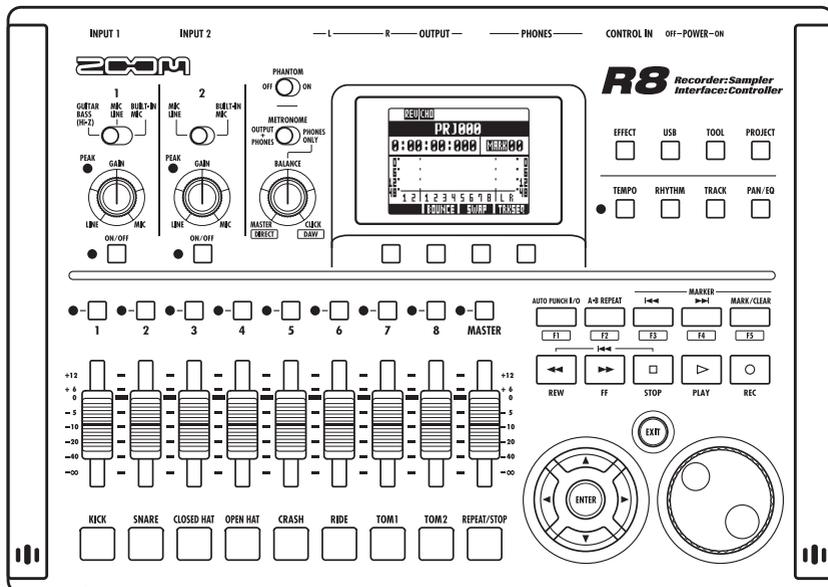


# R8 Recorder: Sampler Interface: Controller



## MANUAL DE INSTRUCCIONES



Puede descargar el manual de uso desde la página web de ZOOM ([www.zoom.jp/docs/r8](http://www.zoom.jp/docs/r8)).

# ZOOM

© ZOOM Corporation

Está prohibida la reproducción de este manual, tanto parcial como completa.

# Precauciones de seguridad y de uso

## Precauciones de seguridad

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes.

El significado de estos símbolos es el siguiente:

	Algo que podría ocasionar daños graves o incluso la muerte.
	Algo que podría ocasionar daños al aparato o incluso a sí mismo.

Otros símbolos

	Acciones requeridas (obligatorias)
	Acciones prohibidas

## Cuidado

### Funcionamiento con el adaptador CA

- ❗ Utilice únicamente un adaptador de corriente ZOOM AD-17 AC con esta unidad.
- ❗ No lo use de forma que exceda los ratios de una toma o cableado o con corrientes distintas a 100 V. Si va a usar este producto en otro país (o región) en el que haya otro voltaje distinto a 100 V, póngase en contacto con un distribuidor ZOOM de dicho país y use el adaptador de corriente adecuado a esa zona.

### Funcionamiento a pilas

- ❗ Utilice 4 pilas AA convencionales de 1.5 voltios (alcalinas o Ni-MH).
- ❗ Lea con atención la etiqueta de las pilas.
- ❗ Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento de pilas debe estar cerrada.

### Alteraciones

- ⊘ No abra nunca la carcasa ni trate de modificar el producto.

## Precauciones

### Manejo del producto

- ⊘ No deje caer, golpear o aplicar una fuerza excesiva sobre la unidad.
- ⊘ Tenga cuidado en evitar que objetos ajenos o líquidos penetren en la unidad.

### Entorno

- ⊘ Evite usarlo a temperaturas excesivas.
- ⊘ Evite usarlo cerca de estufas, hornos o fuentes de calor.
- ⊘ Evite usarlo con altos niveles de humedad o cerca de salpicaduras.
- ⊘ Evite usarlo en lugares con fuertes vibraciones o golpes.
- ⊘ Evite usarlo en lugares con exceso de polvo o arena.

### Manejo del adaptador CA

- ❗ Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- ❗ Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

### Manejo de las pilas

- ❗ Instale las pilas con la correcta orientación +/-.
- ❗ Use el tipo de pilas especificado. No mezcle pilas nuevas y usadas o diferentes marcas o tipos al mismo tiempo.
- ❗ Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas. En caso de una fuga del electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de fluido.

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

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

### Volumen

- ⊘ No use mucho tiempo el producto a un volumen muy elevado.

## Precauciones de uso

### Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el **RB** ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad y ante interferencias exteriores.. No obstante, no debe colocar cerca del **R8** aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes. Si esto ocurre, aleje el **RB** del otro dispositivo el máximo posible. Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el **RB**, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos y causar daños inesperados. Actúe siempre con cautela.

### Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar los paneles de esta unidad si se ensucian. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo.

No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar).

### Averías

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

### Copyright

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

- El símbolo SD  y el símbolo SDHC  son marcas comerciales.
- Windows® y Windows Vista® son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft®.
- Macintosh® y Mac OS® son marcas comerciales o marcas registradas de Apple Inc.
- Steinberg y Cubase son marcas comerciales o marcas registradas de Steinberg Media Technologies GmbH Inc.
- El resto de marcas, nombres de productos y empresas que aparecen aquí son propiedad de sus respectivos propietarios.
- Todas las marcas comerciales y marcas comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos y no pretenden infringir las leyes del copyright de sus respectivos propietarios..

# Introducción

Enhorabuena por la compra de su ZOOM **RB**, al que nos referiremos únicamente como el **RB** en este manual. El **RB** tiene las siguientes características.

## ■ Grabadora multipistas que puede utilizar tarjetas SDHC de hasta 32 GB

El **RB** es una grabadora de 8 pistas con soporte para tarjetas SDHC de hasta 32 GB. Después de realizar grabaciones PCM lineales (tipo WAV) a 16/24 bits y con una frecuencia de muestreo de 44.1/48 kHz, puede transferir los ficheros grabados a su ordenador para utilizarlos con su software DAW..

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

Puede utilizar el **RB** como un interface audio Hi-speed USB (USB 2.0) con gran cantidad de tomas de entrada y salida. capaz de gestionar 2 entradas y 2 salidas a un máximo de 24 bits y 96 kHz. Incluso puede usar sus efectos (sólo a 44.1 kHz) y es capaz de funcionar alimentado por bus USB.

(Consulte el Manual del interface de audio para más detalles.)

## ■ Superficie de control para software DAW

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

(Consulte el Manual del interface de audio para más detalles.)

## ■ Gestión de diversas fuentes incluyendo guitarras, micrófonos y equipos de nivel de línea

El **RB** tiene 2 entradas que aceptan clavijas XLR y de 6,3 mm. Ambas pueden suministrar alimentación phantom (24 ó 48 V) y una puede manejar entrada de alta impedancia. Además de bajos y guitarras de alta impedancia, puede manejar todo tipo de fuentes, incluyendo micros dinámicos y condensadores y distintos instrumentos de nivel de línea como sintetizadores. Los micros internos de alto rendimiento le resultarán muy útiles para grabar guitarras acústicas y voces.

(Consulte "Conexión de instrumentos" en P21.)

## ■ Sampler con 8 parches y 8 voces

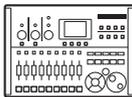
Use este sampler para asignar sonidos a cada pista (parche) y crear bucles. Toque los parches en tiempo real e incluso cree datos de interpretación para toda una canción combinando bucles. Simplemente enlazando varios bucles de batería, cualquier podrá crear pistas de acompañamiento de alta calidad.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

(Consulte "Utilización del sampler para crear canciones" en P60.)

## Confirmación de los elementos incluidos

El paquete contiene los siguientes elementos. Por favor, verifíquelo.

**RB** unidad



cable USB



Adaptador CA  
(ZOOM AD-17)



Tabla de códigos  
de acceso para la  
descarga de Cubase LE



Manual de usuario  
(este documento)



Cubase LE  
Guía de inicia-  
ción

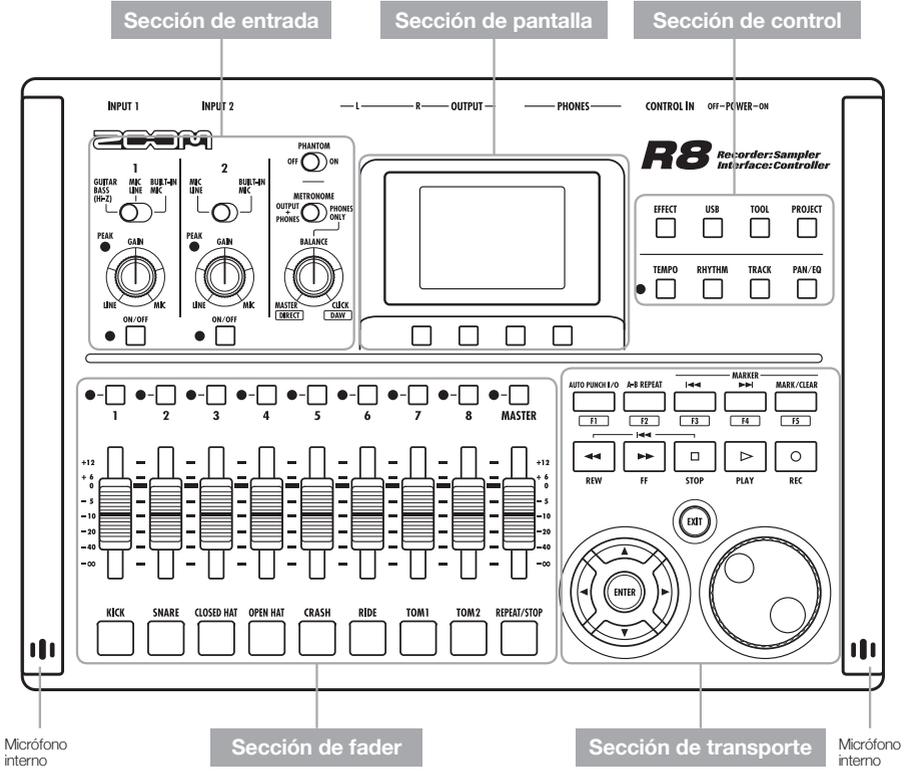


Puede descargar el manual del interface de audio desde el sitio web de ZOOM: [www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)

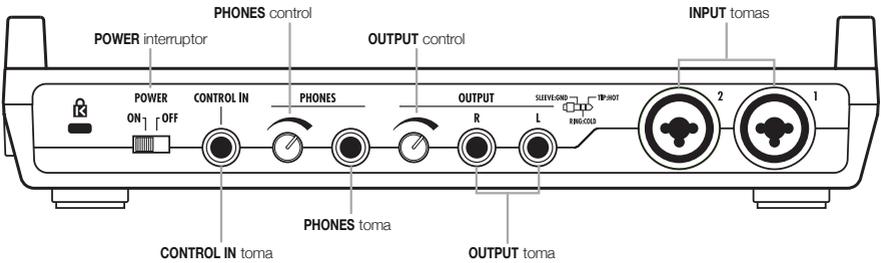
<b>Precauciones de seguridad y de uso</b> .....	2
<b>Introducción</b> .....	3
Confirmación de los elementos incluidos .....	3
<b>Contenidos</b> .....	4
<b>Distribución del panel y funciones</b> .....	6
<b>Resumen de funcionamiento de interruptores y teclas</b> .....	8
<b>Pantalla e indicaciones</b> .....	9
<b>Resumen de las operaciones</b> .....	10
<b>Conexiones</b> .....	12
<b>Instalación de tarjeta SD</b> .....	13
<b>Encendido de la unidad</b> .....	14
<b>Encendido y apagado</b> .....	15
<b>Ajuste de fecha y hora</b> .....	15
<b>Grabación y reproducción</b> .....	16
Resumen de la grabadora .....	16
Preparativos antes de la grabación .....	17
Creación de un nuevo proyecto .....	17
Cambio del tipo de compás .....	18
Ajuste del tiempo .....	19
Uso del metrónomo .....	20
Grabación de la primera pista .....	21
Conexión de instrumentos .....	21
Ajuste de la ganancia de entrada .....	22
Uso de efectos de inserción .....	23
Ajuste del nivel de grabación .....	24
Selección de pistas para grabación .....	25
Grabación .....	26
Regrabación .....	26
Grabación en un nuevo archivo .....	27
Reproducción de pistas ya grabadas .....	27
Sobredoblaje .....	28
Grabación estéreo (enlace estéreo) .....	29
Cambio de la toma de reproducción .....	30
Intercambio de dos pistas (Swap) .....	31
Regrabación de parte de una pista (punch-in/out) .....	32
"Punch-in/out" manual .....	32
"Punch-in/out" automático .....	33
Combinar múltiples pistas en 1-2 pistas (volcado) .....	34
Ubicación en la parte deseada de una can-	
ción .....	36
Reproducción repetida de una región espe-	
cífica	
(repetición A-B) .....	38
<b>Mezcla</b> .....	40
Vista general de la mezcla .....	40
Ajuste del nivel de pista, EQ y pan .....	42
Uso de los efectos de envío-retorno .....	44
Uso de efectos de inserción en pistas .....	45
<b>Mezcla final</b> .....	46
Uso de un efecto de masterización .....	46
Mezcla en la pista master .....	47
<b>Utilización de la función rítmica</b> .....	48
Resumen de las funciones rítmicas .....	48
Selección de patrones rítmicos .....	49
Cambio de patrón rítmico .....	49
Cambio del kit de batería .....	49
Uso de los parches para tocar patrones rít-	
micos .....	50
Cambio de banco .....	50
Repetición de sonidos (redobles) .....	50
Ajuste de la sensibilidad de los parches .....	50
Asignación de patrones rítmicos a las pistas	
51	
Creación de un patrón rítmico .....	52
Preparación para crear un patrón rítmico .....	52
Entrada a tiempo real .....	53
Entrada por pasos de un patrón rítmico .....	54
Copia de patrones rítmicos .....	55
Borrado de patrones rítmicos .....	56
Cambio del nombre de los patrones rítmi-	
cos .....	57
Importación de patrones rítmicos .....	58
Ajuste de volumen y posición estéreo .....	59
<b>Uso del sampler</b> .....	60
Uso del sampler para crear canciones .....	60
Uso del sampler .....	61
Asignación de bucles a pistas .....	63
Configuración de los bucles .....	64
Ajuste de una pista en bucle .....	64
Ajuste de intervalo de bucle .....	65
Tocar con los parches .....	66

Ajuste del método de reproducción . . . . .	66	Reproducción secuencial de proyectos . . . 98	
Ajuste de cuantización global para la temporalización del sonido . . . . .	66	Carga de archivos de audio de otros proyectos. . . . .	100
Cambio del BPM de una pista . . . . .	67		
Cambio del tempo del audio sin cambiar el tono . . . . .	68		
Supresión de partes innecesarias de audio . . . . .	70		
Ajuste de fundidos de entrada y salida . . . . .	71		
<b>Uso del secuenciador de pista . . . . .</b>	<b>72</b>	<b>Utilización de la conexión USB . . . . .</b>	<b>102</b>
Vista general del secuenciador de pista . . . . .	72	Resumen de la función USB . . . . .	102
Creación de una secuencia . . . . .	73	Intercambio de datos con un ordenador (lector de tarjetas) . . . . .	103
Creación de una secuencia en tiempo real . . . . .	73	Funciones del interface de audio y superficie de control . . . . .	105
Creación de una secuencia usando entrada por pasos . . . . .	74	<b>Otras funciones . . . . .</b>	<b>108</b>
Inserción/eliminación de tiempos . . . . .	76	Uso del afinador . . . . .	108
Reproducción de una secuencia . . . . .	78	Ajuste de la pantalla . . . . .	109
<b>Efectos . . . . .</b>	<b>80</b>	Cambio de la tarjeta SD con la unidad encendida . . . . .	110
Resumen de los efectos . . . . .	80	Formateo de tarjetas SD . . . . .	111
Selección de efectos y patches . . . . .	83	Comprobación de capacidad de tarjetas . . . . .	111
Edición de patches . . . . .	84	Ajuste tipo de pila . . . . .	112
Guardar patches . . . . .	86	Ajustes de alimentación phantom . . . . .	112
Importación de patches . . . . .	87	Uso de un pedal . . . . .	113
Cambio del nombre de patches . . . . .	88	Confirmación y actualización del firmware . . . . .	114
Uso de efectos sólo para monitorización . . . . .	89	Actualización del firmware . . . . .	114
<b>Trabajar con proyectos y archivos de audio . . . . .</b>	<b>90</b>	<b>Listado de patrones rítmicos . . . . .</b>	<b>116</b>
Proyectos y archivos de audio . . . . .	90	<b>Tipos de efectos y parámetros . . . . .</b>	<b>118</b>
Protección y selección de proyectos . . . . .	91	<b>Listado de patches de efectos . . . . .</b>	<b>129</b>
Selección de proyectos . . . . .	91	<b>Listado de mensajes de error . . . . .</b>	<b>135</b>
Información de proyecto y archivo de audio . . . . .	92	<b>Resolución de problemas . . . . .</b>	<b>136</b>
Copia de proyectos y archivos de audio . . . . .	93	<b>Especificaciones técnicas . . . . .</b>	<b>137</b>
Cambio de nombre de proyectos y archivos . . . . .	94	<b>Índice alfabético . . . . .</b>	<b>138</b>
Supresión de proyectos y archivos de audio . . . . .	95		
División de archivos de audio . . . . .	96		
Ajustes de formato de grabación (longitud de bit). . . . .	97		
Ajuste del modo de grabación . . . . .	97		

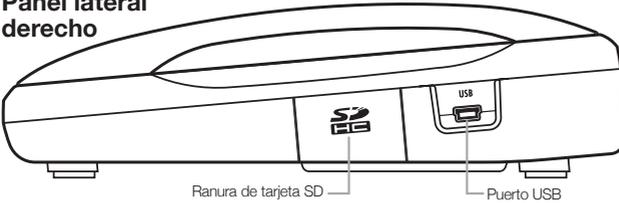
# Distribución del panel y funciones



## Panel trasero



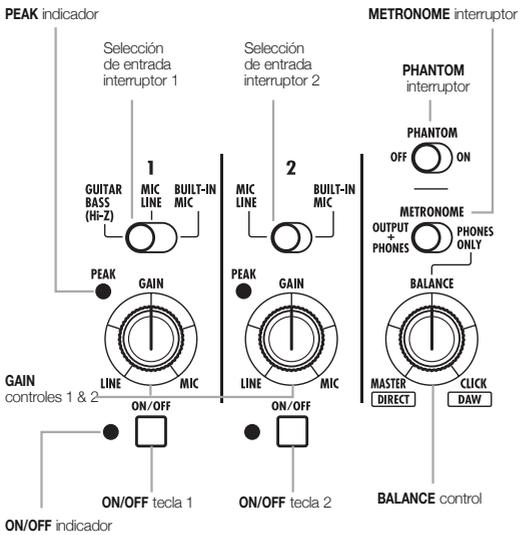
## Panel lateral derecho



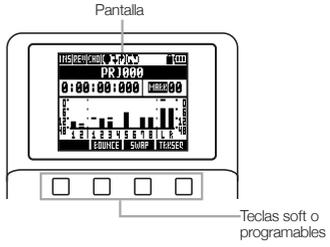
## Panel inferior (no se muestra)

Compartimento de las pilas

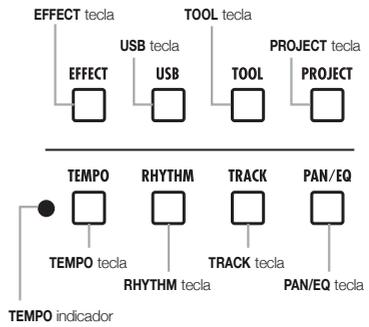
### Sección de entrada



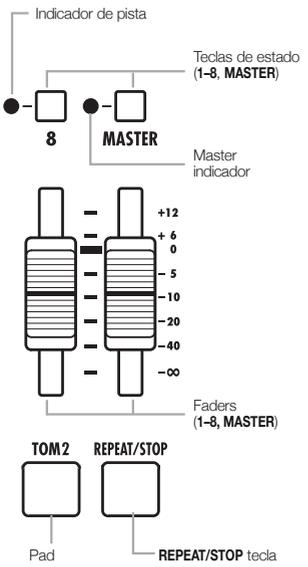
### Sección de pantalla



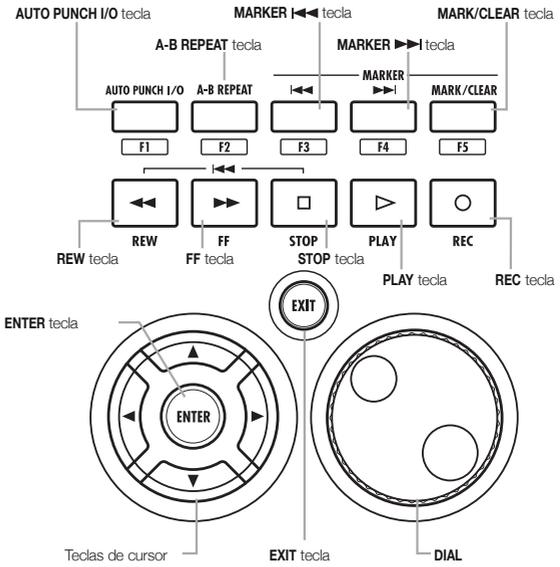
### Sección de control



### Sección de fader



### Sección de transporte



# Resumen de funcionamiento de interruptores y teclas

Aquí se explica cómo usar las teclas e interruptores del **RB**.

## Sección de transporte

 <b>REC</b> tecla	Solo funciona cuando las pistas están en espera de grabación. <ul style="list-style-type: none"> <li>Unidad parada: Activa la espera de grabación</li> <li>Espera grabación: Finaliza la espera de grabación</li> <li>Reproducción: Inicia la grabación (pinchado / despinchado manual)</li> </ul>
 <b>PLAY</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unidad parada: inicia la reproducción</li> <li>Espera grabación: inicia la grabación</li> </ul>
 <b>STOP</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grabación: finaliza la grabación</li> <li>Reproducción: detiene la reproducción</li> <li>Espera grabación: detiene el transporte</li> </ul>
 <b>FF</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Paro/reproducción: avance rápido</li> </ul>
 <b>REW</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Paro/reproducción: rebobinado</li> <li>Mantenga pulsado <b>STOP</b> y pulse <b>REW</b> para volver al principio de la canción.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div>

 <b>ENTER</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Confirma un elemento</li> </ul>
 <b>EXIT</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pulse para ir hacia atrás.</li> <li>Mantenga pulsada para regresar al menú superior de pantalla.</li> </ul>
 <b>DIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cambia números y se desplaza entre los menús.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajusta, elimina y desplaza hasta los marcadores</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajusta y cancela auto punch-in/out y A-B repeat</li> </ul>

## Aspecto del cursor



En el manual      En la unidad

Indicaciones manuales	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Moverse en un menú</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>En las explicaciones, sólo mostramos las direcciones útiles.</li> </ul>

Los cursores se usan para desplazarse arriba, abajo, izquierda y derecha para seleccionar elementos. Aparecen como arriba en el manual.

## Sección de control

 <b>EFFECT</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajusta los efectos de inserción y envío-retorno</li> </ul>
 <b>USB</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usa interface de audio, superficie de control y lector de tarjetas</li> </ul>
 <b>TOOL</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajustes de metrónomo, afinador, sistema y tarjeta SD</li> </ul>
 <b>PROJECT</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación, configuración y trabajo con proyectos</li> </ul>
 <b>TEMPO</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajusta el tempo (el indicador parpadea sincronizado con el tempo)</li> </ul>
 <b>RHYTHM</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduce, crea y ajusta patrones rítmicos</li> </ul>
 <b>TRACK</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asignación de pistas y ajustes</li> </ul>
 <b>PAN/EQ</b> tecla	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acceso a ajustes del mezclador de pista</li> </ul>

## Sección de fader

 <b>PISTAS 1-8</b> teclas de estado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cambian el estado de pista y comprueban con indicador verde: reproducir • Apagado: silenciar</li> <li>Rojo: grabar</li> <li>Naranja: reproducción de una pista de bucle o de patrón rítmico</li> </ul>
 <b>MASTER</b> tecla de estado	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cambia el estado de la pista master y comprueba con indicador</li> <li>Verde: reproducir</li> <li>Apagado: master</li> <li>Rojo: mezcla</li> </ul>

## Sección de entrada

 Selección de entrada interruptor 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajusta el instrumento o micro utilizado</li> </ul>
 Selección de entrada interruptor 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajusta el instrumento o micro utilizado</li> </ul>
 <b>PHANTOM</b> interruptor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alimentación Phantom <b>ON/OFF</b></li> </ul>
 <b>METRONOME</b> interruptor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajusta la salida de metrónomo</li> </ul>
 <b>BALANCE</b> control	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuando se ajusta a <b>PHONES ONLY</b>, el control <b>BALANCE</b> ajusta el balance entre interpretación/metrónomo</li> </ul>
 <b>GAIN</b> controles 1, 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ajusta la sensibilidad de entrada</li> <li>El indicador se ilumina cuando el nivel de entrada comienza a causar distorsión</li> </ul>
 <b>ON/OFF</b> tecla 1, 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indicadores</li> <li>Activar entrada <b>ON/OFF</b></li> <li>El indicador parpadea cuando el nivel de grabación comienza a causar distorsión</li> </ul>

# Pantalla e indicaciones

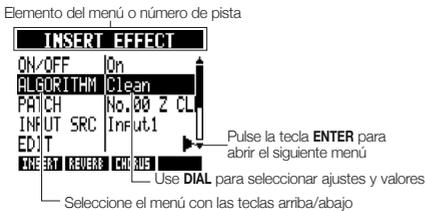
La pantalla le muestra datos relativos a los proyectos y otros elementos, estado de las conexiones y opciones como grabadora o interface audio de ordenador, funciones disponibles y menús..

## Información en pantalla

Parte superior de la pantalla: Muestra el proyecto en uso



Pantalla de menú: Muestra un menú



## Iconos y ajustes

	<b>Icono efecto de inserción</b> (P.23, 45, 46, 80) Se muestra si el efecto de inserción está activo. Para ajustar: <input type="checkbox"/> EFFECT
	<b>Iconos de envío-retorno REVERB/CHORUS</b> (P.44, 80, 82) Aparece cuando los efectos envío-retorno están activos. Para ajustar: <input type="checkbox"/> EFFECT
	<b>Iconos AUTO PUNCH IN/OUT</b> (P.33) Aparecen cuando auto punch-in/out están activos. Para ajustar: <input type="checkbox"/> AUTO PUNCH I/O
	<b>Icono A-B REPEAT</b> (P.38) Aparece cuando A-B repeat está activo. Para ajustar: <input type="checkbox"/> A-B REPEAT
	<b>Icono PROTECT</b> (P.91) Aparece si la protección de proyecto está activa. Para ajustar: <input type="checkbox"/> PROJECT
	<b>Icono de las pilas</b> (P.14) Aparece cuando se usa alimentación a pilas (incluye carga restante y cuando es necesario cambiar las pilas). (No aparece cuando funciona por USB.)

## Teclas soft o programables



Las funciones de las teclas soft aparecen en la parte inferior de la pantalla. Pulse la tecla debajo de la indicación para usar esa función.

# Resumen de las operaciones

## 1. Preparativos par la grabación

Antes de comenzar a grabar haga lo siguiente.

### Preparación para grabar

P.17

- Para iniciar una nueva canción, primero cree un proyecto.
  - Creación de un nuevo proyecto (P.17)
- Ajuste el tipo de compás y tempo de la canción.
  - Ajuste del tipo de compás (P.18)
  - Ajuste del tempo (P.19)
- Ajuste el metrónomo para usarlo de guía cuando grabe.
  - Uso del metrónomo (P.20)

## 2. Grabación

Grabar un instrumento, voces u otra fuente de sonido en cada pista. También puede asignar archivos de audio de bucles usando la función

### Grabación de la primera pista P.21

Grabe instrumentos y voces a las pistas del proyecto que creó.

- Conecte instrumentos y micros, y ajuste la sensibilidad de entrada.
  - Conexión de instrumentos (P.21)
  - Ajuste de la sensibilidad de entrada (P.22)
  - Grabación en estéreo (stereo link) (P.29)
- Seleccione pistas sobre las que grabar.
  - Selección de pistas para grabación (P.25)
  - Grabación (P.26)
- Puede usar los siguientes tipos de efectos durante la grabación.
  - Uso de efectos de inserción (P.23)
  - Aplicación de efectos sólo para monitorización (P.89)
- También puede rehacer parte o toda la grabación.
  - Deshacer la última acción (UNDO/REDO) (P.26)
  - Grabar de nuevo parte de una canción (punching in/out) (P.32)

### Uso del sampler

P.60

- Asignación de archivos de audio a pistas y configuración de bucles.
  - Asignación a pistas de bucles (P.63)
  - Ajustes de bucle (P.64)

### Uso de funciones rítmicas

P.48

- Asignación de patrones rítmicos a pistas.
  - Asignación de patrones rítmicos a pistas (P.51)

sampler y patrones rítmicos a pistas usando la función caja de ritmos, y realizar un arreglo usando la función secuenciador de pistas.

### Reproducción

P.27

Reproducción de instrumentos, voces y otros sonidos grabados.

- Reproducir desde cualquier posición y disponer en bucle cualquier intervalo que quiera
  - Moverse a un punto en una canción (locate) (P.36)
  - Repetir la reproducción de una sección específica (A-B repeat) (P.38)
- Cambiar una toma (archivo de audio asignado a una pista).
  - Cambio de tomas de reproducción (P.30)

### Sobredoblaje

P.28

Mientras reproduce la pista grabada, puede grabar (sobredoblaje) instrumentos adicionales y voces en otras pistas.

### Volcado de pistas

P.34

- Si se queda sin pistas, puede volcarlas para reducir el número.
  - Combinación de múltiples pistas en 1-2 pistas (volcado) (P.34)

### Funciones del secuenciador

P.72

- Arreglo de pistas de loop y de patrones rítmicos para generar datos de interpretación (datos secuenciados) para una canción.
  - Creación de datos secuenciados (P.73)
  - Reproducción de datos secuenciados (P.78)

## 3. Mezcla y mezcla final

Después de grabar y preparar pistas, puede realizar mezclas y generar una pista master estéreo.

### En el **RS**

#### Mezcla

P.40

Equilibre las pistas y ajuste los efectos que use (mezcla).

- Ajuste el balance de las pistas.
  - Ajuste de volumen, EQ y panorama (P.42)
- Puede aplicar los siguientes tipos de efectos a cada pista.
  - Aplicación de efectos de envío-retorno (P.44)
  - Uso de efectos de inserción en pistas (P.45)

#### Mezcla final en estéreo

P.46

Puede volver a grabar múltiples pistas en una pista máster estéreo final (mix down).

- Cuando realice la mezcla final, puede aplicar los siguientes tipos de efectos.
  - Aplicación de efectos de masterización (P.46)
- Mezcla final a estéreo.
  - Mezcla final a pistas máster (P.47)

### En un ordenador

Si conecta la unidad a un ordenador usando un cable USB, puede usarlo como un interface de audio, superficie de control y lector de tarjetas. De esta forma puede usar un secuenciador software, por ejemplo, para mezclar y masterizar sus pistas.

- Interface de audio/superficie de control (P.105)
- Intercambio de datos con un ordenador (lector de tarjetas) (P.103)

Por favor consulte el Manual del interface de audio para conocer más detalles del interface de audio.

Puede descargar el manual del interface de audio desde el sitio web de ZOOM: [www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)

# Conexiones

Consulte la ilustración de abajo para conectar instrumentos, micros, otros equipos de audio y un ordenador, por ejemplo.

## Salidas

- 1 Headphones
- 2 Sistemas estéreo, altavoces con amplificador incorporado, etc.

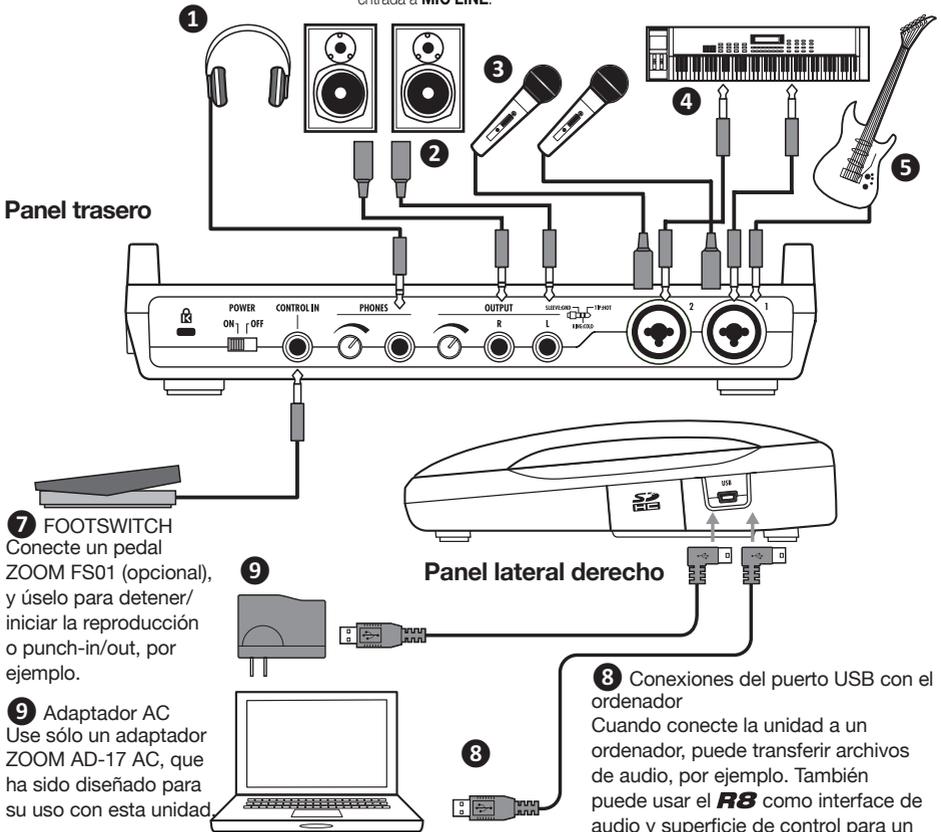
## Entradas

Conecte cables con clavijas XLR o phone (mono/estéreo, balanceadas/no balanceadas) a las tomas **INPUT** .

- 3 Micrófonos
  - Conecte un micro a **INPUT 1** ó **2**.
  - Ajuste el interruptor de selección de entrada a **MIC LINE**.
  - Ajuste el interruptor **PHANTOM** a **ON** para proporcionar alimentación phantom a un micro de condensador.
- 4 Dispositivos con salidas estéreo  
 Cuando use un sintetizador, un reproductor de CDs u otros dispositivos estéreo:
  - Conecte la toma **OUTPUT L** a **INPUT 1** y **R** a **INPUT 2**.
  - Ajuste ambos interruptores de selección de entrada a **MIC LINE**.

- 5 Guitarra/bajo  
 Para conectar directamente una guitarra o bajo eléctrico:
  - Conéctelo a **INPUT 1**.
  - Ajuste el interruptor de selección de entrada **1** a **GUITAR BASS (HI-Z)**.

- 6 Micrófonos internos  
 Use los micros internos a izquierda y derecha de la unidad para grabar baterías o la actuación de un grupo, por ejemplo.
  - Ajuste ambos interruptores de selección (**1** para izquierda y **2** para derecha) a **BUILT-IN MIC**.

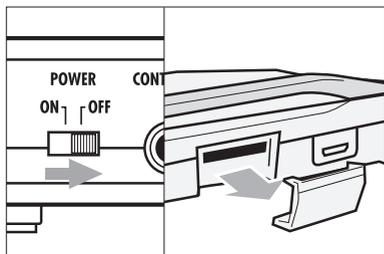


# Instalación de tarjeta SD

El **RS** guarda los datos y ajustes de grabación en tarjetas SD. Para proteger sus datos, apague la unidad antes de insertar o sacar una tarjeta. Se necesita una tarjeta SD para la grabación.

## Apague la unidad e inserte (uso ordinario)

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



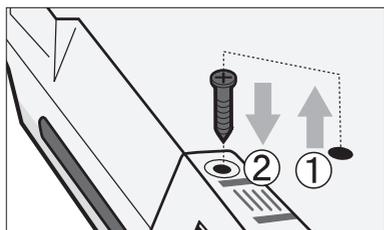
**2** Inserte una tarjeta SD que no esté protegida contra escritura totalmente dentro de la ranura. Para extraerla, empuje primero la tarjeta hacia dentro.



Desbloquee la protección contra escritura

## Cómo evitar el hurto de una tarjeta SD

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



## NOTA

Si quiere cambiar la tarjeta SD mientras la unidad está encendida, debe seguir procedimientos especiales. (P.110)

Cuando inserte o extraiga una tarjeta SD, apague siempre la unidad. Si lo hace cuando está encendida podría perder los datos grabados.

Si no puede insertar una tarjeta en la ranura, puede que esté intentando hacerlo en la dirección equivocada o al revés. No fuerce la tarjeta. Pruebe de nuevo con la orientación correcta. Si fuerza la inserción podría romper la tarjeta.

Formatee siempre una tarjeta SD utilizada con un ordenador o cámara digital, por ejemplo, en el **RS** antes de usarla.

Si no hay ninguna tarjeta SD introducida, la tecla **REC** no funcionará en el Modo de Grabadora.

## Si aparece el mensaje

“No Card”: No se ha detectado ninguna tarjeta SD. Asegúrese de que se ha introducido una tarjeta SD de forma correcta

“Card Protected”: La tarjeta SD está protegida contra escritura. Desplace el interruptor de bloqueo de su posición para desactivar la protección de escritura.

## AVISO

Esta unidad puede usar tarjetas SD de 16 MB–2 GB y tarjetas SDCH de 4–32 GB.

Puede encontrar la información más reciente sobre tarjetas SD compatibles en la página web de ZOOM.

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

Referencia:

Cambio de tarjetas SD con la unidad encendida

P.110

Formateo de tarjetas SD

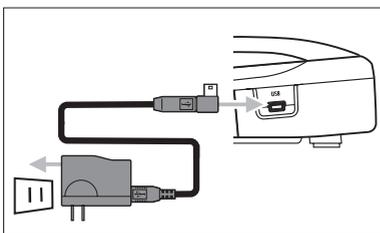
P.111

# Encendido de la unidad

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

## Uso con el adaptador de corriente incluido

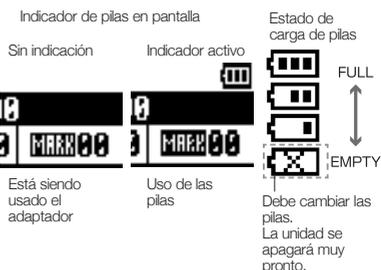
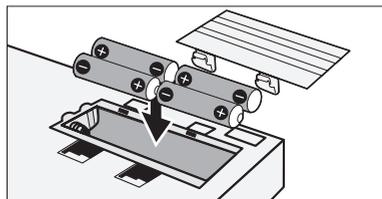
- 1 Apague la unidad, y luego conecte el cable USB en el puerto USB en el lateral derecho de la unidad.
- 2 Conecte el otro extremo del cable USB al adaptador AC y conecte el adaptador a una toma de corriente.



Utilice siempre el adaptador de corriente ZOOM AD-17 AC incluido, que ha sido diseñado para su uso con esta unidad.. El uso de cualquier otro adaptador puede dañar la unidad.

## Uso de las pilas

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



## NOTA

- Apague siempre la unidad antes de abrir/cerrar la tapa del compartimento de las pilas o conectar/desconectar el adaptador. El hacerlo con la unidad encendida puede hacer que pierda los datos de las grabaciones.
- Debe usar en esta unidad pilas alcalinas o NiMH. La duración aproximada de unas pilas alcalinas será de unas 5.5 horas.
- Sustituya las pilas cuando aparezca en pantalla "Low Battery!" Coloque el interruptor POWER en OFF de inmediato e introduzca una nuevas pilas o conecte el adaptador de corriente incluido.
- Ajuste el tipo de pila para aumentar la precisión de la indicación de carga de la pila.



Ref: Ajuste tipo de pila

P112

## AVISO

### Alimentación vía USB

- Si se usa con un ordenador conectado por un cable USB, el ordenador suministra la corriente a la unidad.

# Encendido y apagado/Ajuste de la fecha y la hora

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

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

## Puesta en marcha y apagado

- 1) Asegúrese de que la unidad esté apagada.
- 2) Confirme que la alimentación, los instrumentos y el sistema de monitoreo (o auriculares) estén conectados correctamente.

### Encienda la unidad para ponerla en marcha

**1**

POWER  
ON  OFF

Deslicelo a ON



**2**

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



### Apague la unidad para desactivarla

**1**

POWER  
ON  OFF

Deslicelo a OFF




## NOTA

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

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

**1**

TOOL  Pulse

**2**

Seleccione SYSTEM.

TOOL

METRONOME  
TUNER  
SYSTEM  
SD CARD

Cambie el menú

(ENTER) Pulse

**3**

Elija DATE/TIME.

SYSTEM

LIGHT On  
CONTRAST 5  
DATE/TIME  
VERSION  
BATTERY Alkaline

Cambie el menú

(ENTER) Pulse

**4**

Elija las unidades de fecha y hora y ajuste sus valores en este orden.

AÑO → MES → DÍA →  
(horas) → (minutos) → (segundos)

DATE/TIME

VERR MONTH DAY  
2011 1 1 (SAT)  
00 : 00 : 00 OK

Cambie la unidad

Cambie el valor

**5**

Elija OK.

DATE/TIME

VERR MONTH DAY  
2011 1 1 (SAT)  
00 : 00 : 00 OK

Mover cursor

(ENTER) Pulse

## Si aparece este mensaje

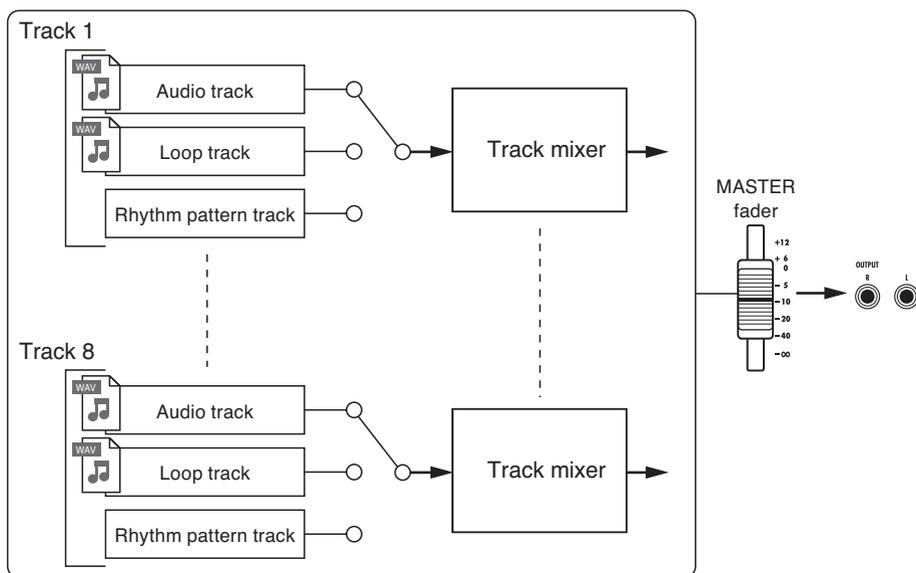
Reset DATE/TIME

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

# Resumen de la grabadora

El **RB** es una grabadora de 8 pistas capaz de grabar hasta 2 pistas al mismo tiempo y reproducir hasta 8 pistas al mismo tiempo. Utiliza los siguientes tipos de pistas.

Tipo de pista	Función	Referencia
Pista de audio	Reproduce su archivo de audio de principio a fin.	-
Pista de bucle	Reproduce repetidamente parte de un archivo de audio.	Uso de la función sampler (P.60)
Pista de patrón rítmico	Reproduce un patrón rítmico.	Uso de la función rítmica (P.48)



## Tipos de archivos de grabación

Dependiendo de la pista de destino de grabación, el **RB** crea los siguientes tipos de archivos de audio.

- Pista Mono: archivo WAV mono
- Pista enlazada estéreo: archivo WAV estéreo

El formato del archivo depende de los ajustes del proyecto y de la profundidad de bits.

## Tipos de archivos de reproducción

Es posible asignar tanto archivos WAV mono como estéreo a las pistas de audio y bucle de **RB**. (Sin embargo, no es posible asignar un archivo a un proyecto, si su frecuencia de muestreo es diferente de la del proyecto.)

El **RB** también puede reproducir archivos de audio creados por un secuenciador software. No hay límite al número de pistas virtuales. Cualquier archivo de audio del mismo proyecto puede asignarse a una pista.

Cuando se asigna un archivo estéreo a una pista, el enlace estéreo se activa de forma automática.

 Ref: Cambio del formato de grabación

P97

# Preparativos antes de la grabación

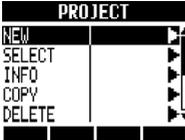
Con el **RS** puede gestionar cada canción como un "proyecto."

Antes de comenzar a grabar una nueva canción, cree primero un proyecto, y ajuste el tipo de compás (por defecto: 4/4) y tiempo (por defecto: 120.0) según sus preferencias.

También puede ajustar el metrónomo como desee para usarlo como guía durante la grabación.

## Creación de un nuevo proyecto

Creación de un nuevo proyecto Puede elegir usar los mismos ajustes que el proyecto anterior y ajustar la frecuencia de muestreo.

- 1 **PROJECT**  
 Pulse
- 2 **Elija NEW.**  
 Cambie el menú  
 Pulse
- 3 **Elija NAME.**  
 Cambie el menú  
 Pulse
- 4 **Cambie el nombre como desee.**  
 Mover cursor  Borrado carácter  
  Inserción carácter  
 Cambio de carácter  
 Pulse
- 5 **Ajuste si va o no a continuar usando los ajustes previos.**  
 Cambie el menú  
  Pulse  
 Cambie el ajuste

## 6 Ajuste al frecuencia de muestreo.

 Cambie el menú  
  Pulse  
 Cambie el ajuste

## 7 Elija EXECUTE.

 Cambie el menú  
  Pulse

## NOTA

- Puede continuar usando los ajustes y valores del proyecto anterior en el nuevo proyecto.

### Ajustes que se realizarán con Continue

Ajustes BIT LENGTH  
 Ajustes INSERT EFFECT  
 Ajustes SEND RETURN EFFECT  
 Ajustes de estado de pista (PLAY/MUTE/REC)  
 Ajustes BOUNCE  
 Ajustes parámetros de pista  
 Ajustes METRONOME

### Reset

Se usan los ajustes por defecto para cada elemento.

También es posible ajustar RATE a una frecuencia de muestreo apta para audio de DVD.

### RATE: ajustes de frecuencias de muestreo

44.1 kHz	Estándar (por defecto)
48.0 kHz	Para DVD audio, etc.

Si se ajusta a 48 kHz, no es posible usar los efectos.

## Cambio del tipo de compás

Use el secuenciador de pista para ajustar el tipo de compás. Por defecto es 4/4. Siga estos pasos para cambiar a un tipo de compás distinto.

**1**

**TRACK**



Pulse

**2**

**Elija TRK SEQ.**



Cambie el menú



Pulse

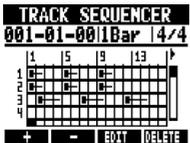
**3**

**Iniciar entrada de pasos.**



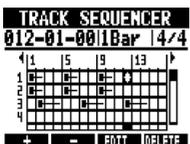
Pulse

REC



**4**

**Lleve el cursor a la posición donde quiera cambiar el tipo de compás.**



Mover cursor



Retroceda 1 paso

REW



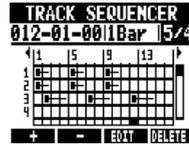
Avance 1 paso

FF

Coloque el cursor al inicio para cambiar el tipo de compás de toda la canción, o en el punto donde quiera cambiarlo en mitad de la canción.

**5**

**Desplácese al área de tipo de compás y ajuste el valor.**



Resaltado

Moverse entre áreas



Cambie el ajuste

**6**

**Complete el ajuste.**



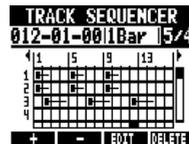
Pulse

STOP

## Borre un tipo de compás introducido

**1**

**Lleve el cursor a la posición donde quiera eliminar el tipo de compás.**



Mover cursor



Retroceda 1 paso

REW

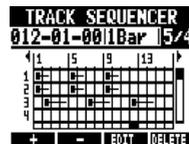


Avance 1 paso

FF

**2**

**Vaya al área de tipo de compás**



Resaltado

Moverse entre áreas



**3**

**Pulse debajo de **DELETE**.**

## Ajuste del tiempo

1  
2

TEMPO



Pulse



Gire el dial para cambiar el ajuste.

0

TEMPO



Pulse repetidamente y se detectará el tiempo medio y se ajustará este.



Rango de ajuste del tiempo

40,0-250,0

Por defecto: 120,0

## NOTA

- El ajuste de tiempo se guarda para cada proyecto.

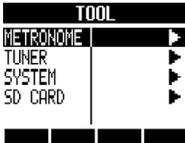
## Uso del metrónomo

Es posible cambiar el volumen, tono y posición estéreo del metrónomo y usar su función de cuenta atrás. También es posible ajustarlo para que sólo se oiga por los auriculares.

1  
2

**TOOL**  
Pulse 

**Elija METRONOME.**



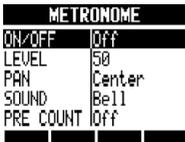
Cambie el menú



 Pulse

3

**Seleccione cada elemento del menú y modifique los ajustes.**



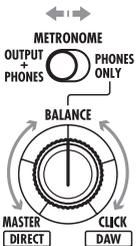
Cambie el menú



Cambie el ajuste

## AVISO

Use el interruptor **METRONOME** para cambiar y ajustar la salida del metrónomo.



### OUTPUT + PHONES

El sonido del metrónomo sale tanto por la toma **OUTPUT** como por **PHONES**.

### PHONES ONLY

El sonido del metrónomo sólo sale por la toma **PHONES**.

Use el knob **BALANCE** para ajustar los volúmenes relativos de la señal del fader **MASTER** y el sonido del metrónomo.



Los ajustes del metrónomo se guardan con cada proyecto. Es posible usar el metrónomo incluso cuando reproduzca la pista máster.

## Ajustes de menú y ajuste de valores

### ON/OFF: Ajustan cuando están operativos

Ajustes	
Play Only	Sólo durante reproducción
Rec Only	Sólo durante grabación
Play & Rec	Durante la reproducción y grabación
Off (por defecto)	No suena el metrónomo

### LEVEL: Ajusta el volumen

Rango de ajuste	
0-100	Por defecto: 50

### PAN: Modifica la posición estéreo

Rango de ajuste	
L100 - R100	Por defecto: Center

### SOUND: Modifica el sonido

Ajustes	
Bell (por defecto)	Clic con sonido de campana en el acento
Click	Sonido sólo de clic
Stick	Sonido de baqueta
Cowbell	Sonido de cencerro
Hi-Q	Sonido sintetizado de clic
Track1 - Track8	Sonido TRACK 1-8 (mono)
Track1/2 - Track7/8	Sonido TRACK 1/2-7/8 (estéreo)

### PRE COUNT: Ajusta la duración de cuenta atrás

Ajustes	
Off	Ninguna (por defecto)
1-8	Activa el sonido de claqueta durante 1-8 tiempos.



## NOTA

- Tenga en cuenta que si el volumen del metrónomo está alto, puede que sea difícil distinguir el tiempo acentuado de algunos sonidos.
- Si una pista con un patrón rítmico asignado a él se selecciona en el ajuste **SOUND**, no se escuchará ningún sonido.
- El metrónomo sigue el tipo de compás usado en el secuenciador de pista.

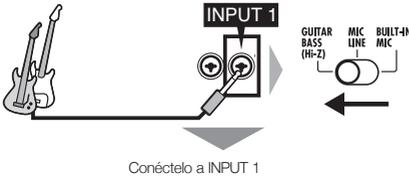
# Grabación de la primera pista

Tras la preparación, tenga lista la grabadora y comience a grabar la primera pista en un proyecto que haya creado. Conecte un instrumento, grábelo y reproduzca la grabación. También es posible aplicar varios efectos (inserción) durante la grabación.

## Conexión de instrumentos

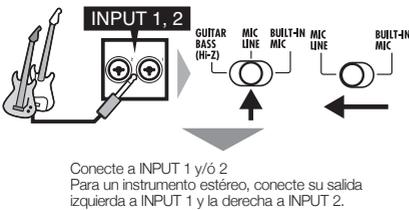
### Conexión de guitarras de tipo pasivo

Conecte un instrumento de alta impedancia a **INPUT 1**, y ajuste el interruptor de entrada a **GUITAR BASS (Hi-Z)**.



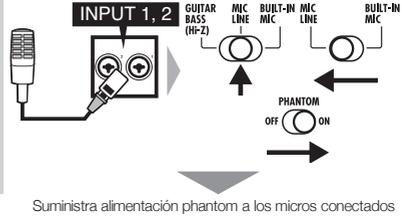
### Conexión instrumentos baja impedancia

Conecte un instrumento de baja impedancia a **INPUT 1 ó 2** y ajuste su interruptor **INPUT** a **MIC LINE**.



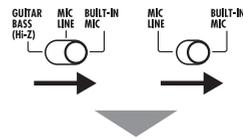
## Uso de alimentación phantom

Conecte un micro a un **INPUT (1 ó 2)**, y ajuste el interruptor de ese **INPUT** a **MIC LINE**. Luego, ajuste el interruptor **PHANTOM** en **ON**.



## Uso de los micros internos

Para usar el micro interno izquierdo ajuste el interruptor 1 a **BUILT-IN MIC**. Para usar el micro interno derecho ajuste el interruptor 2 a **BUILT-IN MIC**.



## NOTA

El tiempo de grabación depende del formato de grabación y capacidad de la tarjeta SD/SDHC. La tabla de abajo muestra los tiempos en horas y minutos.

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

- Los tiempos están estimados para grabaciones mono (1-pista). Los tiempos se han dividido a la mitad para grabaciones estéreo (2-pistas).
- El tiempo de grabación continua máximo, sin tener en cuenta el número de pistas de grabación, es de unas 6 horas para formato WAV a 16-bit/44.1 kHz y unas 4 horas para formato WAV a 24-bit/44.1 kHz.

## Ajuste de la ganancia de entrada

- 1** Pulse el interruptor **INPUT ON/OFF** de la entrada conectada para activarla, el indicador se iluminará en rojo.

ON/OFF

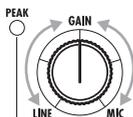


Cuando esté rojo, la entrada funciona

- 2** Ajuste el knob **GAIN** de la entrada.



**¡Haga ruido!**



Ajuste la ganancia de entrada

Ajuste de forma que no se ilumine cuando reciba el máximo volumen en la entrada

## NOTA

- El indicador **PEAK** se pone rojo cuando la señal excede el nivel máximo detectable de 0 dB, produciendo recorte en la entrada.
- Si se produce recorte, el sonido grabado quedará distorsinado, por lo que debería reducir el nivel de grabación.

## Uso de efectos de inserción

1 **EFFECT**  
 Pulse

2 Pulse  abajo **INSERT**.

3 Elija ON/OFF y ajústelo a ON.



Cambie el menú



Cambie el ajuste

4 Elija un algoritmo y patch.



Cambie el menú



Algoritmo o patch

5 Seleccione INPUT SRC y luego ajuste la entrada conectada.



Cambie el menú

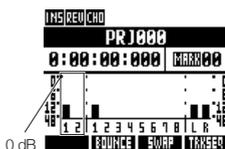


Ajuste la fuente de entrada

6  Pulse para regresar a la pantalla de inicio.



7 Ajuste el nivel de grabación.



ON/OFF



Cuando aplique un efecto de inserción, ajuste el nivel de grabación de forma que los medidores de nivel no lleguen a la marca de 0 dB y que los indicadores de los interruptores ON/OFF de la sección de entrada no parpadeen (vea la página siguiente).

## NOTA

- Para más información sobre algoritmos, patches y efectos de inserción, consulte la "Guía sobre uso de los efectos" en la P.80.
- También puede usar efectos de inserción sólo para monitorizar mientras graba las señales sin efectos. (Vea "Usar efectos sólo para monitorización" en el P.89.)

## Ajuste del nivel de grabación

1 PAN/EQ  Pulse

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

2 ON/OFF  Pulse  para ajustar el nivel de grabación para un INPUT.

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

3 Seleccione REC LEVEL y ajuste el nivel de grabación.

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

Cambie el menú



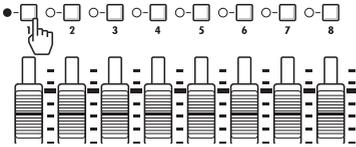
Cambie el ajuste

ON/OFF

Ajuste el nivel de grabación de forma que el indicador del interruptor ON/OFF no parpadee.

## Selección de pista para grabación

- 1** Pulse la tecla de estado para la pista de destino de la grabación hasta que se ilumine en verde.



- 2** Ajuste los faders de pista de grabación como de pista MASTER a 0 dB a la vez, y luego aumentelos para ajustar el volumen de monitorización del instrumento.



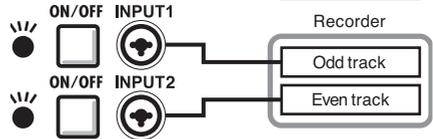
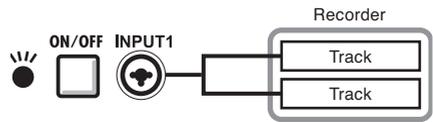
## NOTA

- La relación entre entradas y pistas es la siguiente.

- Quando se selecciona una pista



- Quando se seleccionan dos pistas/estéreo

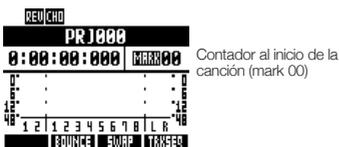


## Grabación

### 1 Regrese al inicio de la canción (contador temporal).

Mantenga pulsado  y pulse  para regresar al inicio.

Pantalla inicial



### 2 Arme la pista para grabación.

 Pulse  Se ilumina en rojo

### 3 Comience la grabación.

 Pulse  Se ilumina en rojo  Se ilumina en verde



### 4 Detenga la grabación.

 Pulse  Se ilumina en verde  Apagado



## Regrabación

Si graba de nuevo en la misma pista, el archivo grabado previamente se sobrescribirá. No obstante, también puede usar la función **UNDO** para borrar la grabación anterior.

Más aún, puede también mantener el archivo previo y grabar una segunda toma en un archivo distinto.

## AVISO

- Puede ajustar si cuando grabe sobre grabaciones anteriores estas se sobrescriban o se guarden y se realice una nueva grabación. (Vea "Ajuste del modo de grabación" en la P.97.)

### Volver a repetir la grabación previa (funciones UNDO y REDO)

Si no está satisfecho con una interpretación o el ajuste de nivel de grabación era incorrecto, por ejemplo, use las funciones **UNDO** y **REDO** para volver a grabar.

Use la función **UNDO** para borrar la grabación y restaurar la unidad a su estado previo. También puede usar **REDO** para cancelar la operación **UNDO**.

Pulse  debajo de **UNDO** para **DESHACER**.

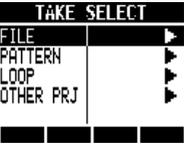
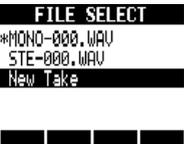
Pulse  debajo de **REDO** para **REHACER**.

## NOTA

- La función **UNDO** afecta sólo a datos de audio grabados en una pista.
- **UNDO** sólo puede usarse para retroceder un paso en la grabación. No es posible deshacer más de un paso.

## Grabación en un nuevo archivo

- 1 **TRACK**  
 Pulse
- 2 **Seleccione la pista para grabar el nuevo archivo.**  
 Seleccione pista  

- 3 **Elija TAKE.**  
 Cambie el menú  
  
 Pulse
- 4 **Elija FILE.**  
 Cambie el menú  
  
 Pulse
- 5 **Elija New Take.**  
 Elija archivo  
  
  
 Pulse

## AVISO

- “TAKE” muestra el nombre de archivo. Los nombres de archivo se asignan de forma automática por orden comenzando con “MONO-000.WAV” (para una pista estéreo “STE-000.WAV”) seguido de “MONO-001.WAV”, “MONO-002.WAV” y así sucesivamente. Los nombres de archivo pueden cambiarse si es necesario. (Véase “Cambio de nombres de proyecto y archivos de audio” en la P.94.)

## Reproducción de pistas ya grabadas

- 1 **Pulse la tecla de estado de la pista de destino de grabación hasta que se ponga verde.**  
 Pista de reproducción  
Pulse 1-2 veces hasta que se ponga en verde  
Listo para REPRODUCIR en verde
- 2 **Regrese al inicio de la canción.**  
**Pulse REW mientras mantiene pulsado STOP para regresar al principio.**  
   

- 3 **Comience la reproducción.**  
 Pulse  Se ilumina en verde
- 4 **Detenga la reproducción.**  
 Pulse  Se ilumina en verde

## NOTA

- Cuando REC MODE está ajustado en Overwrite, el archivo de audio grabado se sobrescribirá en la pista. Si regresa al inicio de la canción y graba, la grabación anterior se sobrescribirá, así que tenga cuidado. Cuando una pista está lista para REPRODUCIR, el archivo que alberga se reproducirá.

## AVISO

- Puede cambiar el archivo de reproducción a una toma distinta. (“Cambio de la toma de reproducción” en la P.30.)

# Sobredoblaje

Después de "grabar la primera pista", puede grabar (sobredoblar) otros instrumentos en pistas adicionales mientras reproduce el audio ya grabado.

## Reproducción de una pista ya grabada

Pulse la tecla de estado para la pista a reproducir 1–2 veces hasta que su indicador se ponga verde.



Pulse la pista a reproducir hasta que se ponga en verde

En verde: espera para la reproducción

## Sobredoblaje

Tras preparar la pista ya grabada para su reproducción, siga las instrucciones en "Grabación de la primera pista" (P.21) desde "Conexión de instrumentos" hasta "Grabación" para grabar otras pistas.

## Reproducción de todas las pistas

1 Pulse las teclas de estado para las pistas a reproducir 1–2 veces hasta que sus indicadores se pongan en verde.



Pulse para reproducir las pistas hasta que se pongan en verde

En verde: espera para la reproducción

2 Mantenga pulsado  y pulse  para regresar al inicio.

3  Pulse para iniciar la reproducción.

PLAY  
▶ Se ilumina en verde

4  Pulse para detener la reproducción.

STOP  
■ Se ilumina en verde

## AVISO

- Si quiere grabar sobre una pista que ya ha sido grabada, asigne el archivo grabado a otra pista para que la pista de destino quede vacía. Consulte "Cambio de la toma de reproducción" (P.30).
- También es posible sustituir pistas grabadas por pistas no grabadas. Consulte "Intercambio de dos pistas" en la (P.31).
- Para realizar una nueva grabación sobre la misma pista utilizada para la primera grabación, debe intercambiar pistas.
- Para grabar un nuevo archivo, ajuste la pista a New Take. (Consulte "Grabación en un nuevo archivo" en la P.27.)

## NOTA

- Cuando mueva archivos entre pistas, confirme que las pistas donde va a grabar estén ajustadas a "New Take" para no tener archivos asignados a éstas.
- Si hay un archivo asignado a una pista, esa grabación se sobrescribirá con la nueva grabación.
- Cuando REC MODE esté ajustado a Overwrite, el nuevo archivo sobrescribirá al archivo de audio grabado en la pista. Si regresa al inicio de la canción y graba, la grabación anterior se sobrescribirá, así que tenga cuidado. Cuando una pista está lista para REPRODUCIR, el archivo que alberga se reproducirá.

# Grabación estéreo (enlace estéreo)

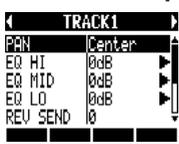
Active el enlace estéreo para manejar dos pistas adyacentes (1/2, 3/4, 5/6 y 7/8) como pistas estéreo. Cuando el enlace estéreo está ajustado en ON, INPUT 1 y 2 pueden usarse juntos para una entrada estéreo y grabarse en una pista estéreo. Cuando se graba en una pista estéreo, se crea un archivo WAV estéreo.

## Stereo link

PAN/EQ > ST LINK

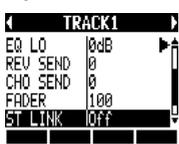
- 1** **PAN/EQ**

Pulse
- 2** **Seleccione una pista.**



Elija pista


- 3** **Elija ST LINK.**



Cambie el menú


- 4** **Elija On.**



Las pistas con un enlace estéreo se muestran así



On/Off

## AVISO

- Enlace estéreo cambia el ajuste de dos pistas mono a una estéreo.
- Sea el que sea el número de pista que elija, se enlazará con una pista adyacente. No es posible cambiar estas combinaciones.
- Para ajustar el volumen de una pista estéreo, use el fader del número impar. El fader del número par no tiene ningún efecto. Use el parámetro pan para ajustar el balance de sus volúmenes relativos.
- Los archivos estéreo pueden asignarse a pistas con enlaces estéreo. El canal izquierdo está en la pista impar y el derecho en la pista par.

## NOTA

- Si se activa el enlace estéreo para una pista que tiene un archivo asignado a esta, se cancelará esa asignación de archivo.

## Grabación estéreo

- 1** **ON/OFF**

Pulse los interruptores INPUT 1 y 2 ON/OFF para activarlos, y que sus indicadores se pongan en rojo.
- 2** **Ajuste el knob GAIN de la entrada.**

¡Haga ruido!



Ajuste la ganancia de entrada

Ajuste de forma que no se ilumine cuanto reciba el máximo volumen en la entrada
- 3** **Pulse las teclas de estado de las pistas enlazadas estéreo 1-2 veces hasta que ambos indicadores se pongan en rojo.**



En rojo: listo para grabar
- 4** **Ajuste los faders de pista de grabación y de pista MASTER a 0 dB y luego úselos para ajustar el volumen de monitorización del instrumento que se está grabando.**


- 5** **Siga los procedimientos de la sección "Grabación" (P.26) de "Grabación de la primera pista" para grabar.**

  - El canal izquierdo se graba en la pista impar y el derecho en la pista par.

# Cambio de la toma de reproducción

Es posible asignar libremente archivos de audio a pistas.

Si graba múltiples tomas de voces, solos de guitarra y otras partes en diferentes archivos, más tarde puede elegir y usar las mejores tomas (como si usara pistas virtuales).

1

TRACK



Pulse

2

Seleccione la pista a asignar.



Elija pista



3

Elija TAKE.



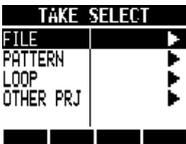
Cambie el menú



Pulse

4

Para un archivo de audio, elija FILE.



Cambie el menú



Pulse

5

Seleccione el archivo de audio.



Seleccione el archivo o patrón



Pulse

## NOTA

- Si asigna un archivo estéreo a una pista mono, el enlace estéreo se activa de forma automática. Por ejemplo, si asigna archivos mono a las pistas 1 y 2, el archivo estéreo se asignará a la pista 1 y el archivo mono en la pista 2 quedará sin asignar.
- Si asigna un archivo mono a una pista estéreo, el enlace estéreo se desactivará automáticamente.

## AVISO

- También puede reproducir el archivo de audio que está seleccionando.



Play



Stop

- Los archivos que ya están asignados a pistas tienen un \* a la izquierda de sus nombres.

# Intercambio de dos pistas (SWAP)

Use la función de "swap" para intercambiar dos pistas, incluyendo sus archivos asignados, datos de secuenciación de pista y toda la información de parámetros de pista.

**1** Pulse  debajo de **SWAP**.



**2** Seleccione la primera pista para intercambiar.



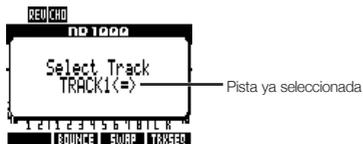
Los indicadores parpadearán en naranja en las pistas que puede seleccionar.

Pulse la tecla de estado de la pista para intercambiar.



Seleccionable: parpadea en naranja  
Seleccionada: iluminada en naranja

**3** Seleccione la segunda pista para intercambiar.



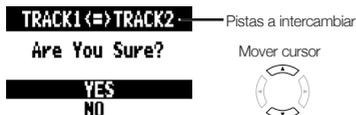
Los indicadores parpadearán en naranja en las pistas que puede seleccionar.

Pulse la tecla de estado de la pista para intercambiar.



Seleccionable: parpadea en naranja  
Seleccionada: iluminada en naranja

**4** Intercambie las pistas.



 Pulse

# Regrabación de parte de una pista (punch-in/out)

"Punch-in" y "punch-out" le permiten regrabar una parte específica de un archivo grabado. El punto donde la unidad cambia de reproducción a grabación es el "punch-in" y donde cambia de grabación a reproducción es el "punch-out."

El **RS** permite tanto el "punch-in/out" manual usando teclas del panel frontal como desde un pedal ZOOM FS01 (opcional) como el "punch-in/out" automático en donde designa los puntos de "punch-in/out" por adelantado.

## "Punch-in/out" manual

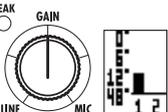
Puede realizar el "punch-in/out" manual. Durante la reproducción, pulse la tecla REC para comenzar la regrabación desde ese punto.

Prepare la pista que donde quiera hacer el punch-in/out

- 

Desplace arriba el fader en la pista que quiere regrabar.
- 

Pulse la tecla de estado 1-2 veces hasta que se ilumine en rojo.

En rojo: listo para grabar
- 

Ajuste el nivel de grabación y GAIN para que sean iguales a los de la parte ya grabada.



REC  
Iniciar/Start



REC  
Detener/Stop



PLAY

Parte regrabada



STOP

## Regrabación con "punching in" y "out"

- 

Colocar antes del punto de "punch-in".

- 

Pulse PLAY para iniciar la reproducción.

▶ Encendido



Interpretar (no grabando)

- 

Pulse REC para entrar en "punch-in" y comenzar la grabación.

▶ Encendido



Interpretar (grabando)

- 

Pulse REC para hacer punch-out, detener la grabación y comenzar la reproducción.

▶ Encendido

○ Apagado

- 

Pulse para detener la reproducción (y la grabación si todavía no está detenida).

▶ Encendido

○ Apagado

## NOTA

- Punch-in/out sobrescribe la grabación de la pista.
- Si la pista está ajustada a **New Take**, se silenciará antes del "punching in" y después del "punching out".
- Si REC MODE está ajustado a **Always New**, se grabará un nuevo archivo.
- Use la tecla soft UNDO para cancelar la regrabación.

**"Punch-in/out" automático**

Cuando el pinchado de entrada/salida manual es difícil, puede ajustar los puntos por adelantado para hacerlo de forma automática.

**Prepare la pista que donde quiera hacer el punch-in/out**

**1** Desplace arriba el fader en la pista que quiere regrabar.



**2** Pulse la tecla de estado 1-2 veces hasta que se ilumine en rojo.

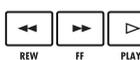


En rojo: listo para grabar

**3** Ajuste el nivel de grabación y GAIN para que sean iguales a los de la parte ya grabada.

**Ajustar los puntos de "punch-in/out"**

**4** Localice el punto de inicio (punch-in).



**5** Pulse para ajustar el punto de punch-in.



Como aparece en pantalla

**6** Localice el punto final (punch-out).



**7** Pulse para ajustar el punto de punch-out



Como aparece en pantalla

**NOTA**

- Una vez que ajusta los puntos de punch-in y out de forma automática, no puede cambiarlos. Tiene que cancelarlo primero si necesita ajustarlos de nuevo.
- Si REC MODE está ajustado a Always New, se grabará un nuevo archivo.

**Ensayando**

**1** Sitúese en algún lugar antes del punto de punch-in.



**2** Pulse para iniciar la reproducción.



Cuando se sobrepasa el punto de punch-in, la pista se silencia automáticamente.

PLAY Encendido

**Interpretar (no grabando)**

Cuando se sobrepasa el punto de punch-out, la pista sale del modo silencio automáticamente.

**3** Pulse para detener la reproducción.



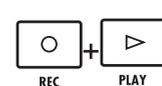
PLAY Apagado

**Regrabación con punch-in y punch-out**

**8** Sitúese en algún lugar antes del punto de punch-out.



**9** Pulse REC y PLAY para iniciar la grabación.



PLAY Encendido  
REC Parpadeando  
No grabando  
Punto punch-in sobrepasado

**Interpretar Grabación**

PLAY Encendido  
REC Parpadeando  
No grabando  
Punto punch-out sobrepasado  
PLAY Encendido  
REC Parpadeando

**10** Pulse para detener la reproducción (y la grabación si todavía no está detenida).



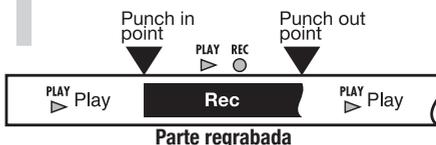
PLAY REC Apagado

**Cancelar punch-in/out**

**11** Pulse



Los indicadores desaparecen de la pantalla



# Combinar múltiples pistas en 1-2 pistas (volcado)

Volcar para mezclar y grabar múltiples pistas como pistas 1-2. A esto también se le conoce como "grabación en ping-pong."

## Ajustes de la pista destino de volcado PROJECT > REC > BOUNCE TR

### Comenzar desde la pantalla de inicio

**1** **PROJECT**  
 Pulse

**2** **Elija REC.**

PROJECT	
RENAME	
PROTECT	Off
FILE	
REC	
SEQ PLAY	

Cambie el menú 

**ENTER** Pulse

**3** **Elija BOUNCE TR.**

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

Cambie el menú 

### Para incluir la pista destino de volcado

**4** **Elija Play.**

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

Cambie el ajuste 

BOUNCE TR: pista de destino del volcado	
Ajuste	
Silenciar	Silencia la pista de destino del volcado (por defecto)
Reproducir	Reproducir y grabar la pista de destino del volcado

### **5** Regrese al inicio del proyecto.

## Volcado (preparación)

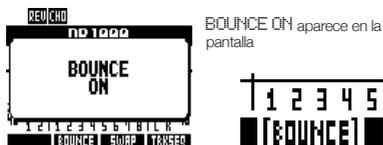
- 1** **Seleccione las pistas fuente de volcado (ajuste cada pista para reproducción).**
-   Pulse 1-2 veces hasta que el indicador se ponga en verde  
 En verde: espera para la reproducción
- 2** **Seleccione la(s) pista(s) de destino del volcado.**
-   Pulse 1-2 veces hasta que el indicador se ponga en rojo  
 En rojo: listo para grabar

## AVISO

- El volcado crea un nuevo archivo en el mismo proyecto.
- Si ajusta el destino del volcado a una pista mono, las señales grabadas se mezclan en mono. Si se ajusta a un par de pistas con enlace estéreo, las señales grabadas se mezclarán en estéreo.
- También puede incluir señales introducidas por las tomas INPUT durante el volcado.
- Para más información sobre cómo ajustar sonidos y utilizar efectos durante el volcado, consulte "Mezcla" en la P.40.

## Volcado (ejecución)

3 Pulse  debajo de **BOUNCE**.



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

4 Mantenga pulsado  y pulse  para regresar al inicio.

5  +  Pulse para iniciar la grabación.

 Se ilumina en rojo     Se ilumina en verde

6  Pulse para detener la reproducción.

## NOTA

- Es posible deshacer esta operación pulsando la tecla soft UNDO.
- Si vuelca en estéreo a dos pistas mono, el panorama de la pista impar se ajustará a L100, y el de la pista par a R100.

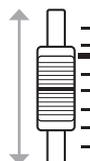
## Ajuste el balance de la mezcla (audición)

1  Pulse para iniciar la reproducción.

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



Asegúrese de que los medidores de nivel MASTER no llegan a 0 dB



3  Pulse para detener la reproducción.

## Reproducción de la pista tras el volcado

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

  Pulse las teclas de estado 1-2 veces hasta que el indicador se ponga en verde.

En verde: espera para la reproducción

2 desactive la reproducción de las pistas fuente del volcado.

  Pulse las teclas de estado 1-2 veces hasta que se apaguen

Apagado: silenciado

3 Mantenga pulsado  y pulse  para regresar al inicio.

4  Pulse para iniciar la reproducción.

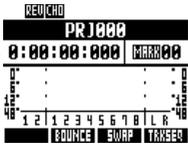
# Ubicación en la parte deseada de una canción

El contador en la pantalla puede usarse para moverse (situarse) en el tiempo deseado en horas: minutos: segundos: milisegundos o compases—tiempos—tics (1/48 de un tiempo). También puede ajustar marcas en un proyecto para colocarse en ellas de forma sencilla.

## Uso del contador para ubicarse

Para prepararlo, detenga la grabadora, seleccione el proyecto y comience desde la pantalla inicial (Top Screen).

### 1 Seleccione las horas: minutos: segundos o compases—tiempos—tics.



Cambie la unidad/dígito

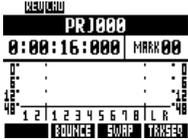


Cambie la pantalla



Horas: minutos: segundos: milisegundos" o "Compases—tiempos—tics"

### 2 Modifique los valores.



Cambiar números



## NOTA

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

## AVISO

- Después del paso 2, puede iniciar la reproducción desde la posición ajustada en el contador.
- Icono de marca en pantalla
- La marca cero MARK 00 siempre está ajustada al contador 0 (comienzo del proyecto) y no puede cambiarse.



La marca 03 mostrada ajustada a 10 minutos, 08 segundos, 15 milisegundos

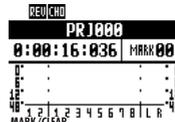
**MARK** Marca en la posición actual del contador  
**MARK** Ninguna marca en la posición del contador

- Si añade una marca en un tiempo anterior a una existente, todas las siguientes se volverán a numerar de forma automática en orden.
- Un proyecto puede tener un máximo de 100 marcas, incluyendo la marca cero.

## Añadir marcas

Añadir una marca usando el contador

### 1 Comenzar desde la pantalla de inicio. Ajuste el contador a la posición de marca deseada.

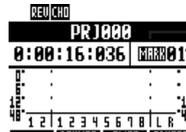


Cambie la unidad/dígito



Cambie la pantalla

### 2 Pulse



Icono de marca  
Número de marca

Añadir una marca durante grabación/ reproducción

### 1 Iniciar la grabación o reproducción



### 2 Pulse



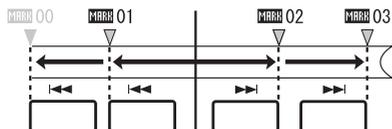
## Situarse en la posición de una marca

Use las teclas para moverse entre las marcas en orden

- 1 Pulse las teclas  y  para ajustar la marca deseada.



Proyecto



## Eliminar marcas

- 1 Pulse las teclas  y  para ajustar la marca deseada.



Icono de marca resaltado

- 2 MARK/CLEAR Pulse



La marca resaltada se borra y se muestra la marca anterior.

## NOTA

- Una marca eliminada no puede recuperarse.
- **MARK00** al comienzo no se puede eliminar.
- Pulse la tecla **MARK/CLEAR** cuando el icono de marca esté resaltado para eliminar esa marca. Pulse **MARK/CLEAR** cuando el icono no esté resaltado para crear una nueva marca en esa posición.
- Cuando se añaden y se eliminan marcas entre otras marcas, todas las marcas se vuelven a numerar de forma automática en orden desde el principio.

Use el DIAL para desplazarse entre las marcas en orden

- 1 Elija MARK.



Cambie la unidad/dígito

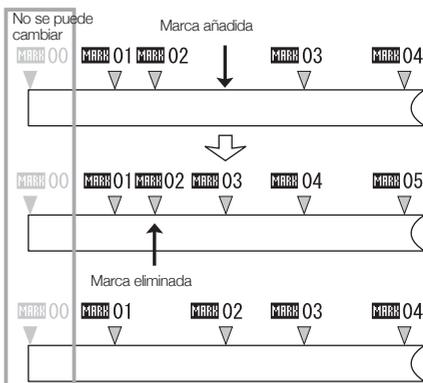
Parpadeando



- 2 Seleccione el número de marca.



Cambiar número



# Repetición de una sección específica (A-B repeat)

Puede ajustar un punto de inicio (A) y un punto de fin (B) en un proyecto y repetir la reproducción entre ellos.

## Ajuste de los puntos A-B

**1**  Encuentre el punto de inicio

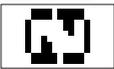
**2** **A-B REPEAT** Pulse



Como aparece en pantalla

**3**  Encuentre el punto final

**4** **A-B REPEAT** Pulse



Como aparece en pantalla

## Use A-B repeat para reproducción en bucle

**5**  Pulse para iniciar la reproducción.

**6**  Pulse para detener la reproducción.

## Cancelar repetir y borrar los puntos

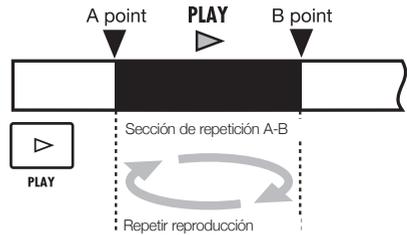
**7** **A-B REPEAT** Pulse para cancelar



Los indicadores desaparecen de la pantalla

## AVISO

- Cuando la reproducción alcanza el punto B, automáticamente regresa al punto A y continua la reproducción.
- Mientras aparezca el icono **A-B REPEAT**, la reproducción se repite de forma continua.
- Estos ajustes se pueden realizar tanto durante la reproducción como detenido.
- Si ajusta el punto B en un tiempo antes del punto A, la repetición de la reproducción ocurrirá desde el punto B al punto A.
- To change the settings, press the **A-B REPEAT** key to cancel them once and then follow the procedures to set new ones.





## Vista general de la mezcla

El **RS** dispone de dos mezcladores incorporados. Las señales de entrada se envían al mezclador de entrada, y las señales de reproducción de pista se envían al mezclador de pistas.

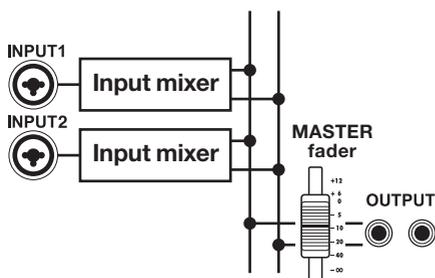
Utilizando el mezclador incorporado, es posible ajustar el volumen y panoramización de cada señal de entrada y pista, así como utilizar un ecualizador paramétrico de 3 bandas en las pistas.

### Mezclador de entrada

Este mezclador ajusta la ganancia de entrada de cada entrada de señal a través de un jack **INPUT**, y envía cada señal de forma individual o ambas mezcladas hacia una pista del grabador.

Es posible controlar los siguientes parámetros de **INPUT** y monitorizar hasta 8 pistas en reproducción al mismo tiempo.

- Panorama de la señal de entrada (PAN)
- Niveles de efecto envío-retorno (REV SEND, CHO SEND)
- Nivel de grabación de la señal de entrada (REC LEVEL)



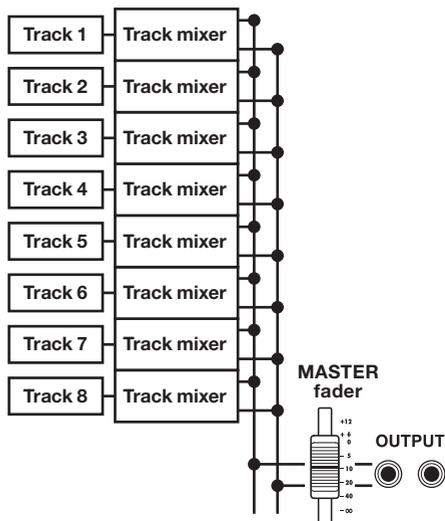
### Mezclador de pista

Este mezclador mezcla las señales de salida de las pistas del grabador a estéreo.

Use los faders para ajustar el volumen. También es posible ajustar el panorama y el ecualizador, por ejemplo, para cada pista.

Es posible controlar los siguientes tipos de parámetros usando el mezclador de pista.

- Volumen de pista (FADER)
- Panorama de pista (PAN)
- Ecualizador (EQ HI, EQ MID, EQ LO) (no es posible ajustar el EQ para pistas de patrones de ritmos)
- Niveles de efecto envío-retorno (REV SEND, CHO SEND)
- Ajustes enlace estéreo (para pistas de audio mono)
- Fase de pista (INVERT) (no es posible ajustar la fase de pistas de patrones de ritmos)

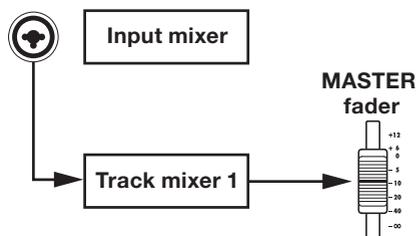


### Señales de entrada y mezcladores

#### Si se ha ajustado la pista de destino de grabación

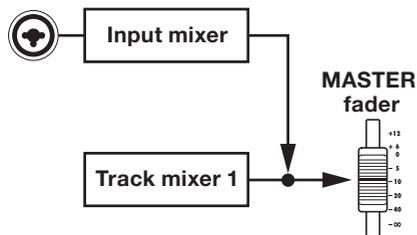
Cuando se ha ajustado la pista de destino de grabación, la señal de entrada no pasa por el mezclador de entrada. En vez de eso, tras pasar por REC LEVEL, la señal pasa por el mezclador de pista y va a la salida.

Ejemplo: pista 1 seleccionada



#### Si la pista de destino de grabación no se ha ajustado

Cuando la pista de destino de grabación no se ha ajustado, la señal de entrada pasa a través del mezclador de entrada y hacia la salida.

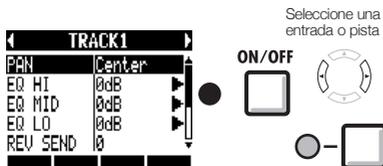


# Ajuste del nivel de pista, EQ y pan

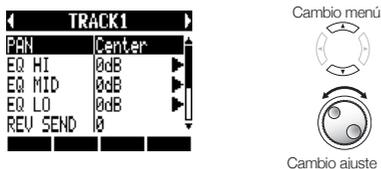
Use los mezcladores de entrada y de pista para ajustar los parámetros de pista que, por ejemplo, ajustan los niveles de panorama y efecto de para cada pista. Aquí, explicamos el ajuste de parámetros de pista.

**1** PAN/EQ  Pulse

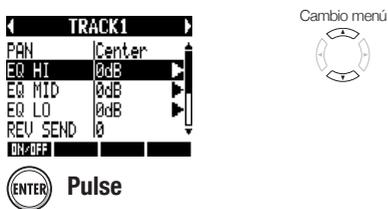
**2** Seleccione una entrada o pista.



**3** Elija cada elemento y cambie sus ajustes.



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



**5** Elija cada elemento y cambie los ajustes.



## NOTA

- Los parámetros de los canales I/D de las pistas estéreo son idénticos salvo en el ajuste de fase (INVERT).
- Los ajustes son almacenados en el proyecto.
- La pista MASTER no tiene ningún ajuste excepto el control de volumen (nivel del FADER).
- Las pistas de patrón de ritmos no tienen ajustes EQ HI, EQ MID, EQ LO, ST LINK o INVERT.

Los parámetros que es posible ajustar para cada tipo de pista son los siguientes.

Pistas mono: 1-8  
Pistas estéreo: 1/2-7/8

Pantalla	Parámetro	Rango ajuste (valor inicial)	Explicación	Mono pistas	Estéreo pistas	Master pista
PAN	PAN	L100-R100 (Center)	Ajusta PAN de una pista. Para pistas estéreo ajusta el balance de volumen entre los canales izquierdo y derecho.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ HI Realce/corte del rango de agudos						
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Ajusta si realizar/cortar el rango de agudos (EQ HI) o cortar la altas frecuencias innecesarias (HI CUT). Sólo puede acceder a esto si EQ HI está en ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	GAIN	-12dB-12dB (0dB)	Ajusta la cantidad de realce/corte de agudos entre -12 ~ +12 dB. Este parámetro aparece sólo cuando TYPE está ajustado a EQ HI. Cuando está ajustado a HI CUT, no se muestra.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	500Hz-18kHz (8.0kHz)	Ajusta la frecuencia de realce/corte de las frecuencias agudas. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ HI esté activo..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ MID Realce/corte para el rango de frecuencias medias						
EQ MID	GAIN	-12dB--+12dB (0dB)	Ajusta la cantidad de realce/corte de medios entre -12 ~ +12 dB. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ MID esté activo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	40Hz-18kHz (1.0kHz)	Ajusta la frecuencia de realce/corte de medios. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ MID esté activo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	Q	0.1-2.0 (0.5)	Ajusta el ancho de la banda de frecuencia afectada. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ MID esté activo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ LOW Realce/corte para el rango de frecuencias graves						
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Ajusta si realizar/cortar el rango de graves (EQ LO) o cortar las bajas frecuencias innecesarias (LO CUT). Solo puede acceder a esto si EQ LO está activo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	GAIN	-12dB--+12dB (0dB)	Ajusta la cantidad de realce/corte de graves entre -12 ~+12 dB. Este parámetro sólo aparece cuando TYPE está ajustado a EQ LO. Cuando está ajustado a LO CUT, no se muestra.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
	FREQUENCY	40Hz-1,6kHz (125Hz)	Ajusta la frecuencia de realce/corte de los graves. Solo puede acceder a esto si EQ LO está en ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
Niveles de efecto de envío						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0-100 (0)	Ajusta el nivel de señal de las pistas enviado al efecto reverb..	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0-100 (0)	Ajusta el nivel de señal de las pistas enviado al efecto chorus/ retardo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
FADER	FADER	0-127 (100)	Ajusta el volumen activo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ST LINK	STEREO LINK	On/Off (Off)	Ajustelo a on/off para activar/desactivar la función de enlace en estéreo de dos pistas mono.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
INVERT	INVERT	On/Off (Off)	Determina si la fase de una pista estará invertida o no. Off fase normal, On fase invertida.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

## NOTA

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

## Uso de efectos de envío/retorno

Los efectos de envío-retorno, internamente conectados por los mezcladores, pueden aplicarse a entradas de señal de los mezcladores de entrada y pista. Es posible ajustar los niveles de envío-retorno para cada entrada y pista usando sus niveles de envío, que ajustan la cantidad de señal enviada al efecto.

Aquí se explica cómo seleccionar el patch de efecto envío-retorno y ajustar la cantidad aplicada a cada pista.

### Elija un efecto y un patch

- EFFECT**

Pulse
- Pulse  debajo de **REVERB**.

OR

Pulse  debajo de **CHORUS**.
- Elija ON/OFF y ajústelo a ON.

SEND REVERB	
ON/OFF	On
PATCH	No.00 Tigh
EDIT	
SAVE	
RENAME	
<input type="checkbox"/> REVERB <input type="checkbox"/> CHORUS	

Cambio menú

Cambio ajuste
- Elija PATCH y seleccione el patch.

SEND REVERB	
ON/OFF	On
PATCH	No.01 Br-gt
EDIT	
SAVE	
RENAME	
<input type="checkbox"/> REVERB <input type="checkbox"/> CHORUS	

Cambio menú

Cambio de patch

### Ajuste los niveles de envío-retorno para cada pista

- PAN/EQ**

Pulse
- Seleccione una entrada o pista.

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

Elija entrada o pista

ON/OFF

Cambio ajuste
- Elija REV SEND o CHO SEND y ajuste la configuración.

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

Cambio menú

Cambio ajuste

# Uso de efectos de inserción en pistas

Es posible usar un efecto de inserción en pistas ya grabadas.

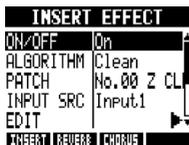
## 1 EFFECT Pulse



Selección de los ajustes del efecto

Pulse debajo de **INSERT** para seleccionar el efecto de inserción

## 2 Elija ON/OFF y ajústelo a On.



Cambio menú



Cambio ajuste

## 3 Elija INPUT SRC y ajuste la pista.



Cambio menú



Cambio fuente de entrada

Pantalla	Fuente de señal
Input1, Input2	Una entrada
Input1/2	Ambas entradas
Track1–Track8	Salida de una pista mono
Track1/2–Track7/8	Salida de una pista estéreo o dos pistas mono
Master	Señal antes del fader MASTER

## 4 Elija PATCH y ajústelo.



Puede seleccionar el patch mientras reproduce para escuchar el efecto.



## 5



Pulse

Cambio menú



Cambio de patch

# Uso de un efecto de masterización

Use un efecto de masterización como efecto de inserción para procesar la señal estéreo final cuando remezcle a la pista master. Elija un algoritmo de MASTERING para aplicar el efecto a la señal antes del fader MASTER.

## Introduzca un efecto de inserción antes del fader MASTER

**1** **EFFECT**  
 Pulse

### Selección de los ajustes del efecto

Pulse  debajo de **INSERT** para seleccionar el efecto de inserción

**2** Elija ON/OFF y ajústelo a ON.



Cambio menú



Cambio ajuste

**3** Elija ALGORITHM y ajústelo a Mastering.



Cambio menú



Cambio ajuste

**4** Elija INPUT SRC y ajústelo a Master.



Cambio menú



Cambio ajuste

**5** Elija PATCH y ajústelo.



Cambio menú



Cambio ajuste

Puede seleccionar el patch mientras reproduce para escuchar el efecto.



## 6 Pulse

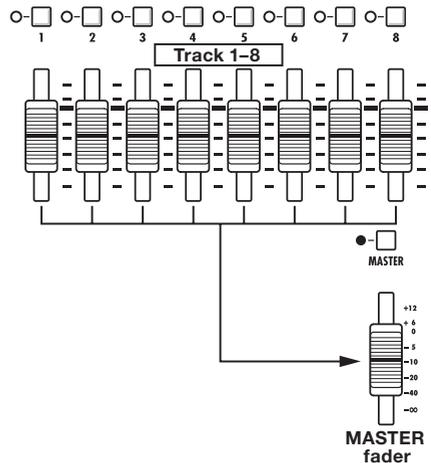
### NOTA

- Cuando el efecto de inserción se aplica antes del fader MASTER con anterioridad, no es posible aplicar el efecto de inserción a otras pistas, tanto en la grabación como en la reproducción.
- En el paso 5, si escucha distorsión cuando se aplica el efecto de masterización a la señal, compruebe el sonido de las pistas en reproducción y baje y reajuste sus faders. (Si el sonido de una pista está distorsionado, ajuste esa pista.)
- Puede elegir algoritmos Stereo, Dual, Mic o Mastering. Si ajusta otro algoritmo, la posición de la inserción cambia a Input 1.

### AVISO

- Use un algoritmo MASTERING de efecto para procesar la señal de mezcla final estéreo.

Flujo de señal en la grabación de la pista Master



# Mezcla en la pista master

Grabación de la mezcla estéreo "final" en la pista MASTER, utilizada específicamente para remezclar.

Las señales se envían a la pista master después de pasar a través del fader MASTER.

## Grabación en la pista MASTER

### Prepárelo ajustando los niveles de señal

**1** Mantenga pulsado  y pulse  para regresar al inicio.

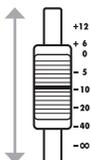
Pulse  para iniciar la reproducción.

Ajuste el balance de las pistas durante la reproducción.

**2** Ajuste el nivel de la señal que pasa por el fader master.



Asegúrese de que el nivel de los medidores no alcance los 0 dB



**3**  Pulse para detener la reproducción.

### Grabe en la pista master

**4**  Pulse la tecla de estado MASTER 1-2 veces hasta que el indicador se ilumine en rojo.

En rojo: listo para grabar

**5** Mantenga pulsado  y pulse  para regresar al inicio.

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

**7**  Pulse para detener la reproducción.

## NOTA

- Los efectos de panorama, balance, inserción y envío-retorno de cada pista afectan a las señales enviadas a la pista MASTER.

## Reproducción de la pista master

**1**   Pulse la tecla MASTER 1-2 veces hasta que el indicador se ilumine en verde.

En verde: espera para la reproducción

Esto silenciará todas las otras pistas y se desactivarán todos los efectos.

**2** Mantenga pulsado  y pulse  para regresar al inicio.

 Pulse para iniciar la reproducción.

**3**  Pulse para detener la reproducción.

## Desactive la reproducción de la pista MASTER

**4**   Pulse la tecla de estado MASTER 1-2 veces hasta que se apague el indicador.

Apagado: desactivado

Las otras pistas no se silencian y sus luces de estado vuelven a como estaban antes.

## AVISOS

- Cada proyecto sólo puede tener una pista MASTER activa a la vez.
- Es posible asignar un archivo ya grabado a la pista MASTER.
- Incluso si remezcla a partir de mitad de una canción, siempre se grabará un nuevo archivo.
- Las señales que han pasado a través del fader MASTER son las mismas que las enviadas desde los jacks OUTPUT.
- Es posible deshacer esta operación pulsando la tecla soft UNDO.
- La mezcla estéreo final grabada en la pista master se guarda como archivo WAV. Este archivo se puede guardar en un ordenador y, usando software de escritura a disco, por ejemplo, escribirse en un CD. (Véase "Intercambiar datos con un ordenador (lector de tarjetas)" en P.103.)

Referencia: Reproducción consecutiva de proyectos

P98

## Resumen de las funciones rítmicas

Con **RS**, puede interpretar partes rítmicas usando los sonidos de batería incorporados. Es posible asignar los patrones rítmicos a pistas, y puede repetir patrones sencillos en vez del metrónomo, o interpretar partes rítmicas para toda una canción usando la función de secuenciador de pista (consulte P.72), por ejemplo.

### Kits de batería

El **RS** tiene 10 tipos de kits de batería – conjuntos de 16 tipos de instrumentos de percusión, con bombos, cajas y charles. Use los parches para tocar cada sonido por separado y cree partes de ritmos.

<b>RS kits de batería</b>
BASIC
STUDIO
LIVE
ROCK
POP
FUNK
JAZZ
ACOUSTIC
TECHNO
URBAN

### Patrones rítmicos

En un proyecto es posible usar 511 tipos de patrones rítmicos. (Cada patrón contiene una interpretación de batería de 1–99 compases de duración.) Es posible editar partes de patrones ya existentes e incluso crear nuevos patrones rítmicos.

### Pistas de patrones rítmicos

Para usar un patrón de batería en una canción, asigne el patrón de ritmo a una pista.

Las pistas que disponen de patrones rítmicos asignados se denominan pistas de patrones rítmicos.

Puede hacer lo siguiente con las pistas de patrones rítmicos.

- Tocarlas con los parches y ajustar cómo se reproducen (Consulte "Uso de los parches para tocar patrones rítmicos" en P.50.)
- Controlarlas con el secuenciador de pista (Consulte "Uso del secuenciador de pista" en P.72.)
- Reproducir pistas de patrones rítmicos (Consulte "Resumen de la reproducción de pistas" en "Utilización del sampler" en P.61.)



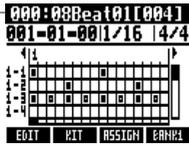
# Selección del patrón rítmico

## Cambio de patrón rítmico

Elija un patrón de ritmo y reproduzcalo.

**1** RHYTHM  
Pulse

**2** Selección del patrón rítmico



Cambio de patrón

Nombre del patrón rítmico

**3** Pulse para reproducir.  
PLAY

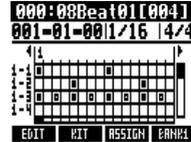
Pulse para detener la reproducción.  
STOP

Mantenga pulsado y pulse para regresar al inicio.

## Cambio del kit de batería

Cambio de sonidos de batería.

**1** Pulse debajo de **KIT**.



**2** Seleccione un kit de batería.



Elija un kit



Pulse

## NOTA

- El ajuste de kit de batería se guarda con cada proyecto.

# Uso de los parches para tocar patrones rítmicos



Puede tocar los parches sensibles a la velocidad situados debajo de cada fader de pista, añadiendo así acentos en tiempo real.

**1** RHYTHM  Pulse

**2** Toque los parches.



## Cambie los bancos

Puede cambiar los sonidos de los parches.

Pulse  debajo de **BANK1**.

Seleccione **BANK1** para sonidos de kit de batería y **BANK2** para sonidos de percusión.

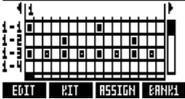
## Repetición de sonidos (redobles)

Es posible ajustar un sonido de parche para que suene repetidamente según un intervalo fijado.

Esto es muy práctico si se introducen notas de charles a semicorcheas, por ejemplo.

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

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



**2** Seleccione **PAD ROLL** y ajuste la velocidad de repetición. Cambio menú



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

**3** REPEAT/STOP  Mantenga REPEAT/STOP, y pulse el parche para tocar el redoble.

Si libera REPEAT/STOP antes de acabar el redoble, el sonido de redoble continua después ser liberado. Pulse el parche de nuevo para detenerlo.

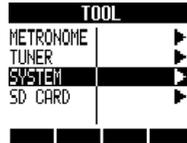
## Ajuste de la sensibilidad del parche

Ajustar la sensibilidad de los parches.

Es posible ajustar los parches para que respondan a la fuerza de pulsación o para disparar sonidos a un volumen constante sin que importe cómo se tocan.

**1** **TOOL**  Pulse

**2** Seleccione **SYSTEM**.

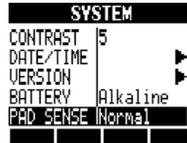


Cambio menú



**(ENTER)** Pulse

**3** Seleccione **PAD SENSE** y ajústelo.



Cambio menú



Cambio ajuste

## PAD SENSE: sensibilidad de los parches

Ajuste	
Soft	Sin importar la fuerza de pulsación, los sonidos se disparan con volumen suave.
Medium	Sin importar la fuerza de pulsación, los sonidos se disparan con volumen medio.
Loud	Sin importar la fuerza de pulsación, los sonidos se disparan con volumen alto.
Lite	Sensibilidad más alta—incluso una ligera pulsación produce un volumen alto.
Normal	Sensibilidad media.
Hard	Baja sensibilidad—hay que pulsar con fuerza los parches para disparar con volumen alto.
EX Hard	Sensibilidad menor—hay que pulsar los parches muy fuerte para disparar con volumen alto.



# Asignación de patrones rítmicos a pistas

Para usar un patrón rítmico en una canción, debe asignarlo a una pista. Las pistas con un patrón rítmico asignado se denominan pistas de patrón rítmico.

Es posible reproducir las pistas de patrones rítmicos usando los parches y controlándolas con el secuenciador de pista.

## Asignación desde el menú RHYTHM

- RHYTHM**

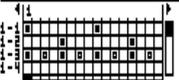
Pulse
- Seleccione un patrón rítmico**

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



Cambio de patrón
- Mientras pulsa  debajo de **RHYTHM**, pulse el parche de la pista donde quiere asignarlo.**

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



**KICK** **SNARE** **CLOSED HAT** **OPEN HAT** **CRASH** **RIDE** **TOM1** **TOM2**

## NOTA

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

## Asignación desde el menú TRACK

- TRACK**

Pulse
- Elija la pista de destino.**

**TRACK1**

TAKE AUDIO New Take

LOOP

PAD

TRK SEQ

EDIT

Elija pista


- Seleccione TAKE.**

**TRACK1**

TAKE AUDIO New Take

LOOP

PAD

TRK SEQ

EDIT

Cambio menú

Pulse
- Seleccione PATTERN.**

**TAKE SELECT**

FILE

PATTERN

LOOP

OTHER PRJ

Cambio menú

Pulse
- Seleccione un patrón rítmico**

**PATTERN SELECT**

No.000 08Beat01

No.001 08Beat02

No.002 08Beat03

No.003 08Beat04

No.004 08Beat05

R-2

Selección de patrón

Pulse

## AVISO

- Puede reproducir el patrón rítmico seleccionado.
  - Reproducir el patrón
  - Detener reproducción de patrón



# Creación de un patrón rítmico

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

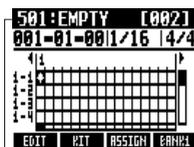
## Preparación para crear un patrón rítmico

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

### 1 RHYTHM

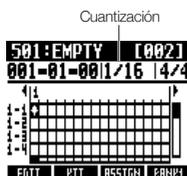


### 2 Elija un patrón rítmico vacío (uno cuyo nombre de patrón sea EMPTY)



Nombre del patrón rítmico

### 3 Desplace el área de cuantización y ajuste el valor.



Mover cursor



Cambio ajuste

Cuantización	
Ajuste	
1/4	Negra
1/8	Corchea
1/8T	Tresillo de corchea
1/16	Semicorchea
1/16T	Tresillo de semicorchea
1/32	Fusa
Hi	Tick

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

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



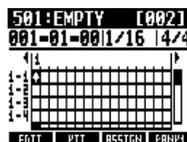
Cambio menú



Cambio ajuste

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

### 6 Pulse



## Entrada a tiempo real

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

1

Inicie la introducción. Pulse

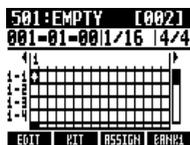


PLAY

mientras mantiene pulsado



REC



2

Toque los parches a tiempo con el ritmo para grabar el patrón.

501:Pat 501 [002]  
002-03-19|1/16 14/4

Now Recording...

EXIT ALL DEL DELETE BANK

3

Para borrar sonidos:

Mantenga pulsado  debajo de **DELETE** y pulse un parche. Mientras está pulsando ese parche, los datos ya introducidos para ese parche se borrarán.

Pulse  bajo **ALL DEL** para borrar los datos ya introducidos para todos los parches.

4

Finalice la introducción.



STOP

Pulse

## NOTA

- Si no toca del todo sincronizado con el ritmo, su interpretación será corregida de acuerdo al ajuste de cuantización.
- Dependiendo del ajuste de sensibilidad de parche, la fuerza con la que los toque será también grabada en forma de cambios de volumen.
- Puede configurar una claqueta de metrónomo (Ref P.20).

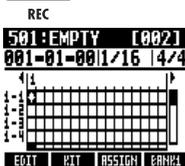
### Entrada por pasos de un patrón rítmico

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

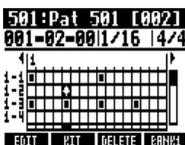
#### 1 Inicie la introducción.



Pulse



#### 2 Mueva el cursor a la posición en que quiera introducir o borrar notas.



Mover cursor



Retroceder un tiempo musical

REW



Avanzar un tiempo

FF

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

#### 3 Toque un parche para introducir una nota en la posición actual. Su volumen se corresponderá con la fuerza que lo toque (y el ajuste de sensibilidad).



Pulse

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

#### 4 Para borrar una nota o cambiar su volumen:

Pulse debajo de **DELETE** para borrar la nota en esa posición.



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



Potente (alta velocidad)



Suave (baja velocidad)

Mantenga pulsado bajo **DELETE** y pulse el parche iluminado para borrar la nota en esa posición.

#### 5 Finalice la introducción.



Pulse

STOP

### NOTA

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



# Copia de patrones rítmicos

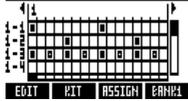
Puede copiar un patrón rítmico para crear uno nuevo basado en él, por ejemplo.

**1** RHYTHM Pulse

**2** Seleccione el patrón rítmico que quiera copiar.

Pulse debajo de **EDIT**.

**000:088eat01[004]**  
**001-01-001/16 4/4**



Cambio de patrón

**3** Elija COPY.

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

Cambio menú



Pulse

**4** Elija COPY TO.

**PATTERN COPY**  
COPY TO No.000 000  
EXECUTE

Cambio menú



Pulse

**5** Elija el destino de la copia.

**PATTERN COPY TO**  
No.001 088eat02  
No.002 088eat03  
No.003 088eat04  
No.004 088eat05  
No.005 088eat06

Selección de patrón



Pulse

**6** Elija EXECUTE.

**PATTERN COPY**  
COPY TO No.001 000  
EXECUTE

Cambio menú



Pulse

## AVISO

- En el paso 5, puede cambiar el orden del listado de patrones.
- Pulse la tecla soft A-Z para que los patrones aparezcan en orden alfabético.
- Pulse la tecla soft No. si quiere ver los patrones listados en orden numérico..



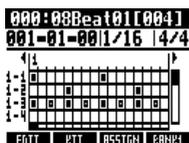
# Borrado de patrones rítmicos

Puede eliminar patrones rítmicos.

**1** RHYTHM  Pulse

**2** Elija el patrón rítmico que quiera eliminar.

Pulse  debajo de **EDIT**.



Cambio de patrón

**3** Elija DELETE.



Cambio menú



 Pulse

**4** Elija YES.



Mover cursor



 Pulse



# Cambio del nombre de los patrones rítmicos

Puede cambiar el nombre de los patrones rítmicos.

1

RHYTHM

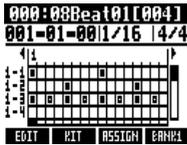


Pulse

2

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

Pulse  debajo de **EDIT**.



Cambio de patrón

3

Elija **RENAME**.



Cambio menú



Pulse

4

Modifique el nombre.

**PATTERN RENAME**

00Beat01

**OK** ENTER **CANCEL** EXIT**DELETE** **INSERT**

Mover cursor



Cambio de carácter

**DELETE**

Borrado carácter

**INSERT**

Inserción carácter



Pulse



# Importación de patrones rítmicos

Puede importar patrones rítmicos desde otros proyectos.

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

- 1 **RHYTHM**  
Pulse
- 2 Pulse debajo de **EDIT**.
- 3 Elija **IMPORT**.  
  
Cambio menú   
 Pulse
- 4 Elija **MODE** y ajústelo a **All** o **Each**.  
  
Cambio menú   
Cambio ajuste
- 5 Elija **PROJECT**.  
  
Cambio menú   
 Pulse
- 6 Elija el proyecto origen o fuente.  
  
Elija proyecto   
  
 Pulse

- 7 Elija **NEXT**.  
  
Cambio menú   
 Pulse
- 8 Elija el patrón rítmico a importar (si ha elegido antes el valor **Each**).  
  
Selección de patrón   
  
 Pulse
- 9 Elija el patrón rítmico destino de la importación (si eligió el valor **Each**).  
  
Selección de patrón   
  
 Pulse
- 10 Elija **YES**.  
  
Mover cursor   
 Pulse

## NOTA

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



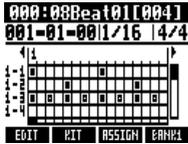
# Ajuste de volumen y posición estéreo

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

**1** RHYTHM  Pulse

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

Pulse  debajo de **EDIT**.



Cambio de patrón

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



Cambio menú



Cambio ajuste

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

## NOTA

- Los ajustes POSITION son almacenados con cada proyecto..

# Uso del sampler para crear canciones

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

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

Asigne los bucles a las pistas (parches) y ajústelos en modo loop. Por ejemplo, puede desarrollar un esquema para toda una canción seleccionando bucles de batería y otros materiales que le inspiren.

Ref: Asignación de los bucles a las pistas P.63

 Configuración de los bucles P.64

## 2 Conforme escuche el bucle rítmico que preparó, grabe una guitarra, bajo, teclado y otros instrumentos para crear más bucles.

Siga grabando hasta que esté satisfecho con la interpretación del riff, parte de acompañamiento o frase musical. Puede disponer en bucle sólo las partes de las grabaciones que le gusten.

 Ref: Configuración de los bucles P.64

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

Prepare todas las frases que sean necesarias para crear su canción.

## 4 Cuando los bucles están listos, tóquelos con los parches teniendo en cuenta la estructura de toda la canción.

Toque los parches al ritmo teniendo en cuenta el flujo de toda la canción y cómo se combinan los bucles.

 Ref: Tocar los parches P.66

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

Es posible introducir una secuencia tocando los parches junto con un ritmo (metrónomo) en tiempo real o paso a paso. Puede así crear pistas básicas, con partes de acompañamiento y partes rítmicas, para toda una canción.

 Ref: Creación de una secuencia P.73

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

Grabe las voces e instrumentos principales sincronizados con las pistas básicas.

# Uso del sampler

El **RB** dispone de una función de sampler que permite tocar archivos de audio con los parches. Puede usar sus bucles o también otros loops comerciales para crear de forma sencilla pistas rítmicas de alta calidad.

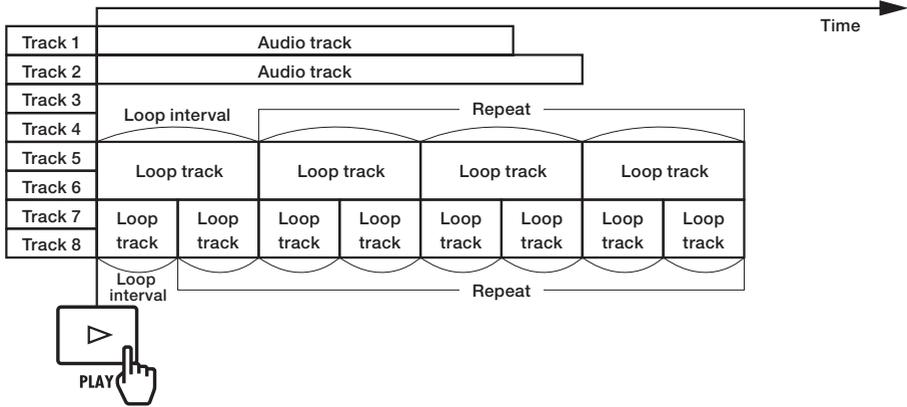
## Pistas de bucles

Para usar la función del sampler, primero tiene que ajustar las pistas de audio a loop. Cuando se ajustan a loop, a estas pistas las llamamos "pistas de bucles." Puede hacer lo siguiente con las pistas de bucles.

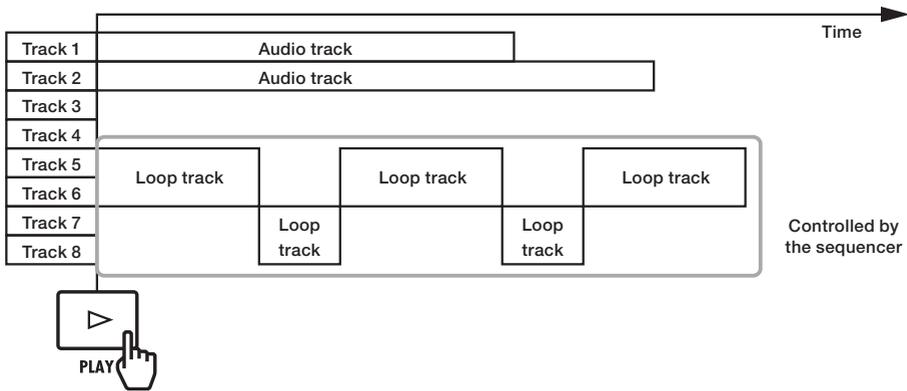
- Tocarlas con los parches, y ajustar cómo se reproducirán los bucles cuando los toque (vea "Tocando con los parches" en la P.66)
- Realizar la reproducción de bucles de un intervalo designado (vea "Configuración de bucles" en la P.64)
- Controlarlos con el secuenciador de pista (vea "Uso del secuenciador de pista" en la P.72)

## Resumen de la reproducción de pistas

Cuando reproduce pistas de audio con la tecla PLAY, los archivos normalmente se reproducirán hasta el final, pero con las pistas de bucle y pistas de patrones rítmicos, el intervalo de bucle designado se volverá a reproducir repetidamente.



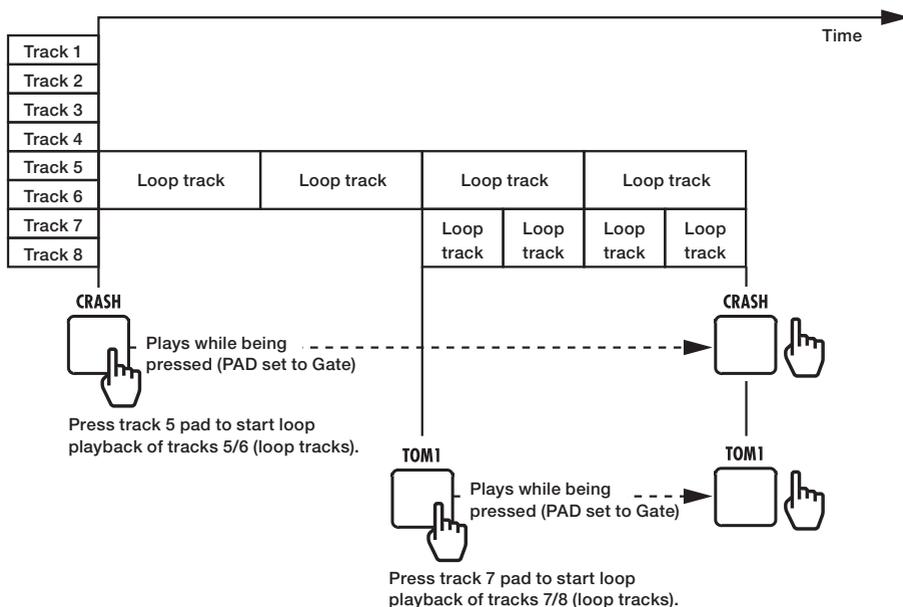
Cuando el secuenciador de pista esté activado, las pistas de bucle y de patrones rítmicos se reproducen conforme a la secuencia.



Cuando use los parches para tocar, pulse un parche para que comience la reproducción de una pista de bucle o de patrón rítmico.

En la ilustración de abajo, después de pulsar un parche para comenzar la reproducción de las pistas 5/6 (loop track), se pulsa un parche para comenzar la reproducción de las pistas 7/8 (loop track).

Además, es posible ajustar de forma individual (parámetro PAD) cómo se toca cada parche de pista de bucle. En este ejemplo, se han ajustado a “Gate”, que hace que la reproducción se detenga cuando se libera el parche (vea “Tocar los parches” en la P.66).





# Asignación de bucles a pistas

Para usar la función de sampler, primero asigne archivos de audio y patrones rítmicos a las pistas. En este ejemplo, le explicamos cómo asignar bucles en la tarjeta SD. Consulte la página 103 sobre cómo introducir bucles en la tarjeta SD.

**1** TRACK  
 Pulse

**2** Seleccione la pista a asignar.



Elija pista



**3** Elija TAKE.

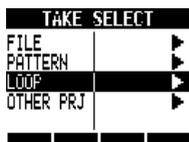


Cambie el menú



Pulse

**4** Elija LOOP.



Cambie el menú



FILE	Archivos de audio en el proyecto en curso
PATTERN	Patrones rítmicos
LOOP	Bucles en la tarjeta SD
OTHER PRJ	Archivos d audio en otros proyectos

Pulse

**5** Elija un bucle.



Elija un archivo



Pulse

## NOTA

- En un nuevo proyecto, los BPM (tempo) del primer archivo de audio asignado a una pista determinará los BPM del proyecto.
- Desde el menú LOOP, puede seleccionar archivos de bucle de la carpeta LOOP en la tarjeta SD.

## AVISO

- También es posible reproducir archivos de audio y patrones rítmicos conforme los selecciona.



Iniciar reproducción

PLAY



Detener reproducción

STOP



# Configuración de los bucles

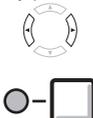
Para usar la función sampler, debe ajustar una pista en loop, convirtiéndola en una pista de bucle. Aquí le explicamos como realizar este ajuste.

## Ajuste de una pista en bucle

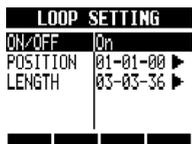
Es posible ajustar cada pista de forma individual a loop.

**1****TRACK****Pulse****2****Elija la pista a definir en bucle.**

Elija pista

**3****Elija LOOP.**

Cambie el menú

**Pulse****4****Elija ON/OFF y ajústelo a On.  
para activar la reproducción del bucle.**

Cambie el menú



Cambie el ajuste

## NOTA

- El indicador de tecla de estado de una pista ajustada a loop está encendida en naranja en vez de verde cuando se ha habilitado para reproducción. Una pista ajustada a loop no se puede usar para grabar (el indicador no se pondrá en rojo). Aparte de esto, es posible usar las siguientes funciones cuando una pista está ajustada a loop.
  - Es posible usar el parche para disparar el bucle.
  - Al pulsar **PLAY** se inicia la reproducción del bucle.
  - Es posible grabar datos de una secuencia.
- Cuando se ha asignado un patrón rítmico a una pista, no es posible ajustarla a loop.

## Ajuste del intervalo de bucle

El intervalo del bucle (punto de inicio y duración) puede ajustarse para pistas de bucle.

**1** **TRACK**  
Pulse 

**2** Elija la pista a definir en bucle.

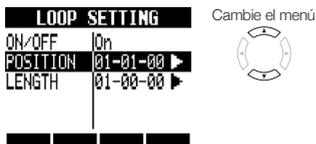


**3** Elija LOOP.



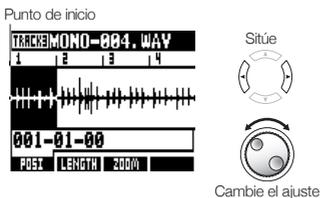
Pulse 

**4** Elija POSITION.

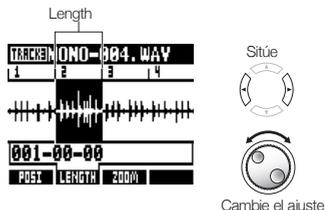


Pulse 

**5** Ajuste el punto de inicio del bucle.



**6** Pulse  debajo de **LENGTH** para ajustar la duración del bucle.



## AVISO

- Es posible usar las teclas soft **POSI** y **LENGTH** para cambiar entre ajustar el punto de inicio del bucle y la duración.
- También puede reproducir el archivo de audio que está configurando.

 **Iniciar reproducción**

PLAY

 **Detener reproducción**

STOP

 **Avance rápido**

FF

 **Rebobinado**

REW

## Acercamiento sobre la forma de onda

Cuando ajuste el punto de inicio del bucle y la duración, es posible ampliar la forma de onda que se muestra. Es posible realizar un acercamiento de hasta el 32x.

Pulse  debajo de **200%** para acercar.





# Tocar con los parches

Para pistas de bucle y de patrones rítmicos, pulse el parche de debajo de un fader para reproducir el archivo de audio o el patrón rítmico asignado a esa pista.

## 1 Pulse un parche.



**REPEAT/STOP**  
 **Pulse un parche mientras mantiene pulsado REPEAT/STOP para actuar la reproducción de bucle.**

**REPEAT/STOP**  
 **Pulse el parche de nuevo mientras mantiene pulsado REPEAT/STOP para detener la reproducción del bucle.**

## Ajuste del método de reproducción

Ajuste cómo responderán los parches al tocarlos.

1 **TRACK**  
 **Pulse**

2 **Elija PAD y ajuste el método de reproducción.**



Cambie el menú



Cambie el ajuste

### PAD: método de reproducción

Ajuste	
Repeat	El bucle se reproduce repetidamente
Gate	La reproducción se detiene en cuanto se libera la pulsación del parche
1Shot	Reproduce el archivo una vez hasta el final aunque se haya liberado el parche

## NOTA

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

## Ajuste de cuantización global para la temporalización del sonido

Es posible ajustar la unidad para que corrija errores de tiempo cuando se toquen los parches o al introducir datos de secuencia en tiempo real para que los sonidos se alineen con compases y tiempos.

1 **TRACK**  
 **Pulse**

2 **Elija TRK SEQ.**

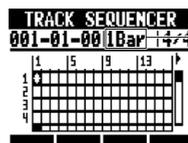


Cambie el menú



**(ENTER)** **Pulse**

3 **Desplácese al área de cuantización global y ajuste el valor.**



Mover cursor



Cambie el ajuste

### Cuantización global

Ajuste	
8Bars, 4Bars, 2Bars, 1Bar (por defecto)	8, 4, 2, 1 compases
1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32	Blanca, tresillo de blancas, Negra, tresillo de negras, Corchea, tresillo de corcheas, Semicorchea, tresillo de semicorchea, fusa
Hi	1 tick (1/48 de una negra)

## NOTA

- Este ajuste se mantiene para todo el proyecto.



# Cambio del BPM de una pista

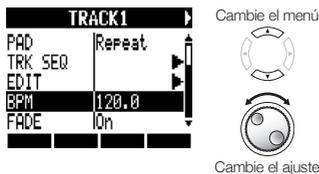
El BPM de cada pista se calcula de forma automática cuando se le asigna un archivo de audio. Dependiendo del archivo, no obstante, el resultado del cálculo puede diferir del BPM en curso. Si esto ocurre, use el siguiente procedimiento para ajustar el BPM. El BPM ajustado se usa como tempo estándar cuando se cambia el tempo del audio sin cambiar su tono.

**1** TRACK  
 Pulse

**2** Seleccione la pista donde quiere cambiar el ajuste.



**3** Elija BPM y cambie el ajuste.



## NOTA

- El BPM de un archivo de audio se calcula asumiendo un compás de 4/4.
- Cuando se graba una pista, se usa el valor BPM en curso.



# Cambio del tiempo del audio sin cambiar el tono

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

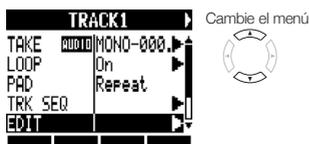
**1** TRACK



**2** Elija una pista que quiera cambiar (o cualquier pista para cambiarlas todas).

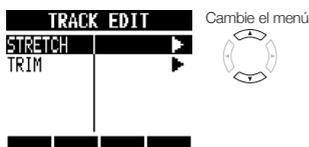


**3** Elija EDIT.



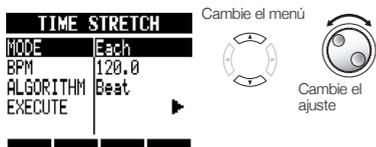
**(ENTER)** Pulse

**4** Elija STRETCH.

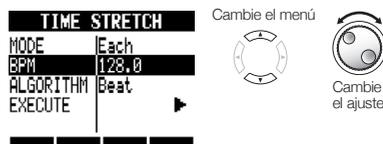


**(ENTER)** Pulse

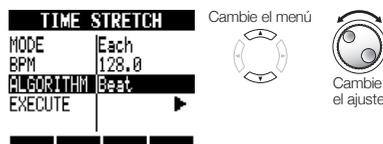
**5** Seleccione MODE y ajústelo a Each para cambiar sólo la pista en curso o All para cambiar todas las pistas.



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

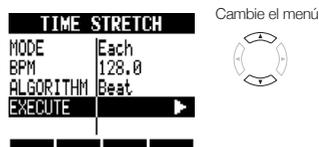


**7** Elija ALGORITHM y ajústelo al valor más adecuado para el archivo de audio.



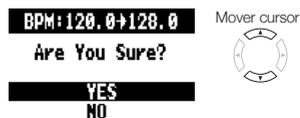
ALGORITHM	
Ajuste	
Beat	Algoritmo de estiramiento adecuado para fuentes rítmicas y otros sonidos que tienen notas cortas
Tone	Algoritmo de estiramiento adecuado para canciones y fuentes de sonido con notas largas

**8** Elija EXECUTE.



**(ENTER)** Pulse

**9** Elija YES.



**(ENTER)** Pulse

## NOTA

- Las operaciones STRETCH no pueden ser anuladas (UNDO).
- Las operaciones STRETCH sustituyen los ficheros de audio originales. Si quiere conservarlos, realice previamente una copia del proyecto y los ficheros (Ref. P93)..
- El BPM de cada pista es calculado de forma automática en cuanto le es asignado un fichero audio.. No obstante, dependiendo del material del fichero el valor calculado puede ser distinto del BPM real. Si ocurre esto ajuste el BPM de cada pista (TRACK > BPM) (Ref. P67). Este BPM ajustado será usado como tempo estándar cuando cambie el tempo sin cambiar el tono del audio..
- El tempo de un fichero audio puede ser ajustado en el rango 50%~150% con respecto al original. Si el valor de tempo estirado queda fuera de ese rango aparecerá un mensaje de error, "TRACK X is out of the setting range" (donde X es el número de pista) y el estiramiento será cancelado.
- Si asigna un patrón rítmico a una pista, después del paso 3 se abrirá la pantalla de patrón rítmico.

## AVISO

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



PLAY

**Pulse para iniciar la reproducción**

STOP

**Pulse para detener la reproducción**



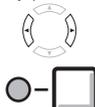
# Supresión de partes innecesarias de audio

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

- 1** TRACK Pulse
- 2** Seleccione la pista que quiera recortar.



Elija pista



- 3** Elija EDIT.



Cambie el menú



Pulse

- 4** Elija TRIM.



Cambie el menú



Pulse

- 5** Ajuste el punto de inicio.

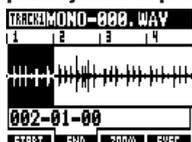


Sitúe



Cambie el ajuste

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



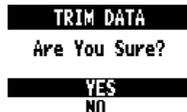
Sitúe



Cambie el ajuste

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

- 8** Elija YES.



Mover cursor



Pulse

## NOTA

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

## AVISO

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



Iniciar reproducción

PLAY



Detener reproducción

STOP



Avance rápido

FF



Rebobinado

REW



Regrese al punto de inicio

STOP



REW



# Ajuste de fundidos de entrada y salida

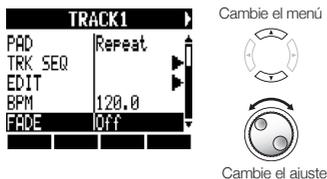
Durante la reproducción normal de ficheros audio, son aplicados unos cortos fundidos de entrada y salida al principio y final. No obstante, puede desactivar estos fundidos para pistas rítmicas y otros sonidos en los que sea importante el ataque.

- 1** TRACK  Pulse

- 2** Seleccione una pista para cambiar sus ajustes.

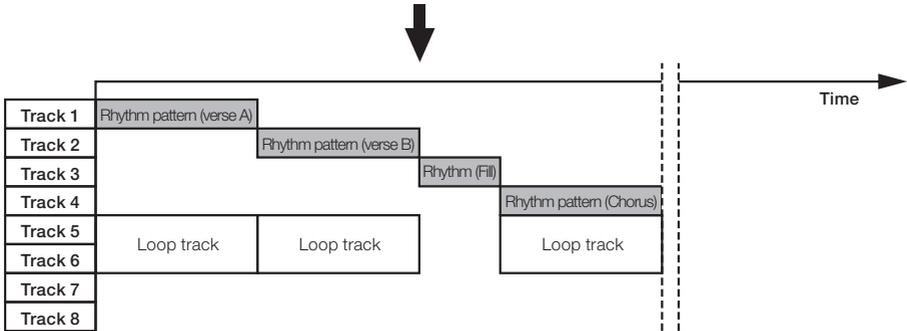
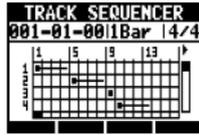


- 3** Elija FADE y ajústelo a Off si quiere desactivarlo.



# Vista general del secuenciador de pistas

Utilizando el secuenciador de pistas puede crear arreglos de pistas de patrones rítmicos y pistas de bucles para componer toda una canción. Cada proyecto sólo puede tener un juego de datos de secuenciador de pistas.



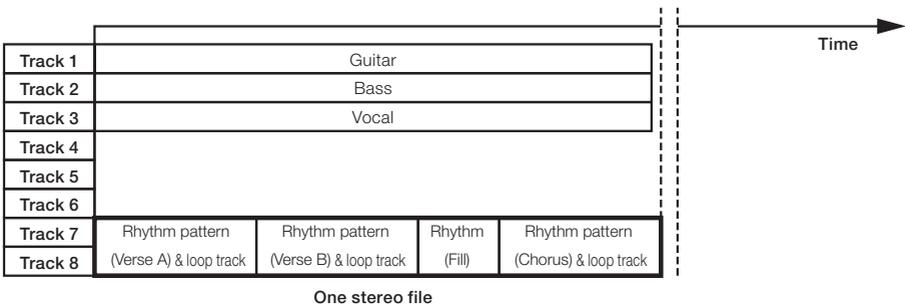
Mientras reproduce el secuenciador de pistas, puede volcar o grabar a la pista máster. Puede usar esta característica cuando se quede sin pistas para dejar libres algunas. Cuando esté creando una secuencia, puede incluir cambios de compás. Cuando cambia el tipo de compás, esto afecta a los compás-tiempo-ticks en la parte superior de la pantalla.

En el ejemplo que se muestra arriba, los datos del secuenciador de pistas se reproducen y se vuelcan en estéreo a las pistas 7/8, como se muestra en la imagen de abajo.

Tras el volcado, se crea un archivo de audio estéreo que es una combinación de las pistas tracks 1-6 sobre las pistas 7/8.

Puesto que las pistas 1-6 ya no son necesarias, pueden usarse para nuevas partes.

En este ejemplo, las pistas 1-3 se usan para pistas de audio para grabar guitarra, bajo y voces. (Vea “Grabación en un nuevo archivo” en la P.27)





# Creación de una secuencia

Combine pistas de patrones rítmicos y pistas de bucles para crear datos secuenciados, incluyendo partes de acompañamiento y ritmos, para todo un tema. Puede crear una secuencia en tiempo real o por entrada por pasos.

## Creación de una secuencia en tiempo real

Puede crear una secuencia tocando los parches junto a un ritmo (metrónomo) en tiempo real.

**1** TRACK Pulse

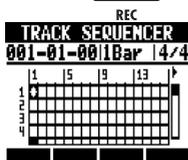
**2** Elija TRK SEQ.



Pulse

**3** Inicie la entrada en tiempo real manteniendo

pulsado y pulsando .



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

TRACK SEQUENCER  
002-04-461Bar 4/4

Now Recording...

DELETE

**5** Para borrar entradas, mantenga pulsado debajo de **DELETE**.

Los datos que ya hayan sido introducidos en una pista se borrarán mientras se pulsa su parche.

**6** Finalice la introducción.

Pulse  
STOP

## NOTA

- Si su sincronización está algo desajustada, será corregida de forma automática de acuerdo al ajuste de cuantización
- También puede ajustar una claqueta de metrónomo (Ref. P20).

## Creación de una secuencia usando entrada por pasos

Puede crear secuencia introduciendo datos paso a paso..

**1**

**TRACK**  
 **Pulse**

**2**

**Elija TRK SEQ.**



Cambie el menú

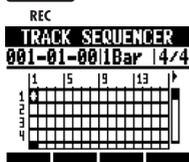


**Pulse**

**3**

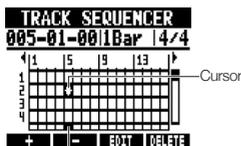
**Iniciar entrada de pasos.**

**Pulse**



**4**

**Mueva el cursor a la posición en que quiera introducir o borrar datos.**



Mover cursor



**Retroceda 1 paso**

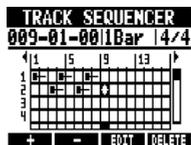
**Avance 1 paso**

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

**5**

**Para introducir datos, toque un par-  
che o ENTER.**

**OR**



Activación de nota (Note-on)



Longitud de bucle o patrón rítmico

**6**

**Para eliminar datos en el cursor,  
pulse**  **debajo de** .

**7**

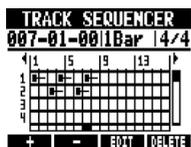
**Finalice la introducción.**

**Pulse**  
STOP

## Supresión de datos

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

### 1 Lleve el cursor a la posición de los datos que quiere eliminar.



Mover cursor



Retroceda 1 paso

REW



Avance 1 paso

FF

### 2 Pulse debajo de **EDIT**.

### 3 Elija DEL EVENT.



Cambie el menú



Pulse

### 4 Elija MODE y ajústelo a Before o After para suprimir datos a la izquierda o derecha del cursor.



Cambie el menú



Cambie el ajuste

### 5 Elija EXECUTE.



Cambie el menú

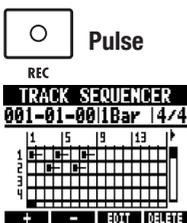


Pulse

## Inserción/eliminación de tiempos

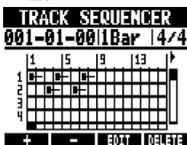
Quando use una introducción por pasos para una secuencia, puede insertar y borrar tiempos.  
 Puede incluso insertar y borrar un número de tiempos diferentes del tipo de compás del proyecto, cambiando el tipo de compás sólo para esa parte.

### 1 Iniciar entrada de pasos.



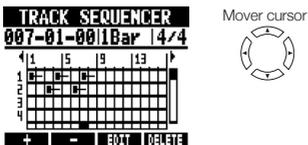
**Pulse**

REC



### 2 Pulse debajo de **+** o **-** para cambiar la longitud de un paso a compás, tiempo o semicorchea.

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



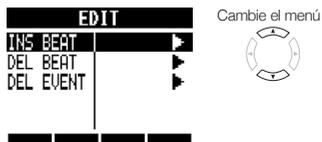
**Retroceda 1 paso**

**Avance 1 paso**

FF

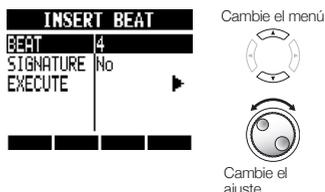
### 4 Pulse debajo de **EDIT**.

### 5 Seleccione **INS BEAT** para introducir tiempos o **DEL BEAT** para borrarlos.

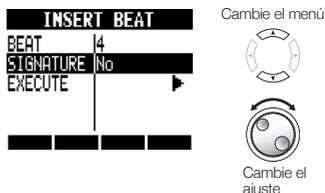


**Pulse**

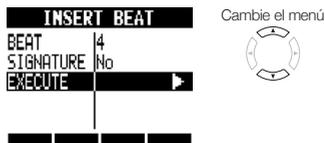
### 6 Seleccione **BEAT** y ajuste el número de tiempos que quiera insertar o eliminar.



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



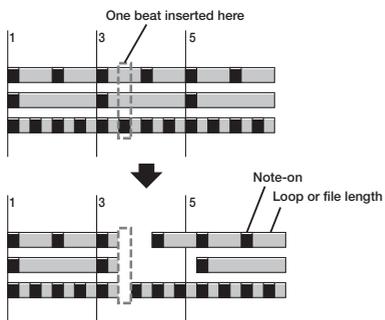
### 8 Elija **EXECUTE**.



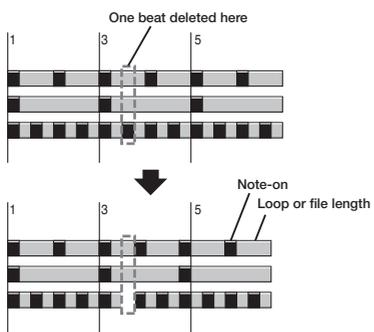
**Pulse**

## NOTA

- Cuando inserte tiempos (beats), los sonidos de bucles y archivos reproduciéndose se cortarán en ese punto.



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



- Si inserta o elimina tiempos distintos del tipo de compás ajustado, el compás para esa parte puede que cambie dependiendo del ajuste SIGNATURE como se ve a continuación.

SIGNATURE: ajustes del tipo de compás	
Ajuste	
No	El tipo de compás no cambia. Los tiempos cambian según la cantidad intertada o eliminada.
Add	<p>Si inserta tiempos, el tipo de compás del compás que contenga el último tiempo insertado cambiará. Por ejemplo, si se insertan 3 tiempos en una canción con un compás de 4/4, el compás en donde se añade el tercer tiempo se convertirá en un 7/4.</p>
	<p>Si borra tiempos, el tipo de compás del compás donde se hayan eliminado cambiará. Por ejemplo, si se eliminan 3 tiempos en una canción con un compás de 4/4, ese compás se convertirá en un 5/4.</p>



# Reproducción de una secuencia

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

## Reproducción desde la pantalla del secuenciador

1 **TRACK**  
 Pulse

2 **Elija TRK SEQ.**

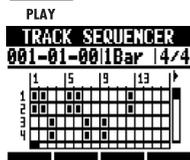


Cambie el menú



Pulse

3 Pulse

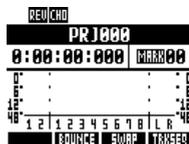


Pulse para detener la reproducción

Mantenga pulsado y pulse para regresar al inicio.

## Reproducción desde la pantalla de inicio

1 debajo de **TRACKED** para activar o desactivar el secuenciador.



2 Pulse



Secuenciador activado

Pulse para detener la reproducción

Pulse para avance rápido

Pulse para rebobinar

Mantenga pulsado y pulse para regresar al inicio.



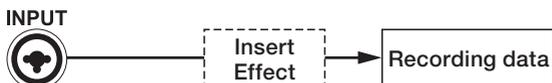
# Resumen de los efectos

El **RS** tiene dos tipos de efectos incorporados: efectos de inserción y efectos de envío-retorno. Estos efectos pueden usarse a la vez. Los efectos sólo pueden usarse cuando la frecuencia de muestreo del proyecto es de 44.1 kHz.

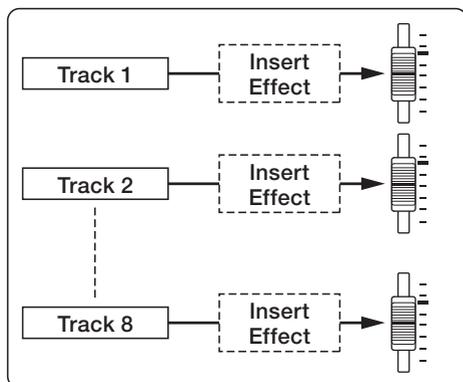
## Efectos de inserción

El **RS** tiene una variedad de efectos de inserción muy útiles durante la grabación, incluidos para guitarras, bajos y masterización. Los efectos de inserción se aplican a rutas de señal específicas. Los efectos de inserción se pueden colocar en los siguientes lugares según la aplicación.

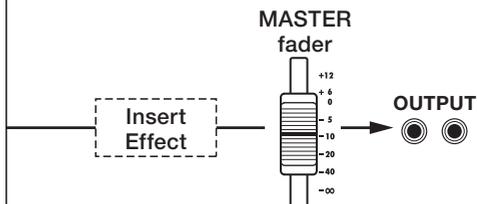
### 1. Input (enabled inputs)



### 2. Track (enabled tracks)



### 3. Master (just before the MASTER fader)



1. Input: Insertado después de la entrada, puede grabar la señal de entrada con el efecto. (Vea “Aplicación de efectos de inserción” en la P.23.)
2. Track: Insertado sobre una pista, puede escuchar el efecto durante la reproducción de esa pista de audio.
3. Master: (Vea “Uso de efectos de inserción sobre pistas” en la P.45.) Insertado justo antes del fader MASTER, puede aplicar el efecto durante la mezcla final (grabación de una mezcla final en estéreo a una pista máster). (Vea “Uso de un efecto de masterización” en al P.46.)

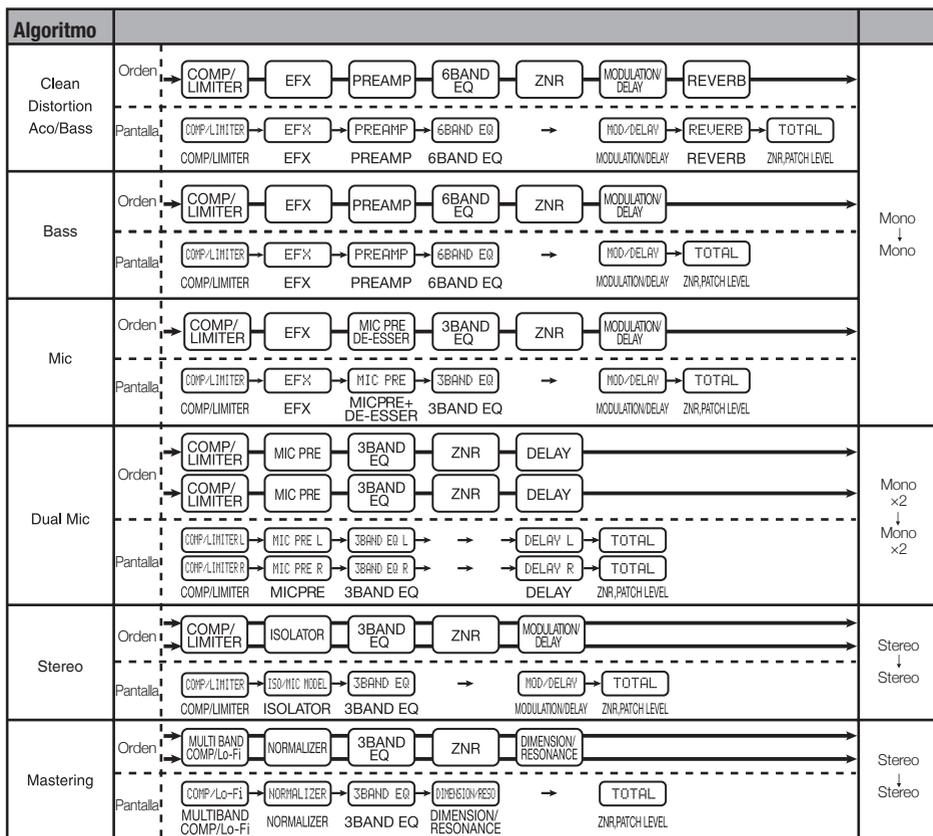
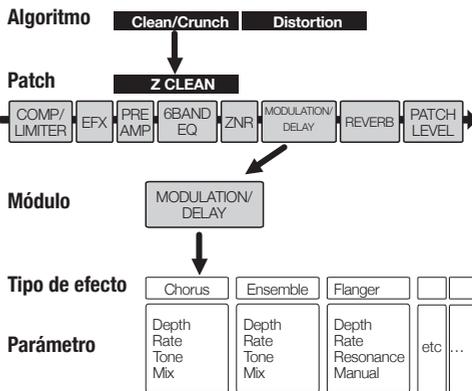
## Algoritmos y patches

Los efectos de inserción se disponen en grupos denominados “algoritmos” según el instrumento o aplicación. Un algoritmo es una alineación en serie de diversos módulos de efectos, como compresión, distorsión y delay.

Un módulo de efecto consta de dos elementos—el tipo de efecto y sus parámetros.

Un “patch” es la combinación guardada de los tipos de efectos y parámetros de cada módulo.

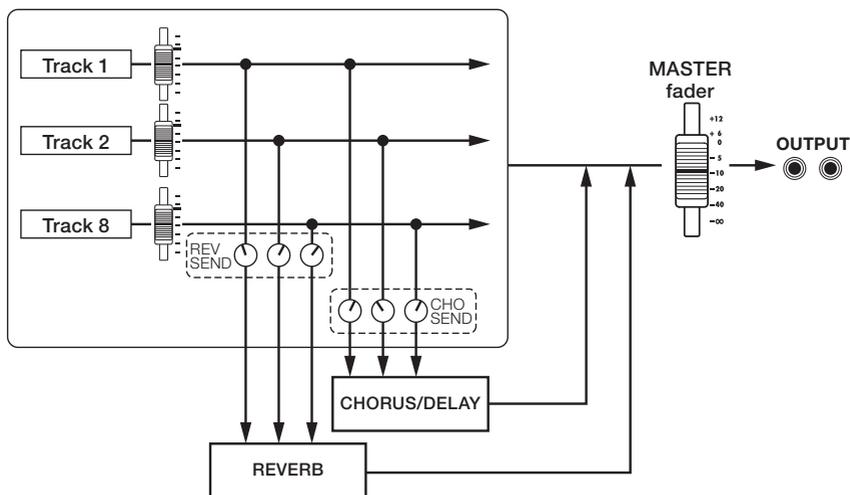
Nombre algoritmo	Nombre pantalla	Nº de patches (patches programados)
▼ Sonidos limpios y crujientes adecuados para guitarras		
Clean/Crunch	Clean	30 (21)
▼ Saturación y otros sonidos distorsionados para guitarras		
Distortion	Distortion	50 (45)
▼ Algoritmo de simulación de instrumento adecuado para guitarras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



### Efectos de envío-retorno

Los efectos de envío-retorno están conectados internamente al bus envío-retorno del mezclador de la pista. Es posible ajustar la profundidad de los efectos envío-retorno con los niveles de envío de la pista (cantidad de la señal que se envía al efecto).

Cuando aumenta el nivel de envío de una pista por encima de 0, su señal se envía (a la entrada) al efecto envío-retorno. La señal pasa por el efecto y se devuelve (encamina) a un lugar anterior al fader MASTER, y se mezcla con el sonido original de esa pista.



Algoritmo (nombre pantalla)	Número de patches (patches ya programados)
REVERB (SEND REVERB)	30 (22)
CHORUS/DELAY (SEND CHORUS/DELAY)	30 (18)



# Selección de efectos y patches

Seleccione el patch de efecto que quiera usar. Para el efecto de inserción, elija un algoritmo adecuado al instrumento o aplicación.

## 1 EFFECT

### Pulse

#### Elija el tipo de efecto

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

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

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

## 2 Elija ON/OFF y ajústelo a ON.



Cambie el menú



Cambie el ajuste

## 3 Seleccione un algoritmo (cuando ajuste un efecto de inserción).



Cambie el menú



Cambie el algoritmo

## 4 Elija un patch.



Cambie el menú



Cambio de patch



# Edición de patches

Puede cambiar los tipos de efectos y ajustar los parámetros de estos para crear sus propios patches.

**1 EFFECT**

**Pulse**

**Elija el tipo de efecto**

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

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

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

## 2 Elija ON/OFF y ajústelo a On.

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

Cambie el menú



Cambie el ajuste

## 3 Elija un algoritmo y patch.

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

Cambie el menú



Cambio ajuste

## 4 Elija EDIT.

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

Cambie el menú



Pulse

**Edición de módulos de efectos**

**5 Ponga el tipo de efecto en On para editarlo.**

Módulo de efecto (TYPE) Off

← COMP/LIMITER →

TYPE	Off
ON/OFF	

Pulse ENTER o la tecla soft ON/OFF para activar o desactivar el módulo.

ON/OFF ON/OFF

Módulo de efecto (TYPE) on

← COMP/LIMITER →

TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	80
ON/OFF	

Tipo de efecto

E: Marca de edición que aparece cuando un patch ha sido editado o cambiado

**Selección de módulos de efectos**

**6 Elija el módulo de efecto.**

← COMP/LIMITER →

TYPE	Compressor
Sense	1
Attack	Fast
Tone	8
Level	80
ON/OFF	
MOD/DELAY	
TYPE	Exciter
Frequency	1
Depth	16
Low Boost	0
ON/OFF	

Cambie el módulo

**Ajuste el nivel del patch (volumen final del patch)**

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

Cambie el módulo

**8 Seleccione PATCH LVL y ajuste el valor.**

Cambie el menú

← TOTAL →

PATCH LVL	25
ZNR	Off
ON/OFF	

Cambie el valor

**9 Regrese a la pantalla principal de efectos.**

Pulse

## Ajuste de parámetros de efectos

### 1 Seleccione un parámetro y cambie su valor.

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

Elija un parámetro



Cambie el valor

## AVISOS

- En los patches “Empty” (vacíos) todavía no se ha ajustado ninguno de los módulos.
- Ajuste el nivel del módulo ZNR en la pantalla del módulo TOTAL.
- Con el DUAL MIC ALGORITHM, puede editar los módulos de los canales izquierdo y derecho por separado. El canal izquierdo se ha seleccionado cuando aparece “L” en el nombre del módulo de efecto y el derecho cuando aparece “R”.

## NOTA

- No puede editar los algoritmos en sí, incluyendo sus combinaciones y arreglos de los módulos de efectos.
- Cuando desactiva un módulo de efecto, todos sus ajustes, incluyendo el tipo y parámetros se desactivan.
- Si cambia a otro patch sin guardar un patch que ha sido editado (mostrando la marca ‘E’), los cambios se perderán. Para más información sobre cómo guardar patches, vea “Guardar patches” en la P.86.



# Guardar patches

Puede guardar un patch en cualquier número de patch dentro del mismo algoritmo. También es posible copiar un patch existente a una ubicación diferente.

**1** **EFFECT**

**Pulse**

**Elija el tipo de efecto**

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

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

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

**2** **Elija el algoritmo/patch.**

Cambie el menú

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

Cambie el ajuste

**3** **Elija SAVE.**

Cambie el menú

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

**Pulse**

**4** **Elija SAVE TO.**

Cambie el menú

<b>EFFECT PATCH SAVE</b>	
SAVE TO	No.00:Z CL
EXECUTE	

**Pulse**

**5** **Seleccione dónde guardarlo.**

Número y nombre de patch en donde se grabará

<b>PATCH SAVE TO</b>	
No.00:Z CLEAN	
No.01:Z CHORUS	
No.02:FdClean	
No.03:VxCrunch	
No.04:TWEED	

Elija la ubicación donde lo va a guardar

**Pulse**

Vea la siguiente página para importar un patch

**6** **Elija EXECUTE.**

Cambie el menú

<b>EFFECT PATCH SAVE</b>	
SAVE TO	No.00:Z CL
<b>EXECUTE</b>	

**Pulse**

## NOTA

- Estos procedimientos son los mismos para los efectos de inserción como de envío-retorno.
- Si cambia a otro patch sin guardar un patch que ha sido editado (mostrando la marca 'E'), los cambios se perderán. Guarde siempre los patches.
- La fuente de importación y el destino de importación son proyectos diferentes cuando se usa PATCH IMPORT.



# Importación de patches

Es posible importar uno o todos los patches que han sido creados en otro proyecto para usarlos en el proyecto en curso.

## 3 Elija IMPORT.

```

INSERT EFFECT
INPUT SRC Input1
EDIT
SAVE
RENAME
IMPORT
CUEBOT TREVERA CHORDS
  
```

Cambie el menú



Pulse

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

```

PATCH IMPORT
MODE Each
PROJECT PRJ001
NEXT
  
```

Cambie el menú



Cambie el ajuste

All	Importa todos los patches desde el proyecto fuente
Each	Selecciona e importa un patch desde la fuente

## Importar todos los patches

IMPORT &gt; All

## 1 Elija PROJECT.

```

PATCH IMPORT
MODE All
PROJECT PRJ001
NEXT
  
```

Cambie el menú



Pulse

## 2 Seleccione el proyecto desde donde va a importar.

```

PROJECT SELECT
PRJ001
PRJ002
PRJ003
PRJ004
PRJ005
  
```

Importa el nombre del proyecto fuente

Elija proyecto



Pulse

## 3 Elija NEXT.

```

PATCH IMPORT
MODE All
PROJECT PRJ001
NEXT
  
```

Cambie el menú



Pulse

## 4 Elija YES.

```

PATCH IMPORT
Are You Sure?
YES
NO
  
```

Mover cursor



Pulse

## Importar un patch

IMPORT &gt; Each

## 1 Elija PROJECT.

```

PATCH IMPORT
MODE Each
PROJECT PRJ001
NEXT
  
```

Cambie el menú



Pulse

## 2 Seleccione el proyecto desde donde va a importar.

```

PROJECT SELECT
PRJ001
PRJ002
PRJ003
PRJ004
PRJ005
  
```

Fuente de importación nombre del proyecto



Elija proyecto



Pulse

## 3 Elija NEXT.

```

PATCH IMPORT
MODE Each
PROJECT PRJ001
NEXT
  
```

Cambie el menú



Pulse

## 4 Elija el patch a importar.

```

PATCH IMPORT FROM
No.00 Z CLEAN
No.01 Z CHORUS
No.02 FdClean
No.03 UxCrunch
No.04 TWEED
  
```

Importar número y nombre del patch fuente



Cambiar patch



Pulse

## 5 Elija el patch de destino.

```

PATCH IMPORT TO
No.00 Z CLEAN
No.01 Z CHORUS
No.02 FdClean
No.03 UxCrunch
No.04 TWEED
  
```

Importar número y nombre del patch de destino



Cambio de patch



Pulse

## 6 Elija YES.

```

PATCH IMPORT
Are You Sure?
YES
NO
  
```

Mover cursor



Pulse



# Cambio del nombre de patches

Es posible cambiar el nombre del patch seleccionado en ese momento.

## Cambio del nombre de patches

Cambiar el nombre del patch en uso.

1

### EFFECT



Pulse

### Elija el tipo de efecto

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

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

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

2

### Elija ON/OFF y ajústelo a On.



Cambie el menú



Cambie el ajuste

3

### Elija el algoritmo y patch.



Cambie el menú



Cambie el ajuste

4

### Elija RENAME.



Cambie el menú



Pulse

5

### Modifique el nombre.



Mover cursor



Cambio de carácter

**DELETE**

Borrado carácter

**INSERT**

Inserción carácter



# Uso de efectos sólo para monitorización

Cuando se aplique un efecto de inserción a una señal entrante, normalmente la señal con el efecto será grabada en la pista. La aplicación del efecto de inserción a la monitorización le permite grabar en las pistas las señales de entrada sin que se vean afectadas por el efecto.

Por ejemplo, puede grabar voces sin un efecto, pero usar un efecto de inserción de micro sobre la señal de monitorización para que el cantante se sienta más cómodo.

## 1 EFFECT Pulse



### Elija el tipo de efecto

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

## 2 Elija el algoritmo y patch.



Cambie el menú



Cambie el ajuste

## 3 Elija REC SIG y realice el ajuste.



Cambie el menú



Cambie el ajuste

Wet	Las señales de entrada se graban en las pistas después de ser procesadas por el efecto de inserción. (Por defecto)
Dry	Las señales de entrada se graban en las pistas antes de ser procesadas por el efecto de inserción. No obstante la señal de entrada monitorizada desde los jacks <b>OUTPUT</b> y <b>PHONES</b> , es procesada por el efecto de inserción.

## AVISO

- Los ajustes que aquí se realicen se guardan para cada proyecto por separado.
- Si fuera necesario, resetee a **Wet** antes de grabar otras partes.

## Proyectos y archivos de audio

El **RS** administra los datos y ajustes necesarios para reproducir canciones que usted haya creado en unidades denominadas “proyectos.” Las grabaciones de las pistas de audio se guardan como archivos WAV.

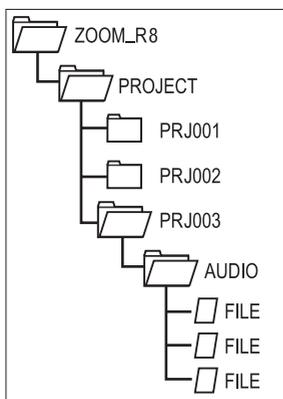
### Datos guardados en un proyecto

- Datos de audio para cada pista incluida la máster
- Ajustes del mezclador
- Ajustes de efectos
- Información de marcas
- Ajustes de metrónomo
- Ajustes del afinador
- Ajustes del sampler
- Ajustes del ritmo
- Ajustes del secuenciador de pistas
- Ajustes de la grabadora

### Proyectos en las tarjetas SD

Cuando se crea un proyecto, se crea también una carpeta con el mismo nombre dentro de la carpeta PROJECT en la tarjeta SD.

Todos los datos de ese proyecto se guardan dentro de esa carpeta. Los datos de audio para ese proyecto se guardan en la subcarpeta AUDIO dentro de la carpeta del proyecto.





# Protección y selección de proyectos

## Protección de los proyectos

PROJECT &gt; PROTECT

Puede proteger el proyecto acabado de cargar para prevenir el guardarlo o borrarlo y así que no se puedan cambiar sus contenidos.

1 **PROJECT**  
 Pulse

2 **Elija PROTECT.**



Cambie el menú



3 **Elija On.**



Cambiar

## NOTA

- Cuando un proyecto está protegido, no es posible grabarlo ni editarlo, y los cambios no se grabarán a la tarjeta SD. Ajuste PROTECT en Off si quiere grabar en él o editarlo de nuevo.
- Los proyectos que no estén protegidos se guardarán de forma automática a la tarjeta SD cuando ponga el interruptor POWER en OFF o cargue otro proyecto.
- Cuando haya terminado totalmente una pieza musical, le recomendamos que ajuste PROTECT a On para evitar grabar en ella por error.

## AVISO

- Cuando un proyecto esté protegido, en pantalla aparecerá este icono.



## Selección de proyectos

PROJECT &gt; SELECT

Cargue un proyecto guardado en la tarjeta SD.

1 **PROJECT**  
 Pulse

2 **Elija SELECT.**

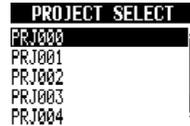


Cambie el menú



3 **ENTER** Pulse

**Elija el proyecto.**



**ENTER** Pulse



Cambie el proyecto

## NOTA

- Puede reproducir y grabar sólo el proyecto que esté cargado en ese momento. No es posible usar múltiples proyectos al mismo tiempo.

## AVISO

- Cuando encienda el **RS**, se cargará de forma automática el proyecto cargado la última vez que se usó la unidad.



# Información de proyecto y archivo de audio

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

## Información del proyecto

PROJECT > INFO

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

1 PROJECT  
 Pulse

2 Elija INFO.



Cambie el menú



Pulse

3 Compruebe la información.



Desplácese



PROJECT INFO: información del proyecto	
NAME	Nombre del proyecto
DATE	Año/mes/fecha de creación
SIZE	Capacidad de la tarjeta usada
TIME	Duración de la grabación
RATE	Frecuencia de muestreo

## AVISO

- La información de proyecto y fichero sólo se podrá visualizar en la pantalla PROJECT INFO. No es posible editarla.

## Información archivo de audio

PROJECT > FILE > INFO

1 PROJECT  
 Pulse

2 Elija FILE.



Cambie el menú



Pulse

3 Seleccione el archivo de audio.



Cambie el archivo

Pulse

4 Elija INFO.

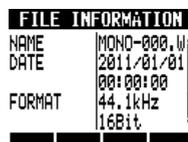


Cambie el menú



Pulse

5 Compruebe la información.



Desplácese



INFORMACIÓN DE ARCHIVO	
NAME	Nombre de archivo
DATE	Año/mes/fecha de creación
FORMAT	Formato del archivo
SIZE	Tamaño del archivo
TIME	Duración de la grabación



# Copia de proyectos y archivos de audio

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

## Copia de un proyecto

PROJECT > COPY

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

- PROJECT**

Pulse
- Elija COPY.**

**PROJECT** **Cambie el menú**

NEW  
SELECT  
INFO  
COPY  
DELETE

**Pulse**
- Elija NAME.**

**PROJECT COPY** **Cambie el menú**

NAME PRJ003

EXECUTE

**Pulse**
- Modifique el nombre del proyecto.**

**COPY PROJECT NAME** **Mover cursor** **DELETE** **Borrado carácter**

PRJ003

ENTER CANCEL EXIT

**DELETE** **INSERT** **Insertión carácter**

**Cambio de carácter**

**Pulse**
- Elija EXECUTE.**

**PROJECT COPY** **Cambio de carácter**

NAME PRJ007

EXECUTE

**Pulse**

## NOTA

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

## Copia de un archivo de audio

PROJECT > FILE > COPY

- PROJECT**

**Pulse**
- Elija FILE.**

**PROJECT** **Cambie el menú**

COPY  
DELETE  
RENAME  
PROTECT Off  
FILE

**Pulse**
- Seleccione el archivo a copiar.**

**FILE SELECT** **Cambie el archivo**

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

**Pulse**
- Elija COPY.**

**MONO-000.WAV** **Cambie el menú**

INFO  
COPY  
DELETE  
RENAME  
DIVIDE

**Pulse**
- Elija NAME.**

**FILE COPY** **Cambie el menú**

NAME MONO-000

EXECUTE

**Pulse**
- Modifique el nombre del archivo.**

**COPY FILE NAME** **Mover cursor** **DELETE** **Borrado carácter**

MONO-000

ENTER CANCEL EXIT

**DELETE** **INSERT** **Insertión carácter**

**Cambio de carácter**

**Pulse**
- Elija EXECUTE.**

**FILE COPY** **Cambio de carácter**

NAME MONO-009

EXECUTE

**Pulse**



# Cambio de nombre de proyectos y archivos

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

## Cambio de nombre del proyecto

PROJECT > RENAME

Abra el proyecto que quiera renombrar y siga estos pasos..

1 Pulse

2 Elija RENAME.



Cambie el menú



Pulse

3 Modifique los caracteres.

NEW PROJECT NAME

Mover cursor

**DELETE**

Borrado carácter

**INSERT**

Inserción carácter

PRJ003

ENTER EXIT

Pulse

Cambio de carácter

## NOTA

- No puede cambiar el nombre al mismo que el de otro proyecto existente.
- El nombre de cada carpeta de proyecto del directorio ZOOM\_R8/PROJECT en la tarjeta SD es el mismo que el del proyecto correspondiente.

## AVISO

- Nombre de los proyectos  
Número máximo de caracteres: 8  
Alfabeto: A-Z (mayúsculas)  
Símbolos: \_ (guión bajo o subrayado)  
Números: 0-9
- Nombre de los ficheros  
Número máximo de caracteres: 219  
(sin extensión)  
Alfabeto: A-Z, a-z  
Símbolos: (espacio) ! # \$ % & ' ( ) + , - ; = @ [ ]  
^ \_ ` { } ~

## Cambio de nombre de un fichero

PROJECT > FILE > RENAME

1 Pulse

2 Elija FILE.



Cambie el menú



Pulse

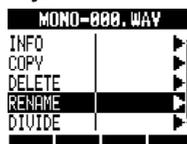
3 Elija el nombre del archivo.



Cambie el archivo

Pulse

4 Elija RENAME.



Cambie el menú



Pulse

5 Modifique los caracteres.

FILE RENAME

Mover cursor

**DELETE**

Borrado carácter

**INSERT**

Inserción carácter

MONO-000

ENTER EXIT

Pulse

Cambio de carácter



# Supresión de proyectos y archivos de audio

Es posible suprimir un proyecto o archivo seleccionado.

## Borrado de un proyecto

PROJECT > DELETE

1 PROJECT  
 Pulse

2 Elija DELETE.

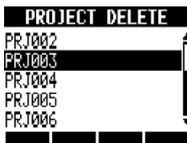


Cambie el menú



Pulse

3 Seleccione el proyecto a suprimir.



Cambie el proyecto



Pulse

4 Elija YES.



Mover cursor



Pulse

## NOTA

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

## Borrado de un archivo de audio

PROJECT > FILE > DELETE

1 PROJECT  
 Pulse

2 Elija FILE.

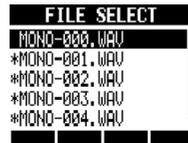


Cambie el menú



Pulse

3 Elija el nombre del archivo.



Cambie el archivo



Pulse

4 Elija DELETE.

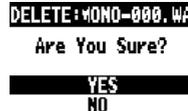


Cambie el menú



Pulse

5 Elija YES.



Mover cursor



Pulse



# División de archivos de audio

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

**1** **PROJECT** **Pulse**

**2** **Elija FILE.**

**PROJECT**

COPY  
DELETE  
RENAME  
PROTECT Off  
FILE

Cambie el menú

**(ENTER)** **Pulse**

**3** **Seleccione el archivo de audio.**

**FILE SELECT**

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

Elija archivo

**(ENTER)** **Pulse**

**4** **Elija DIVIDE.**

**MONO-000.WAV**

INFO  
COPY  
DELETE  
RENAME  
DIVIDE

Cambio menú

**(ENTER)** **Pulse**

**5** **Ajusta el punto de división.**

**FILE DIVIDE**

1 2 3 4

0:00:04:000 MARR 00

WAVS BAR ZOOM EXEC

Cambie el valor

Ajustar punto de división

**6** **Pulse debajo de EXEC.**

**7** **Elija YES.**

**FILE DIVIDE**

Are You Sure?

YES  
NO

Mover cursor

**(ENTER)** **Pulse**

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

	<b>PLAY</b>	Pulse para iniciar la reproducción
	<b>STOP</b>	Pulse para detener la reproducción
	<b>FF</b>	Pulse para avance rápido
	<b>REW</b>	Pulse para rebobinar
	<b>STOP</b> + <b>REW</b>	Pulse a la vez para regresar al inicio del archivo
		Use las teclas de marcas para desplazarse a ellas

## AVISO

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



Ref:  
Ubicación en la parte deseada de una canción

P.36



# Ajuste del formato y modo de grabación

## Ajustes de formato de grabación (bit-Length)

PROJECT &gt; REC &gt; BIT LEN

Puede grabar a 16-bit, que es la calidad normal de un CD, o en un formato de mayor calidad a 24-bit.

1  Pulse

2 Elija REC.



Cambia el menú



Pulse

3 Elija BIT LEN.



Cambia el menú



4 Ajuste la longitud de bit.



16-bit/24-bit

## AVISO

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

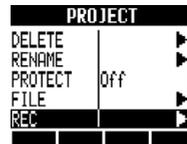
## Ajuste del modo de grabación

PROJECT &gt; REC &gt; REC MODE

Durante la grabación, la unidad puede sustituir las grabaciones existentes o almacenarlas y crear unas nuevas. Esto resulta muy útil en grupos musicales y con batería cuando, por ejemplo, le interese realizar varias tomas.

1  Pulse

2 Elija REC.



Cambia el menú



Pulse

3 Elija REC MODE.



Cambia el menú



4 Ajuste del modo de grabación.



Cambio ajuste

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



# Reproducción secuencial de proyectos

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

## Reproducción de una playlist

PROJECT > SEQ\_PLAY > PLAY

- PROJECT**  
 Pulse
  - Elija SEQ\_PLAY.**  
PROJECT  
RENAME  
PROTECT Off  
FILE  
REC  
SEQ\_PLAY  
Cambia el menú  
Pulse
  - Seleccione la playlist.**  
SEQUENCE PLAY LIST  
List1:2Songs  
List2:1Song  
List3:2Songs  
List4:Empty  
List5:Empty  
Número de proyectos en lista  
Elija lista  
Si no hay canciones en la lista aparece "Empty"  
Pulse
  - Elija PLAY.**  
List1:2Songs  
EDIT  
DELETE  
PLAY  
Cambia el menú  
Press
- Screen appearance during playback
- List1: Número de playlist
- TR001:PRJ002 Nombre del proyecto
- 0:00:06:708 Tiempo de reproducción transcurrido
- Número de pista en reproducción
- La unidad se para al final del último proyecto.

## AVISO

### Uso de teclas durante la reproducción

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

## Edición de playlists

PROJECT > SEQ\_PLAY > EDIT

- Elija EDIT.**  
List4:Empty  
EDIT  
DELETE  
PLAY  
Cambia el menú  
Pulse
- Registro proyectos o edite una playlist**
- Elija el primer proyecto (o el proyecto a modificar).**  
EDIT:List4  
1 End of List  
Cambia pistas  
Fin de la indicación de lista
- Register project to be played.**  
EDIT:List4  
1 PRJ002  
2 End of List  
Cambia el proyecto
- Elija y registre otros proyectos.**  
EDIT:List4  
1 PRJ002  
2 End of List  
Cambia pistas
- Elija y registre otros proyectos.**  
EDIT:List4  
1 PRJ002  
2 PRJ001  
3 End of List  
Cambia el proyecto
- Pulse aquí para volver.**  
EXIT

### Borrado de un proyecto de una lista

5

Elija el proyecto a borrar.

EDIT>List4  
1 PRJ002  
2 PRJ001  
3 End of List

Cambie pistas



DELETE: INSERT

6

Pulse  debajo de DELETE.

EDIT>List4  
1 PRJ002  
2 End of List

DELETE: INSERT

### Inserción de un proyecto en una lista

5

Select the track number to insert to.

EDIT>List4  
1 PRJ002  
2 End of List

Cambie pistas



DELETE: INSERT

6

Pulse  debajo de INSERT.

EDIT>List4  
1 PRJ002  
2 PRJ002  
3 End of List

DELETE: INSERT

Esto inserta el proyecto activo

### Borrado de un Playlist

PROJECT > SEQ PLAY > DELETE

Siga los pasos 1–3 en "Reproducción de una playlist" en la página anterior para seleccionar una lista de reproducción y luego borrarla como se explica a continuación.

4

Elija DELETE.

List4:2Songs  
EDIT  
DELETE  
PLAY

Cambie el menú



 Press

5

Elija YES.

DELETE>List4  
Are You Sure?  
YES  
NO

Mover cursor



 Press

### NOTA

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



Ref: Mezcla final en la pista máster

P47



# Carga de archivos de audio de otros proyectos

Puede copiar archivos de audio de otros proyectos guardados en la tarjeta SD e importarlos al proyecto en curso.

**1** TRACK  Pulse

**2** Seleccione la pista a la que quiera asignar el archivos.



Elija pista



**3** Elija TAKE.

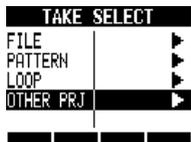


Cambie el menú



Pulse

**4** Elija OTHER PRJ.



Cambie el menú



Pulse

**5** Elija PROJECT.

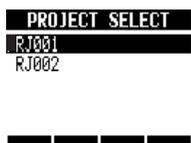


Cambie el menú



Pulse

**6** Seleccione el proyecto que contenga el archivo que quiere cargar.



Elija proyecto



Pulse

**7** Elija NEXT.



Cambie el menú



Pulse

**8** Seleccione el archivo que quiera cargar.



Elija archivo



Pulse

**9** Modifique el nombre del archivo.



Mover cursor



**DELETE**

Borrado carácter

**INSERT**

Inserción carácter

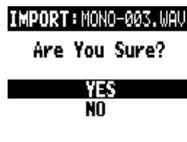


Cambio de carácter



Pulse

**10** Elija YES.



Mover cursor



Pulse

## AVISO

- Los proyectos con frecuencias de muestreo distintos del proyecto en curso no se mostrarán. Si no hay ningún proyecto con la misma frecuencia de muestreo, se mostrará "No Project".



# Resumen de la función USB

El **R8** tiene una toma USB (tipo mini-B) en su lado derecho.

Además de conectar el adaptador USB incluido a una toma de corriente para alimentar el **R8**, también puede conectarlo a un ordenador y usarlo como lector de tarjetas, interface de audio y superficie de control.

## Lector de tarjetas

Puede acceder a la tarjeta SD del **R8** a través de un ordenador para realizar una copia de seguridad y restaurar proyectos.

Además, es posible guardar datos de audio en el **R8**, y cargar en el **R8** archivos WAV que estén en el ordenador.

## Interface de audio

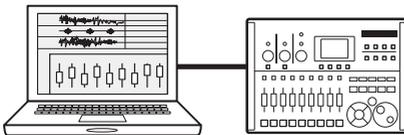
El **R8** puede usarse como interface entre un ordenador e instrumentos y otros equipos de audio.

También puede conectar instrumentos de alta impedancia y micrófonos que requieran alimentación phantom cuando se usa como interface de audio.

## Superficie de control

Puede usar el **R8** para controlar un secuenciador software.

Use sus faders y teclas para controlar funciones de transporte y mezcla en su secuenciador software.



## NOTA

- Para importar un fichero audio en el **R8**, debe estar en formato WAV, con una frecuencia de muestreo de 44.1/48 kHz y a 16 o 24 bits.
- Para usar ficheros WAV en un proyecto, deberá usar la misma frecuencia de muestreo ajustada en el proyecto cuando fue creado (RATE)..
- El nombre de fichero puede contener hasta 219 caracteres (sin incluir la extensión). Puede utilizar los siguientes caracteres:  
Alfabeto: A-Z, a-z  
Números: 0-9  
Símbolos: (espacio) ! # \$ % & ' ( ) +, - ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~
- Si el nombre de un archivo importado incluye caracteres a double-byte, su nombre de archivo se mostrará con "R8\_" como prefijo en este formato: "R8\_XXXXX.WAV".
- Puede conectar el **R8** a un ordenador por USB cuando los dos estén encendidos.
- Cuando use el **R8** como lector de tarjetas o como interface de audio, no se puede usar como grabadora al mismo tiempo.

## AVISO

- Los datos de los proyectos son grabados en la carpeta PROJECT correspondiente del directorio ZOOM\_R8 de la tarjeta SD. Para cada proyecto son creadas y gestionadas distintas carpetas.
- Los datos audio son grabados como archivos WAV dentro de la carpeta AUDIO del directorio de su proyecto.
- El fichero "PRJINFO.TXT" que hay dentro de cada carpeta AUDIO muestra los nombres de los archivos asignados a pistas.
- Las pistas MASTER y las pistas estéreo son ficheros WAV estéreo.

## Intercambio de datos con un ordenador (lector de tarjetas)

Puede acceder a la tarjeta SD del **RS** a través de un ordenador para realizar una copia de seguridad restaurar proyectos y archivos de audio, leer e importar datos de audio creados por un secuenciador software, por ejemplo.

### Hacer una copia de seguridad de un proyecto en un ordenador

Los datos de proyecto de **RS** se guardan en carpetas de proyectos en la tarjeta SD. Para hacer una copia de seguridad de un proyecto, copie su carpeta de proyecto al disco duro del ordenador.

Las carpetas en la tarjeta SD se organizan de la siguiente forma:

```
carpeta "ZOOM_R8"
    > carpeta "PROJECT"
        > carpeta* "PROJECT"
```

\*Las carpetas Project tienen los mismos nombres que sus proyectos.

### Restauración de un proyecto desde su copia de seguridad

Para restaurar un proyecto al que se le hizo una copia de seguridad en un ordenador, copie su carpeta de proyecto desde el ordenador a la carpeta "PROJECT" de la tarjeta SD en el **RS**. Las carpetas en la tarjeta SD se organizan de la siguiente forma:

```
carpeta "ZOOM_R8"
    > carpeta "PROJECT"
        > carpeta* "PROJECT"
```

\*Las carpetas Project tienen los mismos nombres que sus proyectos.

### Usar archivos WAV de un ordenador como bucles

Para usar archivos WAV de un ordenador como bucles, copie los archivos WAV del ordenador en la carpeta "LOOP" de la tarjeta SD del **RS**. carpeta "ZOOM\_R8"

```
> carpeta "LOOP"
```

Los archivos introducidos se podrán asignar como bucles en las pistas. (Vea "Asignación de bucles a pistas" en la P.63.)

### Guardar datos de audio del **RS** en un ordenador

Las grabaciones de audio en el **RS** se guardan como archivos WAV en carpetas "AUDIO" de la tarjeta SD.

Las carpetas en la tarjeta SD se organizan de la siguiente forma:

```
carpeta "ZOOM_R8"
    > carpeta "PROJECT"
        > carpeta* (Project)
            carpeta "AUDIO"
```

\*Las carpetas Project tienen los mismos nombres que sus proyectos.

Para copiar archivos WAV al ordenador, copie los archivos WAV de la carpeta "AUDIO" al disco duro del ordenador.

El fichero "PRJINFO.TXT" que hay dentro de cada carpeta "AUDIO" muestra los nombres de los ficheros asignados a pistas..

### Copiar archivos WAV desde un ordenador hasta el **RS**

Para copiar archivos WAV al **RS** desde un ordenador conectado, copie los archivos WAV a una carpeta "AUDIO" en la tarjeta SD.

Las carpetas en la tarjeta SD se organizan de la siguiente forma:

```
carpeta "ZOOM_R8"
    > carpeta "PROJECT"
        > carpeta* "PROJECT"
            carpeta "AUDIO"
```

\*Las carpetas Project tienen los mismos nombres que sus proyectos.

Para reproducir estos archivos WAV en el **RS**, seleccione ese proyecto y asigne a pistas los archivos WAV copiados.

(Vea "Cambio en la toma de reproducción" en la P.30.)

### Uso de la función de lector de tarjetas

USB > READER

**1** Conecte el **RB** y el ordenador con el cable USB y enciéndalo.

**2**  Pulse

**3** Elija **READER**.



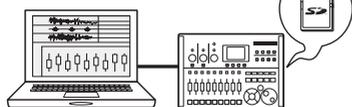
Cambie el menú



 Pulse



Acceso a la tarjeta SD en el **RB** desde un ordenador



### AVISO

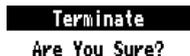
- Para importar ficheros WAV desde un ordenador, cópielos a la carpeta “AUDIO” del directorio de proyecto en el que quiera usarlos. Use el **RB** para asignar los ficheros a pistas.

### Desconexión

**1** Pulse el icono de volumen del **RB** desde su ordenador para finalizar la conexión.

**2** Pulse  o  para desconectar.

**3** Elija **YES**.



Mover cursor



 **YES**  
 **NO**  Pulse

### NOTA

- Para importar un fichero audio en el **RB**, debe estar en formato WAV, con una frecuencia de muestreo de 44.1/48 kHz y a 16 o 24 bits.
- Para usar ficheros WAV en un proyecto, deberá usar la misma frecuencia de muestreo ajustada en el proyecto cuando fue creado (RATE).
- El nombre de fichero puede contener hasta 219 caracteres (sin incluir la extensión). Puede utilizar los siguientes caracteres:  
Alfabeto: A-Z, a-z  
Números: 0-9  
Símbolos: (espacio) ! # \$ % & ' ( ) + , - ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~
- Si el nombre de un archivo importado incluye caracteres a double-byte, su nombre de archivo se mostrará con “R8 ” como prefijo en este formato: “R8\_xxxxxx.WAV”.

### AVISO

- El fichero “PRJINFO.TXT” que hay dentro de cada carpeta AUDIO muestra los nombres de los archivos asignados a pistas.
- Las pistas MASTER y las pistas estéreo son ficheros WAV estéreo.

# Funciones del interface de audio y superficie de control



Conecte el **R8** a un ordenador para la entrada y salida de sonido y como controlador para un programa secuenciador software.

## Conexión como interface de audio/superficie de control

### 1 Audio interface

El **R8** puede usarse como un interface entre un ordenador e instrumentos y otros equipos de audio, permitiéndolo así grabar audio en un secuenciador software, por ejemplo. Puede incluso conectar instrumentos que requieran Hi-Z o micrófonos que requieran alimentación phantom.

### 2 Control surface

Puede usar los faders y teclas del **R8** para controlar las funciones de transporte y mezcla del secuenciador software en el ordenador.

1

Instale el secuenciador software

Instale el driver

Driver audio ZOOM R8\*

2

Conecte el **R8** y el ordenador

Ajustes del interface de audio

Ajustes del secuenciador software

Ajustes del dispositivo

Driver audio ZOOM R8\*

Ajustes de la superficie de control

\*No se necesita usar ningún driver con un Macintosh

## Conexión del **R8** a un ordenador por primera vez

### 1 Instale el Audio Driver del ZOOM R8 en el ordenador.

(No se necesita usar ningún driver con un Macintosh.)

Ref: Guía de iniciación a Cubase LE

### 2 Conecte el **R8** al ordenador.

**Ajuste y conecte el **R8****

(Vea la página siguiente)

### 3 Realizar los ajustes del secuenciador software.

Ajustes del dispositivo

Ajustes de la superficie de control

## NOTA

- Para utilizar el **R8** como interface audio para el programa DAW (por ejemplo, Cubase LE) es necesario instalar el "ZOOM R8 Audio Driver". (No se necesita usar ningún driver con un Macintosh.) Instálelo de forma correcta siguiendo las instrucciones que figuran en la guía de instalación incluida.
- Descargue la versión más actual del driver de audio del **R8** desde la página web de ZOOM.  
<http://www.zoom.co.jp>

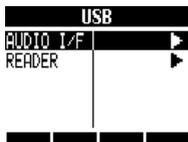
## Conexión y configuración del **RS**

Siga estos pasos después de la primera conexión

**1** Conecte el **RS** y el ordenador con un cable USB y enciéndalo.

**2**  Pulse

**3** Elija **AUDIO I/F**.



Cambie el menú



 Pulse

**4** Seleccione si va o no a usar los ajustes del proyecto anterior.



Cambie el menú



Cambio ajuste



**5** Elija **EXECUTE**.

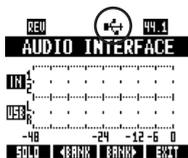


Cambie el menú



 Pulse

Aparece un icono USB cuando se completa la conexión.



## Desconexión

**1**  Pulse

o, pulse  debajo de **EXIT**.

**2** Elija **YES**.

Mover cursor



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

**YES**  
**NO**

 Pulse

## NOTA

Seleccione "Continue" para usar los mismos ajustes que la última vez.

- Ajustes de los efectos de inserción
- Ajustes de los efectos envío-retorno
- Ajustes del mezclador
- Ajustes del afinador

Reset

Restaura los ajustes por defecto para cada elemento

- Las funciones del interface de audio y la superficie de control pueden usarse estando la unidad alimentada a través del cable USB.
- Recomendamos siempre usar el sistema software más actualizado de **RS**. Si usa un **RS** funcionando con un sistema más antiguo, quizá algún ordenador no lo reconozca correctamente.



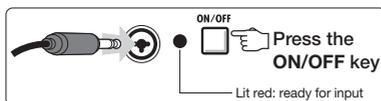


# Uso del afinador

El **RS** dispone de un afinador multifunción que incluye afinación cromática, que detecta notas por semitonos, afinación estándar de guitarra/bajo y afinación "half-step-down".

**1** **TOOL**  
 Pulse

**2** Pulse la tecla ON/OFF para el INPUT al que esté conectado el instrumento hasta que su indicador se ponga en rojo.



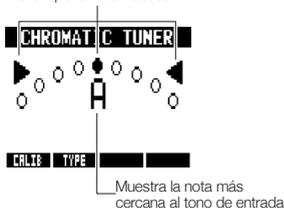
**3** Elija TUNER.



## Afinador cromático

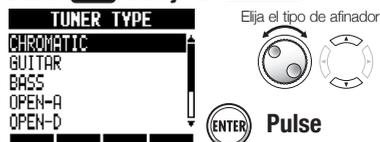
**4** **Afine el instrumento**

Muestra si el tono es mayor o menor que la nota indicada.

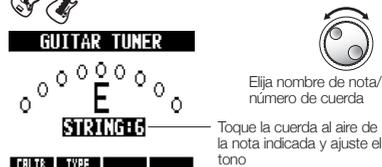


## Otros tipos de afinador

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



**6** Seleccione el nombre de nota/número de cuerda y afine



## Cambio del tono estándar

**7** Pulse debajo de **CALIB** y ajuste el tono estándar.



## AVISO

- El indicador de tono responde a un **INPUT** cuando su indicador ON/OFF se pone en rojo.
- El tono estándar se puede ajustar entre 435–445 Hz en unidades de 1 Hz. El ajuste por defecto es 440 Hz.
- Con los tipos de afinador distintos del cromático, la calibración se puede usar para bajar el tono entre 1–3 semitonos (♭-♭♭).
- El ajuste de tono estándar se guarda con cada proyecto.

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



# Ajuste de la pantalla

Es posible ajustar la retroiluminación y contraste de la pantalla.

## Activar/desactivar la retroiluminación

TOOL > SYSTEM > LIGHT

- 1** **TOOL**

 Pulse
- 2** **Elija SYSTEM.**

Cambie el menú



**TOOL**

METRONOME  

TUNER  

**SYSTEM**  

SD CARD 

**ENTER** Pulse
- 3** **Elija LIGHT.**

Cambie el menú



**SYSTEM**

LIGHT On  

CONTRAST 5  

DATE/TIME  

VERSION  

BATTERY Alkaline 
- 4** **Seleccione el ajuste.**

Cambie el valor



**SYSTEM**

LIGHT 30sec  

CONTRAST 5  

DATE/TIME  

VERSION  

BATTERY Alkaline 

On	Retroiluminación activada (por defecto)
Off	Retroiluminación desactivada
15sec	La retroiluminación se oscurece si la unidad no se usa durante 15 segundos
30sec	La retroiluminación se oscurece si la unidad no se usa durante 30 segundos

## Ajuste del contraste

TOOL > SYSTEM > CONTRAST

- 1** **TOOL**

 Pulse
- 2** **Elija SYSTEM.**

Cambie el menú



**TOOL**

METRONOME  

TUNER  

**SYSTEM**  

SD CARD 

**ENTER** Pulse
- 3** **Elija CONTRAST.**

Cambie el menú



**SYSTEM**

LIGHT On  

CONTRAST 5  

DATE/TIME  

VERSION  

BATTERY Alkaline 
- 4** **Ajuste el valor.**

Cambie el valor



**SYSTEM**

LIGHT On  

CONTRAST 3  

DATE/TIME  

VERSION  

BATTERY Alkaline 

1	Bajo contraste	
2	 (Valor por defecto)	
3		
4		
5		
6		
7		
8		Alto contraste

## AVISO

- Desactive la retroiluminación para aumentar la duración de las pilas.





# Formateo de tarjetas SD y comprobación de su capacidad

## Formateo de tarjetas SD

TOOL > SD\_CARD > FORMAT

Debería seguir estos pasos para formatear tarjetas SD para su uso con el **RS**. Cuando formatee una tarjeta SD, todos sus datos serán borrados de forma permanente.

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

TOOL	
METRONOME	▶▶▶▶▶
TUNER	▶▶▶▶▶
SYSTEM	▶▶▶▶▶
SD_CARD	▶▶▶▶▶

Pulse
- 3 **Elija FORMAT.**  

SD_CARD	
EXCHANGE	▶▶▶▶▶
FORMAT	▶▶▶▶▶
REMAIN	▶▶▶▶▶

Pulse
- 4 **Elija YES.**  

SD_CARD FORMAT	
Are You Sure?	
YES	▶▶▶▶▶
NO	▶▶▶▶▶

Pulse

Cambie el menú



Cambie el menú



Mover cursor



## Comprobación de capacidad de tarjetas

TOOL > SD\_CARD > REMAIN

Puede comprobar el espacio libre en la tarjeta SD.

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

TOOL	
METRONOME	▶▶▶▶▶
TUNER	▶▶▶▶▶
SYSTEM	▶▶▶▶▶
SD_CARD	▶▶▶▶▶

Pulse

Cambie el menú
- 3 **Elija REMAIN.**  

SD_CARD	
EXCHANGE	▶▶▶▶▶
FORMAT	▶▶▶▶▶
REMAIN	▶▶▶▶▶

Pulse

CARD REMAIN		
0%	50%	100%
865MB	Espacio libre en la tarjeta	
2:51:33	Tiempo de grabación restante para el formato en curso de grabación	

Cambie el menú

## NOTA

- Desactive la protección contra escritura en una tarjeta SD antes de insertarla.
- SAVE incluye varios datos para el proyecto en uso, pero no se guarda ningún dato de audio.

## NOTA

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



## Ajuste del tipo de pilas y voltaje de alimentación phantom

## Ajuste del tipo de pilas

TOOL &gt; SYSTEM &gt; BATTERY

Ajuste el tipo de pilas que esté usando en ese momento para que la información en pantalla de la carga de pilas restante sea más precisa.

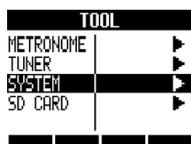
1

TOOL

Pulse

2

Elija SYSTEM.



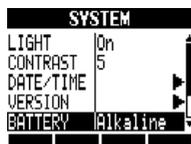
Cambio el menú



Pulse

3

Elija BATTERY.

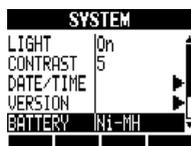


Cambio el menú



4

Ajuste del tipo de pilas



Cambio de tipo

Alkaline	Pilas alcalinas (por defecto)
Ni-MH	Pilas de níquel-hidruro metálico

## Ajustes de alimentación phantom

TOOL &gt; SYSTEM &gt; PHANTOM

Ajuste el interruptor **PHANTOM** en **ON** para proporcionar alimentación phantom a las entradas **INPUT 1** y **2**.

Para ahorrar pilas, puede reducir el voltaje a 24 V.

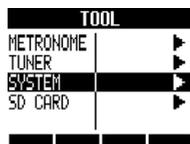
1

TOOL

Pulse

2

Elija SYSTEM.



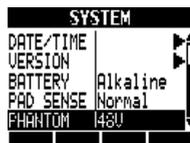
Cambio el menú



Pulse

3

Elija PHANTOM y ajuste el valor.



Cambio el menú



Cambio ajuste

## NOTA

- Utilice sólo pilas alcalinas o de níquel-hidruro metálico.

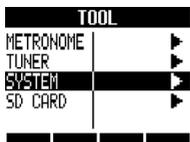


# Uso de un pedal

Conecte un pedal ZOOM FS01 (opcional) a la toma **CONTROL IN** para iniciar y detener la reproducción, realizar "punch-in" y "punch-out" manualmente y cambiar patches de efectos con el pie.

**1** **TOOL**  
 **Pulse**

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

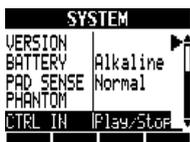


Cambie el menú



 **Pulse**

**3** **Elija CTRL IN.**



Cambie el menú



 **Pulse**

**4** **Seleccione el ajuste.**



Cambio ajuste



CTRL IN: Ajuste de CONTROL IN	
Play/Stop	Cada pisada sobre el pedal inicia o detiene alternativamente la reproducción.
Play/Rew	Cada pisada sobre el pedal inicia la reproducción o rebobina alternativamente.
Punch/O	Permite la realización de punch-in y punch-out manual (pisando el pedal tiene el mismo efecto que pulsar la tecla REC )
PatchUp	Pisando el pedal aumenta un número el patch del efecto de inserción seleccionado
PatchDown	Pisando el pedal disminuye un número el patch del efecto de inserción seleccionado



# Confirmación y actualización del firmware

## Confirmación de la versión del firmware

TOOL > SYSTEM > VERSION

Puede comprobar las versiones actuales del firmware.

1 **TOOL**  
 Pulse

2 Elija **SYSTEM**.

TOOL	
METRONOME	▶▶▶
TUNER	▶▶▶
<b>SYSTEM</b>	▶▶▶
SD CARD	▶▶▶

Cambie el menú



Pulse

3 Elija **VERSION**.

SYSTEM	
LIGHT	0n
CONTRAST	5
DATE/TIME	▶▶▶
<b>VERSION</b>	▶▶▶
BATTERY	Alkaline

Cambie el menú



Pulse

4 Compruebe las versiones.

FIRMWARE VERSION	
SYSTEM	1.00
SUB SYS	1.00
BOOT	1.00

## Actualización del firmware

Puede actualizar el firmware cuando sea necesario.

Debe conectar el adaptador AC antes de actualizar.

1 Coloque el archivo de actualización en el directorio raíz de una tarjeta SD.

2 Coloque la tarjeta SD con el archivo de actualización en el **RS**.

3 Conecte el **RS** con el adaptador AC.

4 Mantenga pulsado  y gire el interruptor POWER en ON.

5 Elija **OK**.

VERSION UP	
SYSTEM	:1.00=>1.10
BOOT	:1.00=>1.00
<input type="button" value="(OK)"/> <input type="button" value="(CANCEL)"/>	

Mover cursor



Pulse

Se inicia la actualización.

6 Cuando un mensaje le muestre que se ha completado la actualización, apague el **RS** y vuélvalo a encender.

## NOTE

- Consulte la página web de ZOOM para conseguir los archivos de actualización más recientes.  
<http://www.zoom.co.jp>



# Listado de patrones rítmicos

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

No.	Patrón	Tiempo	43	ROCKs2FA	1	90	INDTs1Va	1	137	HIPs1VC	2	184	BALDs1VB	2
Variación			44	ROCKs2VB	2	91	INDTs1FA	1	138	HIPs1VC	1	185	BALDs1VB	1
0	08Beat01	4	45	ROCKs2Vb	1	92	INDTs1VB	2	139	HIPs1Vd	2	186	BALDs1VB	1
1	08Beat02	4	46	ROCKs2FB	1	93	INDTs1Vb	1	140	HIPs1Vd	1	187	BLUSs1VA	2
2	08Beat03	4	47	ROCKs3VA	1	94	INDTs1FB	2	141	HIPs2VA	2	188	BLUSs1Va	1
3	08Beat04	4	48	ROCKs3FA	1	95	POPs1VA	2	142	HIPs2Va	1	189	BLUSs1FA	1
4	08Beat05	4	49	ROCKs3VB	1	96	POPs1Va	1	143	HIPs2VB	2	190	BLUSs1VB	2
5	08Beat06	4	50	ROCKs3FB	1	97	POPs1FA	1	144	HIPs2Vb	1	191	BLUSs1Vb	1
6	08Beat07	4	51	ROCKs4VA	2	98	POPs1VB	2	145	HIPs2FB	1	192	BLUSs1FB	1
7	08Beat08	4	52	ROCKs4Va	1	99	POPs1Vb	1	146	HIPs2VC	2	193	CNTRs1VA	2
8	08Beat09	4	53	ROCKs4FA	1	100	POPs1FB	1	147	HIPs2VC	1	194	CNTRs1Va	1
9	08Beat10	4	54	ROCKs4VB	2	101	RnBs1VA	2	148	HIPs2VD	2	195	CNTRs1FA	2
10	08Beat11	4	55	ROCKs4Vb	1	102	RnBs1Va	1	149	DANCs1VA	1	196	CNTRs1VB	1
11	08Beat12	4	56	ROCKs4FB	1	103	RnBs1FA	1	150	DANCs1FA	1	197	CNTRs1Vb	1
12	16Beat01	4	57	HRKs1VA	1	104	RnBs1VB	2	151	DANCs1VB	1	198	CNTRs1FB	1
13	16Beat02	2	58	HRKs1FA	1	105	RnBs1Vb	1	152	DANCs1FB	1	199	JAZZs1VA	2
14	16Beat03	4	59	HRKs1VB	1	106	RnBs1FB	1	153	DANCs2VA	2	200	JAZZs1Va	1
15	16Beat04	4	60	HRKs1FB	1	107	RnBs2VA	2	154	DANCs2Va	1	201	JAZZs1FA	1
16	16Beat05	4	61	HRKs2VA	2	108	RnBs2Va	1	155	DANCs2FA	1	202	JAZZs1VB	2
17	16Beat06	4	62	HRKs2Va	1	109	RnBs2FA	1	156	DANCs2VB	2	203	JAZZs1Vb	1
18	16Beat07	2	63	HRKs2FA	1	110	RnBs2VB	2	157	DANCs2Vb	1	204	JAZZs1VB	1
19	16Beat08	2	64	HRKs2VB	2	111	RnBs2Vb	1	158	DANCs2VB	1	205	AFROs1VA	2
20	16Beat09	4	65	HRKs2Vb	1	112	RnBs2FB	1	159	HOUss1FA	1	206	AFROs1Va	1
21	16Beat10	4	66	HRKs2FB	1	113	MTNs1VA	2	160	HOUss1FA	1	207	AFROs1FA	1
22	16Beat11	4	67	MTLs1VA	1	114	MTNs1Va	1	161	HOUss1VB	1	208	AFROs1VB	2
23	16Beat12	4	68	MTLs1FA	1	115	MTNs1FA	1	162	HOUss1FB	1	209	AFROs1Vb	1
24	16FUS01	2	69	MTLs1VB	1	116	MTNs1VB	2	163	TECHs1VA	1	210	AFROs1VB	1
25	16FUS02	2	70	MTLs1FB	1	117	MTNs1Vb	1	164	TECHs1FA	1	211	REGGs1VA	2
26	16FUS03	4	71	FUSs1VA	2	118	MTNs1FB	1	165	TECHs1VB	1	212	REGGs1Va	1
27	16FUS04	2	72	FUSs1Va	1	119	FUNKs1VA	2	166	TECHs1FB	1	213	REGGs1FA	1
28	04JAZZ01	4	73	FUSs1FA	1	120	FUNKs1Va	1	167	DnBs1VA	2	214	REGGs1VB	2
29	04JAZZ02	4	74	FUSs1VB	2	121	FUNKs1FA	1	168	DnBs1Va	1	215	REGGs1Vb	1
30	04JAZZ03	4	75	FUSs1Vb	1	122	FUNKs1VB	2	169	DnBs1FA	1	216	REGGs1FB	1
31	04JAZZ04	4	76	FUSs1FB	1	123	FUNKs1Vb	1	170	DnBs1VB	2	217	LATNs1VA	2
32	DANCE	2	77	FUSs2VA	2	124	FUNKs1FB	1	171	DnBs1Vb	1	218	LATNs1Va	1
33	CNTRY	2	78	FUSs2Va	1	125	FUNKs2VA	2	172	DnBs1FB	1	219	LATNs1FA	1
34	68BLUS	4	79	FUSs2FA	1	126	FUNKs2Va	1	173	TPs1VA	1	220	LATNs1VB	2
No.			80	FUSs2VB	2	127	FUNKs2FA	1	174	TPs1FA	1	221	LATNs1Vb	1
Variación			81	FUSs2Vb	1	128	FUNKs2VB	2	175	TPs1VB	1	222	LATNs1FB	1
35	ROCKs1VA	2	82	FUSs2FB	1	129	FUNKs2Vb	1	176	TPs1FB	1	223	LATNs2VA	2
36	ROCKs1Va	1	83	FUSs3VA	2	130	FUNKs2FB	1	177	AMBs1VA	2	224	LATNs2Va	1
37	ROCKs1FA	1	84	FUSs3Va	1	131	HIPs1VA	2	178	AMBs1Va	1	225	LATNs2FA	1
38	ROCKs1VB	2	85	FUSs3FA	1	132	HIPs1Va	1	179	AMBs1FA	1	226	LATNs2VB	2
39	ROCKs1Vb	1	86	FUSs3VB	2	133	HIPs1FA	1	180	AMBs1FB	1	227	LATNs2Vb	1
40	ROCKs1FB	1	87	FUSs3Vb	1	134	HIPs1VB	2	181	BALDs1VA	2	228	LATNs2FB	1
41	ROCKs2VA	2	88	FUSs3FB	1	135	HIPs1Vb	1	182	BALDs1Va	1	229	MidEs1VA	2
42	ROCKs2Va	1	89	INDTs1VA	2	136	HIPs1FB	1	183	BALDs1FA	1	230	MidEs1Va	1

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

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

333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOU01	2
350	HOU02	2
351	HOU03	2
352	HOU04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2

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

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

# Tipos de efectos y parámetros 1

## Efectos de inserción

Algoritmos Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

- Módulo COMP/LIMITER

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

Descripción de los parámetros

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

# Tipos de efectos y parámetros 2

□ Módulo EFX

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

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Position	Before, After	Ajusta la posición de conexión del módulo EFX a "before" (antes) o "after" (después) del previo.
Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Ajusta la sensibilidad del auto wah.
Resonance	0 ~ 10	Ajusta la intensidad de la resonancia.
Level	2 ~ 100	Ajusta del nivel de señal después de pasar el módulo.
Depth	0 ~ 100	Ajusta la profundidad de modulación.
Rate	0 ~ 50 ♪ (P:127 Tabla 1)	Ajusta la velocidad de modulación. Ajustable en unidades de nota de tiempo.
Wave	4Up 0 ~ 9, Down 0 ~ 9, Tri 0 ~ 9	Ajusta la forma de onda de modulación a "Up" (dientes de sierra hacia arriba), "Down" (dientes de sierra hacia abajo), o "Tri" (triangular). Cuanto mayor sea su valor más potente será la saturación, enfatizando el efecto.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Selecciona el tipo de sonido.
Frequency	Ring Modulator: 1 ~ 50	Ajusta la frecuencia utilizada por la modulación.
	Fix-Wah: 1 ~ 50	Ajusta la frecuencia central del wah.
Balance	0 ~ 100	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos..
Time	1 ~ 50	Ajusta el tiempo de aumento para el sonido.
Curve	0 ~ 10	Ajusta la curva de aumento del volumen.
Dry Mix	0 ~ 10	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.
RTM Mode	P:127 Tabla 2	Ajusta el rango y la dirección del cambio.
RTM Wave	P:127 Tabla 3	Elige la forma de onda de control.
RTM Sync	♪ (P:127 Tabla 4)	Ajusta la frecuencia de la onda de control.
Range	1 ~ 5	Elige el rango de frecuencia a realizar.
Tone	0 ~ 10	Ajusta el tono.

# Tipos de efectos y parámetros 3

## • Módulo PREAMP

Tipo	Parámetros								
<b>FD Combo</b>	Sonido limpio del Fender Twin Reverb (modelo del 65) , muy apreciado por guitarristas de distintos estilos de música								
<b>VX Combo</b>	Sonido limpio del combo VOX AC-30 funcionando en clase A								
<b>US Blues</b>	Sonido crunch del FENDER Tweed BASSMAN								
<b>BG Crunch</b>	Sonido crunch del combo Mesa Boogie MkII								
<b>HW Stack</b>	Sonido modelado a partir del legendario Hiwatt Custom 100 fabricado en el Reino Unido								
<b>MS Crunch</b>	Sonido crunch del legendario Marshall 1959								
<b>MS Drive</b>	Sonido de alta ganancia de la torre de amplificación Marshall JCM2000								
<b>PV Drive</b>	Sonido de alta ganancia del Peavey 5150 desarrollado conjuntamente con un famoso guitarrista de rock duro								
<b>DZ Drive</b>	Sonido de alta ganancia del amplificador de guitarra alemán hecho a mano Diezel Herbert con tres canales controlables de forma independiente								
<b>BG Drive</b>	Sonido de alta ganancia del canal rojo del Mesa Boogie Dual Rectifier (modo vintage)								
<b>OverDrive</b>	Modelado del pedal de efectos BOSS OD-1 que fue el primer efecto de saturación de su categoría								
<b>T Scream</b>	Simulación del Ibanez TS908, adorado por muchos guitarristas como realzador y que ha inspirado gran cantidad de clones								
<b>Governor</b>	Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall								
<b>Dist +</b>	Simulación del efecto MXR distortion+, que popularizó la distorsión en todo el Mundo								
<b>Dist 1</b>	Simulación del pedal de distorsión Boss DS-1, un auténtico "best-seller" de los pedales								
<b>Squeak</b>	Simulación del PROCO Rat, famoso por su sonido de distorsión cortante								
<b>FuzzSmile</b>	Simulación del Fuzz Face, que fue parte de la historia del rock tanto por su diseño como por su sonido impactantes								
<b>GreatMuff</b>	Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos por su dulce y grueso sonido fuzz								
<b>MetalWRLD</b>	Simulación del Boss Metal Zone, famoso por su largo sustain y el potente rango medio-grave								
<b>HotBox</b>	Simulación del compacto previo Matchless Hotbox con válvula interna								
<b>Z Clean</b>	El sonido limpio ZOOM original y sin adornos								
<b>Z Wild</b>	Un sonido de alta ganancia con aun más realce de saturación.								
<b>Z MP1</b>	Un original sonido creado mezclando características del ADA MP1 y de un MARSHALL JCM800.								
<b>Z Bottom</b>	Un sonido de alta ganancia que enfatiza las frecuencias graves y medias								
<b>Z Dream</b>	Un sonido de alta ganancia para solos basado en el Mesa Boogie Road King Series II, canal principal								
<b>Z Scream</b>	Un original sonido de alta ganancia, balanceado en todo el rango de frecuencias								
<b>Z Neos</b>	Un sonido crunch modelado a partir del sonido de un VOX AC30 modificado								
<b>Lead</b>	Un sonido de distorsión suave y brillante								
<b>ExtremeDS</b>	Este efecto de distorsión le ofrece la mayor ganancia posible en el Mundo								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Gain</th> <th>Tone</th> <th>Cabinet</th> <th>Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4">Los tipos FD Combo ~ ExtremeDS tienen los mismos parámetros</td> </tr> </tbody> </table>	Gain	Tone	Cabinet	Level	Los tipos FD Combo ~ ExtremeDS tienen los mismos parámetros			
Gain	Tone	Cabinet	Level						
Los tipos FD Combo ~ ExtremeDS tienen los mismos parámetros									
<b>Acoustic Sim</b>	Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene igual que una acústica								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Top</th> <th>Body</th> <th>Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene como un bajo</td> </tr> </tbody> </table>	Top	Body	Level	Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene como un bajo				
Top	Body	Level							
Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene como un bajo									
<b>Bass Sim</b>									
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tone</th> <th>Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene como un bajo</td> </tr> </tbody> </table>	Tone	Level	Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene como un bajo					
Tone	Level								
Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene como un bajo									

### Descripción de los parámetros

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

## • Módulo 6BAND EQ

Tipo	Parámetros														
<b>6Band EQ</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Bass</th> <th>Low-Mid</th> <th>Middle</th> <th>Treble</th> <th>Presence</th> <th>Harmonics</th> <th>Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="7">Es un ecualizador de 6 bandas de frecuencia.</td> </tr> </tbody> </table>	Bass	Low-Mid	Middle	Treble	Presence	Harmonics	Level	Es un ecualizador de 6 bandas de frecuencia.						
Bass	Low-Mid	Middle	Treble	Presence	Harmonics	Level									
Es un ecualizador de 6 bandas de frecuencia.															

### Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
<b>Bass</b>	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias graves (160 Hz).
<b>Low-Mid</b>	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medio-graves (400 Hz).
<b>Middle</b>	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias (800 Hz).
<b>Treble</b>	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medio-agudas (3,2 kHz).
<b>Presence</b>	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias súper agudas (6,4 kHz).

# Tipos de efectos y parámetros 4

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Harmonics	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte de los armónicos (12 kHz).
Level	2 ~ 100	Ajusta del nivel de señal después de pasar el módulo.

• Módulo MOD/DELAY

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

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Depth	Exciter: 0 ~ 30	Ajusta la profundidad del efecto.
	Otros: 0 ~ 100	Ajusta la profundidad de modulación.
Rate	Chorus, Ensemble: 1 ~ 50	Ajusta la velocidad de modulación.
	Flanger, Vibe, Step: 0 ~ 50 ♪ (P:127 Tabla 1)	Ajusta la velocidad de modulación. Utilizando como referencia el tempo, también puede realizar este ajuste en unidades de nota.
Tone	0 ~ 10	Ajusta la calidad tonal.
Mix	0 ~ 100	Ajusta el ratio de mezcla del sonido con efectos con el sonido original.
Resonance	Flanger: -10 ~ 10	Ajusta la intensidad de la resonancia. Los valores negativos producen un sonido de efecto con la fase invertida.
	Step, Cry: 0 ~ 10	Ajusta la intensidad de la resonancia.
Manual	0 ~ 100	Ajusta el rango de frecuencias del efecto.
Shift	-12 ~ 12, 24	Ajusta la cantidad de modulación de tono en unidades de semitono.
Fine	-25 ~ 25	Ajusta la cantidad de modulación de tono en centésimas de semitono.
Balance	0 ~ 100	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos..
Shape	0 ~ 10	Ajusta el envolvente de sonido del efecto.
Range	1 ~ 10	Ajusta el rango de frecuencias afectadas por el efecto.
Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Ajusta la sensibilidad del efecto.
Frequency	1 ~ 5	Ajusta las frecuencias concretas que se verán afectadas.
Low Boost	0 ~ 10	Ajusta el realce de graves.
Size	1 ~ 100	Ajusta el tamaño del espacio simulado.
Reflex	0 ~ 10	Ajusta la cantidad de reflexiones de pared.
Time	Delay, Analog Delay: 1 ~ 2000 ms ♪ (P:127 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
	Reverse Delay: 10 ~ 1000 ms ♪ (P:127 Tabla 1)	
Feedback	0 ~ 100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Hi Damp	0 ~ 10	Ajusta la intensidad de la amortiguación de agudos del retardo del sonido.
Type	P:127 Tabla 5	Elige el tipo de cambio de tono.
RTM Wave	P:127 Tabla 3	Elige la forma de onda de control.
RTM Sync	P:127 Tabla 4	Ajusta la frecuencia de la onda de control.

# Tipos de efectos y parámetros 5

## • Módulo REVERB

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

Descripción de los parámetros

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

## • Módulo ZNR

Tipo	Rango de ajuste	Descripción
ZNR	Off, 1 ~ 30	Ajusta la sensibilidad. Ajustelo lo más alto que pueda sin que produzca un decaimiento raro.
	Reducción de ruido original de ZOOM para disminuir el ruido durante las pausas de ejecución sin que ello afecte al sonido global.	

### Algoritmo Bass

## • Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros
Rack Comp	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Limiter	

## • Módulo EFX

Tipo	Parámetros				
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Dry Mix	Level
	Este efecto varía la acción del wah según la intensidad de la señal de entrada.				
Tremolo	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.				
Phaser					
Ring Modulator					
Slow Attack					
Fix-Wah					

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Position	Before, After	Ajusta la posición de inserción del módulo a antes o después del módulo PREAMP.
Sense	-10 ~ -1, 1 ~ 10	Ajusta la sensibilidad del auto wah.
Resonance	0 ~ 10	Ajusta la intensidad de la resonancia.
Dry Mix	0 ~ 10	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.
Level	2 ~ 100	Ajusta del nivel de señal después de pasar el módulo.

## • Módulo PREAMP

Tipo	Parámetros				
SVT	Simulación del sonido del Ampeg SVT.				
Bassman	Simulación del sonido del Fender Bassman.				
Hartke	Simulación del sonido del Hartke HA3500.				
Super Bass	Simulación del sonido del Marshall Super Bass.				
SANSAMP	Simulación del sonido del Sansamp Bass Driver DI.				
Tube Preamp	Sonido del previo a válvulas original de ZOOM.				
	Gain	Tone	Cabinet	Balance	Level
Todos los módulos PREAMP tienen los mismos parámetros.					

# Tipos de efectos y parámetros 6

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Gain	0 ~ 100	Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
Tone	0 ~ 30	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Cabinet	0 ~ 2	Ajusta la intensidad de sonido del recinto acústico.
Balance	0 ~ 100	Ajusta el balance de mezcla de la señal antes y después del módulo.
Level	1 ~ 100	Ajusta del nivel de señal después de pasar el módulo.

• Módulo 6BAND EQ

Tipo	Parámetros						
6Band EQ	Sub-Bass	Bass	Low-Mid	Hi-Mid	Treble	Presence	Level
	Es un ecualizador de 6 bandas de frecuencia.						

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Sub-Bass	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias super-graves (70 Hz).
Bass	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias graves (150 Hz).
Low-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medio-graves (450 Hz).
Hi-Mid	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medio-agudas (1 kHz).
Treble	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias agudas (3 kHz).
Presence	-12 dB ~ 12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias súper agudas (6 kHz).
Level	2 ~ 100	Ajusta del nivel de señal después de pasar el módulo.

• Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros
Chorus ~ ARRM Pitch	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

• Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo mic

• Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros
Rack Comp Limiter	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

• Módulo EFX

Tipo	Parámetros
Tremolo	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

• Módulo MIC PRE

Tipo	Parámetros				
Mic Pre	Type	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
	Es un previo para su uso con micrófonos externos.				

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Elige las características del previo.
Tone	0 ~ 10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Level	1 ~ 100	Ajusta del nivel de señal después de pasar el módulo.
De-Esser	Off, 1 ~ 10	Ajusta la reducción de los sonidos sibilantes.
Low Cut	Off, 80 ~ 240 Hz	Controla un filtro de reducción del ruido de las frecuencias graves que son captadas normalmente durante la grabación con micro..

# Tipos de efectos y parámetros 7

## • Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros			
3Band EQ	<b>Bass</b>	<b>Middle</b>	<b>Treble</b>	<b>Level</b>
	Este ecualizador tiene tres bandas.			

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
<b>Bass</b>	-12 dB ~ 12 dB	Realce/corte del rango de frecuencias graves.
<b>Middle</b>	-12 dB ~ 12 dB	Realce/corte del rango de frecuencias medias.
<b>Treble</b>	-12 dB ~ 12 dB	Realce/corte del rango de frecuencias agudas.
<b>Level</b>	2 ~ 100	Ajusta del nivel de señal después de pasar el módulo.

## • Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros
<b>Chorus ~ ARR M Pitch</b>	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## • Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
<b>ZNR</b>	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## Algoritmo Dual Mic

## • Módulo COMP/LIMITER L

Tipo	Parámetros			
<b>Compressor</b>	<b>Threshold</b>	<b>Ratio</b>	<b>Attack</b>	<b>Level</b>
	Reduce las variaciones en el nivel de la señal.			
<b>Limiter</b>	<b>Threshold</b>	<b>Ratio</b>	<b>Release</b>	<b>Level</b>
	Limitador para atenuar los agudos que superen un determinado umbral.			

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
<b>Threshold</b>	-24 ~ 0	Ajusta el umbral del compresor/limitador.
<b>Ratio</b>	Compressor: 1 ~ 26	Ajusta el ratio de compresión del compresor/limitador.
	Limiter: 1 ~ 54, ∞	
<b>Attack</b>	0 ~ 10	Ajusta la velocidad de ataque del compresor.
<b>Level</b>	2 ~ 100	Ajusta el nivel de salida del módulo.
<b>Release</b>	0 ~ 10	Ajusta la velocidad de salida del limitador después de que la señal caiga por debajo del umbral.

## • Módulo MIC PRE L

Tipo	Parámetros
<b>Mic Pre</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

## • Módulo 3BAND EQ L

Tipo	Parámetros
<b>3Band EQ</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

## • Módulo DELAY L

Tipo	Parámetros		
<b>Delay</b>	<b>Time</b>	<b>Feedback</b>	<b>Mix</b>
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.		
<b>Echo</b>	<b>Time</b>	<b>Feedback</b>	<b>Mix</b>
	Efecto cálido de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms..		
<b>Doubling</b>	<b>Time</b>	<b>Tone</b>	<b>Mix</b>
	Efecto de doblaje que aporta cuerpo añadiendo un pequeño retardo.		

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
<b>Time</b>	Delay, Echo: 1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
	Doubling: 1 ~ 100 ms	
<b>Feedback</b>	0 ~ 100	Ajusta la cantidad de realimentación.
<b>Tone</b>	0 ~ 10	Ajusta la calidad tonal de la reverb.
<b>Mix</b>	0 ~ 100	Ajusta el ratio de mezcla del sonido con efectos con el sonido original.

# Tipos de efectos y parámetros 8

## • Módulo COMP/LIMITER R

Tipo	Parámetros
<b>Compresor</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo COMP/LIMITER L.
<b>Limiter</b>	

## • Módulo MIC PRE R

Tipo	Parámetros
<b>Mic Pre</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

## • Módulo 3BAND EQ R

Tipo	Parámetros
<b>3Band EQ</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

## • Módulo DELAY R

Tipo	Parámetros
<b>Delay</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo DELAY L.
<b>Echo</b>	
<b>Doubling</b>	

## • Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
<b>ZNR L</b>	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
<b>ZNR R</b>	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## Algoritmo Stereo

## • Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros												
<b>Compresor</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo DUAL MIC.												
<b>Limiter</b>													
<b>Lo-Fi</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Character</th> <th>Color</th> <th>Dist</th> <th>Tone</th> <th>EFX Level</th> <th>Dry Level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6">Este efecto reduce de forma intencionada la calidad del sonido.</td> </tr> </tbody> </table>	Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level	Este efecto reduce de forma intencionada la calidad del sonido.					
Character	Color	Dist	Tone	EFX Level	Dry Level								
Este efecto reduce de forma intencionada la calidad del sonido.													

## Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
<b>Character</b>	0 ~ 10	Ajusta las características del filtro.
<b>Color</b>	1 ~ 10	Ajusta el color del sonido.
<b>Dist</b>	0 ~ 10	Ajusta la distorsión.
<b>Tone</b>	0 ~ 10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
<b>EFX Level</b>	0 ~ 100	Ajusta el nivel de volumen del efecto.
<b>Dry Level</b>	0 ~ 100	Ajusta el nivel del sonido original.

## • Módulo ISO/MIC MODEL

Tipo	Parámetros										
<b>Isolator</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Xover Lo</th> <th>Xover Hi</th> <th>Mix High</th> <th>Mix Mid</th> <th>Mix Low</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5">Divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite el ajuste individual del ratio de mezcla de cada una de ellas.</td> </tr> </tbody> </table>	Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low	Divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite el ajuste individual del ratio de mezcla de cada una de ellas.				
Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low							
Divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite el ajuste individual del ratio de mezcla de cada una de ellas.											
<b>Mic Modeling</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mic Type</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Modifica el carácter de los micros internos.</td> </tr> </tbody> </table>	Mic Type	Modifica el carácter de los micros internos.								
Mic Type											
Modifica el carácter de los micros internos.											

## Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
<b>Xover Lo</b>	50 Hz ~ 16 kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de graves a medios.
<b>Xover Hi</b>	50 Hz ~ 16 kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de medios a agudos.
<b>Mix High</b>	Off, -24 ~ 6	Ajusta el nivel de mezcla de agudos.
<b>Mix Mid</b>	Off, -24 ~ 6	Ajusta el nivel de mezcla de medios.
<b>Mix Low</b>	Off, -24 ~ 6	Ajusta el nivel de mezcla de graves.
<b>Mic Type</b>	SM57	Simulación del micro SM57, indicado para la grabación de distintos instrumentos analógicos y guitarras.
	MD421	Simulación del micro estándar profesional MD421 indispensable para aplicaciones en directo, de grabación y de broadcast.
	U87	Simulación del U87, un micro condensador standard utilizado en estudios de todo el Mundo.
	C414	Simulación del C414, un famoso micro muy apreciado en estudios de grabación.

# Tipos de efectos y parámetros 9

## • Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

## • Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros			
Chorus	Depth	Rate	Mix	
	Mezcla un componente de tono modulado con el sonido original para producir un sonido resonante con cuerpo.			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	
	Produce un sonido resonante fuertemente ondulante.			
Phaser	Rate	Color	LFO Shift	
	Produce un sonido sibilante.			
Tremolo	Depth	Rate	Clip	
	El volumen varía periódicamente.			
Auto Pan	Width	Rate	Clip	
	Invierte las posiciones de panorama izquierda y derecha del sonido.			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	Hace que aumente o disminuya el tono.			
Ring Modulator	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.			
Delay	Time	Feedback	Mix	
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.			
Echo	Time	Feedback	Mix	
	Efecto cálido de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms..			
Doubling	Time	Tone	Mix	
	Efecto de doblaje que aporta cuerpo añadiendo un pequeño retardo..			
Dimension	Rise1	Rise2		
	Efecto que produce una expansión espacial.			
Resonance	Depth	Freq OFST	Rate	Filter
	Resonance	EFX Level	Dry Level	
Filtro de resonancia con LFO.				

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Depth	0 ~ 100	Ajusta la profundidad de modulación.
Resonance	-10 ~ 10	Ajusta la intensidad de la resonancia. Los valores negativos producen un sonido de efecto con la fase invertida.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Selecciona el tipo de sonido.
LFO Shift	0 ~ 180	Ajusta la inversión de fase izquierda/derecha.
Width	0 ~ 10	Ajusta la amplitud de auto pan.
Rate	Chorus: 1 ~ 50	Ajusta la velocidad de modulación.
	Flanger, Phaser, Tremolo, Auto Pan: 0 ~ 50 ♪ (P.127 Tabla 1) Resonance: 1 ~ 50 ♪ (P.127 Tabla 1)	Ajusta la velocidad de modulación. Utilizando como referencia el tempo, también puede realizar este ajuste en unidades de nota
Clip	0 ~ 10	Añade énfasis saturando la forma de onda de modulación.
Shift	-12 ~ 12, 24	Ajusta el cambio de tono en semitonos.
Time	Delay, Echo: 1 ~ 2000 ms ♪ (P.127 Tabla 1) Doubling: 1 ~ 100 ms	Ajusta el tiempo de retardo.
Feedback	0 ~ 100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Mix	0 ~ 100	Ajusta el ratio de mezcla del sonido con efectos con el sonido original.
Tone	0 ~ 10	Ajusta la calidad tonal de la reverb.
Fine	-25 ~ 25	Ajusta la cantidad de modulación de tono en centésimas de semitono.
Balance	0 ~ 100	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos..
Rise1	0 ~ 30	Ajusta la intensidad del componente estéreo.
Rise2	0 ~ 30	Ajusta la amplitud incluyendo elementos mono.
Freq OFST	1 ~ 30	Ajusta el offset o desfase LFO.
Filter	HPF, LPF, BPF	Elige el tipo de filtro.
Resonance	1 ~ 30	Ajusta la intensidad de la resonancia.
EFX Level	0 ~ 100	Ajusta el nivel de volumen del efecto.
Dry Level	0 ~ 100	Ajusta el nivel del sonido original.

## • Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

# Tipos de efectos y parámetros 10

Tabla 1 Puede ajustar los parámetros marcados con el símbolo ♪ en unidades de nota, usando como referencia el tiempo de canción/patrón rítmico. La duración de las notas para los valores de ajuste son las siguientes.

♪	Fusa	♪♩	Semicorchea c/puntillo	♪♩	Corchea c/puntillo	♪x2	Delay, Analog Delay y Echo pueden usar hasta x8. Reverse Delay puede usar hasta x4.
♪	Semicorchea	♪	Corchea	♪	Negra	:	
♪♩	Tresillo de negras	♪♩	Tresillo de blancas	♪♩	Negra c/puntillo	♪x20	

## NOTA

- El rango de notas disponible dependerá del parámetro.
- Dependiendo de la combinación de ajuste de tiempo y símbolo de nota seleccionado, es posible que se sobrepase el rango de ajuste del parámetro. En este caso, el valor será automáticamente reducido a la mitad (o a 1/4 si aún así sigue superándose el rango)

Tabla 2

Ajuste	Descripción
<b>Off</b>	No cambia la frecuencia.
<b>Up</b>	La frecuencia cambia del mínimo al máximo de acuerdo a la forma de onda de control..
<b>Down</b>	La frecuencia cambia del máximo al mínimo de acuerdo a la forma de onda de control.
<b>Hi</b>	La frecuencia cambia del ajuste del patch al máximo de acuerdo a la forma de onda de control.
<b>Lo</b>	La frecuencia cambia del mínimo al ajuste del patch de acuerdo a la forma de onda de control.

Tabla 3

Ajuste	Descripción	Ajuste	Descripción
<b>Up Saw</b>	Diente sierra arriba	<b>Tri</b>	Onda triangular
<b>Up Fin</b>	Aleta hacia arriba	<b>TriTri</b>	Trapezoidal
<b>DownSaw</b>	Diente sierra abajo	<b>Sine</b>	Onda sinusoidal
<b>DownFin</b>	Aleta hacia abajo	<b>Square</b>	Onda cuadrada

Tabla 4

Ajuste	Descripción	Ajuste	Descripción
♪	Corchea	<b>1 bar</b>	1 compás
♪	Negra	<b>2 bars</b>	2 compases
♪	Blanca	<b>3 bars</b>	3 compases
♪♩	Blanca c/puntillo	<b>4 bars</b>	4 compases

Tabla 5

Ajuste	Descripción
<b>1</b>	1 semitono abajo → sonido original
<b>2</b>	Sonido original → 1 semitono abajo
<b>3</b>	Dobleje → desafinación+ sonido original
<b>4</b>	Desafinación+ sonido original → dobleje
<b>5</b>	Sonido original → 1 octava arriba
<b>6</b>	1 octava arriba → sonido original
<b>7</b>	Sonido original → 2 octavas abajo
<b>8</b>	2 octavas abajo → sonido original

Ajuste	Descripción
<b>9</b>	1 octava abajo + sonido original – 1 octava arriba + sonido original
<b>10</b>	1 octava arriba + sonido original □ 1 octava abajo + sonido original
<b>11</b>	Quinta abajo + sonido original → cuarta arriba + sonido original
<b>12</b>	Cuarta arriba + sonido original → quinta abajo + sonido original
<b>13</b>	0 Hz + sonido original – 1 octava arriba
<b>14</b>	11 octava arriba – 0 Hz + sonido original
<b>15</b>	0 Hz + sonido original – 1 octava arriba + sonido original
<b>16</b>	1 octava arriba + sonido original – 0 Hz + sonido original

## Algoritmo Mastering

- Módulo COMP/Lo-Fi

Tipo	Parámetros							
<b>3Band Comp</b>	<b>Xover Lo</b>	<b>Xover Hi</b>	<b>Sense Hi</b>	<b>Sense Mid</b>	<b>Sense Low</b>	<b>Mix High</b>	<b>Mix Mid</b>	<b>Mix Low</b>
	Compresor que divide la señal en tres bandas de frecuencia que pueden ser comprimidas y mezcladas por separado.							
<b>Lo-Fi</b>	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo STEREO.							

## Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
<b>Xover Lo</b>	50 Hz ~ 16 kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de graves a medios.
<b>Xover Hi</b>	50 Hz ~ 16 kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de medios a agudos.
<b>Sense Hi</b>	0 ~ 24	Ajusta la sensibilidad del compresor de agudos.
<b>Sense Mid</b>	0 ~ 24	Ajusta la sensibilidad del compresor de medios.
<b>Sense Low</b>	0 ~ 24	Ajusta la sensibilidad del compresor de graves.
<b>Mix High</b>	Off, -24 ~ 6	Ajusta el nivel de mezcla de agudos.
<b>Mix Mid</b>	Off, -24 ~ 6	Ajusta el nivel de mezcla de medios.
<b>Mix Low</b>	Off, -24 ~ 6	Ajusta el nivel de mezcla de graves.

# Tipos de efectos y parámetros 11

## • Módulo NORMALIZER

Tipo	Parámetros	
Normalizer	Gain	
	Ajusta el nivel de entrada del módulo COMP/Lo-Fi.	

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Gain	-12 ~ 12	Ajusta el nivel.

## • Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

## • Módulo DIMENSION/RESO

Tipo	Parámetros
Dimension Resonance	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo STEREO.

## • Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN/CRUNCH, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

## Efecto de envío-retorno

### • Módulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parámetros					
Chorus	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Mezcla un componente de tono modulado con el sonido original para producir un sonido resonante con cuerpo.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.					

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
LFO Type	Mono, Stereo	Ajusta la fase LFO a mono o stereo.
Depth	0 ~ 100	Ajusta la profundidad del efecto.
Rate	1 ~ 50	Ajusta la velocidad de modulación.
Pre Delay	1 ~ 30	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
EFX Level	0 ~ 100	Ajusta el nivel de volumen del efecto.
Rev Send	0 ~ 30	Ajusta el nivel de envío de reverb del sonido con retardo.
Time	1 ~ 2000 ms (P.127 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
Feedback	0 ~ 100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Hi Damp	0 ~ 10	Ajusta la intensidad de amortiguación de agudos del sonido con retardo.
Pan	Left10 ~ Left1, Center, Right1 ~ Right10	Adjusts delay sound panning.

### • Módulo REVERB

Tipo	Parámetros					
Hall	Simula la acústica de una sala de conciertos.					
Room	Simula la acústica de una habitación.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
Hall y Room tienen los mismos parámetros.						
Spring	Simula una reverb de muelles.					
Plate	Simula una reverb de láminas.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
Spring y Plate tienen los mismos parámetros.						

Descripción de los parámetros

Parámetros	Rango de ajuste	Descripción
Pre Delay	1 ~ 100	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
Decay	1 ~ 30	Ajusta el tiempo de reverberación.
EQ High	-12 ~ 6	Ajusta el volumen del rango de agudos del sonido con efectos.
EQ Low	-12 ~ 6	Ajusta el volumen del rango de bajas frecuencias del sonido con efectos.
E.R.Mix	0 ~ 30	Ajusta el ratio de mezcla de las reflexiones iniciales.
EFX Level	0 ~ 30	Ajusta el nivel de volumen del efecto.

# Listado de parches de efectos 1

## Efecto de inserción

### Algoritmo Clean/Crunch

No.	Nombre Patch	Descripción
0	<b>Z CLEAN</b>	El sonido limpio ZOOM original y sin adornos
1	<b>Z CHORUS</b>	Sonido que combina el "Z CLEAN" con "Chorus" para un sonido limpio, perfecto para arpeggios
2	<b>FdClean</b>	Sonido limpio-crunch de un Fender Twin Reverb de panel negro, adorado por todo tipo de guitarristas
3	<b>VxCrunch</b>	Sonido crunch de tipo inglés de un VOX AC30 funcionando en el modo de clase A
4	<b>TWEED</b>	Recreación del sonido crunch seco de un Fender Bassman con una cierta cantidad de sustain
5	<b>BgCrunch</b>	Sonido crunch del combo Mesa/Boogie MKIII
6	<b>HwLight</b>	Hiwatt Custom 100 pasando de un sonido limpio a uno crunch
7	<b>MsCrunch</b>	Sonido crunch de un Marshall 1959 que se hace más limpio conforme aumenta el volumen de la guitarra
8	<b>HwCrunch</b>	Sonido crunch grueso de un Hiwatt Custom 100
9	<b>JM Lead</b>	Sonido solista comprimido de "Gravity" de John Mayer
10	<b>BS Riff</b>	El sonido rockabilly de Brian Setzer de la canción de Stray Cats "Rock This Town"
11	<b>BROTHER</b>	El exclusivo sonido de jazz grueso de George Benson, melódico y con ataque
12	<b>Edge</b>	Sonido limpio y brillante con el retardo cuidadosamente calculado del guitarrista de U2 The Edge
13	<b>ClnStep</b>	Efecto especial que simula agua usando "Z CLEAN" y "Step"
14	<b>CutPhase</b>	Sonido de fase con gran ataque, perfecto para una guitarra cortante y otras técnicas de interpretación
15	<b>Ambient</b>	Combinación de "ataque lento" y retardo para crear un sonido de ambiente
16	<b>Space</b>	Combinación de "retardo inverso" y modulador de fase para crear un sonido limpio y con amplitud
17	<b>FdComp</b>	Sonido limpio del Fender Twin Reverb con compresor, perfecto para una guitarra cortante
18	<b>Fd Wah</b>	Patch de auto-wah con distorsión natural de un combo FD añadido como ingrediente secreto
19	<b>60sSPY</b>	Sonido extraño similar a los de las películas de espías de los años 60
20	<b>Flower</b>	Combinación de un modulador de fase y un "Vibe" para crear un sonido de tipo psicodélico
21-29	<b>Empty</b>	

### Algoritmo Distotion

No.	Nombre Patch	Descripción
0	<b>NsDrive</b>	Sonido saturado de un Marshall 1959 que sigue los cambios de volumen y ofrece un dinamismo increíble
1	<b>MdRhythm</b>	Sonido de Marshall JCM2000 para acompañamiento heavy, pero aun así con ese exclusivo sonido Marshall
2	<b>PvRhythm</b>	Sonido de acompañamiento de un Peavey 5150 con mordiente para riffs rápidos
3	<b>DzRhythm</b>	Sonido Diezel Herbert para partes de acompañamiento de música heavy
4	<b>Recti</b>	Exclusivo sonido grueso y potente del MESA/BOOGIE Rectifier
5	<b>FullVx</b>	Sonido de un Vox AC30 al máximo con reverb de sala para recrear un cierto encajonamiento.
6	<b>TexasMan</b>	Sonido blues de Texas de un Fender Bassman con el volumen al máximo
7	<b>BgLead</b>	Precioso sonido saturado de un MESA/BOOGIE MKIII para solos con un largo sustain
8	<b>FatOd</b>	Sonidos saturados naturales como los de un OD-1 con EQ que puede usar para acompañamiento y solos
9	<b>TsDrive</b>	Saturación de un Tube Screamer perfecta para cualquier tipo de aplicación
10	<b>GvDrive</b>	El pedal Guv'nor es perfecto para música rock duro
11	<b>dist+</b>	Sonido saturado con distorsión
12	<b>DS1</b>	Sonido de un DS-1 modificado con super graves
13	<b>RAT</b>	Sonido solista y con un buen sustain del RAT
14	<b>FatFace</b>	Sonido fuzz con los graves FUZZ FACE realzados
15	<b>MuffDrv</b>	Sonido de alta ganancia del BIG MUFF
16	<b>M World</b>	Sonido de guitarrista de heavy usando Metal Zone
17	<b>HOT DRV</b>	Sonido saturado pero suave creado por la saturación a válvulas de las válvulas HOT BOX
18	<b>Z NEOS</b>	Recreación del sonido crunch cremoso de un VOX AC30 modificado
19	<b>Z WILD</b>	El auténtico sonido saturado ZOOM con realce extra que añade un toque comprimido
20	<b>Z MP1</b>	Sonido híbrido, creado por la combinación de un ADA MP1 y un Marshall JCM800
21	<b>Z Bottom</b>	Sonido de alta ganancia original de ZOOM con medios y graves muy ricos, perfecto para heavy de los años 80
22	<b>Z DREAM</b>	Sonido de alta ganancia original de ZOOM, perfecto para guitarras solistas
23	<b>Z SCREAM</b>	Sonido de alta ganancia original de ZOOM con un perfecto balance graves-agudos para sobresalir del resto
24	<b>LEAD</b>	El clásico sonido solista de ZOOM con un fuerte realce de medios y un largo sustain necesario para solos
25	<b>EXT DS</b>	Distorsión digital extrema que sobrepasa todos los límites
26	<b>EC LEAD</b>	Recreación del sonido crunch Fender de la canción "Layla" de Eric Clapton, perfecto para guitarras de pastillas simples.
27	<b>JimiFuzz</b>	Sonido de modulación de fase de Jimi Hendrix que simula el Octavia usando "PitchSHFT"
28	<b>DT Slide</b>	Sonido compacto de amplificador a válvulas de la canción "Leaving Trunk" de Derek Trucks
29	<b>KC Solo</b>	Sonido de la canción "Smells Like Teen Spirit" de Nirvana

# Listado de patches de efectos 2

30	<b>Every BG</b>	Sonido blues de Buddy Guy, seco y saturado y que añade color a cualquier canción blues
31	<b>EVH1959</b>	El sonido de los primeros tiempos de Eddie Van Halen
32	<b>BrianDrv</b>	Sonido saturado de Brian May recreado usando "Z Neos"
33	<b>RitchStd</b>	El sonido que usó Ritchie Blackmore de Deep Purple al grabar "Machine Head"
34	<b>Carlos</b>	Sonido suave usado por Carlos Santana en grabaciones, recreado con "BG Crunch"
35	<b>PeteHW</b>	Sonido crunch de Pete Townshend usando amplificador Hiwatt limpio al máximo para un sonido potente
36	<b>JW Talk</b>	Recreación del sonido de caja parlante usando por Joe Walsh en su solo de "Rocky Mountain Way"
37	<b>Kstone</b>	El clásico sonido de la entrada de Keith Richards en la canción "Satisfaction" de The Rolling Stones
38	<b>RR Mtl</b>	Sonido de heavy de los años 80 con su clásico rango medio basado en el Metal Zone
39	<b>SV LEAD</b>	Sonido de torres de amplificación con gran cuerpo, que sobresale en su rango medio, perfecto para solos
40	<b>Monster</b>	Sonido extraño que mezcla un sonido heavy con un doblaje una octava abajo
41	<b>FatMs</b>	Sonido saturado con desafinación para engordar el sonido, perfecto para acordes y acompañamiento
42	<b>SlowFlg</b>	Sonido de jet en el que se combina un "ataque lento" con un flanger
43	<b>DmgFuzz</b>	Sonido psicodélico que añade un "modulador de repique" al sonido fuzz para sobresalir en las frecuencias graves
44	<b>RectiWah</b>	Sonido de alta ganancia con auto-wah y un retardo corto añadidos
45-49	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Aco/Bass SIM

No.	Nombre Patch	Descripción
0	<b>Ensemble</b>	Sonido brillante con un profundo efecto ensemble.
1	<b>Delay LD</b>	Sonido de guitarra acústica de directo para partes solistas.
2	<b>Chorus</b>	Sonido chorus ideal para casi todo, desde guitarras rítmicas a solistas.
3	<b>FineTune</b>	Suave desafinación que crea una mayor profundidad sónica.
4	<b>Air Aco</b>	Sonido abierto que crea un efecto de captura a través de un micrófono.
5	<b>Estándar</b>	Sonido de bajo standard con gran cantidad de usos posibles.
6	<b>CompBass</b>	Sonido de bajo que cobra vida con un compresor y un excitador.
7	<b>WarmBass</b>	Sonido de bajo con un toque cálido y redondo..
8	<b>Flanging</b>	Sonido de flanger que cubre una amplia gama, desde frases a 16 tiempos a música melódica.
9	<b>Auto Wah</b>	Sonido de bajo funky que hace un buen uso del auto wah.
10-19	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Bass

No.	Nombre Patch	Descripción
0	<b>SVT</b>	Auténtico sonido rock. Perfecto para tocar la cuerda con los dedos o punteos planos.
1	<b>BASSMAN</b>	Sonido de rock clásico para cualquier ocasión.
2	<b>HARTKE</b>	Simulación de un Hartke con todo lo que ello implica.
3	<b>SUPER-B</b>	Elija esto para tocar al unísono con la guitarra y para solos.
4	<b>SANS-A</b>	Sonido con una base potente y cortante, perfecto para punteos planos.
5	<b>TUBE PRE</b>	Sonido a válvulas que siempre resulta útil.
6	<b>Attack</b>	Una compresión muy eficaz para estilos slap y para punteos planos.
7	<b>Wah-Solo</b>	Sonido solista con distorsión y un toque de wah. El cambio de tono es el ingrediente secreto.
8	<b>Talk&amp;Cry</b>	Típico efecto especial que produce un sonido cry como el de un modulador vocal.
9	<b>Melody</b>	Sonido chorus para melodías, solos, acordes y armónicos.
10	<b>SlapJazz</b>	Sonido slap básico para bajos de estilos jazz.
11	<b>Destroy</b>	Potente sonido que mezcla distorsión, cambio de tono y modulador de repique.
12	<b>Tremolo</b>	El compañero perfecto para una línea de bajo suave y para acordes.
13	<b>SoftSlow</b>	Sonido melódico o solista que resulta ideal para bajos sin trastes..
14	<b>Limiter</b>	Limitador que estabiliza el sonido cuando use una púa.
15	<b>X'over</b>	Sonido flanger para punteos, típicos de crossover.
16	<b>CleanWah</b>	Sonido auto wah con un millón de usos.
17	<b>Exciter</b>	Sonido universal con un carácter fresco y transparente.
18	<b>ClubBass</b>	Toque estas frases móviles con ese sonido que simula el ambiente de un pequeño bar.
19	<b>DriveWah</b>	Sonido auto wah con un control variable que sigue el dinamismo del punteo.
20-29	<b>Empty</b>	

## Algoritmo mic

No.	Nombre Patch	Descripción
0	<b>Rec Comp</b>	Previo convencional + compresión de sonido para grabaciones.
1	<b>RoomAmbi</b>	Simula la acústica de un estudio radiofónico.
2	<b>VocalDly</b>	Efecto de retardo que resulta perfecto para voces con efectos (húmedas) .
3	<b>Rock</b>	Compresión masiva para voces de rock

# Listado de patches de efectos 3

4	<b>Long DLY</b>	Sonido con un retardo largo para voces (2 tiempos a 120 bpm)
5	<b>InTheBox</b>	Este efecto parece colocar todo el sonido dentro de una pequeña caja
6	<b>Limiter</b>	Efecto de limitador muy útil para grabaciones
7	<b>AG MIC</b>	Sonido de previo, perfecto para la grabación de guitarra acústica
8	<b>AG Dub</b>	Sonido de doblaje que da al rasgueo un toque más parecido al punteo
9	<b>12st Cho</b>	Sonido chorus para guitarra de 12 cuerdas
10	<b>AG-Jumbo</b>	Aumenta el tamaño aparente de la caja de una guitarra acústica
11	<b>AG-Small</b>	Reduce el tamaño aparente de la caja de una guitarra acústica
12	<b>AG Lead</b>	Sonido de retardo para partes solistas con una guitarra acústica
13	<b>Live AMB</b>	Sonido de reverb brillante para guitarra acústica. Aumenta la sensación de directo
14	<b>Tunnel</b>	Simulación de la reverb de un túnel
15	<b>Filter</b>	Efecto de filtro que le permite cambiar el carácter del sonido durante una canción
16	<b>BrethCmp</b>	Sonido de compresor potente que enfatiza el cuerpo del sonido
17	<b>Vib MOD</b>	Sonido vocal en el que se combina un modulador de fase y vibrato
18	<b>Duet Cho</b>	Sonido desafinado que crea un dueto de forma instantánea
19	<b>Ensemble</b>	Fresco sonido de tipo ensemble, perfecto para coros
20	<b>VocalDub</b>	Sonido convencional de doblaje
21	<b>Sweep</b>	Sonido de voz con un lento barrido de fase
22	<b>VoiceFlg</b>	Sonido chorus con flanger con una fuerte modulación
23	<b>PH Voice</b>	Sonido de modulador de fase con un toque de retardo
24	<b>VibVoice</b>	Sonido de vibrato claro
25	<b>FutureVo</b>	Un mensaje alienígena
26	<b>M to F</b>	Transforma voces masculinas en femeninas
27	<b>F to M</b>	Transforma voces femeninas en masculinas
28	<b>WaReWaRe</b>	Efecto especial que parece una voz procedente del cosmos
29	<b>Hangul</b>	Efecto especial que convierte el japonés en coreano
30-49	<b>Empty</b>	

## Algoritmo Dual Mic

No.	Nombre Patch	Descripción	Entradas izda/drch sugeridas
0	<b>Vo/Vo 1</b>	Para duetos	Voces
1	<b>Vo/Vo 2</b>	Chorus for main vocals	Voces
2	<b>Vo/Vo 3</b>	Para armonías	Voces
3	<b>AG/Vo 1</b>	Crea un carácter de tipo histórico	Guitarra acústica/Voz
4	<b>AG/Vo 2</b>	Similar al AG/Vo 1 pero con un carácter vocal distinto	Guitarra acústica/Voz
5	<b>AG/Vo 3</b>	Modifica de forma agresiva el carácter vocal	Guitarra acústica/Voz
6	<b>ShortDLY</b>	Sonido de retardo corto con un efecto de doblaje muy eficaz	Micrófonos
7	<b>FatDrum</b>	Para grabación de batería con un único micro estéreo	Micrófonos
8	<b>BothTone</b>	Micro condensador para voz masculina en el canal L y para femenina en el R	Voces
9	<b>Condnsr</b>	Simula el sonido de un micro condensador con una entrada de micro dinámico	Voces
10	<b>DuoAttack</b>	Chorus para voces solistas con un ataque enfatizado	Voces
11	<b>Warmth</b>	Sonido cálido con un rango medio muy prominente	Voces
12	<b>AM Radio</b>	Simula una radio monoaural AM	Voces
13	<b>Pavilion</b>	Típico sonido de locución en exposiciones	Voces
14	<b>TV News</b>	Sonido de presentador de TV	Voces
15	<b>F-Vo/Pf1</b>	Para baladas de piano y cantante femenina	Voz/Piano
16	<b>JazzDuo1</b>	Simula una sesión de jazz LP con un sonido lo-fi	Voz/Piano
17	<b>Cntmprry</b>	Sonido claro y redondo	Voz/Piano
18	<b>JazzDuo2</b>	JazzDuo 1 para una voz masculina	Voz/Piano
19	<b>Ensemble</b>	Para guitarra con un fuerte ataque y un piano melódico	Guitarra acústica/Piano
20	<b>Enhanced</b>	Intensifica los sonidos claros y potentes en las baladas	Guitarra acústica/Voz
21	<b>Warmy</b>	Modera una ambientación muy brillante	Guitarra acústica/Voz
22	<b>Strum+Vo</b>	Sonido suave y grueso con compensación del rango medio	Guitarra acústica/Voz
23	<b>FatPlus</b>	Fortalece un rango medio demasiado débil	Guitarra acústica/Voz
24	<b>Arp+Vo</b>	Sonido sólido en conjunto	Guitarra acústica/Voz
25	<b>ClubDuo</b>	Simula el sonido de directo de un pequeño bar	Guitarras acústicas
26	<b>BigShape</b>	Intensifica la claridad en conjunto	Guitarras acústicas
27	<b>FolkDuo</b>	Sonido fresco y limpio	Guitarras acústicas
28	<b>GtrDuo</b>	Adecuado para dúos de guitarra acústica	Guitarras acústicas
29	<b>Bright</b>	Un toque global brillante	Guitarras acústicas
30-49	<b>Empty</b>		

# Listado de patches de efectos 4

Algoritmo Stereo		
No.	Nombre Patch	Descripción
0	<b>Syn-Lead</b>	Para sintetizadores mono solistas
1	<b>OrganPha</b>	Modulador de fase para sintetizador/órgano
2	<b>OrgaRock</b>	Distorsión potente para órgano de rock
3	<b>EP-Chor</b>	Un bello efecto chorus para piano eléctrico
4	<b>ClavFlg</b>	Wah para clavicómbalo
5	<b>Concert</b>	Efecto de reverb de sala de concierto para piano
6	<b>Honkey</b>	Simulación de piano desafinado o honky-tonk
7	<b>PowerBD</b>	Le da una mayor potencia al bombo
8	<b>DrumFing</b>	Flanger convencional para batería
9	<b>LiveDrum</b>	Simula un efecto de doblaje en exteriores
10	<b>JetDrum</b>	Modulador de fase para un charles o hi-hat a 16 tiempos
11	<b>AsianKit</b>	Convierte un kit de batería convencional en un kit de instrumentos orientales
12	<b>BassBost</b>	Enfatiza el rango grave
13	<b>Mono-&gt;St</b>	Da una mayor sensación de amplitud a una fuente monoaural
14	<b>AM Radio</b>	Simulación de radio AM
15	<b>WideDrum</b>	Amplio efecto stereo para una pista de caja de ritmos
16	<b>DanceDrm</b>	Refuerza el bajo para los ritmos dance
17	<b>Octaver</b>	Añade un sonido una octava más abajo
18	<b>Percushn</b>	Añade presencia, vida y amplitud estéreo a la percusión
19	<b>MoreTone</b>	Distorsión con un cuerpo enfatizado en los medios
20	<b>SnrSmack</b>	Enfatiza el sonido de caja o redoblante
21	<b>Shudder!</b>	Sonido dividido para música techno
22	<b>SwpPhase</b>	Phaser with powerful resonance
23	<b>DirtyBiz</b>	Distorsión de baja fidelidad que usa un modulador de repique
24	<b>Doubler</b>	Doblaje para pista vocal
25	<b>SFXlab</b>	Convierte el sonido de un sintetizador en un efecto especial
26	<b>SynLead2</b>	Sonido de reactor clásico para sonidos solistas de sintetizador
27	<b>Tekepiko</b>	Para frases secuenciadas o punteos de guitarra amortiguada (con sordina)
28	<b>Soliner</b>	Simula un grupo de cuerdas analógicas
29	<b>HevyDrum</b>	Para batería en canciones de rock duro
30	<b>SM57Sim</b>	Simulación del micro SM57, indicado para la grabación de distintos instrumentos analógicos y guitarras.
31	<b>MD421Sim</b>	Simulación de un micro MD421 un standard profesional indispensable para grabaciones, directo y broadcast.
32	<b>U87Sim</b>	Simulación de un micro U87, un micrófono condensador standard que se encuentra en estudios de todo el Mundo.
33	<b>C414Sim</b>	Simulación del C414, un famoso micro muy apreciado en estudios de grabación.
34	<b>Doubling</b>	Creación de doblajes de sonido que hacen que el cuerpo del sonido parezca más grueso
35	<b>ShortDLY</b>	Sonido de retardo perfecto para voces y grabaciones en exteriores, y también para crear un efecto brillante
36	<b>Lo-Fi</b>	Creación de sonidos Lo-Fi con un toque nostálgico y que suena como procedente de una vieja radio
37	<b>Limiter</b>	Un limitador muy eficaz en ensayos de pequeños grupos y grabaciones en directo
38	<b>BoostPls</b>	Sonido de realce que añade presión sonora en las grabaciones
39	<b>All Comp</b>	Compresor que nivela las diferencias de volumen entre los instrumentos en actuaciones de grupos, por ejemplo
40-49	<b>Empty</b>	

# Listado de parches de efectos 5

Algoritmo Mastering		
No.	Nombre Patch	Descripción
0	<b>PlusAlfa</b>	Intensifica la potencia global
1	<b>All-Pops</b>	Masterización convencional
2	<b>StWide</b>	Masterización de rango amplio
3	<b>DiscoMst</b>	Para un sonido de un pequeño bar / club
4	<b>Boost</b>	Para un acabado de alta fidelidad
5	<b>Power</b>	Rango grave potente
6	<b>Live</b>	Añade un toque de directo
7	<b>WarmMst</b>	Añade un toque cálido
8	<b>TightUp</b>	Añade un toque duro
9	<b>1930Mst</b>	Masterización para un sonido de los años 30
10	<b>LoFi Mst</b>	Masterización de baja fidelidad
11	<b>BGM</b>	Masterización para música de fondo
12	<b>RockShow</b>	Le da a una mezcla de música rock un toque de directo
13	<b>Exciter</b>	Masterización de baja fidelidad con una suave distorsión en el rango de frecuencias medias y agudas
14	<b>Clarify</b>	Énfatiza el rango de los super agudos
15	<b>VocalMax</b>	Hace que las voces pasen a un segundo plano
16	<b>RaveRez</b>	Efecto especial de barrido que usa un filtro brillante
17	<b>FullComp</b>	Fuerte compresión en todo el rango de frecuencias
18	<b>ClearPWR</b>	Un ajuste potente con énfasis en el rango medio y que añade presión sonora y claridad
19	<b>ClearDMS</b>	Intensifica la claridad y la sensación de espacio
20	<b>Maximizr</b>	Realza el nivel de presión sonora global
21-29	<b>Empty</b>	

# Listado de patches de efectos 6

## Efectos de envío-retorno

### REVERB

No.	Nombre Patch	Descripción
0	<b>TightHal</b>	Reverb de salón con una potente calidad tonal
1	<b>BrgtRoom</b>	Reverb de sala con una potente calidad tonal
2	<b>SoftHall</b>	Reverb de sala con una melodiosa calidad tonal
3	<b>LargeHal</b>	Simula la reverberación de un gran salón
4	<b>SmallHal</b>	Simula la reverberación de un pequeño salón
5	<b>LiveHous</b>	Simula la reverberación de un pub
6	<b>TrStudio</b>	Simula la reverberación de una sala de ensayos
7	<b>DarkRoom</b>	Reverb de sala con una melodiosa calidad tonal
8	<b>VcxRev</b>	Pensada para realizar las voces
9	<b>Tunnel</b>	Simula la reverb de un túnel
10	<b>BigRoom</b>	Simula la reverb de una sala del tamaño de un gimnasio
11	<b>PowerSt.</b>	Reverb con puerta de ruidos
12	<b>BrittHall</b>	Simula la reverb brillante de una sala de conciertos
13	<b>BudoKan</b>	Simula la reverberación del Budokan de Tokyo
14	<b>Ballade</b>	Para baladas lentas
15	<b>SecBrass</b>	Reverb para una sección de metales
16	<b>ShortPla</b>	Reverb corta
17	<b>RealPlat</b>	Simulación de una reverb de muelles
18	<b>Dome</b>	Reverb de un gran pabellón de deportes
19	<b>VinSprin</b>	Simula una reverb de muelles analógica
20	<b>ClearSpr</b>	Reverb limpia con tiempo de reverb corto
21	<b>Dokan</b>	Simula la reverberación que se produce dentro de un depósito de cerámica (tinaja)
22-29	<b>Empty</b>	

### CHORUS/DELAY

No.	Nombre Patch	Descripción
0	<b>ShortDLY</b>	Retardo corto estándar
1	<b>GtChorus</b>	Chorus para realizar el sonido débil de guitarra
2	<b>Doubling</b>	Doblaje versátil
3	<b>Echo</b>	Vistoso retardo de estilo analógico
4	<b>Delay3/4</b>	Retardo de corchea con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
5	<b>Delay3/2</b>	Retardo de negra con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
6	<b>FastCho</b>	Chorus rápido
7	<b>DeepCho</b>	Profundo chorus versátil
8	<b>Vocal</b>	Chorus que intensifica las voces
9	<b>Deep dB L</b>	Doblaje profundo
10	<b>SoloLead</b>	Mantiene los fraseos rápidos
11	<b>WarmyDly</b>	Simula un cálido retorno analógico
12	<b>EnhanCho</b>	Intensificador que usa un doblaje con cambio de fase
13	<b>Detune</b>	Para instrumentos con potentes armónicos como un piano eléctrico o un sintetizador
14	<b>Natural</b>	Chorus con modulación lenta para acompañamiento
15	<b>Whole</b>	Retardo de redonda sincronizado con el tempo del ritmo
16	<b>Delay2/3</b>	Retardo de tresillo de blancas sincronizado con el tempo del ritmo
17	<b>Delay1/4</b>	Retardo de semicorchea sincronizado con el tempo del ritmo
18-29	<b>Empty</b>	

# Listado de mensajes de error

Si aparece un mensaje del tipo “---Error”, pulse la tecla EXIT. Cuando aparezcan este tipo de mensajes, la indicación en pantalla desaparecerá en tres segundos.

Mensaje	Significado	Respuesta
<b>Mensajes que indican que falta algo</b>		
No Card	No hay ninguna tarjeta introducida.	Asegúrese de que haya una tarjeta SD correctamente introducida.
No Project	No hay ningún proyecto.	Compruebe que el proyecto no haya sido eliminado o trasladado a una ubicación diferente.
No File	No hay ningún fichero en el proyecto.	Compruebe que el fichero no haya sido eliminado o grabado en una ubicación diferente.
<b>Mensajes que aparecen con cierta frecuencia</b>		
Reset DATE/TIME	Pila descargada. Ha perdido el ajuste.	Ajuste de nuevo DATE/TIME . (Vea "Ajuste de fecha & hora" en la P.14.)
Low Battery!	Le indica que debe cambiar las pilas.	Cambie las pilas o conecte el adaptador de corriente.
Stop Recorder	No puede acceder a la función que quiere durante la reproducción/grabación.	Detenga primero la grabadora y vuelva a probar..
<b>Mensajes que indican que el objeto está protegido</b>		
Card Protected	La tarjeta SD está protegida.	Extraiga la tarjeta SD, desbloquee la pestaña de protección y vuelva a introducirla. Vea "Instalación de la tarjeta SD" en la P.13.)
Project Protected	El proyecto está protegido.	Desactive la protección en el menú PROTECT . (Vea "Protección y selección de proyectos" en la P.91.)
File Protected	El fichero es solo de lectura, no puede grabar en él.	Desactive el estado de solo lectura del fichero por medio de un ordenador, por ejemplo.
<b>Mensajes que indican que la capacidad o el límite fijado ha sido sobrepasado</b>		
Card Full	La tarjeta está llena.	Introduzca una nueva tarjeta o borre datos innecesarios
Project Full	No puede grabar más proyectos en la tarjeta.	Borre proyectos que ya no necesite.
File Full	El número máximo de ficheros ha sido sobrepasado.	Borre ficheros que ya no necesite.
<b>Mensajes que indican fallos en el acceso</b>		
Card Access Error	No es posible leer o grabar en la tarjeta.	Pulse <b>EXIT</b> y vuelva a probar la operación.
Project Access Error	No es posible leer o grabar en el proyecto.	Pulse <b>EXIT</b> y vuelva a probar la operación.
File Access Error	No es posible leer o grabar en el fichero.	Pulse <b>EXIT</b> y vuelva a probar la operación.
Card Format Error	La tarjeta no está en un formato que la unidad <b>RS</b> pueda usar.	Cambie el formato de la tarjeta a uno que pueda ser usado por la unidad.
File Format Error	Este fichero no está en un formato que la unidad <b>RS</b> pueda usar.	Cambie el formato del fichero a uno que pueda ser usado por la unidad.
<b>Otros mensajes de error</b>		
Card Error		
Project Error	Se ha producido un error de algún tipo.	Pulse <b>EXIT</b> y vuelva a probar la operación.
File Error		

# Resolución de problemas

Si piensa que hay un problema en el **RS**, compruebe primero los siguientes aspectos.

## Problemas durante la reproducción

- ◆ **No hay sonido o el sonido es muy débil**
  - Compruebe las conexiones a su sistema de monitorización y los ajustes de volumen del sistema.
  - Compruebe que los indicadores de estado del mezclador estén encendidos en verde y que los faders estén subidos. Si un indicador de pista no está encendida en verde, pulse su tecla repetidamente hasta que lo esté.
  - Compruebe que no esté encendida la tecla de estado [MASTER] y que esté subido el fader [MASTER].
  
- ◆ **No cambia el volumen al mover los faders**
  - En los canales en los que esté activada la función de enlace estéreo, no tendrá efecto el fader del canal par. Desactive el enlace estéreo (vea P.29), o utilice el fader del canal impar.
  
- ◆ **No hay señal de entrada o suena muy débil**
  - Asegúrese de que el control **GAIN** de la correspondiente entrada no esté al mínimo
  - Compruebe que el piloto de estado esté encendido en verde (reproducción activada) y que esté subido el fader de la pista.
  
- ◆ **Una operación no funciona y aparece en pantalla el mensaje “Stop Recorder”**
  - Algunas operaciones no pueden realizarse cuando la grabadora está en marcha. Pulse la tecla **STOP** para detenerla y realice después la operación..

## Problemas durante la grabación

- ◆ **No se puede grabar en una pista**
  - Asegúrese de haber seleccionado y activado una pista grabable.
  - Compruebe que la tarjeta SD no esté llena (vea P.111).
  - No podrá grabar si el proyecto está protegido. Obien ajuste “**PROTECT**” en “**OFF**” (vea P.91), o use un proyecto distinto.
  
- ◆ **El sonido grabado está distorsionado**
  - Asegúrese de que los knobs de la entrada **GAIN** y que el nivel de grabación no sean demasiado elevados.
  - Baje el fader para que el indicador 0 (dB) del medidor de nivel no se encienda.
  - Si la ganancia EQ del mezclador de pistas está ajustada demasiado alta, el sonido puede

distorsionar incluso aunque baje el fader. Ajuste la ganancia EQ a un valor más bajo.

- Cuando aplique un efecto de inserción a una entrada, compruebe que el ajuste del nivel de salida del efecto (nivel de patch) sea adecuado.

## Problemas con los efectos

- ◆ **El efecto de inserción no funciona**
  - Compruebe que aparezca en pantalla el icono de efecto de inserción [INS]. Si no aparece, pulse la tecla **EFFECT**, y luego la tecla soft **INSERT** y ajuste **ON/OFF** en **On**.
  - Asegúrese de que el efecto de inserción esté colocado en la posición que quiera (Vea P.23, 45, 46 y 80)
  
- ◆ **No funciona el efecto de envío/retardo**
  - Confirme que aparece en pantalla el icono **REU** o **CHD**. Si no aparece, pulse la tecla **EFFECT**, y luego pulse la tecla soft **REVERB** o **CHORUS** y ajuste **ON/OFF** en **On**.
  - Asegúrese de que esté correctamente ajustado el nivel de envío para cada pista (vea P.44 y 82).

## Otros problemas

- ◆ **No se puede grabar un proyecto**
  - No podrá grabar un proyecto si está protegido. Ajuste “**PROTECT**” en “**Off**” (vea P.91).
  
- ◆ **No es posible crear un nuevo proyecto ni copiarlo**
  - Si aparece en pantalla el mensaje “Project Full” es porque se ha llenado ya la tarjeta. Para liberar memoria, borre proyectos que no necesite.
  
- ◆ **Ha aparecido un mensaje de error al intentar ejecutar una orden**
  - Revise el listado de mensajes de error (vea P.135).

# Especificaciones técnicas

Sección		<i>RB</i>	
Grabadora	Número de pistas	8 (mono)	
	Máximo nº de pistas que puede grabar a la vez	2	
	Máximo nº de pistas que puede reproducir a la vez	8 audio + metrónomo	
	Formato de grabación de datos	Formato WAV 44.1/48 kHz, 16/24 bits	
	Tiempo máximo de grabación	200 minutos/1 GB (pistas mono)	
	Proyectos	1000	
	Marcadores	100/proyecto	
	Localizador	Minutos/segundos/milisegundos o compases/tiempos/ticks	
	Edición de ficheros	División, retoque o "trimming"	
Otras funciones	Pinchado/despinchado (manual, auto), Volcado, Repetición A-B, UNDO/REDO		
Audio interface	Nº canales de grabación	2	
	Nº canales de reproducción	2	
	Profundidad de bits	24	
Mezclador	Frecuencia de muestreo	44.1, 48, 88.2, 96 kHz	
	Faders	9 (mono x 8, master x 1)	
Efectos	Parámetros de pista	EQ de 3 bandas, panorama (balance), envío efectos x 2, inversión	
	Enlace estéreo	Pistas 1/2 ~ 7/8 seleccionable por parejas	
	Algoritmos	8 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, MASTERRING)	
	Patches	310 de inserción, 60 de envío-retorno	
	Módulos de efectos	7 de inserción, 2 de envío	
Ritmos	Afinador	Cromático, de guitarra, de bajo, A/D/E/G abierto, D modal	
	Voces	8	
	Formato del sonido	PCM lineal a 16-bit	
	Kits de batería	10	
	Parches	8 (sensibles a la velocidad)	
Sampler	Precisión	48 ppqn	
	Patrones rítmicos	511/proyecto	
	Tempo	40.0 - 250.0 BPM	
Hardware	Formatos de reproducción	Formato WAV 44.1/48 kHz, 16/24 bits	
	Funciones de edición	Trim o retoque, estiramiento del tiempo	
	Soporte de grabación	Tarjeta SD (16MB ~ 2 GB), Tarjeta SDHC (4 ~ 32 GB)	
	Conversión analógica-digital	ADC 96 kHz 24 bits delta-sigma	
	Conversión digital-analógica	DAC 96 kHz 24 bit delta-sigma	
	Pantalla	LCD retroiluminada de 128 x 64 píxeles	
	Entradas	INPUT 1 ~ 8	Toma combo XLR/auriculares standard 2 Impedancia de entrada: (Entrada balanceada) 1 K $\Omega$ balanceada (2 activo) (Entrada no balanceada) 50 K $\Omega$ no balanceada (1 con Hi-Z, impedancia de entrada 470 K $\Omega$ (Hi-Z on), 2 con alimentación phantom) Nivel de entrada: -50 dBm < continuo < +4 dBm
			Par de micros internos
	Alimentación Phantom	48 V, 24 V	
	Salidas	OUTPUT	TRS de auriculares (balanceada)
		PHONES	Toma de auriculares estéreo estándar estéreo 20 mW x 2 (carga 32 )
	S/N ratio	93 dB	
Control input	FS01		
USB	Tipo Mini-B (USB 2.0 Hi-Speed):función como interface de audio/superficie de control y almacenamiento masivo		
Alimentación	Adaptador DC 5V 1A AC (ZOOM AD-17) Tres pilas AA (5.5 horas de duración funcionando continuamente con la retroiluminación activada y la alimentación phantom desactivada)		
Dimensiones	257 mm (L) x 190 mm (P) x 51 mm (A)		
Peso	780 g		

# Índice alfabético

- A
  - Afinador 108
  - Ajuste de fecha y hora 15
  - Ajuste del nivel 24, 26, 42, 136
  - Algoritmos 118
  - Alimentación
    - Ajuste del tipo de pilas 112
    - Alimentación phantom 3, 8, 12
    - Puesta en marcha y apagado 15
  - Apagado 15
  - Archivos de audio
    - Asignación de pistas 8
    - Borrado 95
    - Cambio de nombre 94
    - Copia 93, 100, 103
    - Información 90, 92
  - Audio
    - Cambio del tempo sincambiar el tono 68
    - Supresión de partes innecesarias 70
- B
  - Bucles 60
- C
  - Cambio del BPM 67
  - Cambio del nombre 57, 88
  - Conexiones 9, 12
  - Contraste 109
  - Cuantización global 66
- E
  - Ecuador 40, 123, 124
  - Efecto de masterización 46
  - Efectos
    - Efectos de envío-retorno 80, 82
    - Efectos de inserción 45, 80, 118
    - Efectos de masterización 11
    - Módulos de efectos 80, 84, 85
    - Parámetros de efectos 84, 85
    - Tipos de efectos 80
  - Efectos de envío-retorno
    - Nivel de envío 82
  - Efectos de inserción
    - Inserción antes del fader 46
  - Enlace estéreo 29
  - Especificaciones técnicas 137
- F
  - Función de localización 36
  - Función de repetición A-B 38
  - Funciones de sampler 60
  - Funciones rítmicas 10, 48
- G
  - Ganancia 22, 40
  - Grabación
    - Cambio de la toma de reproducción 27, 30
    - Formatos 97
    - Pista máster 11, 72
    - Pistas adicionales 28
    - Preparativos 10
    - Primera pista 10, 21
    - Sobredoblaje 28
- H
  - Hi-Z 7, 8, 12, 21
- I
  - Importación
    - Lector de tarjetas 102
    - Patches 87
  - Intercambio de dos pistas 31
  - Interface audio 102, 138
  - Interruptores 78
- M
  - Marcas 36, 37
  - Metrónomo 20

Mezcla 40  
Micrófonos internos 12

## P

Panorama 42, 59  
Pantalla  
  Contraste 109  
  Retroiluminación 109  
Parches 50, 51  
Patches  
  Edición 84  
  Importación 86, 87  
  Listado de patches 129  
  Selección 83

## Patrones rítmicos

Asignación de pistas 8

Borrado 56

Copia 55

Creación 52

Importación 58

## Pinchado y despinchado

Pinchado/despinchado automático 33

Pinchado/despinchado manual 32

## Pistas

Asignación 30, 51, 63

Mezclador 40, 42

Parámetros 42, 43

## Pistas máster 11

## Playlists 98, 99

## Profundidad de bits 97

## Proyectos

Cambio de nombre 94

Copia 93

Creación de un nuevo proyecto 17

Protección 91

Reproducción secuencial 98

Selección 91

Supresión 95

## Puesta en marcha 15

## R

Remezcla a dos pistas 47  
Reproducción secuencial de proyectos 98

## S

## Secuencias

  Creación de una secuencia 60, 73

  Reproducción 78

Sensibilidad de entrada 22

Sobredoblaje 11, 28

Superficie de control 102, 105

## Supresión de datos

  Borrado 95

  Marcas 37

  Tarjetas SD 111

## T

## Tarjetas SD

  Cambio con la unidad encendida 110

  Comprobación de la capacidad 111

  Formateo 111

  Funciones 102, 103

  Instalación 13, 135

Tipos de afinador y usos 108

## U

## USB

  Conexión con un ordenador 102, 106

  Uso del software 102, 103

## V

Velocidad de bits de cuantización 66

Versión del sistema 114

Volcado 11, 34

Para países de la CEE

 Declaración de Conformidad

**ZOOM**

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