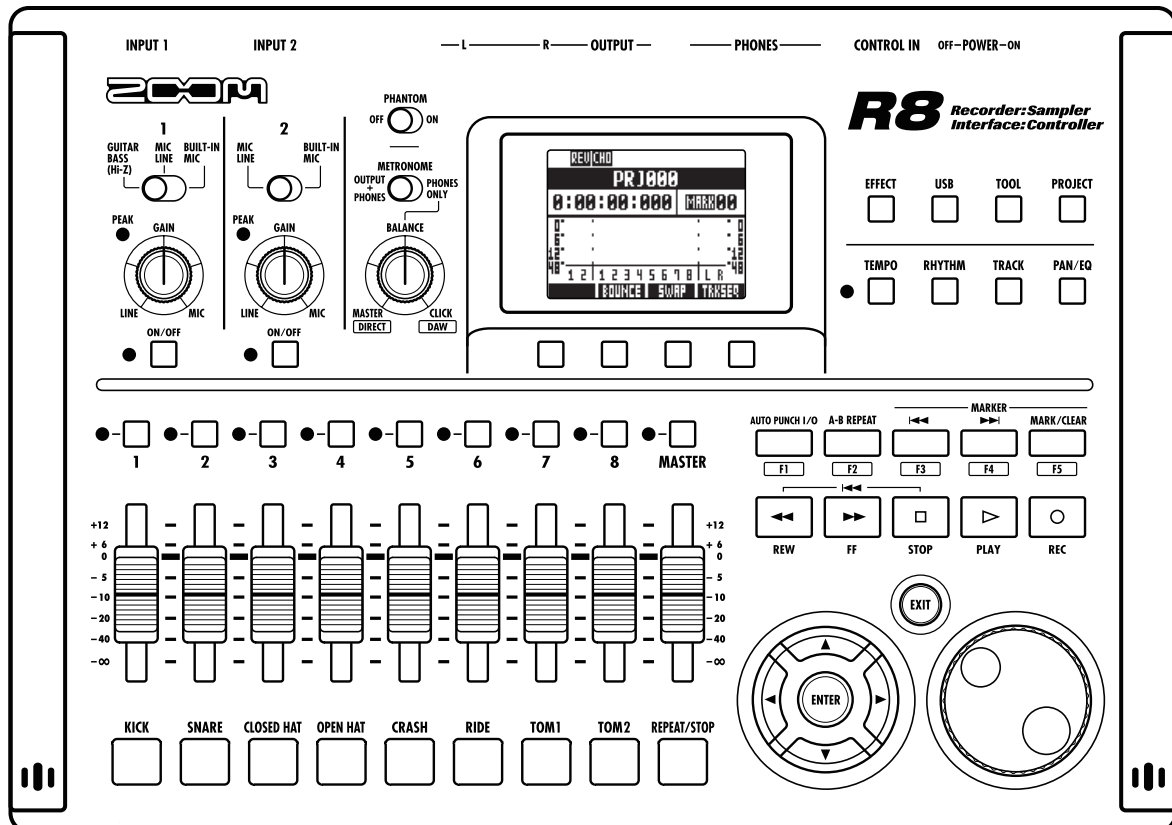


# R8 Recorder: Sampler Interface: Controller



## MANUALE OPERATIVO



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

# ZOOM



© ZOOM Corporation

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



# Indicazioni d'uso e sicurezza

## INDICAZIONI DI SICUREZZA

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



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

Altri simboli




	Azioni necessarie (obbligatorie)
	Azioni proibite

## Pericolo


### Operatività con adattatore AC

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

### Operatività a batterie



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

### Modifiche






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

## Precauzioni



### Gestione

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




### Ambiente operativo

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



### Gestione adattatore AC

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


### Gestione batterie

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

### Collegare cavi tramite jack input e output

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

### Volume

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

## Precauzioni d'uso

### Interferenza con altre apparecchiature elettriche

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

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

### Pulizia



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

### Malfunzionamenti

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

### Copyright

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

- I simboli SD  e  SDHC sono marchi registrati.
- Windows® e Windows Vista® sono marchi registrati di Microsoft®.
- Macintosh® e Mac OS® sono marchi registrati di Apple Inc.
- Steinberg e Cubase sono marchi registrati di Steinberg Media Technologies GmbH Inc.
- Tutti gli altri marchi o nomi di prodotto, e i nomi delle società citate in questo documento si intendono di proprietà dei rispettivi detentori.
- Tutti i marchi e i marchi registrati citati in questo manuale si intendono a mero scopo identificativo e non intendono violare la proprietà del copyright dei rispettivi detentori dello stesso.

# Introduzione

Leggete attentamente questo manuale per comprendere il potenziale di **R8** per usarlo bene per anni.  
Dopo averlo letto, conservate il manuale assieme alla garanzia in luogo sicuro.  
Notate che alcuni dettagli potrebbero essere cambiati senza obbligo di preavviso, per migliorare il prodotto.

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

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

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

## ■ Interfaccia audio USB 2.0 Hi-Speed

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

(Vd. il Manuale Interfaccia Audio per dettagli)

## ■ Superficie di controllo per software DAW

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

(Vd. il Manuale Interfaccia Audio per dettagli)

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

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

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

## ■ Campionatore con 8 pad e 8 voci

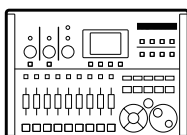
Usate il campionatore per assegnare suoni a ogni traccia (pad) e per creare loop. Suonate coi pad in tempo reale e combinate loop per creare performance per un brano intero. Combinando semplicemente i drum loop, potete creare parti d'accompagnamento di qualità professionale e tracce di base. Il registratore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

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

### Verificate il materiale accluso

L'imballo contiene i seguenti elementi. Verificate

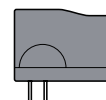
unità **R8**



cavo USB



Adattatore AC  
(ZOOM AD-17)



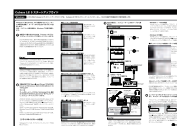
Foglio illustrativo per il  
download di Cubase LE



Manuale op-  
erativo (questo  
documento)



Guida all'avvio  
di Cubase LE



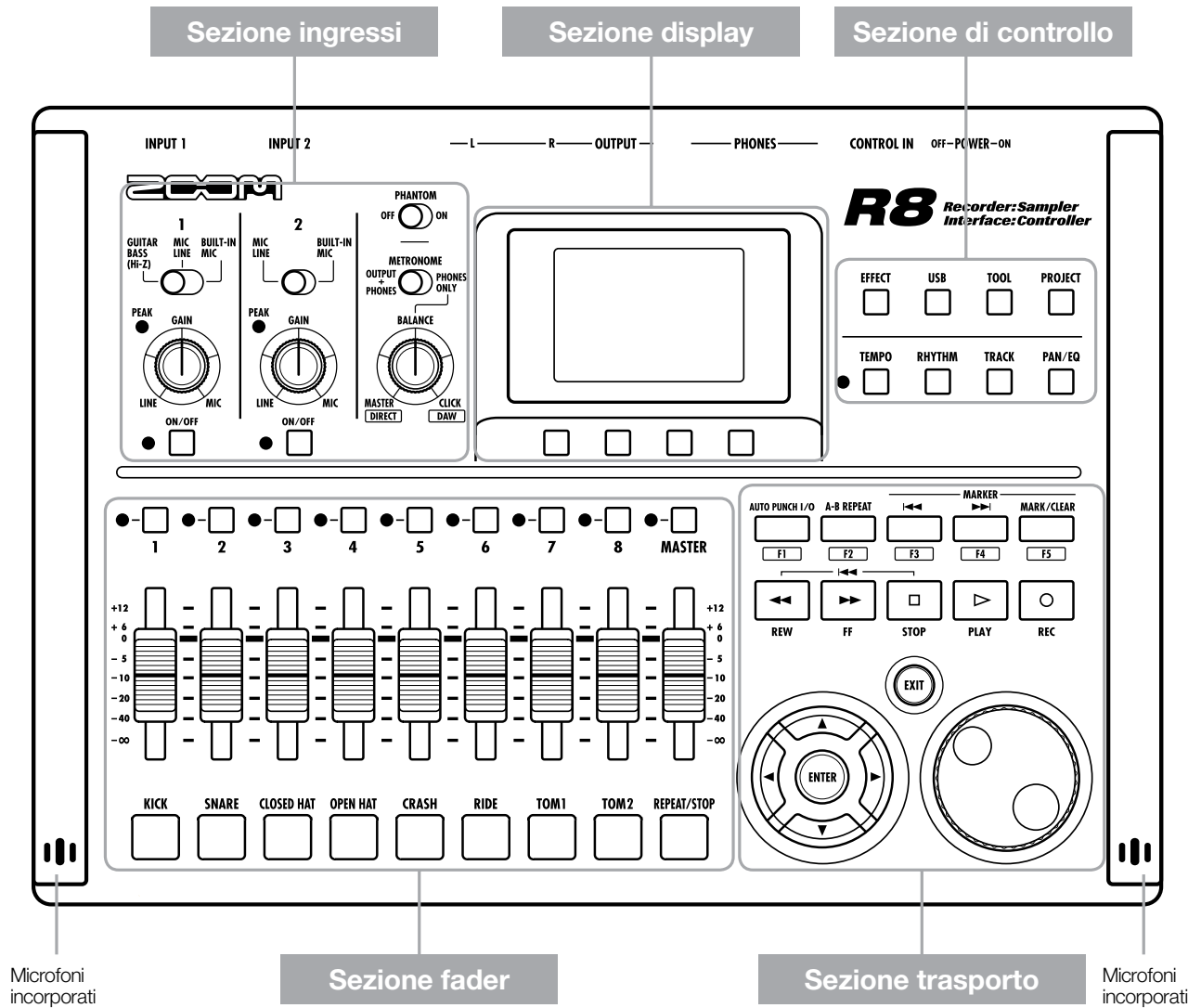
Potete scaricare il Manuale Interfaccia Audio dal sito web della ZOOM ([www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)).

# Indice

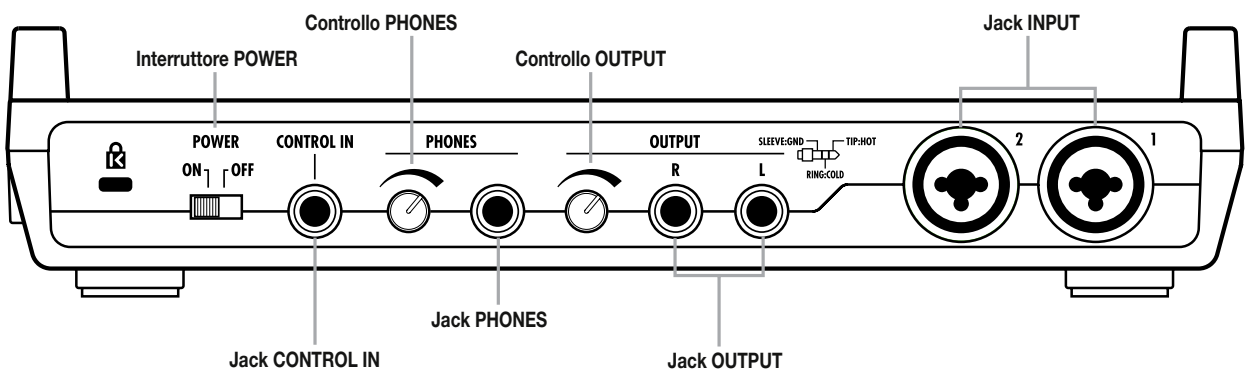
Indicazioni d'uso e sicurezza . . . . .	2	Mixaggio . . . . .	40
Introduzione . . . . .	3	Veduta d'insieme del mixaggio . . . . .	40
Verificate il materiale accluso . . . . .	3	Impostare il livello della traccia, EQ e pan . . . . .	42
Indice . . . . .	4	Applicare effetti send-return . . . . .	44
Struttura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

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

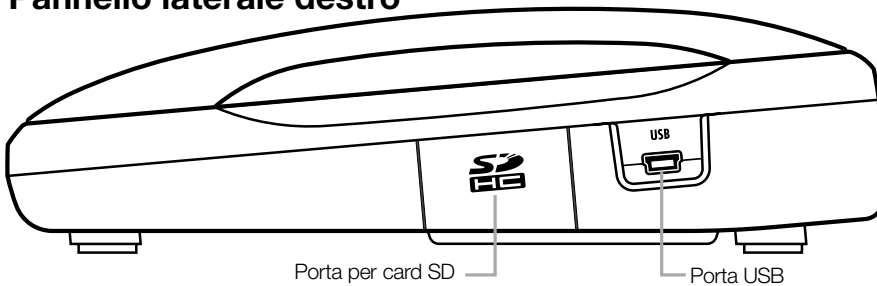
# Struttura del pannello e funzioni



## Pannello posteriore



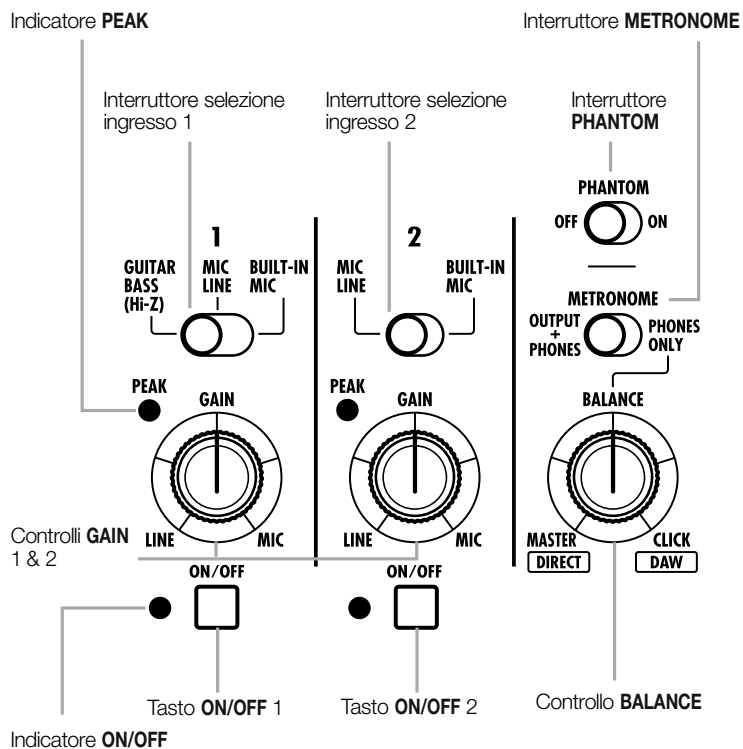
## Pannello laterale destro



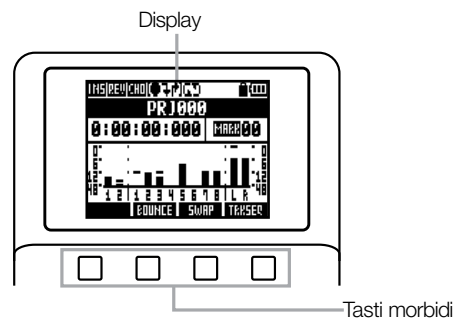
## Pannello inferiore (non appare)

Comparto batterie

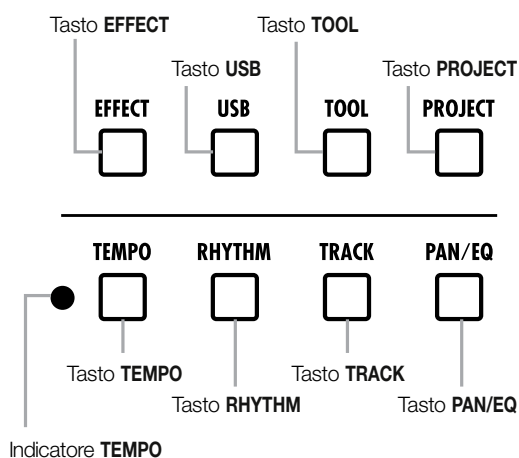
### Sezione ingressi



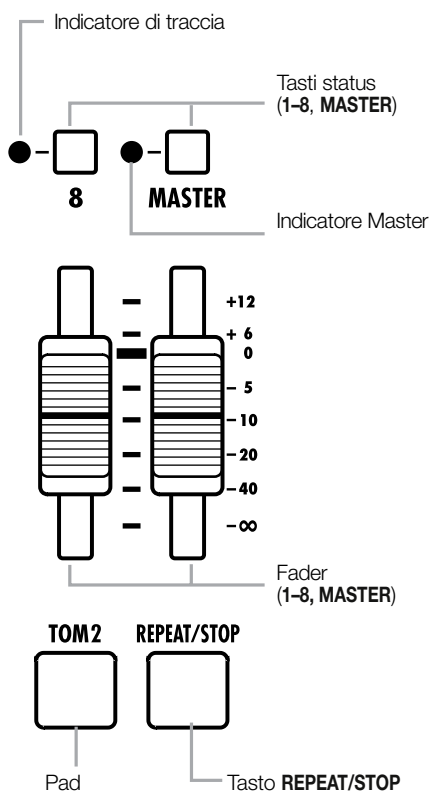
### Sezione display



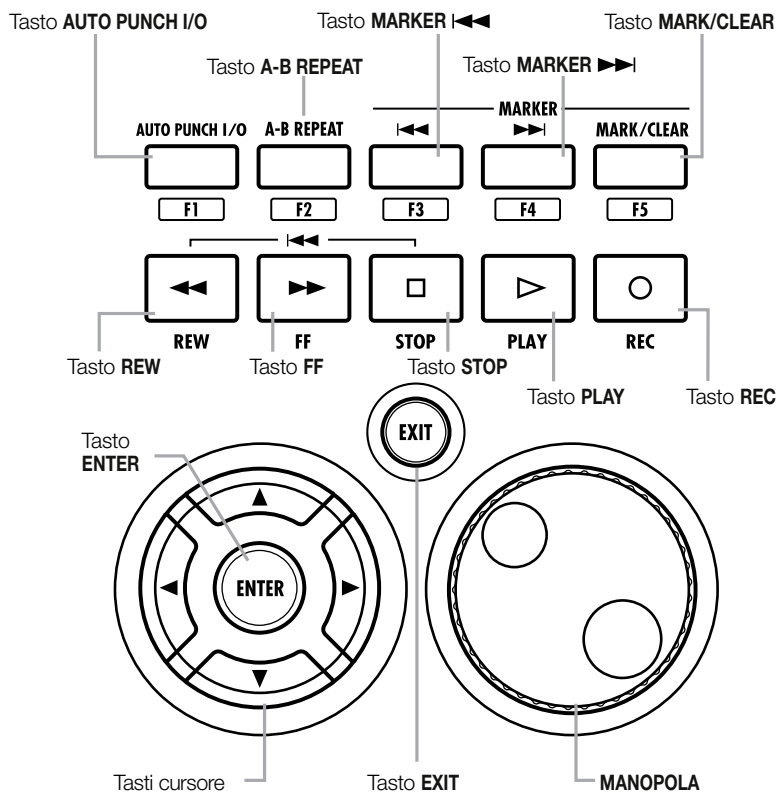
### Sezione di controllo



### Sezione fader













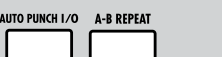
### Sezione trasporto



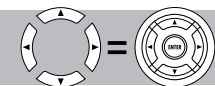
# Veduta d'insieme di interruttori e tasti

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

## Sezione trasporto


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

## Aspetto del cursore











Sul manuale Sull'unità

### Indicazioni sul manuale



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

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







## Sezione controllo

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

## Sezione fader

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

## Sezione ingresso

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

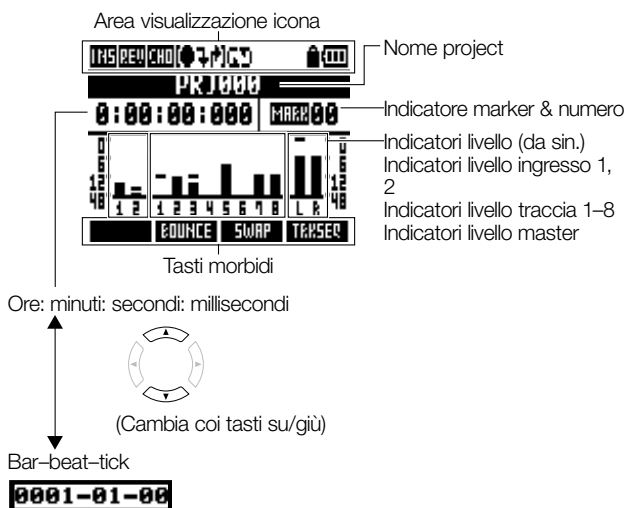


# Informazioni sul display

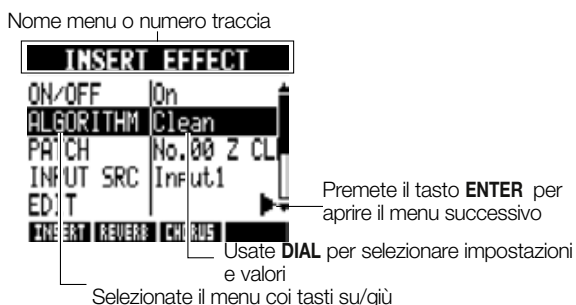
Il display mostra, ad esempio, i dati dei project, lo status operativo e di connessione come un registratore o un'interfaccia audio per computer, le funzioni disponibili e i menu vari.

## Display e indicazioni

Schermata iniziale: mostra il project attuale



Schermata menu: mostra un menu operativo



## Display: icone e impostazioni

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

## Tasti morbidi



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

## 1. Prepararsi a registrare

Eseguite quanto segue prima di registrare.

### Prepararsi a registrare

P.17

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

## 2. Registrare

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

### Registrare la prima traccia

P.21

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

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

### Usare il campionatore

P.60

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

### Usare le funzioni rhythm

P.48

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

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

### Riprodurre

P.27

Potete riprodurre strumenti, voci e altri suoni registrati.

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

### Overdubbing

P.28

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

### Bounce di traccia

P.34

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

### Usare le funzioni del sequencer

P.72

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

## 3. Mixaggio e mix down

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

### Su **RS**

#### Mixaggio

P.40

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

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

#### Mix down in stereo

P.46

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

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

#### Su un computer

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

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

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

Potete scaricare il Manuale Interfaccia Audio dal sito web della ZOOM ([www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)).

# Connessioni

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

## Uscite

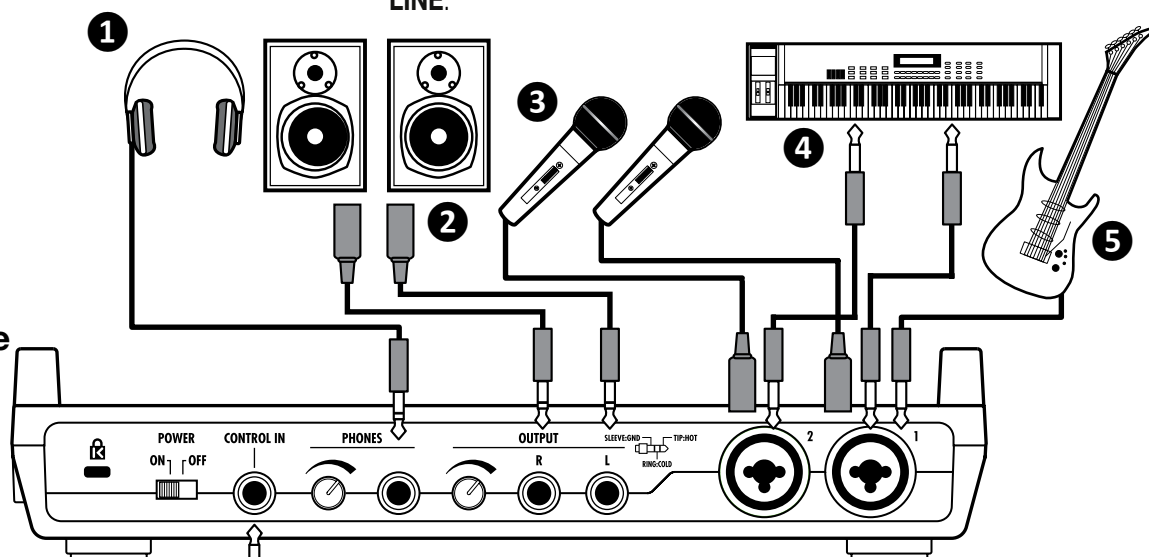
- 1 Cuffie
- 2 Sistemi stereo, diffusori con ampli incorporati, ecc.

## Ingressi

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

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

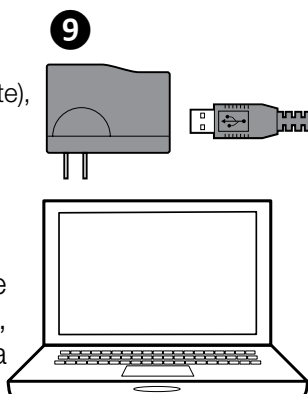
### Pannello posteriore



### 7 INTERRUOTTORE A PEDALE

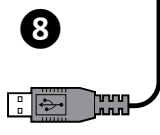
Collegate un interruttore a pedale ZOOM FS01 (disponibile separatamente), e usatelo per avviare/fermare la riproduzione o per il punch-in/out.

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



### Pannello di destra

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



# Installazione della card SD

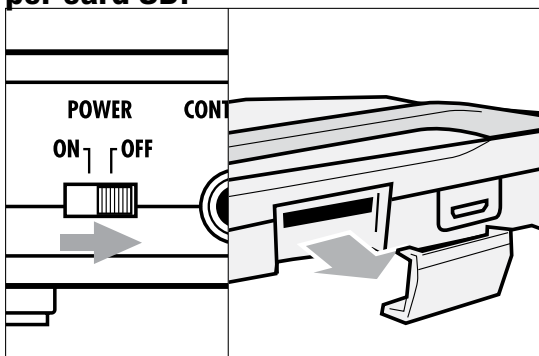
**RB** salva i dati di registrazione e le impostazioni su card SD.

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

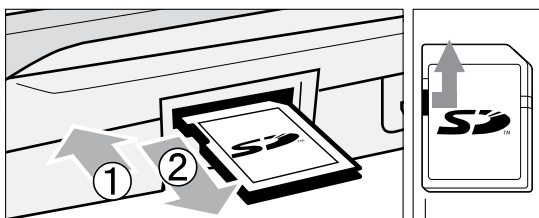
E' necessaria una card SD per registrare.

## Commutate su OFF e inserite (uso abituale)

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



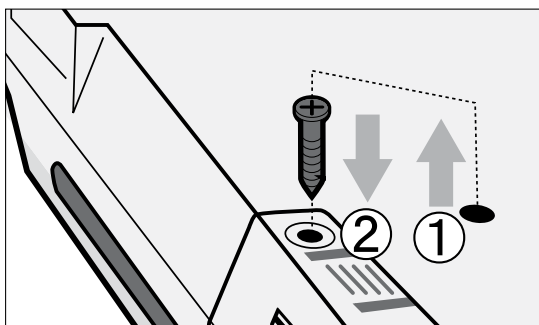
**2** **Inserite una card SD con protezione sbloccata nello slot. Per toglierla: spingete prima la card, poi estraete.**



Sbloccate la protezione

## Impedire il furto della card SD

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



## NOTE

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

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

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

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

## Se appare un messaggio

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

“Card Protected”: la card SD è protetta. Per sbloccarla, spostate l'interruttore togliendolo dalla posizione di protezione.

## SUGGERIMENTI

L'unità può usare card SD da 16 MB–2 GB e card SDHC da 4–32 GB.

Potete trovare informazioni aggiornate sulla compatibilità della card sul sito ZOOM.

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

Ref:

Cambiare card SD a unità accesa

P.110

Formattare le card SD

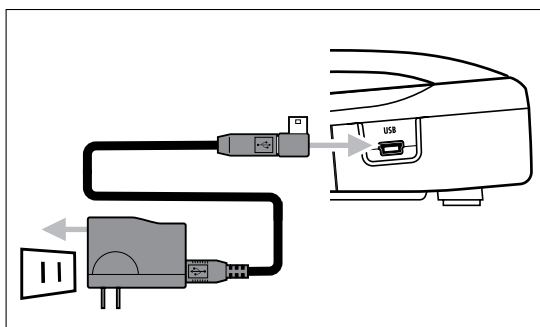
P.111

# Accendere l'unità

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

## Usare alimentazione ordinaria (adattatore AC accluso)

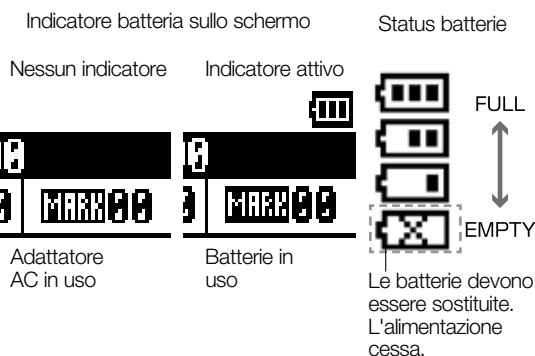
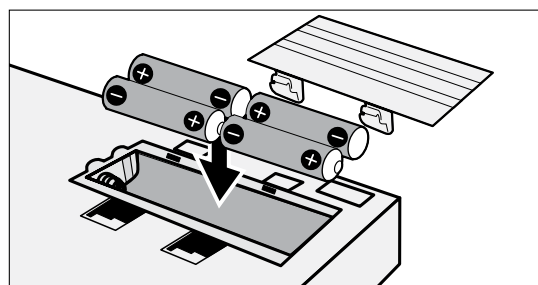
- 1 **Commutate power su OFF, e collegate il cavo USB alla porta USB posta sulla destra dell'unità.**
- 2 **Collegate l'altro capo del cavo USB all'adattatore AC e collegate l'adattatore a una presa di corrente.**



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

## Usare le batterie

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



## NOTE

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



Ref: Impostare il tipo di batteria

P.112

## SUGGERIMENTI

### Alimentazione tramite USB

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

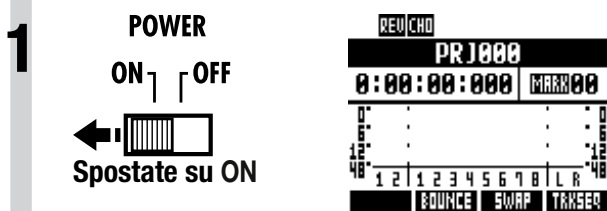
# Accendere & spegnere l'unità/Impostare data & ora

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

## Accendere e spegnere l'unità

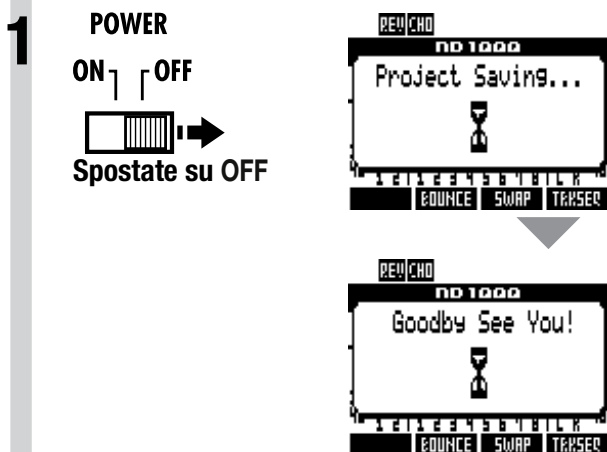
- 1) Assicuratevi che tutte le apparecchiature siano su OFF.
- 2) Verificate i collegamenti di alimentazione, strumenti e sistema monitor (o cuffie).

### Commutate su ON per avviare l'unità



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

### Commutate su OFF per spegnere l'unità



## NOTE

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

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

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

 Cambia menu   
 Premete
- 3 **Selezionate DATE/TIME.**  

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

 Cambia unità   
 Cambia valore
- 5 **Selezionate OK.**  

 Sposta cursore   
 Premete

## Se appare questo messaggio

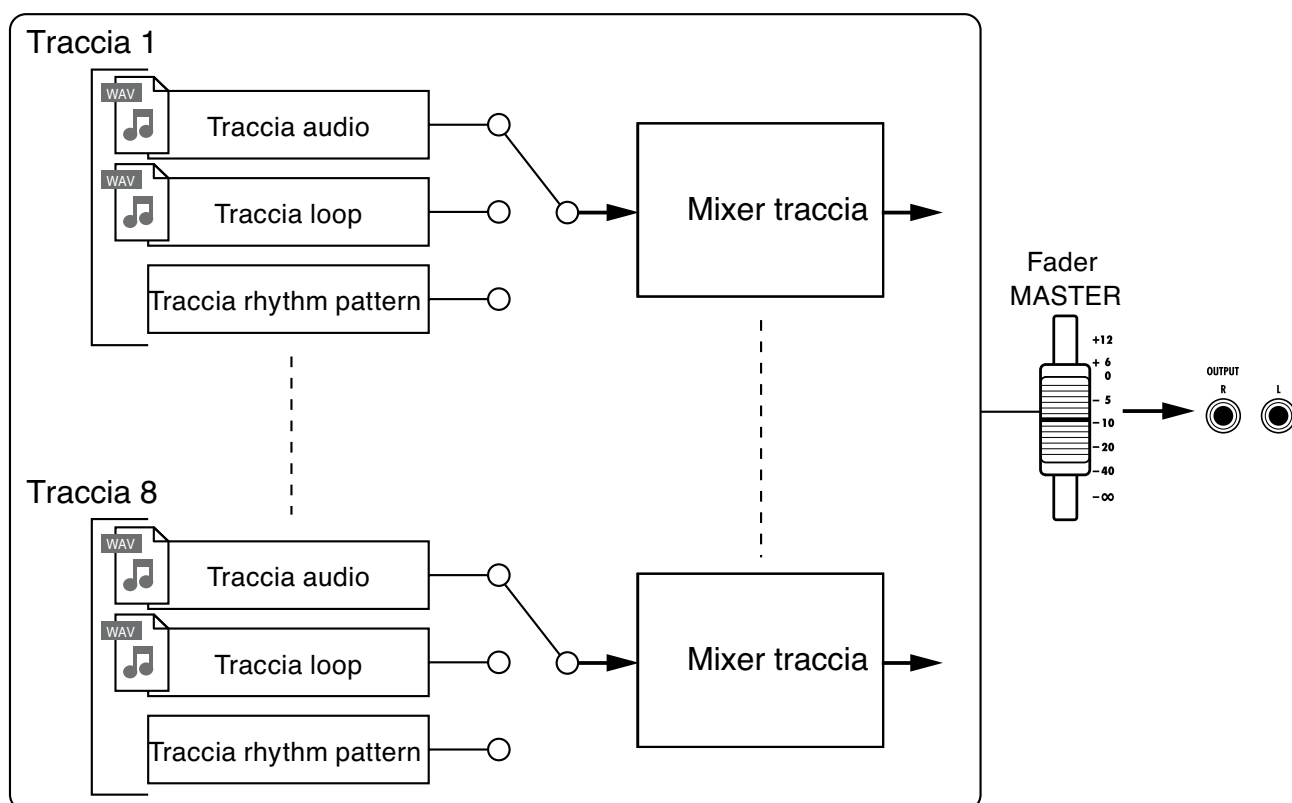
Reset DATE/TIME

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

# Veduta d'insieme del registratore

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

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



## Tipi di file di registrazione

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

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

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

## Tipi di file di riproduzione

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

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

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

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

Ref: Cambiare formato di registrazione

P.97



# Prepararsi a registrare

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

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

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

## Creare un nuovo project

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

**1** PROJECT  
 Premete

**2** Selezionate NEW.

**3** Selezionate NAME.

**4** Cambiate nome secondo necessità.

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

**6** Impostate il livello di campionamento.

**7** Selezionate EXECUTE.

## NOTE

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

### Impostazioni eseguite con Continue

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

### Reset

Le impostazioni di default sono usate per ogni voce.

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

### RATE: impostazioni livello di campionamento

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

Su 48 kHz, non si possono usare gli effetti.

## Impostare l'indicazione di tempo

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

1

TRACK



Premete

2

Selezionate TRK SEQ.

Cambia menu



Premete

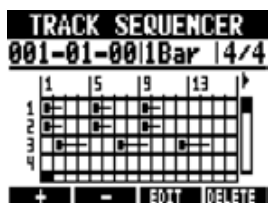
3

Avviate lo step input.



REC

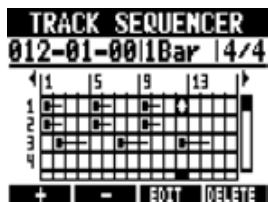
Premete



4

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

Sposta cursore



REW

Tornate indietro di 1 step



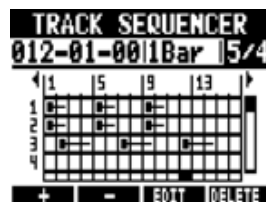
FF

Andate avanti di 1 step

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

5

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



Acceso

Si sposta tra aree



Cambia impostazione

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

6

Completate l'impostazione.



Premete

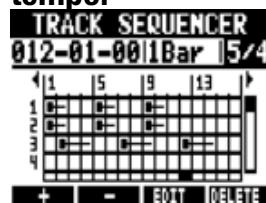
STOP

## Cancellate un'indicazione di tempo inserita

1

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

Sposta cursore



REW

Tornate indietro di 1 step



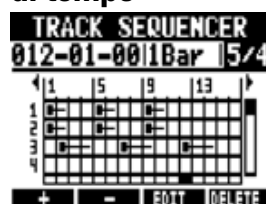
FF

Andate avanti di 1 step

2

Spostatevi sull'area dell'indicazione di tempo

Passa tra le aree




Acceso



3

Premete sotto **DELETE**.

## Impostare il tempo

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



Gamma impostazione tempo	
40.0-250.0	Default: 120.0

## NOTE

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

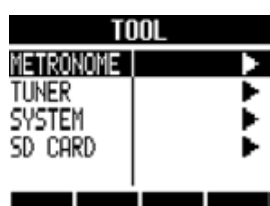
## Usare il metronomo

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

1  
2  
3

**TOOL**  
Premete

Selezionate **METRONOME**.

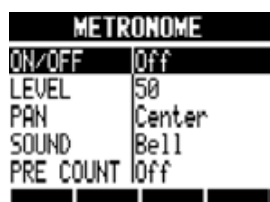


Cambia menu



**(ENTER)** Premete

Selezionate ogni voce del menu e regolate le impostazioni.



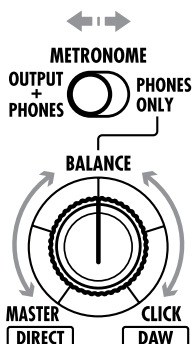
Cambia menu



Cambia impostazione

## SUGGERIMENTI

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



### OUTPUT + PHONES

Il suono del metronomo esce dai jack **OUTPUT** e **PHONES**.

### PHONES ONLY

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

**MASTER** **CLICK** (metronomo)

Le impostazioni del metronomo sono salvate per ogni project. Potete usare il metronomo anche riproducendo la traccia master.

## Menu impostazioni e valori d'impostazione

### ON/OFF: Impostato quando operativo

Impostazioni	
Play Only	Solo in riproduzione
Rec Only	Solo in registrazione
Play & Rec	Sia in riproduzione che in registrazione
Off (default)	Nessun suono del metronomo

### LEVEL: imposta il volume

Gamma impostazioni	
0-100	Default: 50

### PAN: imposta la posizione stereo

Gamma impostazioni	
L100 - R100	Default: Centro

### SOUND: Imposta il suono

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

### PRE COUNT: imposta la lunghezza del count-in

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

## NOTE

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

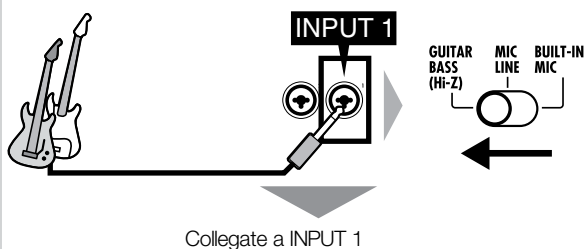
# Registrare la prima traccia

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

## Collegare gli strumenti

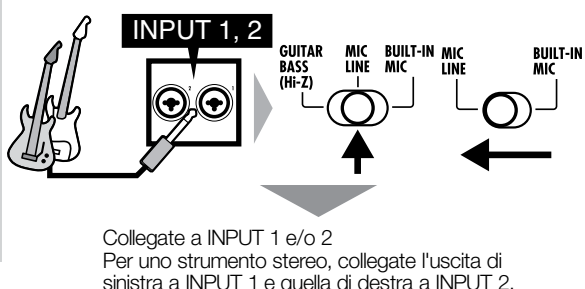
### Collegare chitarre

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



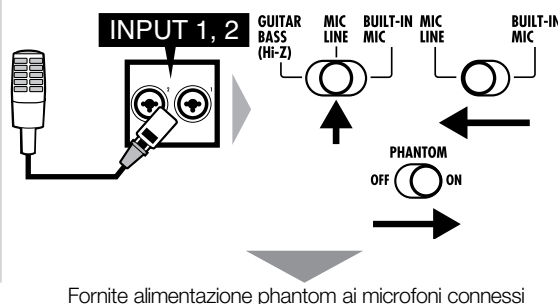
### Collegare strumenti a bassa impedenza

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



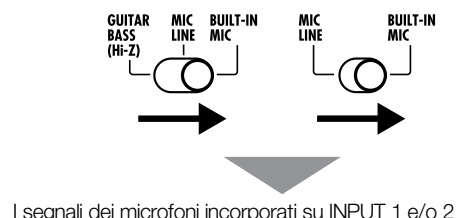
### Usare l'alimentazione phantom

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



### Usare i microfoni incorporati

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



## NOTE

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

La tabella illustra i tempi in ore e minuti.

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

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

## Regolare il gain in ingresso

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

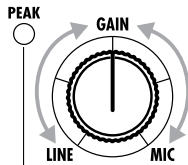


Se rosso, l'ingresso è possibile

- 2 Regolate il GAIN in ingresso.



**Fate rumore!**



**Regolate il gain in ingresso**

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

## NOTE

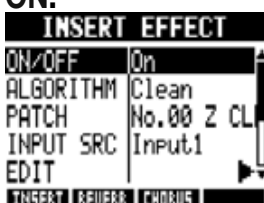
- L'indicatore **PEAK** diventa rosso quando il segnale supera il livello massimo individuabile di 0 dB, andando in clip.
- In caso di clip, il suono registrato risulterà distorto, per cui dovrete abbassare il livello di registrazione.

## Usare gli effetti insert

**1** **EFFECT**  
 Premete

**2** Premete  sotto **INSERT**

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

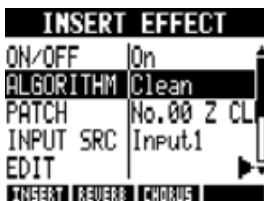


Cambia menu



Cambia impostazione

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



Cambia menu



Algoritmo o patch

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

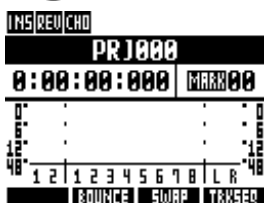


Cambia menu



Impostate la fonte in ingresso

**6** Premete per tornare alla schermata principale.



**7** Regolate il livello di registrazione.



0 dB

**ON/OFF**



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

## NOTE

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

**Regolare il livello di registrazione**

**1** PAN/EQ  
 Premete

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

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

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

**3** Selezionate REC LEVEL e regolate il livello di registrazione.

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

Cambia menu



Cambia impostazione

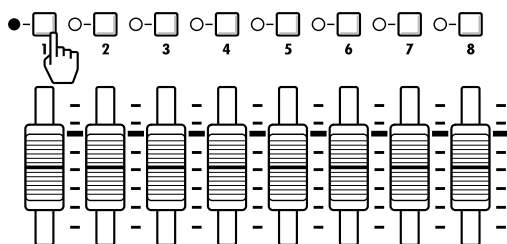
ON/OFF

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



**Selezionare le tracce per la registrazione**

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



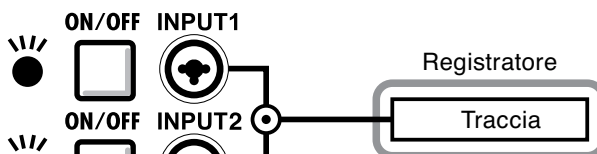
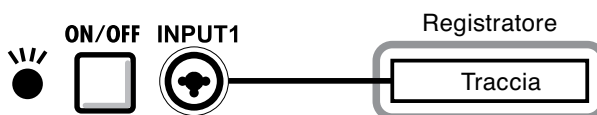
**2** Impostate sia i fader MASTER che quelli della traccia in registrazione su 0 dB una volta, poi alzate per regolare il volume del monitoraggio dello strumento che state registrando.



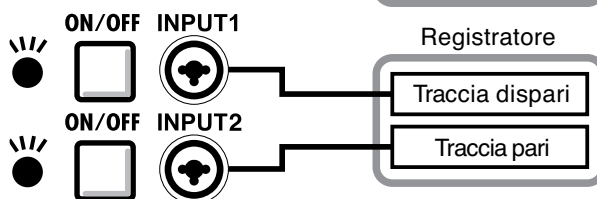
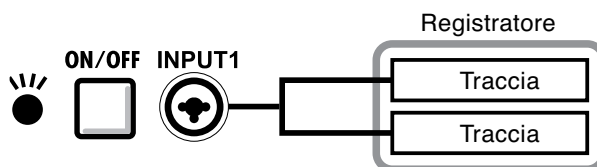
**NOTE**

● La relazione tra ingressi e tracce è la seguente.

- Se è selezionata una traccia



- Se sono selezionate due tracce/tracce stereo

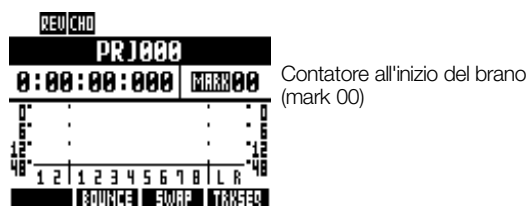


## Registrazione

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

Tenete premuti  e  per tornare all'inizio.

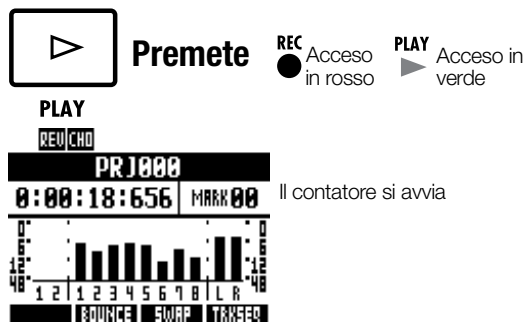
Schermata principale



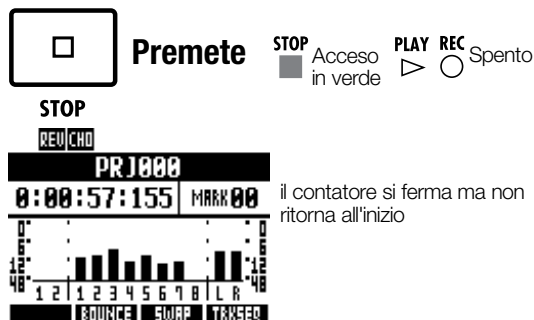
**2** Armate la traccia per la registrazione

 Premete  Acceso in rosso

**3** Avviate la registrazione.



**4** Fermate la registrazione.



## Ri-registrare

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

## SUGGERIMENTI

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

### Rifare la registrazione precedente (funzioni UNDO e REDO)

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


Premete  sotto **UNDO** per UNDO.

Premete  sotto **REDO** per REDO.




## NOTE

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



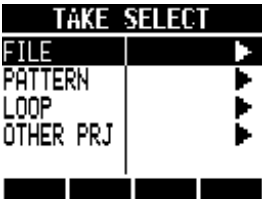
## Registrazione su un nuovo file

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




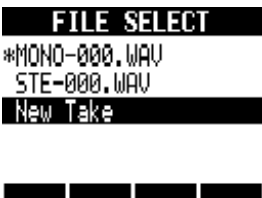
Seleziona la traccia

  

- 3 **Selezionate TAKE.**  





Cambia menu

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


Cambia menu

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


Seleziona il file

  
  
 **Pre-mete**

## SUGGERIMENTI


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

## Riprodurre le registrazioni

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


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

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

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

## NOTE

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

## SUGGERIMENTI

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

# Overdubbing

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

## Eeguire una traccia già registrata

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



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

Verde: pronto per la riproduzione

## Overdubbing

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

## Riprodurre tutte le tracce

1

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



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

Verde: pronto per la riproduzione

2

Tenete premuto  e premete  per tornare all'inizio.

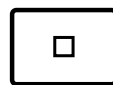
3



Premete per avviare la riproduzione.

PLAY  
PLAY Verde

4



Premete per fermare la riproduzione.

STOP  
STOP Verde

## SUGGERIMENTI

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

## NOTE


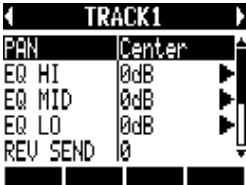

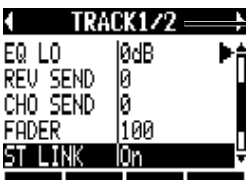
- Spostando file sulle tracce, verificate che le tracce su cui registrare siano su "New Take" in modo che nessun file sia assegnato loro.
- Se un file è assegnato a una traccia, quella registrazione sarà sovrascritta dalla nuova registrazione.
- Quando REC MODE è su Overwrite, il file audio registrato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

# Registrazione in stereo (stereo link)

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

## Stereo link

PAN/EQ > ST LINK

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

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

Cambia menu
- 4 **Selezionate On.**  

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

## SUGGERIMENTI

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

## NOTE

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

## Registrazione stereo

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

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


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

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

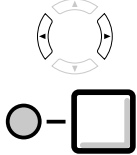
# Cambiare la riproduzione di registrazione


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

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




Seleziona traccia

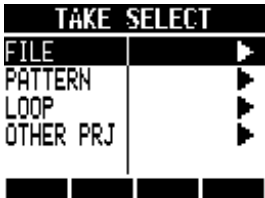

- 3** Selezionate TAKE.




Cambia menu



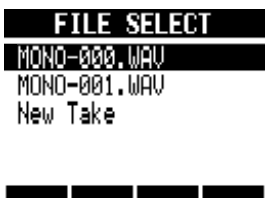
**Pre-mete**
- 4** Per un file audio, selezionate FILE.



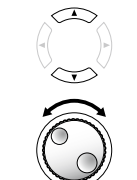
Cambia menu



**Pre-mete**
- 5** Selezionate il file audio.



Seleziona file o pattern





**Pre-mete**

## NOTE

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

## SUGGERIMENTI

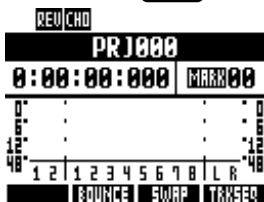
- Potete anche eseguire il file audio selezionato.
 

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

# Commutare due tracce (swap)

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

**1** Premete  sotto **SWAP**.



**2** Selezionate la prima traccia da scambiare

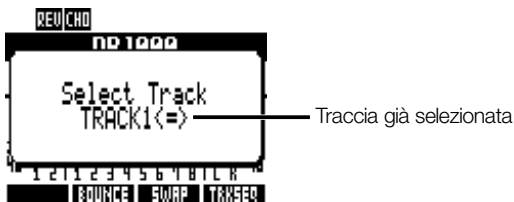


Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce selezionabili. Premete il tasto di status della traccia da scambiare.



Selezionabile: lampeggia in arancio  
Selezionata: accesa in arancio

**3** Selezionate la seconda traccia da scambiare.

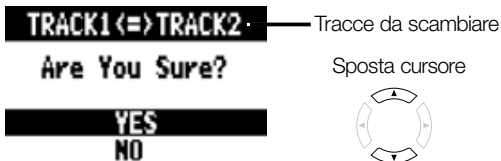


Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce selezionabili. Premete il tasto di status relativo alla traccia da scambiare.



Selezionabile: lampeggia in arancio  
Selezionata: accesa in arancio

**4** Scambiate le tracce.



 **Premete**

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

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

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

## Punch in/out manuale

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

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

- 


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


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

Rosso: pronto a registrare
- 


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


## Ri-registrare il punch-in/out

- 


Posizionatevi prima del punto di punch-in.
- 


Premete PLAY per avviare la riproduzione.

PLAY Acceso
- 


Suonate (non registrate)
- 

Premete REC per eseguire il punch-in e iniziare a registrare.

PLAY REC Acceso
- 

Suonate (registrate)
- 

Premete REC per eseguire il punch-out, fermare la registrazione e avviare la riproduzione.

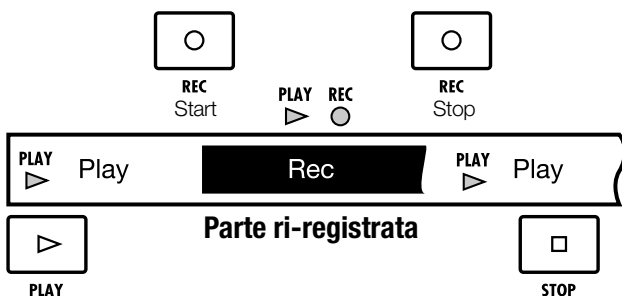
PLAY Acceso REC Spento
- 

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

PLAY REC Spento

## NOTE

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



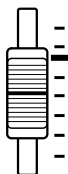


### Punch-in/out automatico

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

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

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

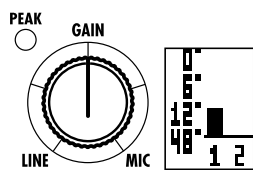


**2** Premete 1-2 volte il tasto di status finché si accende in rosso.



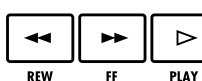
Rosso: pronto a registrare

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

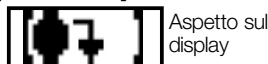


#### Impostare i punti di punch-in/out

**4** Individuate il punto iniziale (punch-in).

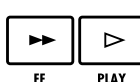


**5** Premete per impostare il punto di punch-in.



Aspetto sul display

**6** Individuate il punto finale (punch-out).



**7** Premete per impostare il punto di punch-out.



Aspetto sul display

### NOTE

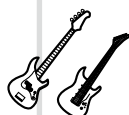
- Una volta impostati i punti di punch-in/out automatico, non è possibile cambiarli. Prima dovete cancellarli, se volete impostarne di nuovi.
- Se REC MODE è su Always New, sarà registrato un nuovo file.

### Prove

**1** Posizionatevi prima del punto di punch-in.

**2** Premete per avviare la riproduzione

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



**Suonate (non registrate)**

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

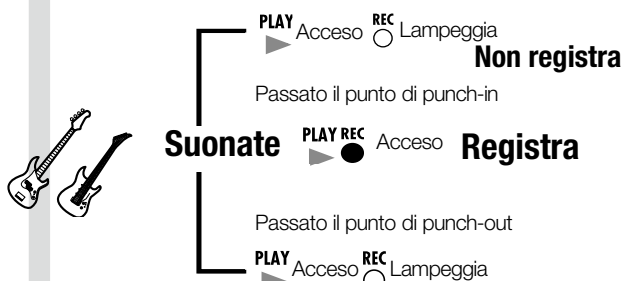
**3** Premete per fermare la riproduzione.

Spento

#### Ri-registrare con punch-in e punch-out

**8** Posizionatevi prima del punto di punch-out.

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



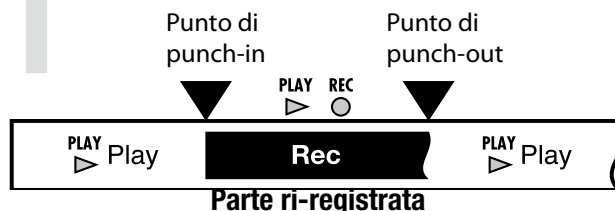
**10** Premete per fermare la riproduzione (e la registrazione, se non ancora fermata).

Spento

#### Annullare il punch-in/out

**11** Premete

Gli indicatori scompaiono dal display




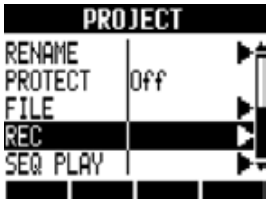



# Combinare tracce multiple in 1-2 tracce (bounce)

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



## Impostazioni della traccia destinazione del bounce

PROJECT > REC > BOUNCE TR

### Partendo dalla schermata principale

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






## Per includere la traccia destinazione del bounce

- 4 **Selezionate Play.**  
 Cambia impostazione  


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

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

## Bounce (preparativi)

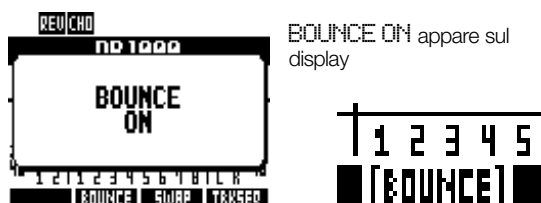
- 1 **Selezionate le tracce sorgente del bounce (impostate ogni traccia per la riproduzione).**  
  Premete 1-2 volte finché l'indicatore si accende in verde  
 Verde: pronto per la riproduzione
- 2 **Selezionate la traccia (le tracce) destinazione del bounce.**  
  Premete 1-2 volte finché l'indicatore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

## SUGGERIMENTI

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

### Bounce (esecuzione)

**3** Premete  sotto **BOUNCE**.




BOUNCE ON appare sul display

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

**4** Tenete premuto  e  per tornare all'inizio.

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

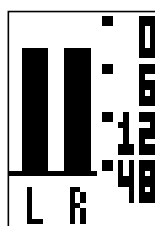
REC Acceso in rosso ●  
PLAY Acceso in verde ►

**6**  Premete per fermare la riproduzione.

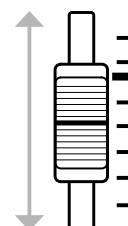
### Regolare il bilanciamento del mix (audizione)

**1**  Premete per avviare la riproduzione.

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



Assicuratevi che gli indicatori di livello MASTER non raggiungano 0 dB



**3**  Premete per fermare la riproduzione.

### Riprodurre la traccia dopo il bounce

**1** Abilitate la riproduzione delle tracce destinazione del bounce.

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

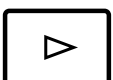
Verde: pronto per la riproduzione

**2** Disabilitate la riproduzione delle tracce sorgente del bounce

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

Spento: in mute

**3** Tenete premuto  e  per tornare all'inizio.

**4**  Premete per avviare la riproduzione.

### NOTE

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

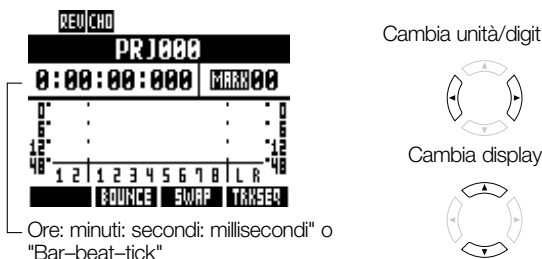
# Spostarsi su un punto del brano (locate)

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

## Usare il contatore per posizionarsi

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

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



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

### 2 Cambiate i valori.

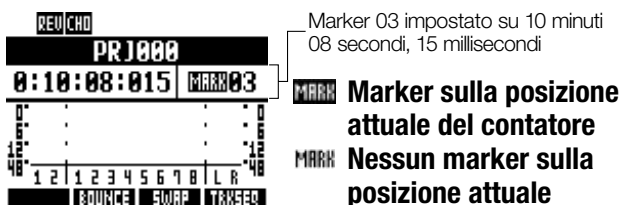


## NOTE

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

## SUGGERIMENTI

- Dopo il punto 2, potete avviare la riproduzione dalla posizione impostata sul contatore.
- Display icona marker
- Il marker zero **MARK 00** è sempre su 0 (inizio del project) e non può essere cambiato.

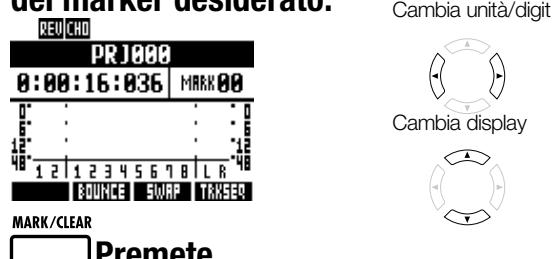


- Se aggiungete un marker prima dell'esistente, tutti i marker successivi saranno rinumerati in ordine.
- Un project può avere un massimo di 100 marker, incluso il marker zero.

## Aggiungere marker

Aggiungete un marker usando il contatore

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

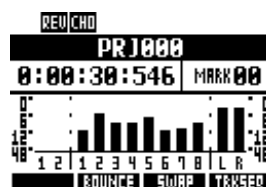


### 2 Premete

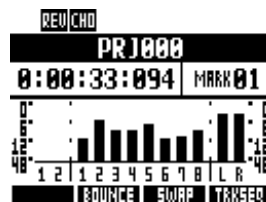


Aggiungere un marker durante la registrazione/riproduzione

### 1 Avviate la registrazione o la riproduzione



### 2 Premete



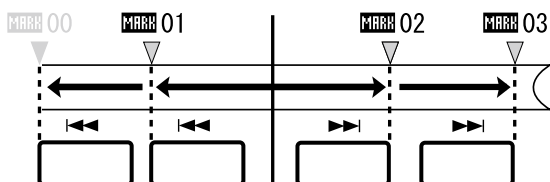
### Posizionarsi sul punto di un marker

Usate i tasti per spostarvi tra i marker

**1** Premete e per impostare il marker desiderato.

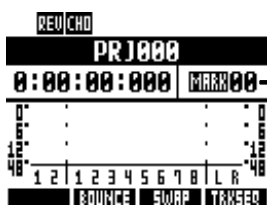


Project



Usate la MANOPOLA per muovervi tra i marker in ordine

**1** Selezionate MARK.

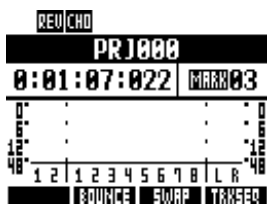


Cambia unità/digit

Lampeggia



**2** Selezionate il numero di marker.

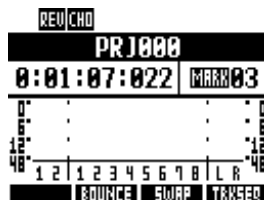


Cambia numero



### Cancellare i marker

**1** Premete e per impostare il marker desiderato.



Icona marker illuminata

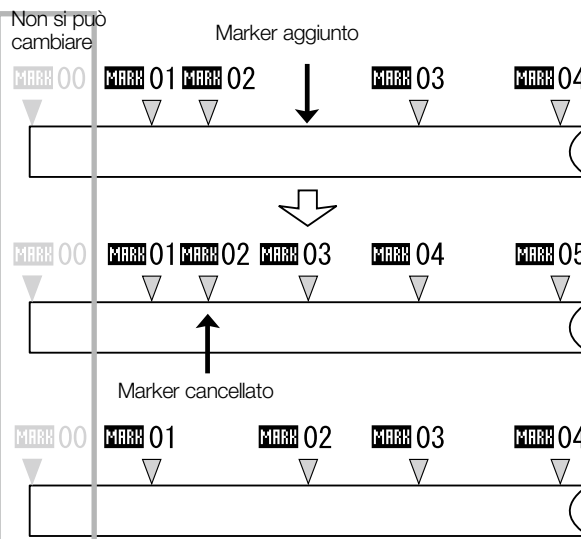
**2** MARK/CLEAR Premete



Il marker evidenziato è cancellato e appare il marker precedente.

### NOTE



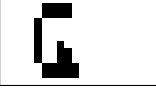

- Un marker cancellato non può essere recuperato.
- Il marker iniziale **MARK00** non può essere cancellato.
- Premete il tasto **MARK/CLEAR** quando l'icona del marker è illuminata per cancellare quel marker. Premete **MARK/CLEAR** quando l'icona non è illuminata per impostare un nuovo marker in quel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





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

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


### Impostare i punti A-B

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

### Usare A-B repeat per la riproduzione in loop

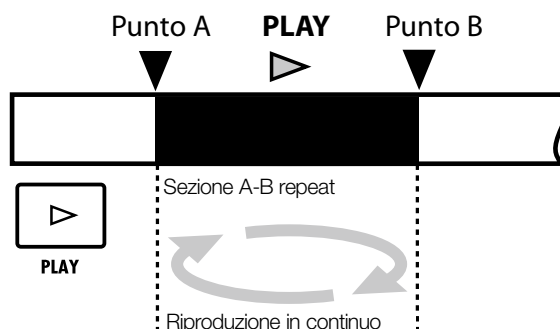
- 5**  **Premete per avviare la riproduzione.**
- 6**  **Premete per fermare la riproduzione.**

### Annullare A-B repeat e cancellare i punti

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

## SUGGERIMENTI

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





# Mixaggio

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

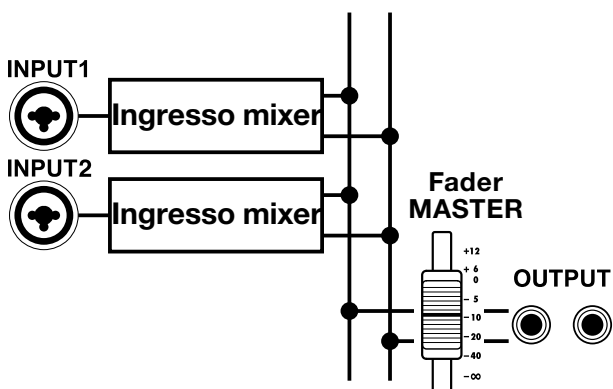
Usando il mixer incorporato, potete regolare volume e pan per ogni segnale e traccia in ingresso, così come potete usare un equalizzatore parametrico a 3-bande sulle tracce.

## Ingresso mixer

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

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

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



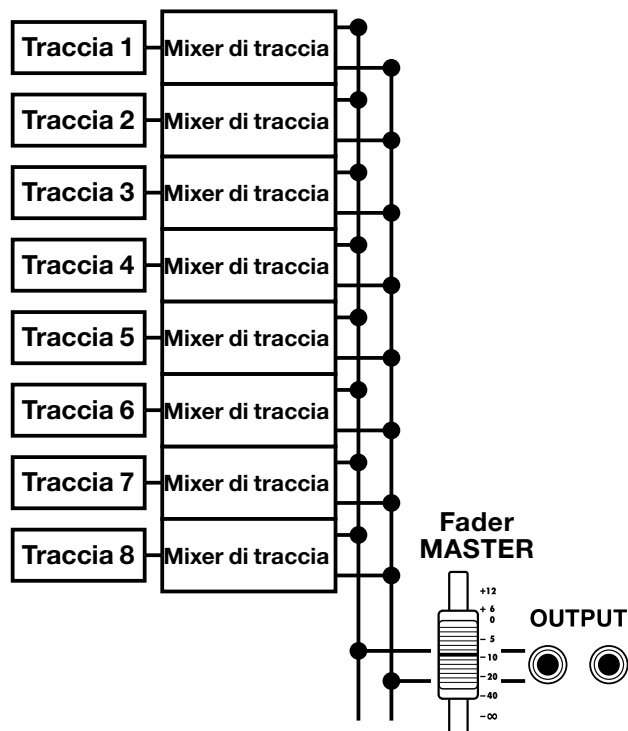
## Mixer di traccia

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

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

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

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



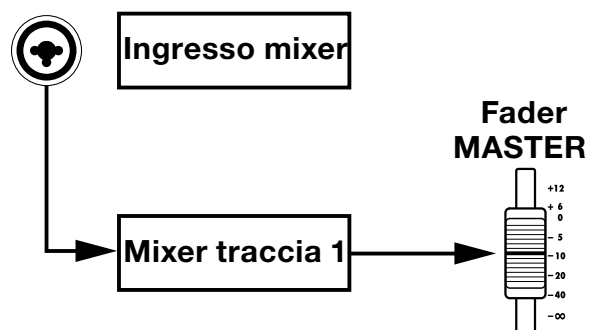


**Segnali in ingresso e mixer**

**Se è impostata la traccia destinazione di registrazione**

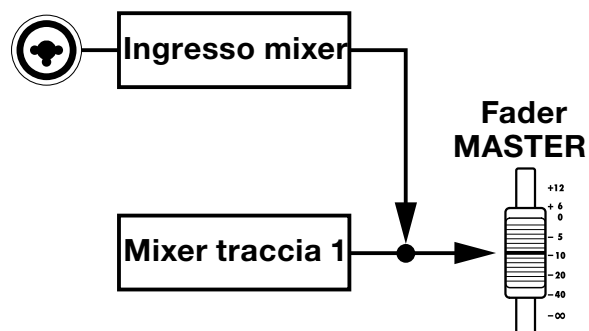
Quando la traccia destinazione della registrazione è impostata, il segnale in ingresso non passa dall'ingresso mixer. Invece, dopo essere passato da REC LEVEL, il segnale passa dal mixer di traccia e va in uscita.

Esempio: traccia 1 selezionata



**Se non è impostata la traccia destinazione di registrazione**

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

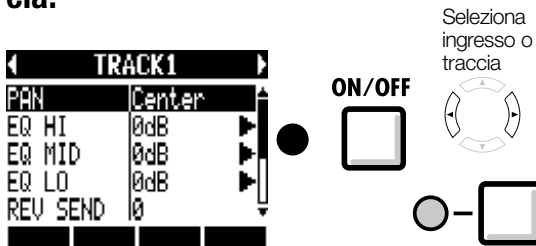


# Impostare il livello della traccia, EQ e pan

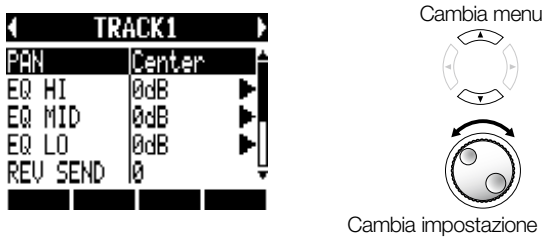
Usate l'ingresso mixer e il mixer di traccia per impostare i parametri di traccia che, ad esempio, regolano pan e livelli di mandata dell'effetto per ogni traccia. Qui vi spieghiamo come regolare i parametri di traccia.

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

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



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



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



**Premete**

**5** **Selezionate ogni voce e cambiate impostazione**



## NOTE

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

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

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

Display	Parametro	Gamma impostazioni (valore default)	Spiegazione	Tracce mono	Tracce stereo	Traccia master
PAN	PAN	L100~R100 (Centro)	Regola il PAN della traccia. Per le tracce stereo regola il bilanciamento di volume tra canale destro e sinistro.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ HI Accentua gli alti/la gamma di frequenza						
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Regola la quantità di boost/cut delle alte frequenze (EQ HI) o taglia le alte frequenze non necessarie (HI CUT). Questo parametro appare solo se EQ HI è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	GAIN	-12dB~12dB (0dB)	Regola la quantità di boost/cut delle alte frequenze di -12 ~ +12 dB. Questo parametro appare solo se TYPE è su EQ HI. Su HI CUT, non appare.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	500Hz~18kHz (8.0kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle alte frequenze. Questo parametro appare solo se EQ HI è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ MID Accentua i medi/la gamma di frequenza						
EQ MID	GAIN	-12dB~+12dB (0dB)	Regola la quantità di boost/cut delle medie frequenze di -12 ~ +12 dB. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	40Hz~18kHz (1.0kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle medie frequenze. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Q	0.1~2.0 (0.5)	Regola l'ampiezza della banda di frequenza media interessata. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ LOW Accentua i bassi/la gamma di frequenza						
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Regola la quantità di boost/cut delle basse frequenze (EQ LO) o taglia le basse frequenze non necessarie (LO CUT). Questo parametro appare solo se EQ LO è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	GAIN	-12dB~+12dB (0dB)	Regola la quantità di boost/cut delle basse frequenze di -12 ~ +12dB. Questo parametro appare solo se TYPE è su EQ LO. Su LO CUT, non appare.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	40Hz~1.6kHz (125Hz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle basse frequenze. Questo parametro appare solo se EQ LO è attivo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Livelli di mandata effetto						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0~100 (0)	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto reverb.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0~100 (0)	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto chorus/delay.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
FADER	FADER	0~127 (100)	Regola il volume attuale.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ST LINK	STEREO LINK	On/Off (Off)	Attiva/disattiva l'impostazione della funzione di stereo link che fonde due tracce mono assieme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
INVERT	INVERT	On/Off (Off)	Determina se la fase di 1 traccia è invertita o no. Off: fase normale, On: fase invertita.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

## NOTE

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

# Applicare effetti send-return


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

## Selezionare un effetto e una patch

- 1** **EFFECT**  
 Premete
- 2** Premete  sotto **REVERB**.  
 0  
 Premete  sotto **CHORUS**.
- 3** Selezionate **ON/OFF** e impostate su **ON**.  


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

Cambia menu


- 4** Selezionate **PATCH** e scegliete la patch.  


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

Cambia impostazione


- 4** Selezionate **PATCH** e scegliete la patch.  


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

Cambia menu


- 4** Selezionate **PATCH** e scegliete la patch.  

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

Cambia patch




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

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

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


Seleziona ingresso o traccia

ON/OFF


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

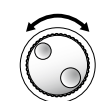
TRACK1	
PAN	Center
EQ HI	0dB
EQ MID	0dB
EQ LO	0dB
REV SEND	0
ON/OFF	

Cambia menu


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

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

Cambia impostazione



# Usare effetti insert sulle tracce

Potete usare un effetto insert sulle tracce già registrate.

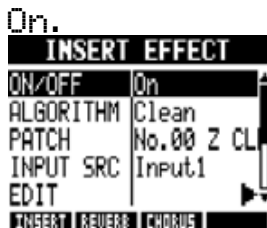
## 1 EFFECT Premete



Accedere alle impostazioni effetto

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

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



Cambia menu



Cambia impostazione

## 3 Selezionate INPUT SRC e impostate la traccia.



Cambia menu



Cambia fonte in ingresso

## 4 Selezionate PATCH e impostatela.

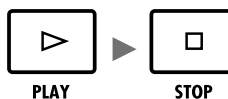


Cambia menu



Cambia patch

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



## 5



Premete

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

# Applicare effetti master

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

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

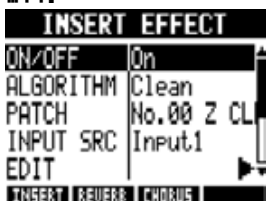
## Inserire un effetto insert prima del fader MASTER

**1** **EFFECT**  
Premete 

Accedere alle impostazioni effetto

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

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



Cambia menu



Cambia impostazione

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



Cambia menu



Cambia impostazione

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



Cambia menu



Cambia impostazione

**5** Selezionate PATCH e impostatela.

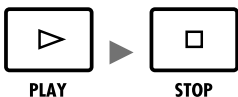


Cambia menu



Cambia impostazione

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



**6**  Premete

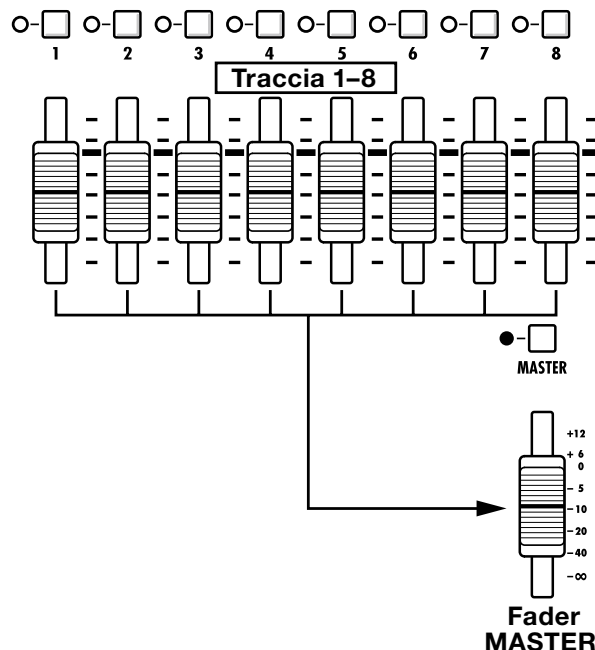
## NOTE

- Quando l'effetto insert è applicato preventivamente prima del fader MASTER, questo effetto insert non potrà essere applicato ad altre tracce, sia in registrazione che in riproduzione.
- Al punto 5, e si verifica distorsione applicando l'effetto master al segnale, controllate il suono delle tracce in riproduzione e abbassate e regolate nuovamente i fader. (Se il suono di una traccia è distorto, regolate quella traccia.)
- Potete selezionare gli algoritmi Stereo, Dual, Mic o Mastering. Se impostate un altro algoritmo, la posizione di inserimento passa all'ingresso 1.

## SUGGERIMENTI

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

Flusso del segnale di registrazione della traccia master



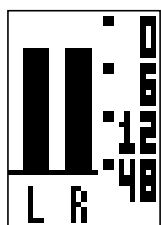
# Mix down su traccia master

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

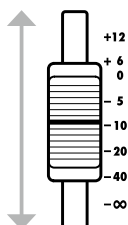
## Registrare sulla traccia MASTER

### Preparativi: regolare i livelli di segnale

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








Assicuratevi che l'indicatore di livello non raggiunga 0 dB



- 3 Premete per fermare la riproduzione. 




### Registrare sulla traccia master

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

## NOTE

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

## Eeguire la traccia master


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

## Disabilitare la riproduzione della traccia MASTER

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

## SUGGERIMENTI

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

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

P.98

# Veduta d'insieme delle funzioni rhythm

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

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

## Drum kit

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

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

## Rhythm pattern

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

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

Drum kit di <b>RS</b>
BASIC
STUDIO
LIVE
ROCK
POP
FUNK
JAZZ
ACOUSTIC
TECHNO
URBAN

## Tracce rhythm pattern

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

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

Potete fare quanto segue con le tracce rhythm pattern.

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





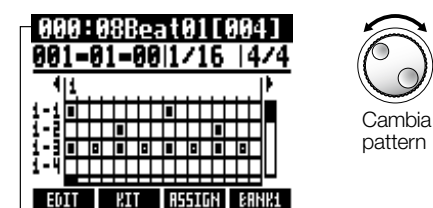
# Selezione di rhythm pattern

## Cambiare il pattern di riproduzione

Selezionate un rhythm pattern ed eseguitelo.

**1** **RHYTHM**  
 Premete

**2** Selezione di rhythm pattern



Nome del rhythm pattern

**3** Premete per suonare.

PLAY

Premete per fermare la riproduzione.

STOP

Premete e per tornare all'inizio.

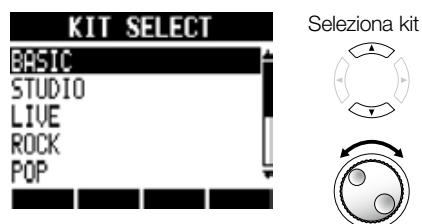
## Cambiare drum kit

Cambiate i suoni drum.

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



**2** Selezionate un drum kit.

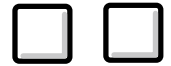


Premete

## NOTE

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

# Usare i pad per eseguire i rhythm pattern



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

**1** RHYTHM  
 Premete

**2** Suonate i pad.



## Commutare i bank

Potete cambiare i suoni dei pad.

Premete  sotto **BANK1**.

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

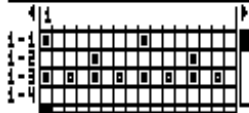
## Ripetere i suoni (drum roll)

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

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

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

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



EDIT HIT ASSIGN BANK1

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

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

Cambia menu



Cambia impostazioni

### PAD ROLL: intervallo ripetizione

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

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

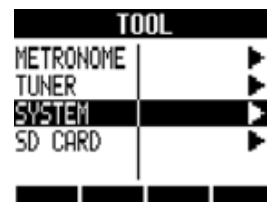
Rilasciando REPEAT/STOP prima del pad, il suono continua anche dopo che il pad è rilasciato. Premete ancora il pad per fermare, il suono.

## Regolare la sensibilità del pad

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

**1** TOOL  
 Premete

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

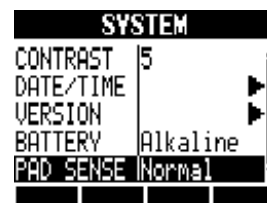


Cambia menu



**ENTER** Premete

**3** Selezionate **PAD SENSE** e impostate.



Cambia menu

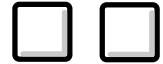


Cambia impostazione

### PAD SENSE: sensibilità pad

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


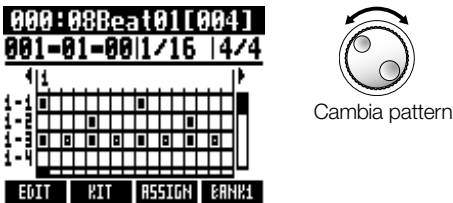

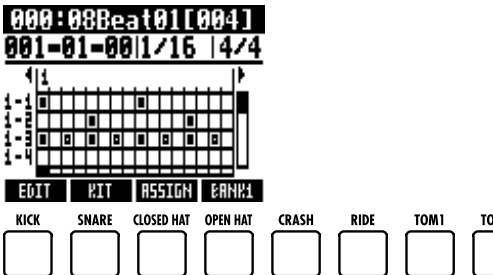
# Assegnare rhythm pattern alle tracce



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

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



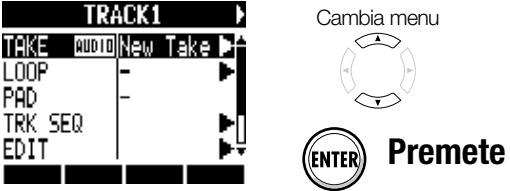
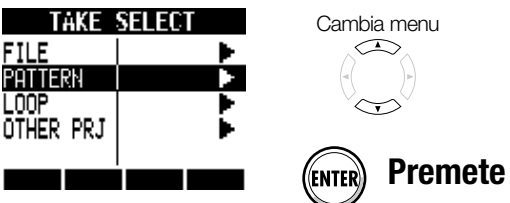
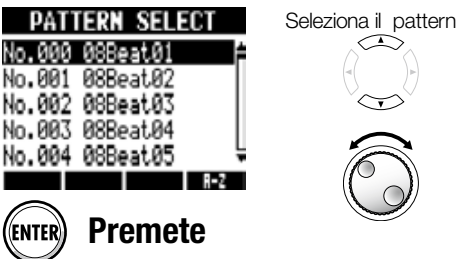
## Assegnare dal menu RHYTHM

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

- 3 Premendo  sotto **RESTORE**, premete il pad relativo alla traccia alla quale lo volete assegnare.**  


## NOTE

- Se sono assegnati dei rhythm pattern a più tracce e sono eseguiti contemporaneamente, o sono eseguiti pattern con molti eventi note-on, è possibile che essi non suonino come desiderate, a causa del limite di polifonia massima dell'unità.
- Se un rhythm pattern è assegnato a una traccia, non può essere impostato su loop.
- Premendo il tasto morbido ASSIGN, i pad della traccia attualmente su NEW TAKE lampeggiano.
- Eseguendo una traccia rhythm pattern, l'indicatore del tasto di status passa da verde ad arancio.

## Assegnare dal menu TRACK

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

- 3 Selezionate TAKE.**  

- 4 Selezionate PATTERN.**  

- 5 Selezionate un rhythm pattern**  


## SUGGERIMENTI

- Potete eseguire il rhythm pattern selezionato.

 **Esegue il pattern**

 **Ferma la riproduzione del pattern**



# Creare un rhythm pattern

Usare la funzione rhythm

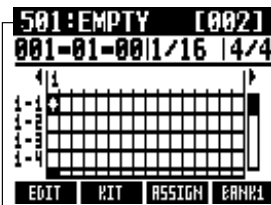
Potete creare i vostri rhythm pattern originali. Eseguiti i preparativi, potete creare un rhythm pattern inserendo dati in tempo reale o tramite step input.

## Preparativi per creare un rhythm pattern

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

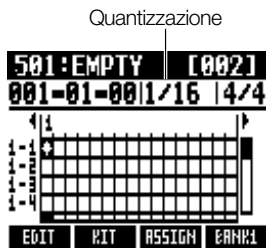
**1** **RHYTHM**  
 **Premete**

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



Nome del rhythm pattern

**3** **Spostatevi sull'area quantizzazione e impostate il valore.**



Sposta cursore



Cambia impostazione

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

**4** **Premete  sotto **EDIT**.**

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



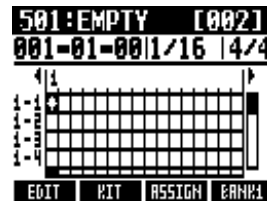
Cambia menu



Cambia impostazione

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

**6** **Premete  **EXIT**.**

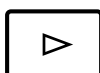


## Inserire un pattern in tempo reale

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

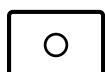
1

Avviate l'inserimento. Premete

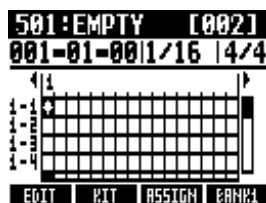


PLAY

tenendo premuto



REC



2

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



Now Recording...



3

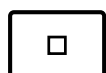
Per cancellare i suoni:

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

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

4

Per finire l'inserimento:



STOP

Premete

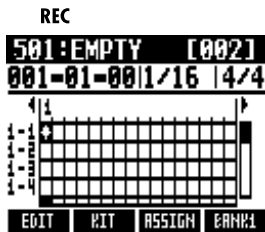
## NOTE

- Se il vostro tempo è leggermente scorretto, sarà corretto in base all'impostazione di quantizzazione.
- In base all'impostazione della sensibilità del pad, anche la forza usata per colpirlo è registrata.
- E' possibile anche impostare un pre-count del metronomo (Vd. P.20).

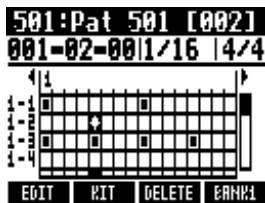
**Creare un rhythm pattern con lo step input**

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

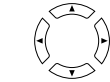
**1 Avviate l'inserimento.**



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



Sposta cursore



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

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



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

**4 Per cancellare una nota inserita o cambiarne il volume:**

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



Ruotate per cambiare volume alla nota in quella posizione.



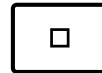
Forte (alta velocità)



Silenzioso (bassa velocità)

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

**5 Terminate l'inserimento.**



**Premete**

STOP

**NOTE**

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



# Copiare rhythm pattern

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

**1** RHYTHM  
 Premete

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

Premete sotto **EDIT**.

**Cambia pattern**

**3** Selezionate COPY.

**Cambia menu**

Premete

**4** Selezionate COPY TO.

**Cambia menu**

Premete

**5** Selezionate la destinazione della copia.

**Seleziona pattern**

Premete

**6** Selezionate EXECUTE.

**Cambia menu**

Premete

## SUGGERIMENTI

- Al punto 5, potete cambiare l'ordine dell'elenco pattern.
- Premete il tasto morbido A-Z per elencare i pattern in ordine alfabetico.
- Premete il tasto morbido No. per elencare i pattern in base al numero.



# Cancellare i rhythm pattern

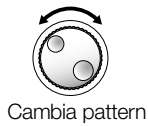
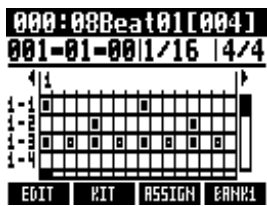
I rhythm pattern possono essere cancellati.

Usare la funzione rhythm

**1** RHYTHM  
 Premete

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

Premete  sotto **EDIT**.



Cambia pattern

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

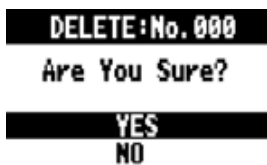


Cambia menu



 Premete

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



Sposta cursore



 Premete





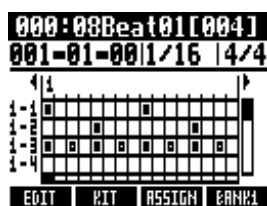
# Cambiare nome ai rhythm pattern

Potete cambiare nome ai rhythm pattern.

**1** RHYTHM  
 Premete

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

Premete sotto **EDIT**.



Cambia pattern

**3** Selezionate RENAME.

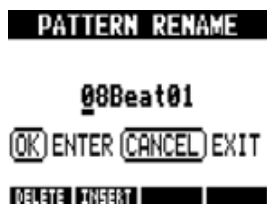


Cambia menu



Premete

**4** Cambiate nome.



Sposta cursore



Cambia carattere

**DELETE**

Cancella carattere

**INSERT**

Inserisce carattere

Premete



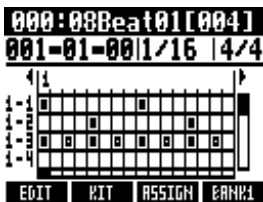
# Importare rhythm pattern da altri project

Potete importare rhythm pattern da altri project.

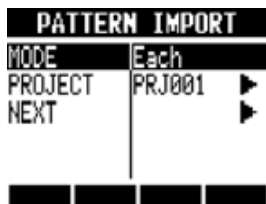
Potete importare tutti i rhythm pattern in una sola volta (All) oppure uno per volta (Each).

**1** RHYTHM

Premete

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

Cambia menu

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

Cambia menu



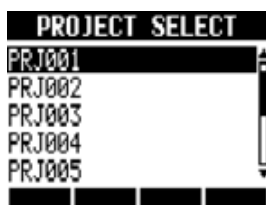
Cambia impostazione

**5**Selezionate **PROJECT**.

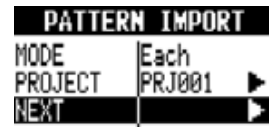
Cambia menu

 Premete**6**

Selezionate il project sorgente.



Seleziona project

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

Cambia menu



Premete

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

Seleziona pattern



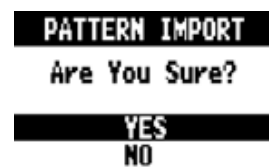
Premete

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

Seleziona pattern



Premete

**10**Selezionate **YES**.

Sposta cursore



Premete

## NOTE

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



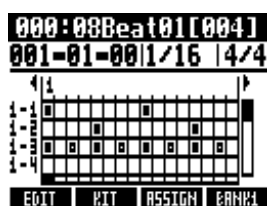
# Impostare volume e posizione stereo

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

**1** RHYTHM  
 Premete

**2** Selezionate il rhythm pattern sul quale eseguire le impostazioni.

Premete  sotto **EDIT**.



Cambia pattern

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



Cambia menu



Cambia impostazione

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

## NOTE


- Le impostazioni di POSITION sono salvate per ogni project.

# Usare il campionatore per comporre brani

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

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

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

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

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

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

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

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

Preparate tutte le frasi necessarie per la composizione del brano.

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

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

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

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

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

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

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

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

# Usare il campionatore

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

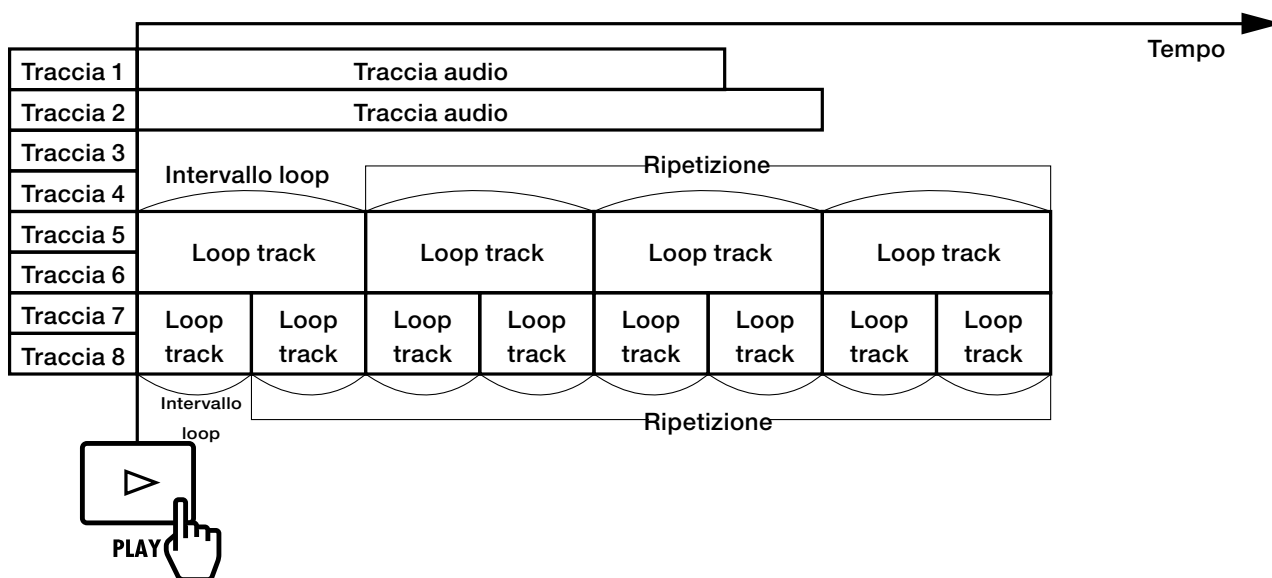
## Loop track

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

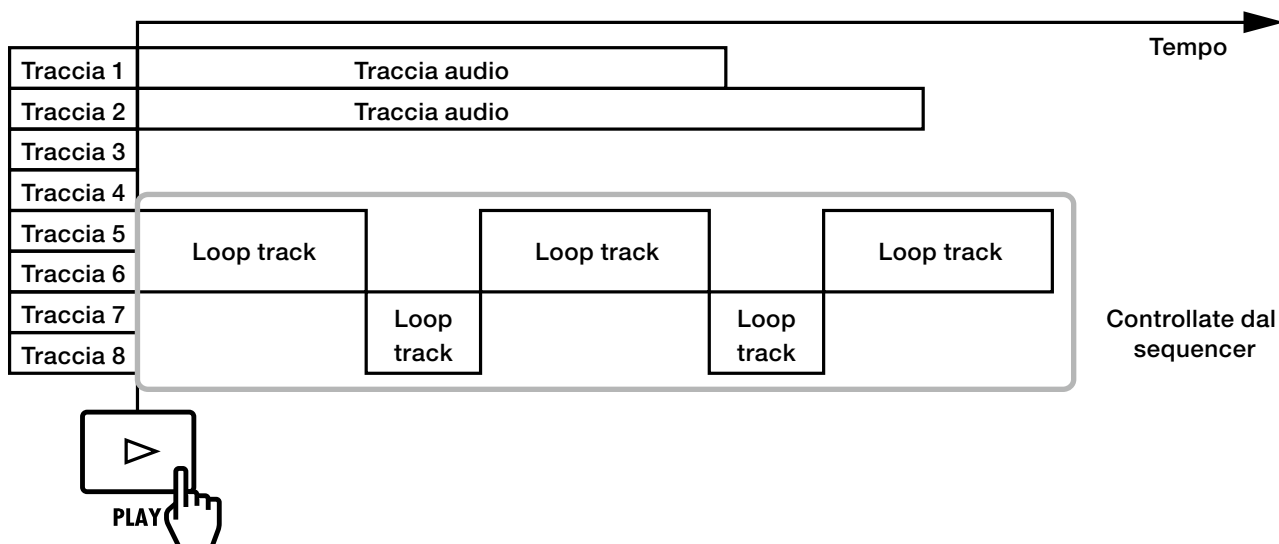
- Suonarle coi pad, e impostare la riproduzione dei loop (vd. "Usare i pad" a P.66)
- Condurre la riproduzione in loop di un determinato intervallo (vd. "Eseguire le impostazioni dei loop" a P.64)
- Controllarle col sequencer di traccia (vd. "Veduta d'insieme del sequencer di traccia" a P.72)

## Veduta d'insieme della riproduzione di traccia

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



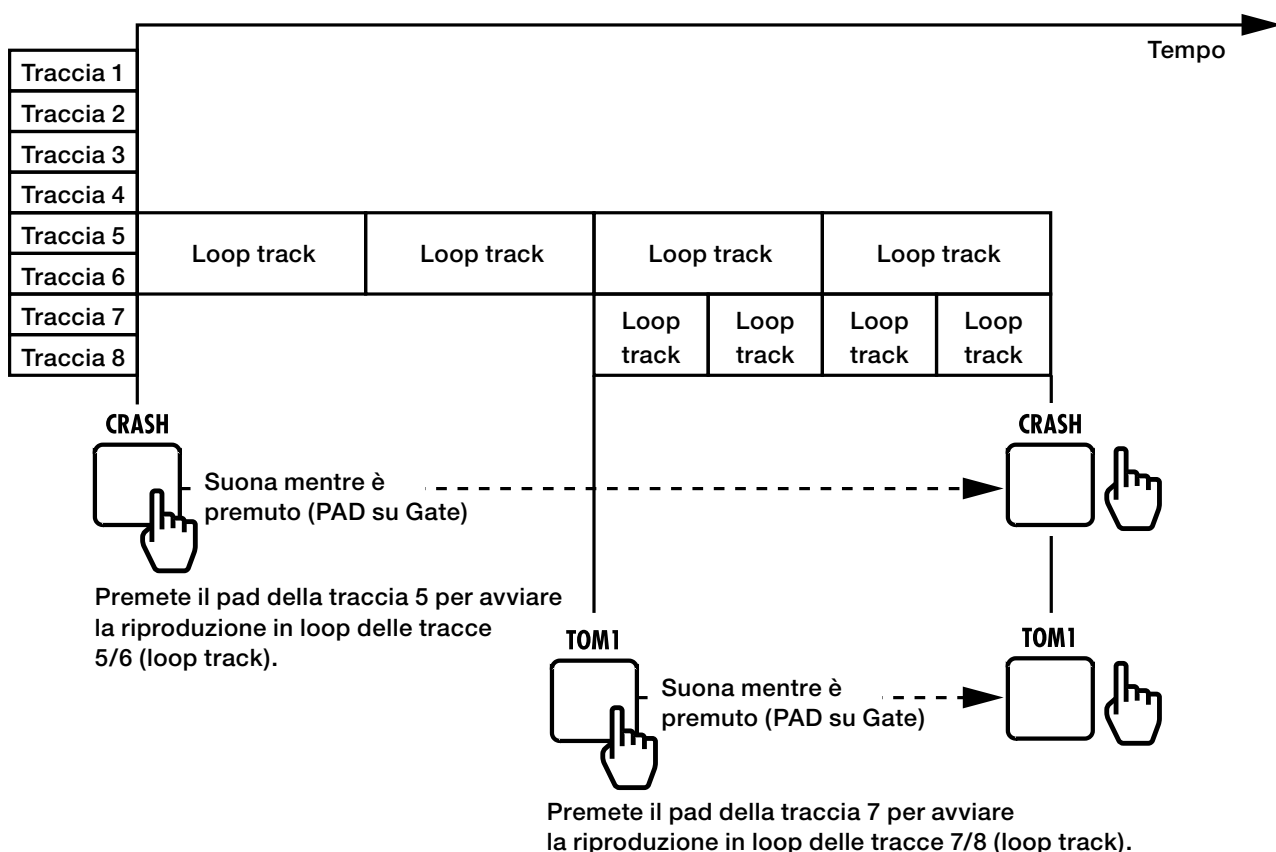
Quando è attivo il sequencer di traccia, le loop track e le tracce rhythm pattern sono eseguite in base alla sequenza.



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

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

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



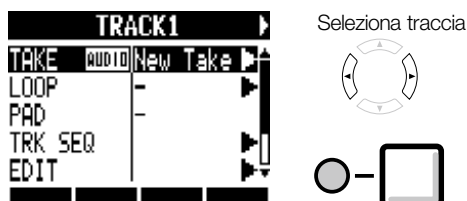


# Assegnare i loop alle tracce.

Per usare la funzione campionatore, dovrete prima assegnare i file audio e i rhythm pattern alle tracce. Questo esempio consentirà di comprendere facilmente come assegnare i loop che si trovano sulla card SD. Fate riferimento alla pagina 103 per ulteriori chiarimenti su come aggiungere loop alla SD card.

**1** TRACK  
 Premete

**2** Selezionate la traccia da assegnare.

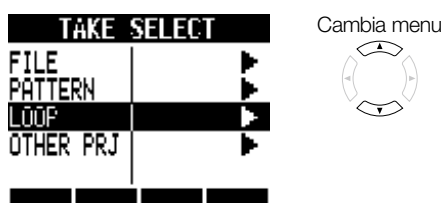


**3** Selezionate TAKE.



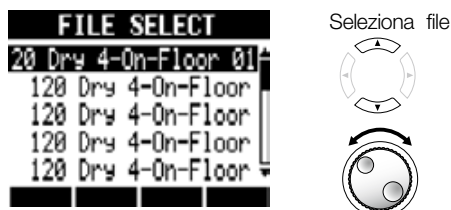
 Premete

**4** Selezionate LOOP.



 Premete

**5** Selezionate un loop.



 Premete

## NOTE

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

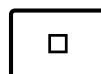
## SUGGERIMENTI

- Potete anche eseguire file audio e rhythm pattern selezionandoli.



PLAY

**Avvia la riproduzione**



STOP

**Ferma la riproduzione**



# Eseguire le impostazioni dei loop

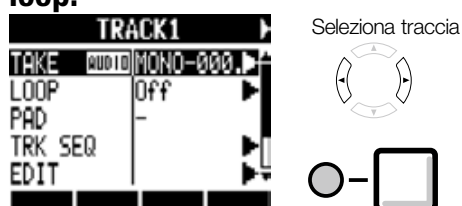
Per usare la funzione campionatore, dovete impostare una traccia su loop, facendola diventare una loop track. Illustriamo ora come eseguire questa impostazione.

## Impostare una traccia su loop

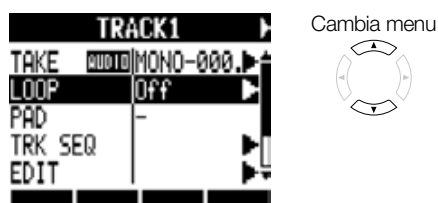
Le tracce possono essere impostate su loop singolarmente.

**1** TRACK  
 Premete

**2** Selezionate la traccia da mettere in loop.

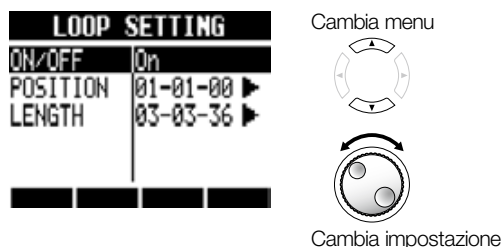


**3** Selezionate LOOP.



 Premete

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



## NOTE

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



## Impostare l'intervallo del loop

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

1

TRACK



Premete

2

Selezionate la traccia da mandare in loop.



Seleziona la traccia



3

Selezionate LOOP.



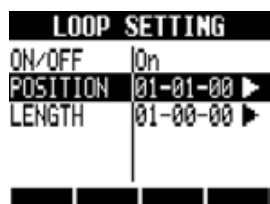
Cambia menu



Premete

4

Selezionate POSITION.



Cambia menu



Premete

5

Impostate il punto di partenza del loop.

Punto di partenza



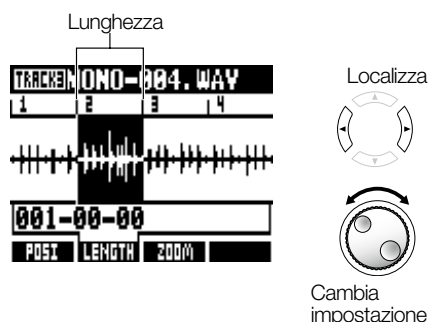
Localizza



Cambia impostazione

6

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



## SUGGERIMENTI

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



PLAY

Avvia la riproduzione



STOP

Ferma la riproduzione



FF

Avanti veloce



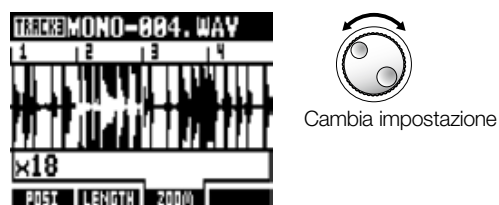
REW

Riavvolgimento

## Zoom sulla forma d'onda

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

Premete  sotto **ZOOM** per zoomare.





# Usare i pad

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

## 1 Premete un pad.



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

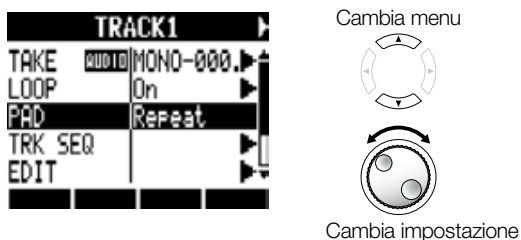
**REPEAT/STOP** Premete ancora il pad tenendo premuto REPEAT/STOP per fermare la riproduzione in loop.

## Impostare il metodo di riproduzione

Impostate la modalità di funzionamento dei pad quando li usate.

**1 TRACK**  
 Premete

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



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

## NOTE

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

## Impostare la quantizzazione globale per controllare il tempo del suono

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

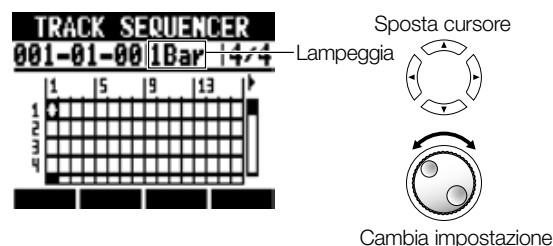
**1 TRACK**  
 Premete

**2 Selezionate TRK SEQ.**



Premete

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



## Quantizzazione globale

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

## NOTE

- Quest'impostazione vale per l'intero project.

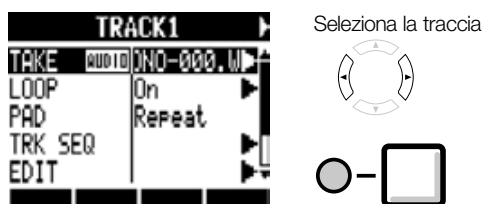


# Cambiare BPM a una traccia

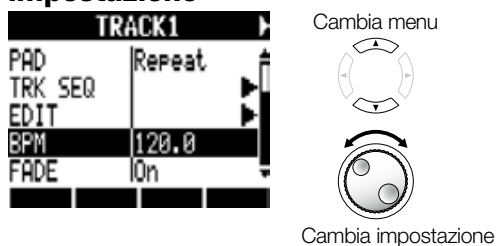
Il BPM di ogni traccia è calcolato automaticamente se un audio file è assegnato ad essa. In base al file, tuttavia, il risultato potrebbe differire dal valore BPM effettivo. In tal caso, seguite le procedure per regolare il BPM. Il BPM impostato è usato come tempo standard, se cambiate il tempo dell'audio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

**1** TRACK  
 Premete

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



**3** Selezionate BPM e cambiate impostazione



## NOTE

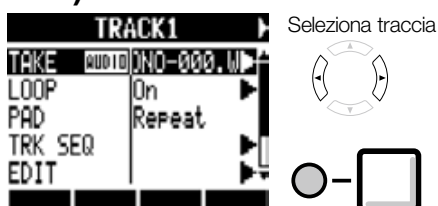
- Il valore BPM è calcolato per un file audio che si suppone in 4/4.
- Quando è registrata una traccia, si usa il valore BPM attuale.

# Cambiare tempo all'audio senza cambiare tonalità

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

**1** TRACK  Premete

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

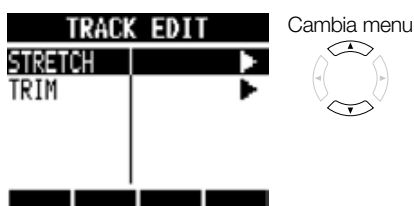


**3** Selezionate EDIT.



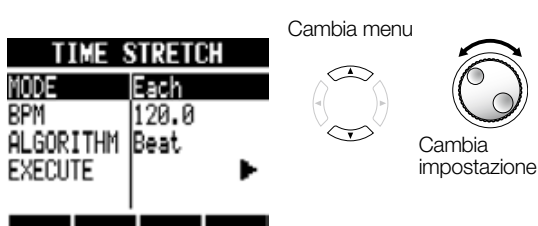
**ENTER** Premete

**4** Selezionate STRETCH.

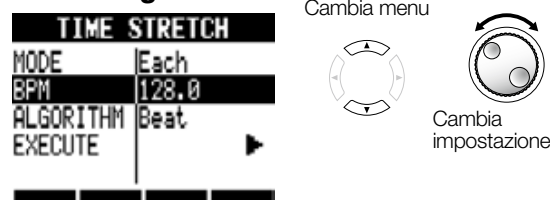


**ENTER** Premete

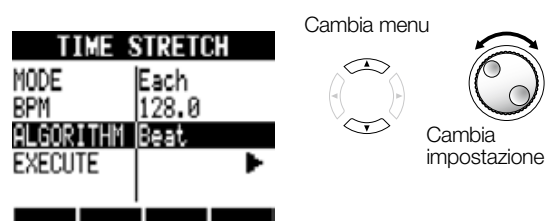
**5** Selezionate MODE e impostate su Each per cambiare solo la traccia attuale o ALL per cambiarle tutte.



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

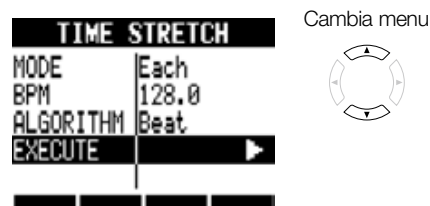


**7** Selezionate ALGORITHM e impostate in base al file audio.



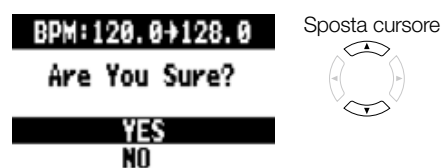
ALGORITHM	
Impostazione	
Beat	Algoritmo Stretch adatto a fonti ritmiche e suoni dalle note brevi
Tone	Algoritmo Stretch adatto a brani e fonti sonore dalle note lunghe

**8** Selezionate EXECUTE.



**ENTER** Premete

**9** Selezionate YES.



**ENTER** Premete

## NOTE

- Le operazioni di STRETCH non possono essere annullate (UNDO).
- Le operazioni di STRETCH sovrascrivono i file audio originali. Per salvare i file originali, fate preventivamente una copia del project e dei file (vd P.93).
- Il valore BPM di ogni traccia è calcolato automaticamente quando viene assegnato un file audio. In base al materiale, tuttavia, il risultato calcolato potrebbe differire dal valore BPM effettivo. Impostate il BPM di ogni traccia (TRACK > BPM) in tal caso (vd. P.67). Il BPM impostato è usato come tempo standard quando si cambia il tempo senza cambiar tonalità dell'audio.
- Il tempo di un file audio può essere impostato da 50%~150% dell'originale. Se il valore del tempo eccede tale gamma, appare un messaggio d'errore, "TRACK X is out of the setting range- TRACCIA X è fuori dalla gamma impostazioni" (X sta per numero di traccia) e l'operazione di time stretching è bloccata.
- Se è assegnato un rhythm pattern a una traccia, si apre la schermata del rhythm pattern dopo il punto 3.

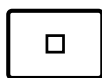
## SUGGERIMENTI

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



PLAY

**Premete per avviare la riproduzione**



STOP

**Premete per fermare la riproduzione**

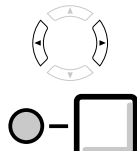
# Eliminare parti non necessarie di file audio (Trim)

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

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



Seleziona la traccia



- 3** Selezionate EDIT.

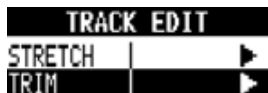


Cambia menu



Premete

- 4** Selezionate TRIM.



Cambia menu



Premete

- 5** Impostate il punto di partenza.



Localizza



Cambia impostazione

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



Localizza



Cambia impostazione

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

- 8** Selezionate YES.

**TRIM DATA**

Are You Sure?

**YES**

**NO**

Sposta cursore



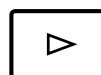
Premete

## NOTE

- L'operazione TRIM non può essere annullata (UNDO).
- L'operazione di TRIM sovrascrive il file originale. Per salvare i file originali, fate preventivamente una copia di project e file (vd. P.93).
- Se è assegnato un rhythm pattern a una traccia, si apre la schermata del rhythm pattern dopo il punto 3.

## SUGGERIMENTI

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



PLAY

**Avvia la riproduzione**



STOP

**Ferma la riproduzione**



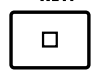
FF

**Avanti veloce**



REW

**Riavvolgimento**



STOP

+



REW

**Torna al punto d'inizio**



# Impostare fade-in e fade-out

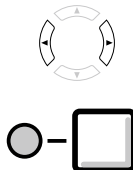
Eseguito i file audio normali, sono applicati brevi fade-in e fade-out all'inizio e alla fine dei file stessi. E' possibile disattivarli, tuttavia, per tracce ritmiche e altri suoni per i quali l'attacco è importante.

**1** TRACK  
 Premete

**2** Selezionate una traccia per cambiare le impostazioni.



Seleziona la traccia



**3** Selezionate FADE e impostate su Off se volete disabilitarlo.



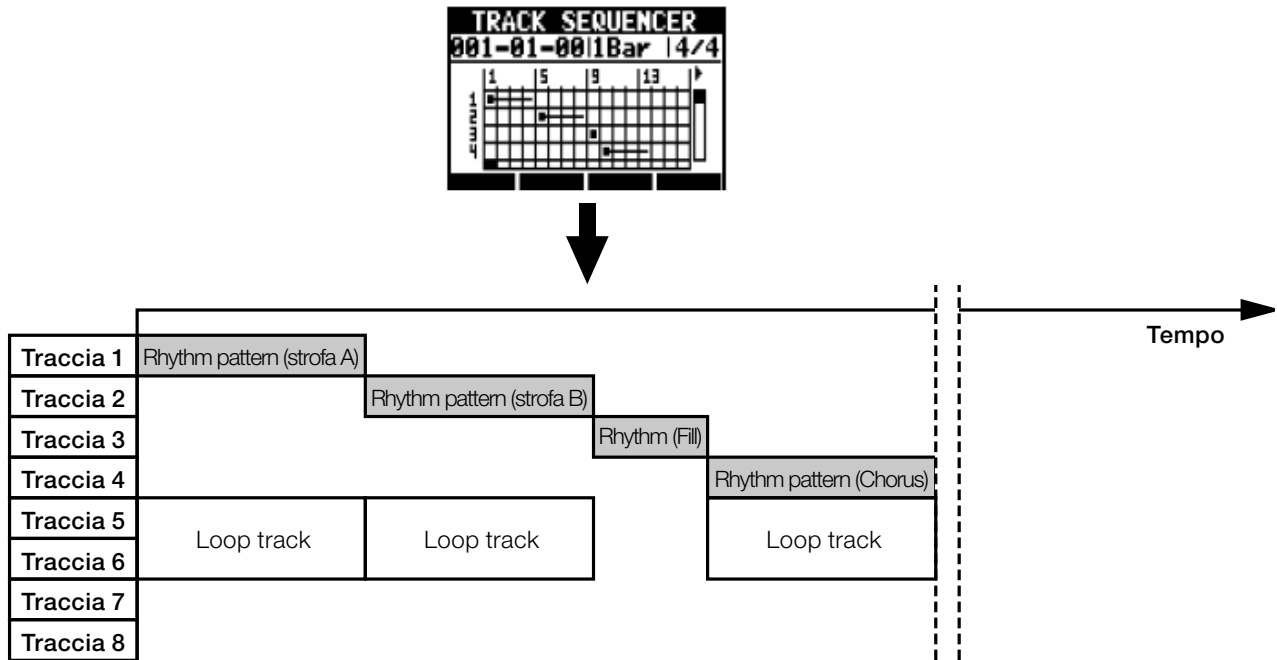
Cambia menu



Cambia impostazione

# Veduta d'insieme del sequencer di traccia

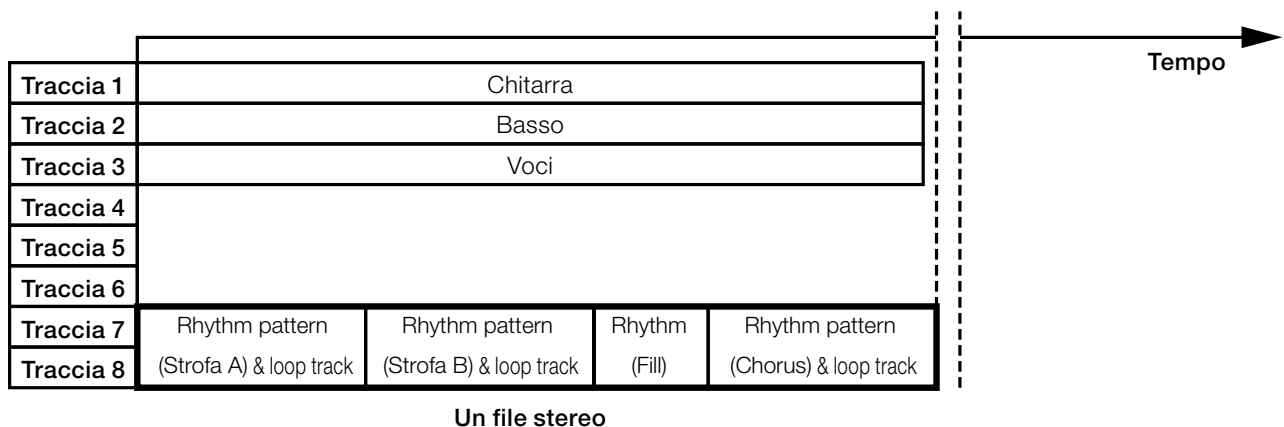
Usando il sequencer di traccia, potete sistemare tracce rhythm pattern track e loop track in ordine esecutivo per eseguire un brano intero. Ogni project può avere solo un set di dati del sequencer di traccia.



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

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

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







# Creare una sequenza

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

## Create una sequenza tramite input in tempo reale

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

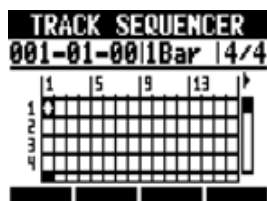
**1** TRACK Premete

**2** Selezionate TRK SEQ.

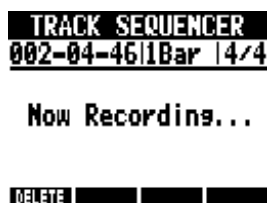


Premete

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



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



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

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

**6** Terminate l'inserimento.

Premete

## NOTE

- Se il vostro tempo è leggermente scorretto, sarà corretto in base all'impostazione di quantizzazione.
- E' possibile anche impostare un pre-count del metronomo (vd. P.20).

## Creare una sequenza tramite step input

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

**1** TRACK  Premete

**2** Selezionate TRK SEQ.



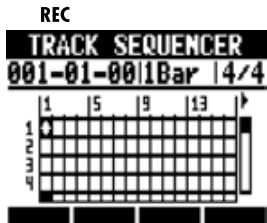
Cambia menu



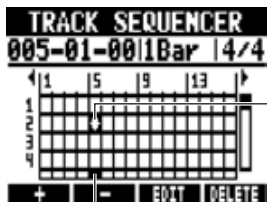
 Premete

**3** Iniziate lo step input.

 Premete



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



Sposta cursore



Cursore


Barra cursore

 Indietro di 1 step


REW

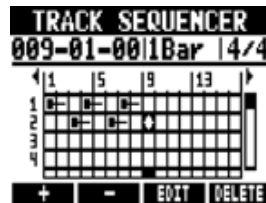
 Avanti di 1 step

FF

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

**5** Per inserire dati, premete un pad oppure ENTER.

 0 



Nota-on




Lunghezza del loop o rhythm pattern

**6** Per cancellare dati in corrispondenza del cursore, premete

 sotto **DELETE**.

**7** Terminate l'inserimento.

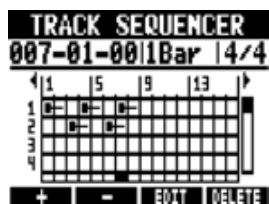
 Premete

STOP

## Cancellare i dati

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

### 1 Spostate il cursore sulla posizione dei dati da cancellare.



Sposta cursore




Indietro di 1 step

REW



Avanti di 1 step

FF

### 2 Premete sotto **EXIT**.

### 3 Selezionate **DEL EVENT**.



Cambia menu



Premete

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



Cambia menu



Cambia impostazione

### 5 Selezionate **EXECUTE**.



Cambia menu

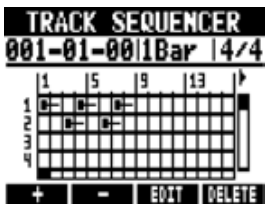


Premete

## Inserire e cancellare battute

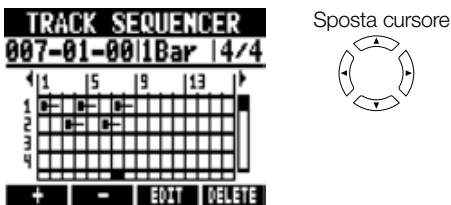
Usando lo step input su una sequenza, è possibile inserire e cancellare battute. Potete inserire e cancellare un determinato numero di battute che differiscono dall'indicazione di tempo del project, cambiandone il tempo, solo per quella parte.

### 1 Avviate lo step input.



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

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



### 4 Premete sotto **EDIT**.

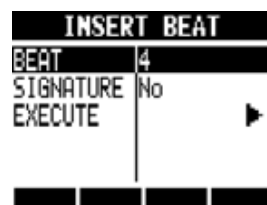
### 5 Selezionate **INS BEAT** per inserire battute o **DEL BEAT** per cancellarle.



Cambia menu



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



Cambia menu



Cambia impostazione

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



Cambia menu



Cambia impostazione

### 8 Selezionate **EXECUTE**.

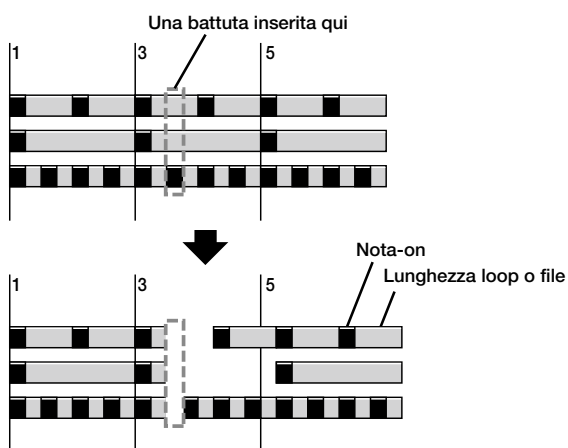


Cambia menu

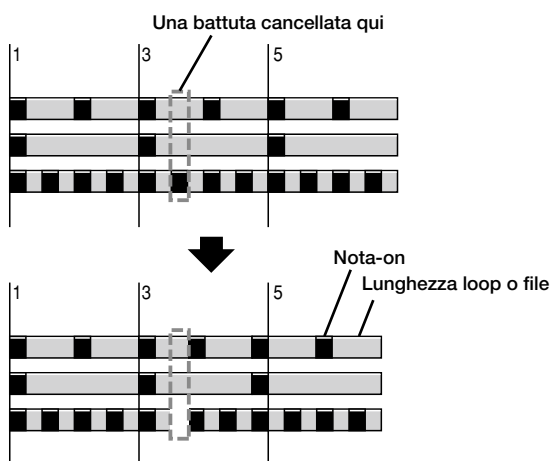


## NOTE

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



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



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

### SIGNATURE: impostazioni indicazione di tempo





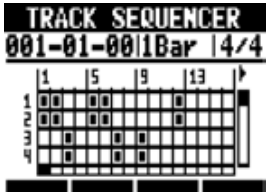



Impostazione	
No	L'indicazione di tempo non varia. Le battute sono spostate del valore inserito o cancellato.
Add	<p>Se inserite battute, l'indicazione di tempo della misura contenente l'ultima battuta inserita, cambierà. Ad esempio, se sono inserite 3 battute in un brano con indicazione di tempo 4/4, la misura in cui la 3 battuta è stata aggiunta diventerà 7/4.</p>
	<p>Se cancellate battute, l'indicazione di tempo della misura in cui sono cancellate cambierà. Ad esempio, se sono cancellate 3 battute in un brano con indicazione di tempo 4/4, la misura in cui la 3 battuta è stata cancellata diventerà 5/4.</p> <p>L'indicazione di tempo di 1 sola misura cambia, quella delle altre misure no.</p>




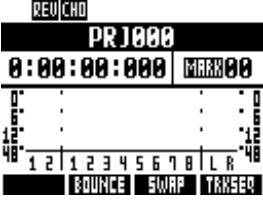

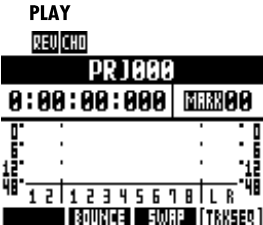





# Riprodurre una sequenza

Seguite queste procedure per riprodurre la sequenza fatta.

## Riproduzione dalla schermata sequencer

- 1** TRACK Premete
- 2** Selezionate TRK SEQ.  
 Cambia menu   
 Premete
- 3**  Premete  
  
 Premete per fermare la riproduzione  
 e  Premete per tornare all'inizio.

## Riproduzione dalla schermata principale

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

- 2**  Premete  
  
 Sequencer di traccia attivo  
 Premete per fermare la riproduzione  
 Premete per andare avanti veloce  
 Premete per riavvolgere  
 e  Premete per tornare all'inizio.



## Veduta d'insieme degli effetti

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

### Effetti insert

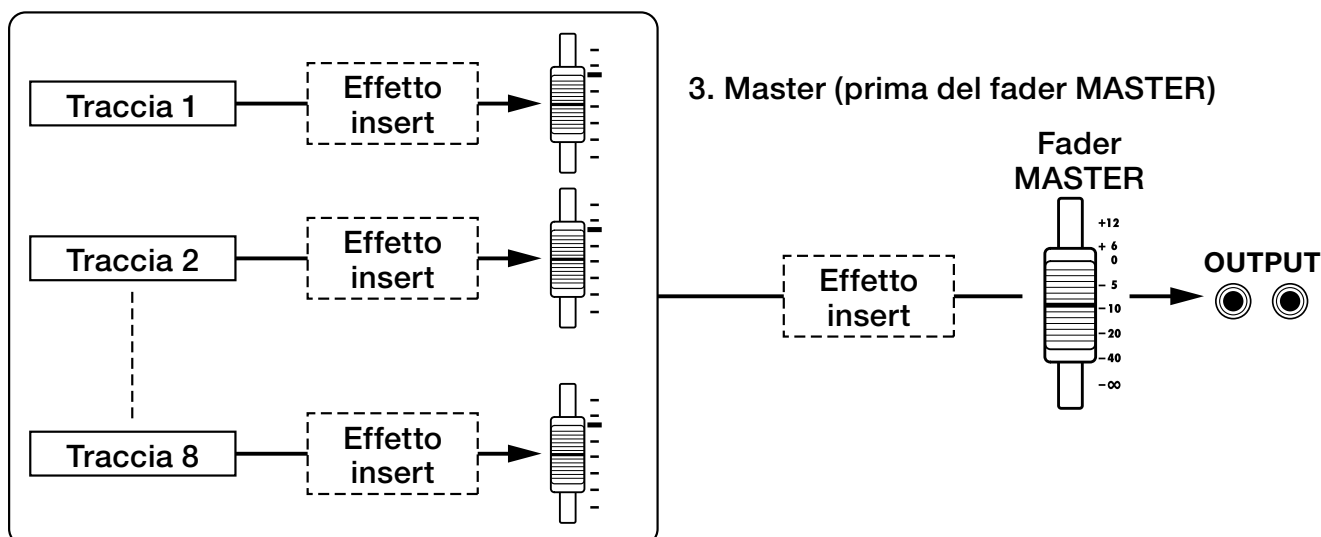
**RS** possiede una vasta gamma di effetti insert, utili nella registrazione, effetti per chitarra, basso ed effetti mastering. Gli effetti insert sono applicati a specifici percorsi segnale.

Gli effetti insert si possono posizionare come segue, in base all'utilizzo.

#### 1. Input (ingressi abilitati)



#### 2. Traccia (tracce abilitate)



#### 3. Master (prima del fader MASTER)

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

### Algoritmi e patch

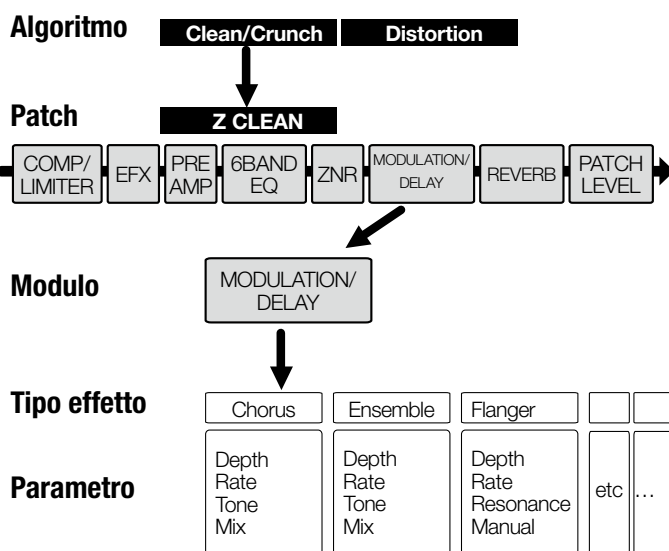
Gli effetti insert sono riuniti in gruppi detti "algoritmi", in base allo strumento o all'utilizzo. Un algoritmo è una serie lineare di vari moduli effetto, come compressione, distorsione e delay.

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

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



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

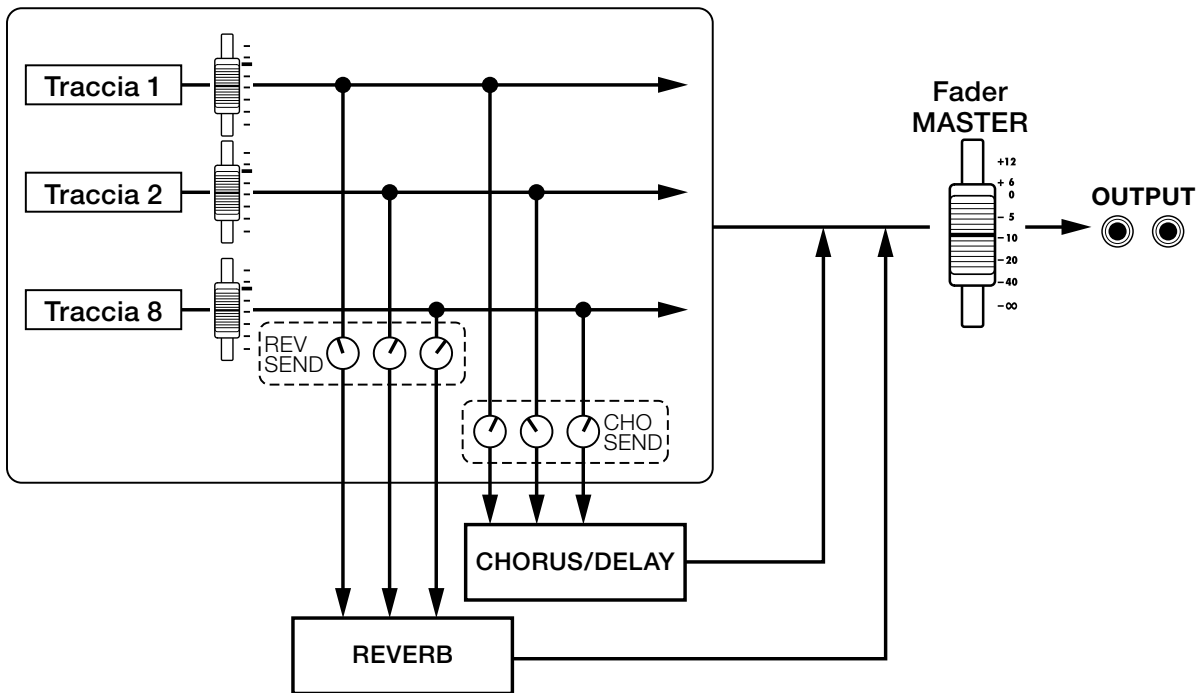


Algoritmo	Order	Display	Output
Clean Distortion Aco/Bass	Order	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → ZNR → MODULATION/DELAY → REVERB	Stereo
	Display	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 6BAND EQ → MOD/DELAY → REVERB → TOTAL <small>COMP/LIMITER    EFX    PREAMP    6BAND EQ    MODULATION/DELAY    REVERB  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

## Effetti send-return

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

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



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



# Selezionare patch effetto

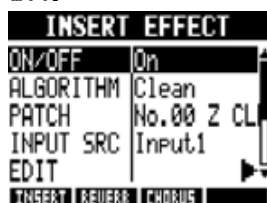
Selezionate la patch effetto che volete usare. Per l'effetto insert, scegliete un algoritmo adatto allo strumento o all'utilizzo.

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

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

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

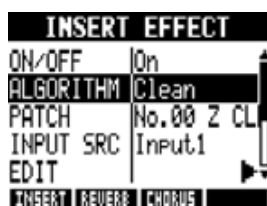
Premete  sotto **CHORUS** per selezionare un effetto chorus/delay send-return.

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

Cambia menu



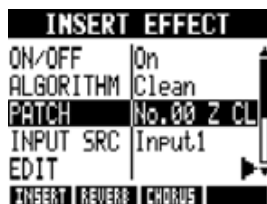
Cambia impostazione

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

Cambia menu



Cambia algoritmo

**4****Selezionate una patch.**

Cambia menu



Cambia patch



# Editare le patch

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

**1** **EFFECT** **Premete**

**Accedere alle impostazioni effetto**

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

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

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

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

**INSERT EFFECT**

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

Cambia menu

Cambia impostazione

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

**INSERT EFFECT**

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

Cambia menu

Cambia impostazione

**4** **Selezionate EDIT.**

**INSERT EFFECT**

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

Cambia menu

**ENTER** **Premete**

**Editare moduli effetto**

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

Modulo effetto (TYPE) disattivato

**COMP/LIMITER**

TYPE	Off
------	-----

ON/OFF

Modulo effetto (TYPE) attivo

**COMP/LIMITER**

TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	100

ON/OFF

ENTER

ON/OFF

Tipo d'effetto

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

**Selezionare moduli effetto**

**6** **Selezionate il modulo effetto.**

**COMP/LIMITER**

TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	100

ON/OFF

**MOD/DELAY**

TYPE	Exciter
Frequency	1
Depth	16
Low Boost	0

ON/OFF

Cambia modulo

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

Cambia modulo

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

**TOTAL**

PATCH LVL	25
ZNR	Off

Cambia menu

Cambia valore

**9** **Tornate alla schermata principale.**

**EXIT** **Premete**

## Regolare i parametri effetto

### 1 Selezionate un parametro e impostatelo.

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

Seleziona parametro



Cambia valore

## SUGGERIMENTI

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

## NOTE

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



# Salvare le patch

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

**1** **EFFECT** **Premete**



 **Accedere alle impostazioni effetto**


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

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

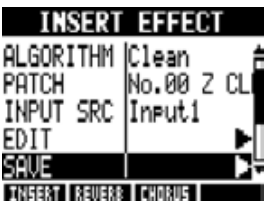

Premete  sotto **CHORUS** per selezionare un effetto chorus/delay send-return.


**2** **Selezionate algoritmo/patch.**

 **Cambia menu** 

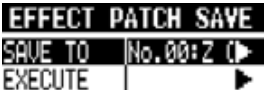
**Cambia impostazione** 

**3** **Selezionate SAVE.**

 **Cambia menu** 

**Premete** 

**4** **Selezionate SAVE TO.**

 **Cambia menu** 

**Premete** 

**5** **Selezionate dove salvarla.**

 **Numero e nome patch in cui salvare** 

**Imposta punto di salvataggio** 

**Premete** 

Vd. pagina seguente per importare una patch

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

 **Cambia menu** 

**Premete** 

## NOTE

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



# Importare patch da altri project

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

## 3 Selezionate IMPORT.



Cambia menu



**ENTER** Premete

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



Cambia menu



Cambia impostazione

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

## Importare tutte le patch

IMPORT &gt; All

### 1 Selezionate PROJECT.

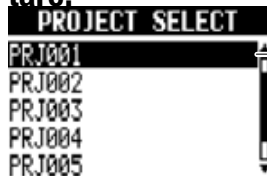


Cambia menu



**ENTER** Premete

### 2 Selezionate il project da cui importare.



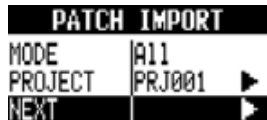
Nome del project fonte import



Seleziona project

**ENTER** Premete

### 3 Selezionate NEXT.



Cambia menu



**ENTER** Premete

### 4 Selezionate YES.



Sposta cursore

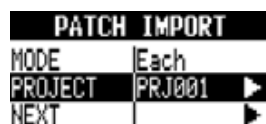


**ENTER** Premete

## Importare una patch

IMPORT &gt; Each

### 1 Selezionate PROJECT.

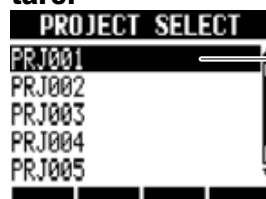


Cambia menu



**ENTER** Premete

### 2 Selezionate il project da cui importare.



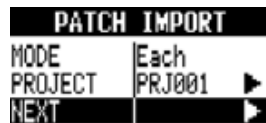
Nome del project fonte import



Seleziona project

**ENTER** Premete

### 3 Selezionate NEXT.

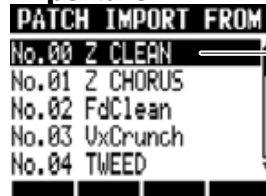


Cambia menu



**ENTER** Premete

### 4 Selezionate la patch da importare.



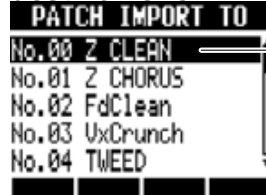
Nome e numero patch fonte import



Cambia patch

**ENTER** Premete

### 5 Selezionate la patch di destinazione.



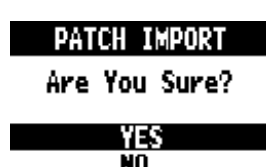
Nome e numero patch destinazione import



Cambia patch

**ENTER** Premete

### 6 Selezionate YES.



Sposta cursore



**ENTER** Premete



# Cambiare nome alla patch

Potete cambiar nome alla patch attualmente selezionata.

## Cambiare nome alla patch

Cambiate nome alla patch attuale.

1

EFFECT



Premete

### Accedere alle impostazioni effetto

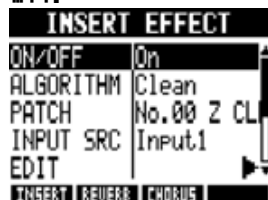
Premete  sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

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

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

2

Selezionate ON/OFF e impostate su On.



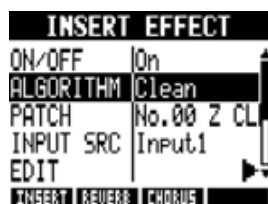
Cambia menu



Cambia impostazione

3

Selezionate algoritmo e patch.



Cambia menu



Cambia impostazione

4

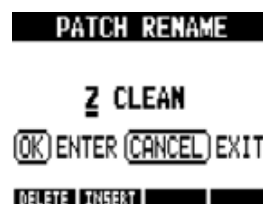
Selezionate RENAME.



Premete

5

Cambiate nome.



Premete

Cambia menu



Sposta cursore



Cambia carattere

**DELETE**

Cancella carattere

**INSERT**

Inserisce carattere






# Usare gli effetti per il solo monitoring

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

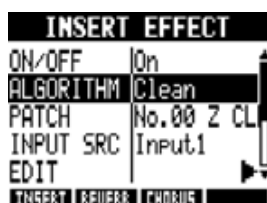
Ad esempio, potete registrare voci senza effetto, ma usare un effetto insert microfonico sul segnale monitoring, per facilitare il canto.

## 1 EFFECT Premete

### Accedere alle impostazioni effetto

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

## 2 Selezionate algoritmo e patch.



Cambia menu



Cambia impostazione

## 3 Selezionate REC SIG ed eseguite le impostazioni.



Cambia menu



Cambia impostazioni

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

## SUGGERIMENTI

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

# Project e file audio

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

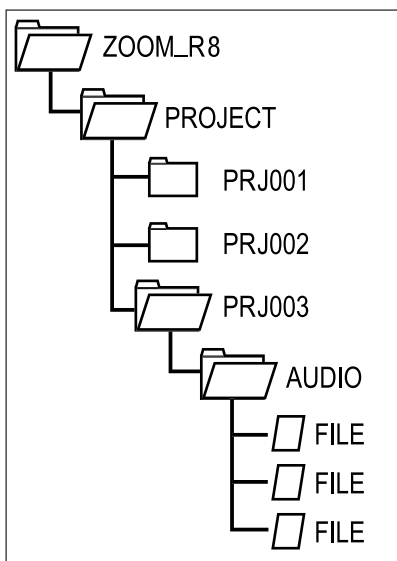
## Dati salvati in un project

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

## Project su card SD

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

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





# Proteggere e selezionare i project

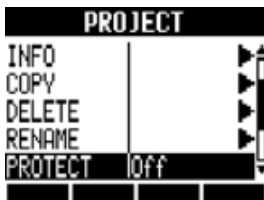
## Proteggere un project

PROJECT &gt; PROTECT

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

1 PROJECT  
 Premete

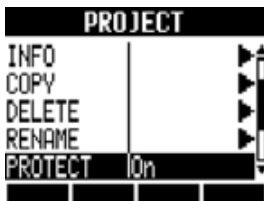
2 Selezionate PROTECT.



Cambia menu



3 Selezionate On.



Cambia

## NOTE

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

## SUGGERIMENTI

- Quest'icona appare quando un project è protetto.



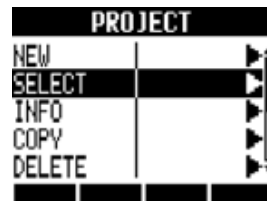
## Selezionare un project

PROJECT &gt; SELECT

Caricate un project salvato su card SD.

1 PROJECT  
 Premete

2 Selezionate SELECT.

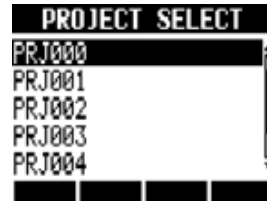


Cambia menu



 Premete

3 Selezionate il project.



Cambia project

 Premete

## NOTE

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

## SUGGERIMENTI

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

# Visualizzare informazioni su project e file audio



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

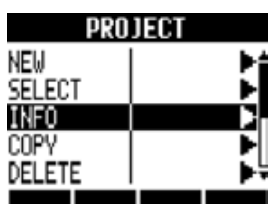
## Informazione sul project

PROJECT &gt; INFO

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

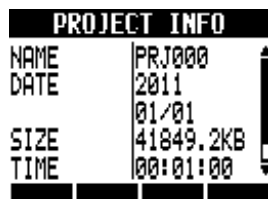
**1** PROJECT  
 Premete

**2** Selezionate INFO.



Premete

**3** Verificate l'informazione.



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

## SUGGERIMENTI

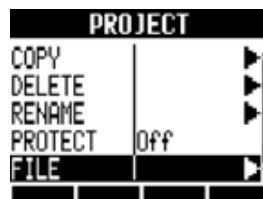
- L'informazione del project e del file è visualizzabile solo sulla schermata PROJECT INFO. Non è editabile.

## Informazione sul file audio

PROJECT &gt; FILE &gt; INFO

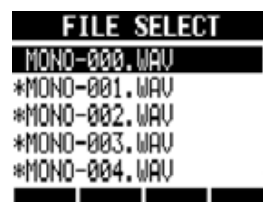
**1** PROJECT  
 Premete

**2** Selezionate FILE.



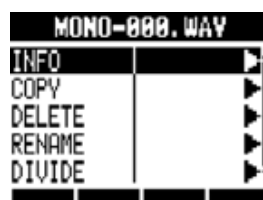
Premete

**3** Selezionate il file.



Premete

**4** Selezionate INFO.



Premete

**5** Verificate l'informazione.



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



# Copiare project e file audio

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

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

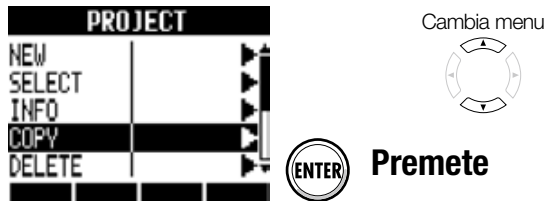
## Copiare un project

PROJECT > COPY

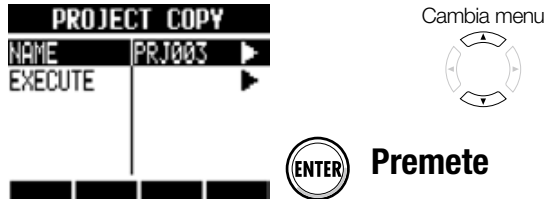
Seguite le procedure, dopo aver aperto il project da copiare.

**1** PROJECT  
 Premete

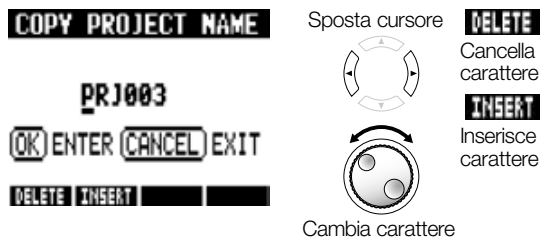
**2** Selezionate COPY.



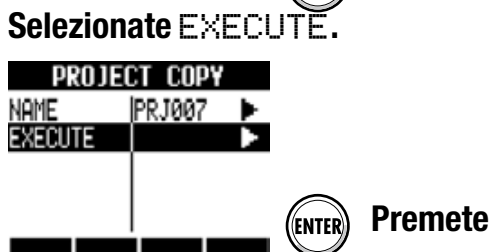
**3** Selezionate NAME.



**4** Cambiate nome al project.



**5** Selezionate EXECUTE.



## NOTE

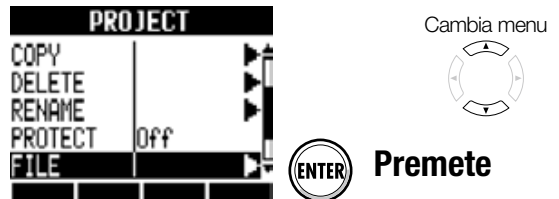
- Non potete eseguire una copia senza cambiare nome rispetto all'originale.

## Copiare un file audio

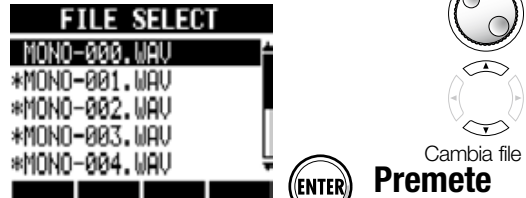
PROJECT > FILE > COPY

**1** PROJECT  
 Premete

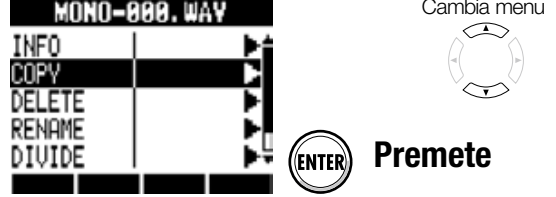
**2** Selezionate FILE.



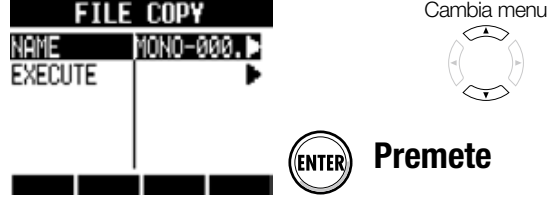
**3** Selezionate il file da copiare.



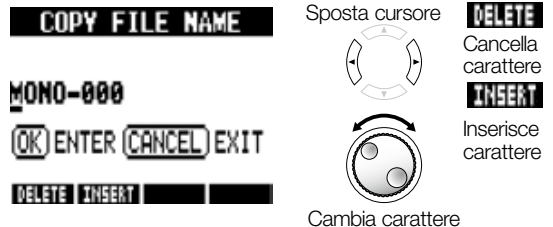
**4** Selezionate COPY.



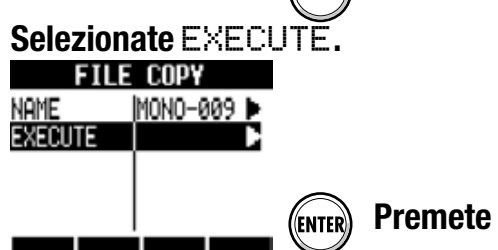
**5** Selezionate NAME.



**6** Cambiate nome al file.



**7** Selezionate EXECUTE.





# Cambiare nome a project e file audio

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

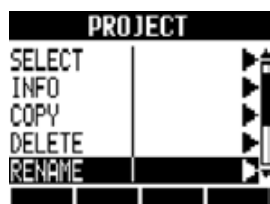
## Cambiare nome a un project

PROJECT > RENAME

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

**1** PROJECT  
 Premete

**2** Selezionate RENAME.



Cambia menu



Premete

**3** Cambiate i caratteri.

NEW PROJECT NAME

Sposta cursore

DELETE



Cancella carattere

INSERT

PRJ003  
 ENTER CANCEL EXIT

Inserisce carattere

DELETE INSERT

Premete



Cambia carattere

## NOTE

- Non potete cambiare nome al project assegnandogli quello di un project esistente.
- Il nome del project è assegnato anche alla cartella project corrispondente, all'interno della cartella ZOOM\_R8/PROJECT su card SD.

## SUGGERIMENTI

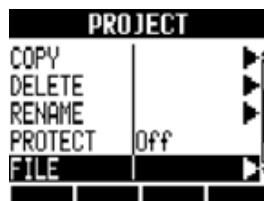
- Nomi project  
Max. numero di caratteri: 8  
Alfabeto: A-Z (maiuscole)  
Simboli: \_ (underscore)  
Numeri: 0-9
- Nomi file  
Max. numero di caratteri: 219  
(esclusa estensione)  
Alfabeto: A-Z, a-z  
Simboli: (spazio) ! # \$ % & ' ( ) + , - ; = @ [ ]  
^ \_ ` { } ~  
Numeri: 0-9

## Cambiare nome a un file audio

PROJECT > FILE > RENAME

**1** PROJECT  
 Premete

**2** Selezionate FILE.

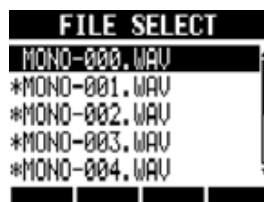


Cambia menu



Premete

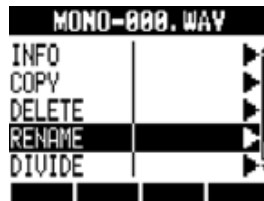
**3** Selezionate il nome del file.



Cambia file

Premete

**4** Selezionate RENAME.



Cambia menu



Premete

**5** Cambiate i caratteri.

FILE RENAME

Sposta cursore

DELETE



Cancella carattere

INSERT

MONO-000

ENTER CANCEL EXIT

Inserisce carattere

DELETE INSERT



Cambia carattere

Premete



# Cancellare project e file audio

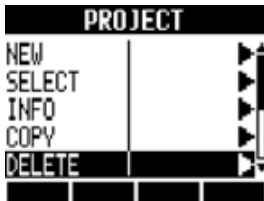
Potete cancellare un project o un file selezionato.

## Cancellare un project

PROJECT > DELETE

**1** PROJECT  
 Premete

**2** Selezionate DELETE.

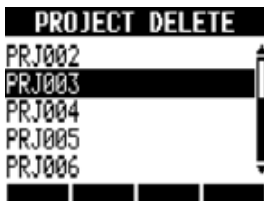


Cambia menu



 Premete

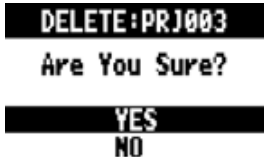
**3** Selezionate il project da cancellare.



Cambia project

 Premete

**4** Selezionate YES.



Sposta cursore



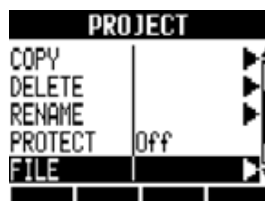
 Premete

## Cancellare un file audio

PROJECT > FILE > DELETE

**1** PROJECT  
 Premete

**2** Selezionate FILE.

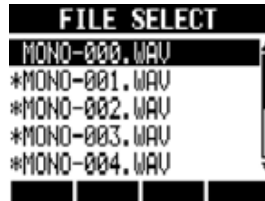


Cambia menu



 Premete

**3** Selezionate il nome del file.



Cambia file

 Premete

**4** Selezionate DELETE.

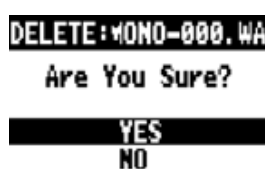


Cambia menu



 Premete

**5** Selezionate YES.



Sposta cursore



 Premete

## NOTE

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



# Dividere i file audio

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

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

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

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

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

## SUGGERIMENTI

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

Rif: Spostarsi su un punto del brano

P.36





# Impostare formato e modalità di registrazione

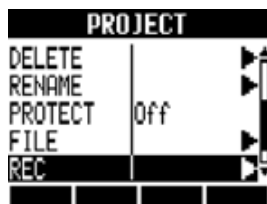
## Impostare il formato di registrazione (bit length)

PROJECT &gt; REC &gt; BIT LEN

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

**1** **Premete**

**2** **Selezionate REC.**



Cambia menu



**Premete**

**3** **Selezionate BIT LEN.**



Cambia menu



**4** **Impostate bit length.**



16-bit/24-bit

## SUGGERIMENTI

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

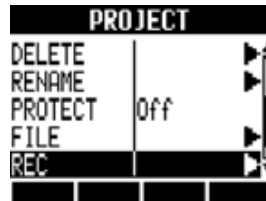
## Impostare la modalità di registrazione

PROJECT &gt; REC &gt; REC MODE

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

**1** **Premete**

**2** **Selezionate REC.**



Cambia menu



**Premete**

**3** **Selezionate REC MODE.**



Cambia menu



**4** **Impostate la modalità di registrazione**



Cambia impostazione

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



# Riproduzione in sequenza dei project

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

## Riprodurre una playlist

PROJECT &gt; SEQ PLAY &gt; PLAY

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

## SUGGERIMENTI

### Operatività tasti durante la riproduzione

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

## Editare le playlist

PROJECT &gt; SEQ PLAY &gt; EDIT

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

### Togliere un project da un elenco

**5** Selezionate il project da togliere.

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

Cambia traccia



```
DELETE INSERT
```

**6** Premete  sotto **DELETE**.

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

```
DELETE INSERT
```

### Inserire un project in un elenco

**5** Selezionate il numero di traccia da inserire.

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

Cambia traccia



```
DELETE INSERT
```

**6** Premete  sotto **INSERT**.

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

```
DELETE INSERT
```

Inserisce il project attualmente selezionato

### Cancellare una playlist

PROJECT > SEQ PLAY > DELETE

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

**4** Selezionate **DELETE**.

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

Cambia menu



 Premete

**5** Selezionate **YES**.

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

Sposta cursore



 Premete

### NOTE

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



Rif:  
Mix down su traccia master


P.47




# Caricare file audio da altri project



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


- 1** **TRACK** Premete


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




Seleziona traccia

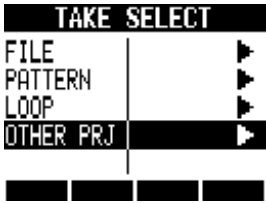


- 3** **Selezionate TAKE.**




Cambia menu




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




Cambia menu



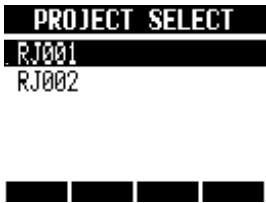
**ENTER** **Preme**  
**mete**
- 5** **Selezionate PROJECT.**





Cambia menu




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




Seleziona project

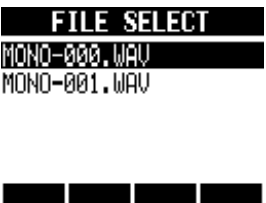
**ENTER** **Preme**  
**mete**
- 7** **Selezionate NEXT.**





Cambia menu




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




Seleziona file

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




Sposta cursore



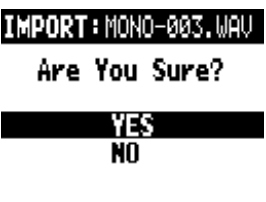
**DELETE**  
Cancella  
carattere

**ENTER** **Preme**  
**mete**


**INSERT**  
Inserisce  
carattere



Cambia  
carattere
- 10** **Selezionate YES.**



Sposta cursore



**ENTER** **Preme**  
**mete**

## SUGGERIMENTI

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



# Veduta d'insieme della funzione USB

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

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

## Letto di card

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

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

## Interfaccia audio

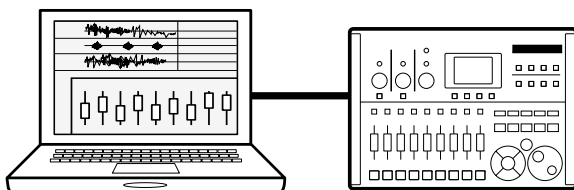
**R8** può essere usato come interfaccia tra un computer e gli strumenti e altra apparecchiatura audio.

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

## Superficie di controllo

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

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



## NOTE

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

## SUGGERIMENTI

- I dati di project sono salvati nella cartella PROJECT corrispondente, nella cartella ZOOM\_R8 su card SD. Le cartelle sono create e gestite per ogni project.
- I dati audio sono salvati come file WAV all'interno della cartella AUDIO della cartella del project.
- Il file "PRJINFO.TXT" all'interno di ogni cartella AUDIO mostra i nomi dei file assegnati alle tracce.
- Le tracce MASTER e stereo sono file stereo WAV.



# Scambiare dati con un computer (lettore card)

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

## Backup di un project su computer

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

Le cartelle sulla card SD sono organizzate come segue:

"ZOOM\_R8" folder  
> "PROJECT" folder  
> (Project) folder\*

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

## Recuperare un project dal backup

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

Le cartelle su card SD sono organizzate come segue:

"ZOOM\_R8" folder  
> "PROJECT" folder  
> (Project) folder\*

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

## Potete usare i file WAV del computer come loop

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

"ZOOM\_R8" folder  
> "LOOP" folder

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

## Salvare dati audio di **R8** su computer

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

Le cartelle sulla card SD sono organizzate come segue:

"ZOOM\_R8" folder  
> "PROJECT" folder  
> (Project) folder\*  
"AUDIO" folder

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

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

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

## Copiare file WAV dal computer a **R8**

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

Le cartelle su card SD sono organizzate come segue:

"ZOOM\_R8" folder  
> "PROJECT" folder  
> (Project) folder\*  
"AUDIO" folder

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

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

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

### Usare la funzione lettore di card

USB > READER

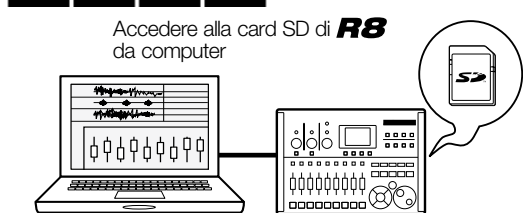
**1** Collegate **R8** e computer tramite il cavo USB e accendete l'unità.

**2**  Premete

**3** Selezionate **READER**.





 Premete

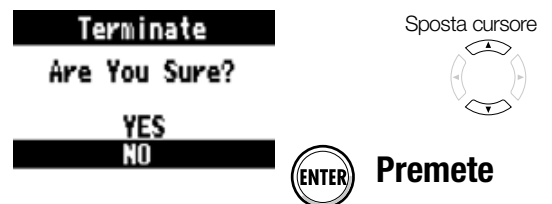


### Disconnettersi

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

**2** Premete  o  per sconnettervi.

**3** Selezionate **YES**.



### NOTE

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

### SUGGERIMENTI

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

### SUGGERIMENTI

- Il file "PRJINFO.TXT" all'interno di ogni cartella AUDIO mostra i nomi dei file assegnati alle tracce.
- Le tracce MASTER e stereo sono file stereo WAV.





# Interfaccia audio e superficie di controllo

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

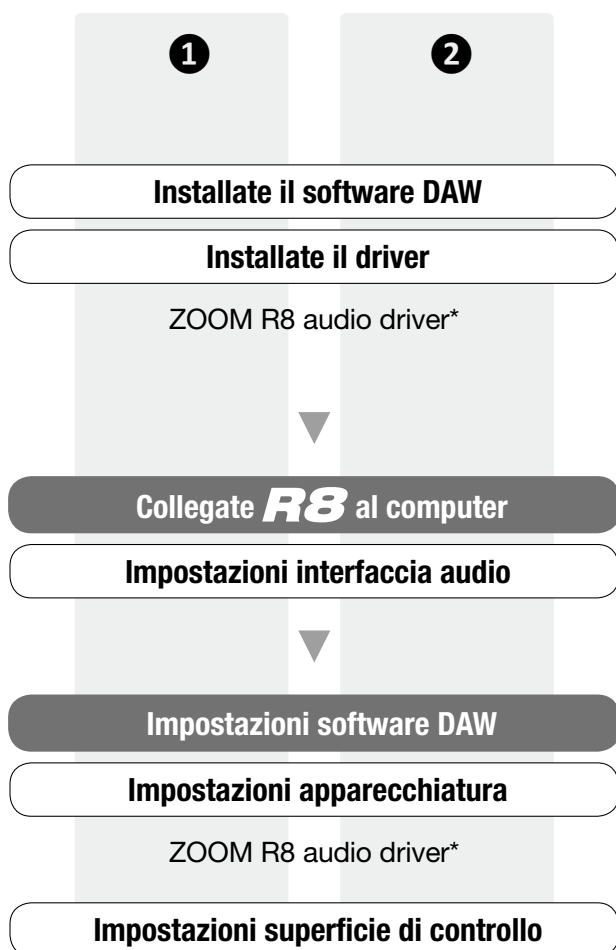
## Collegare l'unità come interfaccia audio o superficie di controllo

### 1 Interfaccia audio

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

### 2 Superficie di controllo

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



\*Non è necessari alcun driver per Macintosh

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

### 1 Installate ZOOM R8 Audio Driver su computer.

(Non è necessario alcun driver per Macintosh.)

Rif.: Guida all'avvio di Cubase LE5

### 2 Collegate **R8** al computer.

#### Impostate e collegate **R8**

(Vd. pagina seguente)

### 3 Eseguite le impostazioni del software DAW.

#### Impostazioni apparecchiatura

#### Impostazioni superficie di controllo

## NOTE

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

## Collegare e impostare **RS**

Dopo la prima connessione, seguite queste procedure

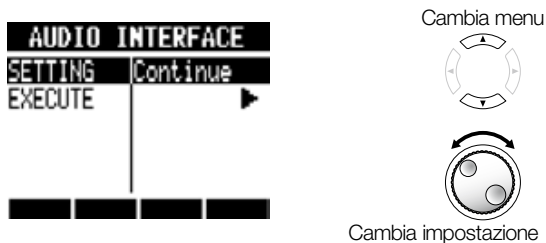
**1** Collegare **RS** e computer tramite il cavo USB e accendete l'unità.

**2**  Premete

**3** Selezionate AUDIO I/F.



**4** Selezionate se volete usare le impostazioni del project precedente.





**5** Selezionate EXECUTE.



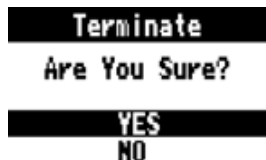
Appare l'icona USB a connessione completata.



## Scollegare

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

**2** Selezionate YES.



**ENTER** Premete

## NOTE

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

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

Reset

Riporta alle impostazioni di default ogni voce

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





# Usare l'accordatore

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

**1** **TOOL** **Premete**

**2** Premete il tasto ON/OFF relativo all'ingresso cui è collegato lo strumento, fino a far accendere l'indicatore in rosso.

ON/OFF Premete il tasto ON/OFF

Rosso: pronto per l'ingresso

**3** Selezionate **TUNER**.

**TOOL**

METRONOME

**TUNER**

SYSTEM

SD CARD

Cambia menu

**Premete**

## Accordatore cromatico

**4** **Accordate lo strumento**

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

**CHROMATIC TUNER**

**A**

**CALIB TYPE**

Indica la nota più vicina al segnale in ingresso.

## Altri tipi d'accordatura

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

**TUNER TYPE**

CHROMATIC

GUITAR

BASS

OPEN-A

OPEN-D

Seleziona tipo accordatore

**Premete**

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

**GUITAR TUNER**

**E**

**STRING:6**

Seleziona nome nota/numero corda

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

**CALIB TYPE**

## Cambiare la tonalità standard

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

**TUNER CALIBRATION**

440Hz

441Hz

442Hz

443Hz

444Hz

Imposta tonalità standard

**Premete**

## SUGGERIMENTI

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

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



# Regolare il display

Potete regolare la retroilluminazione e il contrasto del display.

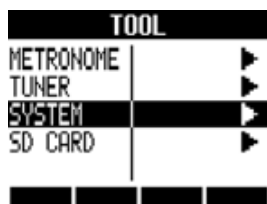
## Accendere/spegnere la retroilluminazione

TOOL > SYSTEM > LIGHT

**1**  **Premete**

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

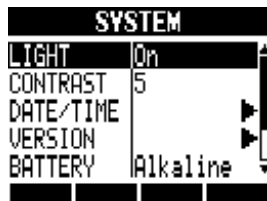
Cambia menu



 **Premete**

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

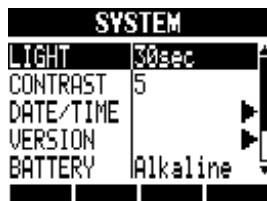
Cambia menu



**4** **Selezionate l'impostazione.**



Cambia valore



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

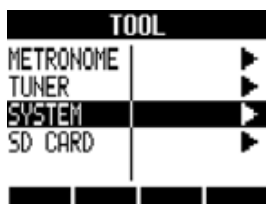
## Regolare il contrasto

TOOL > SYSTEM > CONTRAST

**1**  **Premete**

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

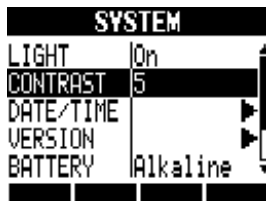
Cambia menu



 **Premete**

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

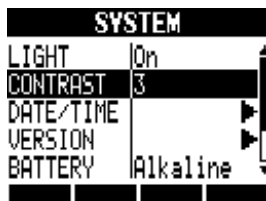
Cambia menu




**4** **Impostate il valore.**



Cambia valore



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


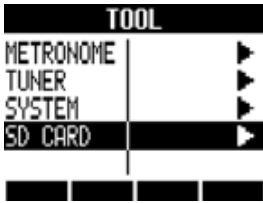


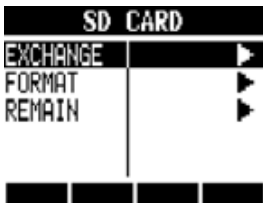




## SUGGERIMENTI

- Spegnete la retroilluminazione per risparmiare le batterie.



# Cambiare card SD mentre l'unità è accesa

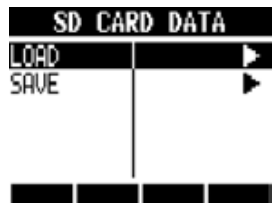


E' possibile cambiare la card SD mentre l'unità è accesa. Fate questo se la capacità residua della card inserita è bassa o se dovete importare dati registrati in precedenza dalla card.

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

- 5 **Inserite l'altra card SD.**

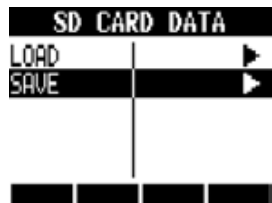


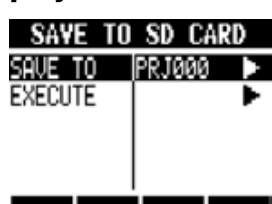


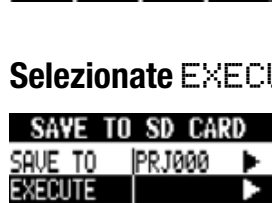

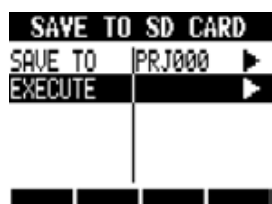
## NOTE

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

### Caricare dati da un'altra card SD

- 6 **Selezionate LOAD.**  
 Cambia menu  
  
 **Premete**

### Salvare dati su un'altra card SD

- 6 **Selezionate SAVE.**  
 Cambia menu  
  
 **Premete**
- 7 **Selezionate SAVE TO, e scegliete il project di destinazione.**  
 Cambia menu  
  
 **Premete**  
 Cambia impostazione  
 **Premete**
- 8 **Selezionate EXECUTE.**  


Vd. NOTE alla pagina seguente



# Formattare card SD/verificarne la capacità

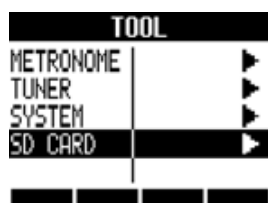
## Formattare una card SD

TOOL &gt; SD CARD &gt; FORMAT

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

**1** **TOOL**  
 **Premete**

**2** **Selezionate SD CARD.**

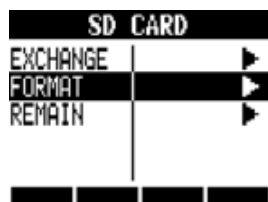


Cambia menu



 **Premete**

**3** **Selezionate FORMAT.**

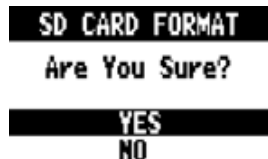


Cambia menu



 **Premete**

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



Sposta cursore



 **Premete**

## NOTE

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

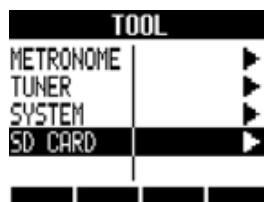
## Verificare la capacità residua della card

TOOL &gt; SD CARD &gt; REMAIN

Potete verificare la capacità residua della card SD.

**1** **TOOL**  
 **Premete**

**2** **Selezionate SD CARD.**

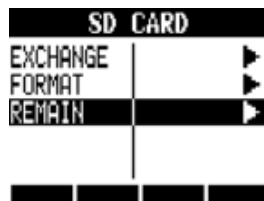


Cambia menu



 **Premete**

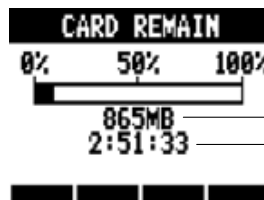
**3** **Selezionate REMAIN.**



Cambia menu



 **Premete**



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

## NOTE

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

# Impostare il tipo di batteria e il voltaggio phantom



## Impostare il tipo di batteria

TOOL > SYSTEM > BATTERY

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

**1** **TOOL**  
 **Premete**

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

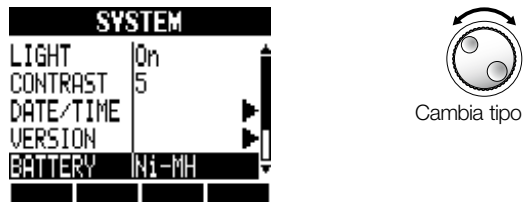


 **Premete**

**3** **Selezionate BATTERY.**



**4** **Impostate il tipo di batteria.**



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

## Impostare il voltaggio phantom

TOOL > SYSTEM > PHANTOM

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

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

**1** **TOOL**  
 **Premete**

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



 **Premete**

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



Cambia impostazione

## NOTE

- Usate solo batterie alcaline o nickel-metallo idruro.



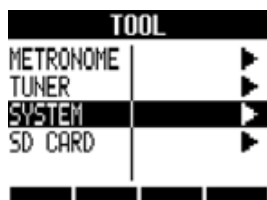


# Usare un interruttore a pedale

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

**1** **TOOL**  
 **Premete**

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

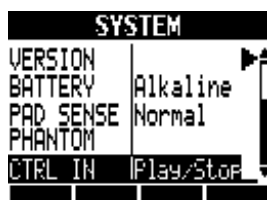


Cambia menu



 **Premete**

**3** **Selezionate CTRL IN.**

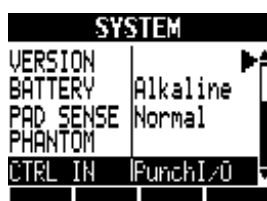


Cambia menu



 **Premete**

**4** **Scegliete l'impostazione.**



Cambia impostazione



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



# Controllare ed aggiornare il firmware

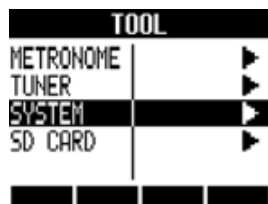
## Verificare la versione di firmware

TOOL > SYSTEM > VERSION

Potete verificare le versioni firmware attuali.

**1** **TOOL**  
 **Premete**

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

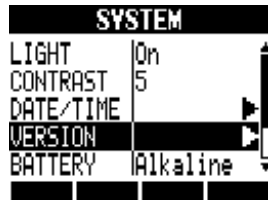


Cambia menu



 **Premete**

**3** **Selezionate VERSION.**

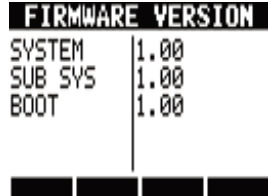


Cambia menu



 **Premete**

**4** **Verificate le versioni.**



## Aggiornare il firmware

Potete aggiornare il firmware secondo necessità.

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

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

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

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

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

**5** **Selezionate OK.**



Sposta cursore



 **Premete**

Si avvia l'aggiornamento.

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

## NOTE

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



# Elenco rhythm pattern

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

N.	Pattern	Battute
Variazione		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
N.	Pattern	Battute
Genere fill/variazioni		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1

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

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

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

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

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

# Tipi d'effetto e parametri 1

## Effetti INSERT

Algoritmi Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

- Modulo COMP/LIMITER

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

### Descrizioni parametro

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

# Tipi d'effetto e parametri 2

□ Modulo EFX

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

Descrizioni parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Position	Before, After	Imposta la posizione di collegamento del modulo EFX su "before" o "after" il preampli.
Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Regola la sensibilità dell'auto wah.
Resonance	0 ~ 10	Regola l'intensità della risonanza.
Level	2 ~ 100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.
Depth	0 ~ 100	Regola la profondità della modulazione.
Rate	0 ~ 50 ♪ (P.127 Tabella 1)	Regola il rapporto di modulazione. Impostabile in unità di nota di tempo.
Wave	4Up 0 ~ 9, Down 0 ~ 9, Tri 0 ~ 9	Imposta la forma d'onda della modulazione su "Up" (dente di sega ascendente), "Down" (discendente), o "Tri" (triangolare). Valori maggiori danno maggiore clip, accentuando l'effetto.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Seleziona il tipo di suono.
Frequency	Ring Modulator: 1 ~ 50	Regola la frequenza usata per la modulazione.
	Fix-Wah: 1 ~ 50	Regola la frequenza centrale del suono wah.
Balance	0 ~ 100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
Time	1 ~ 50	Regola il tempo di crescita del suono.
Curve	0 ~ 10	Regola il volume della curva di crescita.
Dry Mix	0 ~ 10	Regola il livello di mixaggio del suono originale.
RTM Mode	P.127 Tabella 2	Regola la direzione della gamma di cambiamento.
RTM Wave	P.127 Tabella 3	Seleziona la forma d'onda di controllo.
RTM Sync	♪ (P.127 Tabella 4)	Regola la frequenza di controllo.
Range	1 ~ 5	Seleziona la gamma di frequenza da accentuare.
Tone	0 ~ 10	Regola il tono.

# Tipi d'effetto e parametri 3

## • Modulo PREAMP

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

## Descrizione parametro

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

## • Modulo 6BAND EQ

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

## Descrizione parametro

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



# Tipi d'effetto e parametri 4

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

• Modulo MOD/DELAY

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

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
<b>Depth</b>	Exciter: 0 ~ 30	Regola la profondità dell'effetto.
	Other: 0 ~ 100	Regola la profondità della modulazione.
<b>Rate</b>	Chorus, Ensemble: 1 ~ 50	Regola il rapporto di modulazione.
	Flanger, Vibe, Step: 0 ~ 50 ♪ (P.127 Tabella 1)	Regola il rapporto di modulazione. Usando un tempo ritmico come riferimento, è possibile anche impostarlo a intervalli di unità di note.
<b>Tone</b>	0 ~ 10	Regola la qualità tonale.
<b>Mix</b>	0 ~ 100	Regola il livello del mixaggio di suono effetto e suono originale.
<b>Resonance</b>	Flanger: -10 ~ 10	Regola l'intensità della risonanza. Valori negativi danno luogo a fase invertita del suono effetto.
	Step, Cry: 0 ~ 10	Regola l'intensità della risonanza.
<b>Manual</b>	0 ~ 100	Regola la gamma di frequenza dell'effetto.
<b>Shift</b>	-12 ~ 12, 24	Regola la quantità di tonalità sfasata in unità di semitoni.
<b>Fine</b>	-25 ~ 25	Regola la quantità di tonalità sfasata in cent (1/100 semitono).
<b>Balance</b>	0 ~ 100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
<b>Shape</b>	0 ~ 10	Regola l'involuppo del suono effetto.
<b>Range</b>	1 ~ 10	Regola la gamma di frequenza del suono effetto.
<b>Sense</b>	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Regola la sensibilità dell'effetto.
<b>Frequency</b>	1 ~ 5	Regola la frequenza dell'effetto.
<b>Low Boost</b>	0 ~ 10	Enfatizza la gamma delle basse frequenze.
<b>Size</b>	1 ~ 100	Regola la dimensione dello spazio simulato.
<b>Reflex</b>	0 ~ 10	Regola la quantità di riflesso delle pareti.
<b>Time</b>	Delay, Analog Delay: 1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
	Reverse Delay: 10 ~ 1000 ms ♪ (P.127 Tabella 1)	
<b>Feedback</b>	0 ~ 100	Regola la quantità di feedback.
<b>Hi Damp</b>	0 ~ 10	Regola l'attenuazione delle alte frequenze del suono delay.
<b>Type</b>	P.127 Tabella 5	Seleziona il tipo di cambiamento di tonalità.
<b>RTM Wave</b>	P.127 Tabella 3	Seleziona la forma d'onda dell'effetto.
<b>RTM Sync</b>	P.127 Tabella 4	Imposta la frequenza della forma d'onda.

# Tipi d'effetto e parametri 5

## • Modulo REVERB

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

### Descrizione parametro

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

## • Modulo ZNR

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

## Algoritmo Bass

## • Modulo COMP/LIMITER

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

## • Modulo EFX

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

### Descrizione parametro

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

## • Modulo PREAMP

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

# Tipi d'effetto e parametri 6

Descrizione parametro

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

• Modulo 6BAND EQ

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

Descrizione parametro

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

• Modulo MOD/DELAY

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

• Modulo ZNR

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

## Algoritmo Mic

• Modulo COMP/LIMITER

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

• Modulo EFX

Tipo	Parametri
Tremolo	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

• Modulo MIC PRE

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

Descrizione parametro

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

# Tipi d'effetto e parametri 7

- Modulo 3BAND EQ

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

Descrizione parametro

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

- Modulo MOD/DELAY

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

- Modulo ZNR

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

## Algoritmo Dual Mic

- Modulo COMP/LIMITER L

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

Descrizione parametro

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

- Modulo MIC PRE L

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

- Modulo 3BAND EQ L

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

- Modulo DELAY L

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

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazioni
Time	Delay, Echo: 1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
	Doubling: 1 ~ 100 ms	
Feedback	0 ~ 100	Regola la quantità di feedback.
Tone	0 ~ 10	Regola la qualità tonale dell'effetto.
Mix	0 ~ 100	Regola il rapporto del mix del suono effetto rispetto all'originale.

## Tipi d'effetto e parametri 8

- Modulo COMP/LIMITER R

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

- Modulo MIC PRE R

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

- Modulo 3BAND EQ R

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

- Modulo DELAY R

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

- Modulo ZNR

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

### Algoritmo Stereo

- Modulo COMP/LIMITER

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

#### Descrizione parametro

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

- Modulo ISO/MIC MODEL

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

#### Descrizione parametro

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

# Tipi d'effetto e parametri 9

• Modulo 3BAND EQ

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

• Modulo MOD/DELAY

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

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Depth	0 ~ 100	Regola la profondità di modulazione.
Resonance	-10 ~ 10	Regola l'intensità della risonanza. Valori negativi danno una fase invertita al suono effetto.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Seleziona il tipo di suono.
LFO Shift	0 ~ 180	Regola lo spostamento della fase a destra/sinistra.
Width	0 ~ 10	Regola l'ampiezza dell' auto pan.
Rate	Chorus: 1 ~ 50	Regola la velocità di modulazione.
	Flanger, Phaser, Tremolo, Auto Pan: 0 ~ 50 ♪ (P.127 Tabella 1) Resonance: 1 ~ 50 (P.126 Tabella 1)	Regola la velocità di modulazione. Impostabile in unità di nota di tempo
Clip	0 ~ 10	Aggiunge enfasi tramite clip della forma d'onda della modulazione.
Shift	-12 ~ 12, 24	Regola la quantità di tonalità sfasata in unità di semitoni.
Time	Delay, Echo: 1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
	Doubling: 01 ~ 100 ms	
Feedback	0 ~ 100	Regola la quantità di feedback.
Mix	0 ~ 100	Regola il rapporto di mixaggio del suono effetto e suono originale.
Tone	0 ~ 10	Regola la qualità tonale.
Fine	-25 ~ 25	Regola la quantità di spostamento di tonalità in unità di cent (1/100 semitono).
Balance	0 ~ 100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
Rise1	0 ~ 30	Regola l'intensità della componente stereo.
Rise2	0 ~ 30	Regola l'intensità della componente mono.
Freq OFST	1 ~ 30	Regola l'offset di LFO.
Filter	HPF, LPF, BPF	Seleziona il tipo di filtro.
Resonance	1 ~ 30	Regola l'intensità della risonanza.
EFX Level	0 ~ 100	Regola il livello del suono effetto.
Dry Level	0 ~ 100	Regola il livello del suono originale.

• Modulo ZNR

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

# Tipi d'effetto e parametri 10

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

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

## NOTE

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

Tabella 2

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

Tabella 3

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

Tabella 4

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

Tabella 5

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

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

## Algoritmo Mastering

- Modulo COMP/Lo-Fi

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

## Descrizione parametro

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

# Tipi d'effetto e parametri 11

- Modulo NORMALIZER

Tipo	Parametri	
Normalizer	Gain	
	Regola il livello in ingresso del modulo COMP/Lo-Fi.	

Descrizione parametro

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

- Modulo 3BAND EQ

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

- Modulo DIMENSION/RESO

Tipo	Parametri
Dimension Resonance	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo Stereo.

- Modulo ZNR

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

## Effetto send-return

- Modulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parametri					
Chorus	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Mixa una componente a tonalità sfasata al segnale originale, dando un suono corposo e risonante.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.					

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
LFO Type	Mono, Stereo	Imposta la fase di LFO su mono o stereo.
Depth	0 ~ 100	Regola la profondità dell'effetto.
Rate	1 ~ 50	Regola il livello di modulazione.
Pre Delay	1 ~ 30	Regola il tempo di pre-delay.
EFX Level	0 ~ 100	Regola il livello del suono effetto.
Rev Send	0 ~ 30	Regola il livello di mandata del suono del riverbero.
Time	1 ~ 2000 ms ↴ (P.127 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
Feedback	0 ~ 100	Regola la quantità di feedback.
Hi Damp	0 ~ 10	Regola l'intensità del damping degli alti del suono delay.
Pan	Left10 ~ Left1, Center, Right1 ~ Right10	Regola il pan del suono delay.

- Modulo REVERB

Tipo	Parametri					
Hall	Simula l'acustica di una sala da concerti.					
Room	Simula l'acustica di una stanza.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
	Hall e Room hanno gli stessi parametri.					
Spring	Simula un riverbero a molla.					
Plate	Simula un riverbero metallico.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
	Spring e Plate hanno gli stessi parametri.					

Descrizione parametro

Parametri	Gamma impostazioni	Spiegazione
Pre Delay	1 ~ 100	Regola il tempo di pre-delay.
Decay	1 ~ 30	Regola il tempo del riverbero.
EQ High	-12 ~ 6	Regola gli alti del suono effetto.
EQ Low	-12 ~ 6	Regola i bassi del suono effetto.
E.R.Mix	0 ~ 30	Regola il rapporto di mixaggio delle riflessioni iniziali.
EFX Level	0 ~ 30	Regola il livello del suono effetto.



# Elenco patch effetto 1

## Effetto Insert

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

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

## Elenco patch effetto 2

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

### Algoritmo Aco/Bass SIM

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

### Algoritmo Bass

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

### Algoritmo Mic

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

# Elenco patch effetto 3

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

## Algoritmo Dual Mic

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

# Elenco patch effetto 4

## Algoritmo Stereo

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

# Elenco patch effetto 5

Algoritmo Mastering		
N.	Nome patch	Descrizione
0	<b>PlusAlfa</b>	Accentua la potenza globale
1	<b>All-Pops</b>	Mastering convenzionale
2	<b>StWide</b>	Mastering ad ampia gamma
3	<b>DiscoMst</b>	Per sonorità da club
4	<b>Boost</b>	Per finalizzazione hi-fi
5	<b>Power</b>	Per bassi potenti
6	<b>Live</b>	Aggiunge un feeling live
7	<b>WarmMst</b>	Aggiunge un caldo feeling
8	<b>TightUp</b>	Aggiunge un feeling teso
9	<b>1930Mst</b>	Mastering dalle sonorità anni '30
10	<b>LoFi Mst</b>	Mastering lo-fi
11	<b>BGM</b>	Mastering per musica in background
12	<b>RockShow</b>	Dà al mix rock style un feeling live
13	<b>Exciter</b>	Mastering lo-fi con leggera distorsione nei medio-alti
14	<b>Clarify</b>	Enfatizza la gamma degli alti
15	<b>VocalMax</b>	Porta in primo piano le voci
16	<b>RaveRez</b>	Speciale effetto di movimento usando un filtro stretto
17	<b>FullComp</b>	Forte compressione sulla gamma a frequenza piena
18	<b>ClearPWR</b>	Enfatizza i medi e aggiunge pressione sonora e chiarezza
19	<b>ClearDMS</b>	Accentua chiarezza e spazialità
20	<b>Maximizr</b>	Accentua il livello della pressione sonora globale
21-29	<b>Empty</b>	

# Elenco patch effetto 6

## Effetti Send-return

### REVERB

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

### CHORUS/DELAY

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

# Elenco messaggi d'errore

Se appare un messaggio come “---Error” premete il tasto EXIT. In caso di altri errori e messaggi, la schermata si chiuderà automaticamente in tre secondi.

Messaggio	Significato	Risposta
<b>Messaggi che indicano che manca qualcosa</b>		
No Card	Nessuna card inserita.	Assicuratevi che una card SD sia inserita correttamente.
No Project	Non ci sono project.	Verificate che il project non sia stato cancellato o spostato in un altro posto.
No File	Non c'è file nel project.	Verificate che il file non sia stato cancellato o immagazzinato in un altro posto.
<b>Messaggi che compaiono frequentemente</b>		
Reset DATE/TIME	Impostazione persa a causa della batteria scarica.	Impostate nuovamente DATE/TIME. (Vd. “impostare data e ora” a P.15)
Low Battery!	E' ora di cambiare le batterie.	Cambiate le batterie o collegate l'adattatore.
Stop Recorder	Non si può accedere durante la riproduzione/registrazione.	Prima fermate il registratore, poi provate ancora.
<b>Messaggi che indicano un oggetto protetto</b>		
Card Protected	La card SD è protetta.	Estraete la card SD, togliete la protezione e inserite ancora la card. Vd. “Installazione della card SD” a P.13.)
Project Protected	Il project è protetto.	Disabilitate la protezione del project usando il menu PROTECT. (Vd. “Proteggere e selezionare i project” a P.91.)
File Protected	E' un file di sola lettura, non si può scriverci sopra.	Disabilitate lo status di sola lettura del file usando un computer, ad esempio.
<b>Messaggi che indicano che è stato superato un limite strutturale o di capacità</b>		
Card Full	La card è piena.	Passate a una nuova card o cancellate i dati non necessari.
Project Full	Non si possono salvare altri project sulla card.	Cancellate i project non necessari.
File Full	E' stato raggiunto il numero massimo di file.	Cancellate i file non necessari.
<b>Messaggi che indicano mancato accesso</b>		
Card Access Error	Impossibile leggere o scrivere sulla card.	Premete <b>EXIT</b> e tentate ancora.
Project Access Error	Impossibile leggere o scrivere sul project.	Premete <b>EXIT</b> e tentate ancora.
File Access Error	Impossibile leggere o scrivere sul file.	Premete <b>EXIT</b> e tentate ancora.
Card Format Error	La card non ha un formato utilizzabile da <b>RS</b> .	Passate a un formato di card che l'unità possa usare.
File Format Error	Il file non ha un formato utilizzabile da <b>RS</b> .	Passate a un formato di file che l'unità possa usare
<b>Altri messaggi d'errore</b>		
Card Error	Si è verificato un errore di qualche genere.	Premete <b>EXIT</b> e tentate ancora.
Project Error		
File Error		

# Diagnostica

In caso di problemi con l'operatività di **RS**, verificate prima quanto segue.

## Problemi durante la riproduzione

- ◆ **Nessun suono o suono molto debole**
  - Controllate i collegamenti al sistema di monitoring e le impostazioni di volume del sistema.
  - Assicuratevi che gli indicatori di status della sezione mixer siano accesi in verde e che i fader siano alzati. Se un indicatore di traccia non è verde, premete il tasto corrispondente più volte fino a farlo accendere in verde.
  - Assicuratevi che il tasto di status [MASTER] non sia acceso e che il fader [MASTER] sia alzato.
  
- ◆ **Spostare i fader non influisce sul volume**
  - Sui canali per i quali la funzione stereo link è attiva, il fader del canale pari non ha effetto. O spegnete stereo link ( P.29), o usate il fader del canale dispari della coppia.
  
- ◆ **Nessun suono dal segnale in ingresso, o suono molto debole**
  - Assicuratevi che il controllo **GAIN** di quell'ingresso sia alzato.
  - Verificate che la luce di status sia verde (riproduzione abilitata) e che il fader della traccia sia alzato.
  
- ◆ **Un'operazione non funziona e appare il messaggio "Stop Recorder" sul display**
  - Alcune operazioni non sono possibili mentre il registratore sta lavorando. Premete il tasto **STOP** per fermare il registratore e poi eseguite l'operazione.

## Problemi durante la registrazione

- ◆ **Non si può registrare su una traccia**
  - Assicuratevi di aver selezionato una traccia per la registrazione.
  - Controllate se avete esaurito lo spazio disponibile sulla card SD (vd. P.111).
  - La registrazione non è possibile se il project è protetto. Impostate "PROTECT" su "OFF" (vd. P.91), o usate un altro project.
  
- ◆ **Il suono registrato è distorto**
  - Assicuratevi che la manopola **GAIN** (sensibilità in ingresso) e i livelli di registrazione non siano troppo alti.
  - Abbassate i fader in modo che gli indicatori di livello non raggiungano 0 dB.
  - Se il gain di EQ del mixer di traccia è troppo alto, il suono è udibilmente distorto anche se il fader è

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

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

## Problemi con gli effetti

- ◆ **L'effetto insert non funziona**
  - Verificate che l'icona dell'effetto insert [INS] appaia sul display. Se non appare, premete il tasto **EFFECT**, poi premete il tasto morbido **INSERT** e impostate **ON/OFF** su **On**.
  - Assicuratevi che l'effetto insert sia inserito nel punto desiderato (Vd. P.23, 45, 46 e 80)
  
- ◆ **L'effetto send-return non funziona**
  - Verificate che l'icona **REV** o **CHO** appaia sul display. Se non appare, premete il tasto **EFFECT**, poi premete il tasto morbido **REVERB** o **CHORUS** e impostate **ON/OFF** su **On**.
  - Assicuratevi che i livelli di mandata delle tracce siano alzati (vd. P.44 e 82).

## Altri problemi

- ◆ **Non si può salvare un project**
  - Il project non può essere salvato se è protetto. Impostate "PROTECT" su "Off" (vd. P.91).
  
- ◆ **Non si può creare un nuovo project o copiarlo**
  - Se appare "Project Full" sul display, significa che non si possono creare altri project sulla card. Cancellate i project non necessari per liberare memoria.
  
- ◆ **Appare un messaggio d'errore quando si tenta di eseguire un comando**
  - Controllate nell'elenco messaggi d'errore (vd. P.135).



# Specifiche tecniche

Sezione		RS	
Recorder	Tracce	8 (mono)	
	Numero max. tracce di registrazione	2	
	Numero max. tracce in riproduzione simultanea	8 audio + metronomo	
	Formato registrazione dati	44.1/48 kHz, formato WAV 16/24-bit	
	Tempo max. registrazione	200 minuti/1 GB (tracce mono)	
	Project	1000	
	Marker	100/project	
	Locator	Ore/minuti/secondi/millisecondi e bar/beat/tick	
	File editing	Divide, trimming	
	Altre funzioni	Punch-in/out (manuale, automatico), bounce, A-B repeat, undo/redo	
Audio interface	Numero canali in registrazione	2	
	Numero canali in riproduzione	2	
	Quantizzazione bit-rate	24	
	Frequenza campionamento	44.1, 48, 88.2, 96 kHz	
Mixer	Fader	9 (mono × 8, master × 1)	
	Parametri di traccia	equalizzatore a 3-bande, pan (bilanciamento), effect send ×2, invert	
	Stereo link	Tracce 1/2 ~ 7/8 selezionabili a coppie	
Effect	Algoritmi	8 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, MASTERING)	
	Patch	310 insert, 60 send-return	
	Moduli effetto	7 insert, 2 send	
	Accordatore	Cromatico, chitarra, basso, open A/D/E/G, D modale	
Rhythm	Voci	8	
	Formato suono	16-bit lineare PCM	
	Drum kit	10	
	Pad	8 (sensibile alla velocità)	
	Precisione	48 ppgn	
	Rhythm patterns	511/project	
	Tempo	40.0 ~ 250.0 BPM	
Sampler	Formati riproduzione	44.1/48 kHz, formato WAV 16/24-bit	
	Funzioni editing	Trim, time-stretch	
Hardware	Supporto registrazione	Card SD (16MB ~ 2 GB), card SDHC (4 ~ 32 GB)	
	Conversione analogico-digitale	96 kHz 24-bit delta-sigma ADC	
	Conversione digitale-analogico	96 kHz 24-bit delta-sigma DAC	
	Display	128×64 pixel LCD (retroilluminato)	
	Input	INPUT 1 ~ 8	XLR/standard combo jack x8 Impedenza ingresso: (Ingresso bilanciato) 1KΩ bilanciato (2 caldi) (Ingresso non bilanciato) 50KΩ non bilanciato 1 provvisto di interruttore Hi-Z, impedenza ingresso 1 MΩ (Hi-Z attivo) 6 provvisti di interruttore ad alimentazione phantom Livello ingresso: -50 dBm < continuo < +4 dBm
		Microfoni incorporati stereo	Microfoni omnidirezionali a condensatore Gain: -50dBm < continuo < +4dBm
	Alimentazione Phantom	48 V, 24 V	
	Output	OUTPUT	TRS (bilanciato)
		PHONES	Standard jack stereo 20 mW x 2 (32 Ω carico)
	Rapporto S/N	93 dB	
	Ingresso di controllo	FS01	
	USB	Tipo mini-B (USB 2.0 Hi-Speed): operatività come interfaccia audio/superficie di controllo e salvataggio	
	Alimentazione	Adattatore DC 5V 1A AC (ZOOM AD-17) 3 batterie AA (5.5-ore di operatività in continuo con retroilluminazione accesa e alimentazione phantom spenta)	
	Dimensioni	257 mm (W) × 190 mm (D) × 51 mm (H)	
	Peso	780 g	

# Indice dei nomi

## A

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

## B

Bit rate	. . . . . 97
Bounce	. . . . . 34
BPM	. . . . . 67

## C

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

## D

Data e ora	. . . . . 15
Dati (cancellare)	
File	. . . . . 95
Marker	. . . . . 37
Project	. . . . . 95
Card SD	. . . . . .111
Display	
Retroilluminazione	. . . . . 109
Contrasto	. . . . . 109
Display	. . . . . .9
Drum kit	. . . . . 48, 49, 59

## E

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

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

## F

Fade-in/out	. . . . . 71
FF (tasto)	. . . . . 7, 8
File	. . . . . .16, 90, 102
Cambiare nome	. . . . . 94
Cancellare	. . . . . 95
Copiare.	. . . . . 93
Importare.	. . . . . 100, 102, 103
Nomi di file	. . . . . .27, 94, 102
Visualizzare l'informazione	. . . . . 92
Firmware (versione e aggiornamento)	. . . . . .114

## G

GAIN	. . . . . .7, 8, 22
------	---------------------

## H

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

## I

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

## L

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

## M

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

Mixer di traccia . . . . . 40

## O

Overdubbing . . . . . 28

## P

Pad . . . . . 50, 66

Panning. . . . . 42, 59

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

Patch effetto . . . . . 80

    Cambiare nome . . . . . 88

    Editare . . . . . 84

    Elenco patch effetto . . . . . 129-134

    Importare. . . . . 87

    Inizializzare. . . . . PDF

    Salvare. . . . . 86

    Selezionare. . . . . 83

Phantom (alimentazione) . . . . . 12, 21, 112

PLAY (tasto) . . . . . 7, 8

Playlist . . . . . 98

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

Project . . . . . 17, 90

    Cambiare nome . . . . . 94

    Cancellare . . . . . 95

    Copiare. . . . . 93

    Creare . . . . . 17

    Proteggere . . . . . 91

    Selezionare. . . . . 91

    Riprodurre in sequenza . . . . . 98

    Visualizzare l'informazione . . . . . 92

Punch-in/out . . . . . 32

    Automatico . . . . . 33

    Manuale . . . . . 32

## Q

Quantizzazione . . . . . 66

## R

REC (tasto) . . . . . 7, 8, 26

REW (tasto) . . . . . 7, 8

Registrare

    Assegnare alle tracce . . . . . 30

    Formati . . . . . 21, 97

    Livelli . . . . . 23, 24

    Modalità . . . . . 97

    Overdubbing . . . . . 28

    Prepararsi a registrare . . . . . 17

    Prima traccia. . . . . 21

    Tempi. . . . . 21

    Traccia master . . . . . 47

    Tracce aggiuntive . . . . . 28

Rhythm (funzioni) . . . . . 48-59

RHYTHM (tasto) . . . . . 7, 8, 49-59

Rhythm pattern (tracce) . . . . . 48

Rhythm pattern . . . . . 48, 116-117

    Assegnare . . . . . 51

    Cambiare nome . . . . . 57

    Cancellare . . . . . 56

    Copiare. . . . . 55

    Creare . . . . . 52

    Importare. . . . . 58

    Selezionare. . . . . 49

## S

SD (card)

    Cambiare card mentre l'unità è accesa . . . . . 110

    Controllare capacità . . . . . 21, 111

    Formattare . . . . . 111

    Installare . . . . . 13

    Lettore di card . . . . . 103

Send-return (effetti) . . . . . 44, 80, 82

Sequencer di traccia . . . . . 72-78

Sequenza (dati)

    Creazione . . . . . 73

    Editing . . . . . 76

    Esecuzione . . . . . 98

    Riproduzione. . . . . 78

Shutdown . . . . . 15

Specifiche tecniche. . . . . 137

Stereo link . . . . . 29

Stereo (tracce) . . . . . 29

STOP (tasto) . . . . . 7, 8

Superficie di controllo . . . . . 102, 105

Swap (commutare tracce) . . . . . 31

## T

Tempo . . . . . 19

TEMPO (tasto) . . . . . 7, 8, 19

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

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

    Assegnare . . . . . 30, 51, 63

    Parametri . . . . . 42

Tracce (commutare-swap) . . . . . 31

Tracce Rhythm pattern . . . . . 48

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

## U

USB . . . . . 102

    Operatività software DAW . . . . . PDF

    Scambiare file col computer . . . . . 103

USB (tasto) . . . . . 7, 8, 103-106

Nazioni EU



Dichiarazione di conformità

**zoom**

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