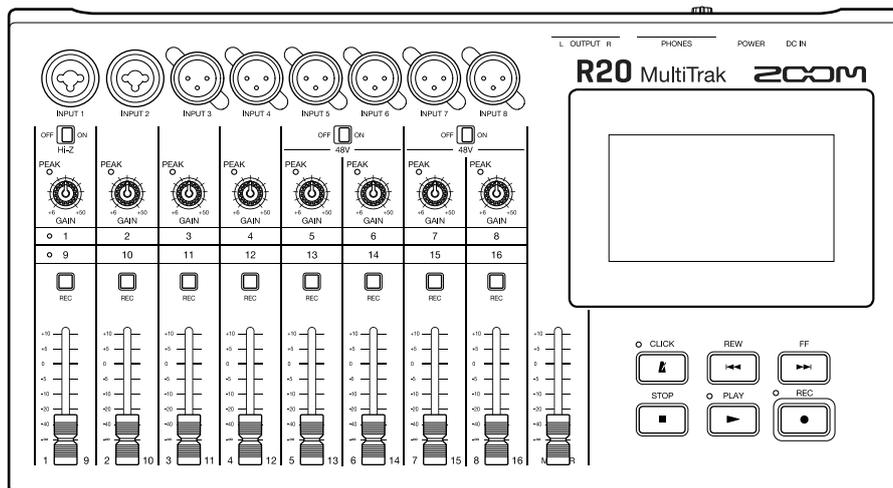


R20

MultiTrak



Manuale operativo

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

©2022 ZOOM CORPORATION

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

I nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di Società citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

Non è possibile la corretta visualizzazione su dispositivi a scala di grigio.

Note relative a questo manuale operativo

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

Il contenuto di questo documento e le specifiche tecniche del prodotto possono essere soggette a variazione senza obbligo di preavviso.

- Windows® è un marchio o marchio registrato di Microsoft® Corporation.
- iPad, iPadOS e Mac sono marchi di Apple Inc.
- App Store è marchio di servizio di Apple Inc.
- iOS è marchio o marchio registrato di Cisco Systems, Inc. (USA).
- I loghi SD, SDHC e SDXC sono marchi.
- La Legge proibisce la registrazione da fonti coperte da copyright, compresi CD, registrazioni, nastri, esecuzioni live, video e broadcast, senza il permesso del detentore del copyright, per qualsiasi scopo diverso dall'uso personale. Zoom Corporation non si assume responsabilità in merito alla violazione del copyright.

Sommario

Note relative a questo manuale operativo.....	2
Veduta d'insieme di R20.....	6
Termini usati in questo manuale.....	6
Funzione delle parti.....	7
Esempi di connessione.....	11
Display dello schermo touch.....	13
Veduta d'insieme della schermata Home.....	13
Veduta d'insieme della barra di controllo.....	17
Veduta d'insieme dell'operatività dello schermo touch.....	20
Preparativi.....	23
Inserire card SD.....	23
Collegare dispositivi in uscita.....	24
Collegare l'adattatore AC.....	25
Accendere/spegnere l'unità.....	26
Impostare data e ora (primo avvio).....	28
Aprire i project.....	30
Creare nuovi project.....	31
Aprire un project.....	35
Cambiare le impostazioni del project.....	37
Aprire la schermata d'impostazione del Project.....	37
Cambiare il tempo del project.....	38
Cambiare l'indicazione del tempo del project.....	39
Impostare il metronomo.....	40
Cambiare l'impostazione dello snap.....	44
Impostare il volume del project.....	44
Usare l'accordatore.....	45
Selezionare il tipo di accordatura.....	46
Impostare la tonalità standard dell'accordatore.....	47
Usare le accordature flat.....	47
Registrazione.....	48
Processo di registrazione.....	48
Eseguire impostazioni relative all'ingresso.....	49
Eseguire impostazioni relative alle tracce.....	54
Usare gli effetti.....	63
Editare le memorie patch.....	66
Registrazione.....	72
Usare rhythm loop interni.....	74
Usare il sintetizzatore.....	77
Selezionare il suono synth.....	77
Registrazione.....	79

Eseguire i project.....	80
Editare i project.....	82
Editare le region.....	82
Editare le curve d'onda (region audio/rhythm).....	99
Editare le note (region synth).....	103
Editare le tracce.....	108
Usare i marker.....	114
Mixare i project.....	120
Controllare i livelli delle tracce.....	120
Mettere in mute le tracce.....	122
Ascoltare solo le tracce selezionate (assolo).....	123
Regolare i livelli di volume.....	124
Commutare tracce controllate.....	126
Regolare pan, EQ ed effetti delle tracce.....	127
Mixaggio.....	128
Gestire i project.....	129
Card SD: struttura di cartelle e file.....	129
Card USB: struttura di cartelle e file.....	131
Aprire il menu Project Option.....	133
Cambiare nome ai Project.....	135
Duplicare i project.....	136
Controllare l'informazione del project.....	137
Cancellare i project.....	138
Rendering dei project sotto forma di file WAV.....	139
Salvare project su chiavette USB.....	141
Importare project da chiavette USB.....	142
Uso come interfaccia audio.....	144
Installare il driver.....	144
Collegare computer, smartphone e tablet.....	145
Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio.....	148
Usare un R20 come superficie di controllo.....	151
Abilitare l'uso come superficie di controllo.....	151
Eseguire impostazioni relative a DAW.....	152
Funzioni di R20.....	152
Usare Guitar Lab.....	153
Collegare un computer.....	153
Usare le tastiere MIDI.....	156
Collegare le tastiere MIDI.....	156
Impostare la funzione di spegnimento automatico.....	158
Impostare data e ora.....	159
Regolare la luminosità dello schermo touch.....	161
Gestire le card SD.....	162
Controllare l'informazione della card SD.....	162
Testare la performance della card SD.....	163

Formattare le card SD.....	165
Uso come lettore di card.....	167
Riportare ai valori di default di fabbrica.....	170
Gestire il firmware.....	172
Controllare le versioni firmware.....	172
Aggiornamenti.....	172
Appendice.....	173
Diagnostica.....	173
Diagramma a blocchi.....	174
Tabella d'implementazione MIDI.....	175
Specifiche tecniche.....	176

Veduta d'insieme di R20

Termini usati in questo manuale

Registratore multitraccia (MTR)

Un registratore in grado di editare più tracce separatamente è detto registratore multitraccia (MTR). R20 può registrare contemporaneamente fino a 8 tracce e riprodurle fino a 16, diventando, così, ideale per band e set ritmici.

Project

R20 gestisce dati di registrazione e riproduzione per un singolo brano in unità dette project. I file audio assegnati alle tracce e le impostazioni, comprese quelle di pan e fader, sono salvati nel file del project. Si possono creare fino a 1000 project su una singola card.

Region

I dati di una singola registrazione sono gestiti in unità dette region per ogni traccia. Le region delle registrazioni audio e dei rhythm appaiono come curve d'onda mentre le region dei synth appaiono come dati di performance (note MIDI). Inoltre, i file WAV e MIDI su card SD e chiavette USB possono essere caricati come region.

Snap

Questa funzione regola le Region su una griglia, dove possono essere spostate o editate. Ciò consente di editare con efficienza.

File MIDI

Questo tipo di file contiene dati MIDI di performance. R20 può caricare file MIDI e aggiungerli come Synth Region.

Effetto

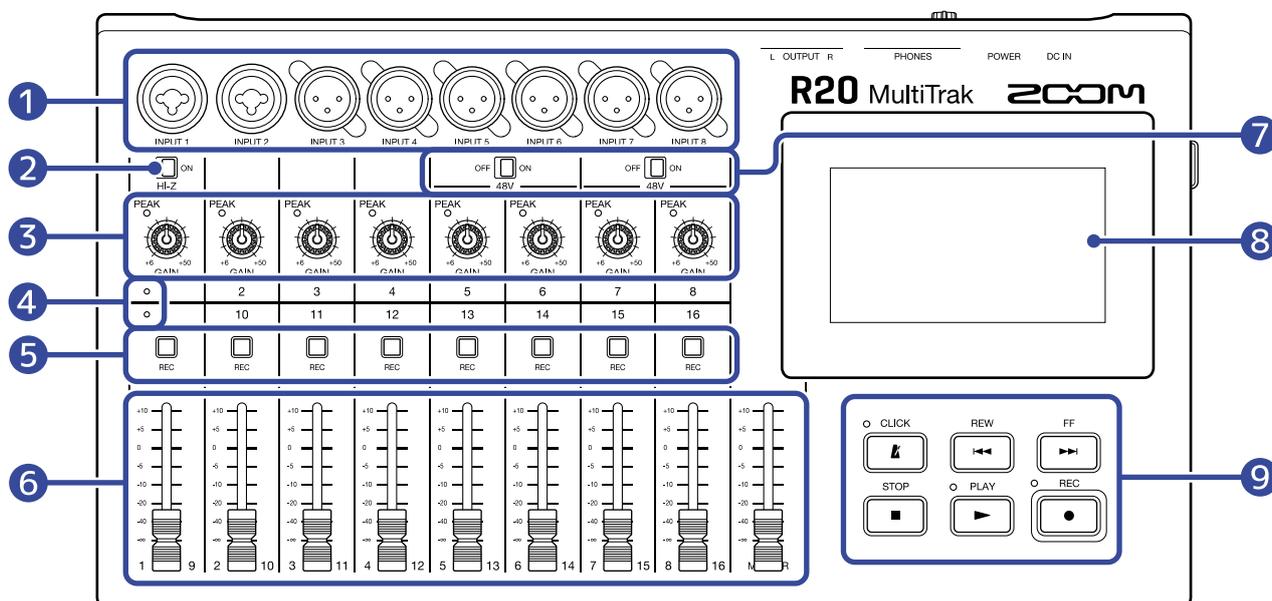
E' possibile applicare una vasta gamma di effetti ai suoni, compresi distorsione, chorus e riverbero. Regolando i parametri effetto, potete creare i vostri suoni originali.

Memoria patch

Le memorie patch salvano gli effetti usati, il loro status on/off e le impostazioni parametro, consentendo di richiamarli facilmente. Gli effetti sono salvati e richiamati in unità di memorie patch. Si possono aggiungere fino a 3 effetti a una memoria patch, e si possono salvare fino a 50 memorie patch.

Funzione delle parti

Lato superiore



1 Jack ingresso

Usate INPUT 1 e 2 per collegare microfoni, tastiere e chitarre. Questi supportano connettori XLR e da 1/4 di pollice (sbilanciati).

Usate INPUT 3-8 per collegare microfoni e tastiere. Supportano connettori XLR.

2 Interruttore Hi-Z

Commuta Hi-Z su on/off per INPUT 1. Attivatelo secondo necessità per la chitarra o il basso collegati.

3 Indicatori PEAK in ingresso/manopole GAIN

Usate le manopole GAIN per regolare i segnali in ingresso. Regolatele in modo che gli indicatori PEAK non si accendano.

4 Indicatori di traccia

Mostrano se gli ingressi del canale e i fader sono collegati alle tracce 1-8 o 9-16.

5 Pulsanti REC di traccia

Premeteli per abilitare la registrazione sulle tracce. Si accendono in rosso quando sono abilitati.

6 Fader di canale/MASTER

Fader di canale: Regolano i livelli di segnale della singola traccia su una gamma che va da $-\infty$ a +10 dB.

Fader MASTER: Regola i livelli del segnale della traccia MASTER, che è un mix stereo delle singole tracce, su una gamma che va da $-\infty$ a +10 dB.

7 Interruttori PHANTOM

Commutano l'alimentazione Phantom a +48V su on/off. Attivateli, ad esempio, collegando microfoni a condensatore che supportano l'alimentazione phantom, a INPUT 5-8.

8 Schermo touch

Mostra varie informazioni ed è azionato dal tocco.

9 Altri pulsanti



Commuta il metronomo su on/off. L'indicatore si accende quando su on.



Sposta la posizione di riproduzione indietro di un'unità sul righello. Tenetelo premuto per ricercare all'indietro.



Sposta la posizione di riproduzione in avanti di un'unità sul righello. Tenetelo premuto per ricercare in avanti.



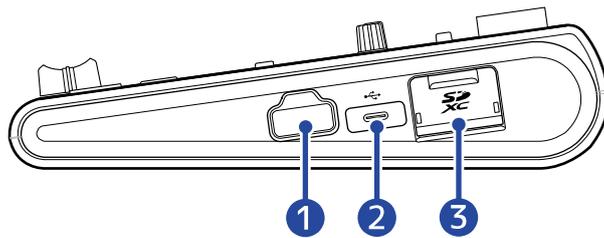
Premetelo per fermare la registrazione e la riproduzione. Premetelo mentre siete su stop, per spostare la posizione di registrazione/riproduzione portandola all'inizio del project.



Premetelo per avviare/mettere in pausa la riproduzione dei file registrati. L'indicatore si accende in riproduzione.



Premetelo per avviare la registrazione. L'indicatore si accende in registrazione.



1 Jack REMOTE

Collegate qui un BTA-1 di ZOOM o altro adattatore wireless dedicato.

2 Porta USB (Type-C)

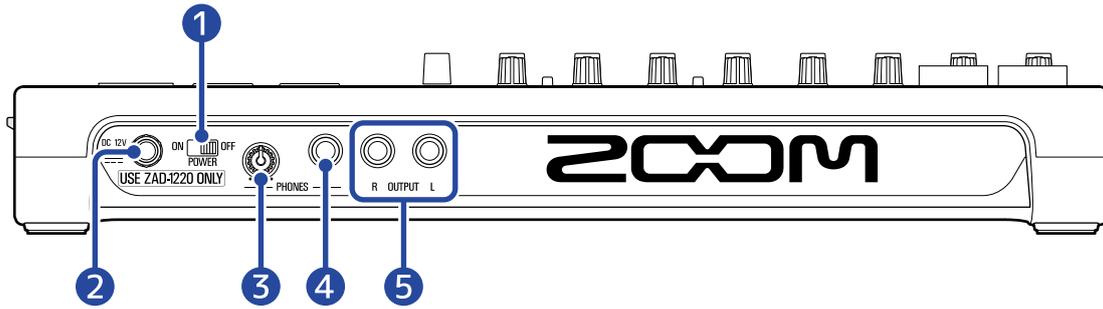
Con questa, i project possono essere copiati su chiavetta USB e importati da essa. Si possono anche collegare tastiere USB MIDI da usare per eseguire suoni synth. Anche collegare un computer rende possibile quanto segue.

- Uso di R20 come interfaccia audio
- Usare Guitar Lab per sostituire gli effetti di R20
- Uso di R20 come lettore di card

3 Slot per card SD

Supporta card che corrispondono alle specifiche SDHC/SDXC.

Lato posteriore



1 Interruttore POWER

Commuta R20 su on/off.

Quando su OFF, le impostazioni attuali del mixer sono salvate automaticamente su R20 e sul file d'impostazione nella cartella project su card SD.

2 Connettore adattatore AC DC a 12V

Collegate qui l'adattatore AC dedicato (ZOOM ZAD-1220).

3 Manopola volume in uscita PHONES

Usatela per regolare il volume delle cuffie.

4 Jack uscita PHONES

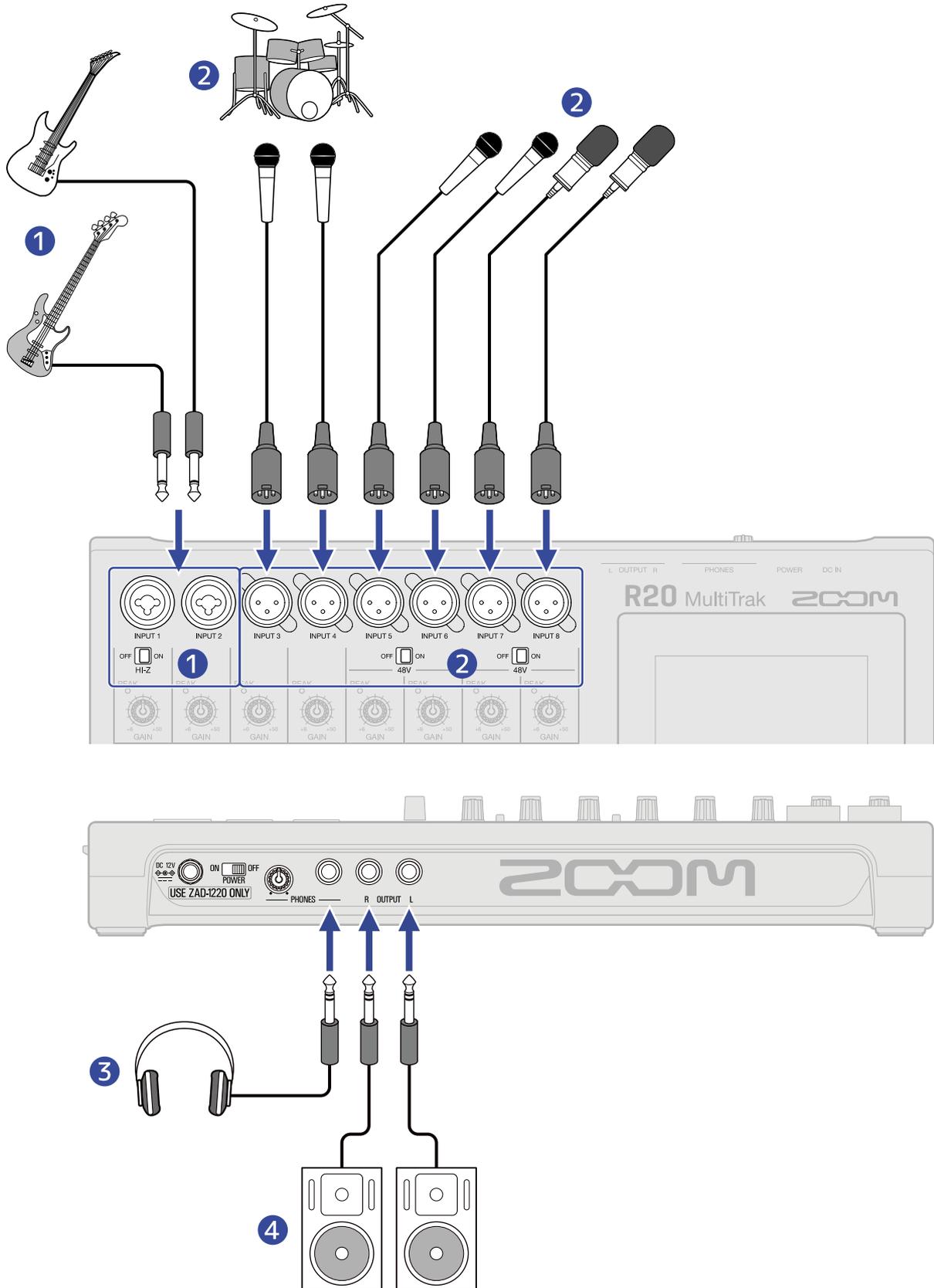
Collegate qui le cuffie.

5 Jack OUTPUT

Collegateli a un ampli, sistema PA o a diffusori monitor amplificati, ad esempio.

Esempi di connessione

Questo è un esempio di connessione, per registrare una band in uno studio.



1 Chitarre e bassi

Collegando direttamente una chitarra o un basso con pickup passivi, usate INPUT 1 e posizionate

 su ON.

Collegando una chitarra o un basso con pickup attivi o tramite un effetto a R20, usate INPUT 1 o 2. In

questo caso, posizionate  su OFF quando vi collegate a INPUT 1.

2 Microfoni per voce leader o accompagnamento, percussioni e altre fonti sonore

I microfoni dinamici possono essere collegati a INPUT 3 e 4.

Per INPUT 5-8, impostate  in base al tipo di microfono collegato.

- Microfono dinamico: OFF
- Microfono a condensatore: ON

3 Cuffie

4 Monitor amplificati

Display dello schermo touch

R20 mostra le informazioni necessarie per le operatività dello schermo touch. Colpite e fate scorrere sullo schermo per eseguire varie operazioni, comprese quelle di selezione, regolazione ed editing. Il display può anche essere zoomato in/out allargando e stringendo con le dita.

Questa sezione illustra varie schermate che appaiono su R20.

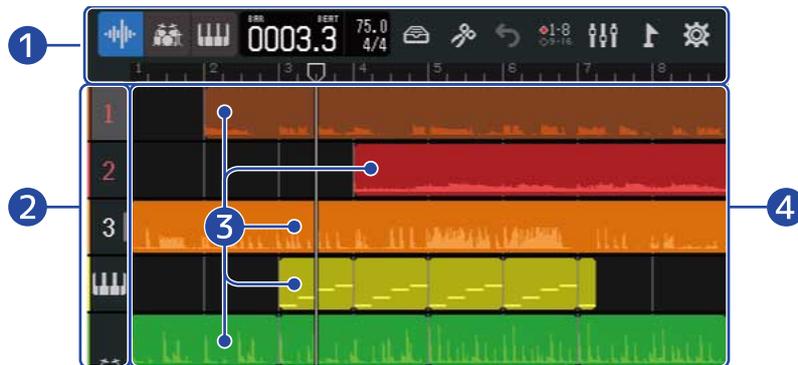
Veduta d'insieme della schermata Home

Appare sullo schermo touch all'accensione di R20. La schermata Home ha due visualizzazioni: Visualizzazione di traccia e visualizzazione dell'indicatore di livello. Passate da una all'altra secondo necessità durante l'operatività.

Schermata di visualizzazione di traccia

E' la normale schermata di registrazione/editing.

Poiché le curve d'onda registrate e le loro posizioni possono essere esaminate facilmente, questa è utile per pensare alla struttura del brano e all'editing.



1 Barra di controllo

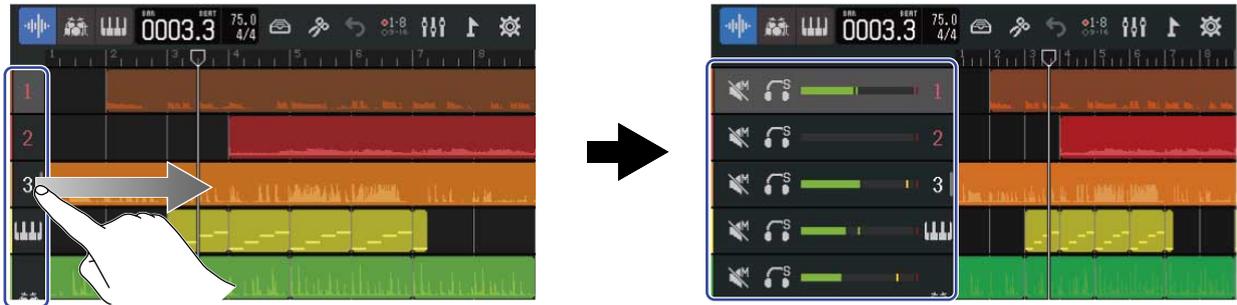
Mostra la posizione di registrazione/riproduzione e vari pulsanti. Vd. [Veduta d'insieme della barra di controllo](#) per dettagli.

2 Indice delle tracce

Mostra il numero della traccia e i tipi. Colpitelo per selezionare una traccia, mettendola in evidenza. Le tracce armate per la registrazione appaiono in rosso.

- **1 - 16** : Tracce audio
Mostrano le Region con audio registrato.
-  : Traccia Rhythm
Mostra le Region con rhythm loop.
-  : Traccia synth
Mostra le Region synth (dati MIDI).

Fate scorrere verso destra l'indice delle tracce per aprire il mixer. Quando il mixer è aperto, fate scorrere l'indice delle tracce verso sinistra per chiuderlo.



Usate il mixer per controllare le impostazioni di mute (→ [Mettere in mute le tracce](#)), assolo (→ [Ascoltare solo le tracce selezionate \(assolo\)](#)) e volume di ogni traccia.

3 Region

Le Region audio e rhythm appaiono come curve d'onda, mentre le Region synth appaiono come note. Vd. [Editare le region](#) per dettagli sulle operatività delle Region, comprese quelle relative a spostare, aggiungere, cancellare e dividerle.

Nota:

Il numero massimo di region in un singolo project è il seguente.

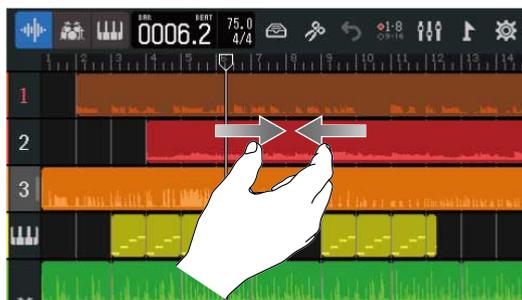
- Numero totale di region audio e rhythm: 50
- Region synth: 80

4 Tracce

Mostrano le Region.

E' possibile cambiare il display come segue.

- Stringere orizzontalmente: Abbrevia la visualizzazione della timeline (abilita la visualizzazione di molte misure alla volta.)



- Allargate orizzontalmente: Allunga la visualizzazione della timeline (consente di vedere più in dettaglio.)



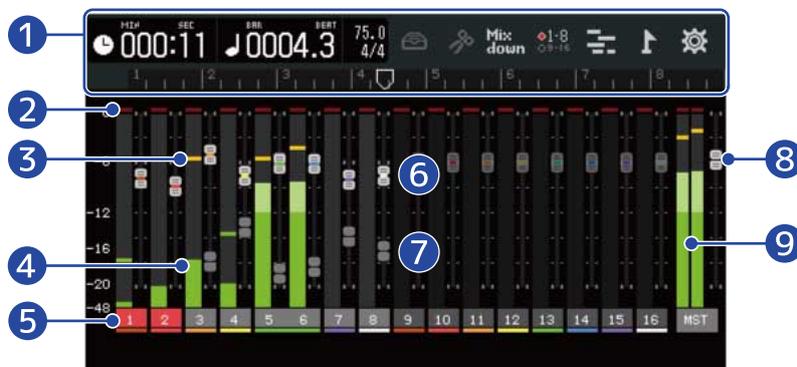
- Fate scorrere verso l'alto, il basso, a sinistra o destra: Fate ciò per visualizzare le tracce nascoste e per cambiare parte della timeline visibile.



Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello

Questa schermata mostra gli indicatori di livello e i fader di tutte le tracce.

Questa schermata rende semplice osservare il volume di tutte le tracce, per cui è utile per registrare più canali contemporaneamente e bilanciare il mix.



1 Barra di controllo

Mostra la posizione di registrazione/riproduzione e vari pulsanti. Vd. [Veduta d'insieme della barra di controllo](#) per dettagli.

2 Indicatori di clip

Si accendono in rosso se i livelli di segnale in ingresso/in riproduzione sono in clip dopo la regolazione del fader.

Premere , avviare la registrazione e cambiare schermata cancellerà questi indicatori.

3 Indicatori di picco

Trattengono i livelli di picco dei segnali in ingresso/in riproduzione per un periodo di tempo impostato dopo la regolazione del fader.

4 Indicatori di livello delle tracce

Mostrano i livelli del segnale in ingresso/riproduzione dopo la regolazione del fader.

5 Tracce

Mostrano i numeri di traccia. Le tracce armate per la registrazione appaiono in rosso. Colpite una traccia per aprire la schermata di impostazione di traccia

6 Fader di traccia

Mostra la posizione attuale del fader.

7 Fader di traccia ghost

Quando la posizione dei fader fisici e le impostazioni dei fader differiscono perché le tracce sono state commutate, ad esempio, questi mostrano le posizioni dei fader fisici.

Per cambiare il valore del fader impostato, spostate quello sull'unità portandolo sulla posizione del fader memorizzata. Ciò fa sì che le posizioni coincidano.

8 Fader MASTER

Mostra la posizione del fader MASTER.

9 Indicatori di livello MASTER

Mostrano i livelli della traccia MASTER.

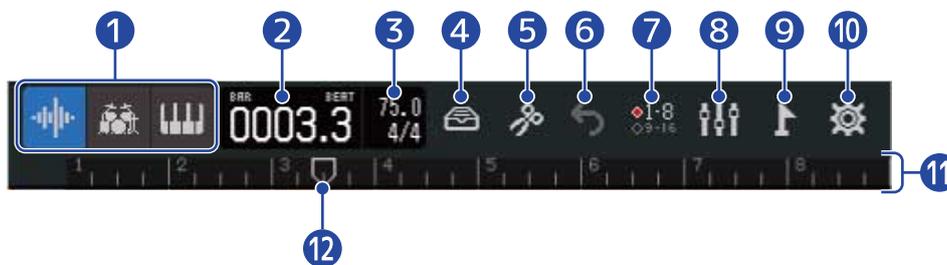
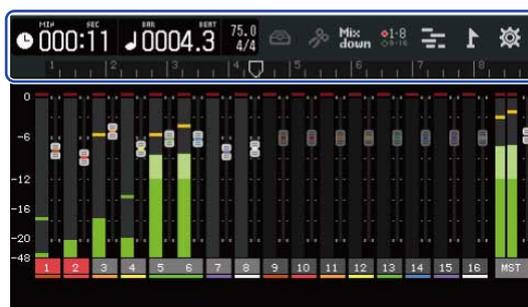
Veduta d'insieme della barra di controllo

La barra di controllo appare in alto sulla schermata di visualizzazione della traccia e della schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello. Oltre a mostrare l'attuale posizione della barra di avanzamento, il tempo e la sua indicazione, altre funzioni comprendono pulsanti per varie impostazioni.

Schermata di visualizzazione di traccia



Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello



1 (Solo schermata di visualizzazione della traccia): Pulsanti tipo di traccia

E' possibile commutare il tipo di traccia selezionato.

- **1 - 16** : Tracce audio
-  : Traccia rhythm
-  : Traccia synth

001:01 (Solo schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello): Tempo di registrazione/riproduzione

Mostra il tempo(in minuti e secondi) della posizione di registrazione/riproduzione.

2 **0001.1** Barre di registrazione/riproduzione e battute

Mostra la barra e la battuta della posizione di registrazione/riproduzione.

3 **120.0** Tempo e indicazione del tempo

Mostra il tempo attuale e l'indicazione del tempo.

E' possibile colpire per aprire la schermata d'impostazione del project.

4 Pulsante Library

- Quando il tipo di traccia è  - , apre la schermata di selezione della memoria patch.
- Quando il tipo di traccia è , apre la schermata di selezione del Rhythm Loop.
- Quando il tipo di traccia è , apre la schermata di selezione del tipo di Synth.

5 Pulsante Edit

- Quando il tipo di traccia è  -  o , apre la schermata Wave Editor.
- Quando il tipo di traccia è , apre la schermata Piano Roll.

6 (Solo schermata di visualizzazione della traccia) Pulsante UNDO/REDO

Annulla l'ultima operazione. Utilizzabile per le seguenti operazioni.

Registrazione, cancellazione/swap di traccia, cancellazione/trim/divisione/spostamento di region

-  : Annulla l'ultima operazione (funzione UNDO).
(Quando appare , la funzione UNDO non è utilizzabile.)
-  : Recupera l'ultima operazione annullata. (Funzione REDO)



(Solo schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello): Pulsante Mixdown

Usatelo per mixare le registrazioni.

7 Pulsante commutazione di traccia

Seleziona quali tracce ricevono l'audio da INPUT 1-8 ed è azionabile coi controlli fisici.

-  Si possono usare le tracce 1-8.
-  Si possono usare le tracce 9-16.

8 Pulsante commutazione schermata

Alterna tra schermata di visualizzazione di traccia e schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello.

-  : Apre la schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello.
-  : Apre la schermata di visualizzazione della traccia.

9 Pulsante Marker

Apre il Menu Marker.

10 Pulsante d'impostazione del Project

Apre la schermata d'impostazione del Project.

11 Righello

Mostra misure, battute, la posizione attuale della registrazione/riproduzione e i marker. Allargate/stringete orizzontalmente per lo zoom in/out sulla linea del tempo.

12 Posizione di registrazione/riproduzione

Mostra la posizione di registrazione/riproduzione. In registrazione, appare rosso. In riproduzione, trascinate orizzontalmente per cambiare la posizione di riproduzione.

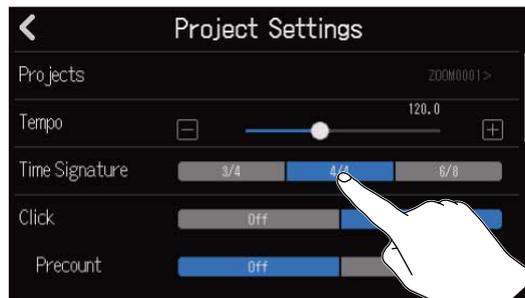
Veduta d'insieme dell'operatività dello schermo touch

Operatività delle varie schermate

Colpite, fate scorrere, allargate e stringete con le dita, per usare lo schermo touch.

Colpite: Selezionare

Colpite un valore da impostare. Il valore dell'impostazione attuale appare in blu.



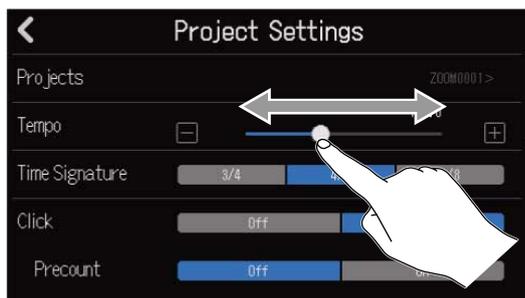
Colpite: Cambiare le impostazioni

Colpite  e  per cambiare le impostazioni.



Fate scorrere: Regolare

Toccando uno slider, spostatevi orizzontalmente per regolare il valore dell'impostazione.

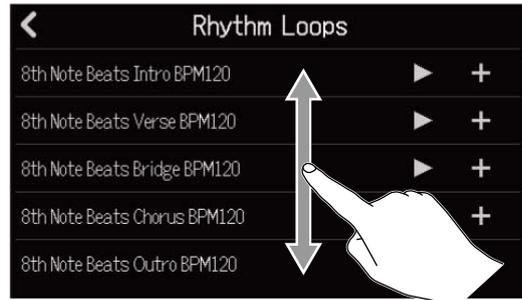


Suggerimento:

- Colpite  o  in fondo allo slider per cambiare il valore di 1 unità.
- Fate doppio colpo sullo slider per resettarlo riportandolo al valore iniziale.

Fate scorrere: Scorrere le voci

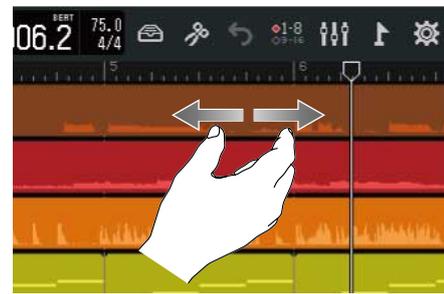
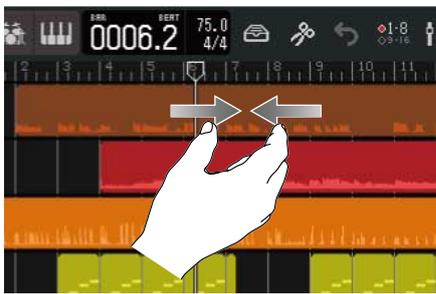
Toccando il display, fate scorrere verticalmente per scorrere.



Stringere/allargare: Zoom in/out sulla timeline

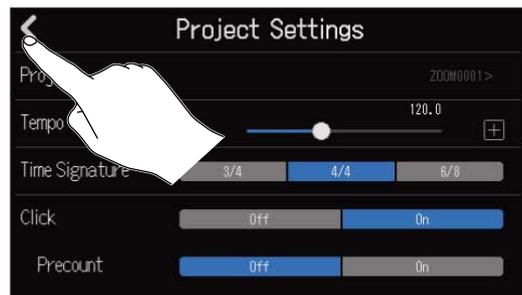
Stringere

Allargare



Tornare alla schermata precedente/schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello)

Colpite  in alto a sinistra sullo schermo.

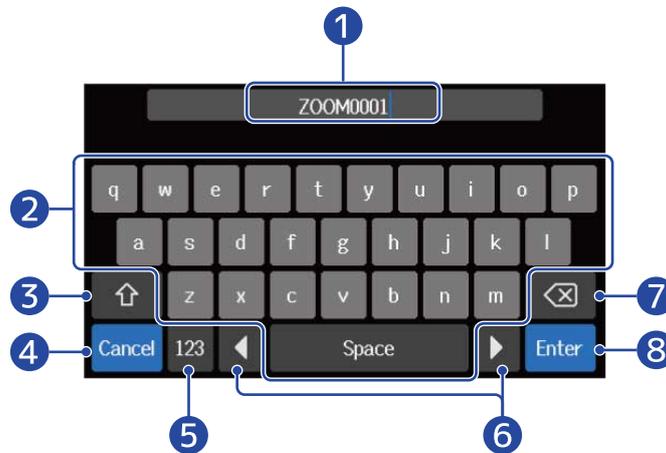


Per tornare alla schermata Home, colpite  ripetutamente fino a farla aprire.

Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri

La schermata di inserimento caratteri appare sullo schermo touch per consentire di inserire i nomi dei file e per editarli, ad esempio.

Colpite la tastiera per inserire i caratteri.



- 1 Area d'inserimento caratteri**
Un cursore mostra la posizione di inserimento.
- 2 Inserire i caratteri**
- 3 Passare da maiuscolo a minuscolo**
- 4 Annullare l'inserimento**
Si riapre la schermata precedente.
- 5 Cambiare tipo di carattere**
- 6 Spostare il cursore**
- 7 Cancellare un carattere**
- 8 Confermare l'inserimento**
Ciò conferma l'inserimento.

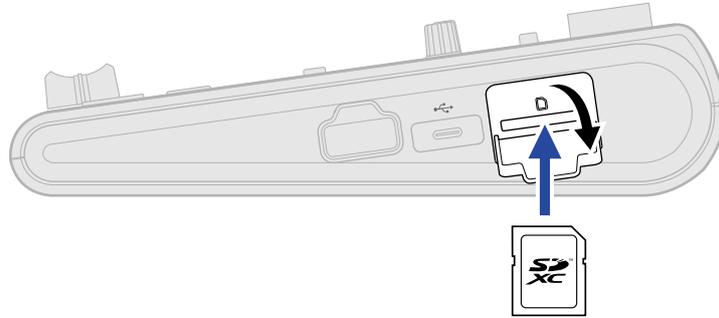
Nota:

I caratteri e i simboli utilizzabili sono.

! # \$ ' () + , - ; = @ [] ^ _ ` { } ~ (spazio) A-Z, a-z, 0-9

Preparativi

Inserire card SD



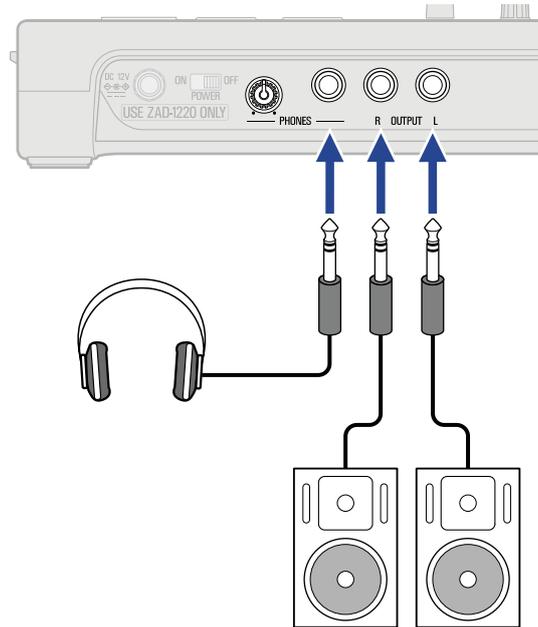
1. Spegnete l'unità e aprite il coperchio dello slot per card SD.
2. Inserite la card SD nello slot per card SD.
Per togliere una card SD, spingetela ulteriormente nello slot e poi tiratela fuori.

Nota:

- Sono supportate card conformi alle specifiche SDHC e SDXC.
- Accertatevi sempre che l'unità sia spenta quando inserite o togliete le card SD. Inserire o togliere una card mentre l'unità è accesa potrebbe provocare la perdita dei dati.
- Inserendo una card SD, assicuratevi di inserirla nel senso corretto, con la parte superiore verso l'alto.
- Non è possibile registrare o riprodurre se non è caricata una card SD in R20.
- Dopo aver acquistato una nuova card SD, formattatela sempre con R20, per ottimizzarne la performance.
(→ [Formattare le card SD](#))

Collegare dispositivi in uscita

E' possibile collegare monitor amplificati e cuffie per controllare il suono.



Usate  per regolare il volume delle cuffie.

Nota:

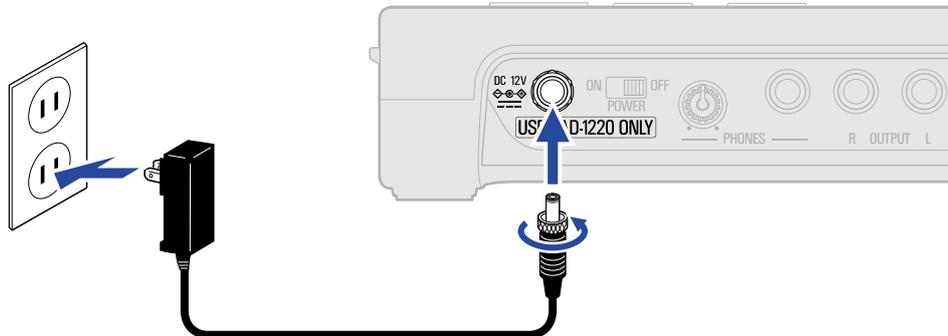
Collegate l'unità mentre i diffusori amplificati sono spenti.

Suggerimento:

I jack OUTPUT supportano l'uscita bilanciata.

Collegare l'adattatore AC

1. Collegate il cavo dell'adattatore AC (ZAD-1220) al connettore dell'adattatore AC DC a 12V e stringete la vite di blocco. Poi, collegate l'adattatore AC alla presa.



Nota:

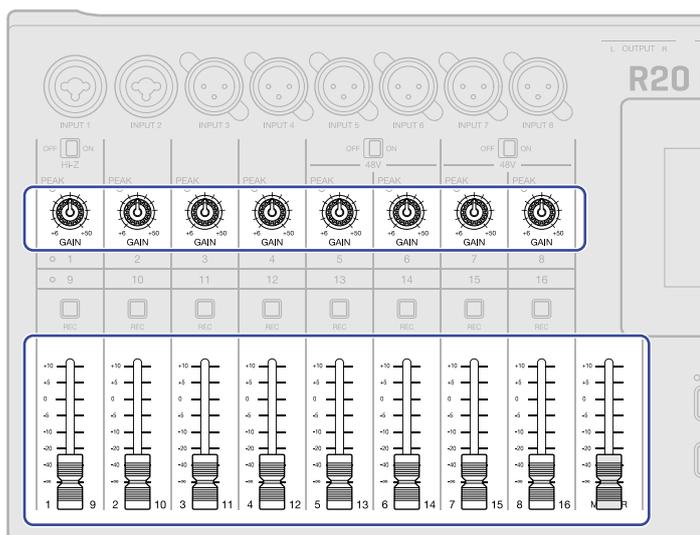
Stringete al massimo la vite di blocco. L'alimentazione non sarà fornita, se questo non è stretto completamente.

Accendere/spegnere l'unità

Accendere l'unità

1. Verificate che i dispositivi in uscita collegati a R20 siano spenti.

2. Posizionate tutte le manopole  e i fader sui valori minimi.



3. Posizionate  su ON.



R20 si accende, aprendo la schermata Projects (→ [Aprire i project](#)) o Home (→ [Veduta d'insieme della schermata Home](#)) sullo schermo touch.

Alla prima accensione dopo l'acquisto, o dopo che R20 è stato resettato e riportato alle impostazioni di default di fabbrica, si apre la schermata d'impostazione di data/ora. Impostate data/ora secondo necessità. (→ [Impostare data e ora \(primo avvio\)](#))

4. Accendete i dispositivi in uscita collegati a R20.

Nota:

- L'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore. Per mantenere l'unità sempre accesa, disabilitate la funzione di risparmio energetico automatico. (→ [Impostare la funzione di spegnimento automatico](#))
- Se appare sul display "No SD card!", verificate che la card SD sia inserita correttamente. (→ [Inserire card SD](#))
- Se appare "Invalid SD card!" sul display, significa che la card non è stata formattata correttamente. Formattate la card SD (→ [Formattare le card SD](#)) o caricate una card SD diversa (→ [Inserire card SD](#)).

Spegnere l'unità

1. Portate al minimo il volume dei dispositivi in uscita collegati a R20.

2. Spegnete i dispositivi in uscita collegati a R20.

3. Posizionate  su OFF.

Il display dello schermo touch si spegne.

Nota:

Dopo aver impostato  su OFF, i dati importanti saranno salvati. Non scollegate l'adattatore AC mentre appare "Please wait. Saving data..." sul display.

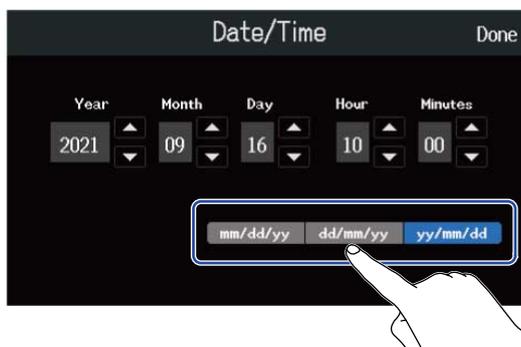
Impostare data e ora (primo avvio)

Alla prima accensione dopo l'acquisto, impostate data e ora quando si apre la schermata d'impostazione di data/ora. E' usata per aggiungere data e ora ai file registrati.

1. Colpite  /  per impostare data e ora.



2. Colpite il formato della data da usare.



- mm/dd/yy: mese/giorno/anno
- dd/mm/yy: giorno/mese/anno
- yy/mm/dd: anno/mese/giorno

3. Colpite "Done".



Questo conferma data e ora impostate e apre la schermata Projects. Create un nuovo project. (→ [Creare nuovi project usando i template](#) e [Creare project vuoti usando impostazioni specifiche](#))

Nota:

Se non è fornita alimentazione dall'adattatore AC per molto tempo, le impostazioni di data e ora saranno resettate. Se appare la schermata d'impostazione di data e ora all'avvio, impostatele ancora.

Suggerimento:

- E' possibile cambiare l'impostazione di data e ora anche in seguito, dalla schermata Menu (→ [Impostare data e ora](#)).
-

Aprire i project

R20 salva e gestisce dati di registrazione e riproduzione in unità dette project.

L'elenco dei project appare sulla schermata Projects. Colpite un project per selezionarlo per la registrazione, la riproduzione e l'editing. I nuovi project possono anche essere creati sulla schermata Projects.

Seguite questi passi per aprire la schermata Projects.

1. Colpite  sulla schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello).

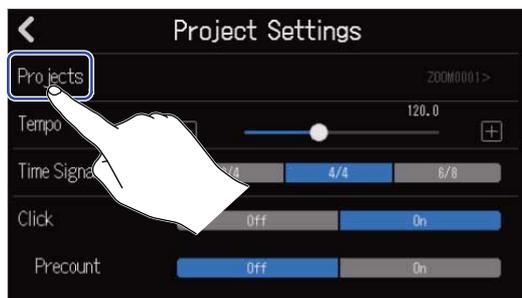
Schermata di visualizzazione di traccia



Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello



2. Colpite "Projects".



Si apre la schermata Projects.



Creare nuovi project

E' possibile selezionare dei template con rhythm loop inclusi, per vari generi musicali, per creare project che facilitino iniziare un progetto musicale. I project possono anche essere creati impostando prima tempo, indicazione del tempo e qualità del bit.

Nota:

- Si possono creare fino a 1000 project su una singola card.
- I project sono salvati automaticamente nelle occasioni seguenti.
 - Quando la schermata Projects è aperta da un'altra schermata
 - Terminata la registrazione
 - Allo spegnimento dell'unità
 - Quando è creato un nuovo project
 - Quando viene chiusa la schermata d'impostazione del Project

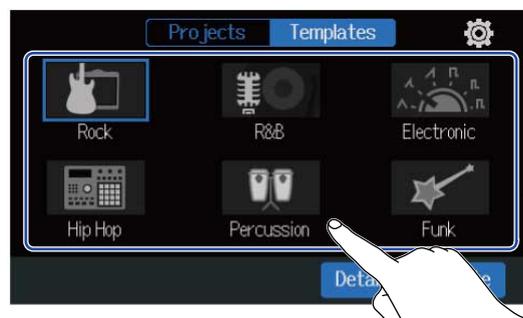
Creare nuovi project usando i template

I project possono essere creati da template per vari generi che hanno rhythm loop assegnati in precedenza. I template sono stati preparati per generi popolari compresi rock, funk e hip-hop.

1. Colpite "Templates" sulla schermata Projects.



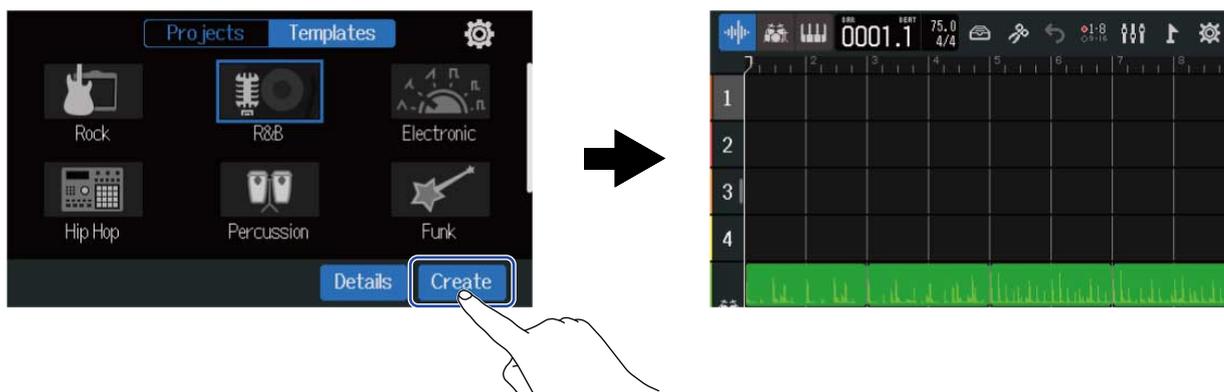
2. Colpite il genere desiderato.



Il genere selezionato avrà la cornice blu.

3. Colpiti "Create".

Ciò creerà un nuovo project, e aprirà la schermata di visualizzazione di traccia, mostrando il rhythm loop del genere selezionato.



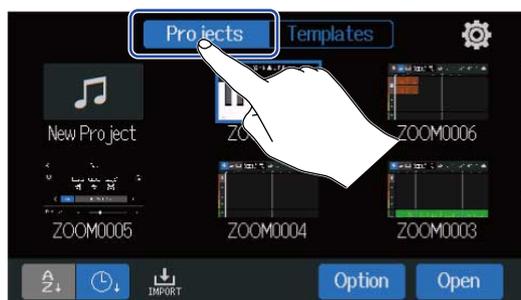
Suggerimento:

- I project saranno nominati "ZOOM0001" - "ZOOM9999". I nomi dei project possono essere variati in seguito. (→ [Cambiare nome ai Project](#))
- Colpiti "Details" per impostare la qualità del bit prima di creare un project.

Creare project vuoti usando impostazioni specifiche

I project possono essere creati dopo aver impostato tempo, indicazione del tempo e qualità del bit. Tempo e indicazione del tempo possono essere modificati in seguito dalle impostazioni.

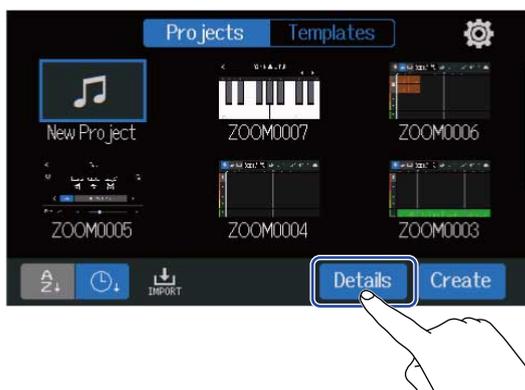
1. Colpiti "Project" sulla schermata Projects.



2. Colpiti "New Project" per selezionarlo.

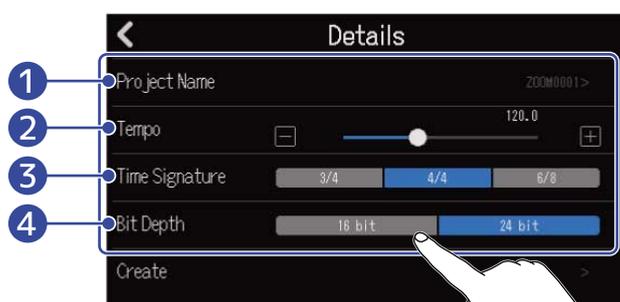


3. Colpire "Details".



Colpire "Create" creerà un project senza cambiare le impostazioni.

4. Cambiate le impostazioni del project colpendo e facendo scorrere.



1 Editing del nome del project

Colpitelo per aprire la schermata di inserimento caratteri. Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per le procedure di editing.

2 Tempo

Ciò cambia l'impostazione del tempo usato per l'intero brano (40,0-250,0). (→ [Cambiare il tempo del project](#))

3 Indicazione del tempo

Cambia l'impostazione dell'indicazione del tempo usata per l'intero brano. (→ [Cambiare l'indicazione del tempo del project](#))

4 Qualità del bit

Imposta la quantità di dati per campione di segnale digitale. L'opzione a 24-bit cattura più informazioni, aumentando il dettaglio audio e l'espressione, ma crea anche una maggiore quantità di dati.

Nota:

La qualità del bit non può essere variata in seguito.

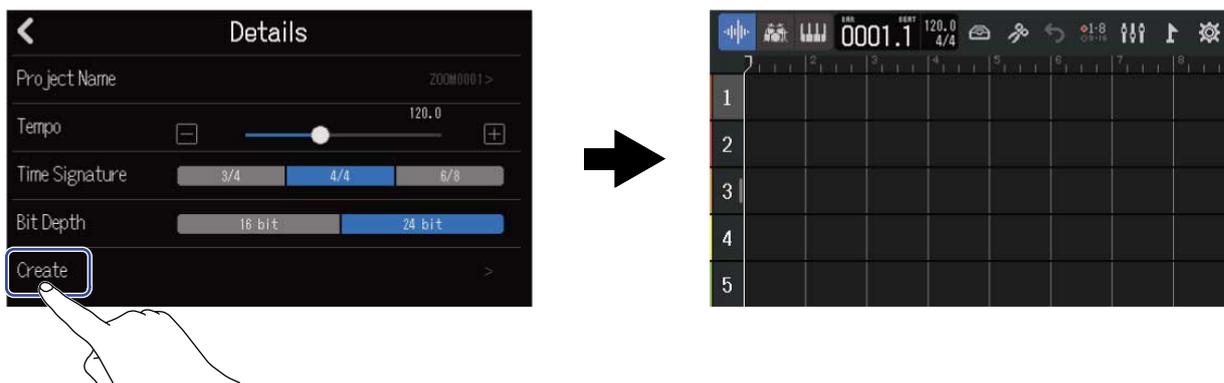
Suggerimento:

Di default, i project sono nominati automaticamente "ZOOM0001" - "ZOOM9999". Colpite ❶ per creare un project con un nome editato. Quel nome sarà salvato e usato per creare nuovi project, aggiungendo automaticamente numeri consecutivi in formato "01" alla fine del nome.

I nomi dei project possono essere variati in seguito. (→ [Cambiare nome ai Project](#))

5. Colpite "Create".

Creerà un nuovo project con le impostazioni variate, e aprirà la schermata Home.

**Nota:**

Le impostazioni eseguite sulla schermata Details sono salvate. Le stesse impostazioni saranno usate quando si creano nuovi project.

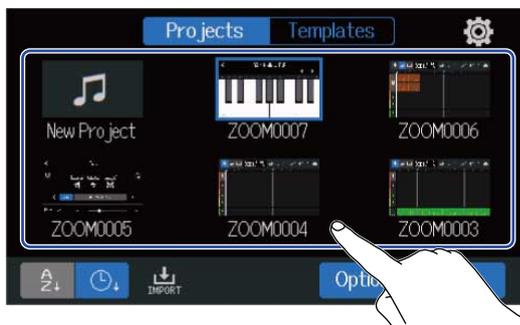
Colpire "Create" sulla schermata Project senza eseguire impostazioni sulla schermata Details creerà un nuovo project usando le impostazioni di tempo, indicazione di tempo e qualità del bit precedentemente eseguite sulla schermata.

Aprire un project

1. Colpite "Project" sulla schermata Projects.



2. Colpite il project desiderato per selezionarlo.

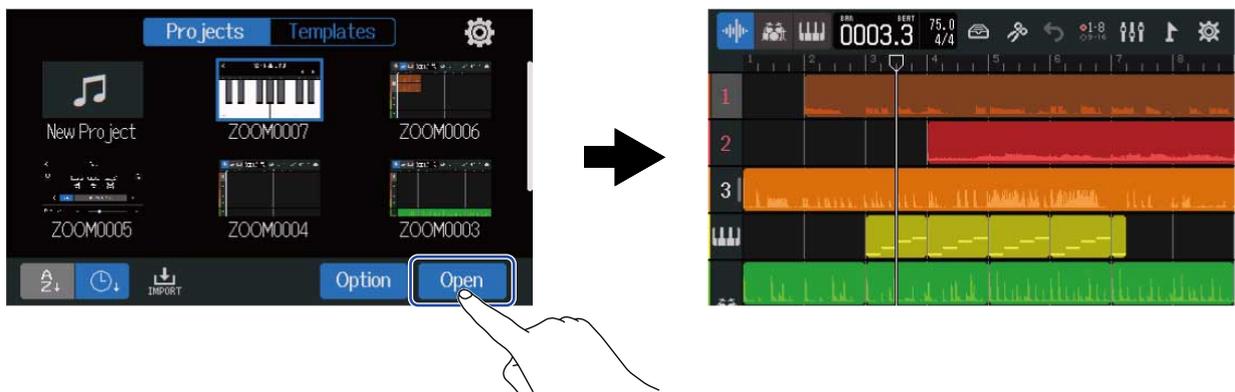


Il project selezionato avrà la cornice blu.

Suggerimento:

Colpite  (ordine per nome di project) o  (ordine per data e ora) per cambiare l'ordine visualizzato.

3. Colpite "Open".
Appare il project selezionato sulla schermata Home.



Nota:

Se il file del project aperto ha un problema, appare un messaggio "Project Open Error!". Seguite le procedure per riparare il project.

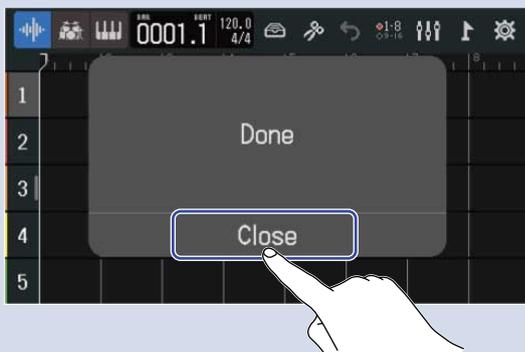
1. Colpite "Execute".



Ciò ripara e apre il project.

Colpite "Cancel" per annullare la riparazione.

2. Colpite "Close".



Dopo aver riparato un project, sarà aggiunto un segno di avviso al project originale e non più valido e ne sarà creato uno nuovo riparato, sulla schermata Projects (→ [Aprire i project](#)).



- ① Project riparato
- ② Project originale e non più valido

L'estensione del project appena creato sarà ".zprj" e l'estensione di quello originale diverrà ".eproj".
In base allo stato dei dati del project, esso potrebbe non essere riparato secondo quanto desiderato.

Cambiare le impostazioni del project

E' possibile effettuare varie impostazioni relative al project sulla schermata d'impostazione del Project. Le impostazioni sono salvate separatamente con ogni project.

Le impostazioni del project possono essere eseguite durante la riproduzione. (→ [Eseguire i project](#))

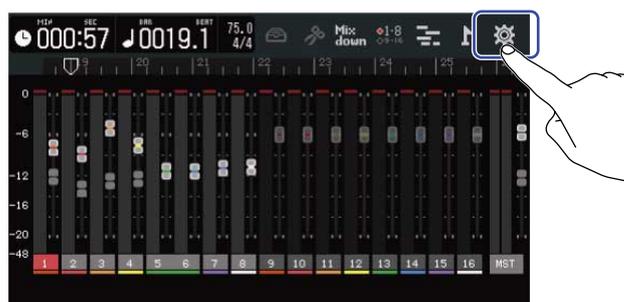
Aprire la schermata d'impostazione del Project

1. Colpite  sulla schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello).

[Schermata di visualizzazione di traccia](#)



[Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#)



Aprire la schermata d'impostazione del Project.

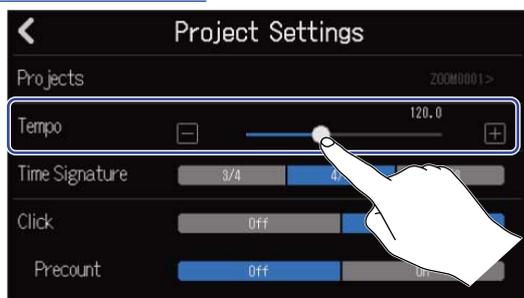
Il nome del project selezionato può essere verificato sulla schermata d'impostazione del project.



Cambiare il tempo del project

Cambia il tempo utilizzato per l'intero brano.

1. Fate scorrere lo slider "Tempo" o colpite  /  sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).



Suggerimento:

- Impostabile da 40,0-250,0.
- Il tempo impostato qui sarà condiviso dagli effetti.
- Quando è aperta la schermata d'impostazione del Project, anche colpire  più volte imposta il tempo. Il tempo sarà calcolato in base agli intervalli tra i colpi su  (tap tempo).



Se l'indicazione del tempo del project è 6/8, il tempo imposta la lunghezza delle semiminime puntate. (→ [Cambiare l'indicazione del tempo del project](#))

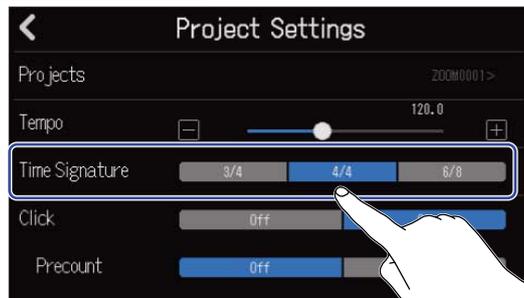
- Anche colpire il tempo/l'indicazione del tempo sulla barra di controllo aprirà l'impostazione del tempo sulla schermata d'impostazione del Project. (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#))



Cambiare l'indicazione del tempo del project

Cambia l'impostazione dell'indicazione del tempo usata per l'intero brano.

1. Colpite l'impostazione "Time Signature" desiderata sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).



Suggerimento:

- Le opzioni sono 4/4, 3/4 e 6/8.
- Anche colpire il tempo/l'indicazione del tempo sulla barra di controllo aprirà l'impostazione dell'indicazione del tempo sulla schermata d'impostazione del Project. (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#))



Impostare il metronomo

R20 ha un metronomo con funzione precount.

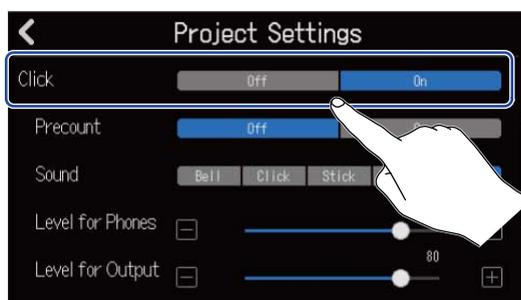
Questo metronomo, che può funzionare in registrazione e in riproduzione, ha suoni commutabili e un precount commutabile su on/off.

Inoltre, il volume del metronomo può essere regolato per uscite diverse, ad esempio, per rendere il suono udibile solo in cuffia.

Usare il metronomo

Decidete se usare il metronomo in registrazione e riproduzione.

1. Colpite "On" o "Off" di "Click" sulla schermata d'impostazione del project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).



Impostazione	Spiegazione
Off	Non usare il metronomo.
On	Usare il metronomo.

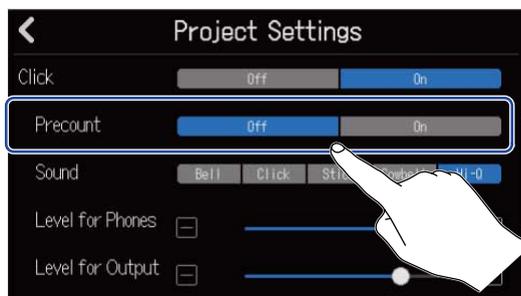
Suggerimento:

Il metronomo può anche essere commutato su on/off premendo  sulla schermata Home.

Impostare il precount

E' possibile far suonare un precount dal metronomo prima di iniziare a registrare.

1. Colpite "On" o "Off" di "Precount" sulla schermata d'impostazione del project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).



Impostazione	Spiegazione
Off	Disattiva il precount.
On	Attiva il precount.

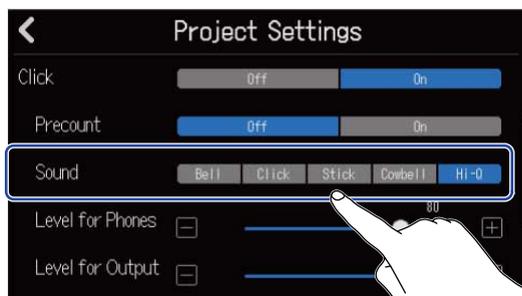
Suggerimento:

- Il numero di misure nel precount dipende dall'impostazione dell'indicazione del tempo (→ [Cambiare l'indicazione del tempo del project](#)).
 - 4/4: 4
 - 3/4: 3
 - 6/8: 6
- Quando il precount è in esecuzione, anche la region prima dell'attuale posizione di stop sarà riprodotta.

Cambiare il suono del metronomo

E' possibile impostare il suono del metronomo a piacere.

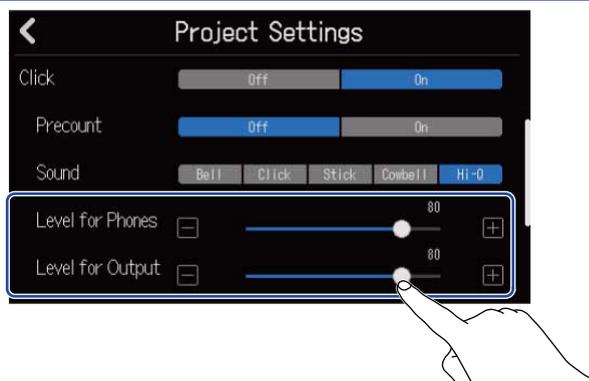
1. Colpite l'impostazione "Sound" desiderata sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).



Impostazione	Spiegazione
Bell	Suono del metronomo (con campana sugli accenti)
Click	Suono del metronomo (solo click)
Stick	Suono percussivo
Cowbell	Suono della campana cowbell
Hi-Q	Click dal suono synth

Regolare il volume del suono del metronomo in uscita dai jack PHONES e OUTPUT

1. Fate scorrere gli slider “Level for Phones” e “Level for Output” o colpite  /  sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).



Impostazione	Spiegazione
Level for Phones	Regola il volume del jack uscita PHONES.
Level for Output	Regola il volume dei jack OUTPUT.

Suggerimento:

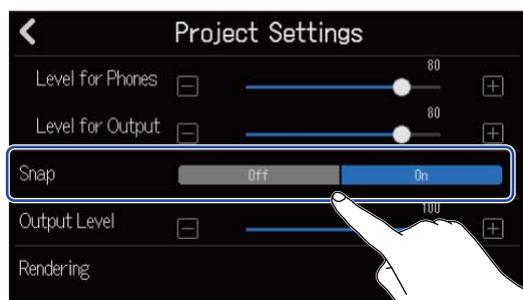
Impostabile da 0-100.

Cambiare l'impostazione dello snap

E' possibile cambiare l'impostazione dello snap usato per l'intero project.

Su "On", note e region saranno allineate agli incrementi sul righello quando ci si muove (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#)).

1. Colpite "On" o "Off" di "Snap" sulla schermata d'impostazione del project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).

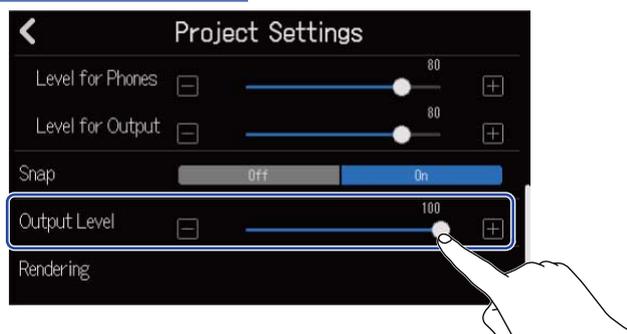


Impostazione	Spiegazione
Off	Disattiva la funzione snap.
On	Attiva la funzione snap.

Impostare il volume del project

Potete regolare il volume del project relativamente all'uscita dai jack OUTPUT.

1. Fate scorrere lo slider "Output Level" o colpite  /  sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).



Il volume impostato appare sopra lo slider.

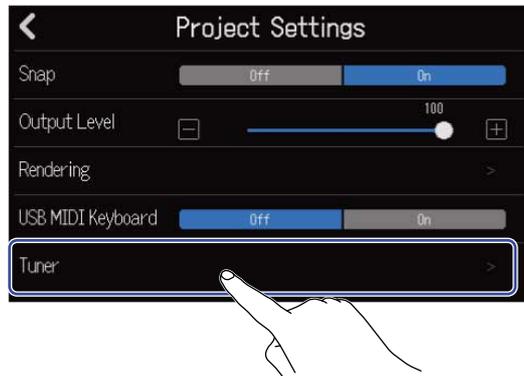
Nota:

Impostabile da 0-100.

Usare l'accordatore

Usando la funzione accordatore, potete accordare chitarre e altri strumenti.

1. Colpite "Tuner" sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).



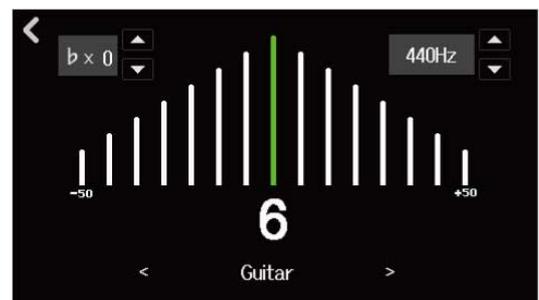
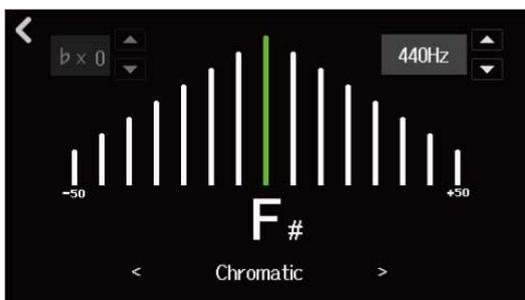
Si apre la schermata dell'accordatore.

2. Premete  sulla traccia che corrisponde all'ingresso al quale la chitarra, il basso o altro strumento da accordare è collegato.

3. Suonate la corda libera da accordare e regolate la tonalità. Appare lo scostamento dalla tonalità, con il nome della nota più vicina o il numero della corda.

Usare l'accordatore cromatico

Usare altre accordature

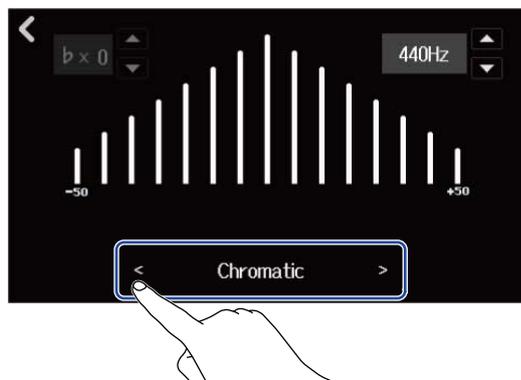


Suggerimento:

-  può essere colpito anche dalla schermata di editing della memoria patch per aprire la schermata Tuner. (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#))
 - Sulla schermata Tuner, è possibile selezionare il tipo (→ [Selezionare il tipo di accordatura](#)), cambiare la tonalità standard (→ [Impostare la tonalità standard dell'accordatore](#)) e si possono selezionare le accordature flat (→ [Usare le accordature flat](#)).
-

Selezionare il tipo di accordatura

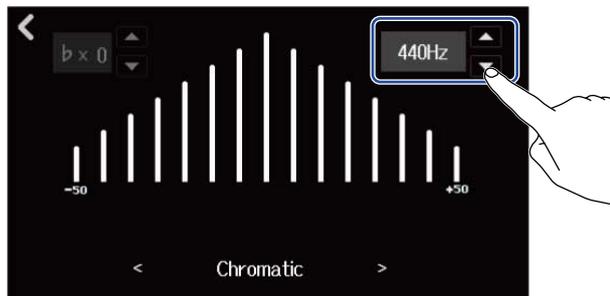
1. Colpite  o  sulla schermata Tuner (→ [Don't get target topic]).



Display	Spiegazione	Numero corda/nota						
		7	6	5	4	3	2	1
Chromatic	Appare il nome della nota più vicina (in semitoni) e lo scostamento.	-	-	-	-	-	-	-
Guitar	Accordatura standard per chitarra a 7 corde	B	E	A	D	G	B	E
Bass	Accordatura standard per chitarra a 5 corde	-	-	B	E	A	D	G
Open A	Accordatura Open A (le corde libere eseguono un accordo di A La)	-	E	A	E	A	C#	E
Open D	Accordatura Open D (le corde libere eseguono un accordo di D Re)	-	D	A	D	F#	A	D
Open E	Accordatura Open E (le corde libere eseguono un accordo di E Mi)	-	E	B	E	G#	B	E
Open G	Accordatura Open G (le corde libere eseguono un accordo di G Sol)	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Accordatura alternata spesso usata per tap e altre tecniche	-	D	A	D	G	A	D

Impostare la tonalità standard dell'accordatore

1. Colpite  o  sulla schermata Tuner (→ [Don't get target topic.]).



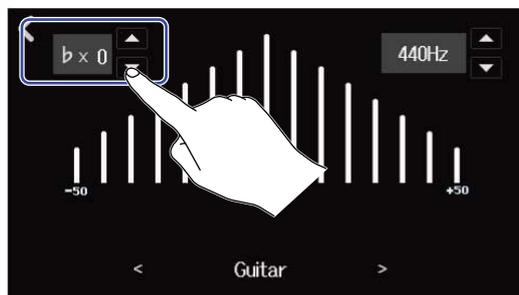
Nota:

Impostabile da 435Hz- 445Hz.

Usare le accordature flat

Tutte le corde possono essere accordate di 1-3 semitoni sotto l'accordatura standard.

1. Colpite  o  sulla schermata Tuner (→ [Don't get target topic.]).



Nota:

- Impostabile da $\times 0$ - $\times 3$ (3 semitoni sotto).
- L'accordatura flat non può essere usata se il tipo di accordatore è CHROMATIC.

Registrazione

Processo di registrazione

Prepararsi a registrare

- Inserire card SD(→[Inserire card SD](#))
- Collegare microfoni, strumenti e altre fonti sonore agli ingressi (→ [Collegare dispositivi in ingresso](#))
- Accendere l'unità(→ [Accendere l'unità](#))
- Create un nuovo project (→ [Creare nuovi project](#)) o aprite un project (→ [Aprire un project](#))
- Eseguite impostazioni relative all'ingresso (→ [Regolare i livelli in ingresso](#), → [Eseguire impostazioni relative alle tracce](#))

Registrazione

- Selezionate le tracce da registrare (→ [Abilitare le tracce per la registrazione](#))
- Premete  per avviare la registrazione, e premete  per fermarla (→ [Registrazione](#))

Riprodurre e revisionare

- Premete  per avviare la riproduzione, e premete  per fermarla
- Mixate le tracce (→ [Mixare i project](#))

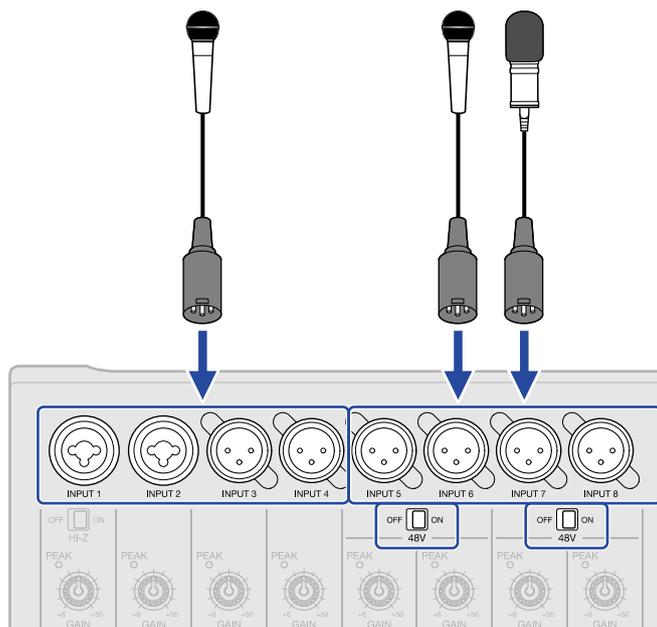
Eseguire impostazioni relative all'ingresso

Collegare dispositivi in ingresso

Collegate i dispositivi da registrare. Potete collegare microfoni, chitarre, bassi, synth e altri strumenti.

■ Collegare i microfoni

Collegate i microfoni dinamici a INPUT 1-8 e i microfoni a condensatore a INPUT 5-8 usando cavi microfonici con connettori XLR.



Gli ingressi 5-8 supportano l'alimentazione phantom (+48V).

Collegando un microfono a condensatore che richiede alimentazione phantom, posizionate OFF ON su ON.

Nota:

Collegando dispositivi non compatibili con l'alimentazione phantom, non posizionate OFF ON su ON. Ciò potrebbe danneggiare il dispositivo.

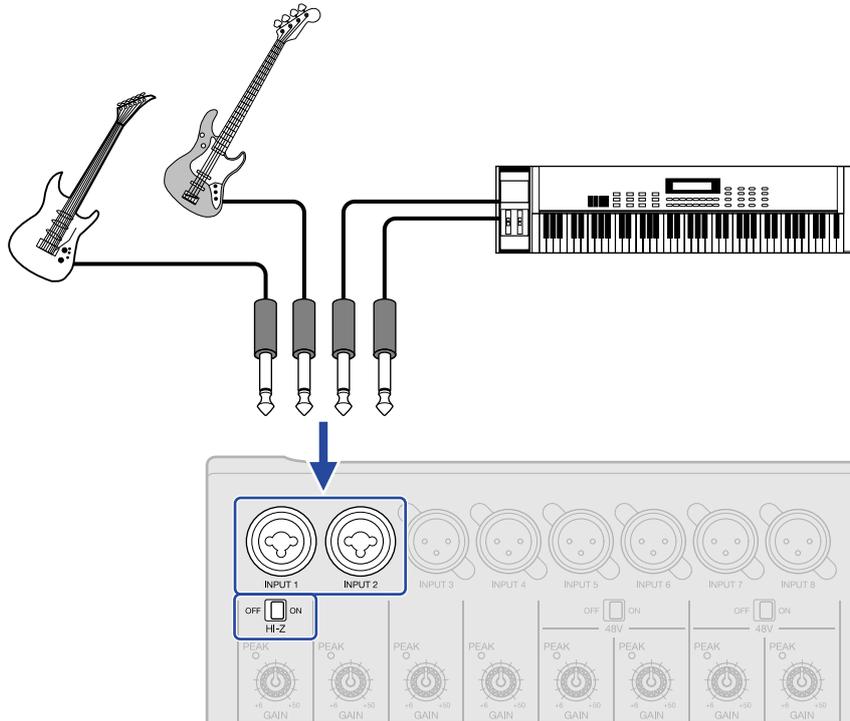
Suggerimento:

L'alimentazione phantom fornisce alimentazione a dispositivi che richiedono alimentazione esterna, compresi alcuni microfoni a condensatore.

+48 V è lo standard.

■ Collegare chitarre e bassi

E' possibile collegare chitarre, bassi, synth e altri strumenti elettronici a INPUT 1-2 usando cavi con connettori standard da 1/4 di pollice.



Collegando direttamente una chitarra o un basso con pickup passivi, usate INPUT 1 e posizionate OFF ON su **Hi-Z** su ON.

Abilitare le tracce per la registrazione

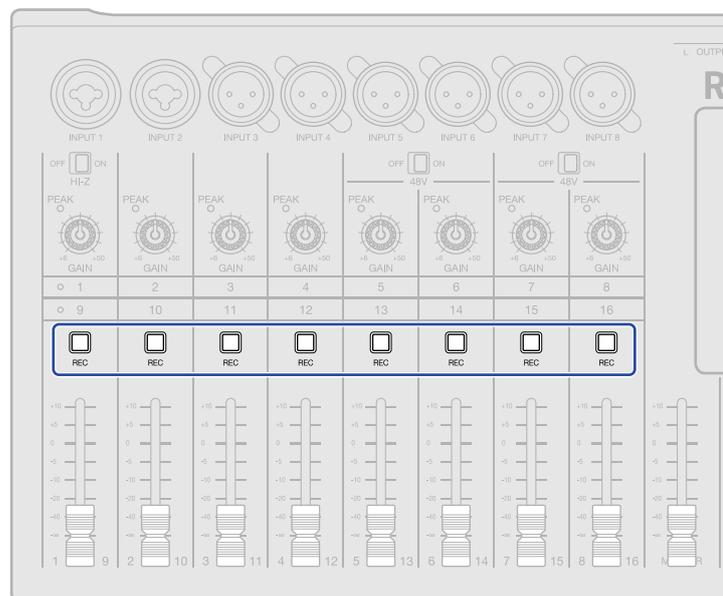
Le tracce possono essere selezionate per la registrazione.

- Quando è selezionata una traccia audio, il suono in ingresso dal corrispondente jack INPUT sarà registrato.
- Quando è selezionata una traccia synth, saranno registrati i dati MIDI in ingresso usando una tastiera MIDI, ad esempio.

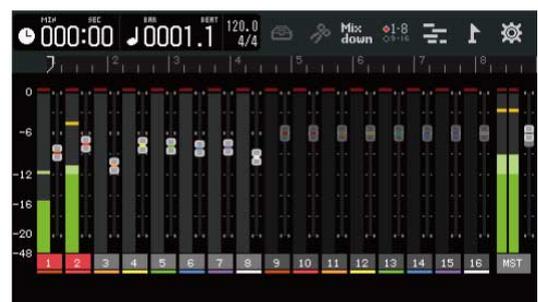
I tipi di traccia possono essere verificati su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).

1. Premete  per le tracce da registrare.

Una volta premuto,  si accende, e quelle tracce passeranno in standby di registrazione.



I numeri di traccia sulla schermata di visualizzazione di traccia e gli sfondi dei numeri di traccia sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello appaiono in rosso.



Nota:

- I segnali in ingresso selezionati in questo modo saranno inviati anche alle tracce MASTER.
- Collegando una tastiera MIDI, ad esempio, è possibile registrare le performance della traccia synth. (→ [Don't get target topic.]
- Le tracce rhythm non possono essere armate per la registrazione.

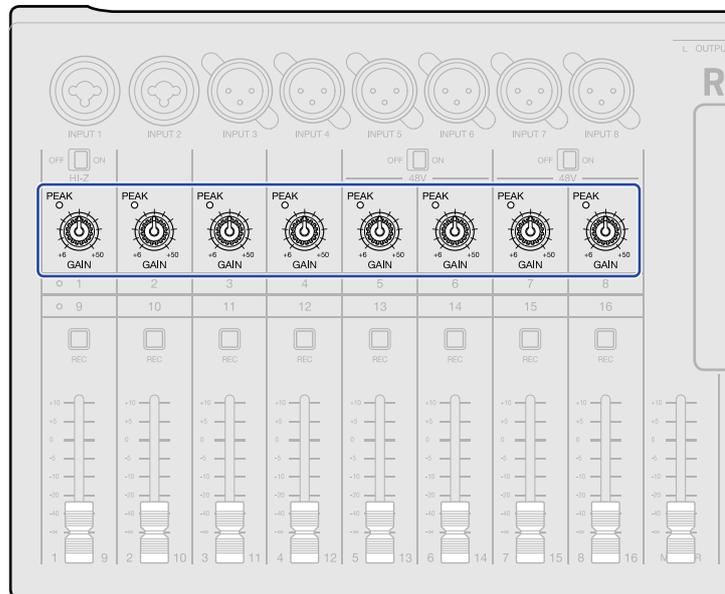
Suggerimento:

- I gruppi di traccia 1-8 e 9-16 possono essere commutati e abilitati per la registrazione. Colpite  o  per commutare gruppi di traccia. Su , gli ingressi su INPUT 1-8 saranno registrati sulle tracce 9-16. (E' necessario impostare  per le tracce commutate.)
 - E' possibile impostare due tracce contigue affinché diventino una traccia stereo (→ [Abilitare lo stereo link](#)). In questo caso, premendo entrambi  farà sì che  per l'altra traccia in stereo-link si accenda contemporaneamente.
-

Regolare i livelli in ingresso

I livelli dei segnali in ingresso su R20 possono essere regolati.

1. Ruotate  per le tracce selezionate per regolare i loro livelli in ingresso.



Regolatele in modo che i loro indicatori **PEAK** non si accendano.

Suggerimento:

- Se il suono distorce anche dopo aver abbassato il livello in ingresso, provate a cambiare la posizione del microfono e a regolare i livelli in uscita dei dispositivi collegati.
- E' possibile usare anche la funzione Comp/Limiter/Gate per regolare i livelli. (→ [Usare la funzione Comp/Limiter/Gate](#))

Eseguire impostazioni relative alle tracce

E' possibile eseguire impostazioni relative alle tracce da registrare.

I tipi di traccia possono essere selezionati, EQ, effetti dinamici, spaziali e distorsione possono essere regolati, il pan del monitoraggio può essere impostato e gli effetti di mandata possono essere regolati.

In aggiunta, due tracce contigue possono essere messe in stereo-link e possono essere usate come traccia stereo.

Impostare i tipi di traccia

I tipi di traccia possono essere impostati su audio, rhythm o synth.

1. Colpite l'indice della traccia per la quale volete impostare il tipo.



2. Colpite ,  o  sulla barra di controllo.



Impostata come traccia rhythm o synth, il numero di traccia sarà sostituito dall'icona della traccia rhythm o synth.

Impostazione	Spiegazione
 Audio track	Il suono in ingresso da un jack INPUT è registrato e riprodotto. I file WAV possono anche essere importati da card SD e chiavette USB e posizionati come Region.
 Rhythm track	I rhythm loop inclusi in R20 possono essere posizionati e riprodotti. (→ Usare rhythm loop interni)

Impostazione	Spiegazione
 Synth track	I dati MIDI possono essere inseriti e i file MIDI da card SD e chiavette USB possono essere posizionati come region e usati con la fonte sonora synth su R20. I dati MIDI eseguiti su una tastiera MIDI possono essere registrati e riprodotti. (→ Usare il sintetizzatore)

Nota:

Ogni project può avere una sola traccia synth impostata. Se esiste già una traccia synth ed ha una Region, non è possibile impostarne un'altra.

Aprire le schermate di impostazione di traccia

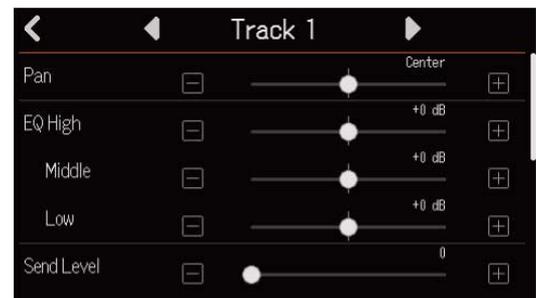
Sulle schermate di impostazione di traccia, è possibile regolare EQ, effetti dinamici (Comp/Limiter/Gate) ed effetti di mandata, ed è possibile impostare pan e stereo link.

1. Fate doppio colpo sull'indice della traccia da impostare.



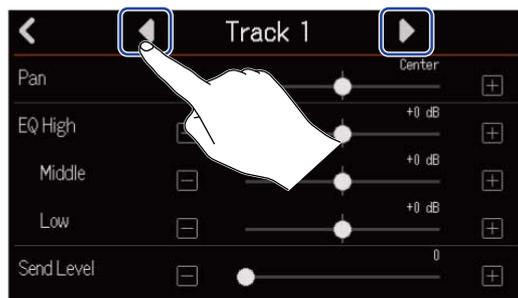
2. Colpite "Track Settings".

Si apre la schermata di impostazione di traccia.



Suggerimento:

- Colpite ◀▶ in alto sulla schermata per aprire la schermata della traccia contigua.

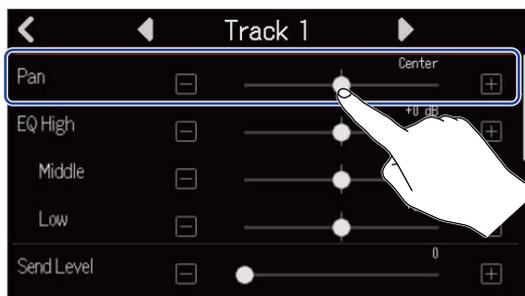


- Le tracce in stereo link appaiono con nomi di traccia tipo "Track 1/2".

Regolare il pan del monitoraggio

Il pan destra-sinistra di ogni traccia può essere regolato durante il monitoraggio dei segnali in ingresso dalle cuffie o dai monitor amplificati.

1. Su una schermata di impostazione della traccia (→ [Aprire le schermate di impostazione di traccia](#)), fate scorrere lo slider Pan o colpite  / .



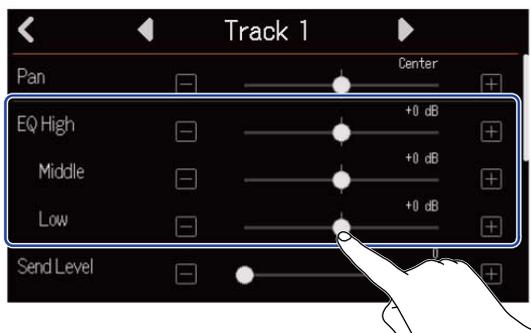
Nota:

- La gamma d'impostazione è L100 (sinistra) - Centro - R100 (destra).
- La regolazione del pan influisce solo sul segnale monitorato. Non ha effetto sui dati di registrazione della singola traccia.
- Queste impostazioni sono salvate separatamente per ogni project registrato. E' possibile cambiarle anche in riproduzione.

Regolare EQ

E' possibile regolare la quantità di boost/cut di ogni banda di frequenza.

1. Su una schermata di impostazione della traccia (→ [Aprire le schermate di impostazione di traccia](#)), fate scorrere lo slider EQ Low, Middle e High, o colpite  / .



■ High

Regola boost/cut dell'equalizzazione delle alte frequenze.

- Tipo: shelving
- Gamma gain: -12 dB – +12 dB
- Frequenza: 10 kHz

■ Middle

Regola boost/cut dell'equalizzazione delle medie frequenze.

- Tipo: peaking
- Gamma gain: -12 dB – +12 dB
- Frequenza: 2,5 kHz

■ Low

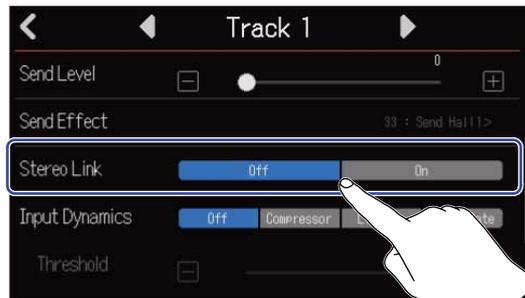
Regola boost/cut dell'equalizzazione delle basse frequenze.

- Tipo: shelving
- Gamma gain: -12 dB – +12 dB
- Frequenza: 100 Hz

Abilitare lo stereo link

Due tracce contigue (1 e 2 o 3 e 4, ad esempio) possono essere impostate come una traccia stereo. Ciò abilita quegli ingressi in modo da gestirli come suono stereo. Ciò registrerà le tracce come dati stereo, il che è utile, ad esempio, durante l'editing. (Funzione Stereo Link)

1. Sulla schermata d'impostazione della traccia (→ [Aprire le schermate di impostazione di traccia](#)), colpite "On" o "Off" per Stereo Link.

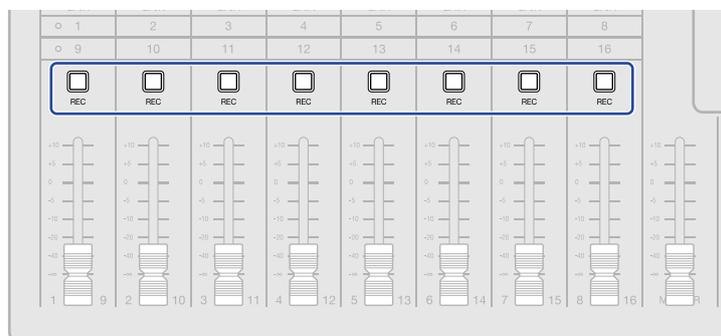


Nota:

- Se una traccia ha già delle Region, lo stereo link non sarà possibile.
- Solo le tracce audio possono essere messe in stereo link.

Suggerimento:

Premendo uno dei pulsanti  contigui e premendo l'altro (1 e 2, 3 e 4, ad esempio) si metteranno in stereo link quelle tracce. Fate lo stesso per terminare uno stereo link.



Usare la funzione Comp/Limiter/Gate

E' possibile regolare il volume in base ai livelli di segnale in ingresso, ed è possibile tagliare i rumori indesiderati, rendendo il suono più definito.

- **Comp**

Il compressore riduce le differenze di livello tra suoni forti e deboli, rendendo il suono più definito.

- **Limiter**

Il limiter evita la distorsione, riducendo i segnali in ingresso che hanno livelli alti.

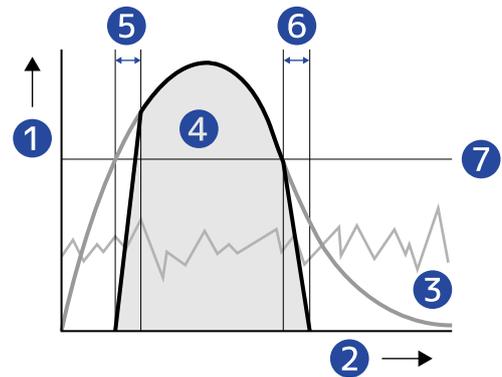
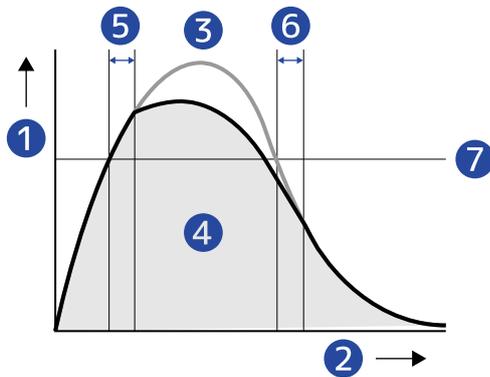
- **Gate**

Taglia i segnali in ingresso con livelli bassi, riducendo il rumore di sottofondo.

Compressore e limiter abbassano i segnali in ingresso con livelli alti in base alle regolazioni dei parametri illustrati sotto. Il limiter ha un forte impatto, paragonato al compressore. Il gate taglia i segnali in ingresso con livelli bassi in base alle regolazioni dei parametri illustrati sotto.

Comp/Limiter

Gate



- 1 Livello
- 2 Tempo
- 3 Segnale originale
- 4 Segnale in uscita quando Comp/Limiter/Gate sono in uso
- 5 Tempo di attacco
- 6 Tempo di rilascio
- 7 Soglia

Parametro	Spiegazione
Threshold-Soglia	Comp/Limiter: Regola il livello in ingresso che attiva l'effetto. Quando il livello in ingresso supera la soglia, il livello in eccesso è compresso con un rapporto 1:4 per Comp e 1:20 per Limiter. Gate: Regola il livello in ingresso che disattiva l'effetto. Il suono sotto la soglia non sarà inviato in uscita.
Attack Time-Tempo di attacco	Comp/Limiter: Regola la velocità con cui è attivato l'effetto dopo che il segnale in ingresso supera la soglia. Gate: Regola la velocità con cui è disattivato l'effetto dopo che il segnale in ingresso supera la soglia.
Release Time-Tempo di rilascio	Comp/Limiter: Regola la velocità con cui è disattivato l'effetto dopo che il segnale in ingresso scende sotto la soglia. Gate: Regola la velocità con cui è attivato l'effetto dopo che il segnale in ingresso scende sotto la soglia.

Nota:

Le impostazioni di Comp/Limiter/Gate possono essere variate durante la registrazione e la riproduzione.

1. Colpite l'impostazione "Input Dynamics" desiderata sulla schermata d'impostazione del Tracce(→ [Aprire le schermate di impostazione di traccia](#)).



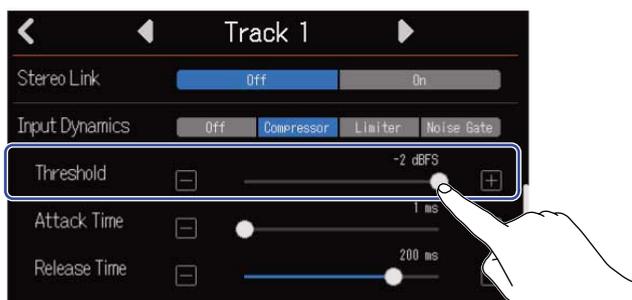
Impostazione	Spiegazione
Off	Commuta Comp/Limiter/Gate su off. Non è possibile effettuare impostazioni dal punto 2.
Compressor	Ciò seleziona il compressore. Il rapporto è 4:1.
Limiter	Ciò applica il limiter. Il rapporto è 20:1.
Noise gate	Applica il noise gate.

Nota:

Non è possibile usare Comp/Limiter/Gate simultaneamente su entrambe le tracce che condividono lo stesso ingresso.

Ad esempio, se usati sulla traccia 1, non possono essere usati sulla traccia 9.

2. Fate scorrere lo slider Threshold o colpite  e  per regolare il livello della soglia.



Suggerimento:

Impostabile da -16 a -2 dBFS per compressor e limiter.

Impostabile da -80 a -2 dBFS per noise gate.

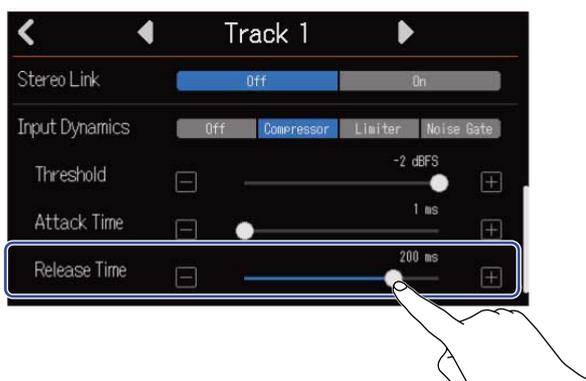
3. Fate scorrere lo slider Attack Time o colpite  e  per regolare il tempo di attacco.



Suggerimento:

Impostabile da 1- 4 ms.

4. Fate scorrere lo slider Release Time o colpite  e  per regolare il tempo di rilascio.



Suggerimento:

Impostabile da 1- 500 ms.

Usare gli effetti

R20 ha effetti equivalenti a quelli dei processori multi-effetto di ZOOM. Si possono selezionare memorie patch che contengono fino a tre effetti. Selezionando le memorie patch, è possibile applicare una gamma di effetti a strumenti, voci e ad altre fonti sonore.

Usando la app gratuita Guitar Lab per la gestione su un computer (Mac/Windows) potete aggiungere effetti distribuiti online, o editare e salvare memorie patch, ad esempio.

Gli effetti possono essere usati nei due modi seguenti.

- **Effetto di mandata**

I suoni in ingresso o in riproduzione da singole tracce sono inviati a questo effetto. Il suono con l'effetto applicato è inviato in uscita dai jack PHONES e OUTPUT, per cui può essere controllato in cuffia o tramite i diffusori monitor amplificati. La quantità di effetto applicata può essere regolata impostando il livello inviato all'effetto (effetto di mandata).

L'effetto di mandata non influisce sui dati di registrazione, ma influisce sui dati del mixdown.

L'effetto può essere applicato a più tracce, consentendo di usarlo, ad esempio, per aggiungere riverbero ad ogni traccia.

- **Effetto insert (in ingresso)**

Questo effetto è applicato direttamente alla traccia, per cui influisce sui dati di registrazione.

Usatelo per registrare una chitarra con distorsione, ad esempio.

L'effetto insert (in ingresso) può essere usato su una sola traccia.

Nota:

E' possibile usare un solo effetto di mandata o un effetto insert (in ingresso) alla volta. Le funzioni dell'effetto di mandata o dell'effetto insert (in ingresso) non possono essere usate allo stesso tempo.

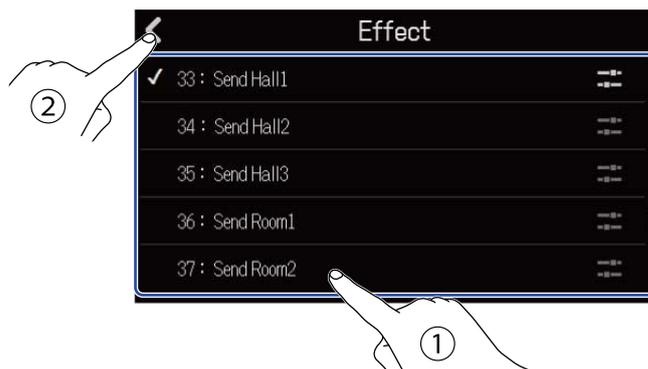
Usare gli effetti di mandata

I livelli di mandata dei segnali inviati all'effetto possono essere regolati per tutte le tracce. Più è alto il livello di mandata, maggiore sarà l'effetto.

1. Colpite "Send Effect" su una schermata di impostazione della traccia (→ [Aprire le schermate di impostazione di traccia](#)).



2. Sulla schermata Effetto, selezionate una memoria patch (①) e colpite  (②).

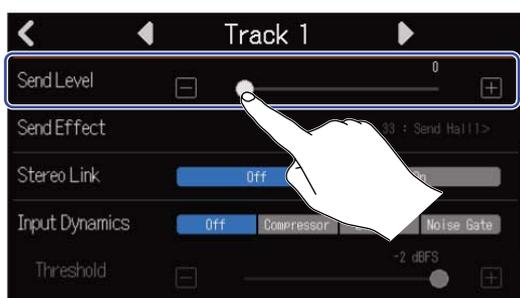


Si riapre la schermata di impostazione di traccia.

Suggerimento:

Vd. [Editare le memorie patch](#) per dettagli su come editare le memorie patch.

3. Fate scorrere lo slider Send Level o colpite  e  per regolare il livello di mandata.

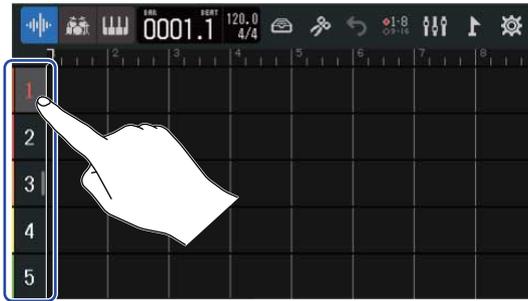


Nota:

Per registrare il suono interessato, usate un effetto insert (in ingresso).

Usare gli effetti insert (in ingresso)

1. Colpite un indice delle tracce su [Schermata di visualizzazione di traccia](#) e selezionate una traccia audio cui assegnare l'effetto insert (in ingresso).



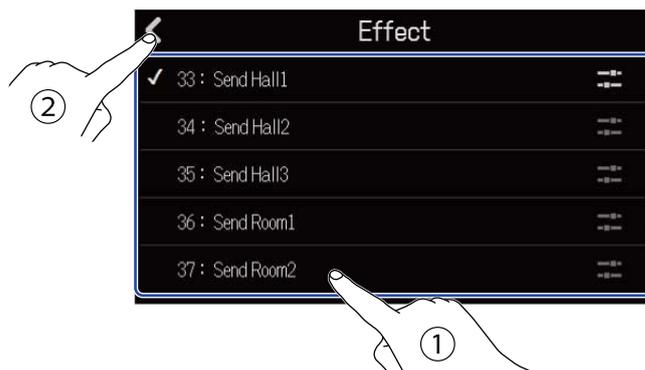
Nota:

Gli effetti possono essere usati solo sulle tracce audio.

2. Colpite  sulla barra di controllo.



3. Sulla schermata Effetto, selezionate una memoria patch (①) e colpite  (②).



Si riapre la schermata di visualizzazione di traccia.

Suggerimento:

Vd. [Editare le memorie patch](#) per dettagli su come editare le memorie patch.

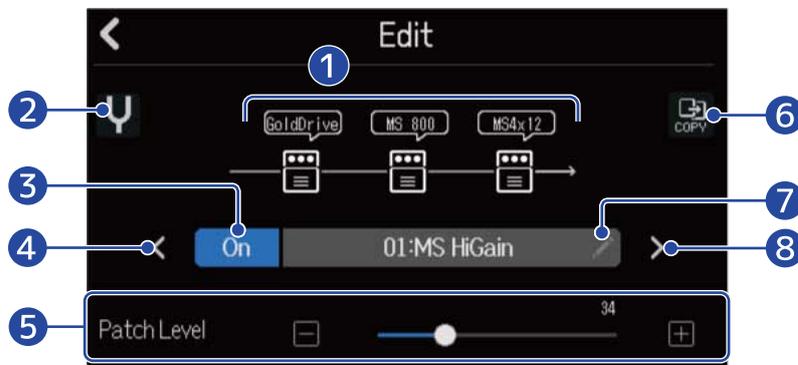
Editare le memorie patch

Aprire la schermata di editing della memoria patch

1. Sulla schermata Effetto, colpite  relativamente alla memoria patch da editare.



Si apre la schermata di editing della memoria patch.



1 Effetti usati

Colpiteli per regolare i parametri degli effetti. (→ [Regolare i parametri effetto](#))

2 Pulsante accordatore

Colpitelo per usare l'accordatore. (→ [Don't get target topic.]

3 Pulsante on/off della memoria patch

Colpitelo per commutare la memoria patch su on/off.

- On: 
- Off: 

4 Selezionare la memoria patch precedente

5 Regolare il volume della memoria patch

Fate scorrere lo slider o colpite  e  per regolare il volume della memoria patch.

6 Pulsante copia

Usatelo per copiare le impostazioni della memoria patch attuale su un'altra. (→ [Copiare le memorie patch](#))

7 Pulsante di editing del nome della memoria patch

Colpitemelo per aprire la schermata di inserimento caratteri. Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per le procedure di editing.

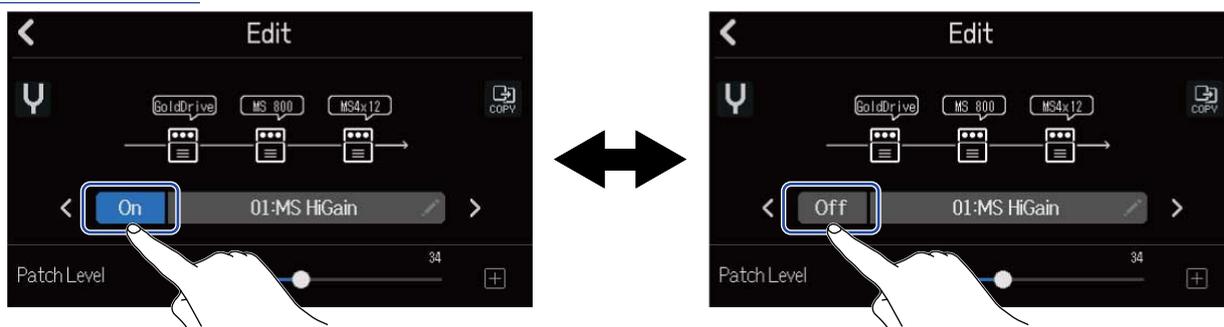
8 Selezionare la memoria patch successiva

Suggerimento:

Il contenuto delle memorie patch editate sarà salvato automaticamente.

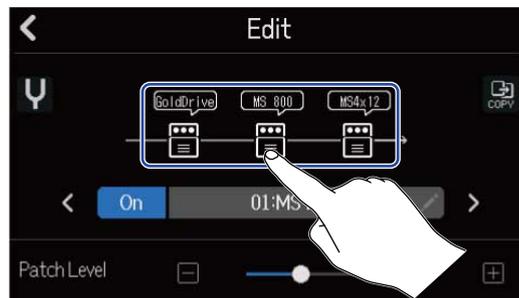
Commutare le memorie patch su on/off

- 1.** Colpiteme "On" o "Off" sulla schermata di editing della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)).



Regolare i parametri effetto

1. Colpite l'effetto da editare sulla schermata di editing della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)).



Si apre la schermata di impostazione dell'Effetto.

2. Regolate l'effetto.



- 1 **Tornare alla schermata di editing della memoria patch**
- 2 **Sostituire l'effetto**
Colpitelo per aprire la schermata contenente l'elenco degli effetti. Colpite l'effetto desiderato per selezionarlo.
- 3 **Commutare l'effetto su on/off**
Colpitelo per commutare l'effetto su on/off.
- 4 **Parametri di regolazione dell'effetto**
Fate scorrere gli slider della memoria patch o colpite **[-]** e **[+]** per regolare i parametri.

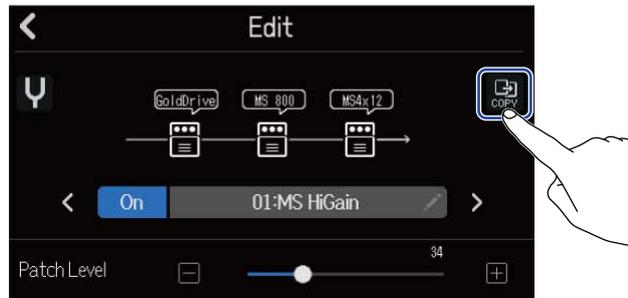
Nota:

- Si possono combinare tre effetti a piacere in una memoria patch. Se si supera la capacità di processamento, tuttavia, appare un messaggio "Process Overflow" e gli effetti sono bypassati. Cambiate uno degli effetti per evitare questa condizione.
- I parametri impostabili dipendono dall'effetto.

Copiare le memorie patch

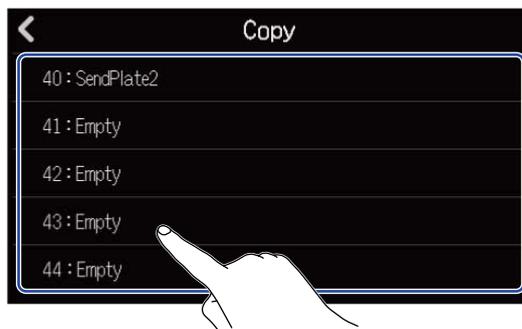
I cambiamenti apportati alle memorie patch sono salvati automaticamente. Per salvare la memoria patch prima di variarla, copiatela su una vuota.

1. Colpite  sulla schermata di editing della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)).

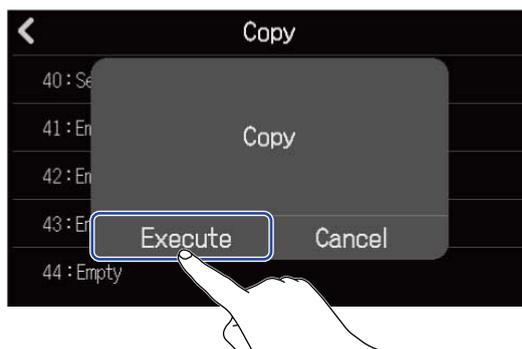


Si apre l'elenco delle memorie patch.

2. Colpite il nome della memoria patch di destinazione della copia.



3. Colpite "Execute".

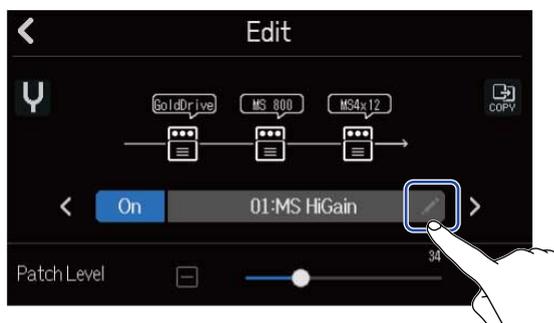


Nota:

Le memorie patch non sono salvate nei project. Si possono salvare 50 memorie patch come impostazioni di R20.

Cambiare nome alla memoria patch

1. Colpite  sulla schermata di editing della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)).



Si apre la schermata di inserimento caratteri.

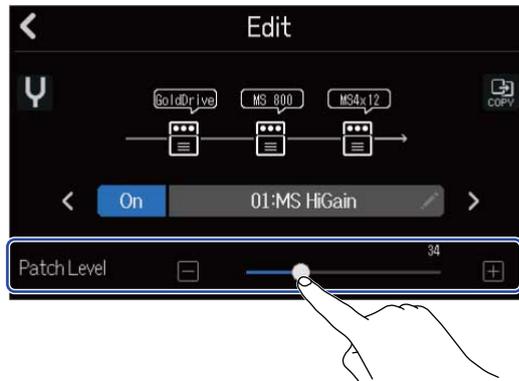
2. Inserite il nome della memoria patch.
Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.



3. Quando appare "Done", colpite "Close".
Ciò cambia il nome della memoria patch e ritorna alla schermata precedente.

Cambiare i livelli della memoria patch

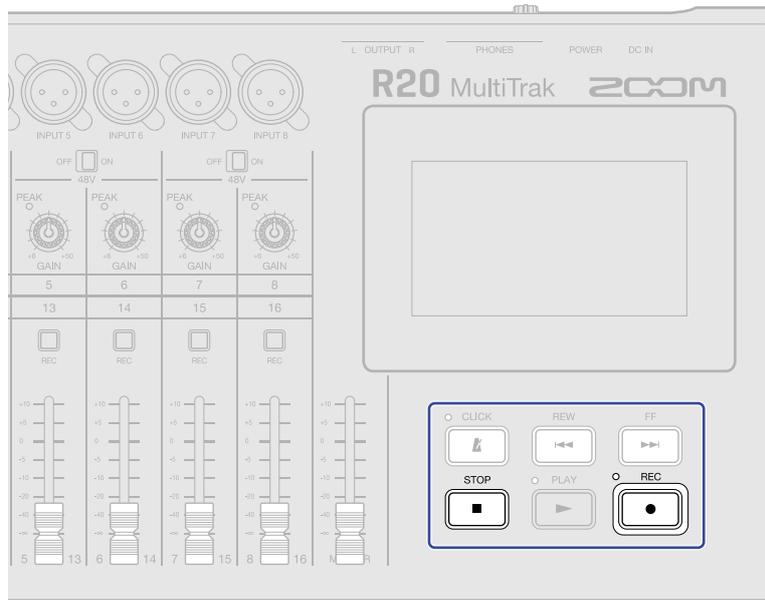
1. Sulla schermata di editing della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)), fate scorrere lo slider "Patch Level" o colpite  e .



Nota:

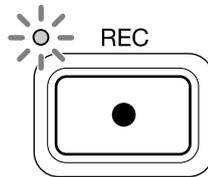
Impostabile da 0-120.

Registrazione



1. Premete  mentre è aperta la schermata di visualizzazione di traccia o di visualizzazione dell'indicatore di livello.

Ciò avvia la registrazione dalla posizione attuale di riproduzione. L'indicatore  si accende in registrazione.



Premere  quando è aperta una schermata diversa da quella di visualizzazione di traccia o di visualizzazione dell'indicatore di livello aprirà una di quelle schermate.

2. Premete  per fermare.

Nota:

- Un project può avere un massimo di 1350 battute. La registrazione si ferma automaticamente se si raggiunge tale lunghezza.
- Non è possibile registrare se la card SD non ha spazio libero.

Suggerimento:

- Premere  durante la riproduzione avvierà la registrazione da quel punto.
 - Vd. [Usare il sintetizzatore](#) per informazioni relative alla registrazione delle tracce synth.
 - Anche in registrazione, è possibile usare i pulsanti di cambio della schermata ( / ) per passare a [Schermata di visualizzazione di traccia](#) e [Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#). (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#))
 - Premete  +  per passare al marker successivo o  +  per passare al marker precedente. (→ [Usare i marker](#))
 - Se si usa Undo in registrazione, la posizione di registrazione tornerà all'inizio della registrazione stessa.
Se si usa Redo in registrazione, la posizione di riproduzione tornerà alla fine della registrazione stessa. (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#))
-

Usare rhythm loop interni

R20 ha rhythm loop per vari generi musicali.

Impostando il tipo di traccia su rhythm, i pattern percussivi e altri rhythm loop possono essere assegnati ad essa e riprodotti.

1. Colpite la traccia su cui volete mettere un rhythm loop su [Schermata di visualizzazione di traccia](#). La traccia colpita viene messa in evidenza.



2. Colpite .

Ciò trasforma la traccia colpita al punto 1 in una traccia Rhythm.



Nota:

- Le tracce rhythm sono tracce stereo.

3. Colpite  sulla barra di controllo.

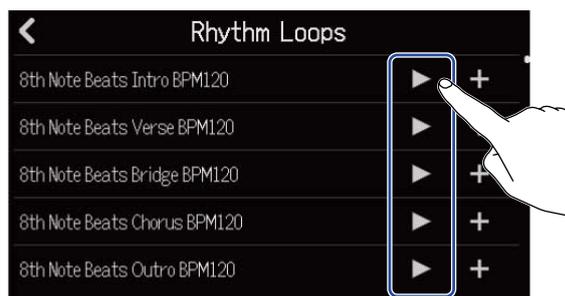


Si apre l'elenco dei Rhythm Loop.

4. Colpite  per vedere in anteprima i rhythm loop.

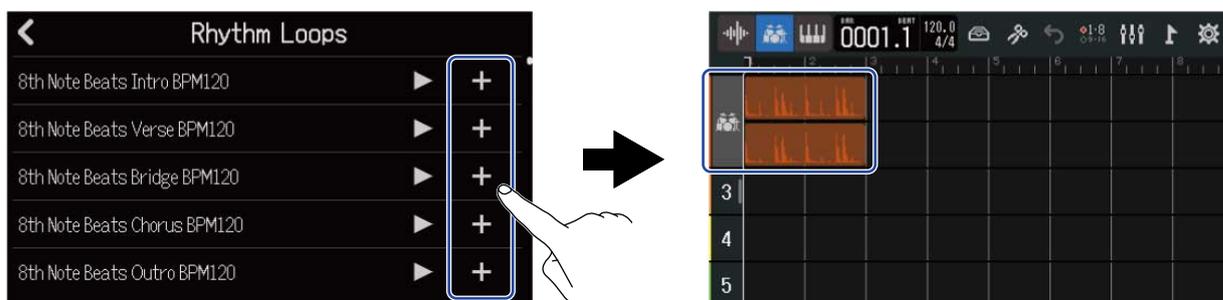
Il rhythm loop selezionato sarà riprodotto.

Colpite ancora  per fermare la riproduzione.



5. Colpite  relativamente al rhythm loop da aggiungere.

Il rhythm selezionato sarà aggiunto alla traccia Rhythm.



Nota:

- Il rhythm loop sarà aggiunto alla traccia selezionata dall'indice di riproduzione.
- I rhythm loop sono sincronizzati automaticamente col tempo impostato del project. (→ [Cambiare il tempo del project](#))

■ Rhythm loops

R20 ha sezioni Intro, Verse, Bridge, Chorus e Outro per i seguenti rhythm loop.

Genere	BPM	Genere	BPM
8th Note Beats	120	Bounce Pop	85
16th Note Beats	108	Modern R&B	75
4th Note Beats	168	Neo Soul	90
Pop Rock	136	Modern 80's	100
Retro Rock	110	80's Pop	118
Hard Rock	80	Synthpop	120
Punk Rock	130	Big Room House	128
Funk Rock	95	Tech House	125
Britpop	80	Dubstep	140
Indie Pop	100	Electro Trap	70
Indie Disco	120	Trap	70
Indie Rock	100	Boom Bap	85
Garage Rock	150	Latin Percussion	95
Funky Soul	90	Pop Percussion	110
16feel Pop	90	Street Live Percussion	90

Usare il sintetizzatore

R20 ha vari tipi di suono synth.

Collegando una tastiera USB MIDI (disponibile separatamente) a R20, la tastiera può essere usata per registrare il suono synth selezionato.

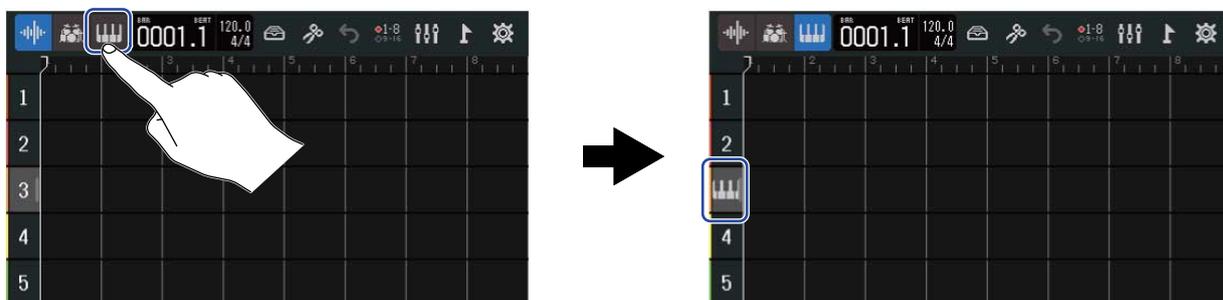
Selezionare il suono synth

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), colpite la traccia alla quale volete assegnare il suono synth. La traccia colpita viene messa in evidenza.



2. Colpite .

Ciò trasforma la traccia colpita al punto 1 in traccia synth.

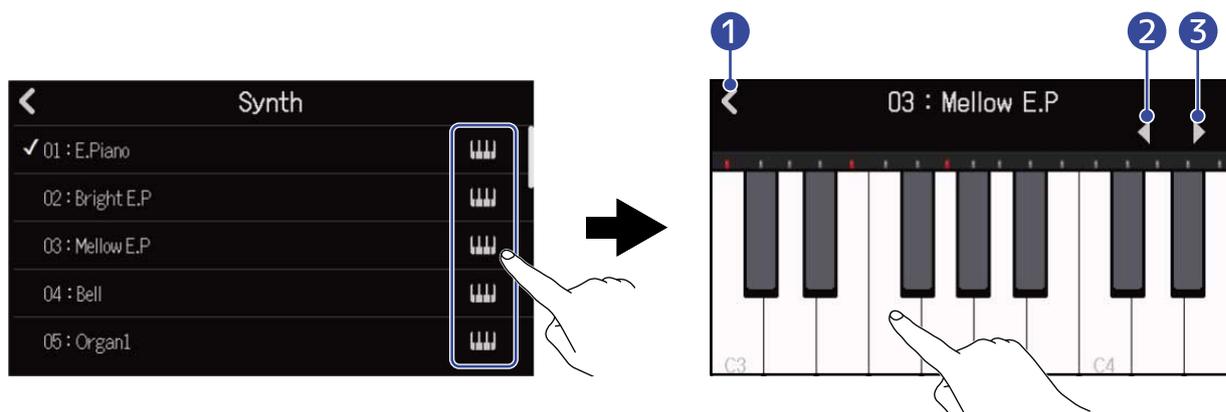


3. Colpite .



Si apre la schermata Elenco synth.

4. Colpite  per controllare il suono synth.
 Appare una tastiera. Colpite i tasti per eseguire il suono.



- 1 Tornare alla schermata precedente.
- 2 Abbassare l'ottava.
- 3 Alzare l'ottava.

Suggerimento:

- I nomi di nota appaiono su ogni C Do della tastiera (ogni ottava).
- Si possono inviare in uscita fino a 8 note alla volta (polifonia a 8 voci).
- La gamma è C0-E8.
- Quando le note sono in uscita, gli indicatori rossi sopra la tastiera si accendono.

5. Colpite un nome di synth per selezionarlo.



Il synth colpito sarà selezionato.

R20 ha i seguenti suoni synth.

E.Piano	Organ2	Slap Bass	Brass2
Bright E.P	Pipe Organ	AcousticBass	Brass3
Mellow E.P	Finger Bass1	Synth Bass1	Synth Lead
Bell	Finger Bass2	Synth Bass2	Drum Kit
Organ1	Pick Bass	Brass1	

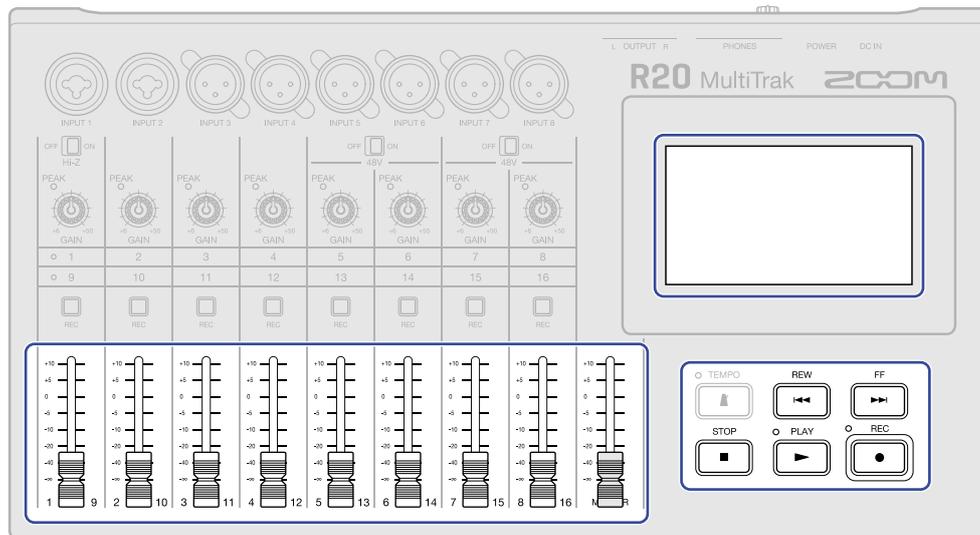
Registrare

1. Facendo riferimento a [Don't get target topic.], collegate una tastiera midi a R20.
2. Premete  della traccia synth in modo che si accenda in rosso.
3. Premete .
Ciò avvia la registrazione dalla posizione attuale di riproduzione.
4. Suonate la tastiera MIDI.
L'esecuzione della tastiera MIDI sarà registrata sotto forma di dati MIDI sulla traccia synth.
5. Premete  per fermare.

Suggerimento:

E' possibile inserire note anche usando lo schermo touch, invece di una tastiera MIDI. (→ [Editare le note \(region synth\)](#))

Eseguire i project



1. Premete .

Operatività dei pulsanti in riproduzione

- Ricercare avanti/indietro: Tenete premuto  / 
- Spostare la posizione di riproduzione avanti/indietro: Premete  / 
- Stop: Premete  o .
- Tornare all'inizio: Premete  quando siete su stop
- Regolare il volume della traccia: Spostate il fader di canale
- Regolare il volume della traccia master: Spostate il fader MASTER di canale
- Passare al marker precedente/successivo: Premere  +  /  + 

Operatività dello schermo touch in riproduzione

- Zoom in/out orizzontalmente:

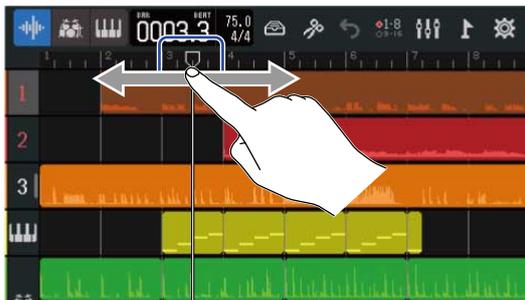
Stringete orizzontalmente: Accorciate la timeline visualizzata
(Abilita la visualizzazione di molte misure alla volta.)



Allargate orizzontalmente: Allungate la timeline visualizzata
(Ciò consente di visualizzare più in dettaglio.)



- Spostare la posizione di riproduzione: Fate scorrere l'indice di riproduzione a destra/sinistra o colpite il righello



Editare i project

E' possibile editare i dati audio registrati e le note per region. Ad esempio, le region possono essere spostate, cancellate, copiate, incollate, messe in loop e separate.

Con l'editing della curva d'onda, le region audio possono essere allungate senza cambiare tonalità e le parti non necessarie possono essere cancellate.

Con l'editing della nota MIDI, le note possono essere aggiunte e cancellate o regolate in lunghezza e velocità, ad esempio.

Si possono aggiungere anche i marker al righello sulla barra di controllo. I marker possono essere usati per facilitare l'identificazione della struttura generale di un brano e sono utili durante l'editing e il mixaggio.

Editare le region

Usate [Schermata di visualizzazione di traccia](#) per spostare, cancellare, copiare, incollare, mettere in loop, dividere ed editare le region audio e synth.

Spostare le region

Le region possono essere spostate avanti e indietro sulla timeline e su tracce diverse.

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), colpite la region da spostare. La region selezionata viene messa in evidenza.



2. Mentre toccate ancora la region selezionata, trascinatela sulla posizione desiderata.



Suggerimento:

Se la funzione snap è attiva, essa sarà allineata a un incremento del righello quando viene mossa. (→ [Cambiare l'impostazione dello snap](#))

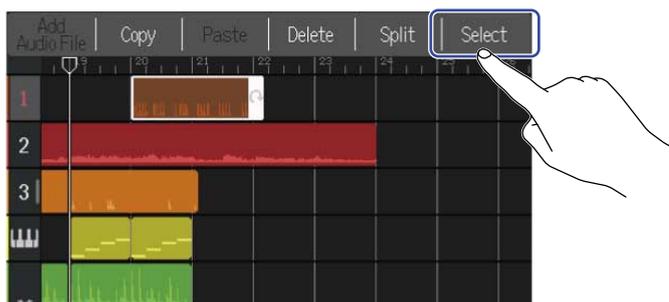
■ Spostare più region contemporaneamente

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, fate doppio colpo sulla region da spostare.

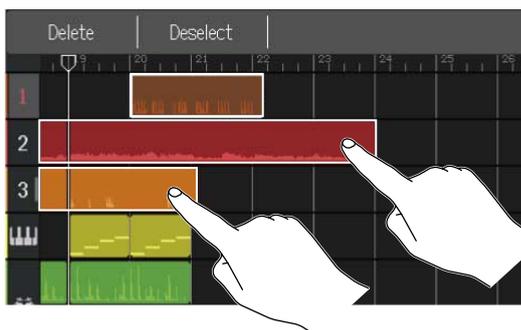


Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

2. Colpite "Select".

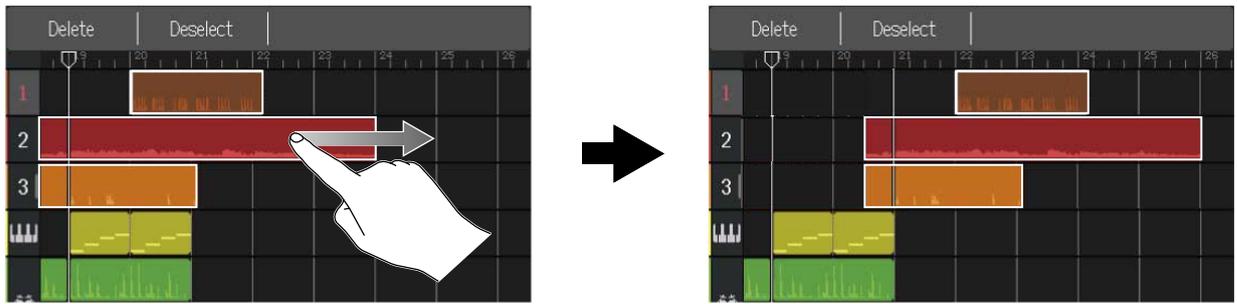


3. Colpite le altre region da spostare.
Le region selezionate saranno evidenziate.



Colpire una region selezionata la de-seleziona.

4. Trascinate le region selezionate nella posizione desiderata.



Colpire "Deselect" per tornare alla schermata precedente.

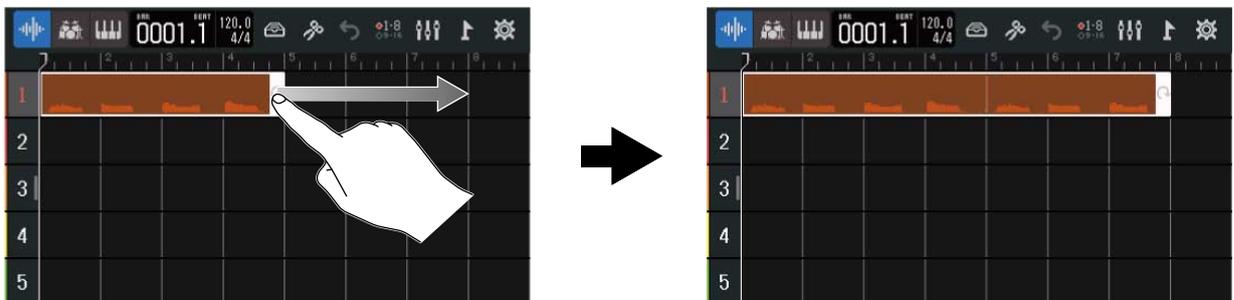
Mettere in loop le region

Le region possono essere messe in loop (riprodotte ripetutamente).

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), colpite la region da mettere in loop.
La region selezionata viene messa in evidenza.



2. Trascinate il lato destro della region.



Trascinando verso destra aumenta il numero dei loop, mentre trascinando verso sinistra lo si diminuisce.

Creare region di tracce synth vuote (solo tracce synth)

Si possono creare region per aggiungere note MIDI manualmente. (→ [Editare le note \(region synth\)](#))

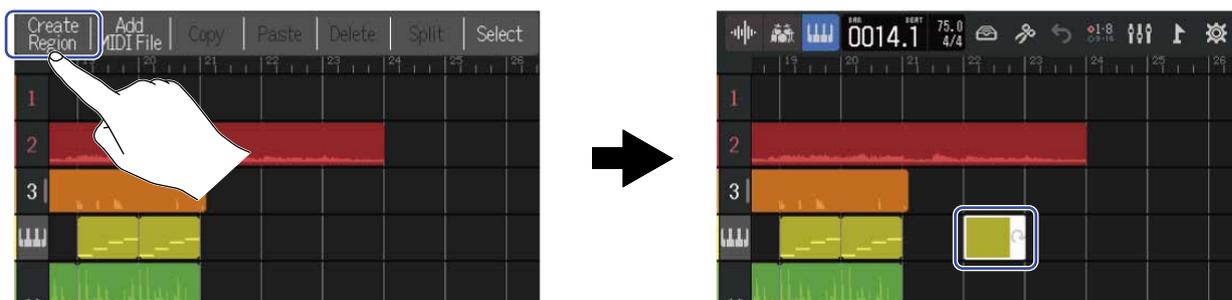
1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), fate doppio colpo su un'area senza region sulla traccia synth.



Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

2. Colpite "Create Region".

Una region synth vuota lunga una misura sarà creata nella posizione del doppio tocco.



Caricare file WAV come region

I file WAV su card SD e chiavette USB possono essere caricati sui project.

Nota:

Si possono caricare file con i seguenti formati.

- File WAV: Sia a 44,1kHz/16 bit che 44,1kHz/24 bit in base all'impostazione del project

1. Copiate preventivamente i file da caricare su card SD o chiavetta USB.

- Caricando da card SD: Mettete i file nella cartella "AUDIO" sulla card SD. (→ [Card SD: struttura di cartelle e file](#))
- Caricando da una chiavetta USB: Mettete i file nella cartella "ZOOM_R20" > "AUDIO" sulla chiavetta USB. (→ [Card USB: struttura di cartelle e file](#))

2. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), spostate l'indice di riproduzione sulla posizione in cui volete caricare il file.

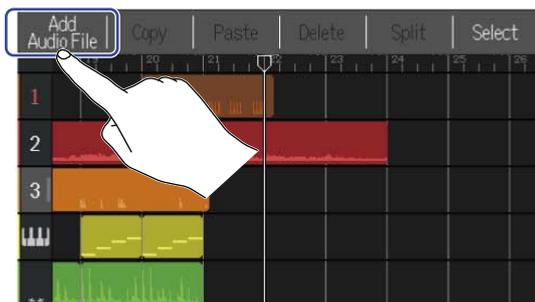


3. Fate doppio colpo su una traccia audio che non ha region.

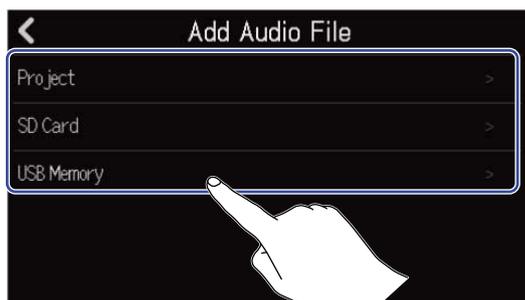


Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

4. Colpite "Add Audio File".



5. Colpite "Project" per caricare da un project, "SD Card" per caricare da card SD, o "USB Memory" per caricare da chiavetta USB.



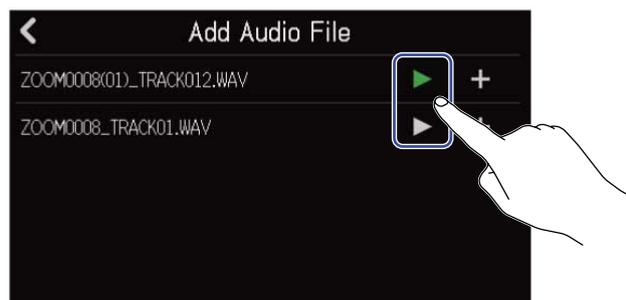
Suggerimento:

Caricando da una chiavetta USB, collegate questa a una porta USB. (→ [Collegare chiavette USB](#))

6. Colpite  per vedere in anteprima il file da caricare.

Il file selezionato sarà eseguito.  si accende ().

Colpite  per fermare la riproduzione.



7. Colpite **+** relativamente al file da caricare.



Nota:

- Appare un messaggio di errore se esso non può essere caricato. Selezionate un altro file.
- Non è possibile caricare se il numero massimo di region nel project viene superato.
 - Numero totale di region audio e rhythm: 50
 - Region synth: 80

8. Inserite il nome del file WAV caricato.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

9. Quando appare "Done", colpite "Close".

Ciò completa il caricamento della traccia e apre la schermata di visualizzazione di traccia.

Caricare file MIDI come region

I file MIDI su card SD e chiavette USB possono essere caricati sui project.

Nota:

E' possibile caricare file MIDI con i seguenti formati.

- SMF (Standard MIDI file): Format 0/Format 1

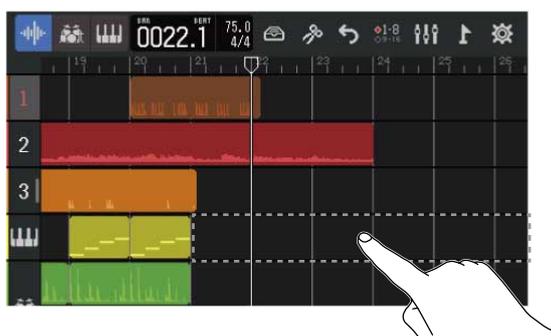
1. Copiate preventivamente i file da caricare su card SD o chiavetta USB.

- Caricando da card SD: Mettete i file nella cartella "MIDI" sulla card SD. (→ [Card SD: struttura di cartelle e file](#))
- Caricando da una chiavetta USB: Mettete i file nella cartella "ZOOM_R20" > "MIDI" sulla chiavetta USB. (→ [Card USB: struttura di cartelle e file](#))

2. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), spostate l'indice di riproduzione sulla posizione in cui volete caricare il file.

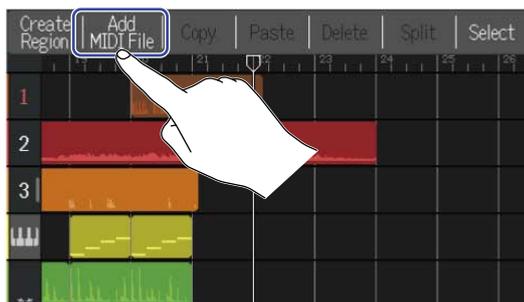


3. Fate doppio colpo su una traccia synth che non ha region.

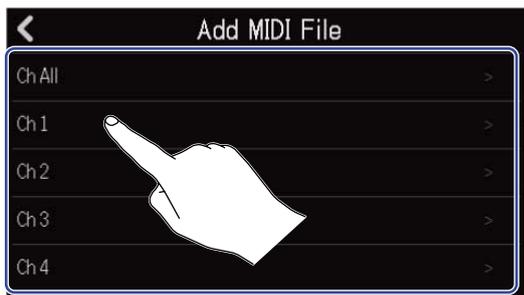


Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

4. Colpate "Add MIDI File".



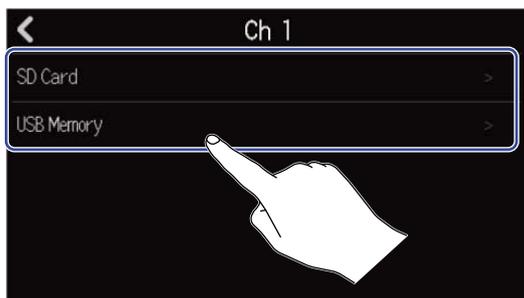
5. Colpate il canale nel file MIDI da caricare.



Nota:

- Ciò carica le note del canale selezionato.
- Caricando un file MIDI con più canali, selezionare "Ch All" creerà una region con le note da quei canali sulla traccia synth di R20. In tal caso, il timbro di ogni canale sarà automaticamente assegnato dai loro numeri di program change.
- Le note nelle region synth che sono state caricate usando "Ch All" non possono essere editate.
- Non è possibile selezionare "Ch All" se la traccia synth ha già delle region. Inoltre, altre region non possono essere aggiunte se c'è un MIDI caricato usando "Ch All".

6. Colpate "SD Card" per caricare da una card SD, o colpate "USB Memory" per caricare da chiavetta USB.



Suggerimento:

Caricando da una chiavetta USB, collegate questa a una porta USB. (→ [Collegare chiavette USB](#))

- 7.** Colpite  per vedere in anteprima il file da caricare.
Il file selezionato sarà eseguito.  si accende ().
Colpite  per fermare la riproduzione.



- 8.** Colpite  relativamente al file da caricare.



Ciò completa il caricamento della traccia e apre la schermata di visualizzazione di traccia.

Nota:

- Appare un messaggio di errore se esso non può essere caricato. Selezionate un altro file.
- Non è possibile caricare se il numero massimo di region nel project viene superato.
 - Numero totale di region audio e rhythm: 50
 - Region synth: 80

Copiare e incollare region

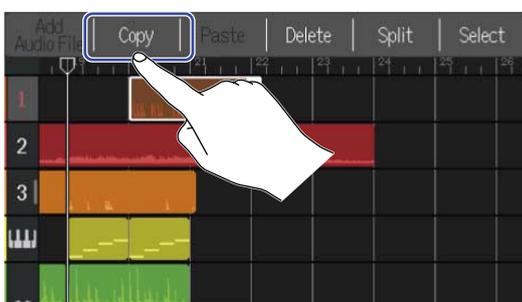
Le region possono essere copiate e incollate su altri punti.

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, fate doppio colpo sulla region da copiare e incollare.



Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

2. Colpite "Copy".



La region selezionata sarà copiata.

3. Spostate l'indice di riproduzione sulla posizione in cui volete incollare.



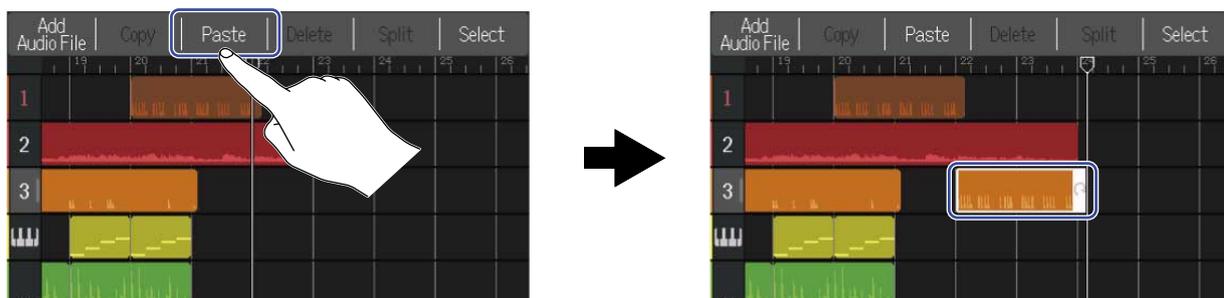
4. Fate doppio tocco sulla traccia sulla quale volete incollare, in un'area che non abbia region.



Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

5. Colpite "Paste".

Ciò incolla la region copiata nella posizione dell'indice di riproduzione.



L'indice di riproduzione si porta alla fine della region incollata.

Colpite un qualunque altro punto per chiudere il menu Option.

Nota:

- E' possibile incollare su tracce diverse.
- Non è possibile incollare su tipi di traccia diversi.

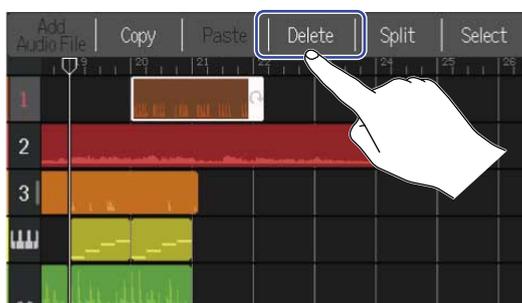
Cancellare le region

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, fate doppio colpo sulla region da cancellare.



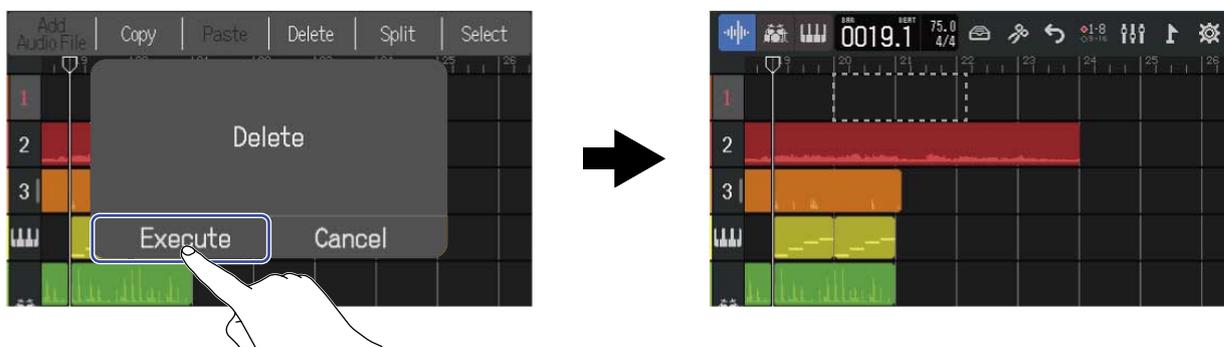
Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

2. Colpite "Delete".



3. Colpite "Execute".

La region selezionata sarà cancellata.



Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

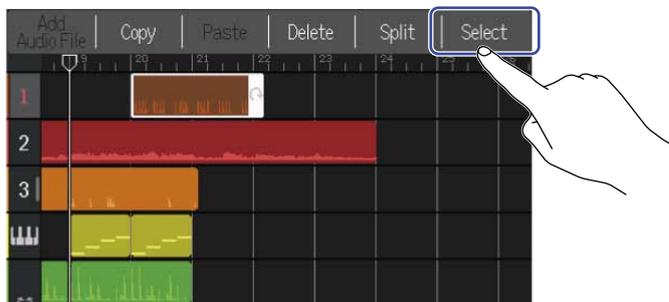
■ Cancellare più region contemporaneamente

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, fate doppio colpo sulla region da cancellare.

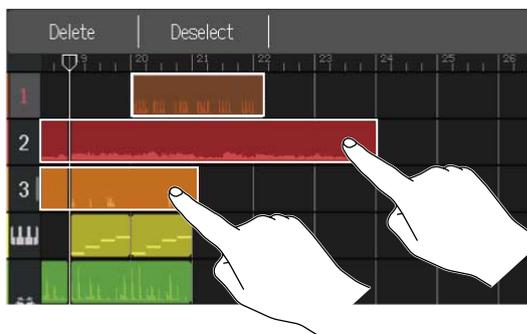


Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

2. Colpite "Select".

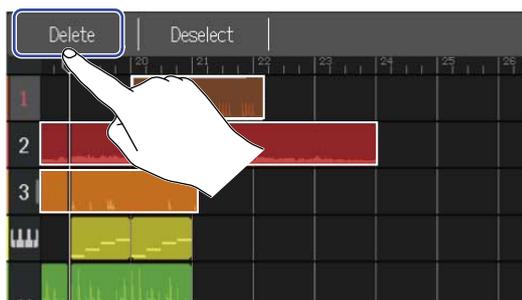


3. Colpite le altre region da cancellare.
Le region selezionate saranno evidenziate.



Colpire una region selezionata la de-seleziona.

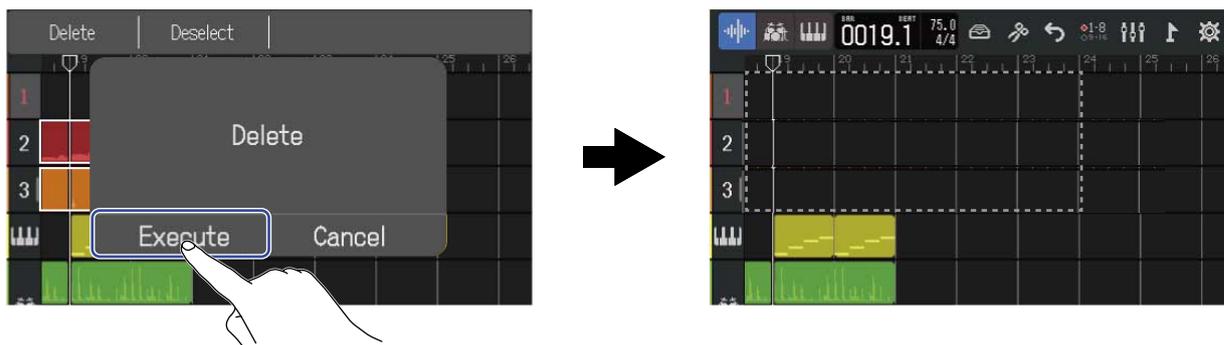
4. Colpite "Delete".



Colpite "Deselect" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

5. Colpite "Execute".

La region selezionata sarà cancellata.



Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

Dividere le region

Le region possono essere divise.

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), spostate l'indice di riproduzione sulla posizione in cui volete dividere la region.



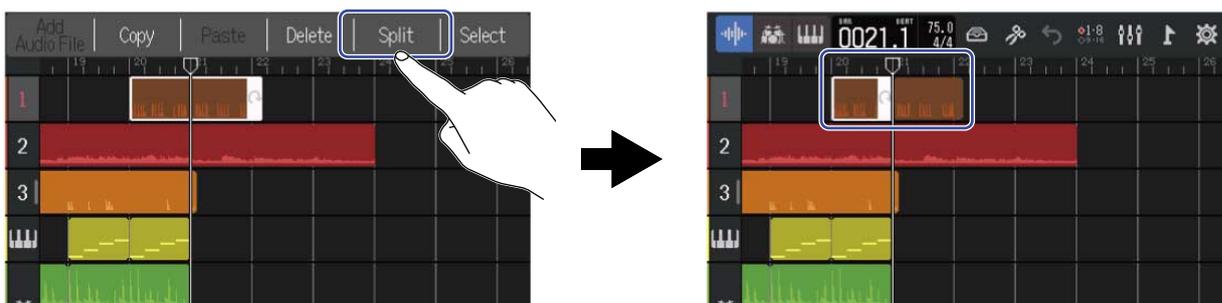
2. Fate doppio colpo sulla region da dividere.



Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

3. Colpite "Split".

La region selezionata si divide nella posizione dell'indice di riproduzione.



Editare le curve d'onda (region audio/rhythm)

Con l'editing della curva d'onda, le region audio e rhythm possono essere allungate senza cambiare tonalità e le parti non necessarie possono essere cancellate. Usate la schermata di Editing della curva d'onda per editare le curve d'onda.

Aprire la schermata di editing della curva d'onda

1. Colpite la region audio o rhythm con la curva d'onda da editare, per selezionarla. Ciò mette in evidenza quella region.



2. Colpite  sulla barra di controllo.

Si apre la schermata di editing della curva d'onda per la region selezionata.



■ Operatività principali della schermata di editing della curva d'onda

- Zoom in/out orizzontalmente: Stringete/allargate orizzontalmente
- Fare scorrere orizzontalmente: Fate scorrere a destra e sinistra

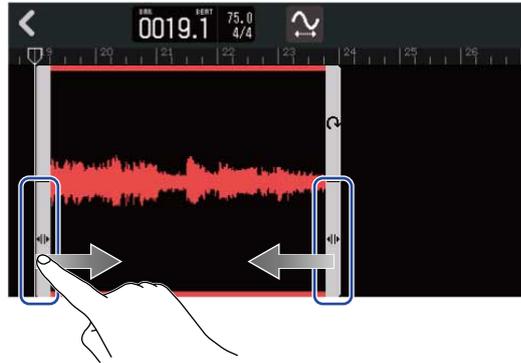
Suggerimento:

Quando si apre la schermata di editing della curva d'onda, premere  avvierà la riproduzione di quella region.

Tagliare le region

Le region possono essere tagliate per cancellare le parti non necessarie.

1. Sulla schermata di editing della curva d'onda, trascinate a destra/sinistra  in basso a destra/sinistra della region per impostare la parte.
Impostate in modo da lasciare la parte necessaria. Le parti al di fuori di quanto selezionato saranno tagliate.



2. Colpite .

Ciò applica l'operazione di taglio e riapre la schermata di visualizzazione di traccia.



Cambiare la lunghezza della region senza cambiare tonalità

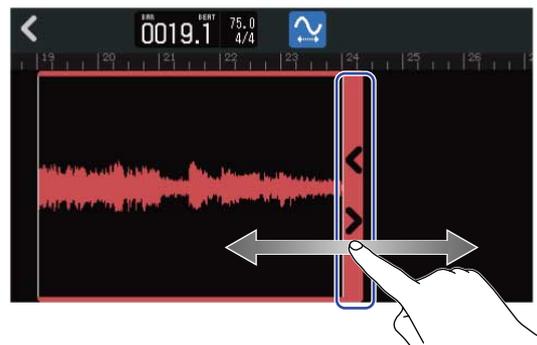
E' possibile cambiare la lunghezza delle region senza cambiarne la tonalità.

Le region con le lunghezze cambiate possono essere salvate come nuovi dati audio.

1. Sulla schermata di editing della curva d'onda, colpite  per commutare la funzione su on () (OFF: ).



2. Trascinate  a destra e sinistra per regolare la lunghezza della region.



Suggerimento:

La lunghezza può essere cambiata su una gamma da 50-150% della region originale.

3. Colpite "Done" per confermare l'impostazione.



4. Inserite il nome del file della region audio editato.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

5. Quando appare "Done", colpite "Close".
Il file con la lunghezza cambiata sarà assegnato alla traccia.

Completare l'editing

1. Colpite  schermata di editing della curva d'onda.
Si riapre la schermata di visualizzazione di traccia.



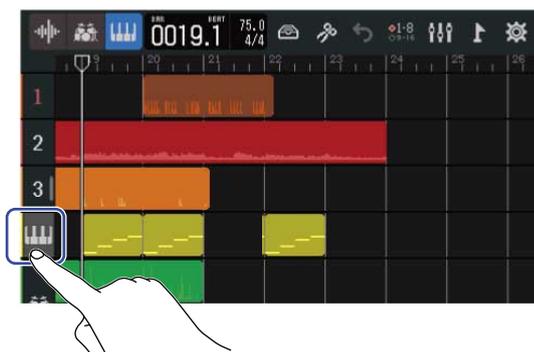
Editare le note (region synth)

Usate l'editing delle note per creare dati MIDI per la riproduzione synth. Ad esempio, le note possono essere aggiunte e cancellate o regolate in lunghezza e velocità. Usate la schermata Piano Roll per l'editing.

Aprire la schermata Piano Roll

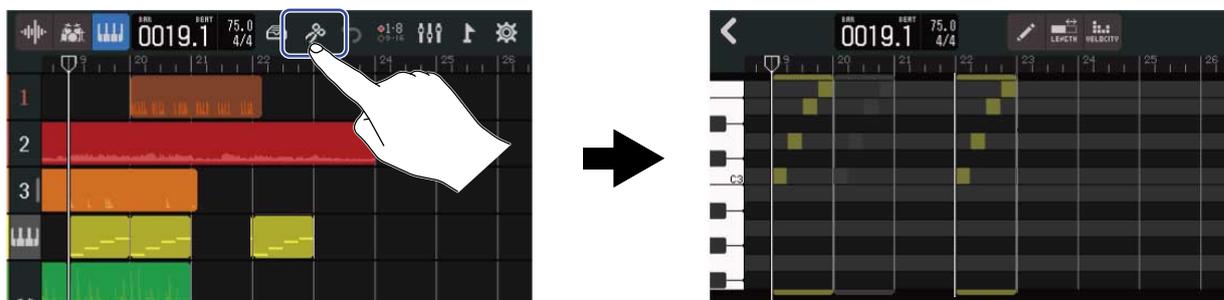
1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, colpite l'indice della traccia synth con le note MIDI da editare.

L'indice della traccia viene messo in evidenza.



2. Colpite  sulla barra di controllo.

Si apre la schermata Piano Roll per la Synth track selezionata.



■ Operatività principali della schermata Piano Roll

- Zoom in/out orizzontalmente: Stringete/allargate orizzontalmente
- Zoom in/out verticalmente: Stringete/allargate verticalmente
- Fare scorrere orizzontalmente: Fate scorrere a destra e sinistra
- Fare scorrere verticalmente: Fate scorrere in su/giù

Aggiungere/cancellare note

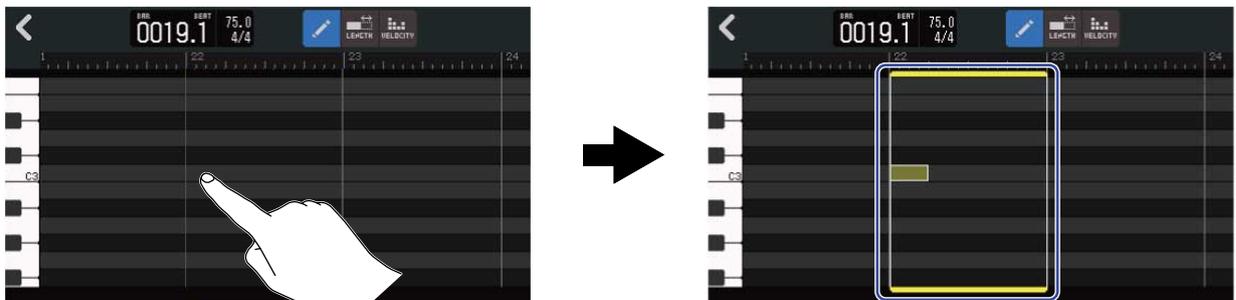
E' possibile aggiungere note e usarle per eseguire suoni synth, usando i loro dati relativi a tonalità, lunghezza e velocità.

1. Sulla schermata Piano Roll, colpite  per commutare la funzione su on () (OFF: ).



2. Aggiungete una nota.

Colpite il Piano Roll per aggiungere una region e una nota in quella posizione.

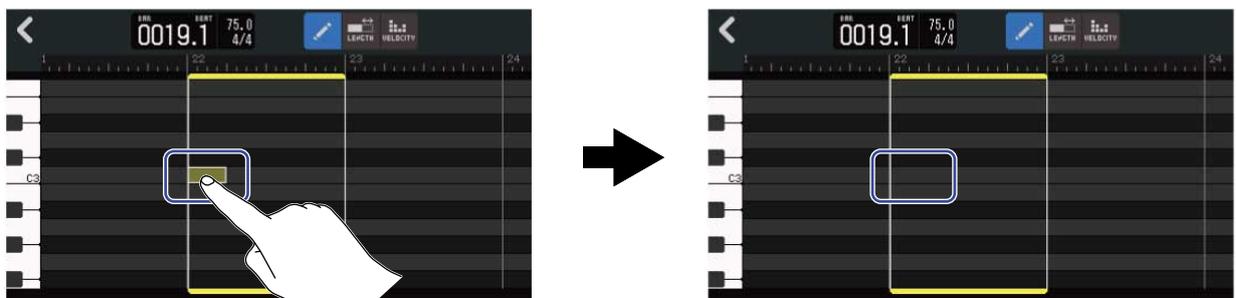


Suggerimento:

- La tonalità della nota sarà la stessa della tastiera del piano che appare a sinistra. Fate scorrere in su/giù per alzare/abbassare l'ottava.
- Quando è colpito il punto in cui una nota sarà aggiunta, appariranno delle guide verticali, consentendo di controllare la posizione, mentre viene aggiunta la nota.

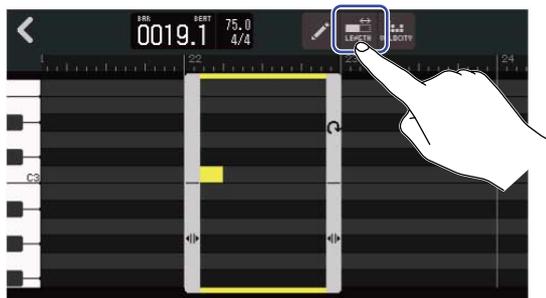
3. Cancellate una nota.

Colpite una nota per cancellarla. La region rimanente non sarà cancellata.

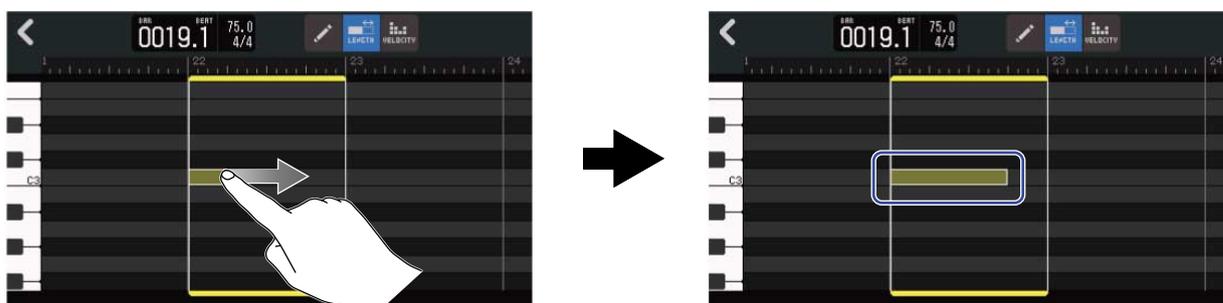


Cambiare la lunghezza delle note

1. Sulla schermata Piano Roll, colpite  per commutare la funzione su on () (OFF: ).



2. Colpite una nota e fate scorrere a destra/sinistra per cambiarne la lunghezza.



Suggerimento:

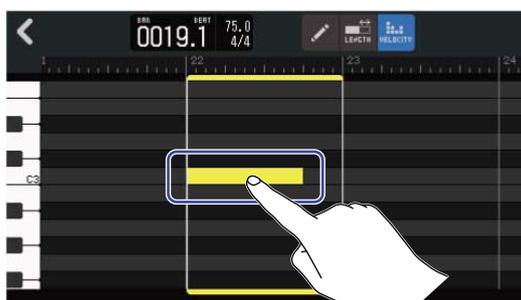
La più corta è la nota in 32esimi.

Regolare la velocità della nota (forza)

1. Sulla schermata Piano Roll, colpite  per commutare la funzione su on () (OFF: ).

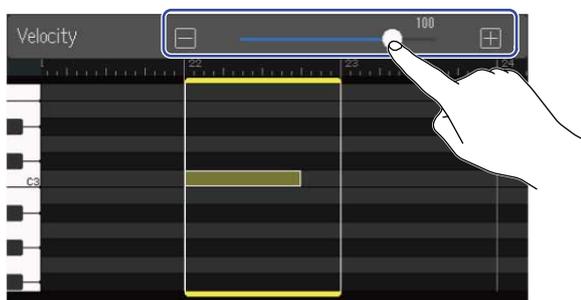


2. Colpite la nota per la quale regolare la velocità.



Uno slider Velocity appare in alto sulla schermata.

3. Fate scorrere lo slider o colpite  e  per regolare la velocità.



Suggerimento:

Impostabile da 0-127.

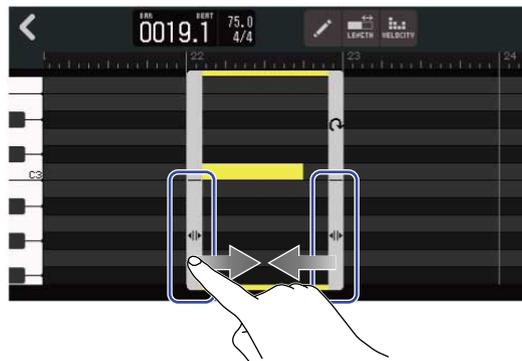
Tagliare le region

Tagliando le region, le parti non necessarie possono essere cancellate.

1. Sulla schermata Piano Roll, colpite  /  /  per disattivarle.



2. Trascinate a destra/sinistra  in basso a destra/sinistra della region per impostare la parte. Impostate in modo da lasciare la parte necessaria. Le parti al di fuori di quanto selezionato saranno tagliate.



Completare l'editing

1. Colpite  sulla schermata Piano Roll. Si riapre la schermata di visualizzazione di traccia.



Editare le tracce

Grazie all'editing, le tracce possono essere cancellate e spostate, le tracce synth possono essere convertite in tracce audio e i dati relativi alla traccia possono essere esportati come dati audio.

Cancellare le tracce

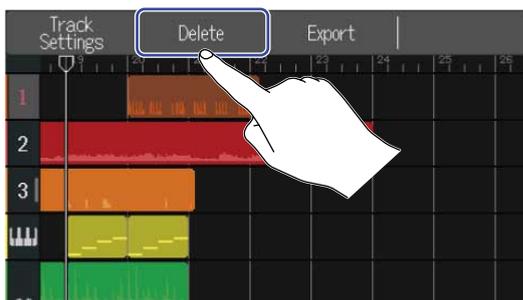
E' possibile cancellare la traccia selezionata. Anche tutte le region della traccia saranno cancellate.

1. Fate doppio click sull'indice della traccia da cancellare su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).



Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

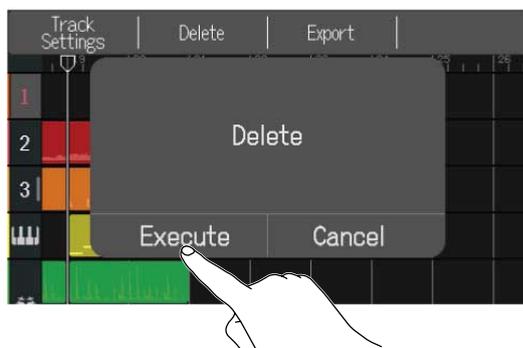
2. Colpите "Delete".



3. Colpите "Execute".

Ciò cancella la traccia selezionata e tutte le region in essa contenute.

Colpите "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.



Nota:

Siate certi di voler usare la funzione, perché i file delle tracce cancellate saranno rimossi completamente dalla card SD.

Convertire tracce synth in tracce audio

E' disponibile solo una traccia synth, per cui convertire una traccia synth in traccia audio consente di creare una nuova traccia synth.

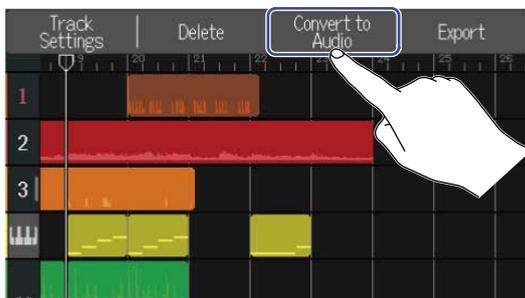
Le note di una traccia synth possono essere eseguite ed esportate come file audio usando il suono attualmente selezionato. Quella traccia synth sarà convertita in traccia audio, e il suo file audio esportato può essere assegnato a un'altra traccia.

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), fate doppio tocco sull'indice della traccia synth da convertire in traccia audio.

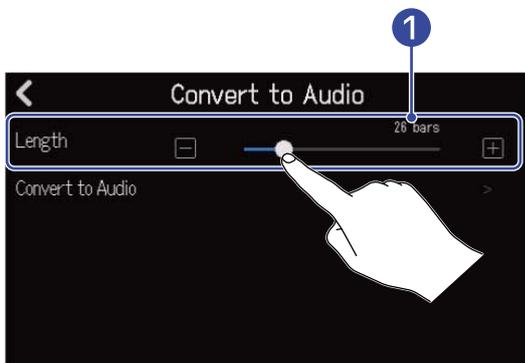


Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

2. Colpite "Convert to Audio".

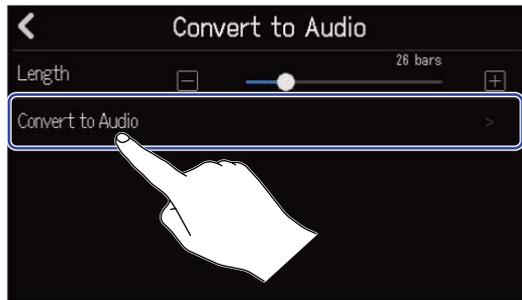


3. Fate scorrere lo slider Length o colpite  e . Ciò regola la lunghezza esportata.

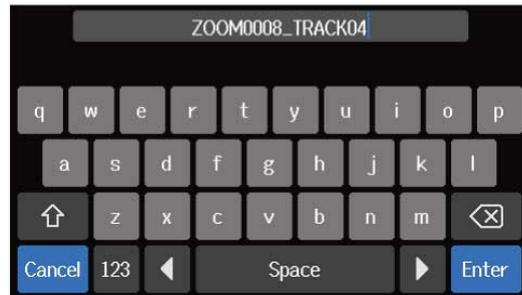


- 1 **Lunghezza esportata**
Mostra il numero di misure.

4. Colpite “Convert to Audio”.



5. Inserite il nome del file audio da esportare.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

6. Quando appare “Done”, colpite “Close”.

Ciò converte la traccia synth in traccia audio e riapre la schermata di visualizzazione di traccia.

Esportare le tracce

Le tracce possono essere esportate nella cartella AUDIO sulla card SD come file WAV o nella cartella MIDI come file MIDI.

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, fate doppio tocco sull'indice della traccia da esportare come file WAV o MIDI.

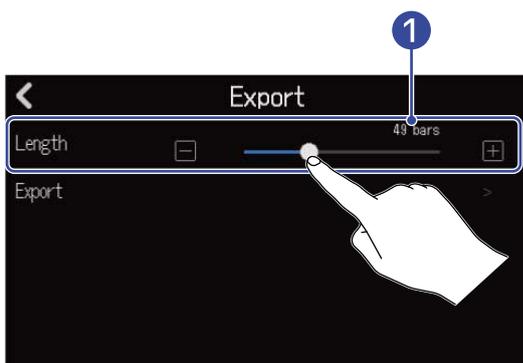


Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

2. Colpite "Export".

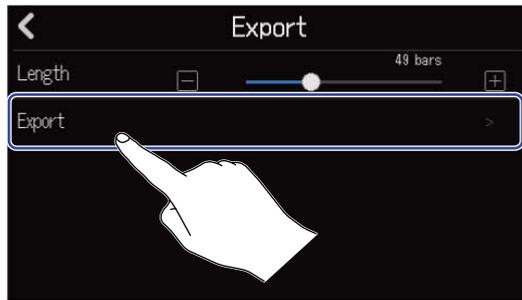


3. Fate scorrere lo slider Length o colpite  e . Ciò regola la lunghezza esportata.

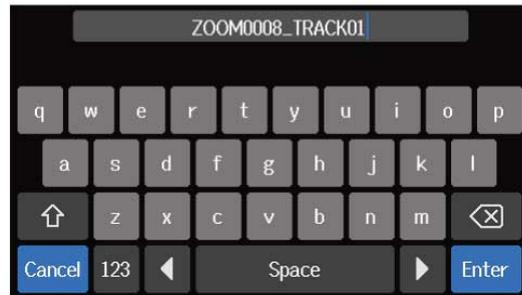


- 1 **Lunghezza esportata**
Mostra il numero di misure.

4. Colpite “Export”.



5. Inserite il nome del file WAV o MIDI da esportare.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

6. Quando appare “Done”, colpite “Close”.

Ciò esporta la traccia come file WAV o MIDI e riapre la schermata di visualizzazione di traccia.

Riordinare le tracce

1. Colpite l'indice della traccia da riordinare su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).
L'indice della traccia colpito viene messo in evidenza.



2. Trascinate nella posizione desiderata.



Usare i marker

Aggiungendo marker con nomi, ad esempio, intro, verse e chorus, all'inizio delle parti, la struttura generale del brano può essere più facilmente visibile, il che è utile durante l'editing e il mixaggio.

I marker sono visibili sul righello della barra di controllo.

Aggiungere marker

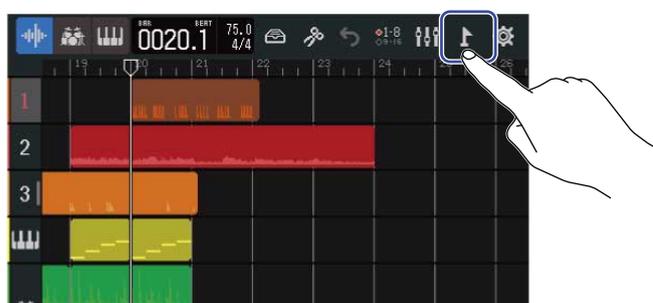
1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), spostate l'indice di riproduzione sulla posizione in cui volete aggiungere un marker.



Suggerimento:

L'indice di riproduzione può essere spostato sul righello a incrementi, premendo  e .

2. Colpite .



Ciò apre il Menu Marker in alto sulla schermata.

3. Colpite "Add".

Mostra le informazioni relative al marker nella posizione dell'indice di riproduzione. Il nome del marker visualizzato a sinistra del menu Marker sarà assegnato al marker.



Suggerimento:

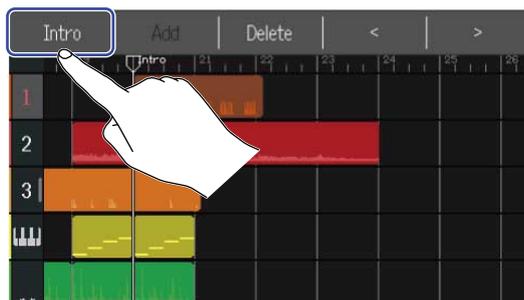
- I nomi dei marker sono assegnati automaticamente ogni volta che viene aggiunto un marker nell'ordine seguente.

Intro → Verse → Chorus → Bridge → Outro → Verse → Verse → ...

I nomi dei marker possono essere cambiati al punto 5.

- Colpendo   a destra del menu Marker, i marker possono essere spostati di una misura alla volta. Se esiste già un altro marker, il movimento si ferma alla misura vicina ad esso.
-

4. Colpite un nome di marker nel menu Marker.



5. Cambiate il nome del marker secondo necessità.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

Suggerimento:

I nomi dei marker possono avere un massimo di 10 caratteri.

6. Quando appare "Done", colpite "Close".

Ciò aggiunge il marker e riapre la schermata di visualizzazione di traccia.

Suggerimento:

Si possono aggiungere fino a 10 marker a un project.

Spostare le posizioni dei marker

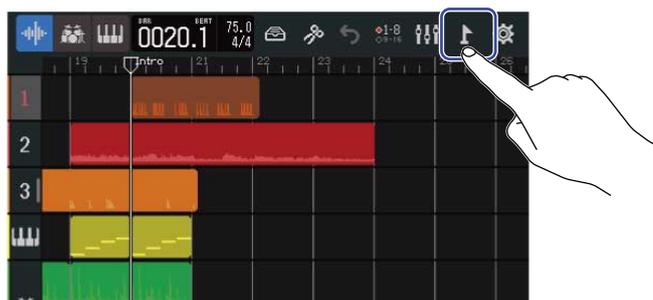
1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, spostate l'indice di riproduzione sulla posizione del marker da spostare.



Suggerimento:

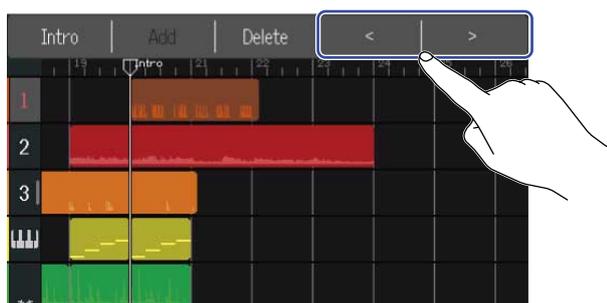
L'indice di riproduzione può essere spostato sul righello a incrementi, premendo  e .

2. Colpite .



Ciò apre il Menu Marker in alto sulla schermata.

3. Colpite   per spostare il marker.



Colpite un qualunque altro punto per chiudere il menu Marker.

Suggerimento:

Lo spostamento è possibile a incrementi di una misura. Se esiste già un altro marker, il movimento si ferma alla misura vicina ad esso.

Cambiare nome ai marker

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, spostate l'indice di riproduzione sulla posizione del marker da rinominare.



Suggerimento:

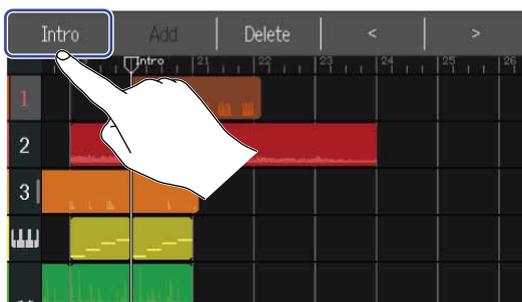
L'indice di riproduzione può essere spostato sul righello a incrementi, premendo  e .

2. Colpite .



Ciò apre il Menu Marker in alto sulla schermata.

3. Colpite un nome di marker nel menu Marker.



4. Cambiate il nome del marker.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

Suggerimento:

I nomi dei marker possono avere un massimo di 10 caratteri.

5. Quando appare "Done", colpite "Close".

Ciò cambia il nome del marker e ritorna alla schermata di visualizzazione di traccia.

Cancellare i marker

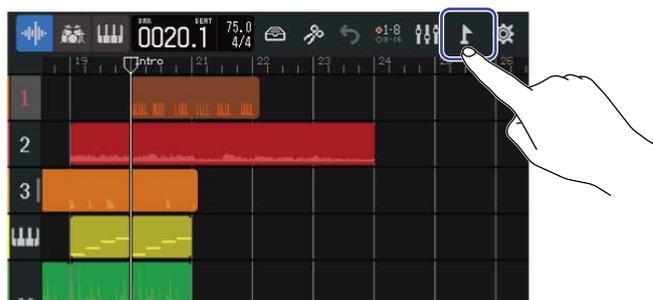
1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, spostate l'indice di riproduzione sulla posizione del marker da cancellare.



Suggerimento:

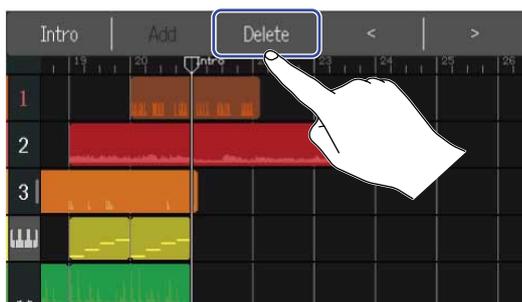
L'indice di riproduzione può essere spostato sul righello a incrementi, premendo  e .

2. Colpite .



Ciò apre il Menu Marker in alto sulla schermata.

3. Colpite "Delete".



4. Colpite "Execute".

Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

5. Quando appare "Done", colpite "Close".

Il marker sarà cancellato.

Mixare i project

Passate da [Schermata di visualizzazione di traccia](#) a [Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#) per scopi diversi, durante il mixaggio.

Colpite  o  per alternare le schermate.

Passare alla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello

Passare alla schermata di visualizzazione della traccia



Controllare i livelli delle tracce

Controllare sulla schermata di visualizzazione della traccia

1. Trascinate i numeri di traccia a destra su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).



Si apre il mixer, che mostra i livelli di traccia con gli indicatori di livello.



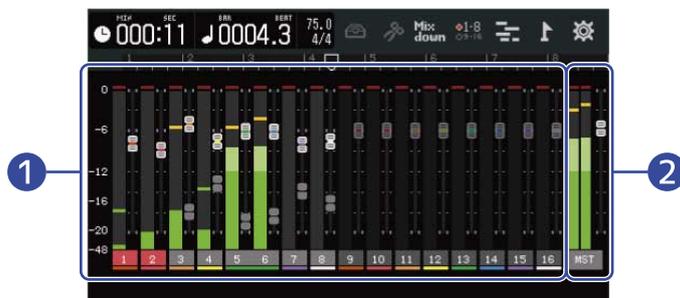
Fate scorrere la schermata su e giù per controllare i livelli delle altre tracce.

2. Trascinate i numeri di traccia verso sinistra per chiudere il mixer.



Controllare sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello

I livelli di tutte le tracce e il livello generale possono essere controllati a colpo d'occhio sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello.

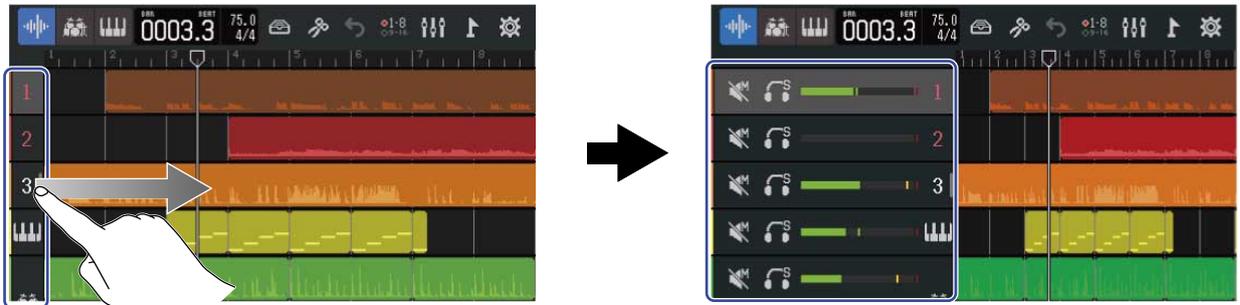


- 1 Livelli e posizioni del fader di tutte le tracce
- 2 Volume generale e posizione del fader MASTER

Mettere in mute le tracce

E' possibile mettere in mute il segnale di tracce specifiche.

1. Trascinate i numeri di traccia a destra su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).
Si apre il mixer.



2. Colpite .

Ciò mette in mute quella traccia, e  si accende ().



Si possono mettere in mute più tracce contemporaneamente.
Fate scorrere la schermata su e giù per mettere in mute altre tracce.

3. Trascinate i numeri di traccia verso sinistra per chiudere il mixer.



Ascoltare solo le tracce selezionate (assolo)

Si possono selezionare specifiche tracce e ascoltare solo i loro segnali.

1. Trascinate i numeri di traccia a destra su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).
Si apre il mixer.



2. Colpite .

Ciò mette in mute tutte le altre tracce, e  si accende ().



Si possono mettere su assolo più tracce contemporaneamente.

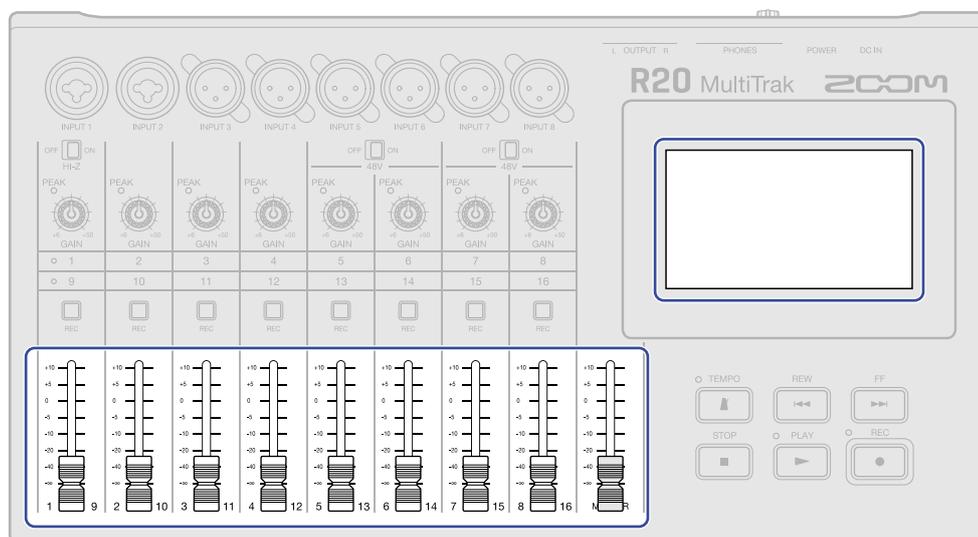
Fate scorrere la schermata su e giù per mettere su assolo altre tracce.

3. Trascinate i numeri di traccia verso sinistra per chiudere il mixer.

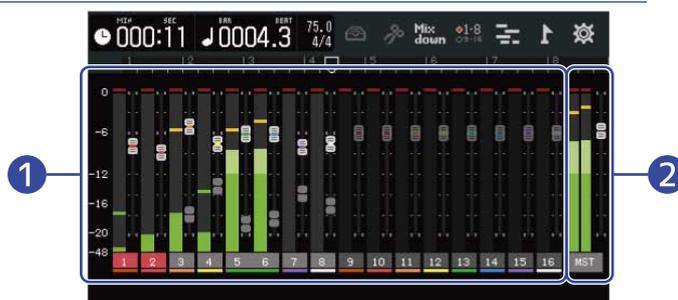


Regolare i livelli di volume

1. Usate i fader di canale per regolare i livelli di singole tracce e il fader MASTER per regolare il livello generale.



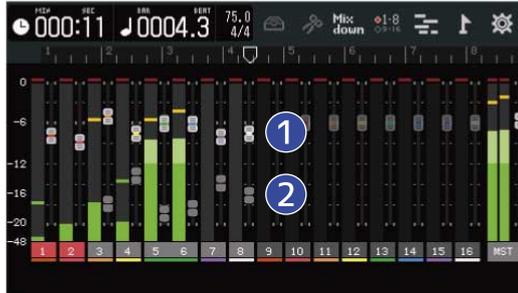
Controllate i livelli su [Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello.](#)



- 1 Livelli e posizioni del fader di tutte le tracce
- 2 Volume generale e posizione del fader MASTER

Suggerimento:

- Colpite  o  sulla barra di controllo per decidere quali tracce possono essere controllate dai fader fisici (tracce 1-8 o 9-16). (→ [Commutare tracce controllate](#))
- Quando la posizione di un fader fisico e le sue impostazioni di fader differiscono perché le tracce sono state commutate, ad esempio, il fader fisico non regolerà il livello. Allineate prima il fader fisico alla posizione attuale del fader. Poi, la posizione del fader fisico inizierà a regolare il livello.



1 Fader di traccia

Mostra le impostazioni relative alla posizione attuale del fader.

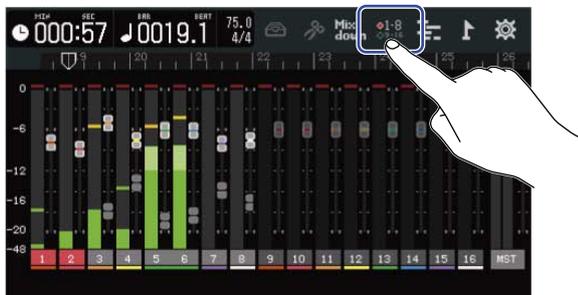
2 Fader di traccia ghost

Quando la posizione dei fader fisici e le impostazioni dei fader differiscono perché le tracce sono state commutate, ad esempio, questi mostrano le posizioni dei fader fisici.

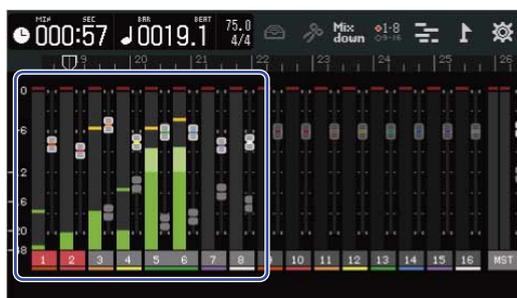
Commutare tracce controllate

Le tracce che possono essere controllate dai fader fisici (tracce 1-8 o 9-16) possono essere commutate.

1. Colpite  o  sulla barra di controllo.



- : I fader fisici possono essere usati per controllare le tracce 1-8.



- : I fader fisici possono essere usati per controllare le tracce 9-16.



Regolare pan, EQ ed effetti delle tracce

Regolare il pan

E' possibile regolare il pan stereo destro-sinistro dei suoni in riproduzione di una traccia.

Vd. [Regolare il pan del monitoraggio](#) per i dettagli.

Regolare EQ

Le bande di frequenza di singole tracce possono essere accentuate/tagliate.

Vd. [Regolare EQ](#) per i dettagli.

Usare gli effetti

E' possibile applicare effetti ad ogni traccia.

Vd. [Usare gli effetti](#) per i dettagli.

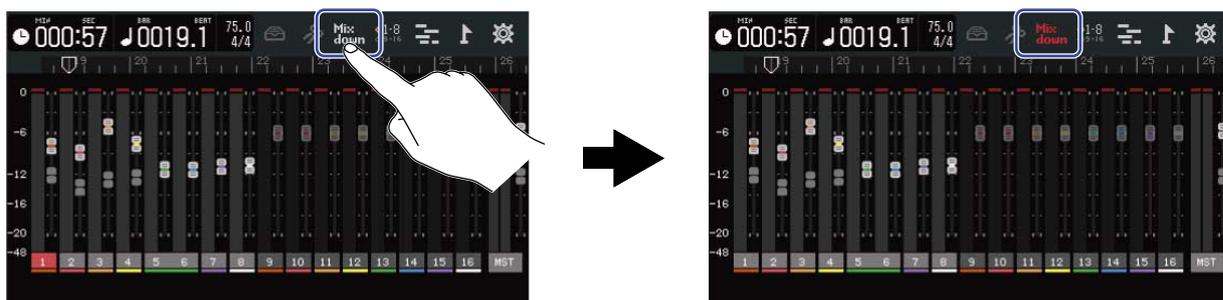
Mixaggio

Un progetto registrato può essere mixato e inviato in uscita come file stereo di mixaggio (WAV). Il file stereo di mixaggio sarà salvato nella cartella "AUDIO" su card SD con il formato seguente.

- Frequenza di campionamento: 44,1 kHz
- Qualità del bit: Come impostata durante la creazione del project (→ [Creare project vuoti usando impostazioni specifiche](#))

1. Colpite **Mix down** su [Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#).

Mix down si accende (**Mix down**).



2. Premete .

Avvia il mixaggio dall'inizio del project.

Le regolazioni di livello effettuate coi fader di canale e MASTER durante il mixaggio influenzeranno la registrazione del mixaggio.

3. Premete  per fermare il mixaggio.

Gestire i project

I project creati su R20 sono salvati su card SD.

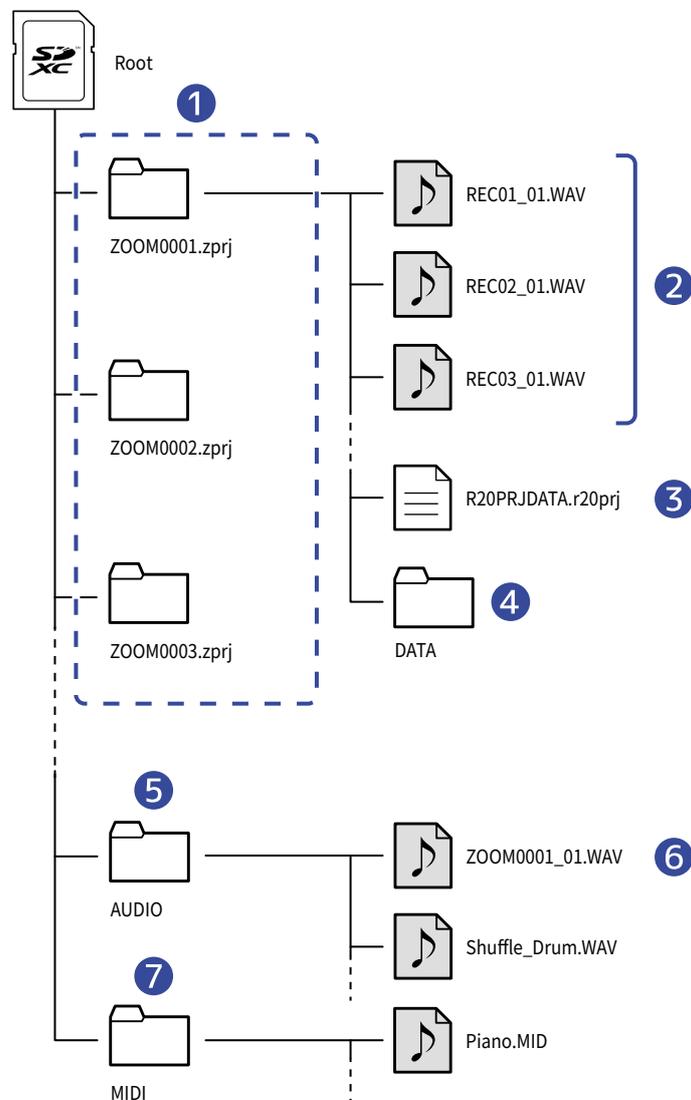
I nomi dei project salvati su card SD possono essere cambiati. Questi project possono anche essere copiati e cancellati ed è possibile controllare la loro data/ora di creazione e il formato dei dati.

Quando è collegata una chiavetta USB a R20, i project possono essere salvati su/caricati da essa, ed è possibile caricare anche i dati audio e i file MIDI da essa.

Eseguite queste operazioni dalla schermata Project Option.

Card SD: struttura di cartelle e file

Registrando con R20, cartelle e file sono creati su card SD nella maniera seguente.



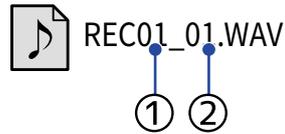
1 Cartelle project

Contengono dati di registrazione e impostazioni del project.

Le cartelle sono create coi nomi "ZOOM0001" - "ZOOM9999".

2 File audio registrati per ogni traccia

I file audio saranno creati e nominati come segue.



① Numero di traccia

② Numero di registrazione ("01" è la prima registrazione, seguita da "02", "03" ecc.)

Esempio: Il nome del file della seconda registrazione effettuata sulla traccia 4 sarà "REC04_02. WAV".

3 File del project

Le impostazioni specifiche del project sono salvate su questo file.

4 Cartella DATA

I dati necessari alla struttura del project sono salvati in questa cartella.

5 Cartella AUDIO

Ciò salva i file WAV da aggiungere ai project. Inserite qui i file WAV da caricare in R20.

In aggiunta, i file audio di mixaggio così come i file WAV esportati seguendo le istruzioni in [Rendering dei project sotto forma di file WAV](#) sono salvati qui.

6 File audio di mixaggio

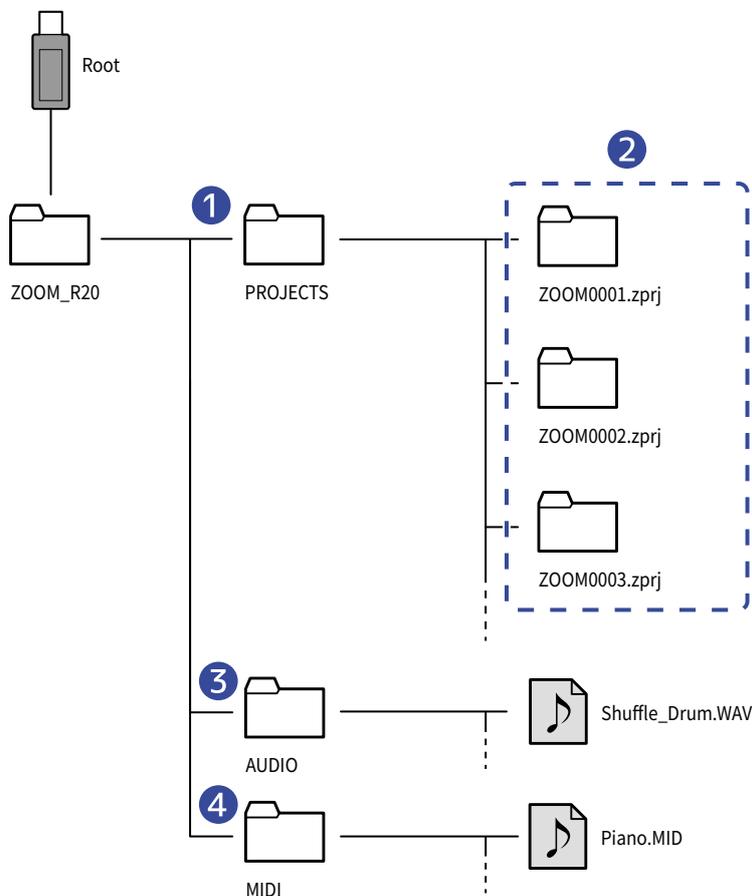
Il numero dopo il nome del project nel nome del file mostra il numero del mixaggio.

7 Cartella MIDI

Ciò salva i file MIDI da aggiungere ai project. Inserite qui i file MIDI da caricare in R20.

Card USB: struttura di cartelle e file

Quando è collegata una chiavetta USB a R20, vengono create delle cartelle come illustrato sotto. R20 può scrivere dati di project sulle seguenti cartelle e può caricare i file necessari da queste.



1 Cartella in cui salvare i project

Salva i project salvati su chiavetta USB.
Salvate qui i project da caricare in R20.

2 Cartelle project

Contengono dati di registrazione e impostazioni del project.

3 Cartella AUDIO

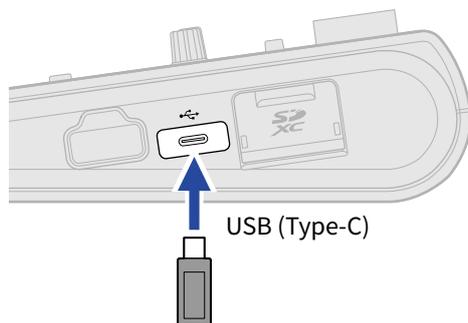
Ciò salva i file WAV da aggiungere ai project. In aggiunta, i file WAV esportati seguendo le istruzioni in [Rendering dei project sotto forma di file WAV](#) sono immagazzinati qui. Inserite qui i file WAV da caricare in R20.

4 Cartella MIDI

Ciò salva i file MIDI da aggiungere ai project. Inserite qui i file MIDI da caricare in R20.

Collegare chiavette USB

Collegate le chiavette USB a questa porta USB.
Usate chiavette USB compatibili con USB Type-C.



Nota:

Non scollegate una chiavetta USB mentre state trasferendo dati.

Aprire il menu Project Option

Gestite project sulla schermata Project Option

1. Colpite  sulla schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello).

Schermata di visualizzazione di traccia

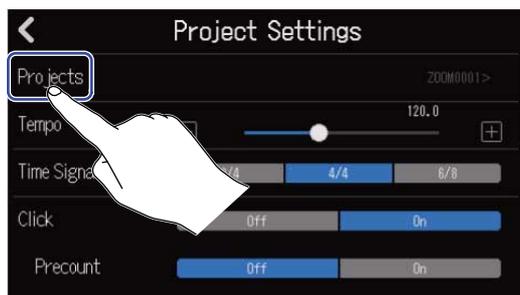


Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello



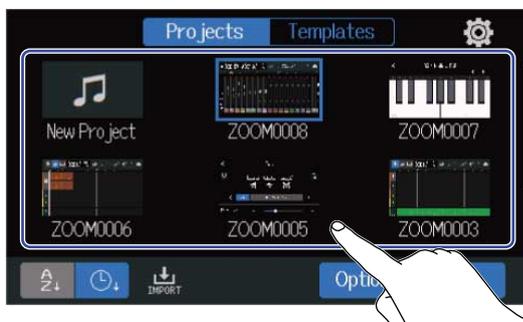
Apri la schermata d'impostazione del Project.

2. Colpite "Project" sulla schermata d'impostazione del Project.



Si apre la schermata Projects.

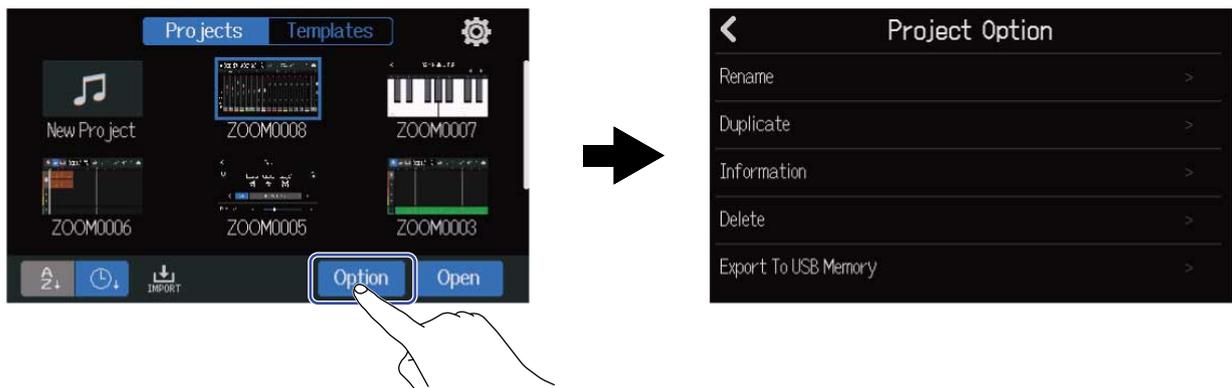
3. Colpite il project da gestire.



Il project selezionato avrà la cornice blu.

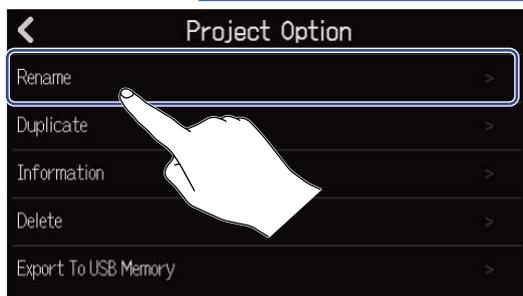
4. Colpire "Option".

Si apre la schermata Project Option per il project selezionato.



Cambiare nome ai Project

1. Colpite "Rename" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project da rinominare.



2. Cambiate il nome del Project.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

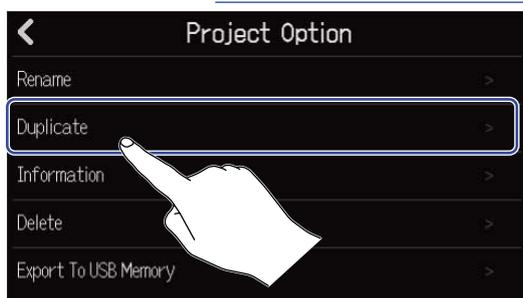
Nota:

- Dopo aver cambiato il nome del project, appare un messaggio di errore se esiste già lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del Project.
- I nomi di project utilizzabili possono avere un massimo di 50 caratteri, comprese le estensioni.

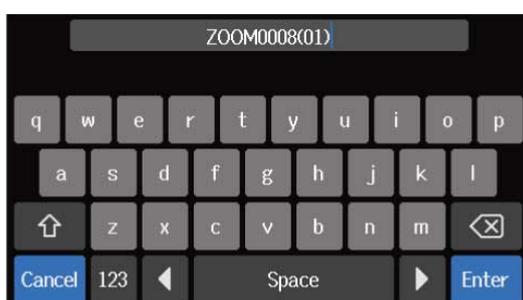
3. Quando appare "Done", colpite "Close".

Duplicare i project

1. Colpite "Duplicate" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project da duplicare.



2. Inserite il nome del project duplicato.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

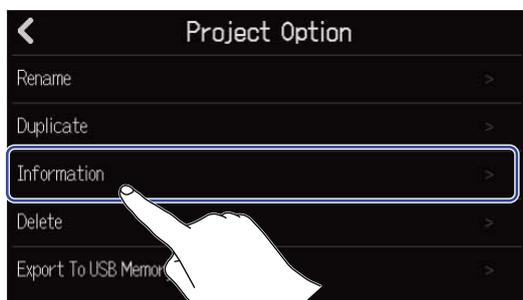
Nota:

- Dopo aver cambiato il nome del project, appare un messaggio di errore se esiste già lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del Project.
- Non è possibile registrare se la card SD non ha spazio libero.
- La duplicazione non è possibile se esistono già 1000 project sulla card SD.

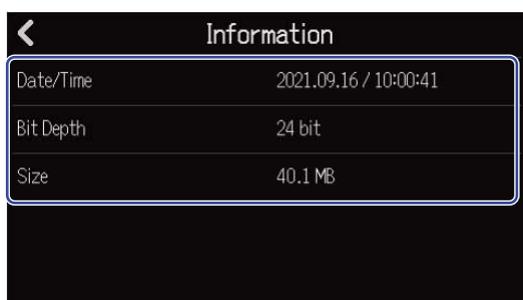
3. Quando appare "Done", colpite "Close".
Ciò completa l'operazione di duplicazione e riapre la schermata originale.

Controllare l'informazione del project

1. Colpate "Information" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project la cui informazione volete controllare.



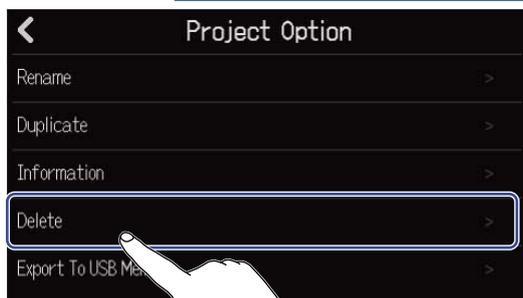
Si apre la schermata Information del project, dove potete controllare quanto segue.



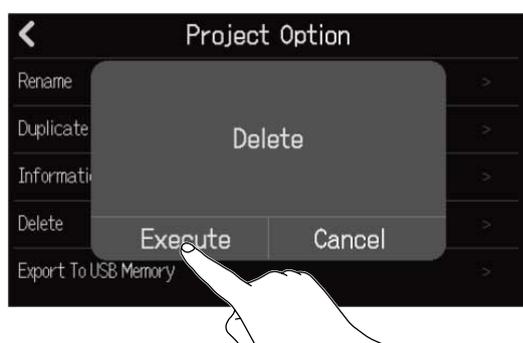
Voce	Spiegazione
Date/Time	Data e ora di creazione del project
Bit Depth	Formato di registrazione
Size	Dimensione del project

Cancellare i project

1. Colpite "Delete" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project da cancellare.



2. Colpite "Execute".



Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

3. Quando appare "Done", colpite "Close".
Ciò cancella il project selezionato e riapre la schermata Projects.

Rendering dei project sotto forma di file WAV

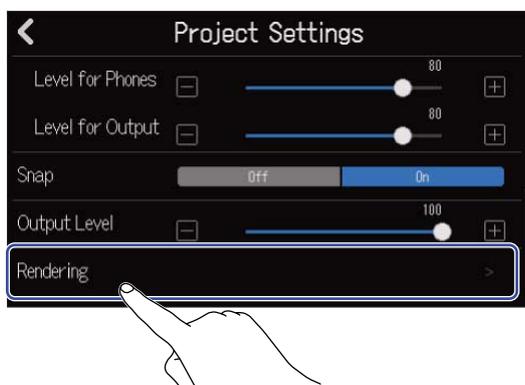
I project possono essere renderizzati nel seguente formato nella cartella AUDIO su una card SD o nella cartella ZOOM_R20 > AUDIO su chiavetta USB.

- File WAV stereo
- Frequenza di campionamento: 44,1 kHz
- Qualità del bit: Come impostata durante la creazione del project (→ [Creare project vuoti usando impostazioni specifiche](#))

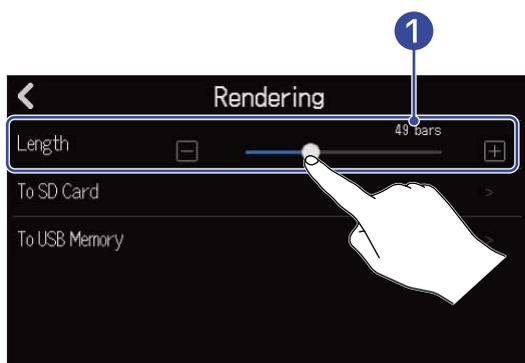
Nota:

Per renderizzare su una chiavetta USB, collegate questa alla porta USB (Type-C). (→ [Collegare chiavette USB](#))

1. Colpite “Rendering” sulla schermata d’impostazione del Project (→ [Aprire la schermata d’impostazione del Project](#)).

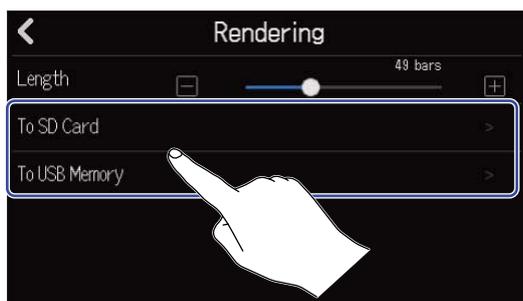


2. Fate scorrere lo slider Length o colpite  e . Ciò regola la lunghezza renderizzata dall’inizio del project.



- 1 **Lunghezza renderizzata**
Mostra il numero di misure.

3. Colpite il punto in cui il file WAV stereo renderizzato dovrebbe essere salvato.



Impostazione	Spiegazione
To SD Card	Renderizza su card SD.
To USB Memory	Renderizza su chiavetta USB.

4. Inserite il nome del file.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

Nota:

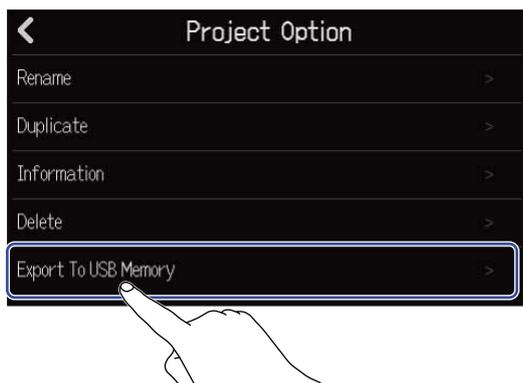
- Appare un messaggio di errore se esiste già un file con lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del Project.
- Non è possibile esportare se la card SD o la chiavetta USB non ha spazio libero.

5. Quando appare "Done", colpite "Close".
Ciò completa il rendering del file WAV e riapre la schermata d'impostazione del Project.

Salvare project su chiavette USB

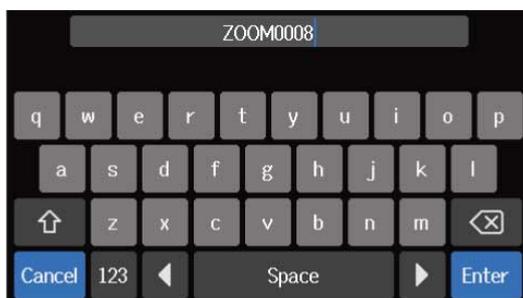
I project possono essere salvati su card SD, ma i backup possono anche essere effettuati su chiavette USB. I project saranno salvati nella sotto cartella "PROJECT" della cartella "ZOOM_L-20" su una chiavetta USB.

1. Collegate una chiavetta USB alla porta USB (Type-C) (→ [Collegare chiavette USB](#)).
2. Colpite "Export To USB Memory" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project da salvare.



Si apre la schermata di inserimento del nome del project.

3. Inserite il nome del Project.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

Nota:

- Appare un messaggio di errore se esiste già un project con lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del Project.
- Non è possibile registrare se la card USB non ha spazio libero.
- I nomi di project utilizzabili possono avere un massimo di 50 caratteri, comprese le estensioni.

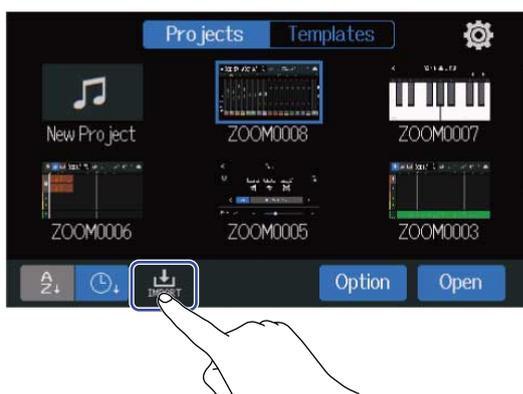
4. Quando appare "Done", colpite "Close".
Ciò completa il salvataggio e riapre la schermata Project Option.

Importare project da chiavette USB

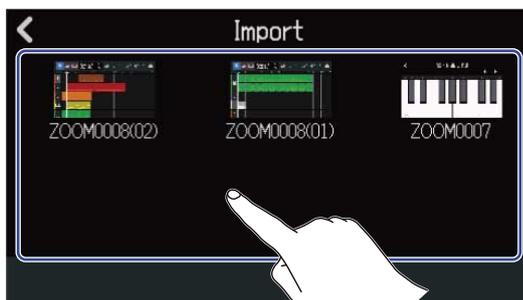
I project salvati nella cartella ZOOM_R20 > PROJECTS su una chiavetta USB possono essere importati su card SD. (→ [Card USB: struttura di cartelle e file](#))

1. Collegate una chiavetta USB alla porta USB (Type-C) (→ [Collegare chiavette USB](#)).

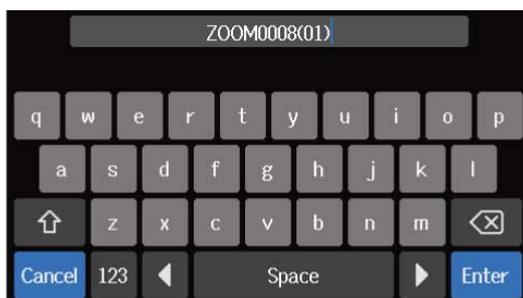
2. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



3. Colpite il project da importare.



4. Inserite il nome del Project.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

Nota:

- Appare un messaggio di errore se esiste già un project con lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del Project.
- Non è possibile importare se la card SD non ha spazio libero.

5. Quando appare "Done", colpite "Close".

Ciò completa l'importazione e riapre la schermata Import (vd. punto 3).

Uso come interfaccia audio

R20 può essere usato come interfaccia audio 8-in/4-out o 2-in/2-out.

R20 può inviare 8 canali separati di segnali di traccia audio o un segnale stereo mixato a un computer, smartphone o tablet.

E' possibile inviare in ingresso 2 o 4 canali di segnali audio da un computer, smartphone o tablet.

Installare il driver

Computer windows

- 1.** Scaricate R20 Driver su computer dal sito web zoomcorp.com.

Nota:

R20 Driver può essere scaricato dal sopra citato sito web.

- 2.** Lanciate l'installer e seguite le istruzioni per installare R20 Driver.

Nota:

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

Smartphone, tablet e computer Mac

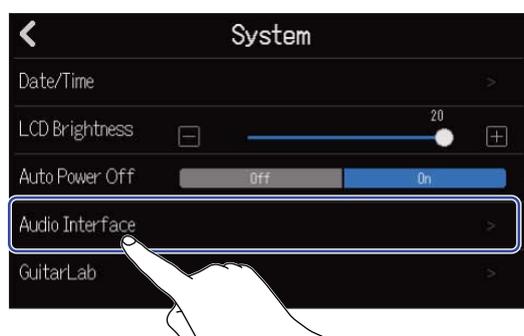
Non sono richiesti driver per l'uso su smartphone, tablet e computer Mac.

Collegare computer, smartphone e tablet

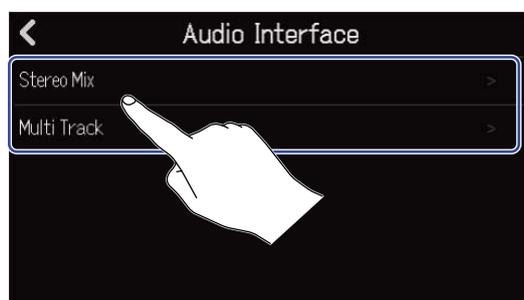
1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "Audio Interface".



3. Colpite una modalità per selezionarla.

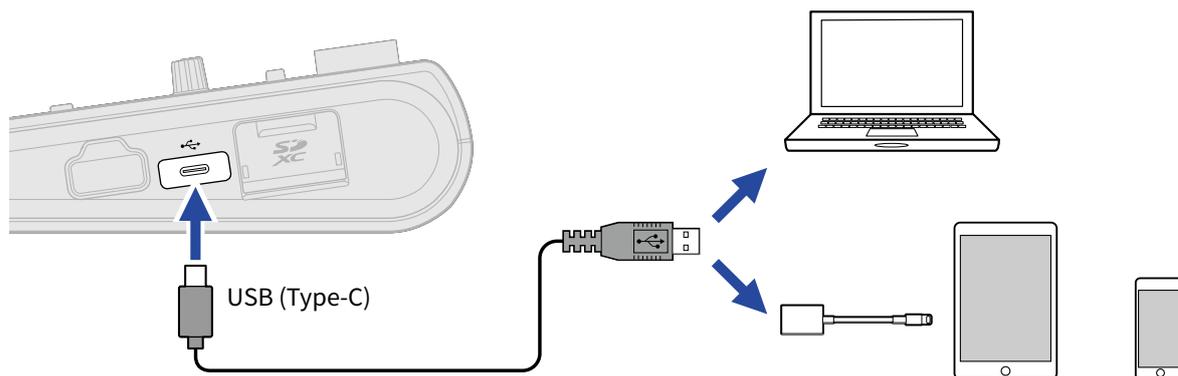


Impostazione	Spiegazione
Stereo Mix	Questa modalità invia un segnale stereo che è il mix di tutte le tracce.
Multi Track	Questa modalità di connessione 8-in/4-out invia i segnali di ogni traccia separatamente a computer, smartphone o tablet.

Si apre la schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello per la modalità selezionata.



4. Usate un cavo USB per collegare R20 a un computer, smartphone o tablet.



Nota:

- Usate un cavo USB (Type-C) che supporti il trasferimento dei dati.
- Collegando un computer, impostate R20 come dispositivo sonoro.
- R20 non può funzionare con alimentazione USB bus.
- Usate un Lightning to USB Camera Adapter (o Lightning to USB 3 Camera Adapter) per collegarvi a un dispositivo iOS/iPadOS con connettore lightning.

Suggerimento:

- Per eseguire il monitoraggio del suono, il livello in uscita e altre impostazioni, vd. [Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio.](#)
- In modalità Stereo Mix, viene trasmesso il segnale stereo mixato da R20. Vd. [Mixare i project](#) per i dettagli.

Scollegare computer, smartphone e tablet

1. Colpite  sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello dell'interfaccia audio.



2. Colpite "Execute".



Ciò disabilita la funzione interfaccia audio e apre la schermata Audio Interface. Colpite "Cancel" per tornare alla schermata precedente.

3. Scollegate il cavo USB che collega R20 a un computer, smartphone o tablet.

Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio

E' possibile eseguire impostazioni, comprese quelle relative al monitoraggio del suono e del livello in uscita.

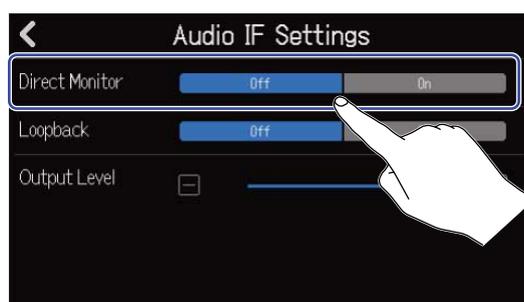
Impostare il monitoraggio diretto

Invia in uscita direttamente il suono in registrazione da R20 prima di inviarlo a computer, smartphone o tablet. Ciò consente il monitoraggio senza latenza (monitoraggio diretto).

1. Colpite  sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello dell'interfaccia audio.



2. Colpite "Direct Monitor" "On" o "Off".



Impostazione	Spiegazione
Off	Disattiva il monitoraggio diretto. Invia in uscita il suono in registrazione da R20 dopo averlo inviato a computer, smartphone o tablet.
On	Attiva il monitoraggio diretto.

Nota:

- In modalità Multi Track (→ [Collegare computer, smartphone e tablet](#)), il suono del monitoraggio diretto è quello del mix pre-fader, per cui le regolazioni del fader non influiscono sul volume.
- In modalità Stereo Mix (→ [Collegare computer, smartphone e tablet](#)), il suono del monitoraggio diretto è quello del mix post-fader, per cui le regolazioni del fader influiscono sul volume.

Impostare il loopback (solo modalità Stereo Mix)

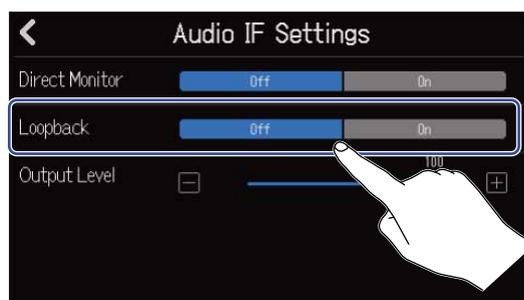
Questa funzione consente al suono in riproduzione da computer, smartphone o tablet e agli ingressi di R20 di essere mixati e rinviati (loopback) al computer, smartphone o tablet.

Questa funzione può essere usata per aggiungere narrato alla musica in riproduzione da un computer e per registrare il mix o mandarlo in streaming su un computer, ad esempio.

1. Colpite  sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello dell'interfaccia audio.



2. Colpite "Loopback" "On" o "Off".



Impostazione	Spiegazione
Off	Disattiva la funzione Loopback.
On	Attiva la funzione Loopback.

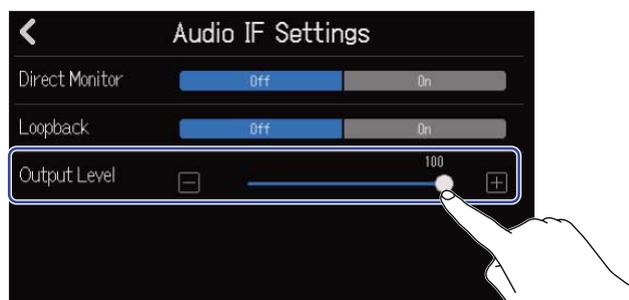
Impostare il livello in uscita

I livelli dei segnali in uscita dai jack OUTPUT possono essere regolati.

1. Colpite  sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello dell'interfaccia audio.



2. Fate scorrere lo slider Output Level o colpite  e .



Nota:

Impostabile da 0-100.

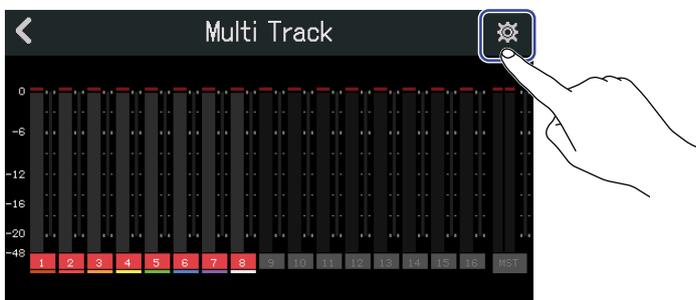
Usare un R20 come superficie di controllo

Quando R20 è collegato tramite USB ed è usato come interfaccia audio, i suoi tasti e i fader possono essere usati per controllare il trasporto DAW e per le operazioni di mixaggio.

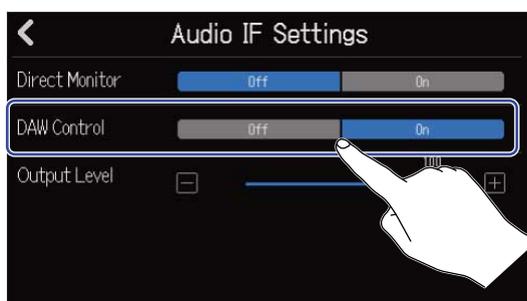
Abilitare l'uso come superficie di controllo

1. Collegatevi a un computer come interfaccia audio in modalità MultiTrack (→ [Collegare computer, smartphone e tablet](#))

2. Colpite .

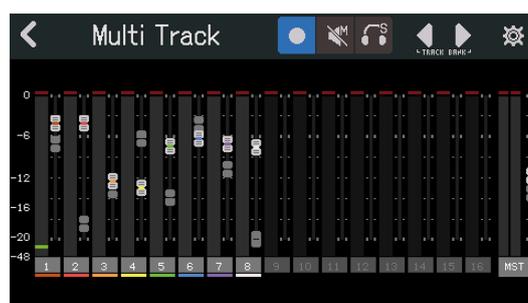
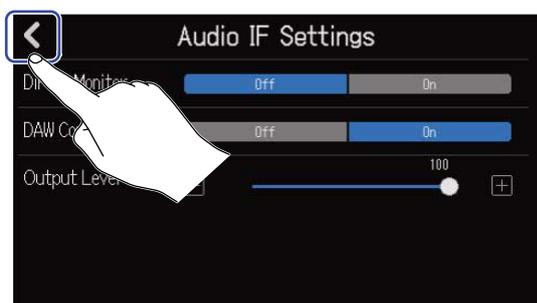


3. Colpite "DAW Control", e impostatelo su "On".



4. Colpite .

Serve per tornare alla schermata precedente.



Eseguire impostazioni relative a DAW

La funzione superficie di controllo di R20 è conforme allo standard Mackie Control.

Nel menu impostazioni DAW, aggiungete "Mackie Control" a "Devices", e selezionate "ZOOM R20" come ingresso e uscita MIDI. Per dettagli, vd. Il manuale del DAW in uso.

Funzioni di R20

I pulsanti e i fader, così come i pulsanti sullo schermo di R20 possono essere usati per controllare varie funzioni DAW.

Funzioni di pulsanti e fader

Pulsante/Fader	Spiegazione
	Commuta Rec/Mute/Solo su on/off per le tracce corrispondenti
Fader di canale	Regola i volumi delle tracce corrispondenti
Fader Master	Regolare il volume master
	Ricerca indietro
	Ricerca in avanti
	Stop
	Avvia la riproduzione
	Registra

Funzioni dei pulsanti sullo schermo



1 Pulsanti Rec/Mute/Solo

Usateli per impostare la funzione del pulsante REC della traccia.

2 Pulsante bank di traccia

Usatelo per commutare il bank.

Usare Guitar Lab

L'applicazione Guitar Lab può essere usata su un computer (Mac/Windows) per aggiungere effetti distribuiti online o per editare e salvare memorie patch, ad esempio.

Suggerimento:

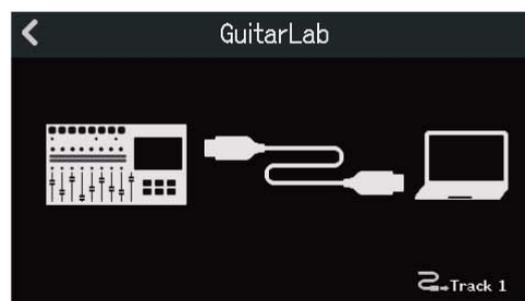
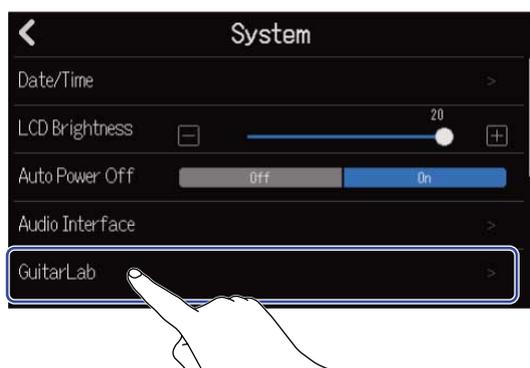
- Scaricate Guitar Lab dal sito web di ZOOM. (zoomcorp.com)
- Vd. Il manuale della app per le procedure di impostazione e le operatività.

Collegare un computer

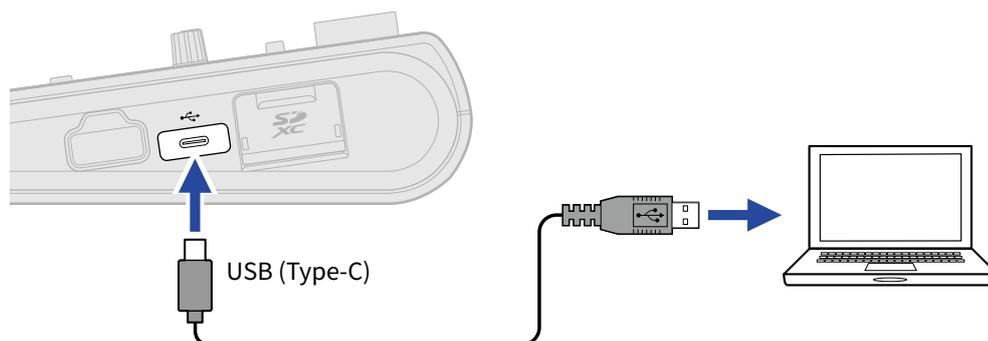
1. Colpite  sulla schermata Projects (→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "Guitar Lab".
Si apre la schermata Guitar Lab.



3. Usate un cavo USB (Type-C) per collegare R20 al computer.

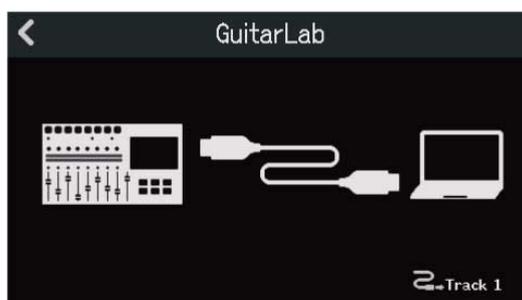


Nota:

- Usate un cavo USB (Type-C) che supporti il trasferimento dei dati.
- R20 non può funzionare con alimentazione USB bus.

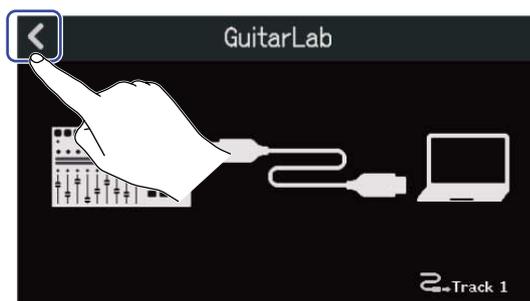
4. Lanciate Guitar Lab sul computer.

5. Premete  per selezionare la traccia su cui usare gli effetti.

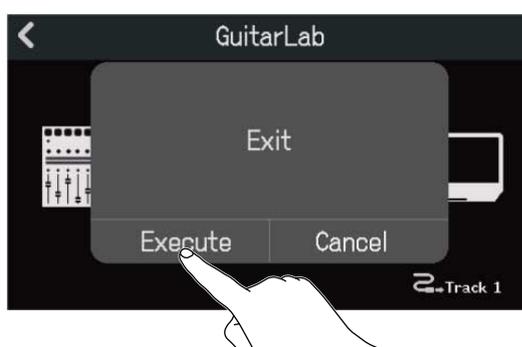


Scollegare il computer

1. Colpите  sulla schermata Guitar Lab.



2. Colpите "Execute".



Colpите "Cancel" per tornare alla schermata precedente.

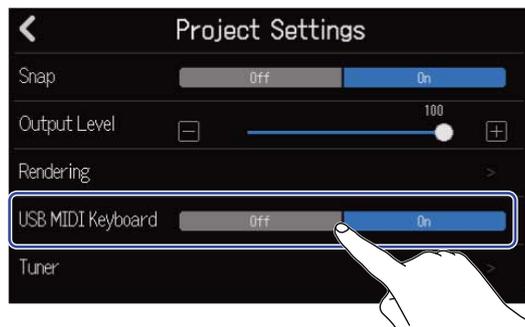
3. Scollegate il cavo USB che collega R20 a un computer.

Usare le tastiere MIDI

R20 ha una gamma di suoni synth. Collegando una tastiera MIDI (disponibile separatamente) a R20, è possibile registrare esecuzioni fatte usando i suoni desiderati.

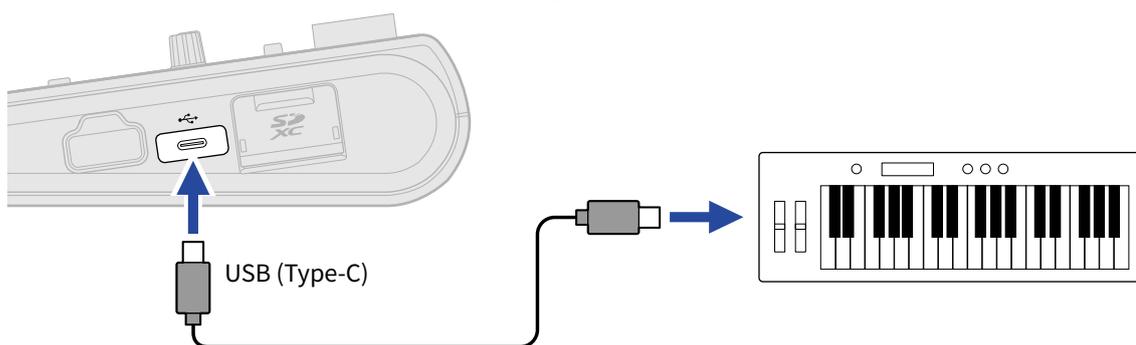
Collegare le tastiere MIDI

1. Colpite "On" di "USB MIDI keyboard" sulla schermata d'impostazione del project (→ [Aprire la schermata d'impostazione del Project](#)).



Impostazione	Spiegazione
Off	L'uso di una tastiera MIDI non è abilitato.
On	L'uso di una tastiera MIDI è abilitato.

2. Usate un cavo USB (Type-C) per collegare R20 alla tastiera MIDI.
Vd. Il manuale accluso alla tastiera MIDI per dettagli sulle impostazioni.



Nota:

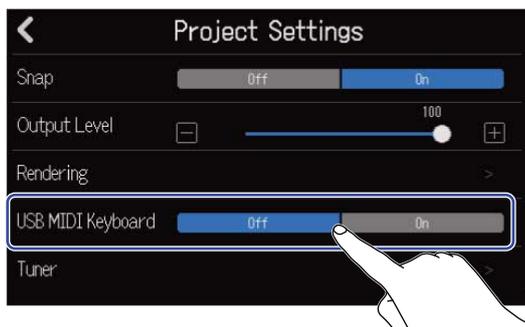
La porta USB (Type-C) fornisce alimentazione a 5 V/500 mA.

Suggerimento:

L'impostazione della tastiera MIDI può essere eseguita anche colpendo  sulla schermata Project e colpendo "On" di "USB MIDI Keyboard". (→ [Aprire un project](#))

Scollegare la tastiera MIDI

1. Colpite USB MIDI Keyboard Off.



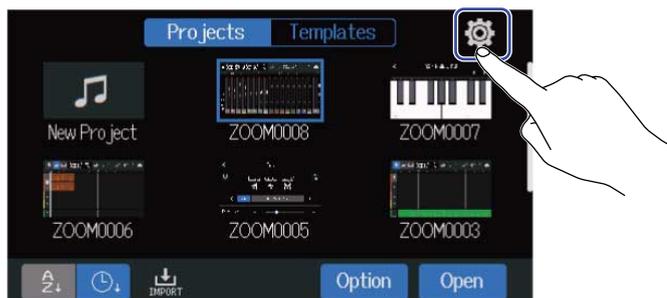
2. Scollegate il cavo USB che collega R20 alla tastiera MIDI.

Impostare la funzione di spegnimento automatico

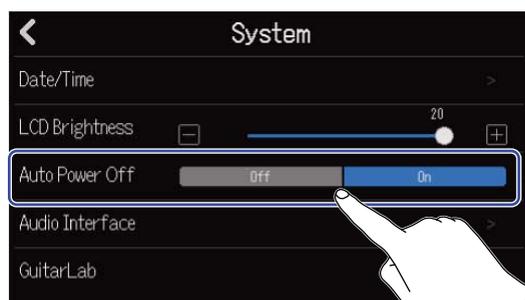
L'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.

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

1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "On" o "Off" per "Auto Power Off".



Impostazione	Spiegazione
Off	L'unità non si spegne automaticamente.
On	L'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.

Nota:

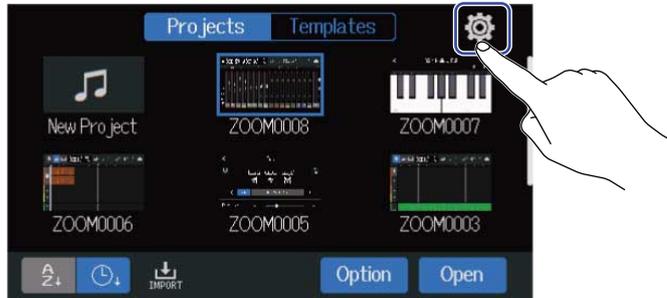
Nelle seguenti condizioni, l'unità non si spegne automaticamente anche se impostata su "On".

- In riproduzione o registrazione
- Quando si usa R20 come interfaccia audio
- Quando si usa R20 come lettore di card

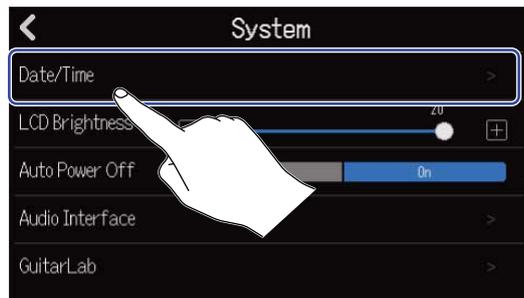
Impostare data e ora

Impostate data e ora che vengono aggiunte ai file in registrazione.

1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



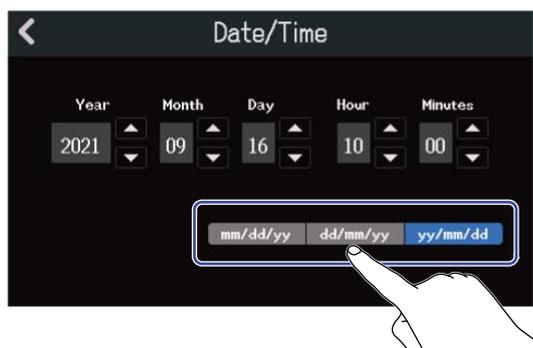
2. Colpite "Date/Time".



3. Colpite  /  per impostare data e ora.

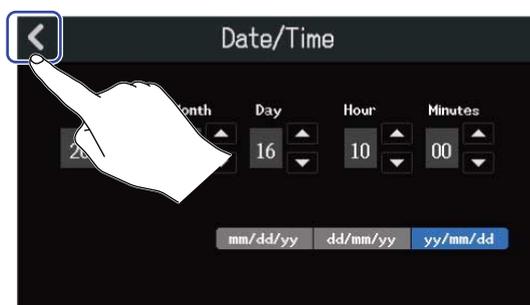


4. Colpite il formato della data da usare.



- mm/dd/yy: mese/giorno/anno
- dd/mm/yy: giorno/mese/anno
- yy/mm/dd: anno/mese/giorno

5. Colpite .



Questo conferma data e ora impostate e ritorna alla schermata precedente.

Nota:

Se non è fornita alimentazione dall'adattatore AC per molto tempo, le impostazioni di data e ora saranno resettate. Se appare la schermata d'impostazione di data e ora all'avvio, impostatele ancora.

Regolare la luminosità dello schermo touch

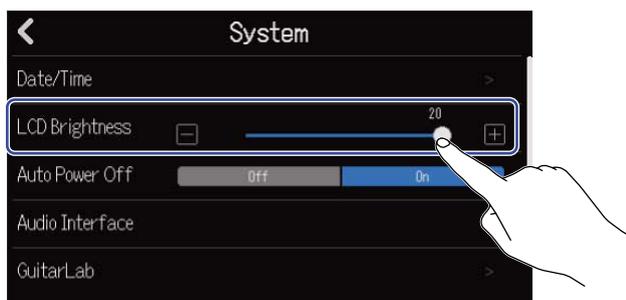
E' possibile regolare la luminosità dello schermo touch.

1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Fate scorrere lo slider LCD Brightness o colpite  e .

Si regola la luminosità.



Suggerimento:

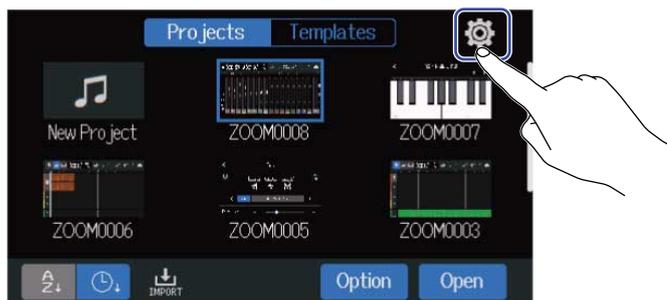
Impostabile da 1-20.

Gestire le card SD

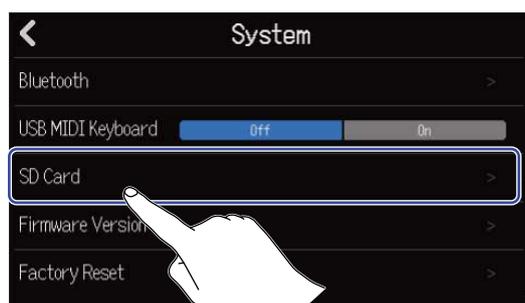
Controllare l'informazione della card SD

E' possibile verificare la dimensione e lo spazio disponibile della card SD.

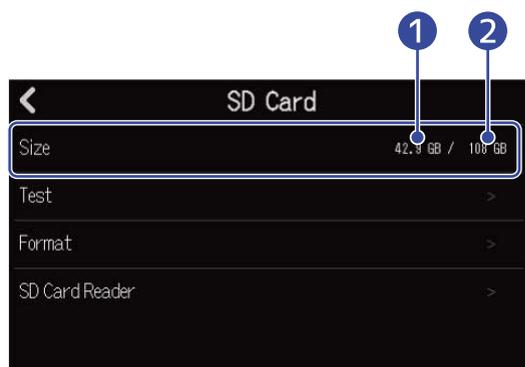
1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite SD Card.



3. Controllate lo spazio disponibile e la dimensione visualizzata da "Size".



- 1 Spazio disponibile
- 2 Dimensione

Testare la performance della card SD

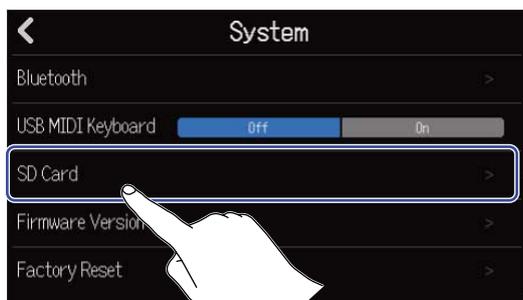
Le card SD possono essere testate per verificare che possano essere usate con R20.

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

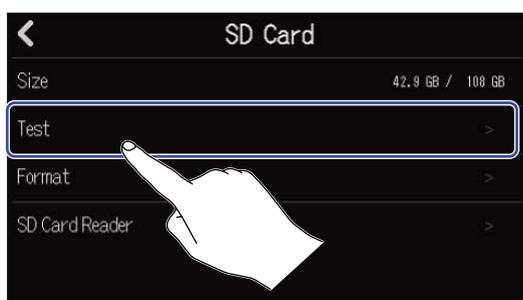
1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "SD Card".

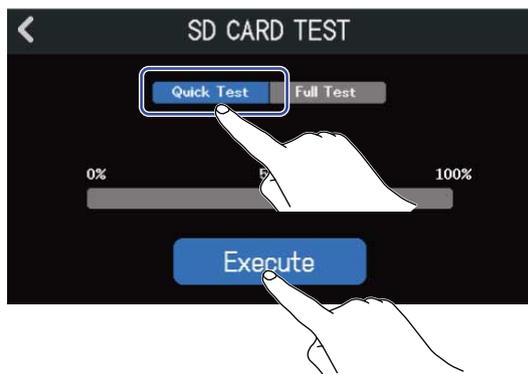


3. Colpite "Test".



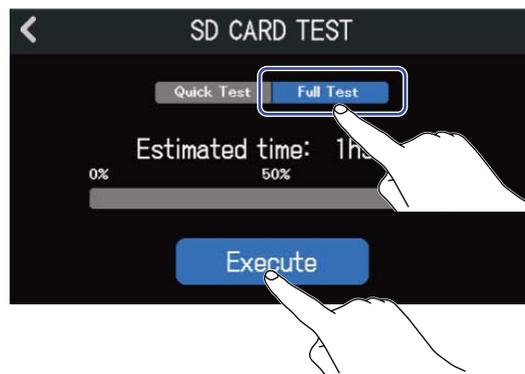
4. Colpite "Quick Test" o "Full Test". Poi, colpite "Execute".
Si avvia il test della performance della card.

Test rapido



Il test rapido dovrebbe richiedere ca 30 secondi.

Test completo



Il tempo richiesto dal test completo sarà visualizzato.

Il risultato del test appare, una volta terminato.

Durante un test completo, se access rate MAX raggiunge 100%, la card non passa il test. (NG).

Nota:

Anche se il risultato del test è "OK", non c'è garanzia che non si verifichino errori di scrittura. Questa informazione funge solo da guida.

Suggerimento:

Colpite  per annullare un test.

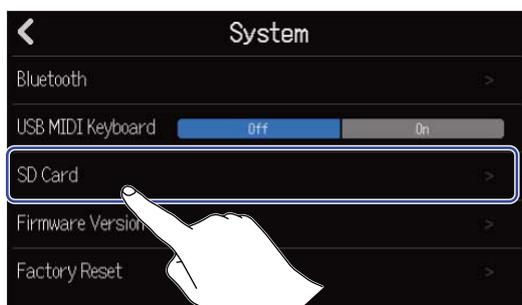
Formattare le card SD

Usate R20 per formattare le card SD per ottimizzarne le performance.

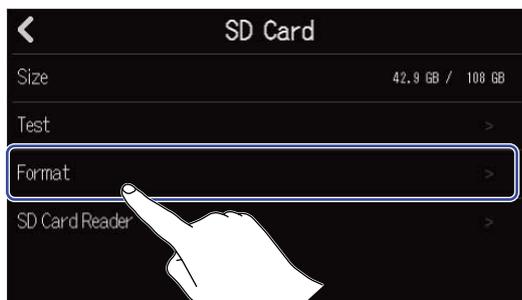
1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



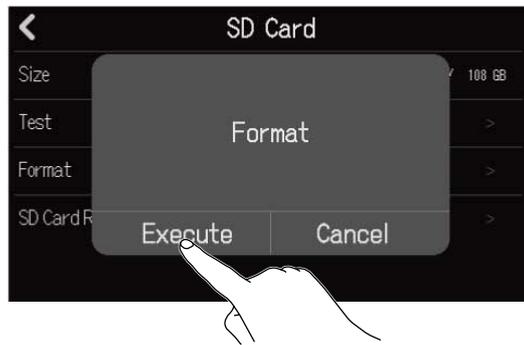
2. Colpite "SD Card".



3. Colpite "Format".



4. Colpite "Execute".



Ciò formatta la card.

Colpite "Cancel" per annullare la formattazione.

Nota:

- Prima di usare card SD appena acquistate o che sono state formattate su computer, dovete formattarle su R20.
- Sappiate che tutti i dati precedentemente salvati sulla card SD saranno cancellati quando questa è formattata.

Usò come lettore di card

Collegando un computer, i dati su card possono essere controllati e copiati.

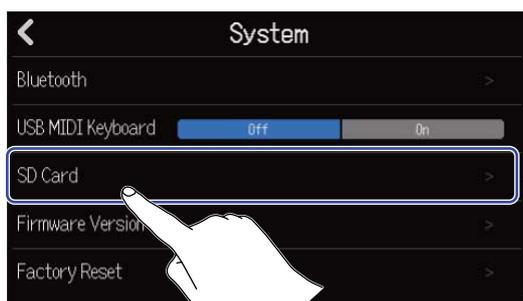
Usate la funzione per salvare project su computer e per caricare dati audio e file MIDI da un computer, ad esempio.

Collegare un computer

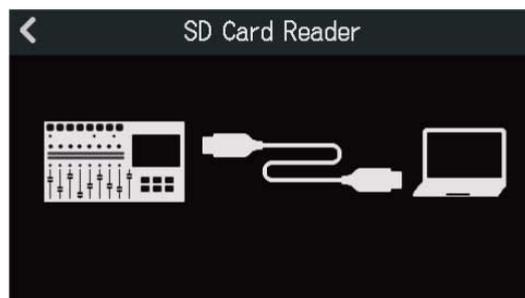
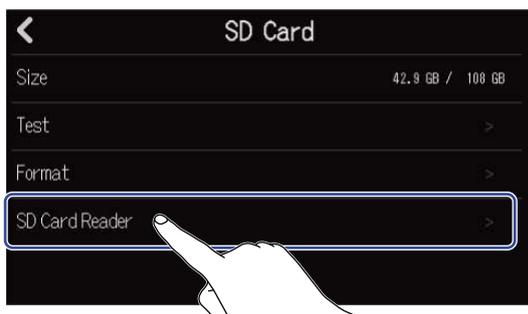
1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



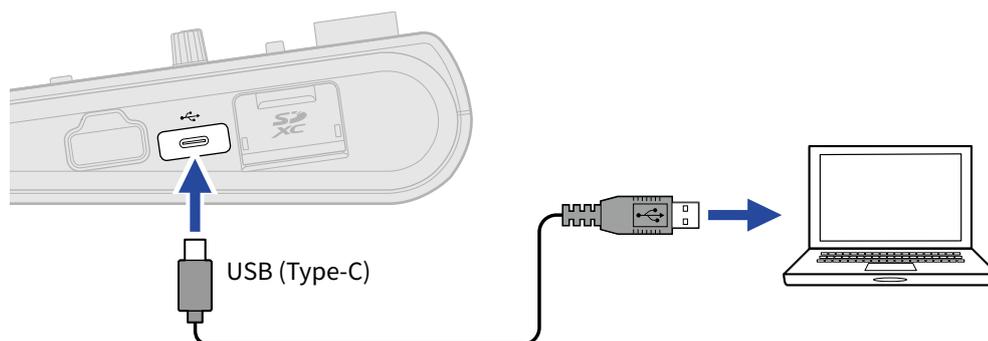
2. Colpite "SD Card".



3. Colpite "SD Card Reader".
Si apre la schermata SD Card Reader.



- 4.** Usate un cavo USB (Type-C) per collegare R20 al computer.



Nota:

- Usate un cavo USB (Type-C) che supporti il trasferimento dei dati.
- R20 non può funzionare con alimentazione USB bus.

■ Scollegare un computer

1. Scollegate un computer.

Da Windows:

Selezionate R20 con "Safely Remove Hardware".

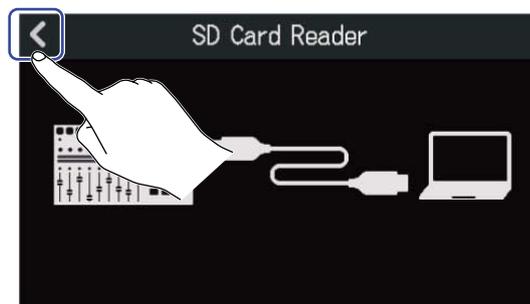
Da Mac:

Trascinate l'icona R20 nel cestino.

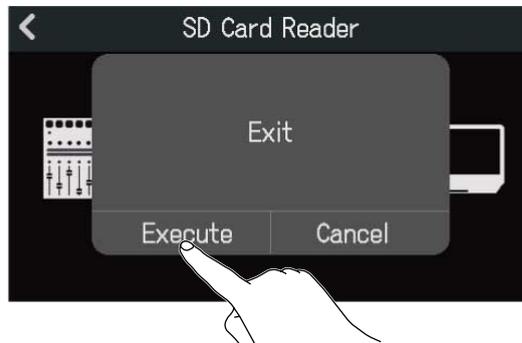
Nota:

Eseguite sempre le procedure per scollegare il computer, prima di scollegare il cavo USB.

2. Scollegate il cavo USB che collega R20 al computer, e colpite .



3. Colpite "Execute".



Ciò scollega il computer e riapre la schermata SD Card.

Colpite "Cancel" per annullare la disconnessione e tornare alla schermata precedente.

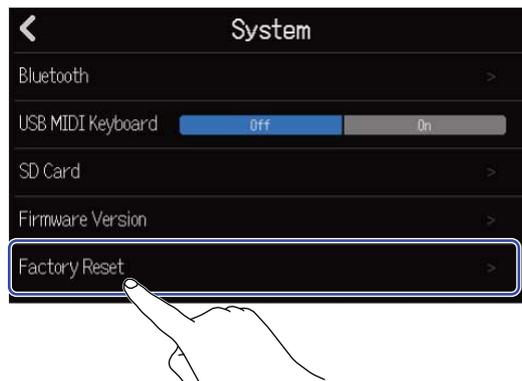
Riportare ai valori di default di fabbrica

E' possibile riportare R20 alle impostazioni di default di fabbrica.

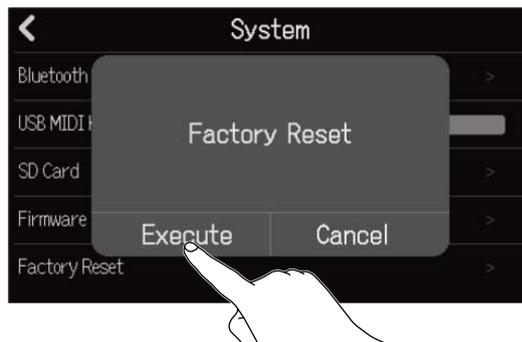
1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "Factory Reset".



3. Colpite "Execute".
Ciò esegue il reset.



Colpite "Cancel" per annullare il reset e tornare alla schermata precedente.

4. Quando appare "Please power off", posizionate  su "OFF".

Nota:

- Il reset riporta tutte le impostazioni al default di fabbrica. Siate certi di voler usare questa funzione.
- Dopo aver resettato R20 riportandolo al default di fabbrica, sarà necessario eseguire le prime impostazioni, al primo avvio successivo al reset. (→ [Impostare data e ora \(primo avvio\)](#))

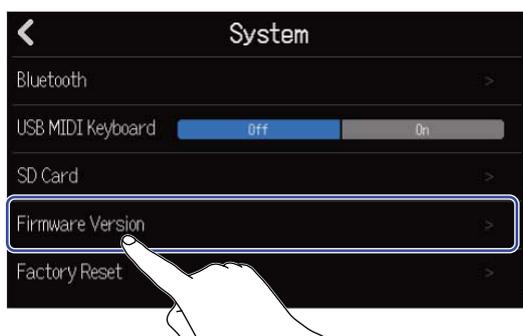
Gestire il firmware

Controllare le versioni firmware

1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "Firmware Version".



Mostra il firmware e le versioni preset.



Aggiornamenti

E' possibile aggiornare il firmware di R20 portandolo alle versioni più recenti.
Il file di aggiornamento può essere scaricato dal sito web di ZOOM (zoomcorp.com).
Seguite le istruzioni in "R20 Firmware Update Guide" sulla pagina di download di R20.

Appendice

Diagnostica

Se pensate che R20 non funzioni correttamente, verificate prima quanto segue.

Problemi di registrazione/riproduzione

Nessun suono o uscita molto bassa

- Verificate le connessioni del sistema di monitoraggio e l'impostazione del volume.
- Verificate che il volume di R20 non sia troppo basso (→ [Eseguire i project](#)).

Il suono dal dispositivo collegato o dagli ingressi non si sente o è molto basso

- Controllate le impostazioni del livello in ingresso (→ [Regolare i livelli in ingresso](#)).
- Se è collegato un lettore CD o altro dispositivo a un jack ingresso, alzate il livello in uscita di quel dispositivo.
- Usate le manopole  e i fader per regolare il volume.
- Verificate le impostazioni relative all'alimentazione phantom (→ [Collegare dispositivi in ingresso](#)).

Non è possibile registrare

- Verificate che  sia rosso.
- Verificate che la card SD abbia spazio disponibile. (→ [Controllare l'informazione della card SD](#)).
- Verificate che la card SD sia caricata correttamente nello slot.
- Se appare "SD card protected!" sul display, significa che è attiva la protezione da scrittura della card SD. Fate scorrere l'interruttore di blocco sulla card SD per disabilitare la protezione.

Il suono registrato non si sente o è molto basso

- Verificate che i livelli di volume delle tracce non siano troppo bassi (→ [Eseguire i project](#)).
- Verificate che le tracce non siano su mute o che un'altra traccia non sia su assolo (→ [Mettere in mute le tracce](#), [Ascoltare solo le tracce selezionate \(assolo\)](#)).

Altri problemi

Il computer non riconosce l'unità anche se collegata a una porta USB

- Verificate che il sistema operativo sia compatibile (→ [Uso come interfaccia audio](#), [Uso come lettore di card](#)).
- Devono essere eseguite le procedure di connessione su R20 per consentirgli di essere riconosciuto da un computer (→ [Uso come interfaccia audio](#), [Uso come lettore di card](#)).

Diagramma a blocchi

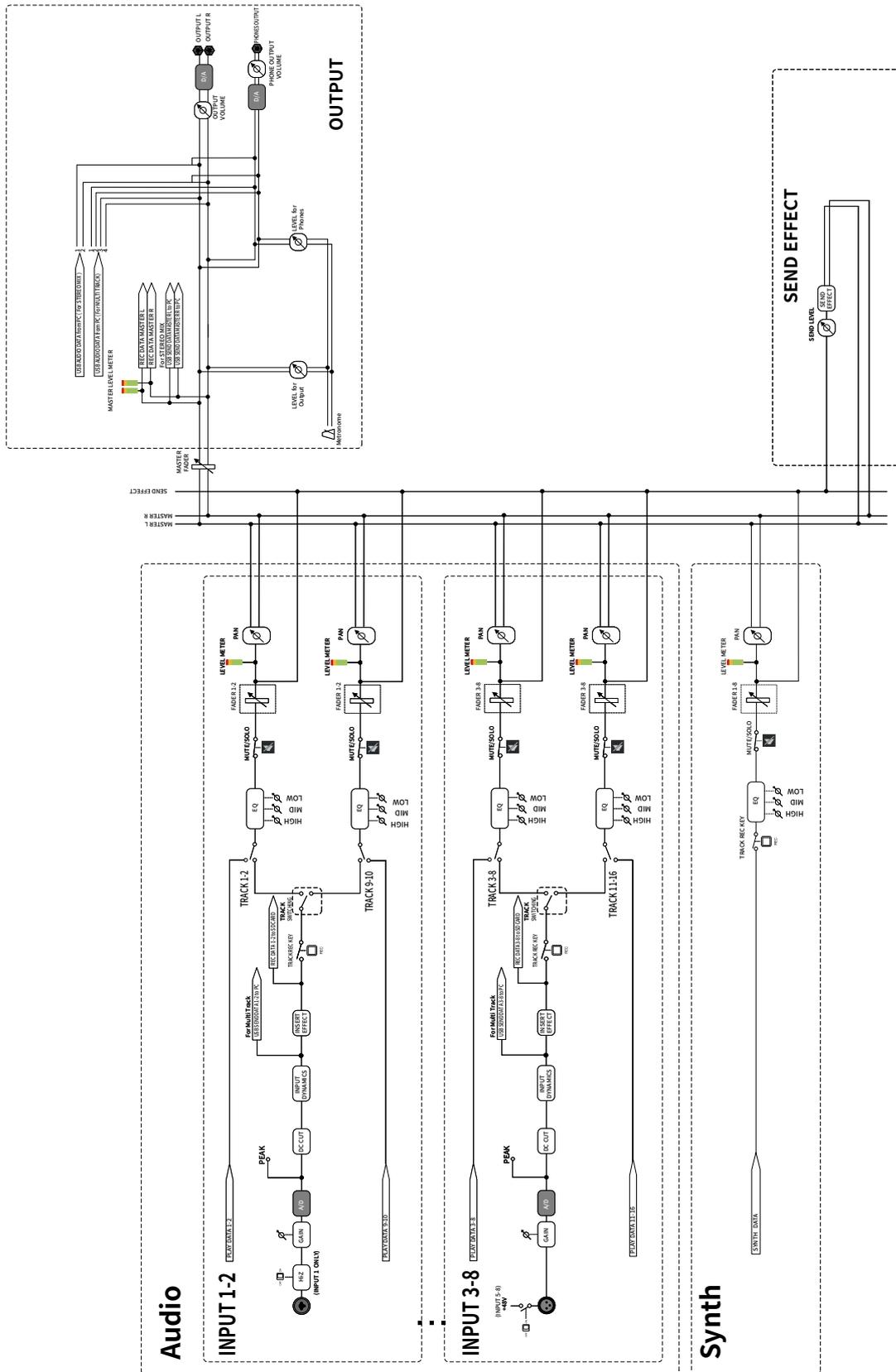


Tabella d'implementazione MIDI

[MultiTrak]

Model : R20

Date : Oct. 25, 2021

Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	x x	1 - 16 x	
Mode	Default Messages Altered	x x *****	Mode 1 x *****	
Note Number	True voice	x *****	0 - 127 24 - 124	C0 - E8
Velocity	Note ON Note OFF	x x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		x	x	
Program Change	True Number	x *****	x *****	
System Exclusive		x	x	
Common	Song Position Song Select Tune Request	x x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x x	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense System Reset	x x x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes
x : No

Specifiche tecniche

Canali ingresso e uscita	Ingressi	MIC/LINE (mono)	8
	Uscite	MASTER OUT	1
		PHONES	1
Ingressi	MIC/LINE (mono)	Connettori	2 Jack combo XLR/TRS 6 XLR (XLR: 2 HOT/TRS: TIP HOT)
		Gain in ingresso	+6 dB – +50 dB
		Impedenza in ingresso	XLR: 3.9 k Ω TRS: 5.3 k Ω /1 M Ω (quando Hi-Z ON, solo INPUT 1)
		Alimentazione phantom	+48 V (INPUTS 5–8, commutabili a coppie)
		Rumore in ingresso equivalente	-121 dBu o meno (IHF-A) a +50 dB/150 Ω in ingresso
		Risposta in frequenza	-1,0 dB: 20 Hz – 20 kHz
		Uscite	MASTER OUT
Massimo livello in uscita	+14 dBu		
Impedenza in uscita	200 Ω		
PHONES	Connettore		1 jack stereo standard
	Massimo livello in uscita		20 mW + 20 mW (entro carico 63 Ω)
	Impedenza in uscita		33 Ω
Impostazioni di traccia	Pan		
	EQ		High: 10 kHz, \pm 12 dB, shelving Middle: 2.5 kHz, \pm 12 dB, peaking Low: 100 Hz, \pm 12 dB, shelving
	Effetto di mandata		
	Stereo link		
	Comp/Limiter/ Gate		
	Registratore	N. max. di tracce in registrazione simultanea	8
N. max. di tracce in riproduzione simultanea		16	
Formato di registrazione		44.1 kHz, 16/24-bit, WAV mono/stereo	

	Supporto di registrazione	Card da 4 – 32 GB compatibili con le specifiche SDHC Card da 64 GB – 1 TB compatibili con le specifiche SDXC	
Effetti	N. max. di effetti in simultanea	3 tipi E' possibile usare un effetto insert (in ingresso) su un canale (in ingresso) o un effetto di mandata su tutte le tracce	
	Memorie patch	50	
	Guitar Lab supportato		
Accordatore		Chromatic/Guitar/Bass/Open A/Open D/Open E/Open G/DADGAD	
Metronomo	Indicazione del tempo	3/4, 4/4, 6/8	
	Gamma tempo	40.0 – 250.0 BPM	
Rhythm loop	Formato fonte sonora	PCM	
	Numero di loop	150	
Synth	Polyphony	8	
	Formato fonte sonora	FM	
	Numero di tipi di suono	18 (e un drum kit PCM)	
Display		Schermo touch LED da 4.3" (480×272) full-color	
USB	Connettore	USB Type-C Note: Usate un cavo USB che supporti il trasferimento dei dati. L'alimentazione USB bus non è supportata.	
	Operatività interfaccia audio	Stereo Mix	USB 2.0 Full Speed 44.1 kHz, 16/ 24-bit 2-in/2-out
		Multitrack	USB 2.0 High Speed 44.1 kHz, 16/ 24-bit 8-in/4-out
	Operatività Mass storage	Host/Device	USB 2.0 High Speed (su host alimentazione fornita 5 V/500 mA)
	Connessione Guitar Lab		USB 1.1 Full Speed
	Connessione tastiera USB MIDI		USB 1.1 Full Speed (alimentazione fornita 5 V/500 mA)

	Connessione DAW (superficie di controllo)	USB 1.1 Full Speed
REMOTE		Adattatore wireless dedicato (ZOOM BTA-1)
Alimentazione		Adattatore AC (ZOOM ZAD-1220): 12 V/2,0 A
Assorbimento		11 W massimo
Dimensioni		378 mm (W) × 206 mm (D) × 58 mm (H)
Peso (solo unità)		1,33 kg

Note: 0 dBu = 0,775 Vrms



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

zoomcorp.com