b>	Modulador de fase para sintetizador/órgano
2	<b>OrgaRock</b>	Distorsión potente para órgano de rock
3	<b>EP-Chor</b>	Un bello efecto chorus para piano eléctrico
4	<b>ClavFig</b>	Wah para clavicémbalo
5	<b>Concert</b>	Efecto de reverb de sala de concierto para piano
6	<b>Honkey</b>	Simulación de piano desafinado o honky-tonk
7	<b>PowerBD</b>	Le da una mayor potencia al bombo
8	<b>DrumFing</b>	Flanger convencional para batería
9	<b>LiveDrum</b>	Simula un efecto de doblaje en exteriores
10	<b>JetDrum</b>	Modulador de fase para un charles o hi-hat a 16 tiempos
11	<b>AsianKit</b>	Convierte un kit de batería convencional en un kit de instrumentos orientales
12	<b>BassBost</b>	Enfatiza el rango grave
13	<b>Mono-&gt;St</b>	Da una mayor sensación de amplitud a una fuente monoaural
14	<b>AM Radio</b>	Simulación de radio AM
15	<b>WideDrum</b>	Amplio efecto stereo para una pista de caja de ritmos
16	<b>DanceDrm</b>	Refuerza el bajo para los ritmos dance
17	<b>Octaver</b>	Añade un sonido una octava más abajo
18	<b>Percushn</b>	Añade presencia, vida y amplitud stereo a la percusión
19	<b>MoreTone</b>	Distorsión con un cuerpo enfatizado en los medios
20	<b>SnrSmack</b>	Enfatiza el sonido de caja o redoblante
21	<b>Shudder!</b>	Sonido dividido para música techno
22	<b>SwpPhase</b>	Modulador de fase con una potente resonancia
23	<b>DirtyBiz</b>	Distorsión de baja fidelidad que usa un modulador de repique
24	<b>Doubler</b>	Doblaje para pista vocal
25	<b>SFXlab</b>	Convierte el sonido de un sintetizador en un efecto especial
26	<b>SynLead2</b>	Sonido de reactor clásico para sonidos solistas de sintetizador
27	<b>Tekepiko</b>	Para frases secuenciadas o punteos de guitarra amortiguada (con sordina)
28	<b>Soliner</b>	Simula un grupo de cuerdas analógicas
29	<b>HevyDrum</b>	Para batería en canciones de rock duro
30	<b>SM57Sim</b>	Simulación de un micro SM57, perfecto para la grabación de distintos instrumentos analógicos y guitarras
31	<b>MD421Sim</b>	Simulación de un micro MD421 un standard profesional indispensable para grabaciones, directo y broadcast
32	<b>U87Sim</b>	Simulación de un micro U87, un micrófono condensador standard que se encuentra en estudios de todo el Mundo
33	<b>C414Sim</b>	Simulación de un micro C414, un famoso micro muy usado en grabaciones
34	<b>Doubling</b>	Crea doblajes de sonido que hacen que el cuerpo del sonido parezca más grueso
35	<b>ShortDLY</b>	Sonido de retardo perfecto para voces y grabaciones en exteriores, y también para crear un efecto brillante
36	<b>Lo-Fi</b>	Crea sonidos Lo-Fi con un toque nostálgico y que suena como procedente de una vieja radio
37	<b>Limiter</b>	Un limitador muy eficaz en ensayos de pequeños grupos y grabaciones en directo
38	<b>BoostPls</b>	Sonido de realce que añade presión sonora en las grabaciones
39	<b>All Comp</b>	Compresor que nivela las diferencias de volumen entre los instrumentos en actuaciones de grupos, por ejemplo
40-49	<b>Empty</b>	

Algoritmo 8x COMP EQ				
Nº	Nombre patch	Descripción	Entradas 1 - 8 recomendadas	
0	<b>VocIBand</b>	Para un grupo vocal	1	Amplificador de guitarra
			2	Amplificador de bajo
			3	Voz
			4	Chorus
			5-6	Batería
1	<b>Inst</b>	Para un grupo de jazz o fusión	7-8	Teclado
			1-2	Amplificador de guitarra
			3	Amplificador de bajo
			4	Piano
			5-6	Batería
2	<b>AcoBand</b>	Para un grupo con instrumentos acústicos	7-8	Teclado
			1	Bajo acústico
			2	Piano
			3	Voz
			4	Chorus
			5-6	Guitarra acústica
			7-8	Percusión

# Listado de patches de efectos 5

3	1ManBand	Para pequeños estudios de grabación privados	1-2	Guitarra
			3	Bajo
			4	Teclado
			5	Voz
			6	Chorus
			7-8	Secuenciador
4	StdDrum	Sonido standard para grabar cada sonido de un kit de batería	1	Bombo
			2	Caja
5	VtgDrum	Sonido de batería de los 70 con hi-hat realizado	3	Hi-hat
			4	Timbal agudo
6	EhcdDrum	Sonido de batería comprimido	5	Timbal medio
			6	Timbal grave
			7-8	Micro aéreo (jirafa)
7	Percus	Indicado para grabar sonidos de percusión individuales	1-2	Percusión
			3-4	Platillo/cencerro
			5-6	Batería
			7-8	Toda la percusión junta
8	CompLtr	Sonido melodioso y versátil	1-8	
9	A Capla	Para un grupo a capella	1-2	Voces femeninas
			3-4	Voces masculinas
			5-6	Dúo vocal
			7-8	Todas las voces juntas
10-19	Empty			

## Algoritmo Mastering

Nº	Nombre patch	Descripción
0	PlusAlfa	Intensifica la potencia global
1	All-Pops	Masterización convencional
2	StWide	Masterización de rango amplio
3	DiscoMst	Para un sonido de un pequeño bar / club
4	Boost	Para un acabado de alta fidelidad
5	Power	Rango grave potente
6	Live	Añade un toque de directo
7	WarmMst	Añade un toque cálido
8	TightUp	Añade un toque duro
9	1930Mst	Masterización para un sonido de los años 30
10	LoFi Mst	Masterización de baja fidelidad
11	BGM	Masterización para música de fondo
12	RockShow	Le da a una mezcla de música rock un toque de directo
13	Exciter	Masterización de baja fidelidad con una suave distorsión en el rango de frecuencias medias y agudas
14	Clarify	Enfatiza el rango de los super agudos
15	VocalMax	Hace que las voces pasen a un segundo plano
16	RaveRez	Efecto especial de barrido que usa un filtro brillante
17	FullComp	Fuerte compresión en todo el rango de frecuencias
18	ClearPWR	Un ajuste potente con énfasis en el rango medio y que añade presión sonora y claridad
19	ClearDMS	Intensifica la claridad y la sensación de espacio
20	Maximizr	Realza el nivel de presión sonora global
21-29	Empty	

# Listado de parches de efectos 6

## Efectos de envío-retorno

### REVERB

Nº	Nombre_patch	Descripción
0	<b>TightHal</b>	Reverb de salón con una potente calidad tonal
1	<b>BrgtRoom</b>	Reverb de sala con una potente calidad tonal
2	<b>SoftHall</b>	Reverb de sala con una melodiosa calidad tonal
3	<b>LargeHal</b>	Simula la reverberación de un gran salón
4	<b>SmallHal</b>	Simula la reverberación de un pequeño salón
5	<b>LiveHous</b>	Simula la reverberación de un pub
6	<b>TrStudio</b>	Simula la reverberación de una sala de ensayos
7	<b>DarkRoom</b>	Reverb de sala con una melodiosa calidad tonal
8	<b>VcxRev</b>	Pensada para realzar las voces
9	<b>Tunnel</b>	Simula la reverb de un túnel
10	<b>BigRoom</b>	Simula la reverb de un pabellón de deportes
11	<b>PowerSt.</b>	Reverb con puerta de ruidos
12	<b>BritHall</b>	Simula la reverb brillante de una sala de conciertos
13	<b>BudoKan</b>	Simula la reverberación del Budokan de Tokyo
14	<b>Ballade</b>	Para baladas lentas
15	<b>SecBrass</b>	Reverb para una sección de metales
16	<b>ShortPla</b>	Reverb corta
17	<b>RealPlat</b>	Simulación de una reverb de muelles
18	<b>Dome</b>	Reverb de un gran pabellón de deportes
19	<b>VinSprin</b>	Simula una reverb de muelles analógica
20	<b>ClearSpr</b>	Reverb limpia con tiempo de reverb corto
21	<b>Dokan</b>	Simula la reverberación que se produce dentro de un depósito de cerámica (tinaja)
22-29	<b>Empty</b>	

### CHORUS/DELAY

Nº	Nombre_patch	Descripción
0	<b>ShortDLY</b>	Retardo corto standard
1	<b>GtChorus</b>	Chorus para realzar el sonido débil de guitarra
2	<b>Doubling</b>	Doblaje versátil
3	<b>Echo</b>	Vistoso retardo de estilo analógico
4	<b>Delay3/4</b>	Retardo de corchea con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
5	<b>Delay3/2</b>	Retardo de negra con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
6	<b>FastCho</b>	Chorus rápido
7	<b>DeepCho</b>	Profundo chorus versátil
8	<b>Vocal</b>	Chorus que intensifica las voces
9	<b>DeepDBL</b>	Doblaje profundo
10	<b>SoloLead</b>	Mantiene los fraseos rápidos
11	<b>WarmyDly</b>	Simula un cálido retorno analógico
12	<b>EnhanCho</b>	Intensificador que usa un doblaje con cambio de fase
13	<b>Detune</b>	Para instrumentos con potentes armónicos como un piano eléctrico o un sintetizador
14	<b>Natural</b>	Chorus con modulación lenta para acompañamiento
15	<b>Whole</b>	Retardo de redonda sincronizado con el tempo del ritmo
16	<b>Delay2/3</b>	Retardo de tresillo de blancas sincronizado con el tempo del ritmo
17	<b>Delay1/4</b>	Retardo de semicorchea sincronizado con el tempo del ritmo
18-29	<b>Empty</b>	



# Listado de mensajes de error

Si aparece un mensaje del tipo “---Error”, pulse la tecla **EXIT**. Cuando aparezcan este tipo de mensajes, la indicación en pantalla desaparecerá en tres segundos.

Mensaje	Significado	Respuesta
<b>Mensajes que indican que falta algo</b>		
No Card	No hay ninguna tarjeta introducida.	Asegúrese de que haya una tarjeta SD correctamente introducida.
No Project	No hay ningún proyecto.	Compruebe que el proyecto no haya sido eliminado o trasladado a una ubicación diferente.
No File	No hay ningún fichero en el proyecto.	Compruebe que el fichero no haya sido eliminado o grabado en una ubicación diferente.
No USB Device	No hay conexión USB.	Es posible que la conexión haya sido cancelada o que haya algún problema en el cable.

<b>Mensajes que aparecen con cierta frecuencia</b>		
Reset DATE/TIME	Pila descargada. Ha perdido el ajuste	Ajuste de nuevo DATE/TIME. → P14
Low Battery!	Le indica que debe cambiar las pilas	Cambie las pilas o conecte el adaptador de corriente.
Stop Recorder	No puede acceder a la función que quiere durante la reproducción/grabación.	Detenga primero la grabadora y vuelva a probar.

<b>Mensajes que indican que el objeto está protegido</b>		
Card Protected	La tarjeta SD está protegida.	Extraiga la tarjeta SD, desbloquee la pestaña de protección y vuelva a introducirla. → P12
Project Protected	El proyecto está protegido.	Desactive la protección en el menú PROTECT. → P89
File Protected	El fichero es solo de lectura, no puede grabar en él.	Desactive el estado de solo lectura del fichero por medio de un ordenador, por ejemplo.

<b>Mensajes que indican que la capacidad o el límite fijado ha sido sobrepasado</b>		
Card Full	La tarjeta está llena.	Introduzca una nueva tarjeta o borre datos innecesarios.
Project Full	No puede grabar más proyectos en la tarjeta.	Borre proyectos que ya no necesite.
File Full	El número máximo de ficheros ha sido sobrepasado.	Borre ficheros que ya no necesite.
USB Device Full	El dispositivo USB conectado está lleno.	Cambie el dispositivo USB conectado o elimine datos.

<b>Mensajes que indican fallos en el acceso</b>		
Card Access Error	No es posible leer o grabar en la tarjeta.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
Project Access Error	No es posible leer o grabar en el proyecto.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
File Access Error	No es posible leer o grabar en el fichero.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
USB Device Access Error	No es posible leer o grabar en el dispositivo USB conectado.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
Card Format Error	La tarjeta no está en un formato que la unidad pueda usar.	Cambie el formato de la tarjeta a uno que pueda ser usado por la unidad.
File Format Error	Este fichero no está en un formato que la unidad pueda usar.	Cambie el formato del fichero a uno que pueda ser usado por la unidad.
USB Device Format Error	Este dispositivo USB no está en un formato que la unidad pueda usar.	Cambie el formato del dispositivo USB a uno que pueda ser usado por la unidad.

<b>Otros mensajes de error</b>		
Card Error	Se ha producido un error de algún tipo.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
Project Error		
File Error		
USB Device Error		

# Especificaciones técnicas

Sección		R24	
Grabadora	Pistas	24 (mono)	
	Máximo nº de pistas que puede grabar a la vez	8	
	Máximo nº de pistas que puede reproducir a la vez	24 audio + metrónomo	
	Formato de grabación de datos	Formato WAV 44.1/48 kHz, 16/24 bits	
	Tiempo máximo de grabación	200 minutos/1 GB (44.1 kHz 16 bits, pistas mono)	
	Proyectos	1.000	
	Marcadores	100/proyecto	
	Localizador	Minutos/segundos/milisegundos o compases/tiempos/ticks	
	Edición de ficheros	División, retoque o "trimming"	
Otras funciones	Pinchado/despinchado (manual, auto), Volcado, Repetición A-B, UNDO/REDO		
Interface audio	Nº canales de entrada	8	
	Nº canales de salida	2	
	Cuantización (velocidad bits)	24	
	Frecuencia de muestreo	44.1, 48, 88.2, 96 kHz	
Mezclador	Faders	9 (mono x 8, master x 1)	
	Medidores de nivel	Indicadores de 4 segmentos	
	Parámetros de pista	EQ de 3 bandas, panorama (balance), envío efectos x 2, inversión	
	Enlace stereo	Pistas 1/2-23/24 seleccionables por parejas	
Efectos	Algoritmos	9 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, 8xCOMP EQ, MASTERING)	
	Patches	330 de inserción, 60 de envío/retorno	
	Módulos de efectos	7 de inserción, 2 de envío/retorno	
	Afinador	Cromático, de guitarra, de bajo, A/D/E/G abierto, D modal	
Ritmos	Voces	8	
	Formato del sonido	PCM lineal a 16 bits	
	Kits de batería	10	
	Parches	8 (sensibles a la velocidad)	
	Precisión	48 PPQN	
	Patrones rítmicos	511/proyecto	
Sampler	Tempo	40.0-250.0 BPM	
	Formatos de reproducción	Formato WAV 44.1/48 kHz, 16/24 bits	
Hardware	Funciones de edición		Trim o retoque, estiramiento del tiempo
	Soporte de grabación		Tarjeta SD (16 MB - 2 GB), tarjeta SDHC (4 - 32 GB)
	Conversión analógica-digital		ADC 94 kHz 24 bits delta-sigma
	Conversión digital-analógica		DAC 96 kHz 24 bit delta-sigma
	Pantalla		LCD retroiluminada de 128 x 64 píxeles
	Entradas	INPUT1-8	Toma combo XLR/auriculares standard x8 Impedancia de entrada: (Entrada balanceada) 1 KΩ balanceada, 2 activo (Entrada no balanceada) 50 KΩ no balanceada 1 equipada con interruptor Hi-Z, impedancia de entrada 1 MΩ (Hi-Z activada) 6 equipadas con conmutadores de alimentación fantasma Nivel de entrada: -50 dBm < continuo < +4 dBm
		Micros internos	Micros condensadores omnidireccionales Ganancia: -50 dBm < continuo < +4 dBm
	Alimentación fantasma		48 V, 24 V
	Salidas	OUTPUT	TRS de auriculares (balanceada)
		PHONES	Toma de auriculares stereo standard stereo 20 mW x 2 (carga 32 Ω)
USB		USB 2.0 Hi-Speed (como interface audio/superficie de control/lector de tarjeta/almacenamiento USB)	
Alimentación		Adaptador DC 5V 1A AC (ZOOM AD-14) Seis pilas AA (4.5 horas de duración funcionando continuamente con la retroiluminación ajustada a 15 sg y la alimentación fantasma desactivada)	
Dimensiones		376 (L) x 237.1 (P) x 52.2 (A) mm	
Peso		1.3 kg	

# Resolución de problemas

Si piensa que hay un problema en el R24, compruebe primero los siguientes aspectos:

## Problemas durante la reproducción

- ◆ **No hay sonido o el sonido es muy débil**
  - Compruebe las conexiones a su sistema de monitorización y los ajustes de volumen del sistema.
  - Compruebe que los indicadores de estado del mezclador estén encendidos en verde y que los faders estén subidos. Si un indicador de pista no está encendida en verde, pulse su tecla repetidamente hasta que lo esté.
  - Compruebe que no esté encendida la tecla de estado [MASTER] y que esté subido el fader [MASTER].
- ◆ **No cambia el volumen al mover los faders**
  - En los canales en los que esté activada la función de enlace stereo, no tendrá efecto el fader del canal par. Desactive el enlace stereo (→P.20) o utilice el fader del canal impar.
- ◆ **No hay señal de entrada o suena muy débil**
  - Asegúrese de que el control **GAIN** de la correspondiente entrada no esté al mínimo.
  - Compruebe que el piloto de estado esté encendido en verde (reproducción activada) y que esté subido el fader de la pista.
- ◆ **Una operación no funciona y aparece en pantalla el mensaje "Stop Recorder"**
  - Algunas operaciones no pueden realizarse cuando la grabadora está en marcha. Pulse la tecla **STOP** para detenerla y realice después la operación.

## Problemas durante la grabación

- ◆ **No se puede grabar en una pista**
  - Asegúrese de haber seleccionado y activado una pista grabable.
  - Compruebe que la tarjeta SD no esté llena (→ P102).
  - No podrá grabar si el proyecto está protegido. Ajuste "PROTECT" a "OFF" (→ P89), o grave en un proyecto distinto.
- ◆ **El sonido grabado está distorsionado**
  - Compruebe que el ajuste **GAIN** (sensibilidad de entrada) y que el nivel de grabación no sean demasiado elevados.
  - Baje el fader para que el indicador 0 (dB) del medidor de nivel no se encienda.

- Si la ganancia EQ del mezclador de pistas está ajustada demasiado alta, el sonido puede distorsionar incluso aunque baje el fader. Ajuste la ganancia EQ a un valor más bajo.
- Cuando aplique un efecto de inserción a una entrada, compruebe que el ajuste del nivel de salida del efecto (nivel de patch) sea adecuado.

## Problemas con los efectos



- ◆ **No es posible introducir el efecto de inserción**
  - Cuando utilice el algoritmo 8x COMP EQ, la selección de los puntos de inserción está limitada (→ P81).
- ◆ **No funciona el efecto de inserción**
  - Compruebe que aparezca en pantalla el icono de efecto de inserción. Si no es así, pulse la tecla **EFFECT**, después la tecla soft INSERT y ajuste finalmente el elemento ON/OFF a On.
  - Asegúrese de que el efecto de inserción esté colocado en la posición que quiera (→ P81)
- ◆ **No funciona el efecto de envío/retardo**
  - Confirme que aparece en pantalla el icono REV o CHO. Si no es así, pulse la tecla **EFFECT**, después la tecla soft REVERB o CHORUS y ajuste ON/OFF a On.
  - Asegúrese de que esté correctamente ajustado el nivel de envío para cada pista (→ P40, 80).

## Otros problemas

- ◆ **No se puede grabar un proyecto**
  - No podrá grabar un proyecto si está protegido. Ajuste "PROTECT" a "Off" (→ P89).
- ◆ **No es posible crear un nuevo proyecto ni copiarlo**
  - Si aparece en pantalla el mensaje "Project Full" es porque se ha llenado ya la tarjeta. Para liberar memoria, borre proyectos que no necesite.
- ◆ **Ha aparecido un mensaje de error al intentar ejecutar una orden**
  - Revise el listado de mensajes de error (→ P132).

# Actualización del firmware

Actualice el firmware cuando sea necesario.

- 1** Copie el fichero de actualización de firmware en el directorio raíz de una tarjeta SD.
- 2** Introduzca esa tarjeta SD con el fichero de actualización de firmware en el R24 (si es que no la ha introducido ya).
- 3** Mientras mantiene pulsado , encienda la unidad.  
Aparecerá la ventana de actualización.
- 4** Elija "OK" y pulse  para iniciar la actualización.
- 5** Cuando aparezca una pantalla que le indica que la actualización ha terminado, apague el R24 y vuélvalo a encender.

## NOTA

- Descárguese la última versión de software de sistema desde la página web de ZOOM (<http://www.zoom.co.jp>).
- Utilice el elemento de menú TOOL > SYSTEM > VERSION para comprobar la versión del software de sistema activa en su unidad.



# Índice alfabético

<b>A</b>	
Afinador cromático	35
Alimentación	
Ajuste del tipo de pila	103
Instalación de la pila	13
Puesta en marcha/apagado	14
Alimentación fantasma	11, 18, 104
Algoritmos	77
Ajuste de fecha y hora	14
Ajuste de nivel	23
Ajuste de velocidad de bits	99
Ajustes stereo	19-20
Apagado	14
Audio	
Cambio del tempo sin cambiar el tono	61
Supresión de partes innecesarias	63
<b>B</b>	
Bucles	50
<b>C</b>	
Cuantización global	52
Conexión de dispositivos	11, 18, 19
Contraste	100
<b>E</b>	
Efectos	
Efectos de envío-retorno	40, 77-79, 83-86
Efectos de inserción	45, 77-87
Efectos de masterización	45
Módulos de efectos	77-78, 83, 115-125
Parámetros de efectos	77, 84, 115-125
Patches	126-131
Tipos de efectos	77-79, 115-, 126-
Efectos de envío-retorno	
Ajustes de nivel de envío para la pista	40
Patches	77, 83-86, 131
Efectos de inserción	
Inserción antes del fader MASTER	45
Puntos de inserción	81
Uso solo para monitorización	87
Efecto de masterización	45
Enlace stereo	20
EQ	40
Especificaciones técnicas	133
<b>F</b>	
Ficheros	
Asignación de pistas	49
Borrado	95
Cambio de nombre de un fichero	94
Copia	93
Información	92
Selección	91
Fundido de entrada/salida	64
Función de localización	33-34
Función de repetición A-B	32
Punto A	32
Punto B	32
Funciones de sampler	47-64
Funciones rítmicas	65-76
<b>G</b>	
Ganancia	23
Grabación	
Cambio de la toma de reproducción	25
Formatos	90, 99
Pistas adicionales	27
Pista master	46
Preparativos	17-19
Primera pista	23
Sobredobleaje	27
<b>H</b>	
Hi-Z	10-11, 18
<b>I</b>	
Importación	
Ficheros	106-108
Lector de tarjetas	106
Memoria USB	11, 107-109
Patches	86
Proyectos	17, 89-95, 97
Interface audio	110, PDF
Intercambio de ficheros	25
Interruptores	15, 18, 19
<b>M</b>	
Marcas	33
Metrónomo	36
Mezcla	39
Micrófonos internos	11, 19
Modificación de nombres	73, 84, 94
Modificación del BPM	60
<b>P</b>	
Pantalla	
Contraste	100
Información	106
Retroiluminación	100
Panorama	40
Parches	52, 67

**Patches**

Cambio de nombres . . . . .	84
Edición . . . . .	83
Grabación . . . . .	85
Importación . . . . .	86
Inicialización . . . . .	PDF
Listado de patches . . . . .	126-131
Selección . . . . .	80

**Patrones rítmicos**

Asignación a pistas . . . . .	22, 76
Borrado . . . . .	72
Copia . . . . .	71
Creación . . . . .	68
Importación . . . . .	74
Modificación del nombre . . . . .	73

**Pinchado y despinchado . . . . . 29-30**

Pinchado/despinchado automático . . . . .	29
Pinchado/despinchado manual . . . . .	30

**Pistas . . . . . 20, 22-28, 31, 43-44, 49**

Asignación . . . . .	22, 25, 49, 76
Mezclador . . . . .	40, 41
Parámetros . . . . .	40, 41

**Pistas master . . . . . 46****Playlists. . . . . 97-98****Proyectos**

Cambio de nombres . . . . .	94
Copia . . . . .	93
Creación de un nuevo proyecto . . . . .	17, 90
Protección . . . . .	89
Reproducción secuencial . . . . .	97
Resumen . . . . .	89
Selección . . . . .	91
Supresión . . . . .	95

**Puntos de pinchado (In) . . . . . 29****Puntos de despinchado (Out) . . . . . 29****R****Remezcla a dos pistas . . . . . 43-46****Reproducción secuencial de proyectos. . . . . 97****S****Secuencia . . . . . 53-59**

Creación . . . . .	53
Edición . . . . .	56
Reproducción . . . . .	59

**Sensibilidad de entrada . . . . . 23****Sobredoblaje . . . . . 27****Superficie de control . . . . . 110, PDF****Supresión de datos**

Ficheros . . . . .	95
Marcas . . . . .	34
Proyectos . . . . .	95
Tarjetas SD . . . . .	102

**T****Tarjetas SD**

Cambio con la unidad encendida. . . . .	101
Comprobación de la capacidad. . . . .	102
Formateo . . . . .	102
Funciones de lector de tarjetas. . . . .	106
Instalación . . . . .	12

**Tipos de afinador y usos . . . . . 35****U****USB . . . . . 105-111**

Conexión con un ordenador . . . . .	105
Memoria USB . . . . .	107
Uso del software DAW . . . . .	PDF

**V****Velocidad de bits de cuantización . . . . . 99****Versión de sistema . . . . . 103****Volcado . . . . . 43-44**

Para los países de la UE



Declaración de Conformidad

**zoom**

4-4-3 Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

Página web: <http://www.zoom.co.jp>