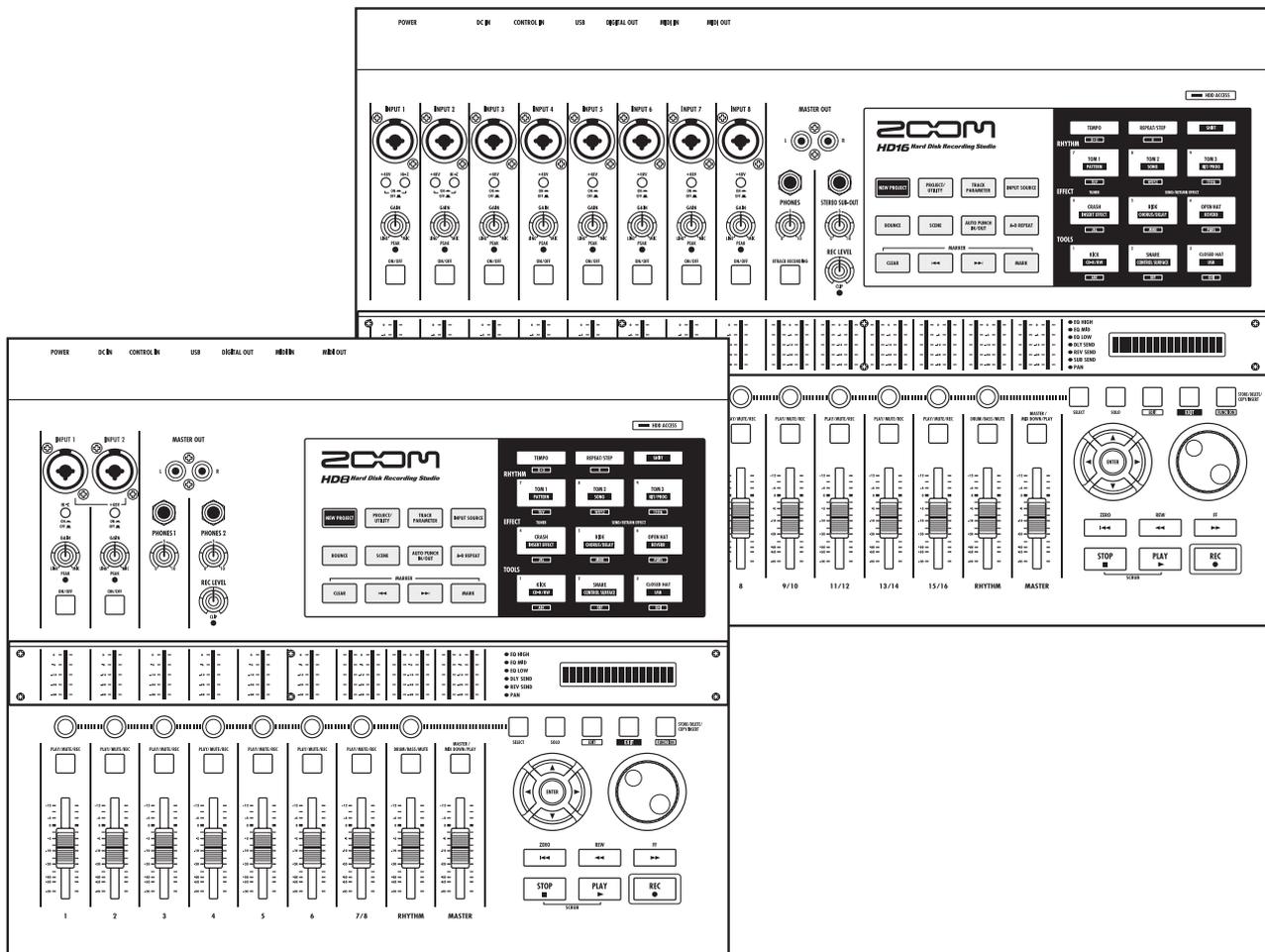


Hard Disk Recording Studio **HD8 | HD16**



Manuale operativo

Italiano



© ZOOM Corporation
E' vietata la riproduzione di questo manuale, in tutto o in parte,
con qualunque mezzo effettuata.

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale sono usati dei simboli per evidenziare note e avvertenze che è necessario leggere per prevenire ogni possibile incidente. I significati dei simboli sono i seguenti:



Avviso

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo errato, possono derivarne gravi danni, anche mortali.



Prudenza

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo errato, possono derivarne danni alle persone e alle apparecchiature.

Vi preghiamo di osservare i seguenti consigli e precauzioni sulla sicurezza per garantirvi un uso sicuro di HD8/HD16.

• Alimentazione



Avviso

HD8/HD16 è alimentato tramite l'adattatore AC in dotazione. Per evitare malfunzionamento e rischi per la sicurezza, non usate altro tipo di adattatore AC.

Quando si usa HD8/HD16 in un'area con diverso voltaggio di linea, consultate il distributore ZOOM locale in modo da utilizzare un adattatore AC adeguato.

• Messa a terra



Avviso

A seconda delle condizioni di installazione, può succedere di avvertire una leggera scarica elettrica quando si tocca una parte metallica di HD8/HD16. Se volete evitarlo, collegate alla terra l'unità tramite la vite sul pannello posteriore e una messa a terra esterna.

Per prevenire il rischio di incidenti, non utilizzate mai nessuna delle seguenti messe a terra:

- Tubi dell'acqua (rischio di scossa elettrica)
- Tubi del gas (rischio di esplosione)
- Presa terra telefonica o parafulmini (rischio di essere colpiti da fulmini)

• Ambiente



Prudenza

Evitate di usare HD8/HD16 in ambienti dove risulti esposto a:

- Temperature estreme
- Alta umidità o pioggia scrosciante
- Sabbia o polvere eccessiva
- Eccessive vibrazioni o colpi

• Utilizzo



Avviso

Non mettete mai su HD8/HD16 oggetti pieni di liquidi, come vasi, perché potreste causare scosse elettriche.



Prudenza

HD8/HD16 è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione indebita sui tasti e sugli altri controlli. Fate anche attenzione a non far cadere l'unità, e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.

• Alterazioni



Prudenza

Non aprite mai lo chassis di HD8/HD16 né cercate di modificare il prodotto in alcun modo perché potreste danneggiare l'unità.

Cavi di connessione e prese input e output



Prudenza

Spegnete sempre l'alimentazione di HD8/HD16 e di tutte le altre apparecchiature prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi anche di scollegare tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare HD8/HD16.

• Volume



Prudenza

Non usate HD8/HD16 ad alto volume per lunghi periodi di tempo perché può causare danni all'udito.

• Drive CD-R/RW



Prudenza

Non guardate mai il raggio laser proiettato dal pickup ottico del drive CD-R/RW perché può causare danni alla vista.

Precauzioni d'uso

• Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, HD8/HD16 è stato progettato per fornire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e protezione dalle interferenze esterne. Tuttavia, non devono essere collocati vicino a HD8/HD16 apparecchi molto sensibili alle interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche, perché la possibilità di interferenze non può mai essere completamente esclusa.

Con qualunque tipo di dispositivo a controllo digitale, incluso HD8/HD16, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Occorre fare attenzione a ridurre al minimo il rischio di danni.

• Pulizia

Usate un panno soffice asciutto per pulire HD8/HD16. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detergenti abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool per le pulizie), poiché potrebbero intaccare le finiture o danneggiare la superficie.

• Backup

I dati di HD8/HD16 possono andare persi a causa di malfunzionamento o utilizzo non corretto. Fate sempre il backup dei vostri dati.

• Copyright

Tranne che per uso personale, la registrazione non autorizzata di fonti protette da copyright (CD, dischi, nastri, video clip, materiale tratto da trasmissioni, e via dicendo) è proibita. ZOOM Corporation non si assume alcuna responsabilità in caso di contestazioni riguardanti infrazioni al diritto di copyright.

Conservate questo manuale in un luogo sicuro per ogni futura evenienza.

MIDI è un marchio commerciale registrato della Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

Tutti gli altri marchi commerciali e marchi commerciali registrati appartengono ai rispettivi proprietari.

Tutti gli altri marchi commerciali e marchi commerciali registrati citati in questo manuale sono utilizzati a puro scopo esemplificativo e non intendono infrangere alcun diritto dei rispettivi proprietari.

Contenuti

Precauzioni d'uso e sicurezza	2	Guida [Recorder]	36
Introduzione	7	V-take	36
Panoramica	7	Le V-take	36
Caratteristiche HD8/HD16	7	Attivare V-take	36
		Cambiare nome alla V-take	36
Conoscere HD8/HD16	9	Spostarsi in un punto desiderato della song (funzione locate)	39
Registratore	10	Riprodurre lo stesso passaggio ripetutamente (funzione A-B repeat)	39
Sezione ritmica	10	Trovare il punto desiderato (funzione scrub/preview)	40
Mixer	11	Uso di scrub/preview	40
Effetti	11	Cambiare direzione e durata dello scrub	40
Nomi delle parti	12	Ri-registrare solo una regione specificata (funzione punch-in/out)	41
Pannello superiore di HD8	12	Uso del punch-in/out manuale	41
Pannello superiore di HD16	13	Uso del punch-in/out automatico	41
Pannello posteriore di HD8/HD16	14	Registrare più tracce su una traccia master (funzione mixdown)	42
Pannello destro di HD8/HD16	15	La traccia master	42
Collegamenti	16	Step di mixdown sulla traccia master	43
Installare il CD-R/RW Drive	18	Riprodurre la traccia master	43
Alimentazione On/Off	20	Convertire la traccia master in file WAV stereo	43
Accensione	20	Combinare più tracce su una o due tracce (funzione bounce)	44
Spegnimento	20	Fare le impostazioni del bounce	44
Ascolto di una Demo Song	21	Eseguire la registrazione bounce	45
Selezione della demo song	21	Registrare il suono della traccia drum/bass su una traccia audio (registrazione della ritmica) ..	45
Suonare la demo song	21	Selezione della traccia drum/bass come sorgente di registrazione	45
Registriamo	22	Registrare	46
Tour rapido	23	Registrare su 8 tracce simultaneamente (registrazione 8-track) <<solo su HD16>>	46
Step 1: Preparativi	23	La registrazione a 8 tracce	46
1.1 Creare un nuovo project	23	Assegnare il segnale in ingresso a una traccia	47
1.2 Selezione del pattern ritmico da usare	24	Funzione Marker	47
Step 2: Registrare la prima traccia	25	Impostare un marcatore	48
2.1 Regolare la sensibilità d'ingresso	25	Posizionarsi su un marcatore	48
2.2 Applicare l'effetto insert	26	Cancellare un marcatore	48
2.3 Selezione di una traccia in registrazione	28	Impostare la funzione del pre-count	49
Step 3: Sovrainscrizione	29	Guida [Track Editing]	50
3.1 Regolare sensibilità d'ingresso ed effetto insert	29	Modificare un range di dati	50
3.2 Selezionare una traccia e registrare	29	Step di base per il range editing	50
Step 4: Mixing	30	Copiare un range specificato di dati	51
4.1 Disattivare input e sezione ritmica	30	Spostare un range di dati specificato	52
4.2 Regolare volume, panning, ed EQ	30	Cancellare un range specificato di dati	52
4.3 Applicare l'effetto send/return	32	Trimming di un range di dati specificato	53
4.4 Applicare l'effetto insert a una traccia	33	Fade-in/fade-out di un range di dati specificato	53
Step 5: Mixdown	34	Invertire un range specificato di dati audio	54
5.1 Uso dell'effetto insert mastering	34	Cambiare durata di un'intera traccia	55
5.2 Mixdown sulla traccia master	35	Compensare il pitch di un range specificato	55
		Generare un'armonia da un range specificato di dati ..	57
		Generare armonia a una parte per un range specificato di dati audio	59
		Editing tramite V-take	61
		Step di base del V-take editing	61
		Cancellare una V-take	61

Copiare una V-take	62	Step input di sequenza bass	97
Spostare una V-take	62	Immettere informazioni di accordi del pattern ritmico	98
<< solo HD16>> Spostare V-take delle tracce 1 – 8 sulle tracce 9 – 16	62	Cambiare livello di volume della sequenza drum/bass	99
Scambiare V-take	63	Assegnare un nome al pattern ritmico	100
Importare dati audio su una V-take	63	Editing di pattern ritmici	100
Cattura e sostituzione di traccia	65	Copiare un pattern ritmico	100
Catturare una traccia	65	Cancellare un pattern ritmico	101
Sostituire una traccia	66	Creare una song ritmica	101
Guida [Phrase Looping]	67	Selezionare una song ritmica	101
Che tipo di frasi è possibile usare?	67	Immettere informazioni di pattern usando lo step input	102
Caricare una frase	68	Uso di FAST per immettere informazioni di pattern	104
Step di base del phrase loading	68	Immettere informazioni di accordi	105
Importare una frase dal project corrente	68	Immettere altre informazioni	107
Importare una frase da un diverso project	69	Suonare una song ritmica	108
Importare un file WAV/AIFF	70	Editare una song ritmica	108
Regolare i parametri di phrase	70	Copiare uno specifico range di misure	108
Copiare una frase	71	Trasporre l'intera song ritmica	109
Cancellare una frase	72	Copiare una song ritmica	109
Scrivere un phrase loop su una traccia	73	Cancellare una song ritmica	110
FAST input per il phrase loop	73	Assegnare un nome alla song ritmica	110
Scrivere un phrase loop su una traccia	74	Importare pattern ritmico/song ritmica	
Guida [Mixer]	76	da un altro project	111
Il mixer di HD8/HD16	76	Uso di kit file	112
Assegnare segnali in ingresso		Creare un kit file	112
alle tracce in registrazione	77	Assegnare sample ai pad	112
Regolare il segnale per ciascuna traccia		Impostare i parametri dei pad	113
(parametri della traccia)	79	Copiare un kit file	114
Regolare un parametro di traccia	79	Cancellare un kit file	115
Uso delle manopole parametro	81	Importare kit file da un altro project	115
Agganciare due tracce (stereo link)	82	Assegnare un nome al kit file	116
<<HD16>> Assegnare un segnale input/track		Uso dei sample (campionamento)	117
alla presa SUB-OUT	82	Fare diverse impostazioni di sample	117
Uso della funzione solo	83	Copiare un sample	119
Salvare/ricchiama le impostazioni del mixer		Cancellare un sample	120
(funzione scene)	84	Importare sample da una fonte esterna	121
Salvare le scene	84	Editare varie impostazioni della sezione ritmica	124
Richiamare scene	84	Procedura di base	124
Commutare scene automaticamente	84	Cambiare lunghezza del pre-count	124
Cancellare determinati parametri dalle scene	85	Cambiare volume del metronomo	125
Guida [Rhythm]	87	Regolare la sensibilità dei pad	125
La sezione ritmica	87	Controllo memoria residua	125
Drum kit e bass program	87	Scambio posizione pan left/right	125
Pattern ritmici	87	Guida [Effetti]	126
Song ritmica	88	Gli effetti	126
Modo rhythm pattern e modo rhythm song	88	Effetto insert	126
Suonare pattern ritmici	88	Effetto send/return	126
Selezione di pattern ritmico	88	Uso dell'effetto insert	127
Cambiare tempo	89	I patch di effetto insert	127
Cambiare drum kit / bass program	89	Cambiare punto di inserimento dell'effetto insert	128
Uso del pad per produrre suoni drum/bass	90	Selezionare il patch per l'effetto insert	129
Creare un pattern ritmico originale	92	Editare patch di effetto insert	130
Preparativi	92	Salvare/scambiare patch di effetto insert	132
Real time input di sequenza drum	93	Editing del nome di un patch di effetto insert	132
Real time input della sequenza di basso	94	Applicare l'effetto insert al solo segnale di monitor	133
Step input di sequenza drum	96	Uso dell'effetto send/return	134
		Patch di effetto send/return	134
		Selezionare patch di effetto send/return	134
		Editing di patch effetto send/return	134
		Salvare/scambiare patch effetto send/return	135
		Editare il nome di patch effetto send/return	136
		Importare patch da un altro project	136

Guida [Creare un CD]	138	Creare una playlist	165
Creazione di CD audio	138	Riproduzione della playlist	166
Dischi CD-R/RW	138	Uso della funzione Tuner	167
Creare un CD audio	139	Uso del tuner cromatico	167
Creare CD audio per project	139	Uso di altri tipi di tuner	168
Creare CD audio per album	140	Cambiare funzione del footswitch	169
Uso della funzione marker per separare le tracce	142	Prevenire la copia digitale di un disco master	
Includere la playlist in un album	143	o un nastro master	169
Suonare un CD audio	143	Cambiare tipo di display level meter	170
Finalizzare un disco CD-R/RW	144	Regolazione contrasto del display	170
Cancellare un disco CD-RW	144	Controllo versione sistema	171
Caricare un CD audio in un project	145	Manutenzione hard disk	171
Backup e recupero	146	Procedura manutenzione base	171
Salvare un singolo project su disco CD-R/RW	146	Test/ripristino integrità dati sull'hard disk interno	
Salvare tutti i project su disco CD-R/RW	147	(Scan Disk)	172
Caricare un project da disco CD-R/RW	148	Riportare i file di sistema in condizione default di fabbrica	
Guida [Project]	150	(Factory Initialize)	172
I project	150	Riportare l'intero hard disk in default di fabbrica	
Operazioni dei project	150	(All Initialize)	173
Caricare un project	151	Manutenzione hard disk tramite	
Creare un nuovo project	151	il CD-ROM in dotazione	173
Controllo dimensioni project/capacità residua hard disk	152	Specifiche	174
Duplicare un project	152	Soluzione dei problemi	176
Cancellare un project	152	Problemi in riproduzione	176
Cambiare nome al project	153	Problemi in registrazione	176
Proteggere un project	153	Problemi con gli effetti	176
Guida [MIDI]	154	Problemi con la sezione ritmica	177
Il MIDI	154	Problemi con il MIDI	177
Cosa potete fare col MIDI	154	Problemi col CD-R/RW drive	178
Fare le impostazioni MIDI	155	Altri problemi	178
Procedura base	155	Appendice	179
Impostare il canale MIDI per drum kit/bass program	155	Parametri effetti	179
Commutare messaggi Timing Clock on/off	156	Effetto insert	179
Commutare messaggi Song Position Pointer on/off	156	Effetto send/return	190
Commutare messaggi Start/Stop/Continue on/off	156	Elenco patch effetti	191
Commutare messaggi MIDI Time Code (MTC) on/off	157	Effetto insert	191
Selezionare la porta di invio/ricezione messaggi MIDI	157	Effetto send/return	197
Uso di SMF player	158	Rhythm pattern	198
Lettura di SMF in un project	158	Drum Kit/Bass Program	200
Selezionare l'uscita di destinazione dello SMF	158	Strumenti	201
Riproduzione di SMF	159	Schema numero di note MIDI	205
Guida [USB]	161	Phrase	206
Cosa potete fare con la porta USB	161	Contenuti dell'Hard Disk HD8/HD16	208
Sistemi operativi supportati	161	Schema implementazione MIDI	209
Trasferimento file da e verso un computer	161	INDICE	210
Azionare il software DAW da HD8/HD16	163		
Selezione la presa da usare per			
il controllo di superficie	163		
Attivare la modalità "control surface"	163		
Uso simultaneo di modalità Mass Storage e Control			
Surface	164		
Guida [Altre funzioni]	165		
Suonare più project in modo continuo			
(sequence play)	165		

Introduzione

Panoramica

Grazie per aver scelto **ZOOM HD8/HD16** Hard Disk Recorder (da qui in avanti semplicemente “**HD8/HD16**”). Questo manuale fa riferimento a entrambi i modelli HD8 e HD16.

Per trarre il massimo dalle versatili funzioni di HD8/HD16 e assicurarvi un utilizzo senza problemi, consigliamo di leggere il manuale con attenzione e conservarlo in un luogo sicuro per ogni futura evenienza.

Caratteristiche HD8/HD16

HD8/HD16 è uno splendido prodotto con le seguenti caratteristiche.

■ **Raccoglie tutto ciò di cui avete bisogno per una produzione musicale completa**

HD8/HD16 offre tutta la funzionalità necessaria alla produzione musicale professionale: registratore su hard disk, drum/bass machine, mixer digitale, effetti, CD-R/RW drive e altro ancora. HD8/HD16 vi permette di fare tutto, dalla creazione delle tracce ritmiche alla registrazione multitraccia, al missaggio, fino alla stampa di un CD audio.

■ **Sezione recorder con gran disponibilità di tracce**

HD8 offre 8 tracce audio (mono x 6, stereo x 1), e HD16 ha 16 tracce audio (mono x 8, stereo x 4).

Poiché ciascuna traccia ha dieci tracce virtuali (V-take), potete registrare più take di parti importanti come la voce o la chitarra solista, selezionando le migliori successivamente.

E' disponibile un completo range di funzioni di editing, che vi permette di copiare o spostare dati audio. Sono anche disponibili funzioni speciali come time stretch/compression, compensazione di pitch e armonizzazione.

■ **Supporto a un'ampia gamma di sorgenti in ingresso**

Le prese input compatibili con sorgenti ad alta impedenza e alimentazione phantom a 48V consentono all'unità di gestire qualunque genere di sorgente, da chitarra elettrica/basso elettrico e altri strumenti ad alta impedenza a microfoni dinamici e a condensatore, come pure sintetizzatori e altre apparecchiature di linea.

■ **Modalità 8-track recording/supporto sub output << solo **HD16** >>**

HD16 è fornito di modalità 8-track recording in grado di gestire fino a 8 segnali simultaneamente. Questo è molto utile per registrare con più microfoni una batteria o riprendere un'intera band in presa diretta. In aggiunta alla normale uscita stereo, HD16 fornisce anche una STEREO SUB-OUT che può essere usata per fornire un mix separato, per es. come monitor durante la registrazione, o per inviare un segnale a un processore effetti esterno.

■ **Funzione bounce che permette un missaggio di tutte le tracce**

La funzione bounce facilita il riversamento di più tracce su una o due tracce premendo solo pochi tasti. Suonate tutte le tracce, aggiungete il suono drum + bass, e riversate il risultato su due V-take.

Se selezionate la traccia master come destinazione del bounce, è possibile un mixdown interno senza occupare nessuna delle normali tracce audio.

■ **Funzione ritmica che fornisce una guida ritmica o un accompagnamento**

La funzione ritmica integrata offre più di 400 tipi di pattern d'accompagnamento grazie al generatore interno di suoni drum + bass. Ma non solo, potete anche creare i vostri pattern originali usando il metodo di immissione in tempo reale o quello per step. I pattern possono essere usati come guida ritmica durante la registrazione, o programmati insieme agli accordi per creare un'intera song ritmica. In aggiunta al consueto step input, HD8/HD16 utilizza una modalità di nuova concezione chiamata FAST e sviluppata da ZOOM che permette di costruire rapidamente delle song utilizzando semplici formule. Invece del generatore di suoni percussivi integrato, è anche possibile usare parte di una traccia audio o un file audio presi da CD-ROM. Potete aggiungere effetti speciali a una song o suonare pattern e song utilizzando i vostri suoni originali.

■ **Funzione phrase loop per incollare materiale audio**

Usando dati audio registrati o file audio presi da un disco CD-ROM, potete creare dei “phrase loop” per es. di figure percussive o riff di chitarra. L'ordine di riproduzione e il numero di ripetizioni del materiale in loop può essere programmato con il metodo FAST e scritto in una qualunque traccia/V-take sotto forma di dati audio.

■ **La sezione mixer supporta operazioni automatizzate**

Il mixer digitale interno può gestire il segnale in riproduzione delle tracce audio più i suoni drum e bass. Livello, panning, e impostazioni EQ di ciascun canale possono essere salvate come “scene” separate. Una scena salvata può essere attivata automaticamente in un punto desiderato della song.

■ **Effetti versatili**

Per quanto riguarda gli effetti interni, HD8/HD16 fornisce un “effetto insert” che può essere immesso in un percorso del segnale specificato, e un “effetto send/return” utilizzato attraverso il loop send/return del mixer. Gli effetti possono essere utilizzati in diversi modi, sia modificando il suono in tempo reale mentre registrate una traccia sia in fase di mastering durante la riproduzione della traccia nel mixdown e nel bounce.

■ **Il drive CD-R/RW vi consente di creare CD audio o backup**

Il drive CD-R/RW integrato vi consente di scrivere dati audio salvati nella traccia master su un disco CD-R/RW, per produrre un CD audio. Il drive è utile anche per fare un backup dei dati che avete registrato.

■ **Porta USB come equipaggiamento standard**

HD8/HD16 può essere collegato direttamente a un computer tramite porta USB. Questo permette non solo di inviare e ricevere informazioni MIDI, ma anche di far riconoscere HD8/HD16 come memoria di massa esterna dal computer, per comodi trasferimenti di file audio. Copiate file dal computer a HD8/HD16 e portateli in studio per aggiungere parti vocali o assoli di chitarra, oppure copiate file da HD8/HD16 sul computer per ulteriori trattamenti con il software DAW. All'improvviso, l'orizzonte della registrazione privata è diventato molto più ampio.

■ **Utilizzo come superficie di controllo del software DAW**

HD8/HD16 incorpora una funzione “control surface” per controllare il funzionamento del software DAW installato sul computer. Una volta collegato via MIDI o USB, i controlli di HD8/HD16 possono agire per controllare il trasporto, regolare il volume, ecc.

Conoscere HD8/HD16

HD8/HD16 è suddiviso internamente nelle seguenti cinque sezioni.

● Registratore

Registra e riproduce i segnali audio.

● Sezione ritmica

Usa la sorgente interna di suoni drum/bass per suonare delle parti ritmiche.

● Mixer

Miscela i segnali di registratore e sorgente dei suoni drum/bass in un unico segnale stereo, per inviarlo in uscita alle prese output e per il mixdown sulle tracce master dedicate.

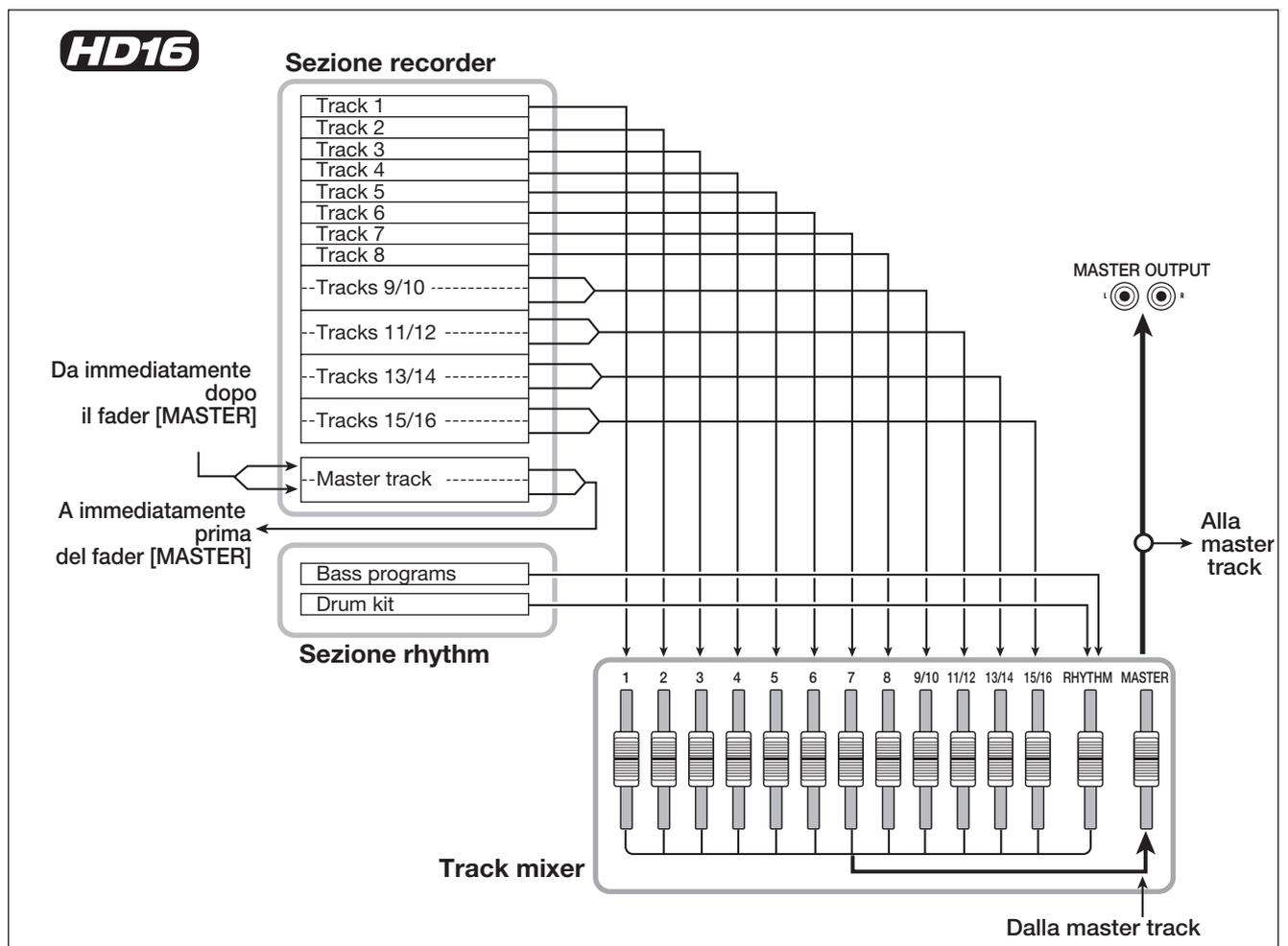
● Effetti

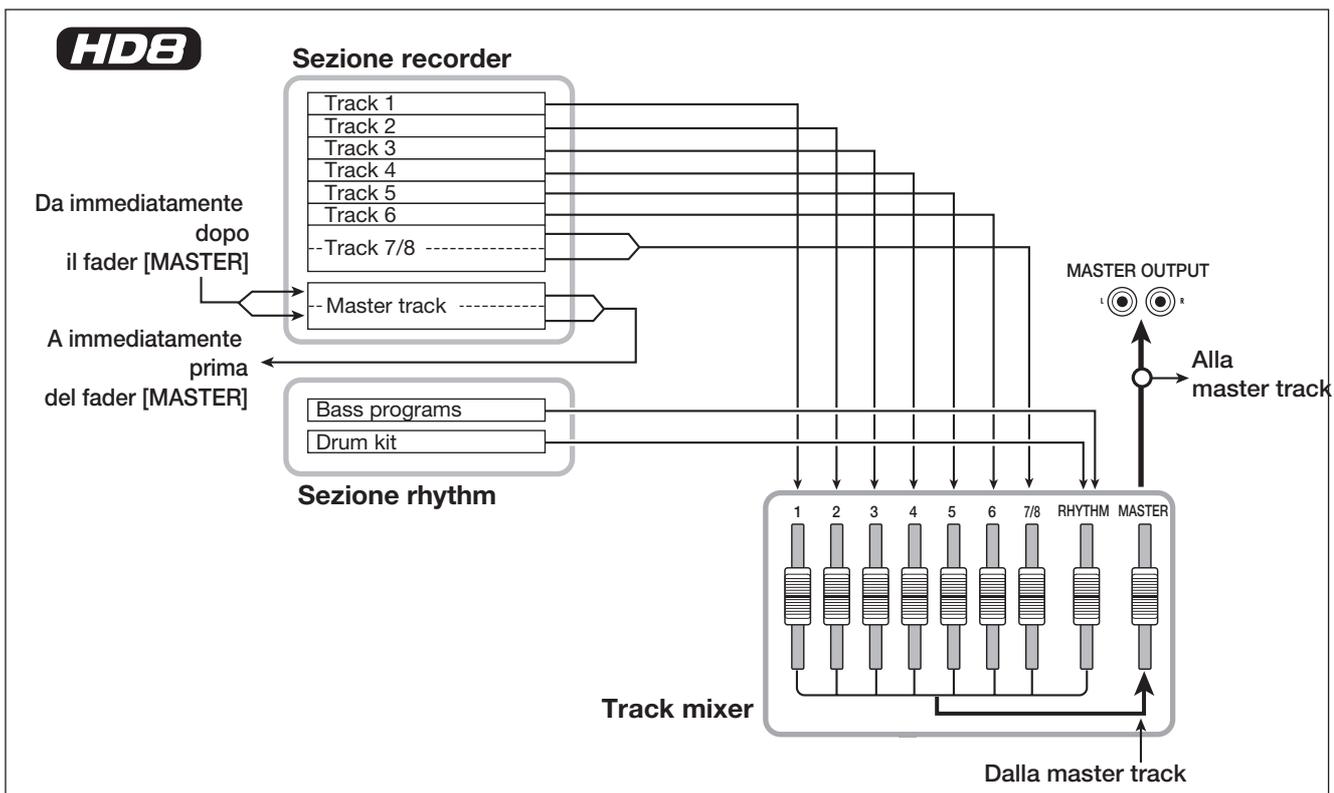
Processano i segnali in ingresso, i segnali in riproduzione del registratore, o i segnali della sorgente di suoni drum/bass in vari modi, per ottenere varie caratteristiche sonore.

● CD-R/RW drive

Permette di creare un CD audio o fare un backup dei contenuti registrati. Serve anche a importare materiale audio da un CD o da un CD-ROM inserito nel drive.

Il seguente diagramma mostra la relazione e il flusso del segnale tra le diverse sezioni.





Registratore

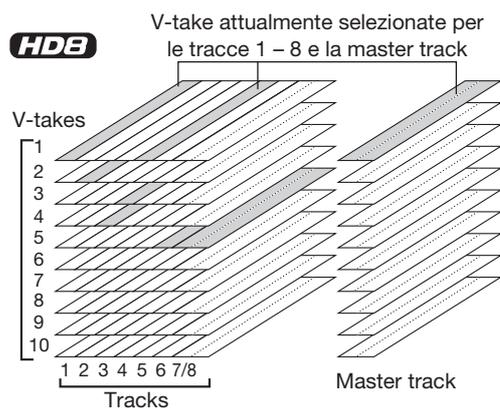
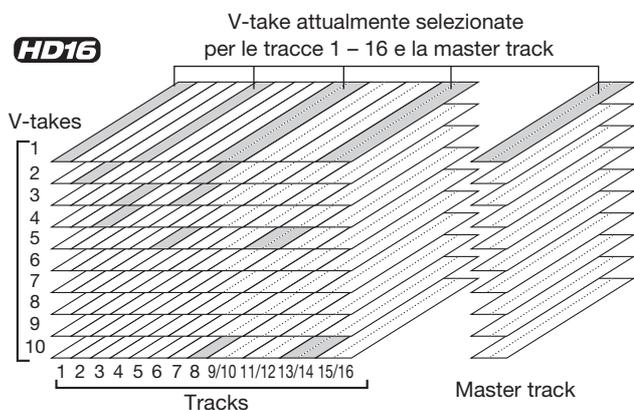
La sezione recorder di HD8 ha otto tracce audio: sei tracce mono e una traccia stereo. Possono essere registrate fino a due tracce simultaneamente e possono essere riprodotte fino a otto tracce simultaneamente.

La sezione recorder di HD16 ha sedici tracce audio: otto tracce mono e quattro tracce stereo. Possono essere registrate fino a otto tracce simultaneamente e possono essere riprodotte fino a sedici tracce simultaneamente.

(Una "traccia" è una sezione separata per la registrazione di dati audio.)

Ciascuna traccia ha dieci tracce virtuali attivabili (dette "V-take").

Per ciascuna traccia, è possibile selezionare una V-take in registrazione/riproduzione.



La sezione recorder fornisce anche un set di tracce stereo separate dalle normali tracce audio. Si tratta della master track. La master track è dedicata al mixdown e al materiale usato per creare un CD audio.

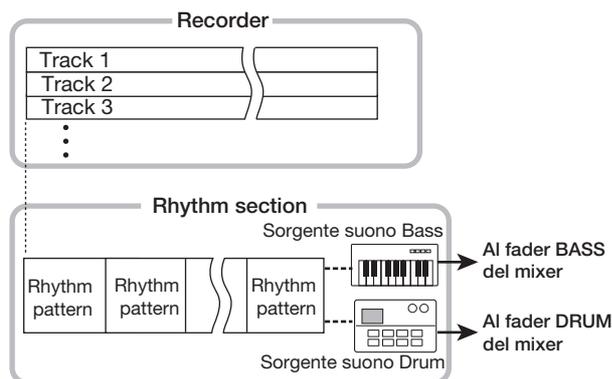
Sezione ritmica

HD8/HD16 contiene una sezione ritmica che funziona sincronizzata al registratore. Fornisce 511 pattern di accompagnamento (chiamati "rhythm pattern") che utilizzano il generatore interno di suoni drum/bass. (Oltre 400 pattern sono preprogrammati dalla fabbrica.) Potete usare questi pattern così come sono, modificarli in parte, o creare pattern interamente nuovi partendo da zero.

AVVISO

Le sorgenti di suono drum/bass possono essere suonate con i

pad sul pannello superiore o su una tastiera MIDI o simili.



Potete organizzare pattern ritmici nell'ordine di riproduzione desiderato, e programmare accordi e tempo per creare l'accompagnamento ritmico di una intera song (la cosiddetta song ritmica, "rhythm song"). Potete creare fino a 10 song ritmiche, tra le quali sceglierne una per editing/riproduzione.

Invece della sorgente di suoni drum incorporata, potete anche suonare parte di una traccia audio o un file audio presi da CD-ROM utilizzando i pad o integrandoli in un pattern ritmico o una song ritmica. Questo vi permette di creare vostri suoni originali o effetti speciali per pattern ritmici/song ritmiche.

AVVISO

Potete processare suoni drum/bass e suoni importati, tramite l'effetto insert e registrarli su una traccia audio del registratore.

Mixer

I segnali dalle tracce audio, e i suoni drum/bass (traccia drum/bass) vengono inviati ai canali del mixer integrato per la regolazione individuale di volume e toni e per creare un mix stereo. Per ciascuna traccia (traccia audio, traccia drum, traccia bass), i parametri come volume, panning, ed EQ a 3 bande possono essere controllati individualmente. Il mix stereo risultante può essere registrato su una traccia master o inviato a un registratore esterno attraverso le prese MASTER OUT e DIGITAL OUT.

Effetti

HD8/HD16 fornisce due tipi di effetti: effetto insert ed effetto send/return. Questi effetti che possono essere usati simultaneamente hanno le caratteristiche sotto descritte.

Effetto insert

Questo effetto può essere immesso in uno dei seguenti tre punti del percorso del segnale.

- (1) **Immediatamente dopo la presa input**
- (2) **In una traccia desiderata del mixer**
- (3) **Immediatamente prima del fader [MASTER]**

In condizione di default è selezionata la posizione (1) (immediatamente dopo la presa input).

Quando l'impostazione è la (2), vengono trattate dall'effetto solo la traccia selezionata o un suono drum/bass.

Quando l'impostazione è la (3), può essere processato il mix stereo finale. Questa impostazione è adatta al trattamento del segnale dell'intera song in fase di missaggio (mixdown).

Effetto send/return

Questo effetto è collegato internamente al loop send/return della sezione mixer. Ci sono due tipi di effetto send/return, reverb e chorus/delay, utilizzabili simultaneamente.

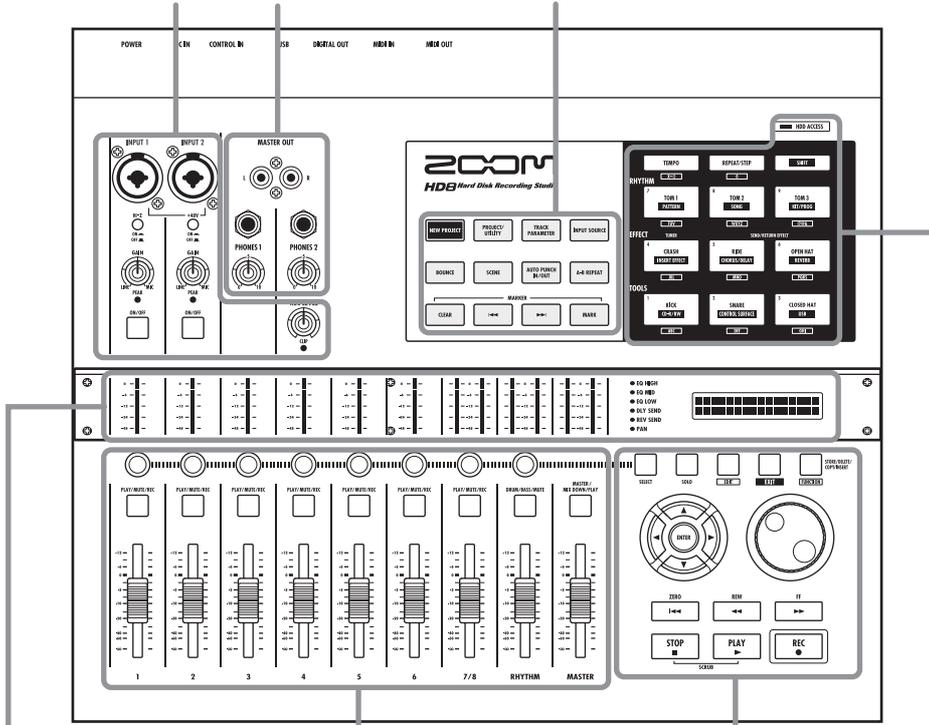
Il livello di mandata di ciascun canale del mixer regola la profondità dell'effetto send/return. Aumentando il livello di mandata (send level) si ottengono un più profondo effetto di riverbero o chorus/delay per quel canale.

Nomi delle parti

Pannello superiore di HD8



(1) Sezione input (2) Sezione output (5) Sezione di controllo (6) Sezione pad

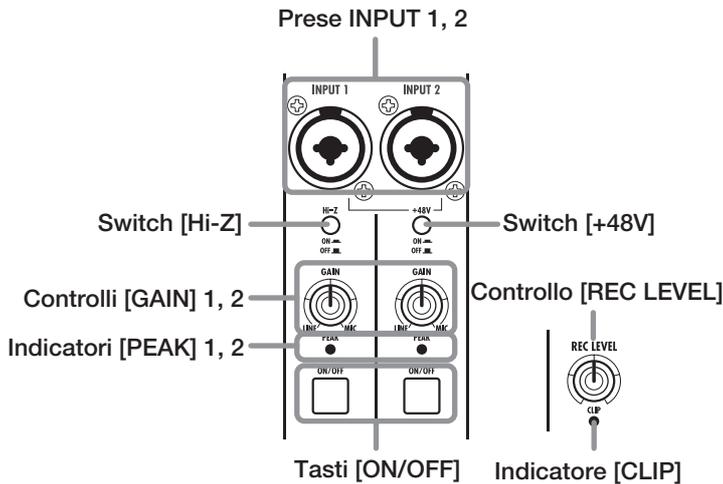


(3) Sezione meter/display

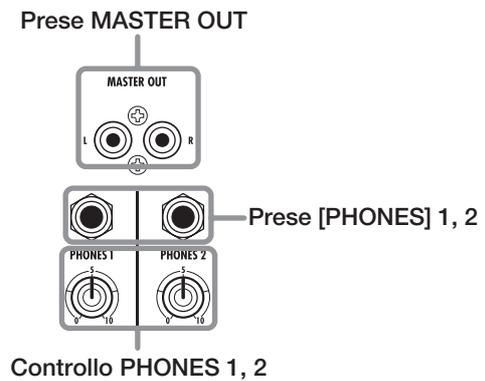
(4) Sezione fader

(7) Sezione function/transport

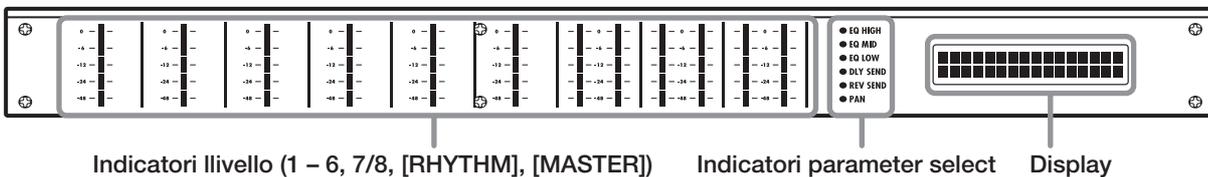
HD8 (1) Sezione input



HD8 (2) Sezione output



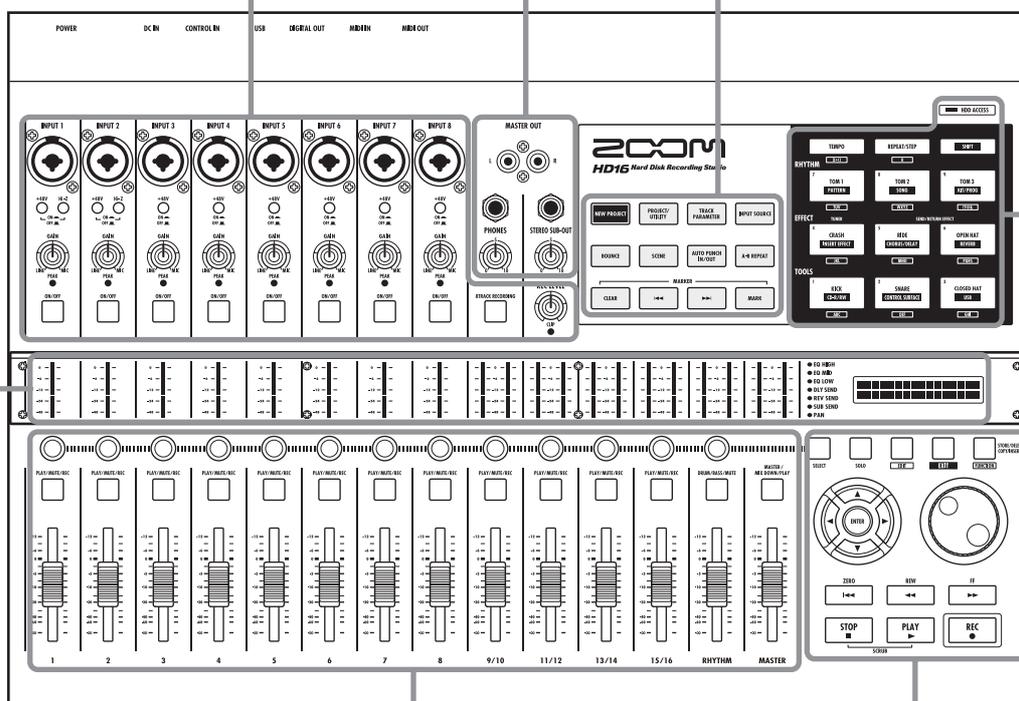
HD8 (3) Sezione meter/display



Pannello superiore di HD16

HD16

(1) Sezione input (2) Sezione output (5) Sezione di controllo (6) Sezione pad

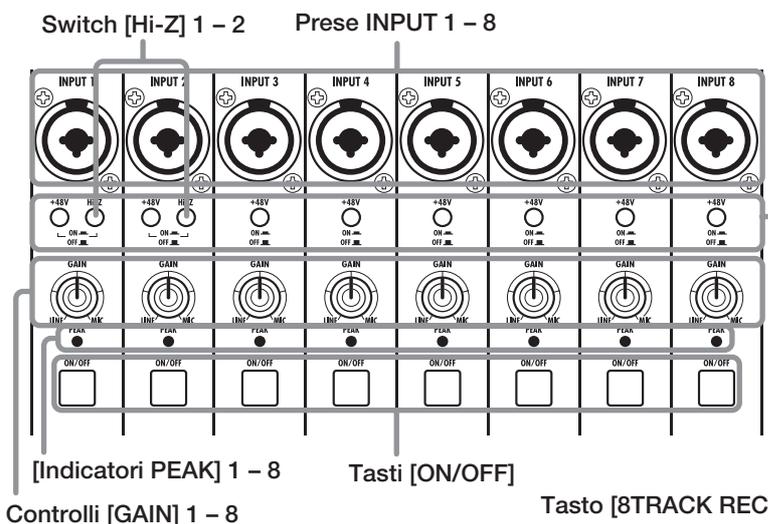


(3) Sezione meter/display

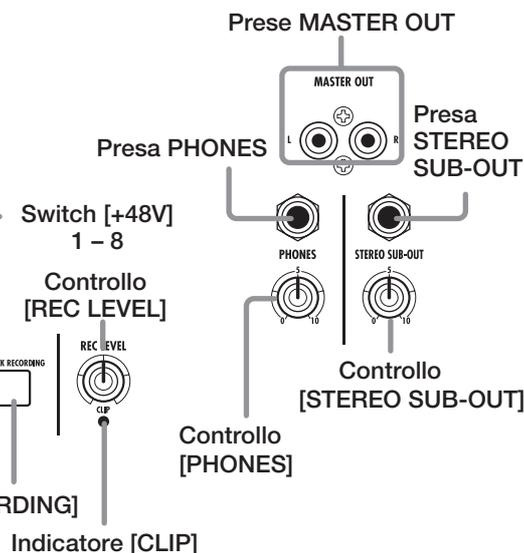
(4) Sezione fader

(7) Sezione function/transport

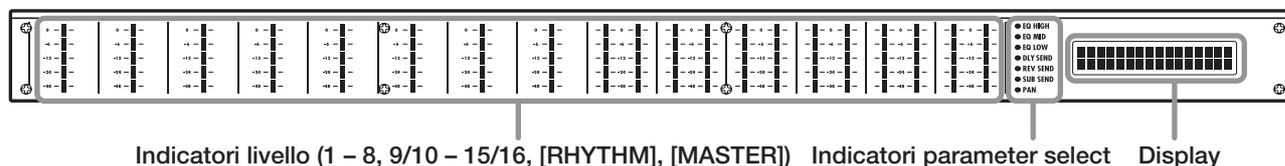
HD16 (1) Sezione input



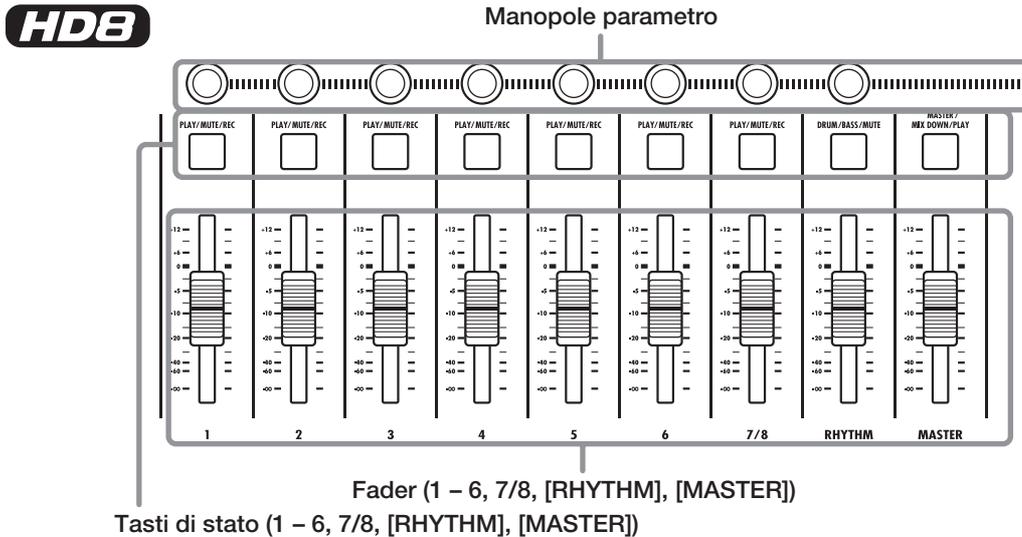
HD16 (2) Sezione output



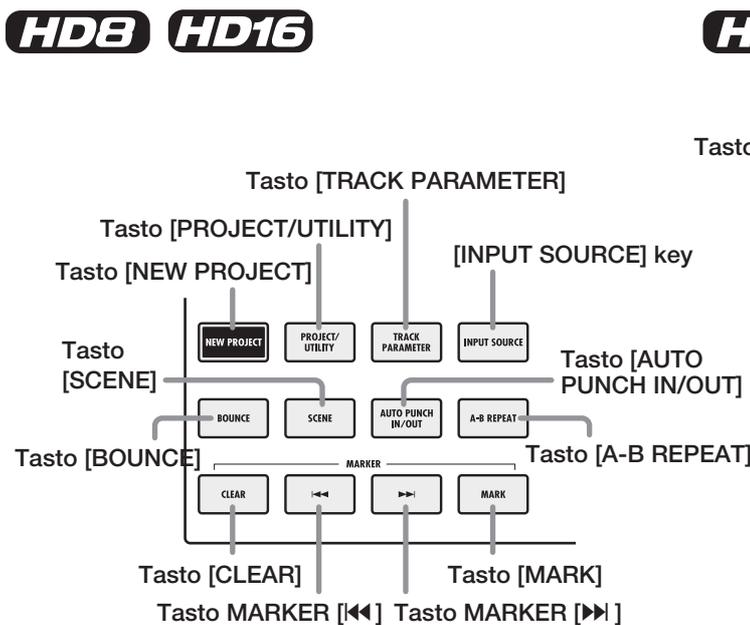
HD16 (3) Sezione meter/display



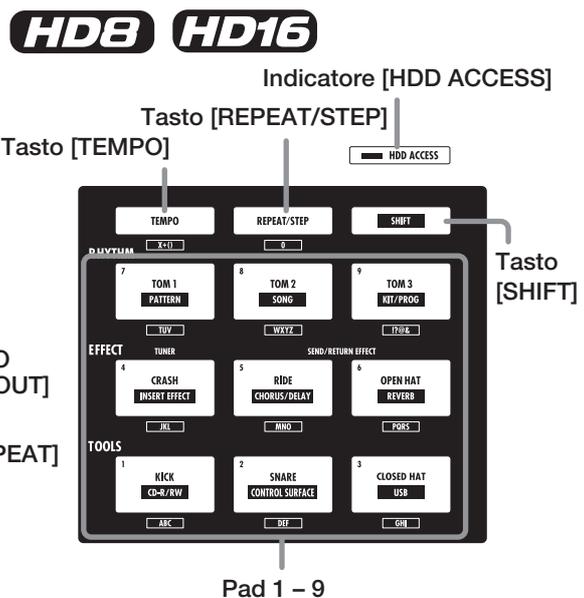
HD8 (4) Sezione fader



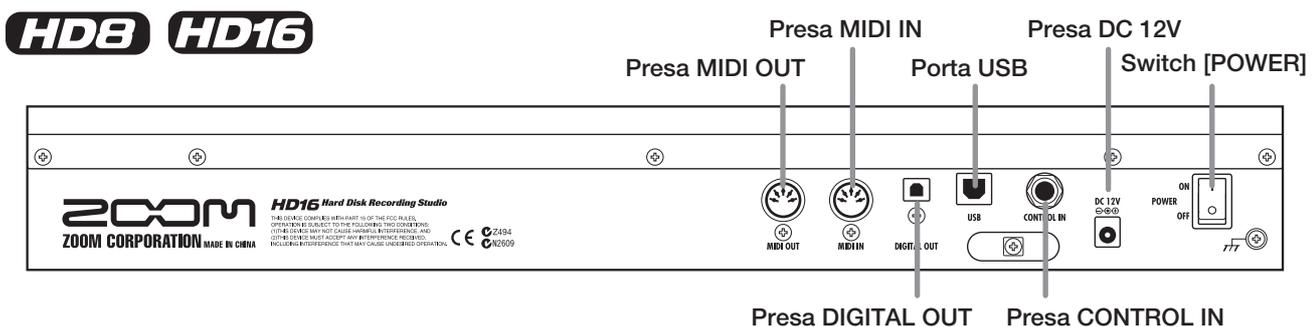
HD8/HD16 (5) Sezione di controllo



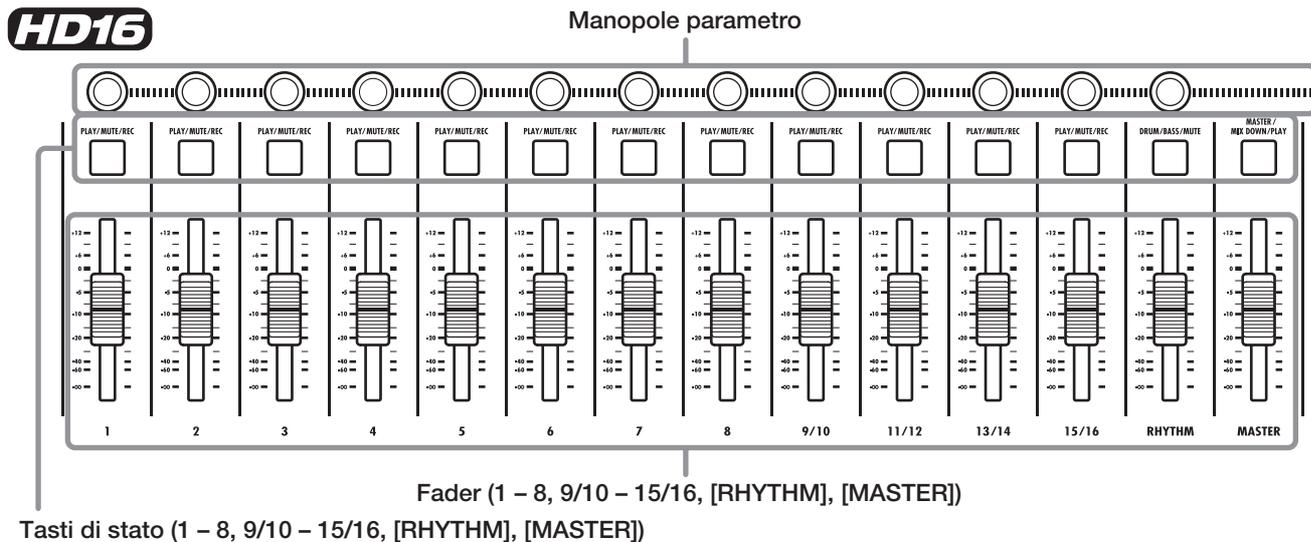
HD8/HD16 (6) Sezione pad



Pannello posteriore di HD8/HD16

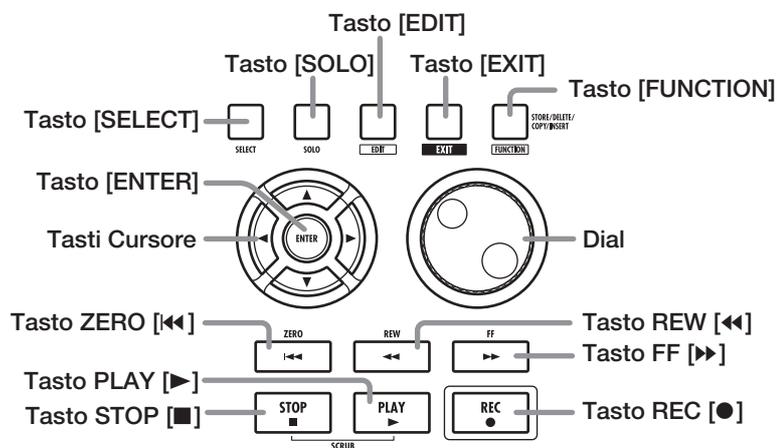


HD16 (4) Sezione fader



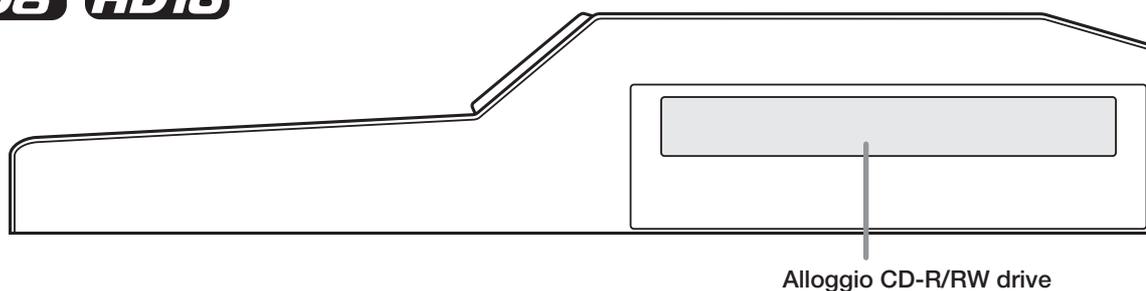
HD8/HD16 (7) Sezione function/transport

HD8 HD16



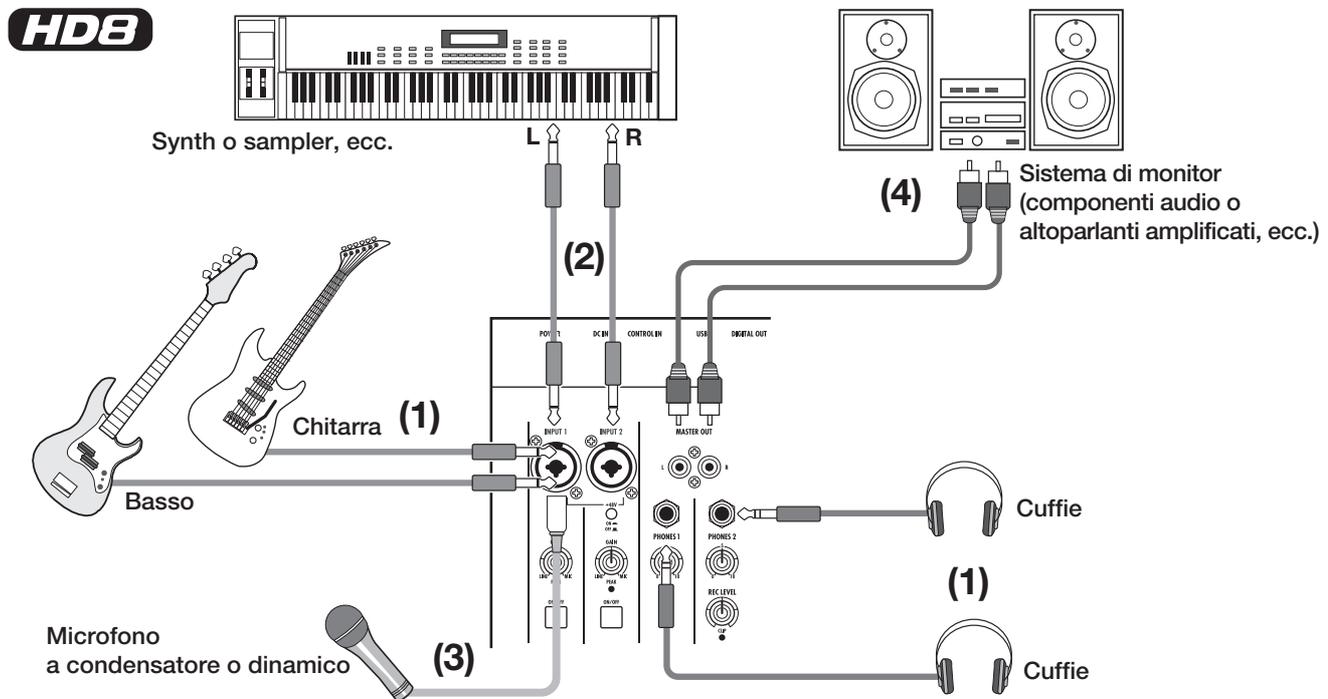
Pannello destro di HD8/HD16

HD8 HD16



Collegamenti

Collegate il vostro strumento, microfono, apparecchi audio, computer, e apparecchi MIDI come mostrato nel seguente diagramma.



Le prese INPUT accettano cavi con spine XLR come anche cavi con spine phone mono (bilanciate/sbilanciate).

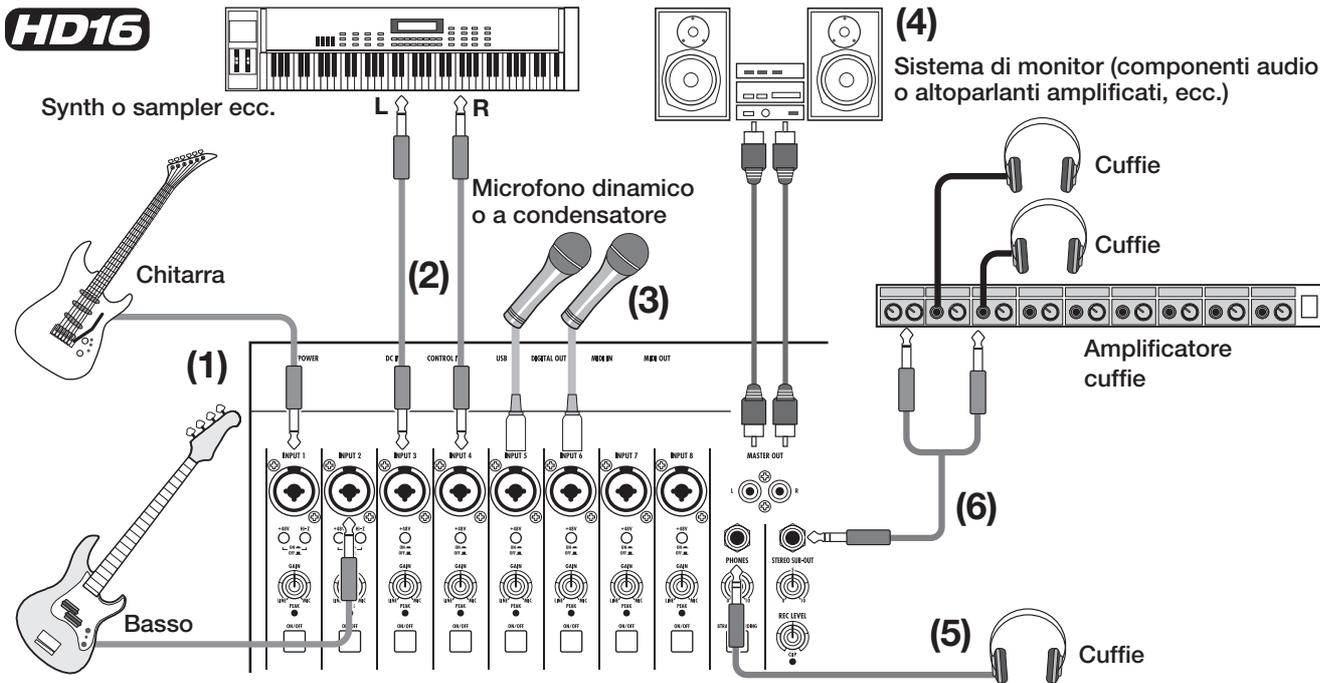
- (1)** Per collegare direttamente una chitarra o un basso elettrico con pickup passivi, usate una presa INPUT high-impedance compatibile e impostate lo switch rispettivo [Hi-Z] su On (attivato). Su HD8, la presa INPUT 1 è high-impedance compatibile. Su HD16, le prese INPUT 1 e 2 sono high-impedance compatibili.

- (2)** Quando collegate apparecchi a uscite stereo come synth o lettori CD, collegate l'uscita di sinistra L dell'apparecchio esterno all'INPUT dispari e l'uscita di destra R a un INPUT di numero pari su HD8/HD16.

- (3)** Per fornire alimentazione phantom a un microfono a condensatore, usate la presa INPUT (s) e impostate il rispettivo switch [+48V] su On (attivato).

- (4)** Per prevenire danni agli altoparlanti del vostro sistema audio, spegnete l'alimentazione dell'impianto (o abbassate completamente il volume) prima di fare i collegamenti.

- (5)** Le prese PHONES trasportano lo stesso segnale delle prese MASTER OUT. Il livello di uscita può essere regolato con la manopola sotto la presa.



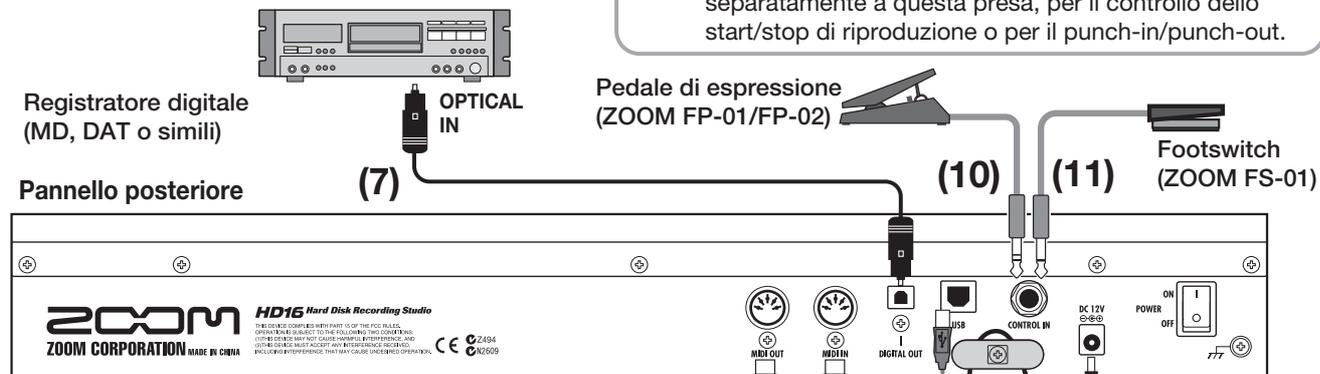
(6) <<solo **HD16**>> La presa STEREO SUB-OUT porta di solito lo stesso segnale delle prese MASTER OUT. (Potete quindi usarle anche come seconda presa cuffie.) Cambiando un'impostazione interna, la presa può essere usata per portare un mix separato dalle MASTER OUT, con regolazioni level/pan per ciascuna track/input, permettendo l'uso come mandata monitor o mandata effetto. Il livello di uscita può essere regolato con la manopola sotto la presa-

HD8 HD16

(7) La presa DIGITAL OUT porta lo stesso segnale delle prese MASTER OUT, ma in formato digitale (16-bit/44.1 kHz).

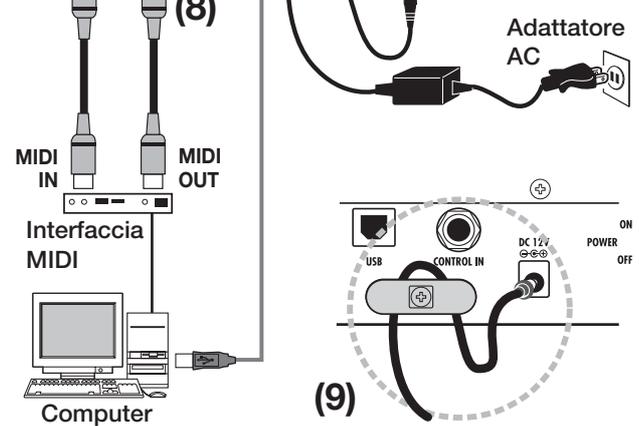
(10) Potete collegare il pedale ZOOM FP-01/FP-02 disponibile separatamente a questa presa, per regolare il valore del parametro effetto.

(11) Potete collegare il footswitch ZOOM FS-01 disponibile separatamente a questa presa, per il controllo dello start/stop di riproduzione o per il punch-in/punch-out.



(8) Collegando le prese MIDI IN/OUT a un altro apparecchio MIDI (o a un computer con interfaccia MIDI), potete scambiare informazioni MIDI tra HD8/HD16 e l'altro apparecchio. Se collegate HD8/HD16 a un computer tramite porta USB, potete scambiare file audio e informazioni MIDI tra HD8/HD16 e l'altro apparecchio. Se è collegato un computer tramite le prese MIDI IN/OUT o la porta USB, HD8/HD16 può essere usato come superficie di controllo del software DAW.

(9) Avvolgete il cavo dell'adattatore AC intorno al gancio come mostrato nel diagramma prima di collegarlo alla presa DC 12V. Questo eviterà che la spina venga tirata se il cavo dell'adattatore AC viene tirato accidentalmente.

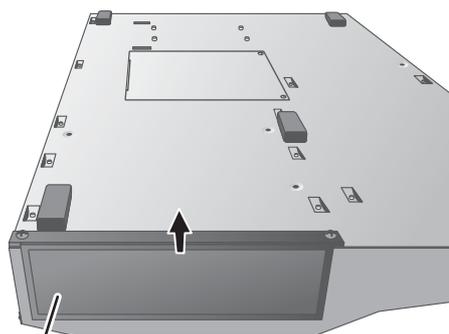


Installare il CD-R/RW Drive

Per installare il CD-R/RW drive disponibile separatamente nel modello HD8/HD16 senza CD-R/RW drive preinstallato, procedete nel modo seguente.

ATTENZIONE

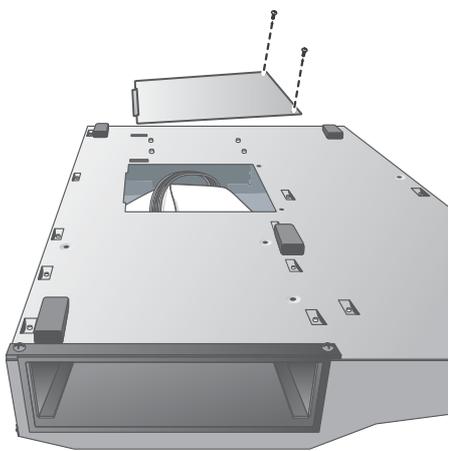
Prima di installare il drive, assicuratevi che tutti i cavi e l'adattatore AC siano scollegati.



Alloggio CD-R/RW drive Pannello lato destro

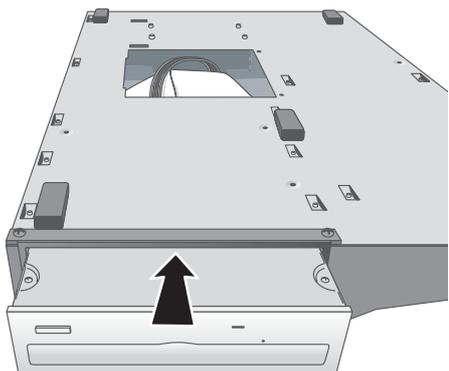
- 1. Capovolgete HD8/HD16 e rimuovete il pannello cieco dalla sezione di montaggio del drive sul pannello del lato destro.**

Per rimuovere il pannello cieco, tirate in fuori la guida nel centro.

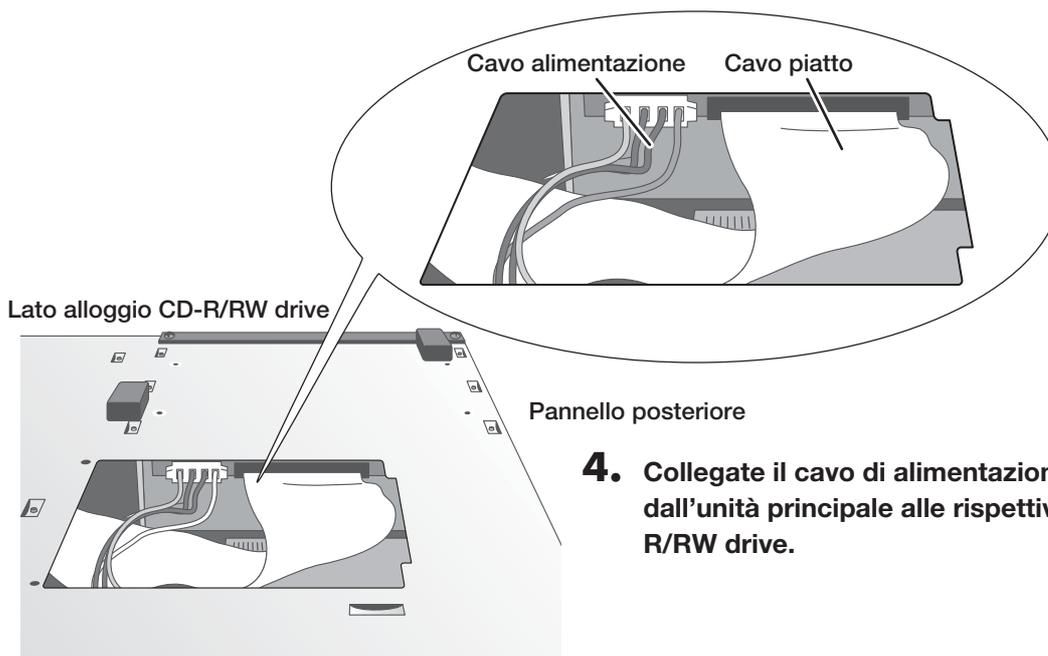


- 2. Rimuovete le viti di fissaggio dalla piastra sul fondo, e rimuovete la piastra sul fondo.**

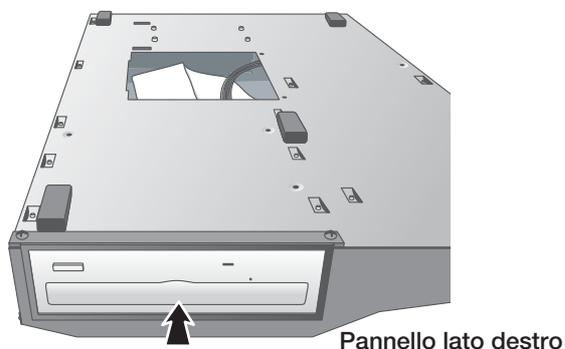
Fate attenzione a non perdere le viti, perché ne avrete bisogno ancora per riassemblare lo chassis.



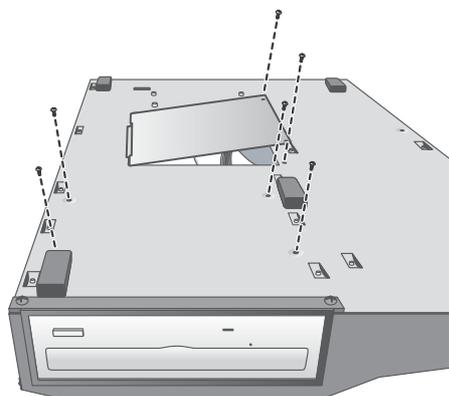
- 3. Capovolgete il CD-R/RW drive e inseritelo nel vano di montaggio del drive.**



- 4.** Collegate il cavo di alimentazione e la piastrina dall'unità principale alle rispettive prese sul CD-R/RW drive.



- 5.** Spingete fino in fondo il CD-R/RW nel vano, in modo che i fori delle viti sul fondo di HD8/HD16 e i fori delle viti del CD-R/RW risultino allineati.



- 6.** Fissate il CD-R/RW drive con le quattro viti in dotazione. Quindi riattaccate la piastra sul fondo con le viti rimosse allo step 2.

NOTA

- Usate solo il CD-R/RW drive dedicato CD-02 (prodotto da ZOOM Corporation) o il nostro drive consigliato (Per i dettagli sul nostro drive consigliato, ved. sul nostro sito web: <http://www.zoom.co.jp>)
- ZOOM Corporation non assume alcuna responsabilità per danni o reclami di terze parti provocate dall'uso di altro drive.

Alimentazione On/Off

Questa sezione spiega la procedura di accensione/spengimento per HD8/HD16.

Accensione

1. Assicuratevi che HD8/HD16 e le apparecchiature periferiche siano spente.
2. Assicuratevi che adattatore AC, strumento, e sistema di monitor (o cuffie) siano correttamente collegate a HD8/HD16. (Per informazioni sui collegamenti, fate rif. alle pagg. 16, 17.)

A questo punto, la regolazione del volume dello strumento collegato e del sistema di monitor deve essere al minimo. Quando sono collegati un sintetizzatore o altro strumento elettronico, accendeteli prima di HD8/HD16.

3. Mettete su ON lo switch [POWER] che si trova sul pannello posteriore.



HD8/HD16 si accende, l'unità esegue l'auto-test e appronta le impostazioni di sistema. Aspettate che appaia sul display la seguente schermata. Questa è la "schermata principale".

Numero project (→ p. 23) Nome project (→ p. 23)

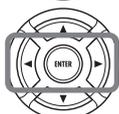


Simbolo protect (→ p. 153) Posizione attuale (indicazione tempo o indicazione misura/beat/tick)

Simbolo Mark/Numero Mark (→ p. 47)



Tasti cursore up/down
Commutano indicazione di tempo e indicazione di misura/beat/tick.



Tasti cursore left/right
Muovono il cursore.

4. Accendete il sistema di monitor.

Spegnimento

1. Spegnete prima il sistema di monitor.
2. Mettete lo switch [POWER] che si trova sul pannello posteriore di HD8/HD16 su OFF.



Sul display appare l'indicazione "GoodBye See You!", e l'unità si spegne.

GoodBye See You!

Quando sono collegati un sintetizzatore o altro strumento elettronico, spegneteli solo dopo aver spento HD8/HD16.

ATTENZIONE

- Dovete usare questo metodo per spegnere HD8/HD16. Non spegnete mai scollegando la spina dell'adattatore AC dalla presa DC 12V o scollegando l'adattatore AC dalla presa di corrente a muro.
- In particolare, non dovete mai spegnere scollegando l'adattatore AC mentre è accesa la spia HDD ACCESS, perché potreste danneggiare l'hard disk interno, causando la perdita permanente dei dati.

Ascolto di una Demo Song

In uscita dalla fabbrica, l'hard disk interno di HD8/HD16 contiene una demo song. Per ascoltarla, procedete come segue.

Selezione della demo song

Su HD8/HD16, i dati delle song sono gestite in unità dette "project". Un project contiene i dati audio registrati, impostazioni rhythm ed effect, e altre informazioni. Quando caricate un project, viene riprodotto lo stato completo in cui quella song era stata salvata.

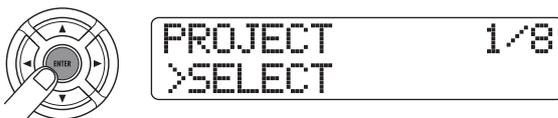
Per caricare un project di demo song dall'hard disk, procedete nel modo seguente.

- 1. Alla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**

Il display cambia nel modo seguente.

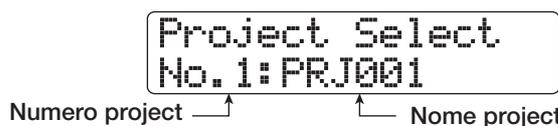


- 2. Premete il tasto [ENTER].**



- 3. Verificate che sulla seconda riga del display sia mostrata l'indicazione "SELECT", quindi premete il tasto [ENTER].**

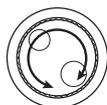
Se non è mostrata l'indicazione "SELECT", usate i tasti cursore left/right per richiamarla, quindi premete [ENTER].



In questa condizione, potete selezionare un project memorizzato sull'hard disk.

- 4. Girate dial per selezionare la demo song.**

Il project numero 0 è la demo song.



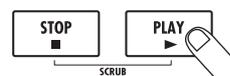
- 5. Premete il tasto [ENTER].**

L'indicatore HDD ACCESS si accende e viene caricato il project selezionato. Quando appare il display del project sulla schermata principale, la demo song è stata caricata.

Suonare la demo song

Dopo il caricamento, suonate la demo song come segue.

- 1. Abbassate il volume sul sistema di monitor.**
Quando sono collegate le cuffie, abbassate il controllo [PHONES].
- 2. Premete il tasto PLAY [▶] nella sezione trasporto.**



Inizia la riproduzione della demo song.

- 3. Regolate il volume del sistema di monitor, o del controllo [PHONES], su un volume adatto.**

- 4. Per regolare il volume delle singole tracce, usate i relativi fader.**

Il volume della sezione ritmica può essere regolato con il fader [RHYTHM] dopo aver selezionato drum track o bass track col tasto di stato [RHYTHM]. Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in verde, la drum track selezionata. Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in rosso, è selezionata la bass track. Il volume generale può essere regolato col fader [MASTER].

- 5. Per commutare on/off le singole tracce, premete il relativo tasto di stato.**

Quando il tasto di stato è spento, la traccia è in mute. Quando è acceso in verde, il mute è annullato. Per la traccia drum/bass, il mute è annullato quando il tasto di stato è acceso in verde o in rosso.

- 6. Per fermare la demo song, premete il tasto STOP [■].**

NOTA

La demo song è protetta in scrittura. Anche se modificate il mix regolando le impostazioni fader o pan, le modifiche non saranno memorizzate. Per conservare le modifiche che avete fatto, cancellate prima l'impostazione write-protect (→ p. 153).

Registriamo

Questa sezione mostra la procedura di registrazione di base di HD8/HD16. Come esempio, spiega come registrare una chitarra collegata alla presa INPUT 1 sulla traccia 1.

- 1. Premete il tasto [NEW PROJECT] nella sezione di controllo e quindi il tasto [ENTER].**

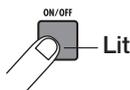


Questo crea un nuovo project e attiva la condizione standby di recording.

- 2. Collegate la chitarra alla presa INPUT 1 e mettete il switch [Hi-Z] 1 su ON (attivo).**

Per le chitarre elettriche di tipo passivo o altri strumenti con alta impedenza di uscita, lo switch [Hi-Z] 1 deve essere messo su ON.

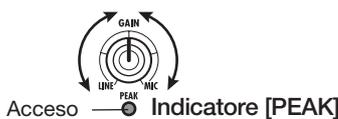
- 3. Premete il tasto [ON/OFF] per l'ingresso 1 in modo che il tasto si accenda.**



In questa condizione, l'ingresso 1 è attivo (ON).

- 4. Mentre suonate la chitarra, con il controllo [GAIN] 1 regolate la sensibilità d'ingresso.**

Fate le regolazioni in modo che l'indicatore [PEAK] 1 si illumini leggermente solo quando suonate il vostro strumento al massimo volume.



- 5. Mentre suonate la chitarra, regolate il livello di registrazione con il controllo [REC LEVEL].**

Se si accende l'indicatore [CLIP] sui livelli più alti di esecuzione, abbassate leggermente il livello di registrazione.



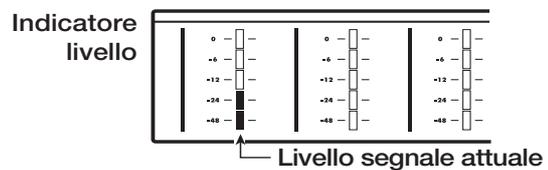
- 6. Premete il tasto di stato 1 ripetutamente fino a quando non si accende in rosso.**



Una traccia per la quale il tasto di stato è acceso in rosso si trova nella condizione standby di registrazione.

- 7. Azionate il fader della traccia 1 per regolare il livello di monitor del segnale in ingresso.**

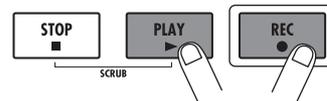
In condizione standby di registrazione (tasto di stato acceso in rosso), il relativo indicatore di livello mostra il livello del segnale in ingresso. Per le tracce in riproduzione (tasto di stato acceso in verde), il relativo indicatore di livello mostra il livello di riproduzione della traccia.



SUGGERIMENTO

Quando premete il tasto PLAY [▶] di HD8/HD16 in un nuovo project, un pattern ritmico inizia a suonare in sync con la traccia audio. Per disattivare l'accompagnamento ritmico, premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte fino a spegnerlo.

- 8. Per avviare la registrazione, premete il tasto PLAY [▶] tenendo premuto il tasto REC [●].**



AVVISO

Sentirete un pre-count di 4 beat, quindi avrà inizio la registrazione. Suonate lo strumento da registrare.

- 9. Completata la registrazione, premete il tasto STOP [■].**

Il tasto REC [●] e il tasto PLAY [▶] si spengono, e la registrazione termina.

- 10. Per controllare il contenuto della registrazione, premete il tasto ZERO [◀◀] e poi il tasto PLAY [▶].**



- 11. Per annullare la condizione standby di registrazione, premete il tasto di stato 1 in modo che si accenda in verde.**

Tour rapido

Usiamo ora HD8/HD16 per registrare seriamente. Collegate uno strumento o un microfono e seguite le istruzioni qui sotto per farvi un'idea di quel che l'unità può fare.

Questo tour rapido descrive i cinque step che costituiscono l'intero processo di registrazione delle tracce e completamento di una song.

■ Step 1: Preparativi

Mostra come creare un nuovo project, selezionare un ritmo guida ed eseguire altri step necessari per registrare.

■ Step 2: Registrare la prima traccia

Mostra come registrare la prima traccia usando l'effetto insert.

■ Step 3: Sovrancisione

Mostra come registrare tracce successive ascoltando una traccia già registrata (sovrancisione).

■ Step 4: Mixing

Mostra come regolare livello, panning ed EQ di ciascuna traccia, applicare l'effetto send/return, e mixare le tracce registrate su due tracce stereo.

■ Step 5: Mixdown

Infine, il mix stereo completo viene registrato sulla traccia master per creare la song completa.

Step 1: Preparativi

1.1 Creare un nuovo project

Su HD8/HD16, i dati delle song vengono gestiti in unità dette "project". Per avviare la registrazione con HD8/HD16, dovete prima creare un project.

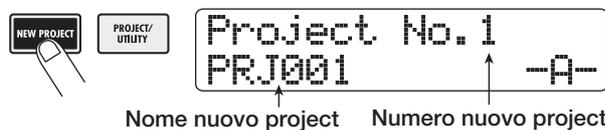
1. Collegate strumento da registrare e sistema di monitor a HD8/HD16 (→ pp. 16, 17).

2. Accendete l'alimentazione nell'ordine HD8/HD16 → sistema di monitor.

Quando HD8/HD16 si avvia, viene automaticamente caricato l'ultimo project utilizzato.

3. Premete il tasto [NEW PROJECT] nella sezione di controllo.

Quando premete il tasto [NEW PROJECT] sulla schermata principale, l'indicazione sul display cambia come segue, e viene creato un nuovo project.



Potete assegnare un nome al project. Per i dettagli sui caratteri da immettere, ved. a pag. 37.

AVVISO

- Quando si crea un nuovo project, viene automaticamente selezionato il numero di project libero più basso.
- E' anche possibile creare un nuovo project dal project menu (→ p. 151).

4. Premete il tasto [ENTER].

Viene creato un nuovo project e appare la schermata principale. Quando è visualizzata questa schermata, sono possibili diverse azioni col registratore, come registrare e riprodurre.



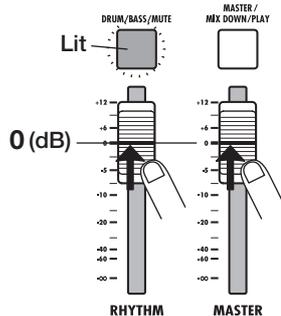
AVVISO

- Quando selezionate un diverso project o create un nuovo project, viene automaticamente salvato il project sul quale stavate lavorando fino a quel punto.
- Quando eseguite la procedura di spegnimento di HD8/HD16 (→ p.20), viene automaticamente salvato l'ultimo project.

1.2 Selezione del pattern ritmico da usare

HD8/HD16 ha una funzione ritmica integrata che agisce in sync col registratore. Questo vi permette di usare suoni percussivi (drum kit) e suoni di basso (bass program) per creare pattern ritmici ripetuti di più misure. Combinando diversi pattern, potete creare l'accompagnamento ritmico di un'intera song (rhythm song). La funzione ritmica può servire anche da metronomo, oppure potete lasciar fuori la ritmica dal mix finale.

- 1. Verificate che il tasto di stato [RHYTHM] sia acceso. Quindi regolate il fader [RHYTHM] e il fader [MASTER] su 0 (dB).**



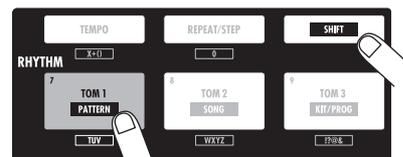
Il livello di uscita di drum kit/bass program (traccia drum/bass) può essere regolato col fader [RHYTHM] così come per le altre tracce. Per selezionare la traccia da regolare col fader [RHYTHM], premete il tasto di stato [RHYTHM]. Quando il tasto è acceso in verde, regolate la traccia drum. Quando il tasto è acceso in rosso, regolate la traccia bassa.

AVVISO

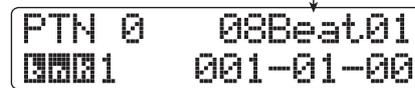
Quando il tasto di stato [RHYTHM] è spento, la traccia drum/bass è in mute. In questo caso, premete il tasto di stato [RHYTHM] in modo che sia acceso in verde o in arancio.

- 2. Tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 7 (PATTERN).**

Il pad 7 (PATTERN) si accende e il pattern ritmico attualmente selezionato viene mostrato sul display.



Nome pattern rhythm



- 3. Premete il tasto PLAY [▶] nella sezione trasporto.**

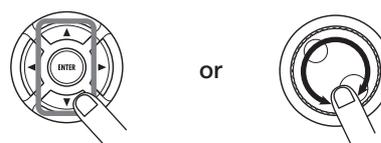


Il pattern ritmico selezionato viene suonato ripetutamente, in sync con la registrazione. Il tasto [TEMPO] lampeggia secondo l'impostazione di tempo corrente.

AVVISO

- Durante l'esecuzione, i pad corrispondenti al suono attualmente prodotto dal drum kit o alla nota del bass program lampeggiano. Potete anche battere sui pad per suonare i suoni drum bass.
- Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in verde, potete suonare sui pad i suoni del drum kit. Quando il tasto è acceso in rosso, potete suonare sui pad i suoni del bass program.

- 4. Girate dial o usate i tasti cursore up/down per selezionare il pattern da usare come ritmo guida.**

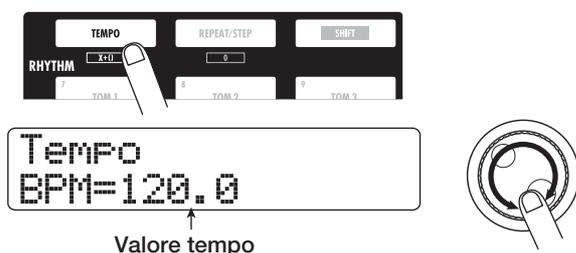


In un project possono essere usati fino a 511 pattern ritmici. 475 di questi sono preprogrammati. (Gli altri pattern sono indicati come "Empty".)

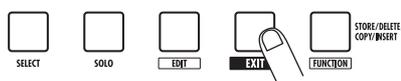
Quando girate dial per selezionare un altro pattern ritmico mentre un pattern sta suonando, il nuovo pattern parte dopo che il pattern corrente è terminato. Quando selezionate un nuovo pattern con i tasti cursore up/down, il nuovo pattern inizia a suonare immediatamente.

In questo esempio, selezioneremo un semplice pattern ritmico come guida per la registrazione. Se, per es., selezionate il pattern ritmico numero 510, sentirete un metronomo a quarti di nota.

- 5.** Per cambiare il tempo, premete il tasto [TEMPO] nella sezione ritmica per richiamare l'indicazione di tempo sul display, quindi girate dial per cambiare il valore.



Il valore di tempo può essere regolato a step di 0.1 BPM. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata precedente.



AVVISO

Potete anche impostare il tempo battendo il tasto [TEMPO] ripetutamente (→ p. 89).

- 6.** Usate il tasto di stato [RHYTHM] e il fader [RHYTHM] per regolare il volume della traccia drum/bass.

Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in verde, può essere regolata la traccia drum. Quando il tasto è acceso in rosso, può essere regolata la traccia bass.

Se non volete il suono di basso, abbassate completamente il livello della traccia di basso.

- 7.** Per fermare la riproduzione (playback), premete il tasto STOP [■].



- 8.** Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

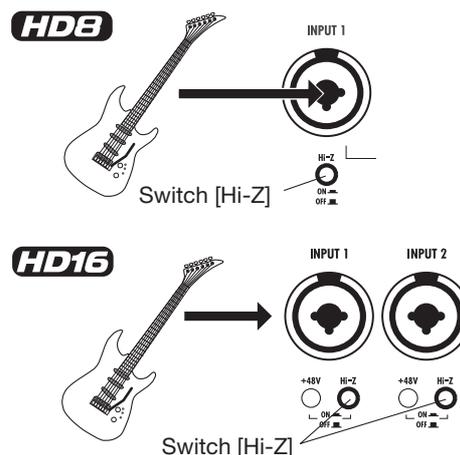
Step 2: Registrare la prima traccia

In questo step, potete registrare la prima traccia mentre ascoltate il ritmo guida della sezione ritmica. Come esempio, descriviamo come registrare una chitarra elettrica sulla traccia 1 con l'effetto insert.

2.1 Regolare la sensibilità d'ingresso

- 1.** Collegate uno strumento alla presa INPUT 1 (→ pp. 16, 17).

Per uno strumento con alta impedenza d'uscita (chitarre o bassi elettrici di tipo passivo), usate una presa INPUT compatibile ad alta impedenza e regolate lo switch rispettivo [Hi-Z] su On (attivo). Su HD8, la presa INPUT 1 è compatibile con l'alta impedenza. Su HD16, le prese INPUT 1 e 2 sono compatibili con l'alta impedenza.

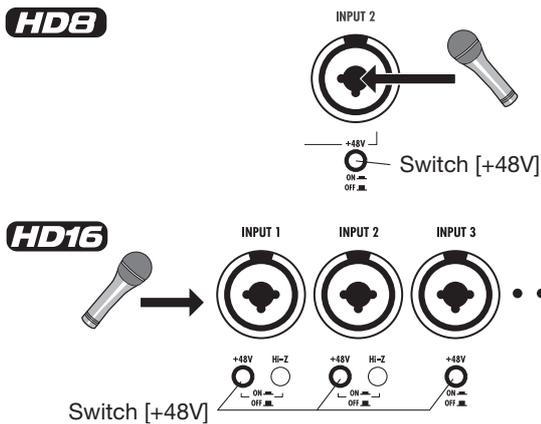


Per collegare una chitarra elettrica o un basso a bassa impedenza con preamp integrato o un synth o altro componente con uscita di linea, o per collegare un microfono o una direct box, potete usare una qualsiasi presa INPUT.

NOTA

Quando è collegato uno strumento a bassa impedenza a una presa INPUT compatibile con l'alta impedenza, il relativo switch [Hi-Z] deve essere regolato su Off (inattivo).

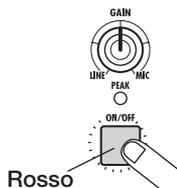
Per fornire alimentazione phantom a un microfono a condensatore o una direct box, regolate il relativo switch [+48V] su On (attivo).



AVVISO

- Quando lo switch [+48V] di HD8 si trova su On, l'alimentazione phantom è fornita a entrambe le prese INPUT 1 e 2.
- << solo **HD16** >> Quando uno degli switch [+48V] di HD16 è regolato su On, l'alimentazione phantom è fornita alla sola presa INPUT rispettiva.

2. Dalla schermata principale, premete il tasto input 1 [ON/OFF] per accenderlo in rosso.

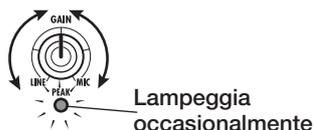


I tasti [ON/OFF] nella sezione input controllano lo stato dell'ingresso rispettivo. Quando il tasto è acceso, l'ingresso corrispondente è attivato.

NOTA

Per registrare in stereo l'uscita di un synth o di un altro componente stereo, collegate l'uscita L e R a due prese INPUT di numero dispari/pari, e premete i corrispondenti tasti [ON/OFF] così che entrambi siano accesi.

3. Mentre suonate lo strumento, usate il controllo [GAIN] 1 per regolare la sensibilità.



Il controllo [GAIN] serve a regolare la sensibilità d'ingresso del rispettivo INPUT. Regolate il controllo così che l'indicatore [PEAK] nella sezione input si accenda occasionalmente quando suonate il vostro strumento al livello più alto.

4. Mentre suonate lo strumento, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.

Il controllo [REC LEVEL] modifica il livello del segnale che va al registratore (dopo il passaggio dall'effetto insert). Regolate il livello in modo che l'indicatore [CLIP] non si accenda durante i picchi di livello.



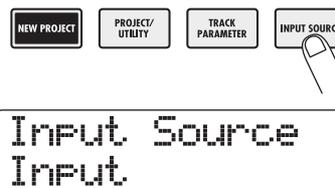
Per controllare il livello, premete il tasto di stato della traccia di destinazione della registrazione così che il tasto si accenda in rosso. L'indicatore di livello di quella traccia mostra ora il livello di registrazione.

2.2 Applicare l'effetto insert

Il segnale fornito a HD8/HD16 può essere modificato tramite l'effetto insert. Questo effetto può essere applicato all'ingresso (input), a una traccia, o subito prima del fader [MASTER]. L'effetto insert è di fatto un'unità multi-effetto che contiene diversi effetti singoli (moduli effetto) come compressore, distorsore, e delay, collegati in serie.

Gli step successivi mostrano come selezionare un algoritmo e applicare l'effetto insert al segnale di chitarra collegato alla presa INPUT 1.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione di controllo.



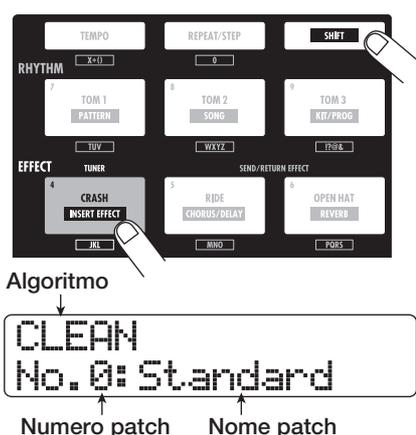
Il tasto [INPUT SOURCE] serve a selezionare la posizione di inserimento dell'effetto insert. Quando premete questo tasto, la posizione corrente è visualizzata sulla seconda riga del display. In condizione di default di un project, la posizione di inserimento dell'effetto insert è "Input". Se è selezionata un'altra posizione, girate dial per selezionare "Input".

2. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

3. Tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 4 (INSERT EFFECT).

Quando tenete premuto il tasto [SHIFT], il pad 4 (INSERT EFFECT) è acceso. La prima riga del display mostra

l' algoritmo attualmente selezionato, e la seconda riga mostra numero e nome del patch (programma effetti).



Una combinazione di moduli effetti utilizzabili simultaneamente è detta "algoritmo". L'effetto insert di HD8/HD16 ha 8 << HD16 9>> differenti algoritmi per diverse applicazioni. I patch possono essere salvati individualmente.

NOTA

Se il pad 4 (INSERT EFFECT) non si accende nonostante sia stato premuto il tasto [SHIFT], l'effetto insert è regolato in condizione di bypass (off) (sulla prima riga del display è visualizzato "Off"). Premete di nuovo il pad per accenderlo.

4. Usate i tasti cursore up/down per selezionare un algoritmo per l'effetto insert.

Sono disponibili i seguenti algoritmi.

- **CLEAN**
- **DISTORTION**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**
- **MIC**
Un algoritmo adatto alle voci e altre registrazioni microfoniche.
- **DUAL MIC**
Un algoritmo con due canali mono input e mono output completamente separati.
- **LINE**
Un algoritmo adatto principalmente per registrare strumenti con uscita di linea come synth o piano elettrico.
- **MASTERING**
Un algoritmo adatto per il trattamento del segnale di missaggio finale stereo.
- << HD16 only>> **8x COMP EQ**
Un algoritmo con 8 canali separati input/output. Sono possibili per ciascun canale differenti impostazioni di filtro passa-alto, compressore ed EQ.

Quando selezionate un algoritmo, cambia anche il patch visualizzato sulla seconda riga del display.

NOTA

<<solo HD16>> L'algoritmo 8x COMP EQ può essere inserito solo all'ingresso quando è attiva la funzione 8-track recording (→ p. 46).

5. Girate dial per selezionare il patch.

E' disponibile un totale di 310 << HD16 330>> patch per l'effetto insert. Potete editare questi patch, se volete, per alterare il suono o la profondità dell'effetto.

I patch disponibili per ciascun algoritmo sono qui elencati.

Algoritmo	Range del patch
CLEAN	0 - 29
DISTORTION	0 - 49
ACO/BASS SIM	0 - 19
BASS	0 - 29
MIC	0 - 49
DUAL MIC	0 - 49
LINE	0 - 49
MASTERING	0 - 29
HD16 8x COMP EQ	0 - 19

SUGGERIMENTO

Quando è visualizzato "Empty" come nome del patch, il patch è vuoto. La scelta di un simile patch non ha alcun effetto.

6. Mentre suonate il vostro strumento a massimo volume, riaggustate il livello di registrazione e assicuratevi che l'indicatore [REC LEVEL] non si accenda.

Il livello di uscita all'effetto insert cambia a seconda del patch selezionato. Per prevenire distorsioni, può essere necessario riaggiustare il controllo [REC LEVEL].

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

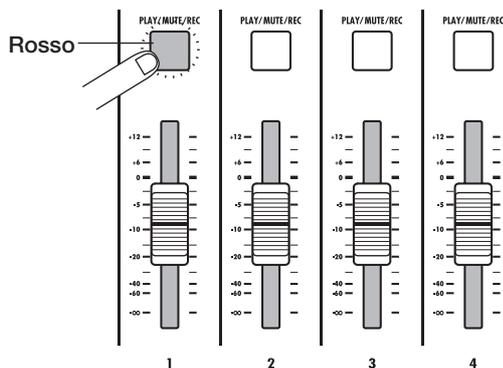
AVVISO

Per registrare senza usare l'effetto insert, tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete pad 4 (INSERT EFFECT). Il pad si spegne, e l'effetto insert viene bypassato.

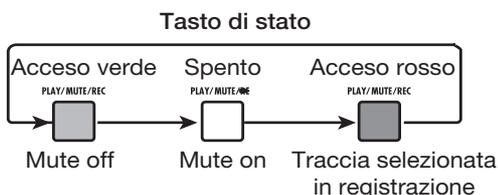
2.3 Selezione di una traccia in registrazione

Ora registreremo un suono di chitarra (con l'effetto insert applicato) sulla traccia 1.

1. Dalla schermata principale, premete ripetutamente il tasto di stato 1 fino a quando non è acceso in rosso.

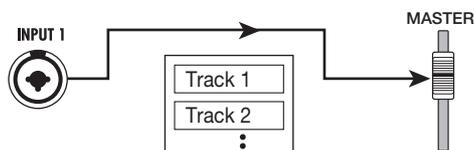


I tasti di stato sono utilizzati per selezionare la traccia di registrazione/riproduzione e commutare il muting di ciascuna traccia on/off. Ogni volta che premete un tasto di stato, il tasto passa ciclicamente tra i seguenti stati.

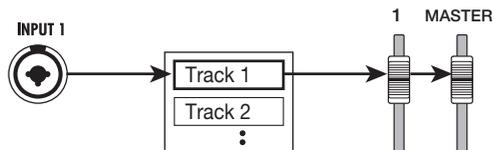


Quando il tasto di stato 1 è rosso, la traccia 1 è in condizione standby di registrazione, e il segnale in ingresso è assegnato alla traccia 1. Il percorso del segnale cambia come segue.

Quando non è selezionata la traccia in registrazione



Quando è stata selezionata una traccia (track 1)

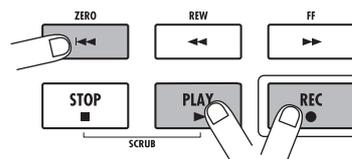


Per le tracce stereo, i parametri left e right sono impostati sugli stessi valori, tranne per le V-take in registrazione e la selezione di fase. Questo risulta utile nelle registrazioni da sorgenti stereo come sintetizzatori o lettori CD.

AVVISO

- Normalmente, potete selezionare fino a due tracce simultaneamente. Per selezionare due tracce mono, premete il primo tasto di stato di una coppia di numero dispari/pari così che sia acceso in rosso, quindi tenete premuto quel tasto e premete l'altro tasto così che anche quello si accenda in rosso.
- Anche se il segnale in ingresso è mono, selezionando una coppia di tracce stereo come destinazione assicura che l'apertura left/right fornita da certe impostazioni di effetti insert venga conservata in registrazione.
- <<solo **HD16**>> Potete anche registrare 8 tracce simultaneamente (→ p. 46).

2. Regolate il fader 1 e il fader [MASTER] su 0 dB. Quindi regolate il volume del sistema di monitor mentre suonate lo strumento.
3. Per iniziare a registrare, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song. Quindi tenete premuto il tasto REC [●] e premete quindi il tasto PLAY [▶].



4. Il tasto REC [●] e il tasto PLAY [▶] si accendono e sentirete un pre-count di 4 beat. Quindi inizia la registrazione. Registrare il vostro strumento mentre ascoltate il ritmo guida della sezione ritmica.

AVVISO

- Numero e suono del click di pre-count possono essere modificati (→ p. 49).
- Se il segnale in ingresso è distorto, fate rif. allo step 2-1 per regolare sensibilità d'ingresso e livello di registrazione.

5. Una volta finita la registrazione, premete il tasto STOP [■].

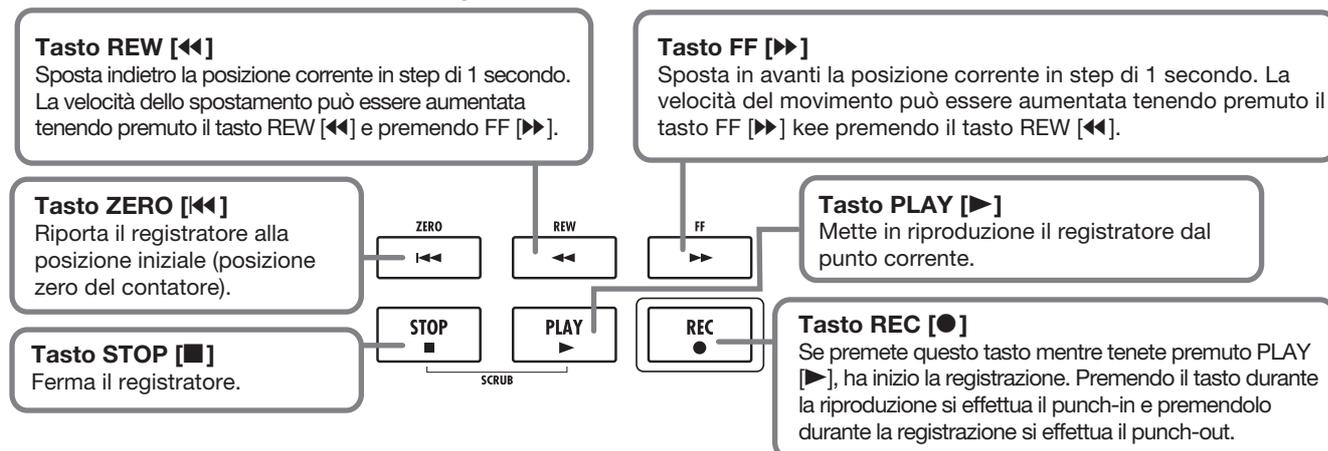
Il tasto REC [●] e il tasto PLAY [▶] si spengono, e la registrazione termina. La barra d'indicazione "wait" viene mostrata sul display mentre l'unità elabora i dati registrati.

NOTA

La durata dell'indicazione "wait" può variare. Non spegnete mai l'unità mentre viene mostrata questa indicazione sul display, altrimenti i dati registrati potrebbero andare persi e l'unità potrebbe danneggiarsi.

6. Per ascoltare il risultato della registrazione,

Funzionamento base dei tasti di trasporto



premete il tasto ZERO [◀◀◀] per tornare all'inizio della song, quindi premete il tasto PLAY [▶].

La traccia verrà riprodotta insieme al ritmo guida selezionato della sezione ritmica.

AVVISO

- Potete specificare una posizione in ore/minuti/secondi/millisecondi o in misure/beat/tick e spostarvi direttamente in quel punto (→ p. 39).
- Inserendo dei marcatori nella registrazione, potete rapidamente saltare in questi punti (→ p. 47).

7. Per fermare la riproduzione, premete il tasto STOP [■].

Per rifare la registrazione, ripetete gli step 3 – 5.

8. Una volta soddisfatti della registrazione, premete il tasto di stato 1 fino ad accenderlo in verde.

La condizione standby di registrazione della traccia 1 è annullata.

AVVISO

- Il contenuto registrato può essere copiato, cancellato o editato (→ p. 50).
- Passando a un'altra V-take della traccia, potete di nuovo registrare su quella traccia senza cancellare la registrazione corrente (→ p. 61).

Step 3: Sovrainscrizione

In questo step, imparerete a registrare un altro strumento sulla traccia 2, mentre ascoltate il contenuto registrato allo step 2. La sovrainscrizione di parti in questo modo è detta "overdubbing".

3.1 Regolare sensibilità d'ingresso ed effetto insert

Come allo step 2, regolate sensibilità d'ingresso e livello di registrazione, quindi impostate l'effetto insert.

1. Collegare il successivo strumento che volete registrare, e premete il tasto [ON/OFF] così che si accenda in rosso.
2. Regolate sensibilità d'ingresso e livello di registrazione allo stesso modo dello step 2.1.
3. Per usare l'effetto insert in registrazione, selezionate l'algoritmo e il patch allo stesso modo dello step 2.2.
4. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

3.2 Selezionare una traccia e registrare

Ora siete pronti per registrare il secondo strumento sulla traccia 2, mentre suonano il contenuto della traccia 1 e il ritmo guida.

1. Premete più volte il tasto di stato 2 fino a quando non è acceso in rosso.

La traccia 2 è ora in condizione standby di registrazione. Verificate che il tasto di stato 1 sia acceso in verde e il tasto di

stato [RHYTHM] sia acceso in verde o in rosso.

SUGGERIMENTO

Se il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in verde, il fader [RHYTHM] può essere usato per regolare la traccia drum. Se il tasto è acceso in rosso, il fader regola la traccia bass.

2. regolate il fader [MASTER] su 0 dB e usate il fader 2 per regolare il livello di monitoraggio.

Se necessario, impostate il registratore in playback e azionate i fader 1/2 e il fader [RYTHM] per regolare il bilanciamento di livello d'ascolto tra le tracce.

AVVISO

- Per le tracce in condizione standby di registrazione (tasto di stato acceso in rosso), l'indicatore di livello può essere usato per controllare il livello del segnale in ingresso.
- Per le tracce in riproduzione (tasto di stato acceso in verde), l'indicatore di livello mostra il livello del segnale riprodotto.

3. Per iniziare a registrare, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song. Quindi tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

Dopo il pre-count parte la registrazione sulla traccia 2. Registrate lo strumento ascoltando ritmo guida e traccia 1.

4. Quando avete finito di registrare sulla traccia 2, premete il tasto STOP [■].

5. Per verificare la registrazione, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, e premete il tasto PLAY [▶].

Verranno riprodotti il ritmo guida della sezione ritmica e le tracce 1/2. Regolando i fader 1/2 potete bilanciare i livelli.

6. Per fermare il playback, premete STOP [■].

SUGGERIMENTO

Per rifare la registrazione, ripetete gli step 3 – 5. Potete anche partire da un punto in mezzo alla traccia e usare la funzione punch-in/punch-out per rifarne solo una porzione (→ p. 41).

7. Una volta soddisfatti della registrazione, premete il tasto di stato 2 fino a quando non è acceso in verde.

Potete ora registrare più tracce allo stesso modo.

SUGGERIMENTO

Anche quando tutte le tracce sono state occupate, potete ancora usare la funzione bounce (detta anche registrazione ping-pong) per spostare il contenuto da più tracce a 1 o 2 tracce. Quindi potete selezionare delle V-take come tracce di destinazione del bounce e registrare altro ancora (→ p. 44).

Step 4: Mixing

Una volta registrate tutte le tracce, potete usare il mixer integrato per regolare parametri come il livello di volume, l'EQ (equalizzazione), e il panning (posizionamento stereo left/right) per creare una coppia di tracce stereo.

4.1 Disattivare input e sezione ritmica

Per evitare che i segnali indesiderati finiscano nel mix, dovete disattivare ingressi e ritmo guida della sezione ritmica.

1. Per mettere in mute la sezione ritmica, premete il tasto di stato [RYTHM] in modo che si spenga.
2. Per mettere in mute l'input, premete il tasto [ON/OFF] dell'ingresso al quale è collegato lo strumento, in modo che si spenga.

SUGGERIMENTO

Se volete, potete aggiungere al mix suoni drum kit/bass program e/o suoni di segnali in ingresso.

4.2 Regolare volume, panning, ed EQ

Regolate volume, panning ed EQ di ogni traccia usando i fader o controllando i parametri di traccia del mixer incorporato.

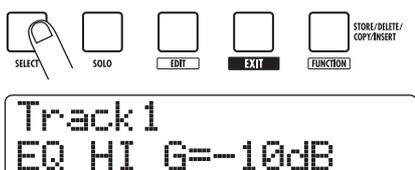
Per cambiare le impostazioni dei parametri di traccia, potete o richiamare le rispettive tracce e i loro parametri sul display usando dial per modificare le impostazioni, oppure selezionare i parametri principali con i tasti e usare le manopole parametro sul pannello per cambiare rapidamente l'impostazione. Questa sezione spiega come usare le manopole parametro per i principali parametri di traccia.

1. Per bilanciare il volume tra le tracce, regolate con i fader il volume della rispettiva traccia.

Azionando il fader di una coppia di tracce stereo si regola il livello di entrambi i canali.

2. Per selezionare il parametro di traccia da regolare, premete il tasto [SELECT] nella sezione function/transport mentre è visualizzata la schermata principale.

Il tasto [SELECT] permette di scegliere i parametri principali della traccia. Il parametro può essere poi regolato con una delle manopole parametro. La prima volta che premete il tasto [SELECT] appare sul display l'ultimo parametro utilizzato.



3. Premete ripetutamente il tasto [SELECT], fin quando non vedete il parametro da regolare.

Il display mostra il parametro selezionato.



Il tasto [SELECT] dà accesso ai seguenti parametri di traccia.

Parametro	Range impostazione	Descrizione
EQ HI GAIN (*)	-12 - +12dB	Regola taglio/enfasi nel range delle alte frequenze.
EQ MID GAIN (*)	-12 - +12dB	Regola taglio/enfasi nel range delle medie frequenze.
EQ LOW GAIN (*)	-12 - +12dB	Regola taglio/enfasi nel range delle basse frequenze.
CHORUS DELAY SEND LEVEL (*)	0 - 100	Regola il livello del segnale inviato da traccia/input all'effetto chorus/delay.
REVERB SEND LEVEL (*)	0 - 100	Regola il livello del segnale inviato da traccia/input all'effetto reverb.
SUB-OUT SEND LEVEL (*) << HD16 only >>	0 - 100	Regola il livello del segnale inviato da traccia/input alla presa STEREO SUB-OUT.
PAN	L100 - R100	Regola il panning di traccia/input. Per le tracce stereo, regola il bilanciamento left/right.

I parametri indicati con (*) possono essere commutati on/off.

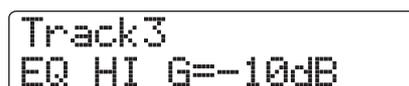
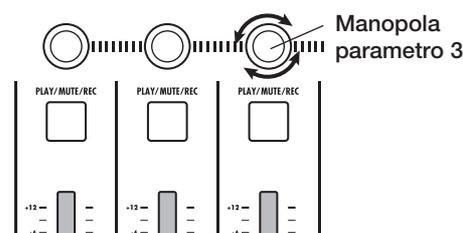
Il parametro ora selezionato è mostrato dall'indicatore di selezione del parametro acceso alla sinistra del display.



Indicatori di selezione parametri

4. Girate la manopola parametro della traccia il cui valore di parametro volete regolare.

Il display passa alla traccia che state regolando, e il valore del parametro di traccia selezionato allo step 2 cambia.



AVVISO

- Per regolare un parametro di traccia della traccia drum/bass, premete il tasto di stato [RHYTHM] per selezionare la traccia drum (tasto acceso in verde) o la traccia ritmica (tasto acceso in rosso), quindi azionate la manopola.
- Per le tracce stereo, la modifica del parametro si applica a entrambe le tracce.

Per i parametri indicati con (*) nella precedente tabella, potete premere il tasto [ENTER] per commutare il parametro on/off per l'ultima traccia modificata. Per esempio, Se premete il tasto [ENTER] mentre regolate EQ HIGH GAIN per la traccia 3, il display cambia come segue, e l'high-frequency EQ per quella traccia viene impostato su off.



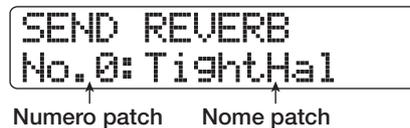
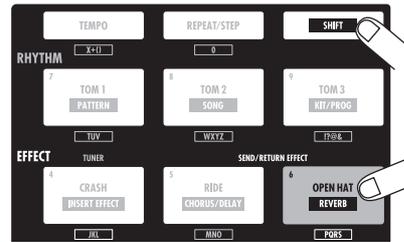
AVVISO

E' anche possibile selezionare prima una traccia con i tasti cursore left/right o i tasti di stato e quindi commutare il

parametro on/off.

5. Ripetete gli step 3 – 4 per regolare gli altri parametri allo stesso modo.

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

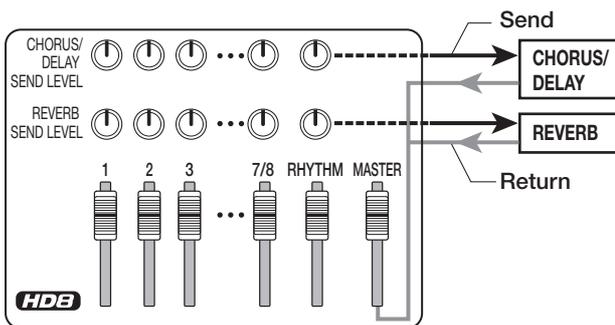


AVVISO

Oltre al metodo sopra descritto, potete anche selezionare traccia/parametro e quindi girare dial per regolare il valore. Questo metodo permette di editare tutti i parametri di traccia (→ p. 79).

4.3 Applicare l'effetto send/return

Il segnali di traccia inviati al mixer interno possono essere processati da un effetto collegato internamente al loop send/return del mixer. (Questo è l'effetto send/return.) HD8/HD16 incorpora due tipi di effetti send/return (chorus/delay e reverb).



L'intensità dell'effetto send/return può essere regolata per ciascuna traccia usando il parametro send level (che controlla il livello del segnale inviato all'effetto). Aumentando questo parametro si ottiene una maggior azione dell'effetto. Questa sezione descrive come selezionare il tipo di effetto send/return e regolare il livello di mandata di ogni traccia.

Selezionare patch di effetto send/return

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 5 (CHORUS/DELAY) o il pad 6 (REVERB).

Mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], il pad 5 (CHORUS/DELAY) e il pad 6 (REVERB) sono accesi. Premete il pad 5 (CHORUS/DELAY) per selezionare un patch chorus/delay, o il pad 6 (REVERB) per selezionare un patch reverb.

Se selezionate il pad 6 (REVERB), il display cambia come segue, e la seconda riga del display mostra nome e numero del patch attualmente selezionato.

NOTA

Se il pad 5 (CHORUS/DELAY) o il pad 6 (REVERB) non si illuminano quando premete il tasto [SHIFT], l'effetto chorus/delay o reverb si trovano su off (l'indicazione "Off" è visualizzata sulla seconda riga del display). Premete lo stesso pad ancora una volta in modo da accenderlo.

2. Girate dial per selezionare un patch.

L'effetto send/return può usare fino a 30 patch (numerati da 0 a 29) per gli effetti chorus/delay e reverb. Questi patch possono essere editati per modificare ulteriormente l'effetto (→ p. 134).

3. Selezionate il patch per l'altro effetto send/return nello stesso modo.

4. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

AVVISO

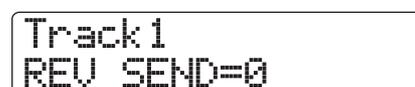
In condizione default del project, il livello di mandata dell'effetto send/return si trova a zero per ogni traccia. perciò dovete alzare la regolazione per verificare il suono dell'effetto.

Regolare l'intensità dell'effetto send/return per ogni traccia

5. Premete più volte il tasto [SELECT] per richiamare l'indicazione "DLY SEND" (livello di mandata del chorus/delay) o "REV SEND" (livello di mandata del riverbero).

Il parametro traccia selezionato è indicato dall'indicatore di selezione del parametro.

- EQ HIGH
- EQ MID
- EQ LOW
- DLY SEND
- REV SEND
- SUB SEND
- PAN



6. Mentre suona la song, girate la manopola parametro per regolare il valore di mandata per ciascuna traccia.
7. Regolate l'intensità dell'effetto send/return nello stesso modo.
8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

4.4 Applicare l'effetto insert a una traccia

Potete applicare l'effetto insert all'uscita di una qualunque traccia, in modo che ne post-processi il segnale in uscita.

Cambiare algoritmo/punto di inserimento dell'effetto insert

1. Mentre è visualizzata la schermata principale, premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione di controllo.

Input Source
Input

2. Girate dial per richiamare la traccia alla quale volete applicare l'effetto insert sulla seconda riga del display.

Il tasto di stato della traccia selezionata si accende in arancio. Se è selezionata la traccia drum, il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in verde. Se è selezionata la traccia bass, il tasto è acceso in rosso.

Input Source
Track 3

AVVISO

Il punto di insert può anche essere selezionato con i tasti di stato. Per selezionare una traccia mono x 2, tenete premuto un tasto di stato mentre premete l'altro.

3. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.
4. Mentre è mostrata la schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 4 (INSERT EFFECT).

Quando tenete premuto il tasto [SHIFT], il pad 4 (INSERT EFFECT) è acceso. L'indicazione sul display cambia come

segue, e la seconda riga mostra il patch selezionato.

CLEAN
No. 0: Standard

NOTA

Se il pad 4 (INSERT EFFECT) non si accende nonostante sia premuto il tasto [SHIFT], l'effetto insert è regolato sulla condizione di bypass (off) (sulla prima riga del display è visualizzato "Off"). Premete di nuovo il pad per accenderlo.

5. Usate i tasti cursore up/down per scegliere l'algoritmo per l'effetto insert.

<<solo **HD16**>> Con HD16, il numero e la combinazione di tracce per l'insimento cambia come segue. Se necessario, ripetete gli step 1 – 3 per selezionare di nuovo le tracce di destinazione dell'inserimento.

- **Quando è selezionato l'algoritmo 8x COMP EQ**
Potete selezionare otto tracce continue (Track 1 – 8 o Track 9 – 16) come punto di insert. Anche se avete selezionato le tracce 9 – 16, potete impostare differenti valori di filtro passa-alto/compressore/EQ per tracce dispari/pari.
- **Quando è selezionato un algoritmo diverso da 8x COMP EQ**
Potete selezionare una delle otto tracce mono (Track 1 – Track 8) o due tracce mono/una traccia stereo (Track 1/2 – Track 15/16) come punto di insert.

6. Mentre suonate la song, girate dial per selezionare il patch.

L'effetto insert può essere usato ora per post-processare la traccia specificata. Quando è applicato l'effetto, il livello di uscita della traccia può cambiare. Usate il relativo fader per riaggiustare il livello, se necessario.

AVVISO

<<solo **HD16**>> Quando è selezionato l'algoritmo 8x COMP EQ, regolazioni e commutazione on/off dell'effetto possono essere fatte singolarmente per ogni canale (→ p. 128).

7. Una volta controllato l'effetto, fermate la song e premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

AVVISO

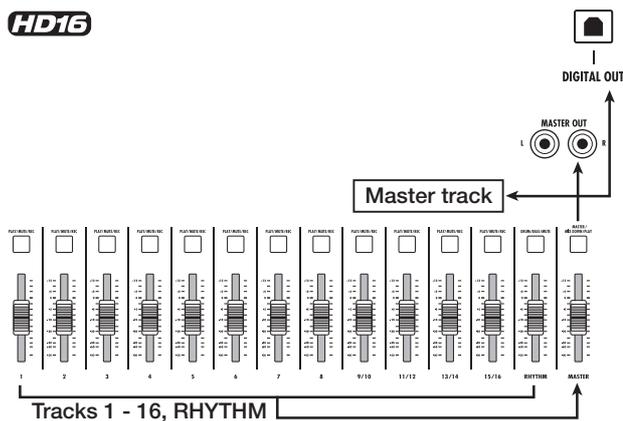
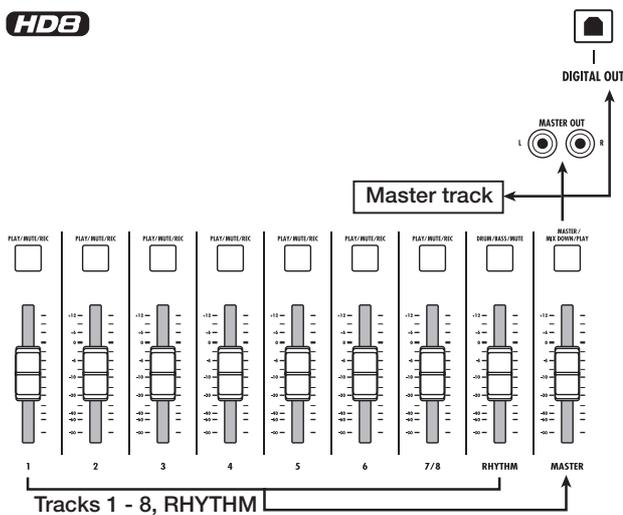
Se l'effetto insert è applicato all'uscita della traccia, non è possibile applicarlo anche all'ingresso o prima del fader [MASTER]. Tuttavia, usando la funzione bounce (→ p. 44) per registrare la traccia/V-take su un'altra V-take vuota, potete trasformare il suono post-processato con l'effetto in dati audio e quindi applicare l'effetto insert in un'altra posizione.

Step 5: Mixdown

Quando il mix è pronto, potete trasferirlo su due tracce per creare la song finale. Questo è il cosiddetto “mixdown”.

Esistono due modi per fare ciò: usare le prese MASTER OUT e registrare la song su un registratore esterno, o usare la traccia master interna di HD8/HD16 per registrare.

La traccia master è costituita da una coppia stereo di tracce dedicate separata dalle altre tracce audio. Quando selezionate la traccia master come traccia di registrazione, viene registrato il segnale dopo il fader [MASTER]. Il contenuto registrato sulla traccia master può essere usato successivamente come materiale sorgente per la creazione di un CD audio.



Questa sezione spiega la procedura di mixdown quando scegliete il secondo metodo, cioè registrate sulla traccia master.

5.1 Uso dell'effetto insert mastering

Applicando l'effetto insert immediatamente prima del fader [MASTER], potete processare il segnale del mix stereo per il mixdown. Se selezionate l'algoritmo MASTERING a questo punto, potete usare l'effetto mastering per processare il mix stereo.

NOTA

Quando l'effetto insert è inserito immediatamente prima del fader [MASTER], non potete usare l'effetto durante la registrazione per il post-trattamento di una traccia.

Per applicare l'effetto insert al mix stereo, procedete come segue.

Cambiare punto di inserimento dell'effetto insert

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione di controllo.

La posizione attuale dell'effetto insert è mostrata sul display.

2. Girate dial per richiamare l'indicazione “Master” sulla seconda riga del display.

Input Source
Master

Ora l'effetto insert è immesso subito prima del fader [MASTER].

3. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

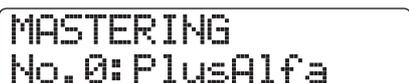
Selezionare un patch per l'effetto insert

4. Quando è visualizzata la schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete pad 4 (INSERT EFFECT).

Algoritmo e patch dell'effetto insert vengono mostrati sul display.

CLEAN
No. 0: Standard

5. Usate i tasti cursore up/down per selezionare “MASTERING” come algoritmo.



MASTERING
No. 0: PlusAlfa

6. Mentre suona la song, girate dial per selezionare il patch.

Potete editare il patch per modificare ulteriormente l'effetto (→ p. 130).

NOTA

Se il segnale risulta distorto quando applicate l'effetto master, assicuratevi che non ci sia distorsione nel suono in playback delle singole tracce, e abbassate i fader quanto necessario.

7. Quando avete verificato che il suono è quello desiderato, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

5.2 Mixdown sulla traccia master

Una volta completate le regolazioni dell'effetto mastering, registrate il mix finale sulla traccia master.

1. Premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song.

2. Premete il tasto PLAY [▶] per riprodurre la song, e controllate il livello dopo il fader [MASTER].

Il livello del segnale dopo il fader [MASTER] può essere controllato osservando l'indicatore di livello [MASTER]. Se si accende il segmento a 0 dB durante la riproduzione, abbassate il fader [MASTER] con piccoli aggiustamenti.

Dopo aver controllato il livello, premete il tasto STOP [■].

3. Premete ripetutamente il tasto di stato [MASTER] fino ad accenderlo in rosso.

La traccia master può essere ora registrata.

4. Spostatevi di nuovo sulla posizione d'inizio della registrazione. Quindi tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

Ha inizio la registrazione sulla traccia master. Il livello di riproduzione di ciascuna traccia e quello della traccia master vengono mostrati sugli indicatori di livello.

5. Una volta completata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

6. Per riprodurre la traccia master, premete ripetutamente il tasto di stato [MASTER] fino

ad accenderlo in verde.

Quando il tasto di stato [MASTER] è acceso in verde, è possibile riprodurre la traccia master. Tutti gli altri tasti di stato sono spenti e i segnali delle altre tracce sono in mute. Gli effetti insert e send/return sono disattivati.

7. Tornate all'inizio della song, e premete il tasto PLAY [▶].

La traccia master viene riprodotta. Per fermare la riproduzione, premete il tasto STOP [■].

8. Per riportare HD8/HD16 al normale funzionamento, premete ripetutamente il tasto di stato [MASTER] fino a spegnerlo.

Il mute sulle altre tracce viene annullato, e i tasti di stato tornano alla condizione originale.

AVVISO

- Come le altre tracce, anche la traccia master ha 10 V-take.
- Potete riprodurre le tracce master di più project in successione (→ p. 165).
- I contenuti della traccia master possono essere editati successivamente (→ p. 50).

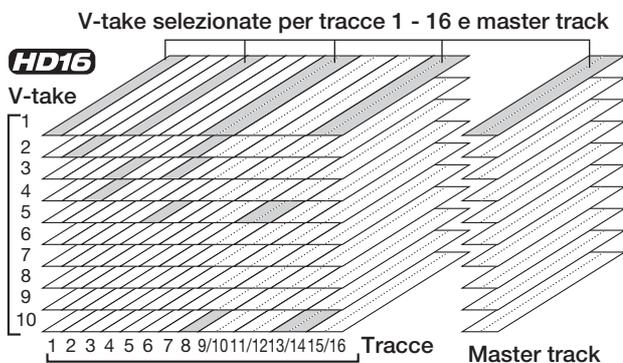
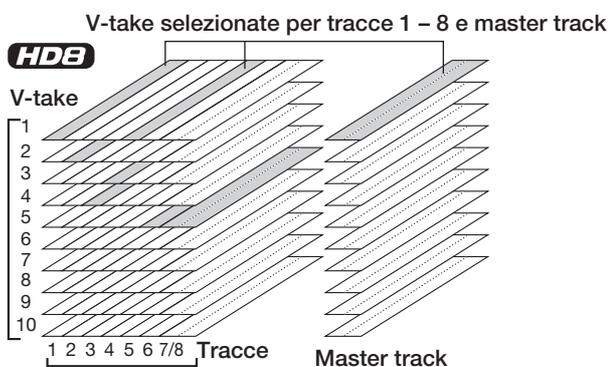
Guida [Recorder]

Questo capitolo spiega le funzioni e gli step operativi della sezione recorder.

V-take

Le V-take

Ciascuna traccia audio e la traccia master del registratore contiene dieci tracce virtuali, dette "V-take". Per ogni traccia, potete selezionare una di queste take, che verrà usata in registrazione e riproduzione. Per esempio, potete attivare V-take per registrare più parti vocali o soli di chitarra sulla stessa traccia, per confrontarle più tardi e scegliere la migliore V-take. L'illustrazione mostra la configurazione delle tracce su HD8 e HD16.



Attivare V-take

Ecco come selezionare la V-take usata dalle tracce audio o dalla traccia master.

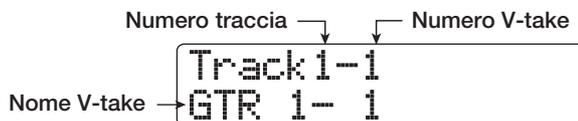
1. Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione controllo.

Potete ora selezionare diversi parametri di traccia.

2. Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "Trackxx-yy" sulla prima riga del display (dove x è il numero di traccia e yy

il numero di V-take).

Il nome della V-take è mostrato sulla seconda riga del display.



AVVISO

- Se selezionate una V-take dove non c'è registrato nulla, appare l'indicazione "No Data".
- Se selezionate la traccia master, come numero di traccia viene visualizzato "Master".

3. Usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per selezionare la traccia per cui attivare la V-take.

```
Track 2-1  
GTR 2- 1
```

AVVISO

- Potete anche usare il tasto di stato per selezionare una traccia.
- Quando selezionate una coppia di tracce stereo col tasto di stato, ogni pressione del tasto alterna fra traccia di numero dispari e traccia di numero pari.

4. Girate dial per selezionare una V-take.

5. Ripetete gli step 3 - 4 quanto necessario, per selezionare una V-take per ciascuna traccia.

6. Per finire, premete il tasto [EXIT].

Cambiare nome alla V-take

A una V-take registrata viene automaticamente assegnato un nome di 8 caratteri, secondo il seguente pattern. (xx indica il numero di traccia, e yy e numero di V-take.)

- **GTRxx-yy**
V-take registrata con l'algoritmo CLEAN, DIST, o ACO/BASS SIM di effetto insert
- **BASxx-yy**
V-take registrata con algoritmo BASS di effetto insert
- **MICxx-yy**
V-take registrata con algoritmo MIC di effetto insert
- **DULxx-yy**
V-take registrata con algoritmo DUAL MIC di effetto insert

- **LINxx-yy**
V-take registrata con algoritmo LINE di effetto insert
- **8INxx-yy** <<solo **HD16** >>
V-take registrata con algoritmo 8x COMP EQ di effetto insert
- **MASxx-yy**
V-take registrata con algoritmo MASTERING di effetto insert
- **BYPxx-yy**
V-take registrata senza passare dall'effetto insert
- **BOUxx-yy**
V-take registrata usando la funzione bounce o la funzione "rhythm recording"
- **LPxx_yy**
Frase scritta su una V-take usando la funzione "phrase loop" (→ p. 67)

AVVISO

Quando usate la funzione "phrase loop" per scrivere una frase sulla traccia master, viene assegnato il nome "LP_MS_yy".

- **HRMxx-yy**
V-take registrata usando la funzione "harmony generate" o la funzione "duo harmony".

Per cambiare nome alla V-take, procedete come segue.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione di controllo.
2. Usate i tasti cursori up/down per richiamare l'indicazione "Trackxx-yy" sulla prima riga del display (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take).

Il nome della V-take è mostrato sulla seconda riga del display.

NOTA

Può essere modificato solo il nome della V-take attualmente selezionata per una traccia.

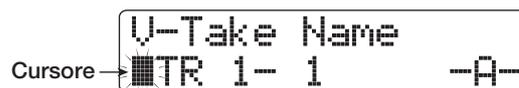
3. Usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per selezionare la traccia per cui cambiare il nome della V-take.

NOTA

Il nome di una V-take sulla quale non è registrato nulla ("No Data") non può essere modificato.

4. Premete il tasto [EDIT].

Il cursore (lampeggiante) appare sul primo carattere del nome della V-take. Questo indica che ora è possibile cambiare il nome della V-take.



5. Con i tasti cursore left/right spostate il cursore sul carattere da editare e con dial o i pad/tasti della sezione pad scegliete il carattere.

Inserendo i caratteri, potete usare i tasti cursore left/right per spostare il punto di immissione. I caratteri possono essere immessi girando dial o premendo i pad/tasti della sezione pad, come di seguito descritto.

● **Cancellare un carattere**

Spostate il cursore sul carattere da cancellare, e premete il tasto [EDIT]. Il carattere viene cancellato e i caratteri successivi si spostano di una posizione a sinistra.

● **Immettere un carattere con dial**

Il controllo dial cambia il carattere sotto il cursore. Girate dial fin quando non vedete il carattere desiderato. Possono essere selezionati i seguenti caratteri.

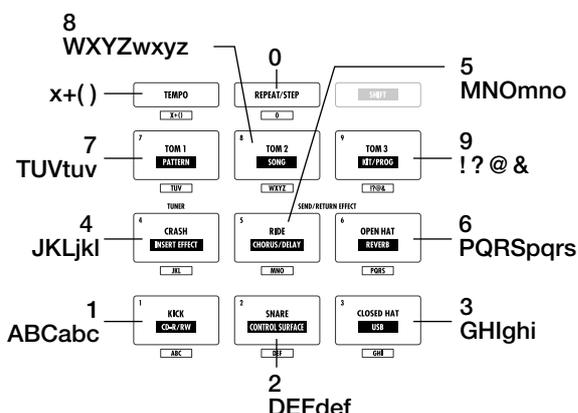
- Numeri:** 0 – 9
- Lettere:** A – Z, a – z
- Simboli:** (spazio) ! " # \$ % & ` () * + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } |

AVVISO

Il metodo di immissione dei caratteri è lo stesso anche quando si assegna un nome a elementi diversi dalle V-take. Per i sample salvati su hard disk, i nomi di kit file e i nomi delle cartelle di backup, potete utilizzare solo i caratteri 0 – 9, A – Z, e _ (underscore).

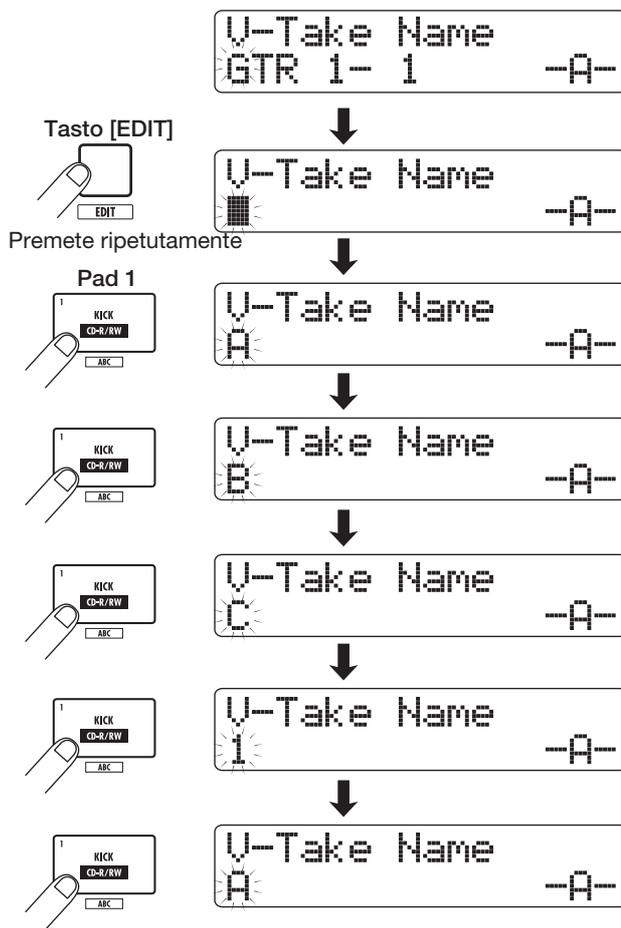
● **Immettere un carattere con i pad e i tasti della sezione pad**

Spostate il cursore sul punto di immissione e premete più volte il pad o il tasto relativo per inserire un numero, una lettera o un simbolo. Di seguito le assegnazioni di pad/tasto.

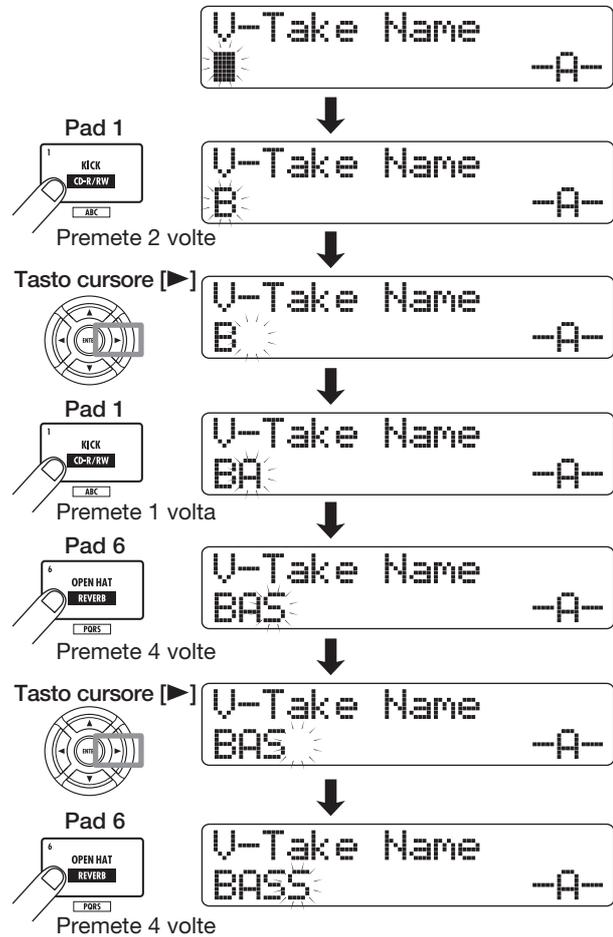


Quando premete un pad o un tasto, il carattere viene inserito e i caratteri successivi vengono spostati di una posizione verso destra. Per cancellare prima il vecchio nome, premete il tasto [EDIT] ripetutamente fino a quando tutti i caratteri non sono cancellati, quindi iniziate la procedura di immissione.

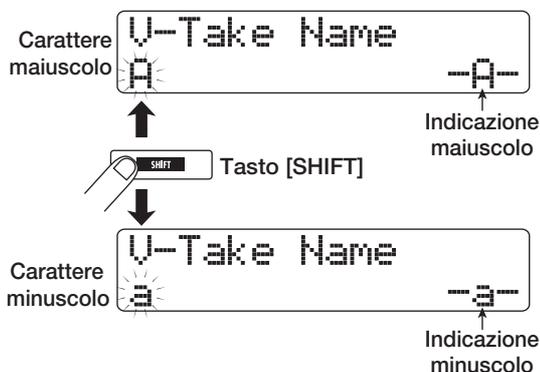
Per esempio, quando tutti i caratteri sono stati cancellati e premete il pad 1 ripetutamente, il carattere sotto il cursore cambia nell'ordine A → B → C → 1 → A → B ...



Premendo un altro pad o tasto dopo aver inserito un carattere, il cursore passa alla posizione successiva, senza bisogno di premere il tasto cursore. Se il successivo carattere da immettere è assegnato allo stesso pad, dovete prima premere il tasto cursore destro una volta per spostare il cursore, quindi immettere il carattere. Di seguito è mostrato un esempio di immissione per "BASS".



Per commutare tra maiuscolo e minuscolo, premete il tasto [SHIFT]. La selezione corrente viene indicata con "A" o "a" sulla seconda riga del display. Potete usare lo [SHIFT] anche subito dopo aver appena inserito la lettera da modificare.



NOTA

Il carattere spazio e alcuni simboli (" # \$ % `* , - . / : ; < > = [] ^ _ ` { } |) non possono essere immessi con pad e tasti della sezione pad.

6. Ripetete lo step 5 per completare il nome desiderato.

7. Per terminare, premete il tasto [EXIT].

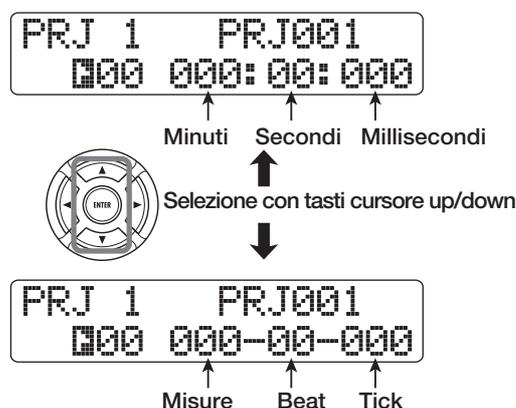
Riappare la schermata principale.

AVVISO

Se vengono cancellati i contenuti di una V-take, il nome cambia in "No Data".

Spostarsi in un punto desiderato della song (funzione locate)

Potete indicare un punto all'interno della song in unità di tempo (minuti/secondi/millisecondi) o di misura (measure/beat/tick), e postarvi in quel punto.



1. Verificate che il trasporto sia fermo e sia mostrata la schermata principale.

La funzione locate può essere usata solo quando il trasporto è fermo.

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la parte lampeggiante sull'unità da modificare.

L'unità che è possibile modificare è indicata dal valore lampeggiante.



Potete usare i tasti cursore up/down per passare tra indicazione di tempo e indicazione di misura/beat/tick.

3. Girate dial per cambiare valore.

Quando cambiate il valore visualizzato, il registratore passa immediatamente alla nuova posizione. Premendo il tasto PLAY [▶] la riproduzione inizia da quel punto.

AVVISO

Se avete impostato dei marcatori usando la funzione marker (→ p. 47), potete usare la funzione locate per passare tra i diversi marcatori.

Riprodurre lo stesso passaggio ripetutamente (funzione A-B repeat)

A-B repeat è una funzione che riproduce ripetutamente una porzione desiderata della song. E' utile per ascoltare la stessa parte più volte, Per esempio, quando si fa esercizio.

1. Andate al punto dove dovrebbe iniziare la parte ripetuta, e premete il tasto [A-B REPEAT] nella sezione di controllo.

Il tasto lampeggia, ed è specificato il punto di partenza della sezione ripetuta (point A).

AVVISO

I punti A/B possono essere specificati sia durante la riproduzione (playback) che a registratore fermo.

2. Andate al punto dove dovrebbe terminare la parte ripetuta, e premete il tasto [A-B REPEAT] ancora una volta.

Il tasto [A-B REPEAT] passa da lampeggiante ad acceso fisso, e il punto finale della ripetizione (point B) è impostato.

NOTA

Se specificate un punto B in una posizione precedente al punto A, verrà ripetuta la porzione B → A.

3. Per rifare l'impostazione dei punti A/B, premete il tasto [A-B REPEAT] in modo che si spenga, quindi ripetete la procedura dallo step 1.

4. Per avviare la riproduzione ripetuta, premete il tasto PLAY [▶].

Una volta raggiunto il punto B, il registratore torna indietro al punto A, e la riproduzione continua.

5. Per fermare la riproduzione ripetuta, premete il tasto STOP [■].

Anche dopo aver premuto il tasto STOP [■], potete di nuovo eseguire la riproduzione ripetuta quante volte volete, finché il tasto [A-B REPEAT] resta acceso.

6. Per disattivare la riproduzione ripetuta, premete il tasto [A-B REPEAT].

Il tasto si spegne, e la riproduzione ripetuta è disattivata. Anche le posizioni dei punti A/B sono ora cancellate.

Trovare il punto desiderato (funzione scrub/preview)

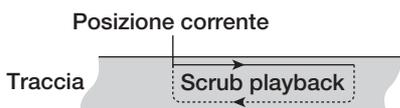
HD8/HD16 è dotato di una funzione “scrub” che vi consente di cercare un punto desiderato mentre riproduce una breve sezione prima o dopo il punto corrente. E' utile per trovare con accuratezza un punto dove un certo suono inizia o termina.

Con la funzione scrub attiva, potete usare una “funzione preview” che suona 0.7 secondi prima o dopo il punto corrente. Usando le funzioni scrub e preview insieme, potete trovare la locazione desiderata in modo rapido e accurato.

Uso di scrub/preview

1. Per eseguire la riproduzione scrub, tenete premuto il tasto STOP [■] dalla schermata principale e premete il tasto PLAY [▶].

I tasti si accendono, e viene suonata ripetutamente una breve sezione (40 millisecondi di default) successiva al punto attuale. Subito dopo aver attivato la funzione scrub, la traccia audio 1 verrà selezionata come target di riproduzione scrub.



Quando la funzione scrub è attiva, l'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
PRJ 1  +I  40ms
000 000:00:000
```

2. Usate i tasti di stato per selezionare le tracce per la riproduzione scrub.

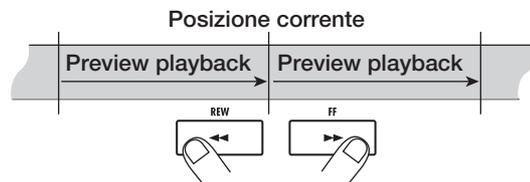
Possono essere selezionate fino a quattro tracce simultanee in riproduzione scrub. (Una coppia di tracce stereo vale come due tracce.) La riproduzione scrub di una traccia è alternata on/off premendo ripetutamente il relativo tasto di stato. se cercate di selezionare più di quattro tracce, la riproduzione scrub verrà eseguita solo per le ultime quattro tracce selezionate.

3. Per spostare il punto di riproduzione scrub, usate i tasti cursore left/right così che l'indicazione in millisecondi o quella in tick sul contatore lampeggino. Quindi girate dial per trocare la posizione desiderata.

Durante la riproduzione scrub, la posizione corrente può essere spostata in avanti o indietro in millisecondi o tick.

4. Per usare la funzione preview e ascoltare la sezione precedente la posizione attuale, premete il tasto REW [◀]. Per ascoltare la sezione successiva, premete il tasto FF [▶].

Se premete il tasto REW [◀], verrà riprodotta una sezione di 0.7 secondi precedente la posizione corrente (che termina alla posizione corrente). Se premete il tasto FF [▶], verrà riprodotta una sezione di 0.7 secondi successiva alla corrente posizione (che inizia alla posizione corrente). Questa è la cosiddetta “riproduzione preview”. Quando termina la riproduzione preview, riprende la riproduzione scrub.



5. Per annullare la funzione scrub, premete il tasto STOP [■].

I tasti PLAY [▶] e STOP [■] si spengono.

Cambiare direzione e durata dello scrub

Quando la funzione scrub è attiva, potete cambiare direzione della riproduzione scrub (sia che suoni la sezione prima o quella dopo la posizione corrente), e la lunghezza della sezione di riproduzione scrub.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto STOP [■] e premete il tasto PLAY [▶].

Questo attiverà la funzione scrub, e direzione e durata della riproduzione scrub vengono mostrate sul display.

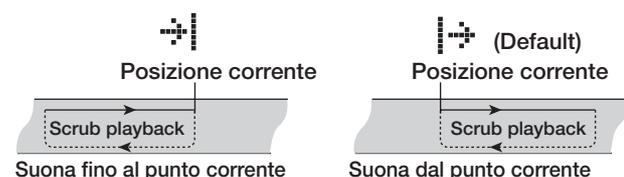
Direzione scrub playback Lunghezza scrub playback

```
PRJ 1  +I  40ms
000 000:00:000
```

2. Per cambiare la lunghezza della riproduzione scrub, usate i tasti cursore left/right per far lampeggiare l'impostazione della lunghezza della riproduzione scrub, e girate dial.

Potete selezionare 40, 80, 120, 160, o 200 (ms) come lunghezza della riproduzione scrub.

3. Per cambiare il senso della riproduzione scrub, usate i tasti cursore left/right per far lampeggiare l'indicazione di senso e girate dial.



Per uscire dalla funzione scrub, premete il tasto STOP [■].

Ri-registrare solo una regione specificata (funzione punch-in/out)

La funzione punch-in/out vi consente di ri-registrare una parte specificata di una traccia registrata in precedenza. L'azione di mettere in registrazione una traccia attualmente in riproduzione è detta "punch-in", e l'azione di ritornare dalla registrazione alla riproduzione è detta "punch-out". HD8/HD16 permette di far questo in due modi. Potete usare i tasti sul pannello oppure un footswitch (ZOOM FS-01, venduto separatamente) per il punch-in/out manuale ("manual punch-in/out"), oppure potete far eseguire il punch-in/out automaticamente in punti prima specificati ("auto punch-in/out").

NOTA

<<solo **HD16**>> Quando è attiva la funzione 8-track recording (→ p. 46), il punch-in/out non può essere effettuato.

Uso del punch-in/out manuale

Per eseguire il punch-in/out manuale, procedete come segue.

AVVISO

- Per il punch-in/out tramite footswitch, collegate lo ZOOM FS-01 (disponibile a parte) alla presa CONTROL IN sul pannello posteriore.
- In condizione default di HD8/HD16, il footswitch è impostato per controllare il trasporto playback/stop del registratore. Per usare il footswitch per il punch-in/out, dovete prima cambiare l'impostazione del footswitch (→ p. 169).

1. Premete ripetutamente il tasto di stato della traccia sulla quale volete eseguire il punch-in/out, finché non si accende in rosso.
2. Alzate il fader di questa traccia su una posizione adeguata.
3. Usate il tasto [ON/OFF] per selezionare l'input, quindi suonate lo strumento collegato alla presa input e col controllo [GAIN] e il controllo [REC LEVEL] regolate il livello di registrazione.
4. Andate in un punto appena precedente il punto di punch-in, e premete il tasto PLAY [▶] per iniziare la riproduzione.
5. Quando siete al punto di punch-in, premete il tasto the REC [●] (o premete il footswitch).

Il tasto REC [●] si accende, e da quel punto inizia la registrazione della traccia.

6. Quando arrivate al punto di punch-out, premete il tasto REC [●] (o il footswitch) ancora una volta.

Il tasto REC [●] si spegne, e l'unità passa dalla registrazione alla riproduzione.

7. Per fermare il registratore, premete il tasto STOP [■].
8. Per controllare il contenuto appena registrato, andate in un punto prima del punto di punch-in, e premete PLAY [▶].

Uso del punch-in/out automatico

Il punch-in/out automatico è una funzione che consente di specificare in anticipo la regione da ri-registrare. Il punch-in verrà effettuato automaticamente quando raggiungete il punto di inizio (In point), e il punch-out avverrà automaticamente quando raggiungete il punto finale (Out point). E' utile quando non potete controllare HD8/HD16 perché state suonando lo strumento, o quando serve una commutazione playback/record molto rapida. Per poter effettuare il punch-in/out automatico, dovete prima specificare In point (il punto dove il registratore passa dalla riproduzione alla registrazione) e Out point (il punto dove il registratore torna dalla registrazione alla riproduzione), e quindi eseguire la registrazione.



1. Alzate il fader della traccia su cui eseguire il punch-in/out su una posizione adeguata.
2. Usate il tasto [ON/OFF] per scegliere l'input, quindi suonate lo strumento collegato alla presa input e col controllo [GAIN] e il controllo [REC LEVEL] regolate il livello di registrazione.
3. Posizionate il punto di punch-in, e premete il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT].

Il tasto lampeggia. Questo fissa il cosiddetto "In point" dove la registrazione avrà inizio.

4. Posizionate il punto di punch-out, e premete di nuovo il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT].

Il tasto passa da lampeggiante ad acceso fisso. Questo fissa il cosiddetto "Out point" dove la registrazione ha termine.

AVVISO

Per specificare con precisione i punti in/out, è utile usare la

funzione scrub (→ p. 40) per trovare le posizioni e assegnare in anticipo un marcatore (→ p. 47) sui punti esatti.

5. Usate la funzione Locate per spostarvi su un punto precedente l'In point.

6. Premete ripetutamente il tasto di stato della traccia sulla quale eseguire il punch-in/out, fino a quando il tasto non è acceso in rosso.

NOTA

Se la posizione corrente si trova tra In point e Out point, il tasto di stato (e il tasto REC [●] se siete in registrazione) si accenderanno in rosso. In questo caso, usate di nuovo la funzione locate per andare a un punto precedente l'In point.

7. Per provare l'auto punch-in/out, premete il tasto PLAY [▶].

Il registratore inizia la riproduzione. Quando raggiungete l'In point, la traccia su cui state effettuando il punching-in/out andrà in mute. Quando raggiungete l'Out point, il muting verrà disattivato. (Potrete sempre monitorare il segnale in ingresso in questa fase.) Eseguendo questa azione non cancellerete né registrerete niente sulla traccia. Per cambiare le posizioni di In point o Out point, premete il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT] in modo che si spenga, e quindi ripetete gli step 3 e 4.

Una volta terminata la prova, spostatevi ancora nel punto precedente quello di In point.

8. Per effettuare davvero l'auto punch-in/out, tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

Il registratore inizierà la riproduzione. Quando raggiungete l'In point, la registrazione inizierà automaticamente (punch-in). Una volta raggiunto l'Out point, la registrazione terminerà automaticamente e riprenderà la riproduzione (punch-out).

9. Una volta terminata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

10. Per ascoltare la registrazione, premete ripetutamente il tasto di stato della traccia su cui avete registrato, finché il tasto non è acceso in verde. Quindi andate nel punto precedente l'In point, e premete PLAY [▶].

Per rifare la registrazione punch-in/punch-out, ripetete gli step 5 – 9.

11. Una volta soddisfatti della registrazione, premete il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT] in modo che si spenga.

La funzione auto punch-in/out è disattivata, e le impostazioni In point e Out point sono annullate.

Registrare più tracce su una traccia master (funzione mixdown)

Questa sezione spiega come riprodurre tracce audio registrate così come suoni delle tracce drum/bass e registrarle come mix stereo su una traccia master (mixdown).

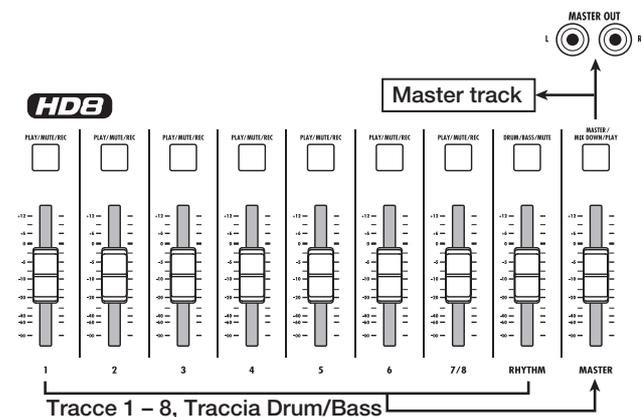
La traccia master

La traccia master è un set di tracce stereo separate dalle normali tracce. Il più comune uso di una traccia master è una traccia sulla quale viene registrato il risultato finale del processo di mixdown. I contenuti della traccia master possono essere usati per creare un CD audio.

Quando mettete la traccia master in condizione di registrazione, alla traccia master viene inviato il segnale dopo il passaggio dal fader [MASTER] (lo stesso segnale disponibile alle prese MASTER OUTPUT).

HD8/HD16 offre una traccia master per ciascun project. Come per le normali tracce, anche la traccia master ha dieci tracce virtuali (V-take). Questo consente di registrare diversi mix su più V-take scegliendo più tardi quello migliore. E' possibile convertire i contenuti della traccia master in un file WAV stereo. Se copiate questo file via interfaccia USB su un computer, potete usarlo per creare un CD col software e il CD-R/RW del computer.

L'illustrazione qui sotto mostra il flusso del segnale per la registrazione sulla traccia master di HD8.



AVVISO

- E' possibile riprodurre le tracce master di più project registrati sull'hard disk in successione (→ p. 165).
- I dati registrati su tutte le tracce inclusa la traccia master vengono salvati come file mono WAV (2 file WAV mono per le tracce stereo). Per salvare i dati come file WAV stereo, sono necessari alcuni speciali step (→ p. 43).

Step di mixdown sulla traccia master

Ecco come mixare le tracce del registratore e la sezione ritmica su due canali stereo e registrarli sulla traccia master.

1. Se volete, fate rif. a pag. 36 e selezionate la V-take desiderata per la traccia master.

2. Dalla schermata principale, premete il tasto di stato [MASTER] più volte fino a quando non si accende in rosso.

La traccia master è ora pronta per la registrazione.

3. Avviate la riproduzione del registratore e regolate il bilanciamento tra le varie tracce.

Le impostazioni di livello delle singole tracce così come le impostazioni di effetti insert e send/return effect influenzano tutte il segnale che viene inviato alla traccia master. Regolate il livello guardando l'indicatore di livello L/R, e assicuratevi che non ci sia distorsione del segnale.

4. Per effettuare l'operazione di mixdown, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, quindi premete il tasto PLAY [▶] tenendo premuto il tasto REC [●].

Ha inizio la registrazione sulla traccia master.

5. Una volta completata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

AVVISO

Potete iniziare il mixdown da un punto all'interno della song. In questo caso, verrà scritta solo la sezione con i dati registrati.

Riprodurre la traccia master

Per riprodurre la traccia master registrata, procedete così.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto di stato [MASTER] più volte fino a quando non è acceso in verde.

La traccia master è ora pronta per il playback. In questo modo, tutte le altre tracce sono in mute, e tutti gli effetti disattivati.

AVVISO

Mentre il tasto di stato [MASTER] è acceso in verde, i tasti della sezione trasporto salvo il tasto REC [●] agiscono normalmente.

2. Premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, quindi premete PLAY [▶].

Ha inizio la riproduzione della traccia master. Potete usare il fader [MASTER] per regolare il volume di riproduzione.

3. Per fermare la riproduzione del registratore, premete il tasto STOP [■].

4. Per annullare la riproduzione della traccia master, premete il tasto di stato [MASTER] in modo che si spenga.

Il muting di tutte le tracce è annullato, e l'unità ritorna al funzionamento normale. I tasti di stato automaticamente disattivati vengono riportati alla condizione precedente.

Convertire la traccia master in file WAV stereo

Potete riversare qualunque V-take della traccia master sull'hard disk come file WAV. Questo file può quindi essere copiato su computer per ulteriore editing o stampa su CD.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda riga è visualizzato "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "STEREO WAV" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Il nome della V-take della traccia master è mostrato sulla seconda riga del display.

```
Take Select
VTake1:Master 1
```

3. Girate dial per selezionare la V-take da convertire in un file WAV stereo, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
Create StereoWAV
*MASTER1.WAV
```

NOTA

Quando è presente un file con lo stesso nome in una cartella dell'hard disk, appare un simbolo "*" sul display. Segnala che il file verrà sostituito se procedete nell'operazione. Se richiesto, potete modificare il nome in questa schermata. (Per informazioni sui caratteri disponibili, ved. a pag. 37.)

4. Assegnate un nome al file, se necessario, e premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Create?".

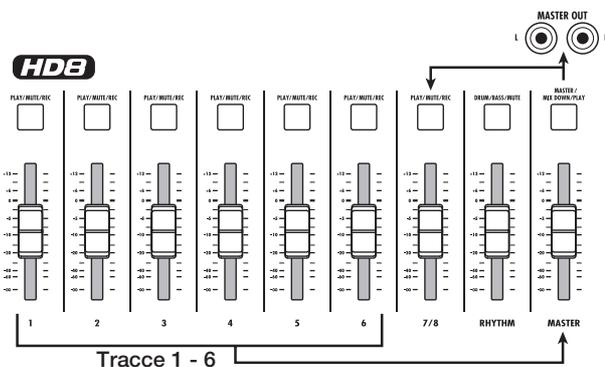
5. Per creare il file, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Viene creato il file WAV stereo nella cartella IMPORT del project attualmente selezionato. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step per volta.

Combinare più tracce su una o due tracce (funzione bounce)

La funzione "Bounce" permette di mixare il suono di tracce audio e traccia drum/bass, e registrarli su una o due tracce. (E' detta anche registrazione "ping-pong".)

L'illustrazione qui sotto mostra il flusso di segnale quando si esegue la registrazione bounce su HD8.



AVVISO

- Potete mixare i segnali alle prese INPUT in una registrazione.
- Se selezionate solo una traccia mono come destinazione di bounce, verrà registrato un segnale mixato in mono.
- Se necessario, potete riprodurre tutte le tracce, e fare il bounce del segnale su una V-take vuota della traccia selezionata.

Fare le impostazioni del bounce

Prima di usare il bounce, possono servire alcune impostazioni.

Specificare playback/mute per le tracce di registrazione

Di default, le tracce di destinazione della registrazione bounce saranno in mute. Per riprodurre una traccia mentre fate la registrazione bounce su un'altra V-take di quella traccia, usate la seguente procedura per modificare l'impostazione interna così che siano riprodotte anche le tracce in registrazione.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC

UTILITY" e sulla seconda riga l'indicazione "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BOUNCE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "REC TRACK" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrata la seguente indicazione.

```
Rec Track
Mute
```

Le indicazioni hanno i seguenti significati.

- **Mute**
Le tracce in registrazione saranno in mute (default).
- **Play**
Le tracce in registrazione verranno riprodotte.

4. Per suonare la traccia target del bounce, con dial cambiate l'impostazione in "Play".

5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Selezionare la V-take di destinazione della registrazione

Di default, il risultato del bounce verrà registrato sulla V-take attualmente selezionata per le tracce di registrazione. Per riprodurre una traccia mentre fate il bounce su un'altra V-take di quella traccia, potete usare la seguente procedura per cambiare V-take di destinazione della registrazione.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY" e sulla seconda riga appare "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BOUNCE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "REC TAKE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrata l'impostazione corrente.

```
Rec Take
Current
```

Le indicazioni hanno i seguenti significati.

- **Current**

Il risultato del bounce verrà registrato sulla V-take selezionata per la traccia di registrazione (default).

- **1 – 10**

Il risultato del bounce verrà registrato sulla V-take della traccia di registrazione del numero specificato.

4. Girate dial per specificare la V-take di destinazione della registrazione.

5. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Eeguire la registrazione bounce

Questo esempio spiega come riversare i contenuti delle tracce 1 – 8 << HD15 1 – 16>> e della traccia drum/bass sulla V-take 10 delle tracce 7/8 << HD15 15/16>>.

1. Fate rif. a “Fare le impostazioni del bounce” e impostate la traccia destinataria del bounce su “Play”.

2. Fate rif. a “Fare le impostazioni del bounce” e selezionate la V-take 10 della traccia destinataria del bounce.

3. Dalla schermata principale, premete i tasti di stato delle tracce 7/8 << HD15 15/16>> più volte, in modo che si accendano in rosso.

Le tracce 7/8 << HD15 15/16>> sono ora pronte per la registrazione.

4. Premete il tasto [BOUNCE] nella sezione di controllo.

Il tasto si accende e la funzione bounce è attivata. mentre il tasto è acceso, le tracce/V-take selezionate agli step 2 – 3 vengono selezionate come destinatarie della registrazione.

5. Impostate il registratore per riprodurre e regolare il balance tra le diverse tracce.

Le singole impostazioni per bilanciamento di livello, panning, ed effetti hanno tutte influenza sul segnale mixato che viene inviato alle tracce di destinazione del bounce. Durante la registrazione, regolate i livelli guardando l'indicatore di livello MASTER, per esser certi che non si verifichino distorsioni.

6. Portate il registratore all'inizio e avviate la registrazione.

La registrazione sulle tracce 7/8 << HD15 15/16>> ha inizio.

7. Completata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

AVVISO

- Per controllare il risultato dell'operazione di bounce, selezionate la V-take delle tracce di destinazione del bounce e mettete in mute le altre tracce. Quindi mette il registratore in riproduzione. Notate che i parametri di traccia restano validi.
- Per monitorare il suono senza effetti, riportate il volume della traccia e le impostazioni di EQ delle tracce destinatarie del bounce in condizione di default. Quando fate il bounce in stereo su due tracce mono, regolate il parametro Pan della traccia sinistra su L 100 e quello della traccia pari su R 100.
- Se viene registrato solo il segnale della traccia drum/bass, selezionate “Master” come sorgente di registrazione. Per informazioni su come far questo, ved. la sezione successiva “Selezionare la traccia drum/bass come sorgente di registrazione”.

8. Per disattivare la funzione bounce, premete il tasto [BOUNCE].

Il tasto [BOUNCE] si spegne, e la funzione bounce viene disattivata.

Registrare il suono della traccia drum/bass su una traccia audio (registrazione rhythm)

HD8/HD16 vi consente di registrare il suono delle traccia drum o della traccia bass della sezione ritmica su una qualsiasi traccia audio. Questa funzione è detta “registrazione rhythm”. Registrando una song ritmica o un pattern ritmico su una traccia audio, potete combinarla con un'altra song o pattern come fosse suonato dalla sezione ritmica.

Per usare la funzione di “registrazione rhythm”, procedete nel modo seguente.

Selezione della traccia drum/bass come sorgente di registrazione

Mentre usate la funzione bounce, selezionate la traccia drum/bass come segnale sorgente di registrazione.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione “REC UTILITY” e sulla seconda l'indicazione “PROJECT”.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BOUNCE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].
3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "REC SOURCE" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.



In questa condizione, potete selezionare il segnale sorgente della registrazione. Sono disponibili le seguenti scelte.

- **Master**
Segnale subito prima del fader [MASTER] (default)
- **Drum Track**
Uscita traccia drum
- **Bass Track**
Uscita traccia bass

4. Girate dial per bselezionare "Drum Track" o "Bass Track" come sorgente di registrazione.

5. Premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.

Registrazione

Mentre suonano la tracce audio, potete registrare l'esecuzione della sezione ritmica su una qualsiasi traccia audio.

1. Premete il tasto [BOUNCE].

Il tasto si accende.

2. Premete più volte il tasto di stato della traccia da registrare, fino ad accenderlo in rosso.

In questa condizione, verrà registrato il segnale della traccia selezionata allo step 4 di "Selezione della traccia drum/bass come sorgente di registrazione".

AVVISO

Per registrare i suoni drum in stereo, selezionate una traccia stereo (o due tracce mono) come destinazione della registrazione. Se è selezionata solo una traccia mono, i segnali left e right verranno mixati in mono per la registrazione.

3. Tenendo premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad, premete un pad con l'indicazione "SONG" o "PATTERN" per scegliere una song ritmica o un pattern ritmico da registrare.

Per registrare la vostra esecuzione sui pad, selezionate un pattern ritmico o una song ritmica vuoti per verificare che i suoni che volete suonare siano assegnati ai pad.

4. Mettete il registratore in riproduzione e regolate il livello di uscita della traccia drum/bass.

Regolate i livelli guardando l'indicatore di livello (level meter), per esser certi che non si verifichino distorsioni.

NOTA

Prima di eseguire i seguenti step, assicuratevi che il tempo di pattern ritmico/song ritmica sia quello desiderato. Se cambiate il tempo di pattern ritmico/song ritmica dopo aver già registrato la traccia audio, il ritmo non andrà più bene con la traccia registrata.

5. Move to the start point of the recorder, and start recording.

The rhythm pattern/rhythm song play is recorded on the audio track. If you hit the pads during recording, this sound will also be captured.

6. Una volta completata l'esecuzione, fermate il registratore.

7. Premete il tasto [BOUNCE].

Il tasto si spegne, e la funzione bounce è annullata. Per riportare la funzione bounce alla condizione normale, selezionate "Master" come sorgente di registrazione, come descritto in "Selezione della traccia drum/bass come sorgente di registrazione".

Registrazione su 8 tracce simultaneamente (modalità 8-track recording)

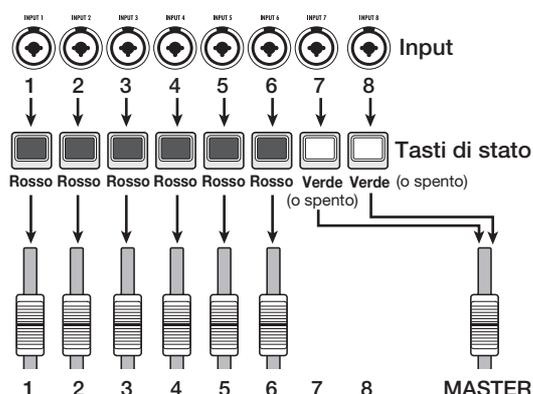
<<solo **HD16**>>

Questa sezione spiega come usare la modalità 8-track recording per registrare fino a otto tracce simultaneamente. <<Questa funzione è disponibile solo su **HD16**.>>

La registrazione a 8 tracce

In modalità 8-track recording, i segnali alle prese INPUT 1 – 8 possono essere registrate direttamente sulle tracce 1 – 8. Questo è utile per registrare l'esecuzione di un'intera band in una sola sessione, usando tracce separate per le varie parti, o per registrare una batteria con più microfoni. In modalità 8-track recording, gli input 1 – 8 corrispondono alle tracce 1 – 8. Quando il tasto di una traccia è acceso in rosso, il segnale di

quell'ingresso può essere registrato sulla traccia. Quando il tasto di stato è spento o acceso in verde, il segnale all'ingresso non viene registrato ma inviato direttamente al punto subito prima del fader [MASTER]. Gli effetti insert e send/return sono disponibili solo in modalità 8-track recording.



NOTA

- In modalità 8-track recording, non è possibile registrare sulle tracce 9/10 – 15/16 e sulla traccia master. Non sono disponibili neppure le funzioni auto punch-in/out e bounce.
- Per sovrancidere su una traccia mono dopo aver registrato le tracce 1 – 8, dovete prima spostare le take registrate sulle tracce 9 – 16 (→ p. 62).

Assegnare il segnale in ingresso a una traccia

Dopo aver regolato il livello dei segnali alle prese INPUT 1 – 8, questi vengono inviati alle tracce 1 – 8 del registratore.

- 1. Verificate che strumenti e/o microfoni da registrare siano collegati agli INPUT 1 – 8 .**
- 2. Premete il tasto [8TRACK RECORDING] nella sezione input.**
Il tasto di accende e l'unità entra in modalità 8-track recording.
- 3. Premete i tasti [ON/OFF] degli INPUT 1 – 8.**
Il tasto premuto si accende e l'input corrispondente è attivo.
- 4. Mentre gli strumenti vengono suonati, regolate i rispettivi controlli [GAIN] per un livello di sensibilità d'ingresso adeguato.**
- 5. Per usare un effetto insert, premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione di controllo, e premete il tasto [ON/OFF] per l'ingresso a cui volete applicare l'effetto.**

Il tasto rispettivo [ON/OFF] si accende in arancio, e l'effetto insert è applicato. Quando è selezionato 8 x COMP EQ come algoritmo dell'effetto insert, tutti i canali possono essere

trattati dall'effetto. Altrimenti, possono essere processati dall'effetto due canali selezionati.

6. Mentre gli strumenti vengono suonati, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.

Regolate il livello di registrazione più alto possibile, ma evitate impostazioni che possano far illuminare l'indicatore [CLIP]. In condizione standby di registrazione (tasto di stato acceso in rosso), il livello del segnale in ingresso può essere controllato col rispettivo indicatore di livello (level meter).

7. Premete più volte i tasti delle tracce da registrare in modo che si accendano in rosso.

E' possibile attivare fino a 8 tasti di stato simultaneamente. Quando una traccia è in condizione standby di registrazione, il segnale all'input mixer è inviato alla traccia di registrazione corrispondente. Se il tasto [ON/OFF] di un ingresso è su ON ma il tasto di stato corrispondente è acceso in verde (o è su off), l'ingresso rispettivo non verrà registrato.

8. Andate col registratore al punto d'inizio, e avviate la registrazione.

Una volta terminata la registrazione, fermate il registratore.

9. Per annullare la modalità 8-track recording, premete il tasto [8TRACK RECORDING].

Il tasto si spegne.

Funzione marker

Questa funzione vi permette di posizionare dei marcatori in qualunque punto della registrazione, e tornare a un marcatore in modo semplice. Potete posizionare fino a 100 marcatori.

AVVISO

- E' anche possibile attivare impostazioni del mixer e gruppi di impostazioni effetti (scene) sulla posizione marcata (→ p. 84).
- Quando si crea un CD audio, possono essere usati i marcatori per fornire informazioni di indice. Questo permette al lettore CD di accedere a specifici punti all'interno di una song (→ p. 142).

Impostare un marcatore

Ecco come assegnare un marker in punti desiderati della song.

- 1. Andate al punto in cui volete fissare un marcatore.**

AVVISO

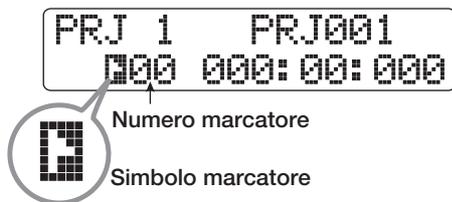
- Un marcatore può essere assegnato o durante la riproduzione o

a registratore fermo.

- Potete usare la funzione scrub (→ p. 40) per andare sul punto con estrema precisione.

2. Premete il tasto [MARK] nella sezione di controllo.

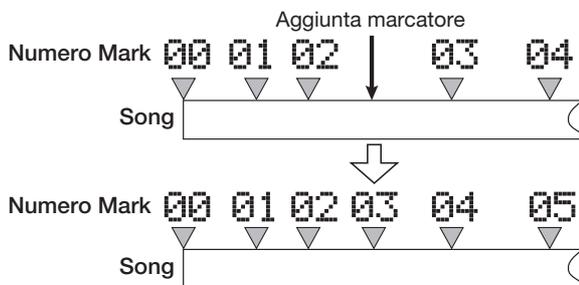
A questa posizione verrà assegnato un marcatore. La seconda riga del display mostra sempre il numero del marcatore della posizione corrente o il più vicino marcatore precedente.



Il simbolo del marcatore alla sinistra del marcatore cambia nel modo seguente, secondo la posizione corrente.

- Numero di marcatore e posizione corrente corrispondono.
- Nessun marcatore è assegnato alla corrente posizione.

Il numero del marcatore è dato automaticamente in ordine crescente dall'inizio della song. Inserendo un nuovo marcatore tra due già esistenti, quelli successivi verranno rinumerati.



AVVISO

Il marcatore numero 00 è già posizionato all'inizio della song (sulla posizione zero del contatore). Non può essere cambiato.

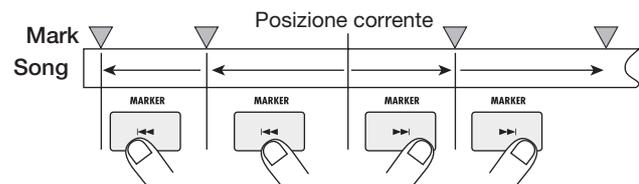
Posizionarsi su un marcatore

Ecco come spostarsi sulla posizione di un marcatore. E' possibile farlo in due modi: potete utilizzarlo i tasti, o specificare direttamente il numero del marcatore.

Usare i tasti per posizionarsi

1. Dalla schermata principale, premete il tasto MARKER [◀◀] o [▶▶] nella sezione di controllo.

Ogni volta che premete il tasto, l'unità passa al marcatore successivo prima o dopo la posizione corrente.



Specificare il numero di marcatore per spostarsi

1. Dalla schermata principale, usate i tasti cursore left/right per far lampeggiare il numero del marcatore sul contatore.

2. Girate dial per selezionare il numero di marcatore desiderato.

Appena cambia il numero, il registratore va in quella posizione.

Cancellare un marcatore

Ecco come cancellare un marcatore che era stato assegnato.

1. Spostarsi sul marcatore da cancellare.

Un marcatore può essere cancellato solo quando si trova proprio sulla posizione corrente. Assicuratevi che il simbolo del marcatore sia mostrato in negativo. Se non è così, usate i tasti MARKER [◀◀] / [▶▶] per andare nel punto esatto.

2. Premete il tasto [CLEAR] nella sezione di controllo.

Il marcatore selezionato verrà cancellato, e i marcatori successivi rinumerati.

NOTA

- Un marcatore cancellato non può essere recuperato.
- Non è possibile cancellare il marcatore numero "00" posizionato all'inizio della song.

Impostare la funzione del pre-count

In condizione default di un project, si sente un pre-count di quattro beat prima dell'inizio della registrazione. Il numero dei beats e il volume del pre-count possono essere cambiati nel modo seguente.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY" e sulla seconda riga l'indicazione "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PRE COUNT" sulla seconda riga del display, quindi premete il tasto [ENTER].

L'indicazione del display cambia come segue.

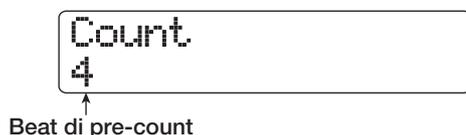


```

PRE COUNT      1/2
>COUNT
  
```

3. Per cambiare numero dei beat di pre-count, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "COUNT" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrata l'impostazione di pre-count corrente.



```

Count
4
  
```

Beat di pre-count

Sono disponibili le seguenti impostazioni.

Off

Il pre-count è disattivato.

1 – 8

Si sente un pre-count di 1 – 8 beat.

Special

Si sente uno speciale pre-count come quello che segue.



4. Girate dial per fare una selezione.

Una volta completata l'impostazione, premete due volte il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

5. Per cambiare il volume del pre-count, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "VOLUME" sulla seconda riga

del display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrato il volume corrente del pre-count.



```

Volume
15
  
```

Volume pre-count

6. Girate dial per impostare il volume (0 – 15).

7. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Se iniziate la procedura di registrazione in questa condizione, il numero di beat selezionati del pre-count si ascolteranno al volume selezionato.

Guida [Track Editing]

Questa sezione spiega come editare dati audio contenuti nelle tracce audio o nella traccia master. Ci sono due tipi principali di funzioni editing: specificando un range all'interno della traccia da editare, ed editando una intera V-take.

Modificare un range di dati

Qui di seguito è spiegata la procedura per specificare un range all'interno di una traccia e quindi eseguire l'azione di editing.

Step di base per il range editing

Quando si esegue l'editing di un range di dati specificato, alcuni step sono simili per ogni azione. Sono i seguenti.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
REC UTILITY 1/10  
>PROJECT
```

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TRACK EDIT" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Appare sul display il menu track edit che contiene vari comandi di editing.

```
TRACK EDIT 1/10  
>COPY
```

3. Usate i tasti cursore left/right per scegliere il comando desiderato tra le seguenti opzioni.

- **COPY**
Copia un range specificato di dati audio.
- **MOVE**
Sposta un range specificato di dati audio.
- **ERASE**
Cancella un range specificato di dati audio.
- **TRIM**
Mantiene solo un range specificato di dati audio e cancella il resto.
- **FADE I/O (Fade-in/out)**
Esegue il fade-in/fade-out su un range specificato di dati audio..
- **REVERSE**
Inverte un range specificato di dati audio.

- **TIME STRETCH**

Cambia la durata di tutti i dati audio su una traccia senza modificare l'intonazione (pitch).

- **PITCH FIX**

Applica un compensazione di pitch a un range specificato di dati audio.

- **HARMONY+ (Harmony Generate)**

Aggiunge un'armonizzazione 3-part a un range specificato di dati audio.

- **DUO HARMONY**

Aggiunge un'armonizzazione 1-part a un range specificato di dati audio.

4. Premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata per la selezione di traccia e V-take da editare.

Il display qui sotto è un esempio per la selezione del comando COPY allo step 3.

```
Copy Source  
Track 1-1
```

5. Usate i tasti cursore up/down o i tasti di stato per scegliere la traccia, e usate dial per scegliere il numero di V-take.

```
Copy Source  
Track 5-1
```

Su questa schermata, possono essere selezionate per l'editing anche le V-take non attualmente selezionate. Quando sono selezionate la traccia 8 di HD8 o la traccia 16 di HD16, premendo il tasto cursore destro si selezionano tracce a coppie di numero dispari/pari (1/2, 5/6 ecc.) o la traccia master (appare l'indicazione "Master" invece del numero di traccia). (Questo si applica ai comandi diversi da PITCH FIX, HARMONY+, e DUO HARMONY.)

```
Copy Source  
Track 1/2
```

NOTA

- Potete anche premere insieme i tasti di stato per due tracce mono adiacenti di numero dispari/pari per selezionare queste tracce.

- Premendo ripetutamente i tasti di stato per le tracce stereo si seleziona la traccia dispari, la traccia pari, e la traccia stereo in sequenza.
- Quando è stata selezionata una singola traccia come sorgente di editing per un comando diverso da HARMONY+ e DUO HARMONY, anche la destinazione dell'editing sarà una singola traccia.
- Quando sono state selezionate due tracce o la traccia master come sorgente di editing, anche la destinazione dell'editing saranno due tracce o la traccia master. La destinataria sarà la V-take attualmente selezionata per ciascuna traccia.

6. Premete il tasto [ENTER].

Gli step successivi differiranno, a seconda del comando selezionato allo step 4. Ved. le seguenti sezioni per i rispettivi comandi.

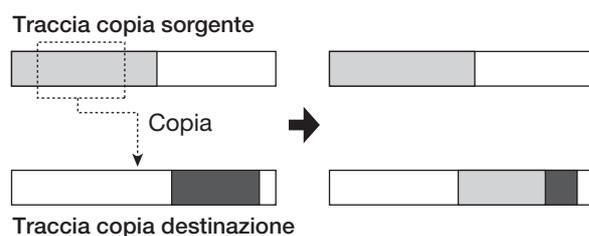
7. Una volta eseguito il comando di editing, premete ripetutamente il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

NOTA

Dopo aver eseguito un comando di editing per riscrivere dati audio su una traccia, i dati originali sostituiti non possono essere recuperati. Per conservare la condizione precedente alla modifica, usate le funzioni capture e swap (→ p. 65) per quella traccia.

Copiare un range specificato di dati

Potete copiare i dati audio di un range specificato in una posizione specificata di una specificata traccia/V-take. Questa azione sostituirà i dati esistenti nella posizione di destinazione. I dati sorgenti della copia restano invariati.



1. Fate rif. agli step 1 – 6 di “Step di base del range editing” e selezionate il comando COPY. Selezionate la traccia/V-take sorgente di copia, e premete il tasto [ENTER].

Appare il display per specificare il punto di inizio della copia. Il punto di inizio del range può essere specificato in unità di minuti/secondi/millisecondi, o di misure/beat/tick. Potete anche specificare il punto usando i marcatori (→ p. 47). Usate i tasti cursore up/down per cambiare unità.

Minuti/secondi/millisecondi

Start 000:00:000

Misure/beat/tick

Start 001-01-00

Posizione marcatore

Start 000

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e girate dial per specificare il punto iniziale di copia.

Quando è specificato un valore, anche le altre unità non visualizzate sul display riflettono la nuova posizione.

NOTA

Se specificate un punto dove non si trovano dati audio, il display mostra un simbolo “*”.

3. Premete il tasto [ENTER].

La seconda riga del display vi consente ora di specificare il punto finale del range da copiare.

Start 000:00:000
End 003:15:000

4. Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale del range di copia.

Se premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, verrà riprodotto il range specificato.

5. Premete il tasto [ENTER].

La prima riga del display indica ora “Copy Destination” e la seconda riga “Trackxx-yy” (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take). Questo display permette di specificare la destinazione della copia.

AVVISO

Potete scegliere la stessa traccia come sorgente e destinazione della copia. In tal caso, il range sorgente e di destinazione possono sovrapporsi, ma la copia è sempre possibile.

6. Specificate traccia/V-take di destinazione nello stesso modo in cui selezionate la sorgente di copia, e premete [ENTER].

Il display mostra il punto di inizio della destinazione di copia.

Copy Destination
To 003:15:000

7. Specificate il punto di inizio della destinazione di copia nello stesso modo della sorgente di copia, e premete [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Copy?".

8. Per eseguire l'operazione di copia, premete il tasto [ENTER].

Completata la copia, l'unità ritorna al menu track edit. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step per volta.

AVVISO

Per incollare lo stesso range ripetutamente, usate la funzione phrase loop (→ p. 67).

Spostare un range di dati specificato

Potete spostare i dati audio di un range specificato in una posizione specificata di una traccia/V-take specificata. Questa azione sostituirà i dati esistenti nella locazione di destinazione. I dati sorgenti dello spostamento verranno cancellati.

Traccia sorgente spostamento



Spostamento →



Traccia destinazione spostamento

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step base del range editing" e selezionate il comando MOVE. Selezionate traccia/V-take sorgente dello spostamento, e premete il tasto [ENTER].

Appare il display per specificare il punto di inizio dello spostamento. (Per informazioni su come cambiare unità del display, ved. a pag. 51.)

Start 000:00:000

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e con dial indicate l'inizio dello spostamento.

3. Premete il tasto [ENTER].

La seconda riga del display vi permette ora di specificare il punto finale del range da spostare.

Start 000:00:000
End 000:42:230

4. Con la stessa procedura dello step 2 specificate la fine del range da spostare.

Se premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, il range specificato verrà riprodotto.

5. Premete il tasto [ENTER].

La prima riga del display indica ora "Move Destination" e la seconda riga "Trackxx-yy" (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take). Questo display vi permette di specificare la destinazione dello spostamento.

6. Specificate la traccia/V-take di destinazione dello spostamento allo stesso modo di quando si seleziona la sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Il display mostra ora il punto iniziale della destinazione dello spostamento.

Move Destination
To 000:42:230

7. Specificate il punto iniziale della destinazione di spostamento nello stesso modo della sorgente, e premete [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Move?".

8. Per eseguire lo spostamento, premete il tasto [ENTER].

Una volta completato lo spostamento, l'unità torna al menu track edit. Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Cancellare un range specificato di dati

Potete cancellare i dati audio di un range specificato e riportarlo alla condizione di mute (non-registrato).

Cancellazione



1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step di base del range editing" e selezionate il comando ERASE. Selezionate la traccia/V-take sorgente della cancellazione, e premete il tasto [ENTER].

Appare il display per specificare il punto iniziale della cancellazione. (Per informazioni su come cambiare unità del display, ved. a pag. 51.)

Start 000:00:000

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la

sezione lampeggiante del contatore, e dial per specificare l'inizio della cancellazione.

3. Premete il tasto [ENTER].

La seconda riga del display vi permette ora di specificare il punto finale del range di cancellazione.

```
Start 000:00:000
End   001:20:020
```

4. Usate la stessa procedura dello step 2 per indicare il punto finale della cancellazione.

Se premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, verrà riprodotto il range specificato.

5. Premete il tasto [ENTER].

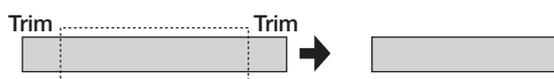
Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Erase?".

6. Per eseguire la cancellazione, premete il tasto [ENTER].

Completata la cancellazione, l'unità ritorna al menu track edit. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Trimming di un range di dati specificato

Potete cancellare i dati audio di un range specificato e regolare punto iniziale e finale dei dati (trimming). Per esempio, quando vi preparate a stampare la traccia audio su disco CD-R/RW, potreste voler rimuovere porzioni indesiderate all'inizio e alla fine della V-take che verrà utilizzata.



NOTA

Quando cancellate i dati prima di una sezione specificata, i dati audio restanti si spostano della quantità rimossa, perciò il tempo potrebbe non corrispondere più a quello delle altre tracce.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step di base del range editing" e selezionate il comando TRIM. Selezionate la traccia/V-take da rifinire (trim), e premete il tasto [ENTER].

Appare il display per specificare il punto iniziale di trimming. (Per informazioni su come cambiare le unità del display, ved. a pag. 51.)

```
Start 000:00:000
```

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e girate dial per specificare il punto iniziale di trimming.

Tutti i dati prima del punto specificato verranno cancellati.

3. Premete il tasto [ENTER].

La seconda riga del display vi consente ora di specificare il punto finale di trimming.

```
Start 000:20:000
End   000:42:230
```

4. Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale di trimming.

Se premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, il range specificato verrà riprodotto.

5. Premete il tasto [ENTER].

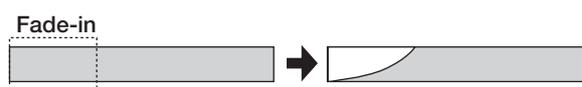
Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Trim?".

6. Per eseguire l'operazione di trimming, premete il tasto [ENTER].

Una volta completato il trimming, l'unità ritorna al menu track edit. Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Fade-in/fade-out di un range di dati specificato

Potete effettuare fade in o fade out di dati audio su un range specificato.



NOTA

Il comando di fade-in/out non altera semplicemente il volume della traccia. Di fatto riscrive i dati audio ed è perciò irreversibile una volta eseguito.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step di base del range editing" e selezionate il comando FADE I/O. Selezionate la traccia/V-take per il fade-in o il fade-out, e premete [ENTER].

Appare il display per specificare il punto di inizio del fade-in/fade-out. (Per informazioni su come cambiare l'unità del display, ved. a pag. 51.)

```
Start 000:00:000
```

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e dial per indicare l'inizio del fade-in/fade-out.

3. Premete il tasto [ENTER].

La seconda riga del display vi consente ora di specificare il punto finale del fade-in/fade-out.

```
Start 000:00:000
End   000:10:000
```

4. Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale di fade-in/fade-out.

Se premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, verrà riprodotto il range specificato.

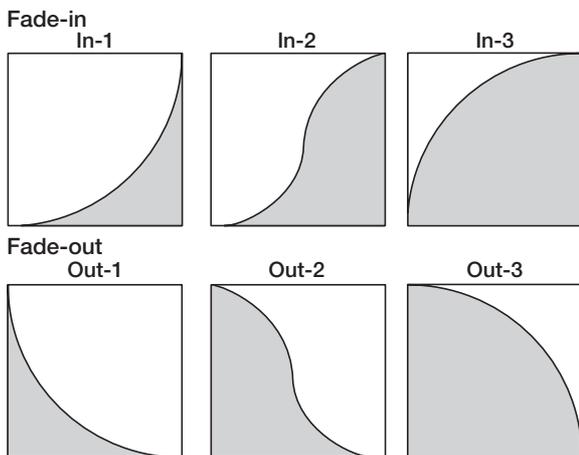
5. Premete il tasto [ENTER].

Appare il display per selezionare la curva di fade-in o fade-out.

```
Fade Curve
In-1
```

6. Con dial scegliete la curva di fade-in/fade-out.

Le curve da In-1 a In-3 sono di fade-in, e le curve da Out-1 a Out-3 sono di fade-out. I numeri indicano tre diversi tipi di curva, che sono le seguenti.



7. Premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Fade?".

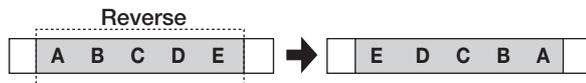
8. Per eseguire l'operazione di fade-in o fade-out, premete il tasto [ENTER].

Una volta completata l'operazione di fade-in/fade-out, l'unità ritorna al menu track edit.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Invertire un range specificato di dati audio

Potete invertire l'ordine di una range specificato di dati audio.



1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step di base del range editing" e selezionate il comando REVERSE. Selezionate la traccia/V-take da invertire, e premete il tasto [ENTER].

Appare il display per specificare il punto di inizio del reverse. (Per informazioni su come cambiare unità del display, ved. a pag. 51.)

```
Start 000:00:000
```

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e girate dial per specificare il punto iniziale del reverse.

3. Premete il tasto [ENTER].

La seconda riga del display vi permette ora di specificare il punto finale del reverse.

```
Start 001:15:000
End   001:18:000
```

4. Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale del reverse.

Se premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, verrà riprodotto il range specificato.

5. Premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Reverse?".

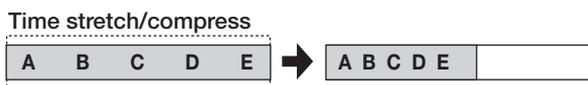
6. Per eseguire l'operazione di inversione, premete il tasto [ENTER].

Una volta completata l'operazione di reverse, l'unità torna al menu track edit.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Cambiare durata di un'intera traccia

Potete cambiare la durata di tutti i dati audio su una traccia senza cambiare intonazione (time stretch/compress). I dati stretched (“stirati”) o compressi possono essere scritti al posto dei vecchi dati sulla stessa traccia o incollati su un'altra traccia lasciando i dati della sorgente invariati.



NOTA

- Il punto di inizio dell'editing per il time stretch/compress è sempre all'inizio della V-take.
- Il punto in cui fermate la riproduzione quando verificate l'effetto di time stretch/compress diventa il punto finale dell'editing.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di “Step di base del range editing” e selezionate il comando TIME STRETCH. Selezionate la traccia/V-take per il time stretch/compress, e premete [ENTER].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione “Time Stretch Dst”. In questa condizione, potete selezionare una traccia/V-take dove collocare i dati audio dopo il time stretch/compress.

Time Stretch Dst
Track 1-1

2. Usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per selezionare la traccia di destinazione, e usate dial per scegliere il numero di V-take.

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

Rapporto di stretch Tempo
↓ ↓
100.00% ♯=120.0
 000:00:000

Questa schermata vi permette di specificare il rapporto del time stretch/compress in due unità, come di seguito elencato.

- **Stretch ratio (%)**
Esprime la lunghezza della traccia dopo il time stretch/compress.
- **Tempo (BPM)**
Imposta il tempo (beats per minute) dopo il time stretch/compress, usando il tempo impostato nella song ritmica come riferimento. In condizione di default, viene mostrato il tempo corrente della sezione ritmica.

3. Usate i tasti cursore left/right per selezionare

l'unità per l'impostazione di time stretch/compress.

L'unità selezionata lampeggia.

4. Girate dial per impostare il time stretch/compress.

Quando modificate un elemento, anche l'altro cambia di conseguenza. Non è possibile eccedere il range 50% – 150% di regolazione del rapporto di stretch/compress.

5. Premete il tasto PLAY [▶] key.

La traccia a cui è stato applicato lo stretch/compress viene riprodotta dall'inizio della V-take.

Se continuate la riproduzione fino alla fine della V-take, tutti i dati audio di quella traccia/V-take vengono “stirati” o compressi.

AVVISO

E' anche possibile cambiare il rapporto di stretch/compress durante la riproduzione.

6. Nel punto in cui volete che la funzione time stretch/compress termini premete STOP [■].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione “Stretch?”.

7. Per eseguire l'operazione di time stretch/compress, premete il tasto [ENTER].

Quando l'operazione di time stretch/compress è completata, L'unità ritorna al menu track edit.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

AVVISO

Quando desiderate applicare il time stretch/compress solo a una parte della song such come un pattern percussivo o un riff di chitarra, usate la funzione copy o la funzione trimming per creare prima una V-take della lunghezza desiderata.

Compensare il pitch di un range specificato

Questo comando di editing permette di specificare una CHIAVE (KEY) e una SCALA allineando tutti i dati audio di un range specificato alla nota più vicina a quella scala (PitchFix). Invece della scala, è anche possibile usare una sequenza di basso dalla bass track come intonazione di riferimento.

AVVISO

I dati audio modificati dopo la compensazione di pitch sostituiranno i dati esistenti.

NOTA

Perché il pitch shift agisca in modo appropriato, i dati audio devono rappresentare singole note registrate senza l'applicazione di delay, riverbero, chorus, o altri effetti.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di “Step di base del range editing” e selezionate il comando PITCH FIX. Selezionate la traccia/V-take da comprimere/espandere, e premete [ENTER].

Sulla prima riga del display appare l’indicazione “Pitch Fix”, e sulla seconda riga “Key”. In questa condizione, potete scegliere la chiave per la scala da usare nella compensazione di pitch.



AVVISO

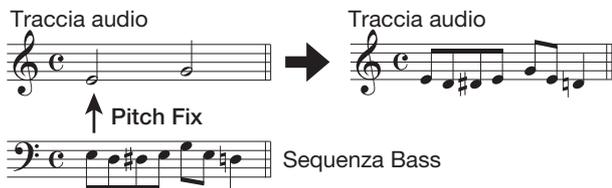
Potete selezionare solo una singola traccia mono o una traccia da una coppia stereo come sorgente per il PitchFix.

2. Girate dial per selezionare la chiave.

Il range di selezione della chiave è C – B (in step di semitoni) e “Bass Seq”.

Quando scegliete “BassSeq”, il pitch della traccia audio verrà rilevato e trasposto sulla stessa nota della più vicina ottava specificata dalla sequenza di basso o dall’effettivo colpo sul pad. Il limite superiore del rilevamento di intonazione è due ottave sopra il La centrale (A).

Per esempio, se usate una traccia audio registrata con suoni lunghi e applicate il PitchFix usando una sequenza di basso con un ritmo breve, otterrete un interessante effetto con una forte modulazione.

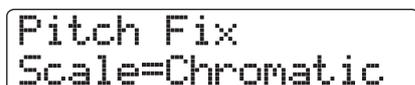


AVVISO

- Quando selezionate “Bass Seq”, lo step 3 non è necessario.
- Quando selezionate “Bass Seq” per la pitch compensation, viene selezionata la nota nell’ottava più vicina al materiale sorgente. Se l’intonazione di sorgente e traccia di basso sono distanti, i risultati possono essere imprevedibili.

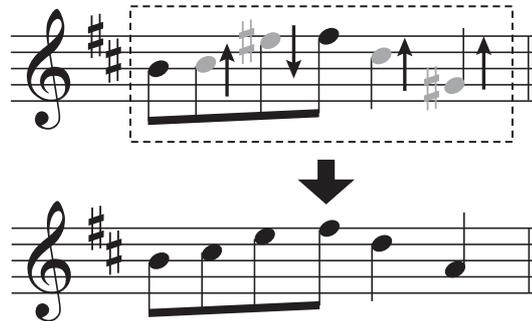
3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l’indicazione “Scale” sulla seconda riga del display, e con dial selezionate il tipo di scala.

Le selezioni del tipo di scala sono “Major”, “Minor”, e “Chromatic”. Quando scegliete Chromatic, la compensazione di intonazione è eseguita sul semitono più vicino.

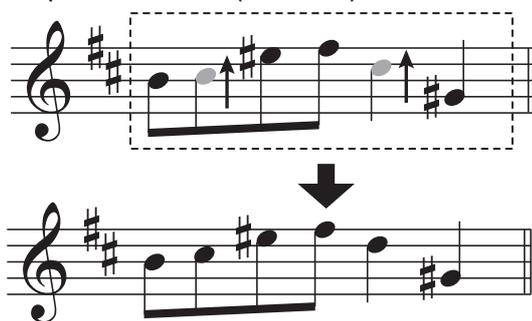


Le seguenti illustrazioni mostrano la compensazione di pitch per la stessa melodia, usando D Major e Chromatic.

Compensazione Pitch (Re Magg.)

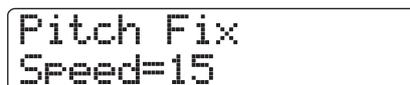


Compensazione Pitch (Cromatica)



4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l’indicazione “Speed” sulla seconda riga del display, quindi girate dial per selezionare la velocità alla quale è regolato il pitch. Il range di regolazione è 0 – 30.

Valori minori producono una più rapida velocità di compensazione. Per un effetto naturale, scegliete un valore piuttosto alto.

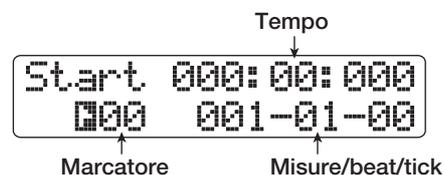


AVVISO

Selezionando una velocità di pitch compensation molto alta, potete ottenere una voce robotica da una fonte vocale.

5. Premete il tasto cursore down.

L’indicazione sul display cambia come segue. In questa schermata potete indicare il punto iniziale in minuti/secondi/millisecondi, misure/beat/tick, o usando i marcatori. (Tornate alla precedente schermata premendo il tasto cursore up.)



6. Usate i tasti cursore left/right affinché l'indicazione del contatore lampeggi. Quindi usate dial per specificare il punto iniziale della compensazione di pitch.

Potete anche usare i tasti MARKER [◀◀]/[▶▶], il tasto ZERO [◀◀], e i tasti REW [◀◀]/FF [▶▶] per localizzare il punto. Premendo il tasto PLAY [▶] a questo punto, potete verificare il risultato dell'editing.

7. Per avviare la compensazione di pitch, tenete premuto il tasto REC [●] e premete PLAY [▶].

La registrazione ha inizio con applicata la compensazione di pitch. Se avete selezionato "Bass Seq" allo step 2, potete controllare il livello di segnale della traccia di basso sulla posizione "RHYTHM" dell'indicatore di livello.

Usando i tasti cursore left/right durante la registrazione, potete richiamare e modificare i parametri Key, Scale, e Speed. Se premete il tasto [SHIFT], l'effetto di pitch compensation viene bypassato. Questo si rifletterà anche nella registrazione.

AVVISO

Anche le funzioni punch-in/punch-out manuale e automatico (→ p. 41) possono essere utilizzate a questo punto.

8. Quando la registrazione è arrivata al punto in cui volete che la compensazione di pitch termini, premete il tasto STOP [■].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Fix?".

9. Per effettuare la compensazione di pitch, premete il tasto [ENTER].

I dati audio del range specificato vengono sostituiti, e l'unità ritorna al menu track edit.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Generare un'armonia da un range specificato di dati audio

Potete usare informazioni di accordi programmati in pattern ritmico/song ritmica per trasporre i dati audio e creare una armonia a 3 parti (fondamentale/terza/quinta).

Il pattern ritmico o la song ritmica vengono usati come sorgente delle informazioni di accordo a seconda del modo selezionato (modo rhythm pattern o modo rhythm section).

I dati audio trasposti possono essere aggiunti al materiale sorgente o scritti su un'altra traccia/V-take. Per esempio, quando sono programmati G Major → C Major → D Major in una song ritmica, viene creata la seguente armonia.



AVVISO

- A seconda dell'intonazione del materiale sorgente e dell'impostazione di pattern ritmico/song ritmica, i risultati di questo comando possono risultare imprevedibili.
- Quando si genera un'armonia usando la song ritmica, gli accordi devono essere programmati per la song ritmica anticipatamente.
- Quando il tipo di accordo indicato nella song ritmica è "-- (no conversion)", non può essere creata alcuna armonia.
- Quando si genera un'armonia utilizzando informazioni di accordi del pattern ritmico, viene creata tutta per lo stesso accordo.

NOTA

- Quando il pattern ritmico/song ritmica è "Empty", la funzione di generazione armonica non è disponibile.
- Perché la funzione di armonizzazione agisca correttamente, i dati audio data devono rappresentare note singole registrate senza l'applicazione di delay, riverbero, chorus, o altri effetti.

1. Selezionate il pattern ritmico o la song ritmica da usare per generare l'armonia.

Una volta terminata la selezione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

NOTA

Assicuratevi che pattern ritmico/song ritmica comprendano informazione di accordi coerenti.

2. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step base del range editing" e selezionate il comando HARMONY+. Quindi selezionate la traccia/V-take per la armonizzazione, e premete il tasto [ENTER].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "Harmony+ Dst". In questa condizione, potete selezionare la destinazione su cui scrivere l'armonizzazione.

Harmony+ Dst
Track 1-1

NOTA

Potete selezionare solo una singola traccia mono o una traccia mono di una coppia stereo come traccia sorgente dell'armonizzazione.

3. Usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per scegliere la traccia di destinazione, e usate dial per scegliere il numero di V-take.

Se specificate la stessa traccia/V-take della sorgente, i dati di armonizzazione verranno aggiunti ai dati originali e la V-take verrà riscritta. Potete anche specificare una traccia stereo o due tracce mono come destinazione.

AVVISO

Durante l'impostazione dei parametri e la generazione armonica, il tasto di stato della traccia sorgente è acceso in verde e il tasto di stato della traccia di destinazione in rosso. Se la traccia/V-take sorgente è scelta anche come destinazione, il tasto di stato risulta acceso in arancio.

4. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
Harmony+
SourceLevel=100
```

Da questa schermata, potete regolare volume e panning per sorgente e parti armoniche. Il parametro di editing della sorgente è "Source"; per la nota fondamentale è "Chorus 1", per la terza è "Chorus 2", quello per la quinta è "Chorus 3".

5. Verificate che sulla seconda riga del display sia indicato "Source Level", e girate dial per regolare il volume della sorgente di editing.

Il range di impostazione è 0 – 127. Una impostazione di 100 produce un livello invariato.

AVVISO

Quando il parametro Source Level è sullo zero, la sorgente di editing sarà in mute, e solo le parti generate armonicamente verranno scritte sulla traccia.

6. Per impostare un valore di panning sulla sorgente di editing, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "Source Pan" sulla seconda riga del display, quindi girate dial per regolare il panning .

Il range di impostazione è L100 (tutto a sinistra) – R100 (tutto a destra).

```
Harmony+
SourcePan=0
```

NOTA

Con destinazione una traccia mono, il panning non ha effetto.

7. Usate i tasti cursore left/right e dial per regolare livello e panning delle parti armoniche (Chorus 1 – 3) nello stesso modo.

Impostando il parametro Chorus Level sullo zero, potete mettere in mute la rispettiva parte.

8. Per regolare la velocità con cui le parti armoniche create raggiungono il pitch di destinazione, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "Feeling" sulla seconda riga del display e girate dial.

Il range di impostazione del parametro Feeling è 0 – 30. Più ampio è il valore, più è regolare il passaggio all'armonia.

```
Harmony+
Feeling=15
```

9. Premete il tasto cursore down.

L'indicazione sul display cambia come segue.

Su questa schermata, potete specificare il punto d'inizio in unità di tempo, misure/beat/tick, o usando i marcatori. (Per tornare alla schermata precedente, premete il tasto cursore up.)

```

Tempo
↓
Start 000:00:000
000 001-01-00
↑           ↑
Marcatore Misure/beat/tick
```

10. Usate i tasti cursore left/right e dial per specificare il punto d'inizio dell'armonizzazione.

Potete anche usare i tasti MARKER [◀◀]/[▶▶], il tasto ZERO [◀◀], e i tasti REW [◀◀]/FF [▶▶] per andare al punto. Premendo il tasto PLAY [▶] in questa condizione, potete controllare il risultato una volta eseguita la funzione.

AVVISO

A questo punto possono anche essere usate le funzioni punch-in/punch-out manuale e automatico (→ p. 41).

11. Per avviare l'armonizzazione, tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

La registrazione ha inizio. L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
Harmony+
Chord=C Maj
```

Quando la seconda riga del display indica "Chord", viene mostrato l'accordo del pattern ritmico/song ritmica corrente. Durante la registrazione, potete usare i tasti cursore left/right per richiamare e modificare livello e panning della sorgente, livello e panning di Chorus 1 – 3, parametro Feeling. Le impostazioni si rifletteranno nella registrazione.

AVVISO

Quando si suona l'armonia, anche la traccia drum/bass viene eseguita. Usate i fader come richiesto per regolare il livello.

12. Quando la registrazione è arrivata al punto in cui volete che termini l'armonizzazione, premete il tasto STOP [■].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Harmonize?".

13. Per confermare l'armonizzazione, premete il tasto [ENTER].

I dati audio del range specificato sono scritti. Una volta completato il processo, l'unità torna al menu track edit.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Generare armonia a 1 parte per un range specificato di dati audio

Potete specificare Key (chiave) e Scale (scala) e trasporre l'intonazione dei dati audio di una terza ascendente o discendente per creare un'armonia a 1 parte. Questa è detta funzione Duo Harmony.

I dati audio trasposti di intonazione possono essere aggiunti al materiale sorgente o scritti su un'altra traccia/V-take.

Per esempio, quando viene specificato Key = C e Scale = Major, ed è selezionata la trasposizione ascendente (up) per la funzione Duo Harmony, viene creata la seguente armonia.

Traccia sorgente

Chiave/Scala = C Major
Direzione shift: up (in su)

Duo Harmony

Traccia di destinazione

NOTA

Perché la funzione Duo Harmony agisca in modo corretto, i dati audio devono rappresentare note singole registrate senza applicare delay, riverbero, chorus, o altri effetti.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step di base del range editing" e selezionate il comando DUO HARMONY. Selezionate la traccia/V-take da comprimere/espandere, e premete [ENTER].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "Duo Harmony Dst". In questa condizione, potete selezionare la destinazione di scrittura per l'armonia creata.

Duo Harmony Dst
Track 1-1

NOTA

Potete selezionare solo una singola traccia mono o una traccia di una coppia stereo come traccia sorgente di Duo Harmony.

2. Usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per selezionare la traccia di destinazione, e usate dial per selezionare il numero di V-take.

Se specificate la stessa traccia/V-take della sorgente, i dati dell'armonizzazione verranno aggiunti ai dati originali e la V-take verrà riscritta. Potete anche specificare una traccia stereo o due tracce mono come destinazione.

3. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue. Da qui potete impostare la chiave di riferimento per l'armonia.

Duo Harmony
Key=C

4. Girate dial per selezionare la chiave.

Il range di impostazione è C – B (in step di un semitono).

5. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "Scale" sulla seconda riga del display. Quindi girate dial per selezionare tipo di scala e direzione della trasposizione. Sono disponibili le seguenti impostazioni.

Duo Harmony
Scale=Major Up

- **Major Up**
Crea un'armonizzazione alla terza maggiore
- **Minor Up**
Crea un'armonizzazione alla terza minore
- **Major Down**
Crea un'armonizzazione alla terza maggiore discendente
- **Minor Down**
Crea un'armonizzazione alla terza minore discendente

6. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "Feeling" sul display. Con dial scegliete la velocità con cui l'armonia creata

raggiunge il pitch di destinazione.

Il range di impostazione è 0 – 30. Più ampio è il valore, più è regolare il passaggio all'armonizzazione.

```
Duo Harmony
Feeling=15
```

- 7. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "Source Level" sul display, e girate dial per impostare il volume della sorgente di editing.**

Il range di impostazione è 0 – 127. Un'impostazione di 100 produce un livello invariato.

```
Duo Harmony
SourceLevel=100
```

AVVISO

Quando il parametro SOURCE LVL è sullo zero, la sorgente di editing sarà in mute, e solo l'armonizzazione verrà registrata sulla traccia.

- 8. Per impostare il valore di pan sulla sorgente di editing, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "Source Pan" sul display, quindi girate dial per regolare il panning della sorgente.**

Il range di impostazione è da L100 (tutto a sinistra) a R100 (tutto a destra).

```
Duo Harmony
SourcePan=0
```

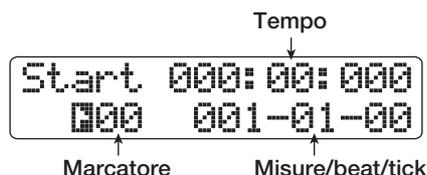
NOTA

Quando la destinazione è una traccia mono, l'impostazione di panning non ha alcun effetto.

- 9. Regolate livello e panning della parte armonica allo stesso modo, richiamando l'indicazione "Chorus Level" o "Chorus Panning" sulla seconda riga del display.**

10. Premete il tasto cursore down.

In questa schermata potete specificare l'inizio in unità di tempo, misure/beat/tick, o usando i marcatori. (Per tornare alla schermata precedente, premete il tasto cursore up.)



- 11. Usate i tasti cursore left/right e dial per specificare il punto iniziale dell'armonizzazione.**

Potete anche usare i tasti MARKER [◀]/[▶], il tasto ZERO [◀], e i tasti REW [◀]/FF [▶] per andare al punto.

La parte Duo Harmony verrà aggiunta al range dove sono stati eseguiti gli step per la registrazione. Premendo il tasto PLAY [▶] a questo punto, potete controllare il risultato dell'editing.

AVVISO

A questo punto possono anche essere usate le funzioni punch-in/punch-out manuale e automatico (→ p. 41).

- 12. Per avviare la generazione Duo Harmony, tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].**

Duante la registrazione, potete usare i tasti cursore left/right e modificare livello e panning della sorgente (Source), livello e panning di Chorus e parametro Feeling. Le impostazioni si rifletteranno nel risultato della registrazione.

- 13. Quando la registrazione è arrivata al punto dove volete che l'armonizzazione termini, premete il tasto STOP [■].**

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Harmonize?".

- 14. Per confermare l'operazione, premete il tasto [ENTER].**

Il risultato dell'editing viene scritto sulla traccia. Una volta completato il processo, l'unità ritorna al menu track edit.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Editing tramite V-take

I dati audio registrati possono anche essere editati (modificati) in unità di V-take. Può essere utile, per esempio, a scambiare dati fra due V-take o cancellare una V-take che non serve più. La procedura viene spiegata in questa sezione.

Step di base del V-take editing

Quando editate dati audio in unità di V-take, alcuni step sono simili per ogni azione. Si tratta dei seguenti.

1. Dalla schermata principale, premete [TRACK PARAMETER] nella sezione di controllo.

Possono ora essere selezionati vari parametri di traccia.

2. Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "Trackxx-yy" (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take) sulla prima riga del display.

Potete ora selezionare la V-take.

```
Track 1-1
GTR 1- 1
```

3. Usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per selezionare la traccia di destinazione, e usate dial per selezionare il numero di V-take.

Il tasto di stato della traccia attualmente selezionata è acceso in arancio. E' anche possibile selezionare la traccia master. In questo caso, l'indicazione del numero di traccia è "Master".

AVVISO

Premendo il tasto di stato di una traccia stereo più volte si selezionano la traccia dispari e quella pari in sequenza.

4. Premete il tasto [FUNCTION] nella sezione function/transport.

Appare un menu per l'editing di dati audio in unità di V-take.

```
ERASE V-TAKE
Track 1-1
```

5. Premete ripetutamente il tasto [FUNCTION] per richiamare il comando desiderato. Sono disponibili i seguenti comandi di editing.

- **ERASE V-TAKE**

Cancella i dati audio su una traccia/V-take specificata.

- **COPY V-TAKE**

Copia i dati audio di una traccia/V-take specificata su un'altra traccia/V-take.

- **MOVE V-TAKE**

Sposta i dati audio di una traccia/V-take specificata su un'altra traccia/V-take.

AVVISO

<<solo **HD16**>> Quando avete richiamato "MOVE V-TAKE" e usate i tasti cursore left/right per selezionare "Track1 – Track 8" come sorgente, potete spostare i contenuti delle tracce 1 – 8 alle tracce 9 – 16 in una sola operazione. In questo caso la prima riga del display indica "8TRACKS MOVE".

- **EXCHANGE V-TAKE**

Scambia dati audio di una traccia/V-take specificata con i dati di un'altra traccia/V-take.

- **IMPORT V-TAKE**

Importa una qualsiasi traccia/V-take da un altro project, da un disco CD-ROM/R/RW inserito nel CD-R/RW drive, o importare un file audio (WAV/AIFF) dall'hard disk interno.

AVVISO

Se necessario, potete anche cambiare la selezione di traccia e V-take da questa schermata.

6. Premete il tasto [ENTER].

Gli step successivi cambiano a seconda di quale comando è stato selezionato allo step 5. Ved. le seguenti sezioni per i rispettivi comandi.

7. Una volta eseguito il comando di editing, premete ripetutamente il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

NOTA

Dopo aver eseguito un comando di editing per la riscrittura di dati audio su una traccia, i dati originali non possono essere recuperati. Per conservare la condizione precedente all'editing, usate le funzioni capture e swap (→ p. 65) su quella traccia.

Cancellare una V-take

Potete cancellare i dati audio di una V-take specificata. La V-take viene riportata alla condizione di non-registrata.



1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step base del V-take editing" per selezionare la traccia/V-take da cancellare e richiamare l'indicazione "ERASE V-TAKE". Quindi premete [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Erase?" (Cancellare?).

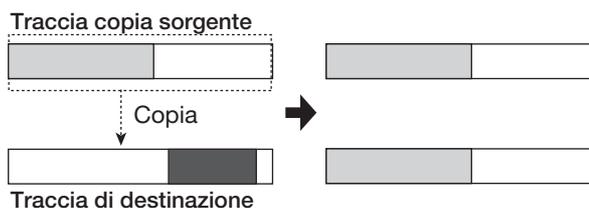
2. Per eseguire la cancellazione, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Una volta completata l'operazione di cancellazione, l'unità ritorna alla schermata di selezione della V-take.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Copiare una V-take

Potete copiare dati audio di una V-take specificata su un'altra V-take. Questa azione sostituirà i dati esistenti sulla V-take di destinazione. I dati sulla V-take sorgente della copia resteranno invariati.



1. Fate rif. agli step 1 – 6 di “Step base del V-take editing” per selezionare la traccia/V-take da copiare e richiamare l'indicazione “COPY V-TAKE”. Quindi premete [ENTER].

Sul display appare una schermata per la selezione della traccia/V-take di destinazione della copia.

```
Copy to
Track3-1
```

2. Usate i tasti cursore left/right, i tasti di stato, e dial per selezionare la traccia/V-take da usare come destinazione della copia, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione “Copy?”. Se già ci sono dati audio sulla destinazione di copia, viene mostrata l'indicazione “Overwrite?”. Una volta eseguita la copia, questi dati risultano sostituiti.

3. Per eseguire la copia, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

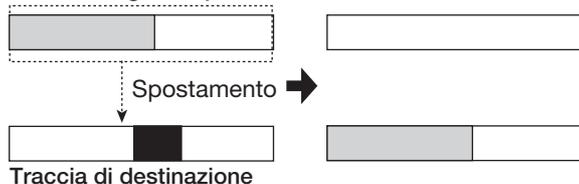
Una volta completata l'operazione, l'unità torna al menu di selezione V-take.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Spostare una V-take

Potete spostare i dati audio di una V-take specificata su un'altra V-take. Questa azione sostituirà qualunque dato esistente sulla V-take di destinazione. I dati sulla V-take sorgente verranno cancellati.

Traccia sorgente spostamento



AVVISO

<< solo **HD16** >> Potete anche spostare in un'unica operazione tutte le V-take selezionate per le tracce 1 - 8 sulle tracce 9 - 16.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di “Step base del V-take editing” per selezionare la traccia/V-take da spostare e richiamare l'indicazione “MOVE V-TAKE”. Quindi premete [ENTER].

Appare sul display una schermata per la selezione della traccia/V-take di destinazione dello spostamento.

```
Move to
Track3-1
```

2. Usate i tasti cursore left/right, i tasti di stato, e dial per selezionare la traccia/V-take da usare come destinazione dello spostamento, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione “Move?”. Se esistono già dati sulla destinazione dello spostamento, viene mostrata l'indicazione “Overwrite?”. Una volta eseguita l'operazione di spostamento, questi dati risulteranno sostituiti.

3. Per eseguire lo spostamento, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Una volta completata l'operazione di spostamento, l'unità ritorna al menu di selezione V-take.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

<<solo **HD16** >> Spostare V-take delle tracce 1 – 8 sulle 9 – 16

Potete spostare i contenuti delle V-take selezionate per le tracce 1 – 8 sulle tracce 9 – 16 in una sola operazione. Questo sostituirà ogni dato esistente sulle V-take di destinazione e i dati delle V-take sorgenti verranno cancellati. Questa funzione è utile per spostare V-take registrate con la funzione 8-track recording sulle tracce 9 – 16, per fare spazio ad altre registrazioni.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di “Step base del V-take editing” e richiamate l'indicazione “MOVE V-TAKE” sul display.

```
MOVE V-TAKE
Track 1-1
```

- Usate i tasti cursore left/right per selezionare “Track1-Track8” come sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Quando selezionate “Track1-Track8” come sorgente dello spostamento, l’indicazione “MOVE V-TAKE sulla prima riga del display cambia in “8TRACKS MOVE”. Quando premete il tasto [ENTER] in questa condizione, vengono mostrate le tracce di destinazione.

```
Move to
Track 9-Track 16
```

NOTA

Quando è indicato “8TRACKS MOVE” sulla prima riga del display e avete premuto il tasto [ENTER], la destinazione è “Track9-Track16”. Sorgente di spostamento saranno le V-take ora selezionate delle tracce 1 – 8, e la destinazione saranno le V-take selezionate delle tracce 9 – 16.

- Premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l’indicazione “Move?”. Se ci sono dati audio sulla destinazione dello spostamento, viene mostrata l’indicazione “Overwrite?”. Una volta eseguita l’operazione, questi dati risulteranno sostituiti.

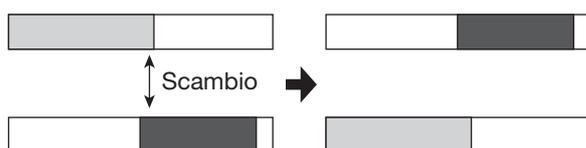
- Per eseguire lo spostamento, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Una volta completata l’operazione di spostamento, l’unità ritorna al menu di selezione V-take.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l’operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Scambiare V-take

Potete scambiare dati audio di due V-take specificate.



- Fate rif. agli step 1 – 6 di “Step base del V-take editing” per scegliere la traccia/V-take da scambiare e richiamare l’indicazione “EXCHANGE V-TAKE”. Quindi premete il tasto [ENTER].

Appare sul display una schermata per la selezione della traccia /V-take di destinazione dello scambio.

```
Exchange to
Track 3-1
```

- Usate i tasti cursore left/right, i tasti di stato, e dial per selezionare la traccia/V-take da usare come destinazione dello scambio, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l’indicazione “Exchange?”.

- Per eseguire l’operazione di scambio, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Una volta completato lo scambio, l’unità ritorna al menu di selezione V-take.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l’operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Importare dati audio su una V-take

Potete importare dati audio su una qualunque traccia/V-take del project attualmente selezionato. I dati audio sulla V-take di destinazione vengono sostituiti dai dati importati.

Oltre alle V-take dai project, i data che possono essere importati includono anche file WAV/AIFF situati su disco CD-ROM o CD-R/RW o nell’hard disk interno. Prima di importare file WAV/AIFF da un disco CD-ROM/R/RW dall’hard disk interno, sono necessari i seguenti preparativi.

- Quando si importa un file WAV/AIFF da disco CD-ROM/R/RW

Inserite il disco CD-ROM o CD-R/RW con il file WAV/AIFF nel drive CD-R/RW di HD8/HD16.

- Quando si importa un file WAV/AIFF dall’hard disk interno

Copiate il file WAV/AIFF dal computer in una cartella chiamata “IMPORT” immediatamente sotto la cartella “PROJxxx” (dove xxx è il numero di project) situata nella root directory (top level folder) dell’hard disk interno. (Per i dettagli, ved. a pag. 161.) Il file deve avere l’estensione “.WAV” (per file WAV) o “.AIF” (per file AIFF).

- Fate rif. agli step 1 – 6 di “Step di base del V-take editing” per selezionare la traccia/V-take da usare come destinazione dell’importazione e richiamare l’indicazione “IMPORT V-TAKE” sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l’indicazione per la selezione della sorgente d’importazione.

```
IMPORT from
PROJECT
```

2. Usate i tasti cursore left/right per scegliere tra una delle seguenti opzioni.

- **PROJECT**
Importa una V-take da un altro project.
- **IMPORT FOLDER**
Importa un file WAV/AIFF situato nell'hard disk interno.
- **CD-ROM**
Importa un file WAV/AIFF situato su un disco CD-ROM o CD-R/RW.

3. Premete il tasto [ENTER].

A seconda della scelta fatta allo step 2, selezionate ora il file WAV/AIFF.

■ **Se allo step 2 è stato scelto PROJECT**

Il nome del project sorgente viene visualizzato sul display.

```
Select Project
No. 1: PRJ001
```

Numero project Nome project sorgente

(1) Girate dial per selezionare il project sorgente e premete il tasto [ENTER].
Appare un display che indica traccia e V-take nel project sorgente.

```
Select V-Take
Tr3-1:GTR 3- 1
```

Numero traccia sorgente e numero V-take Nome V-take

(2) Usate i tasti cursore left/right, i tasti di stato, e dial per selezionare la traccia/V-take da usare come sorgente di import.
Se selezionate una traccia/V-take sulla quale non è registrato nulla, appare l'indicazione "No Data" nel campo del nome della V-take.

■ **Se allo step 2 avete selezionato CD-ROM o IMPORT FOLDER**

Cercate il file WAV/AIFF nella locazione selezionata. Una volta trovato il file, il suo nome viene mostrato nel display.

```
Import
BASS.WAV
```

Nome file

Girate dial per selezionare il WAV/AIFF.
Se è selezionata una cartella su CD-ROM/R/RW, nella parte sinistra del display viene mostrata l'indicazione "Folder".

```
Import
Folder: WAUFILES
```

Nome cartella

In tal caso, girate dial per scegliere la cartella desiderata, e premete il tasto [ENTER]. Verranno mostrati i file contenuti in quella cartella. Per tornare al successivo livello superiore, premete il tasto [EXIT].

4. Una volta scelto il file, premete [ENTER].

Gli step successivi differiscono, a seconda che il file audio sorgente sia stereo o mono, e se la frequenza di campionamento è di 44.1 kHz.

● **Quando il file sorgente è un file stereo.**

Appare una schermata per selezionare il tipo da importare.

```
Import Type Sel
St→Mono
```

Girate dial per selezionare il tipo da importare tra una delle seguenti opzioni, e premete il tasto [ENTER].

- **St→Mono:** Il file stereo viene mixato in mono per l'importazione.
- **Lch:** Viene importata solo l'informazione del canale sinistro.
- **Rch:** Viene importata solo l'informazione del canale destro.

● **Frequenza di campionamento a 44.1 kHz**

Sul display appare l'indicazione "Import?". Se nella destinazione dell'importazione esistono file audio, viene mostrata l'indicazione "Overwrite?". Una volta eseguita l'importazione, questi dati risultano sostituiti.

● Frequenza di campionamento diversa da 44.1 kHz

Appare una schermata di selezione per scegliere se eseguire la conversione a 44.1 kHz (resampling).

BASS.WAV
Resample On

Girate dial per scegliere se eseguire il resampling o no, e premete il tasto [ENTER]. Appare sul display l'indicazione "Import?". Se sulla destinazione dell'importazione esistono file audio, appare l'indicazione "Overwrite?". Una volta eseguita l'importazione, questi dati risultano sostituiti.

5. Per effettuare l'importazione, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Una volta completata l'importazione, l'unità ritorna al menu di selezione V-take.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

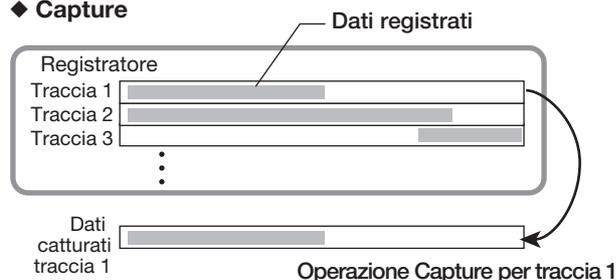
NOTA

I file audio importati sono sempre riprodotti con frequenza di campionamento a 44.1 kHz. Se durante l'importazione è stato disabilitato il resampling, un file con differente frequenza di campionamento verrà riprodotto con diversi pitch e tempo.

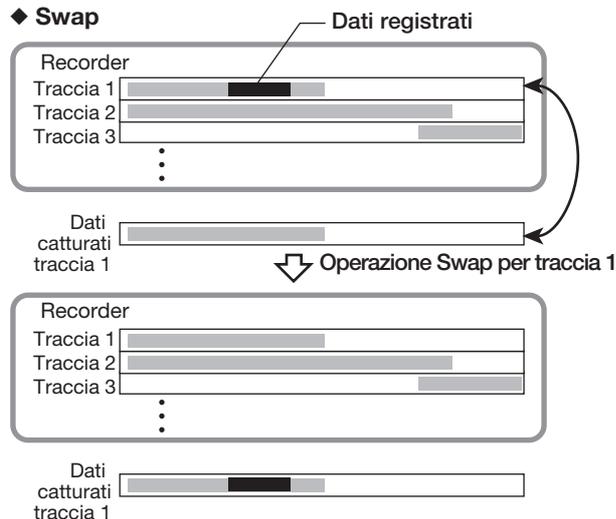
Cattura e sostituzione di traccia

Potete prendere i dati audio di una traccia e salvarli temporaneamente su hard disk. Potete sostituire più tardi i dati catturati con i dati correnti della traccia. Questo permette di salvare lo stato della traccia precedente all'operazione di editing. Se il risultato dell'operazione non è quello desiderato, potete facilmente riportare la traccia allo stato precedente.

◆ Capture



◆ Swap



NOTA

- La funzione Capture viene eseguita per una traccia intera.
- I dati della traccia catturata vengono cancellati dall'hard disk quando viene caricato un altro project o allo spegnimento.

Catturare una traccia

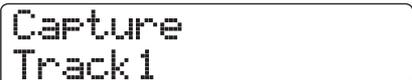
Potete catturare i dati audio di una traccia specificata.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda riga "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "CAPTURE/SWAP" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.



Capture
Track 1

3. Usate i tasti di stato o dial per selezionare una traccia da catturare.

Il tasto di stato per la traccia attualmente selezionata è acceso in arancio. E' possibile anche selezionare la traccia master. In questo caso, l'indicazione sarà "Master" e sarà acceso il tasto di stato [MASTER].

AVVISO

- Non può essere catturata una traccia per la quale è selezionata una V-take non registrata.
- Se viene selezionata una traccia che è già stata catturata, appare l'indicazione "Swap" sulla prima riga del display.

4. Premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Capture?".

5. Per effettuare l'operazione di cattura, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Una volta completata la cattura, appare sul display l'indicazione "Swap Trackxx" (dove xx è il numero di traccia). Questo indica che la traccia è stata catturata ed è possibile effettuare la sostituzione se necessario.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

AVVISO

Ripetendo gli step 3 – 5, potete catturare più tracce.

Sostituire una traccia

Potete sostituire i dati correnti di una traccia con i dati catturati.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda riga è indicato "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "CAPTURE/SWAP" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

3. Usate i tasti di stato o dial per selezionare una traccia precedentemente catturata.

Quando selezionate una traccia catturata, sulla prima riga del display appare l'indicazione "Swap".

AVVISO

Se selezionate una traccia che non è stata catturata, appare l'indicazione "Capture".

4. Premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Swap?".

5. Per effettuare la sostituzione, premete di nuovo il tasto [ENTER].

Una volta completata l'operazione, i dati audio della traccia selezionata verranno sostituiti dai dati audio precedentemente catturati.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

AVVISO

Eseguendo ancora una volta l'operazione di sostituzione, potete riportare i contenuti della traccia alla condizione precedente.

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Guida [Phrase Looping]

HD8/HD16 vi permette di gestire parte della traccia registrata o un file audio file su CD-ROM sotto forma di frase che può essere caricata e riprodotta liberamente, in una sequenza preprogrammata o per un numero di volte specificato. Il risultato può essere scritto su una traccia/V-take. Questa funzione è detta "phrase looping". Per esempio, potreste usare un CD di campionamenti disponibile in commercio per prendere dei loop di percussioni nell'ordine desiderato, e usarli per creare una traccia ritmica. Questa sezione descrive gli step per il phrase looping.

Che tipo di frasi è possibile usare?

HD8/HD16 può gestire fino a 100 frasi in un solo project. Le frasi vengono memorizzate su hard disk in un'area chiamata "phrase pool". Possono essere usati come frase i seguenti tipi di dati.

(1) Una traccia/V-take del project attualmente caricato

Potete scegliere una traccia/V-take del project attualmente caricato e specificare un range da usare come frase.

(2) File audio su disco CD-ROM/R/RW

Potete caricare un file audio stereo o mono (file da 8 o 16 bit AIFF o WAV con frequenza di campionamento da 8 a 48 kHz) da un disco CD-ROM/R/RW inserito nell'CD-R/RW drive e usarlo come frase. Potete anche copiare file audio via porta USB da un computer all'hard disk di HD8/HD16 e quindi usare questi file come frasi.

NOTA

- Dopo il caricamento tutti i file audio vengono riprodotti a una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Potete convertire (resampling) a 44.1 kHz i file con diverse frequenze di campionamento.
- Non verranno riconosciuti dischi non corrispondenti alle specifiche ISO 9660 Level 2.
- Non verranno riconosciuti dischi CD-R o CD-RW che non siano stati finalizzati.

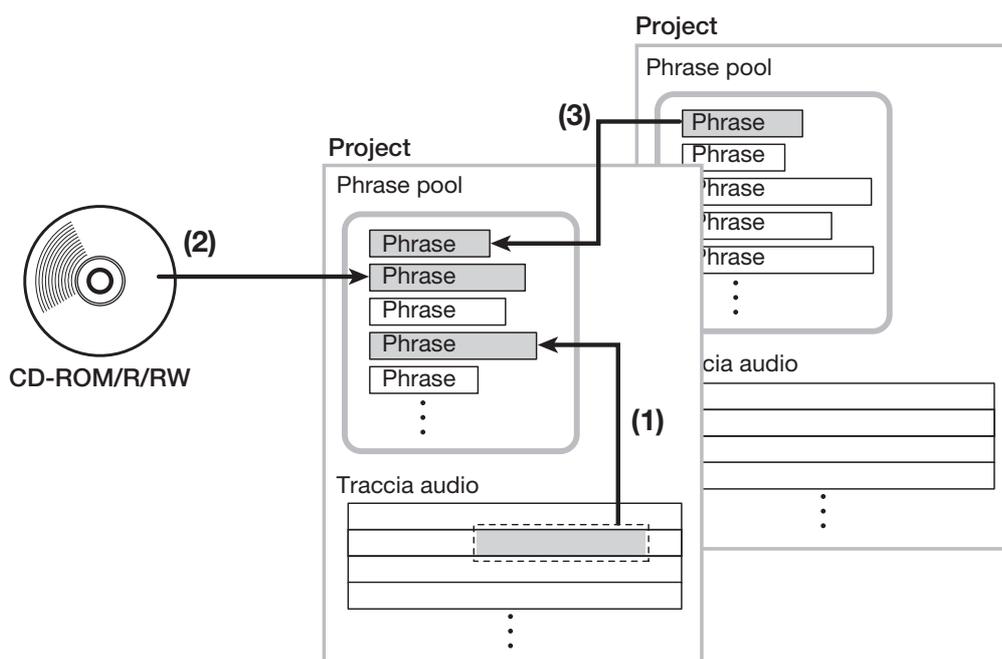
(3) Frase da un altro project

Potete caricare una frase da un project memorizzato sull'hard disk interno di HD8/HD16.

AVVISO

Non è possibile caricare direttamente una traccia audio da un CD audio. Dovete prima leggerlo in una traccia 1 - 16 di HD8/HD16 (→ p. 145) e poi caricare la traccia audio nel phrase pool.

Una volta caricate le frasi nel phrase pool, potete specificare vari parametri quali range di riproduzione e livello del volume, quindi potete specificare una sequenza di riproduzione e il numero di volte che ciascuna frase viene riprodotta. Il risultato può essere scritto su una traccia/V-take come phrase loop.



Caricare una frase

Questa sezione descrive come caricare una frase all'interno del phrase pool.

Step di base del phrase loading

Quando si caricano frasi, alcuni step sono simili per ogni tipo.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY] nella sezione display.

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
REC UTILITY 1/10
>PROJECT
```

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PHRASE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Appare sul display una schermata per la selezione della frase.

```
Phrase
No. 0: REST
```

↑ ↑
Numero phrase Nome phrase

AVVISO

Il numero di frase 0 è preprogrammato come pausa di 1 misura (4/4 beat). Questa frase non può essere riscritta.

3. Girate dial per selezionare un numero in cui la frase deve essere caricata.

Se selezionate un numero di frase vuoto, il display indica "Empty".

NOTA

Se selezionate un numero in cui è già caricata una frase, la frase precedente verrà cancellata e sostituita con la nuova frase.

4. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY] ancora una volta.

Sul display appare il menu phrase utility per il caricamento delle frasi e la creazione di phrase loop.

```
PHRASE UTIL 1/2
>IMPORT
```

5. Verificate che sulla seconda riga del display sia visualizzata l'indicazione "IMPORT", e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare il menu per selezionare la sorgente d'importazione.

6. Usate i tasti cursore left/right per scegliere tra le seguenti sorgenti, e premete [ENTER].

● TAKE

Importa un range specificato di dati audio da una traccia/V-take del project correntemente caricato.

● PHRASE

Importa una frase dal phrase pool di un altro project salvato sull'hard disk.

● WAV_AIFF FOLDER

Importa un file audio (WAV/AIFF) dalla cartella WAV_AIFF dell'hard disk interno.

● CD-ROM

Importa un file audio (WAV/AIFF) da un disco CD-ROM/R/RW inserito nel CD-R/RW drive.

Gli step successivi differiranno, a seconda del tipo di sorgente prescelta per la frase. Ved. le sezioni per i rispettivi comandi. Una volta effettuata l'importazione, sul display appare nuovamente il menu phrase. Se desiderate, potete importare un'altra frase. Possono essere incluse fino a 100 frasi in un project (con durate da 1 secondo a 30 minuti per frase). Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

AVVISO

Il nome "PHxxx-yy" viene automaticamente assegnato alla frase caricata (dove xxx è il numero di project e yy il numero di frase).

Importare una frase dal project corrente

Potete specificare una porzione di una traccia/V-take del project corrente e usarla come frase.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step di base del phrase loading" per selezionare "TAKE" come sorgente di importazione. Quindi premete il tasto [ENTER].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "Import Source" e sulla seconda riga l'indicazione "Trackxx-yy" (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take). In questa condizione, potete selezionare traccia e V-take sorgenti.

2. Usate i tasti cursore left/right e i tasti di stato per scegliere il numero di traccia, e girate dial

per scegliere il numero di V-take.



Quando è selezionata la traccia 8 su HD8 o la traccia 16 su HD16, girando dial ulteriormente verso destra si scelgono le tracce in coppie dispari/pari come traccia master. (Premendo due tasti di stato per tracce di numero dispari/pari insieme si selezionano le tracce come due tracce mono.) Una volta selezionate una traccia stereo, due tracce mono, o la traccia master, la frase può essere importata in stereo.

AVVISO

Premendo ripetutamente il tasto di stato di una traccia stereo, potete selezionare una traccia di numero dispari, una di numero pari, e una traccia stereo.

3. Premete il tasto [ENTER].

Appare un display che indica il punto iniziale del range di dati da importare. (Per informazioni su come cambiare unità del display, ved. a pag. 51.)



4. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e girate dial per specificare il punto di inizio.

AVVISO

- Tenendo premuto il tasto STOP [■] e premendo il tasto PLAY [▶], potete eseguire la riproduzione scrub della V-take della traccia specificata (→ p. 40).
- Il range di riproduzione del phrase loop può essere regolato finemente anche dopo l'importazione. Perciò è sufficiente se qui fate una scelta anche approssimativa.
- Se specificate un punto in cui non ci sono dati audio, la seconda riga del display indica "*".

5. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.



6. Specificate punto finale del range nello stesso modo descritto allo step 4.

Se premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, il range specificato verrà riprodotto.

7. Una volta specificato completamente la sorgente di import, premete il tasto [ENTER].

L'indicazione "Import?" appare sul display.

8. Per effettuare l'importazione, premete di nuovo il tasto [ENTER].

La frase viene importata. Una volta completata l'importazione, riappare il menu phrase.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Importare una frase da un diverso project

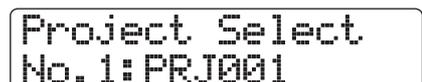
Potete importare una frase contenuta nel phrase pool di un altro project memorizzato nell'hard disk.

NOTA

- Quando importate una frase dal phrase pool di un altro project, non potete specificare un range. Se necessario, editate il punto di riproduzione della frase dopo averla importata.
- La seguente procedura non permette di ascoltare prima la frase. Confermate numero e nome della frase prima di iniziare.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step di base del phrase loading" per selezionare "PHRASE" come sorgente di import. Quindi premete il tasto [ENTER].

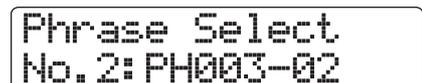
Sulla prima riga del display appare l'indicazione "Project Select", e il nome del project sulla seconda riga.



Numero project Nome project

2. Girate dial per selezionare il project sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Il display mostra la schermata per la selezione delle frasi in quel project.



Numero phrase Nome phrase

AVVISO

Se il project selezionato non contiene alcuna frase, sul display appare l'indicazione "No Data" per diversi secondi, quindi torna la schermata precedente.

3. Girate dial per selezionare la frase, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Import?".

4. Per effettuare l'importazione, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

La frase è importata. Una volta completata l'importazione, appare di nuovo il menu phrase.

Prendendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Importare un file WAV/AIFF

Potete importare un file audio (WAV/AIFF) da un disco CD-ROM o CD-R/RW inserito nel CD-R/RW drive o dall'hard disk interno. Prima però, sono necessari i seguenti preparativi.

■ Quando si importa dal CD-R/RW drive

Inserite un disco CD-ROM o CD-R/RW contenente file audio nel CD-R/RW drive.

■ Quando si importa dall'hard disk interno

Copiate file audio da un computer nella cartella "WAV_AIFF" immediatamente sotto la directory principale (top level folder) dell'hard disk interno.

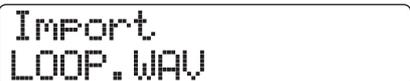
I file devono avere l'estensione ".WAV" (per file WAV) o ".AIF" (per file AIFF).

NOTA

- Qualunque sottocartella WAV_AIFF non verrà riconosciuta da HD8/HD16.
- La seguente procedura non consente di ascoltare prima i file audio. Confermate il contenuto e il nome del file prima di iniziare.

1. Fate rif. agli step 1 – 6 di "Step di base del phrase loading" per selezionare "CD-ROM" (per importare da un disco CD-ROM/R/RW) o "WAV_AIFF FOLDER" come sorgente di import. Quindi premete il tasto [ENTER].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "Import", e sulla seconda riga viene mostrato il nome del file.



Quando è selezionata una cartella su disco CD-ROM/R/RW, sulla sinistra del display viene mostrata l'indicazione "Folder".

2. Girate dial per scegliere il file audio da importare.

3. Una volta selezionato il file, premete il tasto [ENTER].

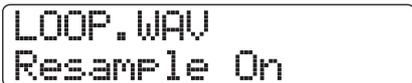
A seconda della frequenza di campionamento del file audio, si applica quanto segue.

● Frequenza di campionamento 44.1 kHz

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Import?". Quando premete il tasto [ENTER] di nuovo, il file audio viene importato. Una volta completato il processo, riappare il menu phrase.

● Frequenza di campionamento diversa da 44.1 kHz

Quando premete il tasto [ENTER], appare una schermata di selezione per la conversazione a 44.1 kHz (resampling).



Girate dial per commutare il resampling on/off. Quando premete il tasto [ENTER], l'indicazione "Import?" appare sulla seconda riga del display. Premete il tasto [ENTER] ancora una volta per avviare l'importazione. Una volta completato il processo, riappare il menu phrase.

Prendendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

AVVISO

Alla phrase caricata è automaticamente assegnato il nome "PHxxx-yy" (dove xxx è il numero di project e yy il numero di phrase).

NOTA

I file audio importati vengono sempre riprodotti con frequenza di campionamento a 44.1 kHz. Se è disabilitato il resampling durante l'importazione, un file con differente frequenza di campionamento verrà riprodotto con differenti pitch e tempo.

Regolare i parametri di phrase

Una volta importata una phrase nel phrase pool, dovrete specificare range di riproduzione e numero di misure.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY] nella sezione display.

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda riga "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PHRASE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Appare sul display la schermata phrase.



3. Girate dial per scegliere la phrase che volete editare.

Phrase
No. 2: PH003-02

Quando premete il tasto PLAY [▶], viene riprodotta la phrase selezionata. Se selezionate un numero dove non è stata importata alcuna phrase, appare l'indicazione "EMPTY" invece del nome della phrase.

4. Premete il tasto [EDIT].

Appare un parametro della phrase selezionata.

No. 2: PH003-02
Measure x2

5. Usate i tasti cursore up/down per richiamare il parametro che volete editare.

● Measure x

Questo parametro specifica a quante misure corrisponde il range di riproduzione della phrase. Il parametro vi permette di comprimere o espandere la durata di esecuzione della phrase per farla corrispondere all'impostazione di tempo della sezione ritmica. Il range è di 1 – 99 misure.

● Time Signature

Questo specifica il beat della phrase. In combinazione col parametro Measure, determina la lunghezza della phrase. Il range di impostazione è 1 (1/4) – 8 (8/4).

● Start

Specifica il punto iniziale di riproduzione della phrase in millisecondi. In condizione di default, corrisponde all'inizio dei dati importati.

● End

Specifica il punto finale di riproduzione della phrase in millisecondi. In condizione di default, corrisponde alla fine dei dati importati.

● Name

Specifica un nome per la phrase.

● Level

Specifica il livello di riproduzione della phrase nel range di +/-24 dB.

AVVISO

Se non volete far corrispondere la phrase alla song ritmica, non serve impostare i parametri Measure x e Time Signature.

6. Usate dial e i tasti cursore left/right per regolare il valore di impostazione.

● Regolare Measure x/Time Signature/Level

Girate dial per impostare il valore numerico.

● Regolare Start / End

Usate i tasti cursore left/right per far lampeggiare il valore sul contatore, e girate dial per impostare il valore.

● Regolare Name

Usate i tasti cursore left/right per spostare la sottolineatura sul carattere da editare, e girate dial per scegliere il carattere.

AVVISO

Potete usare il tasto PLAY [▶] per controllare com'è l'editing.

7. Ripetete gli step 5 – 6 per finire la phrase.

Se volete, premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata phrase, ed editate un'altra phrase.

8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Copiare una phrase

Potete copiare una phrase su qualunque altro numero di phrase. La phrase sulla destinazione della copia verrà sostituita (cancellata). Questo è utile per usare una phrase come punto di inizio e salvarla con diverse impostazioni di parametro.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY] nella sezione display.

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY, e sulla seconda riga "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PHRASE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare la schermata phrase.

Phrase
No. 0: REST

3. Girate dial per scegliere la copia sorgente.

Phrase
No. 1: PH001-01

- 4. Premete due volte il tasto [FUNCTION] nella sezione function/transport, per richiamare l'indicazione "COPY PHRASE" sulla prima riga del display. Quindi premete [ENTER].**

Appare la schermata per specificare il numero di phrase della copia di destinazione.

```
Copy to
No. 3: PH000-03
```

- 5. Girate dial per selezionare il numero di phrase della copia di destinazione, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
Phrs1→Phrs3
Copy?
```

NOTA

Se al numero di destinazione esiste già una phrase, questa verrà cancellata e sostituita dalla phrase della copia sorgente. State attenti a non cancellare una phrase involontariamente.

- 6. Per effettuare il processo di copia, premete di nuovo il tasto [ENTER].**

La phrase è copiata, e riappare la schermata phrase. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Cancellare una phrase

Potete riportare una phrase in condizione vergine (vuota) nel modo seguente.

NOTA

Una volta cancellata, una phrase non può essere recuperata. Usate questa funzione con cautela.

- 1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY] nella sezione display.**

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda "PROJECT".

- 2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PHRASE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare la schermata phrase.

- 3. Girate dial per scegliere la phrase da cancellare.**

```
Phrase
No. 1: PH001-01
```

- 4. Premete una volta il tasto [FUNCTION] nella sezione function/transport, per richiamare l'indicazione "DELETE PHRASE" sulla prima riga del display. Quindi premete [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

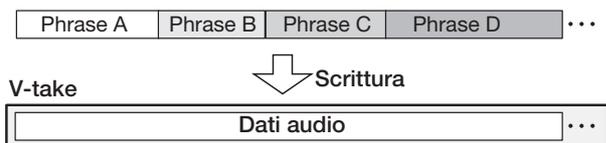
```
No. 1: PH001-01
Delete?
```

- 5. Per effettuare la cancellazione, premete il tasto [ENTER].**

La phrase è cancellata, e riappare la schermata phrase. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Scrivere un phrase loop su una traccia

Le phrase contenute nel phrase pool possono essere riprodotte in un ordine specificato, ripetute automaticamente, e scritte come phrase loop su una traccia/V-take specificata. Dopo aver scritto il phrase loop, la traccia/V-take di destinazione conterrà i dati audio che possono essere riprodotti e modificati come i normali dati audio.

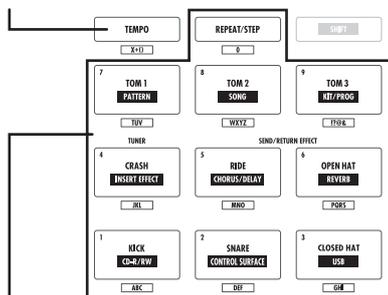


FAST input per il phrase loop

Quando si crea un phrase loop, è possibile utilizzare il metodo FAST (Formula Assisted Song Translator) sviluppato da ZOOM per specificare sequenza e numero di esecuzioni. Tasti e pad della sezione pad vengono usati per l'immissione FAST, come di seguito descritto.

Tasto [TEMPO]

Serve a inserire il simbolo di moltiplicazione "x", il simbolo di addizione "+", parentesi aperta "(" e parentesi chiusa ")"

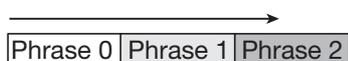


Tasto [REPEAT/STEP] /Pad 1 – 9

Serve a immettere il numero di phrase e di ripetizioni.

Le regole base per creare un phrase loop sono le seguenti.

- **Selezionate una phrase**
Usate il tasto [REPEAT/STEP] e i pad 1 – 9 per scegliere un numero di phrase tra 0 – 99.
- **Allineamento di phrase**
Usate il simbolo "+" (addizione) per mettere in sequenza delle phrase. Per esempio, immettendo **0 + 1 + 2** si scriverà la seguente sequenza di phrase.



- **Ripetere phrase**

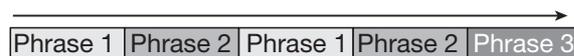
Usate il simbolo "x" (moltiplicazione) per specificare la

ripetizione di phrase. "x" ha la precedenza su "+". Per esempio, immettendo **0 + 1 x 2 + 2** si scriverà la seguente sequenza di phrase.



- **Agganciare più phrase**

Usate i simboli "(" (parentesi aperta) e ")" (parentesi chiusa) per mettere in link un gruppo di phrase da ripetere, quindi usate il simbolo x" (moltiplicazione) per specificare il numero di ripetizioni. Per esempio, immettendo **(1 + 2) x 2 + 3** si scriverà la seguente sequenza di phrase.



Qui sotto segue un esempio per l'immissione della formula **0 + (1 + 2) x 8**.

AVVISO

Se la formula non sta in due sole righe, l'indicazione scorre di un carattere per ognuna. Se usate i tasti cursore per spostare il punto di immissione, la riga scorre di conseguenza.

Se fate errori durante l'immissione, correggete come segue.

● Inserire un numero o un simbolo

Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante al punto in cui volete inserire un nuovo numero /simbolo. Quindi immettete il nuovo numero/simbolo.

● Cancellare un numero o un simbolo

Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul numero o simbolo che volete cancellare. Quindi premete il tasto [EDIT].

Completata l'immissione della formula, specificate la traccia/V-take dove il phrase loop deve essere scritto come dati audio.

AVVISO

- La formula immessa sarà salvata come parte del project anche dopo aver scritto il phrase loop. Questo vi consente di richiamare più tardi la formula, editarla, e riscrivere i dati.
- Dopo aver scritto il phrase loop, non è possibile scrivere solo una parte dei dati o aggiungere una phrase al loop. Per fare delle modifiche immettete la nuova formula dall'inizio alla fine e quindi eseguite l'operazione di scrittura.

Scrivere un phrase loop su una traccia

Questa sezione spiega come creare un phrase loop e scriverlo come dati audio su una traccia/V-take specificata.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY] nella sezione display.

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda riga appare "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PHRASE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare la schermata phrase.

```
Phrase
No. 1: Empty
```

3. Premete di nuovo [PROJECT/UTILITY].

Sul display appare il menu phrase utility.

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "CREATE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue. Questa schermata vi permette di selezionare una traccia/V-take per la scrittura del phrase loop.

```
Create
Track 1-1
```

5. Usate i tasti cursore left/right, i tasti di stato, e dial per scegliere la traccia/V-take sulla quale scrivere la phrase.

```
Create
Track 8-1
```

Quando sono selezionate la traccia 8 di HD8 o la traccia 16 di HD16, girando dial ancora verso destra si selezionano tracce in coppie di numero dispari/pari (1/2, 5/6, ecc.) o la traccia master. (Premendo due tasti di stato per tracce dispari/pari insieme si selezionano le tracce come due tracce mono.) Selezionando una traccia stereo, due tracce mono, o la traccia master, la V-take attualmente selezionata per le due tracce specificate o la traccia master diventano quelle di scrittura.

NOTA

- Premendo ripetutamente il tasto di stato di una traccia stereo, potete selezionare traccia di numero dispari, traccia di numero pari, traccia stereo.
- Se la phrase è mono e la traccia di destinazione della scrittura è stereo, su entrambe le tracce verranno scritti gli stessi dati.
- Se la phrase è stereo e la traccia di scrittura è mono, i canali sinistro e destro della phrase verranno mixati quando i dati vengono scritti sulla traccia.
- Quando è selezionata una V-take che contiene già dati audio, i dati esistenti vengono cancellati e sostituiti dai nuovi dati audio.

6. Quando avete selezionato una traccia/V-take, premete il tasto [ENTER].

Appare una schermata per selezionare il numero di phrase loop per l'immissione della formula.

```
Create
Loop 01
```

AVVISO

Possano essere creati dieci phrase loop (Loop01 – Loop10).

7. Girate dial per selezionare il numero di phrase loop desiderato, e premete [ENTER].

L'immissione FAST è ora possibile.

8. Usate i tasti e i pad della sezione pad per immettere la formula per creare il loop.

Per informazioni sulle procedure di immissione, fate rif. a pag. 73.

0+(1+2)x8

9. Una volta completata l'immissione della formula, premete il tasto [ENTER].

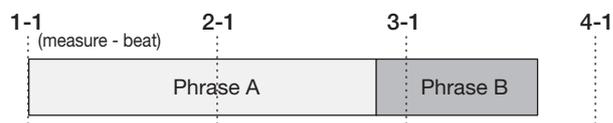
L'indicazione sul display cambia come segue. Questa schermata vi permette di scegliere se far corrispondere la riproduzione della phrase a misura/tempo della sezione ritmica.

Adjust
Off

10. Girate dial per scegliere uno dei seguenti metodi.

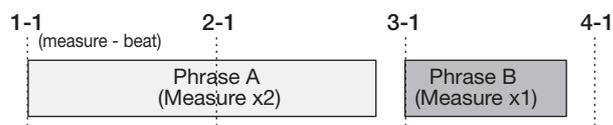
● Adjust Off

Con questa impostazione, la phrase selezionata viene riprodotta in continuazione, indipendentemente da linee di misura e tempo della song ritmica. (Default)



● Adjust Bar

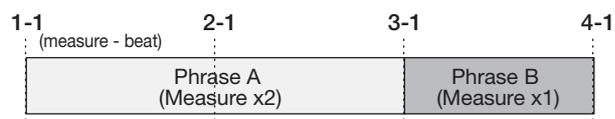
Con questa impostazione, l'inizio della riproduzione di phrase è allineato all'inizio della misura nella song. Se una misura di phrase (range di riproduzione della phrase diviso per il numero di misure specificato da Measure x parameter) è più lungo di una misura della song ritmica, la phrase viene commutata quando il numero di misure specificato da Measure x parameter è stato suonato, senza aspettare la fine della phrase. Se una misura della phrase è più corta di una misura della song ritmica, ci sarà un vuoto nella misura dove la riproduzione passa alla successiva phrase.



● Adjust Bar & Length

Con questa impostazione, la lunghezza della phrase viene

regolata in modo che le misure della song ritmica e quelle della phrase corrispondano (L'intonazione non cambierà.)



NOTA

- Quando selezionate Adjust Bar o Adjust Bar & Length, verificate che il Measure x parameter di ciascuna phrase sia impostato su un numero di misure adeguato. Se l'impostazione è inadeguata, song ritmica e phrase non saranno ben sincronizzate.
- Se selezionate Adjust Bar & Length e il rapporto di espansione/contrazione eccede un certo range (50 - 150%), appare l'indicazione "Out of Range", e il risultato potrebbe non essere quello previsto.

11. Premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Create?".

12. Per effettuare il processo di scrittura del phrase loop, premete di nuovo il tasto [ENTER].

Il phrase loop è scritto. Una volta completato il processo, il display torna alla schermata phrase.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

13. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Guida [Mixer]

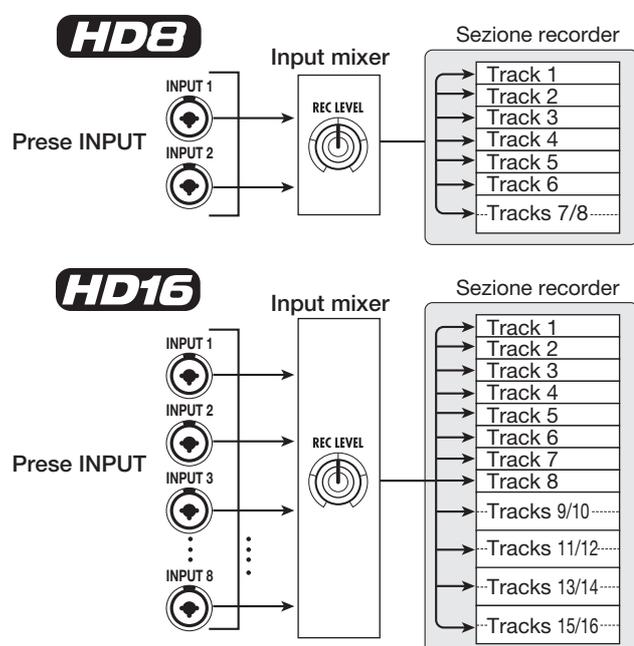
Questa sezione spiega funzioni e operazioni dei due tipi di mixer incorporati in HD8/HD16.

Il mixer di HD8/HD16

Il mixer di HD8/HD16 si divide in due sezioni: un “input mixer” che processa i segnali in ingresso alle prese input, e un “track mixer” che processa i segnali delle tracce audio e della traccia drum/bass della sezione recorder. I dettagli su ciascun mixer vengono descritti di seguito.

Input mixer

Regola la sensibilità per i segnali dalle prese INPUT assegnandoli alle tracce del registratore, sia individualmente che mixati.



L'input mixer serve a regolare i seguenti parametri.

- Sensibilità del segnale in ingresso
- Livello di registrazione del segnale in ingresso
- Fase del segnale in ingresso
- <<solo HD16 >> Livello del segnale inviato alla presa STEREO SUB-OUT

Se un segnale in ingresso non è assegnato a una traccia (traccia di registrazione non selezionata), il segnale in ingresso viene inviato direttamente al fader [MASTER]. In questa condizione, è possibile regolare i seguenti parametri.

- Panning del segnale in ingresso
- Intensità effetto send/return

AVVISO

<<solo HD16 >> In modalità 8-track recording, potete impostare valore di panning e livello di mandata per ogni input.

Track mixer

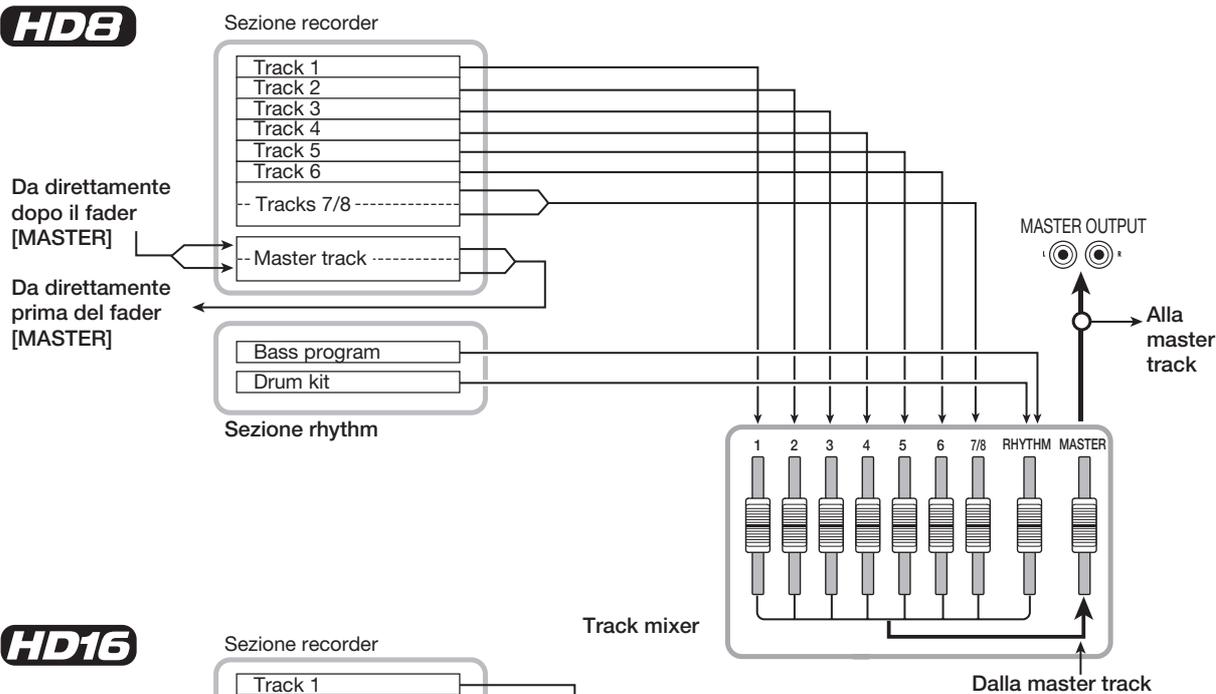
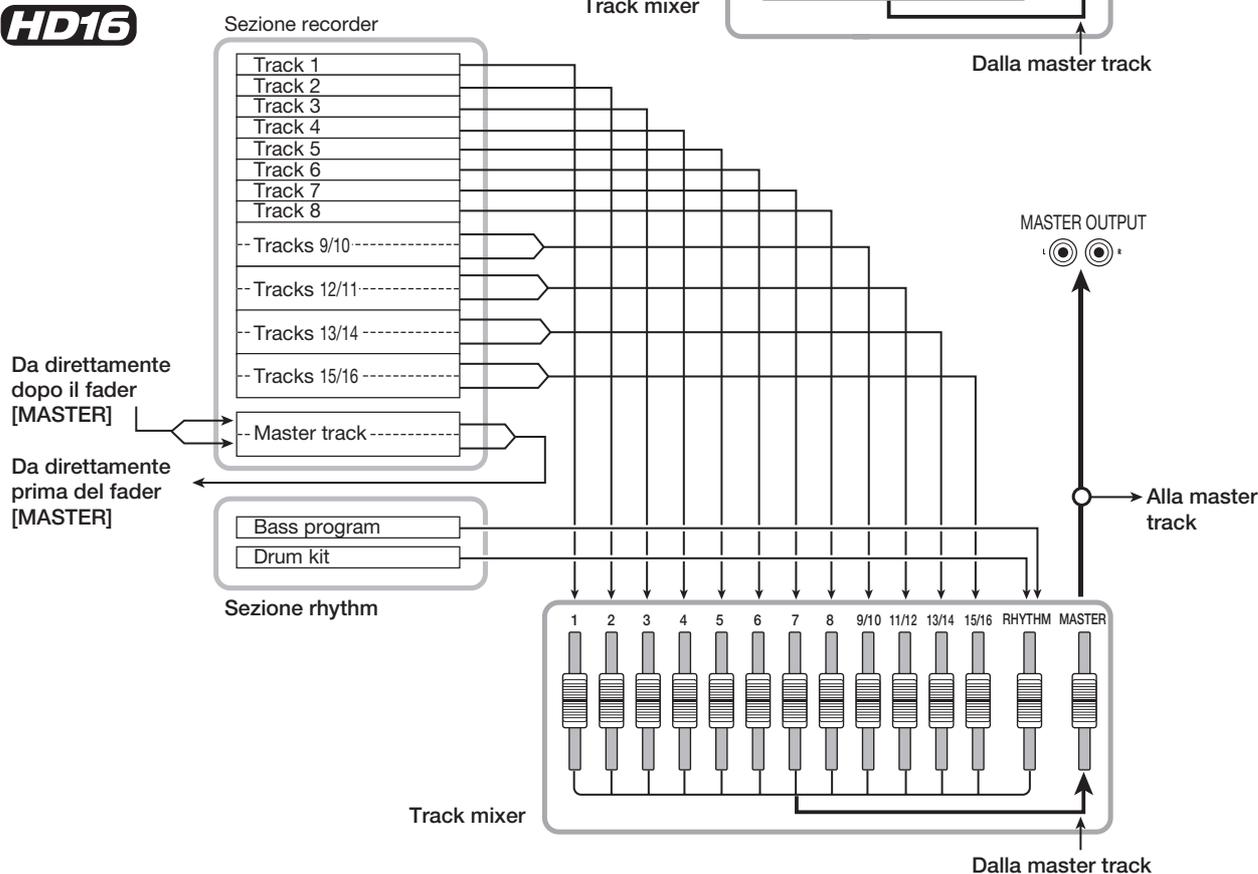
Serve a processare i segnali in riproduzione delle tracce audio del registratore e il suono della traccia drum/bass, e mixare questi segnali in stereo. Il mixer vi permette di regolare il volume coi fader e impostare panning ed EQ per ogni traccia

Il track mixer vi permette di regolare i seguenti parametri per ogni traccia.

- Track volume
- Track panning
- Track phase
- V-take usata per la traccia (solo tracce audio)
- Quantità di enfasi/taglio sul range EQ delle alte frequenze
- Quantità di enfasi/taglio sul range EQ delle medie frequenze
- Quantità di enfasi/taglio sul range EQ delle basse frequenze
- Intensità effetto send/return
- Impostazioni stereo link (→ p. 82) (tracce audio mono)
- <<solo HD16 >> Livello segnale inviato alla presa STEREO SUB-OUT

AVVISO

Sulle tracce stereo e la traccia drum, le impostazioni di parametro eccetto phase e numero di V-take (solo tracce audio) sono agganciate per i canali L/R.

HD8**HD16**

Assegnare segnali in ingresso alle tracce in registrazione

Questa sezione spiega come regolare la sensibilità per i segnali in ingresso dalle prese INPUT, e come inviarli alle tracce audio nella sezione recorder.

1. Assicuratevi che lo strumento o il microfono che volete registrare sia collegato alla rispettiva presa INPUT.

2. Dalla schermata principale, premete il tasto [ON/OFF] dell'ingresso a cui volete siano collegati lo strumento o il microfono, in modo che il tasto sia acceso in rosso.

La selezione dell'ingresso è eseguita con i tasti [ON/OFF] nella sezione input. Se premete un tasto [ON/OFF] quando è già acceso un altro tasto, quello precedente si spegne e il nuovo tasto si accende. Mentre il tasto è acceso, l'input è attivo. Normalmente, possono essere attivati simultaneamente fino a due tasti. Per attivare due ingressi, tenete premuto un tasto [ON/OFF] e quindi premete un altro tasto.

<<solo **HD16**>> E' anche possibile premere due tasti separati insieme [ON/OFF].

AVVISO

<<solo **HD16**>> Quando il tasto [8TRACK RECORDING] è attivato, la modalità 8-track recording diventa attiva, e possono essere usati fino a otto ingressi simultaneamente. Ciascun input può quindi essere commutato on/off individualmente.

3. Mentre suonate lo strumento girate il controllo [GAIN] dell'ingresso selezionato allo step 2, per regolare la sensibilità d'ingresso.

Fate le regolazioni in modo che l'indicatore [PEAK] si illumini leggermente quando suonate lo strumento al volume più alto.

4. Suonando lo strumento, regolate il livello di registrazione con il controllo [REC LEVEL].

Il controllo [REC LEVEL] regola il livello del segnale prima che sia inviato alla traccia di registrazione (vale a dire, dopo il passaggio dall'effetto insert se questo viene usato). L'indicatore [CLIP] si illumina se il livello è troppo alto. Regolate il livello di registrazione più alto possibile, ma evitate impostazioni che facciano illuminare l'indicatore [CLIP].

AVVISO

L'impostazione del parametro di controllo [REC LEVEL] può essere controllato premendo il tasto [TRACK PARAMETER] e premendo il tasto cursore down, così che venga visualizzata l'indicazione "REC LVL". Questo richiamerà l'esatta impostazione di livello sul display.

5. Se registrate il suono attraverso l'effetto insert, procedete come segue.

- (1) Premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione di controllo e con dial impostate il punto di insert su "Input". Completata l'impostazione, premete [EXIT] per tornare alla schermata principale.
- (2) Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 4 (INSERT EFFECT).

AVVISO

Se volete bypassare l'effetto insert, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 4 (INSERT EFFECT) ancora una volta. In condizione default del project, l'effetto insert è bypassato.

- (3) Usate i tasti cursore up/down per selezionare un algoritmo, e girate dial per selezionare il patch (programma effetto) da usare.

CLEAN
No. 0: Standard

NOTA

Il livello del segnale inviato alla traccia in registrazione è modificato non solo dall'impostazione del controllo [REC LEVEL] ma anche da quelle dei parametri dell'effetto insert. Se attivate i patch dell'effetto insert o modificate i parametri, controllare di nuovo che il livello di registrazione sia adeguato.

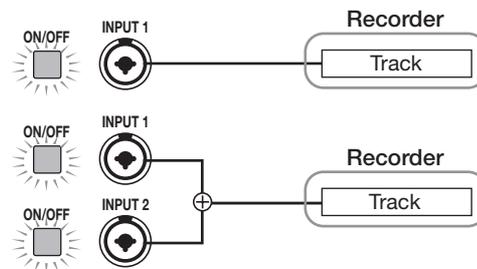
6. Premete ripetutamente il tasto di stato della traccia di destinazione della registrazione finché il tasto non è acceso in rosso.

Il segnale in ingresso dall'input mixer verrà inviato alla traccia in registrazione. Normalmente, potete selezionare in registrazione fino a due tracce mono o una traccia stereo.

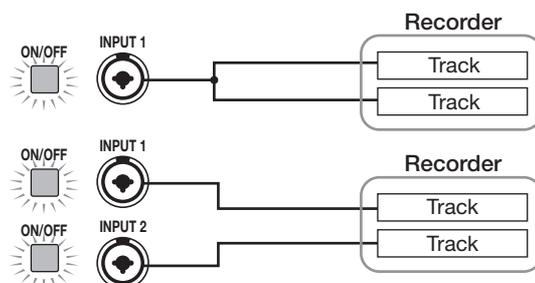
Quando si selezionano due tracce mono, sono permesse solo combinazioni dispari/pari. Per selezionare le tracce, premete ripetutamente il tasto di stato di una traccia fino a quando non è acceso in rosso, quindi tenete premuto il tasto premendo il tasto di stato dell'altra traccia finché non si accende in rosso.

Il flusso del segnale dall'input mixer alla traccia cambia nel modo seguente, a seconda del numero di ingressi e di tracce in registrazione.

● Traccia mono selezionata come traccia di registrazione



● Traccia stereo o due tracce mono selezionate come tracce di registrazione

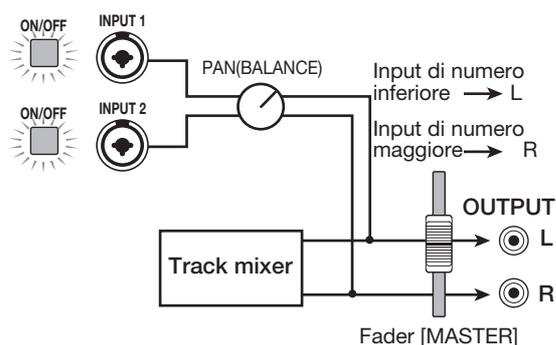
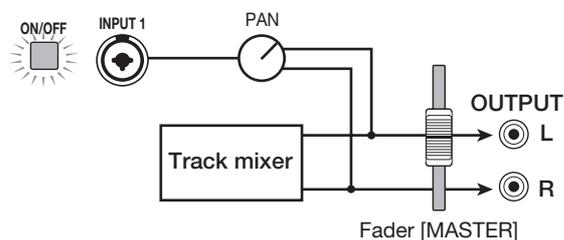


AVVISO

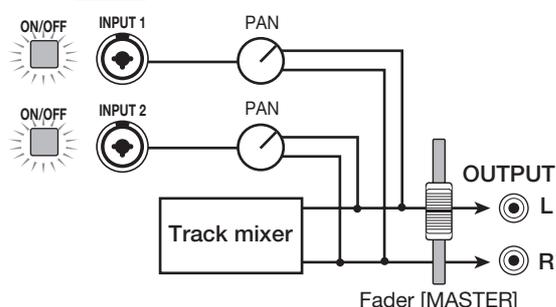
Quando due ingressi sono assegnati a una traccia stereo o a

due tracce mono, il segnale dall'input col numero inferiore andrà alla traccia di numero dispari e il segnale dall'ingresso numero superiore alla traccia di numero pari.

● Nessuna traccia selezionata in registrazione



solo **HD16** (8-track recording abilitato)



NOTA

- I diagrammi qui sotto mostrano il flusso del segnale quando l'effetto insert non è stato inserito nell'input mixer. Quando l'effetto insert è inserito, il flusso del segnale cambia, a seconda del numero di canali input e output dell'effetto (→ p. 128).
- <<solo **HD16**>> In modalità 8-track recording (→ p. 46), i segnali dagli ingressi 1 – 8 vengono inviati alle tracce 1 – 8.

AVVISO

- Quando non sono selezionate tracce in registrazione, i segnali in ingresso sono inviati direttamente al fader [MASTER]. I controlli pan dell'input mixer possono essere usati per regolare il valore di panning del segnale inviato al fader [MASTER]. (Quando è selezionata una traccia in registrazione, l'impostazione pan dell'input mixer non ha effetto sul segnale.)
- Usando la funzione bounce, potete applicare l'effetto send/return al segnale in ingresso per la registrazione (→ p. 44).

Regolare il segnale per ciascuna traccia (parametri traccia)

Input mixer e track mixer permettono di regolare diversi aspetti di ogni traccia (parametri traccia), come panning e intensità dell'effetto send/return, per ogni traccia individualmente. Questa sezione descrive la regolazione dei parametri di traccia.

NOTA

Per le tracce stereo e la traccia drum, le impostazioni dei parametri eccetto la fase e il numero di V-take (solo tracce audio) sono agganciate in canali L/R.

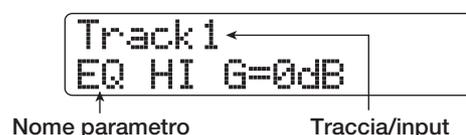
AVVISO

Le manopole parametro sopra i fader permettono di regolare rapidamente i parametri principali di ogni traccia (→ p. 81).

Regolare un parametro di traccia

1. Dalla schermata principale, premete [TRACK PARAMETER] nella sezione di controllo.

La prima riga del display visualizza traccia/input e la seconda riga indica il nome del parametro che state regolando.



2. Usate i tasti cursore left/right per scegliere una traccia/input.

Potete anche usare i tasti di stato per selezionare la traccia.



AVVISO

- Quando attivate la V-take di una traccia stereo, ogni pressione del tasto alterna fra traccia dispari e traccia pari.
- Quando selezionate la traccia drum/bass col tasto di stato [RHYTHM], ogni pressione del tasto alterna la traccia di destinazione. Questo cambia anche la traccia che può essere controllata con il pad e il fader.
- <<solo **HD16**>> In modalità 8-track recording, possono essere usati otto ingressi simultanei. In tal caso, potete scegliere l'ingresso col rispettivo tasto [ON/OFF] e regolare i parametri di traccia per ciascun input (eccetto il livello di registrazione). Il display visualizza il numero di input (INPUT 1, INPUT 7, ecc.).

3. Usate i tasti cursore up/down per scegliere il parametro di traccia da regolare.

Per l'elenco dei parametri disponibili per tracce/input, ved. la tabella di seguito.

■ Elenco parametri di traccia

Tracce mono: 1 – 6 (HD8), 1 – 8 (HD16)

Tracce stereo: 7/8 (HD8), 9/10 – 15/16 (HD16)

Parametro	Display	Range impostazione	Descrizione	Mono track	Stereo track	Master track	Drum/ bass track	Input
EQ HI GAIN (*) (S)	EQ HI G	-12 – +12dB	Regola taglio/enfasi alte frequenze nel range -12 to +12 dB. Parametro di sola lettura quando HI EQ è attivo.	○	○		○	
EQ HI FREQUENCY (*)	EQ HI F	500 (Hz) – 18 (kHz)	Regola la frequenza di turnover per taglio/enfasi alte frequenze. Parametro di sola lettura quando HI EQ è attivo.	○	○		○	
EQ MID GAIN (*)	EQ MID G	-12 – +12dB	Regola taglio/enfasi medie frequenze nel range -12 to +12 dB. Parametro di sola lettura quando MID EQ è attivo.	○	○		○	
EQ MID FREQUENCY (*)	EQ MID F	40 (Hz) – 18 (kHz)	Regola la frequenza di turnover per taglio/enfasi medie frequenze. Parametro di sola lettura quando MID EQ è attivo.	○	○		○	
EQ MID Q-FACTOR (*)	EQ MID Q	0.1 – 1.0	Regola il valore di Q (ampiezza banda) per l'EQ medie frequenze. Parametro è di sola lettura quando MID EQ è attivo.	○	○		○	
EQ LOW GAIN (*) (S)	EQ LO G	-12 – +12dB	Regola taglio/enfasi basse frequenze nel range -12 to +12 dB. Parametro è di sola lettura quando LOW EQ è attivo.	○	○		○	
EQ LOW FREQUENCY (*)	EQ LO F	40 (Hz) – 1.6 (kHz)	Regola la frequenza di turnover per taglio/enfasi basse frequenze. Parametro è di sola lettura quando LOW EQ è attivo.	○	○		○	
CHORUS/ DELAY SEND LEVEL (*) (S)	DLY SEND	0 – 100	Regola il livello di mandata dell'effetto chorus/delay per traccia/input.	○	○		○	○
REVERB SEND LEVEL (*) (S)	REV SEND	0 – 100	Regola il livello di mandata dell'effetto di riverbero per traccia/input.	○	○		○	○
SUB-OUT SEND ON/OFF (*) HD16	SUB SND	On/Off	Sceglie se il segnale alle prese MASTER OUT va anche alla presa STEREO SUB-OUT.			○		
SUB-OUT SEND LEVEL (*) (S) HD16	SUB SEND LVL	0 – 127	Regola il livello del segnale inviato dalla traccia/input alla presa STEREO SUB-OUT (→ p. 82).	△	△		△	△
SUB-OUT SEND PAN (*) HD16	SUB SND PAN	L100 – R100	Regola il panning per il segnale inviato dalla traccia/input alla presa STEREO SUB-OUT	△	△		△	△
PAN (S)	PAN	L100 – R100	Regola il valore di panning del segnale alla traccia/input. Per le tracce stereo, regola il balance di livello left/right.	○	○		○	○
V-TAKE	Track x-y	x=1 – 8 x=1 – 16 HD16 y=1 – 10	Seleziona la V-take da usare per la traccia (→ p. 36). x sta per il numero di traccia e y per il numero di V-take.	○	○	○		
FADER	FADER	0 – 127	Regola il livello di volume corrente.	○	○	○	○	
REC LVL	REC LVL	0 – 127	Regola il livello di registrazione.					○
STEREO LINK	ST LINK	On/Off	Controlla la funzione stereo link per agganciare due tracce mono (→ p. 82).	○				
INVERT	INVERT	On/Off	Permette di invertire la fase di traccia/input. Quando è su Off, la fase è normale. Su On, la fase è invertita.	○	○		○	○

(*): Indica un parametro commutabile on e off col tasto [ENTER].

(S): Indica un parametro selezionabile col tasto [SELECT].

○: Parametro valido per questa traccia/input

△: Il triangolo indica un parametro visualizzato solo quando il parametro SUB-OUT SEND LVL ON/OFF per la traccia master è su Off.

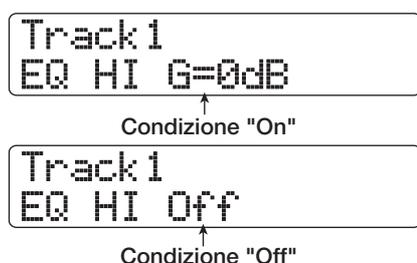
NOTA

- Quando è selezionata una traccia in registrazione, il segnale in ingresso va direttamente a quella traccia, senza passare dal track mixer. Perciò l'impostazione del parametro input track non ha effetto. Il parametro REC LVL è però sempre attivo, indipendentemente dall'impostazione standby di registrazione di una traccia.
- <<solo **HD16**>> I parametri della presa STEREO SUB-OUT sono disponibili solo su HD16.

4. Per regolare il valore di un parametro numerico, girate dial.

5. Per cambiare impostazione di un parametro On/Off (con l'asterisco nella tabella), selezionatelo e premete il tasto [ENTER].

Ciascuna pressione del tasto [ENTER] alterna il parametro tra On e Off. Per esempio, quando commutate HI EQ da On a Off, l'indicazione sul display cambia nel modo seguente.



6. Ripetete gli step 3 – 5 finché non avete regolato tutti i parametri come desiderate.

Se richiesto, potete usare i tasti cursore left/right, i tasti di stato e i tasti [ON/OFF] in questa condizione per passare a un'altra traccia/input e regolare altri parametri.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Uso delle manopole parametro

La fila di manopole parametro sopra i fader e i tasti di stato può essere usata per regolare rapidamente i principali parametri della traccia.

NOTA

Solo i parametri delle tracce 1 – 8 <<**HD16** 1 – 16>> e della traccia drum/bass possono essere regolati con le manopole parametro. I parametri di traccia master e input non possono essere regolati in questo modo.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SELECT] nella sezione function/transport.

Potete scegliere un parametro e regolarlo con la manopola. Il display mostra l'ultimo parametro di traccia utilizzato.

Track 1
EQ HI G=-10dB

2. Premete ripetutamente il tasto [SELECT], fin quando non è visualizzato il parametro da regolare.

Il display mostra il parametro selezionato.

Track 1
EQ MID G=-10dB

Il tasto [SELECT] dà accesso ai seguenti parametri di traccia.

- GAIN EQ HI
- GAIN EQ MID
- GAIN EQ LOW
- LIVELLO MANDATA CHORUS DELAY
- LIVELLO MANDATA RIVERBERO
- LIVELLO MANDATA SUB-OUT <<solo **HD16**>>
- PAN

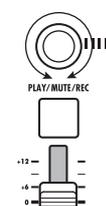
Il parametro di traccia selezionato viene mostrato anche dall'indicatore di selezione parametro.

- EQ HIGH
- EQ MID
- EQ LOW
- DLY SEND
- REV SEND
- SUB SEND
- PAN

Track 1
EQ MID G=-10dB

3. Girate la manopola parametro della traccia di cui volete regolare le impostazioni.

Il display passa alla traccia che state regolando, e il valore del parametro di traccia selezionato allo step 2 cambia.



Track 2
EQ MID G=-5dB

AVVISO

Potete anche usare i tasti di stato per scegliere una traccia. Per la traccia drum/bass, premete il tasto di stato [RHYTHM].

4. Ripetete gli step 2 – 3 per gli altri parametri.

AVVISO

Per cambiare impostazione di un parametro On/Off, selezionatelo col tasto [SELECT] e premete il tasto [ENTER].

- Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Agganciare due tracce (stereo link)

In HD8/HD16, i parametri di due tracce adiacenti di numero dispari/numero pari possono essere agganciati, producendo una coppia di tracce stereo. (Questa funzione è detta "stereo link".) La procedura di impostazione è la seguente.

- Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione di controllo.

Il parametro di traccia può essere selezionato.

- Usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per scegliere una delle tracce che volete impostare in stereo-link.
- Premete ripetutamente il tasto cursore down, finché non appare la seguente indicazione.



Track 3
ST LINK OFF

- Girate dial per commutare l'impostazione su On.

Lo stereo link viene attivato immediatamente, così che la traccia selezionata e la traccia adiacente dispari/pari siano agganciate. Per annullare lo stereo link, riportate l'impostazione su Off.

AVVISO

Potete anche usare il tasto [ENTER] per alternare tra On e Off.

- Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

AVVISO

- Per regolare il volume delle tracce in stereo-link, usate il fader di numero dispari. (Il fader di numero pari non avrà effetto.)
- Il parametro PAN delle due tracce in stereo-link funzionerà come parametro balance che regola il bilanciamento tra le tracce.
- Anche quando lo stereo-link è attivo, l'impostazione di fase phase e la selezione di V-take possono essere fatte singolarmente per ogni traccia.

<<HD16>> Assegnare un segnale input/track alla presa SUB-OUT

In condizione default di un project, la presa STEREO SUB-OUT trasporta lo stesso segnale delle prese MASTER OUT. Perciò può essere usata come presa cuffie extra. Se richiesto, livello di segnale e panning del segnale inviato alla presa STEREO SUB-OUT possono essere controllati individualmente per ciascun ingresso o traccia, creando un mix differente da quello alle prese MASTER OUT. Questo è utile per creare un mix di monitor o per inviare solo il segnale di una specifica traccia/input a un effetto esterno.

AVVISO

- Per le tracce audio e la traccia drum/bass, viene inviato alla presa STEREO SUB-OUT il segnale subito prima del fader.
- Per gli ingressi 1 – 8, viene inviato alla presa STEREO SUB-OUT il segnale successivo al controllo [REC LEVEL].

- Collegate un sistema di monitor o un effetto esterno alla presa STEREO SUB-OUT.

Usate il controllo [STEREO SUB-OUT] per regolare il segnale alla presa STEREO SUB-OUT su un livello adeguato.

AVVISO

Per collegarvi a un sistema con ingressi stereo, usate un cavo Y (spina stereo x 1 + spina mono x 2). Se collegate le due spine mono del cavo Y a effetti separati, la presa STEREO SUB-OUT agisce come due prese AUX OUT. In tal caso, potete regolare il valore di panning del segnale inviato dalla traccia/input alla presa STEREO SUB-OUT tutto su L o R per selezionare la destinazione della mandata.

- Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione di controllo.

Può essere selezionato il parametro di traccia.

- Usate i tasti cursore left/right o il tasto di stato [MASTER] per selezionare la traccia master.
- Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "SUB SEND" sulla seconda riga del display.

In condizione default di un project, il parametro SUB-OUT SEND ON/OFF della traccia master è impostato su ON. Questo significa che la presa STEREO SUB-OUT trasporta lo stesso segnale delle prese MASTER OUT. In questa condizione, il segnale di altre tracce o ingressi non può essere inviato direttamente alla presa STEREO SUB-OUT.

```
Master
SUB SND On
```

NOTA

Se il parametro SUB-OUT SEND ON/OFF della traccia master si trova su ON, richiamando il parametro SUB-OUT SEND per un'altra traccia/input richiamerà solo l'indicazione "xxx SUB SEND Master" (dove xxx è il nome di traccia/input), e non potrà esser fatta alcuna regolazione.

5. Girate dial per cambiare l'impostazione su Off.

Il livello del segnale alla presa STEREO SUB-OUT può ora essere regolato per ciascuna traccia/input individualmente.

AVVISO

Potete anche usare il tasto [ENTER] per alternare tra On e Off.

6. Usate i tasti cursore left/right e i tasti di stato per selezionare traccia/input, e usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "SUB SND LVL" sulla seconda riga del display.

```
Track 1
SUB SND LVL=0
```

7. Girate dial per regolare il livello del segnale inviato dalla traccia/input alla presa STEREO SUB-OUT.

In condizione default di un project, il SUB-OUT SEND LEVEL per tutte le tracce/input si trova sullo zero. Un valore di 100 corrisponde all'unity gain (0 dB) per il segnale alla presa STEREO SUB-OUT.

```
Track 1
SUB SND LVL=100
```

8. Premete il tasto cursore down per richiamare l'indicazione "SUB SND PAN" sulla seconda riga del display, e con dial regolate il panning del segnale inviato alla STEREO SUB-OUT.

Il range di impostazione del valore di panning è L100 (tutto a sinistra) – R100 (tutto a destra). Premendo il tasto cursore up, potete tornare alla condizione dello step 5.

```
Track 1
SUB SND PAN=R32
```

9. Ripetete gli step 4 – 6 per regolare il livello di output e panning per tutti i segnali di traccia/input inviati alla presa STEREO SUB-OUT.

Anche quando vengono mostrati i parametri SUB-OUT SEND LEVEL o SUB-OUT SEND PAN, potete usare il tasto [ENTER] per regolare il segnale di quella traccia/input su Off ed evitare che sia inviata alla presa STEREO SUB-OUT. Questo permette di rimuovere temporaneamente un segnale traccia/input dal sub mix. Premendo ancora una volta il tasto [ENTER] si torna alla condizione precedente.

10. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].**Uso della funzione Solo**

Se desiderate, potete mettere in mute tutte le altre tracce eccetto una durante la riproduzione della sezione recorder. Questa è la cosiddetta "solo function", utile per regolare finemente i parametri di una determinata traccia.

1. Dalla schermata principale, eseguite la riproduzione della sezione recorder e premete il tasto [SOLO].

Il tasto si illumina.

NOTA

Anche quando il tasto [SOLO] è acceso, i segnali in ingresso vengono sempre mixati. Se necessario, disattivate gli ingressi mettendo su Off il rispettivo tasto [ON/OFF].

2. Premete il tasto di stato (tranne il tasto di stato [MASTER]) della traccia che volete monitorare da sola.

Il tasto di stato si illumina in verde, e si sente solo la traccia corrispondente. Con il fader della traccia potete regolare il volume. Usando il tasto di stato [RHYTHM], è possibile isolare la traccia drum o bass. Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in verde, si sente solo la traccia drum. Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in rosso, si sente solo la traccia bass.

AVVISO

- Per le tracce stereo, vengono monitorate entrambe.
- Quando il tasto [SOLO] è acceso, due tracce in stereo-link vengono suonate individualmente.

3. Per annullare la funzione solo, premete il tasto [SOLO] ancora una volta.

Il tasto si spegne.

Salvare/ricchiamaire le impostazioni del mixer (funzione Scene)

Le impostazioni correnti di mixer ed effetti possono essere salvate sotto forma di “scene” in una speciale area della memoria, e richiamate poi manualmente o automaticamente quando necessario. E' utile quando volete confrontare diversi mix, o quando volete automatizzare operazioni di mix.

Una scena contiene i seguenti dati.

- Parametri di traccia (eccetto stereo link on/off e numero di V-take attualmente selezionata)
- Lo stato di tutti i tasti di stato (play/mute)
- Numero patch/ingresso sorgente di effetto insert
- Numero patch effetto send/return (chorus/delay, reverb)
- Impostazioni fader

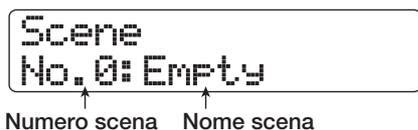
Possono essere memorizzate fino a 100 differenti scene per project. I dati delle scene salvate in memoria sono memorizzati sull'hard disk interno come parte del project selezionato.

Salvare le scene

Questa sezione spiega come salvare le impostazioni correnti come scene.

1. Premete il tasto [SCENE] nella sezione di controllo.

Il display mostra numero e nome della scena selezionata.



2. Girate dial per selezionare il numero della scena (0 – 99) dove salvare i dati.

Se scegliete un numero dove sono già stati salvati dei dati, i dati esistenti verranno cancellati e sostituiti da quelli nuovi.

3. Premete il tasto [FUNCTION].

Viene mostrato il nome della scena, con il cursore (quadrato lampeggiante) sul primo carattere. In questa condizione, potete specificare un nome per la scena.

AVVISO

Il nome di default è “SCENExx” (dove xx è il numero di scena).

4. Usate i tasti cursore left/right per spostare il cursore sul carattere che volete cambiare, e girate dial o usate i pad/key della sezione pad

per scegliere un carattere.

Per i dettagli sui caratteri da immettere, ved. a pag. 37.

5. Per effettuare il salvataggio, premete il tasto [ENTER].

Le impostazioni di scena sono salvate. Se desiderate annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER] per tornare alla schermata precedente.

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Richiamare scene

Questa sezione spiega come richiamare una scena salvata in memoria.

1. Premete il tasto [SCENE] nella sezione di controllo.

Il display mostra numero e nome della scena attualmente selezionata.

2. Girate dial per selezionare la scena che si desidera richiamare.

AVVISO

Premendo il tasto [EDIT] dopo aver selezionato una scena, potete editare il nome della scena. Seguite gli step 4 e 5 nella sezione “Salvare scene” per immettere il nome.

3. Per richiamare la scena selezionata, premete il tasto [ENTER].

La scena viene richiamata, l'indicazione “Call” appare sul display, e l'unità ritorna alla condizione dello step 1.

Se premete il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], l'azione è annullata e torna la schermata principale.

Commutare scene automaticamente

HD8/HD16 permette di assegnare scene a un marcatore (→ p. 47) collocato in un punto desiderato della song. Questo può essere usato per commutare scene automaticamente. Per esempio, potreste modificare il bilanciamento del mix o le impostazioni degli effetti nel corso della song.

1. Andate al punto nella song in cui volete modificare il mix, e premete il tasto [MARK] nella sezione di controllo.

Viene immesso un marcatore in questo punto.

2. Ripetete lo step 1 per immettere marcatori in tutti gli altri punti dove volete cambiare il mix.

3. Salvate il mix da usare all'inizio della song così come le altre impostazioni di mix sotto forma di scene.

4. A registratore fermo, premete il tasto [ZERO] per andare al punto d'inizio del registratore.

L'inizio della song (punto zero del contatore) contiene già il marcatore numero 00. Assegnate la scena iniziale a questo marcatore.

5. Premete il tasto [MARK].

Quando premete il tasto [MARK] in un punto dove è già stato assegnato un marcatore, apparirà una schermata in cui potete assegnare una scena al marcatore corrispondente.

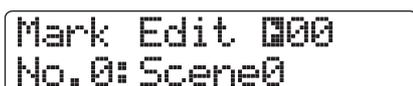


NOTA

Se premete il tasto [MARK] in un punto dove non è stato assegnato alcun marcatore (simbolo del marcatore mostrato in reverse), verrà assegnato un nuovo marcatore in quella posizione. Fate attenzione a non assegnare un marcatore per errore. Se richiesto, usate i tasti MARKER [◀◀] / [▶▶] per far corrispondere il marcatore alla posizione corrente.

6. Girate dial per selezionare il numero della scena che volete assegnare a questo marcatore, e premete il tasto [ENTER].

La scena verrà assegnata al marcatore.



AVVISO

Per annullare l'assegnazione di una scena, girate dial fin quando il display non indica "--".

7. Usate i tasti MARKER [◀◀]/[▶▶] per andare al successivo marcatore dove volete che il mix cambi, e assegnate una scena allo stesso modo.

8. Quando tutte le scene sono state assegnate, tornate all'inizio della registrazione, e avviate la riproduzione.

Quando la song raggiunge un marcatore a cui è stata assegnata una scena, le impostazioni di quella scena vengono richiamate.

9. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Cancellare determinati parametri dalle scene

Se richiesto, potete disabilitare un gruppo di parametri salvati in una scena. Questi parametri non cambieranno anche se la scena è cambiata. I seguenti gruppi di parametri possono essere specificati e resi attivi o inattivi.

Gruppo	Elemento
PARAMETRO TRACCIA	EQ HI
	EQ MID
	EQ LO
	CHORUS/DELAY SEND
	REVERB SEND
	PAN
	Play/Mute
EFFETTO INSERT	Numero patch
	Sorgente input
CHORUS/DELAY	Numero patch
RIVERBERO	Numero patch
TUTTI I FADER	Posizione fader
FADER MASTER	Posizione fader [MASTER]

Per esempio, dopo che avete programmato una sequenza di cambiamenti automatici di scene, potreste voler disattivare solo un gruppo TRACK PARAMETER e impostare parametri ed EQ manualmente per ogni traccia.

1. Premete il tasto [SCENE] nella sezione di controllo, quindi premete il tasto [PROJECT/UTILITY] nella sezione display.

Il display cambia come segue. In questa condizione, potete scegliere se la scena controlla l'azione del fader.



2. Girate dial per impostare l'azione del fader su On o Off.

3. Per escludere altri gruppi eccetto il fader dal controllo della scena, premete il tasto o il pad del rispettivo gruppo.

Eccetto per il fader, il controllo della scena per gli altri gruppi può essere abilitato o disabilitato premendo uno dei tasti o dei pad sotto elencati, nella condizione dello step 1.

- TRACK PARAMETER group**

Tasto di stato della traccia da abilitare/disabilitare, tranne il tasto di stato [MASTER]

- INSERT EFFECT group**

Pad 4 (INSERT EFFECT)

- **CHORUS/DELAY group**

Pad 5 (CHORUS/DELAY)

- **REVERB group**

Pad 6 (REVERB)

- **MASTER FADER group**

Tasto di stato [MASTER]

Quando un gruppo è abilitato, il rispettivo tasto/pad è acceso, e quando il gruppo è disabilitato, il tasto/pad si spegne.

AVVISO

- L'impostazione on/off del TRACK PARAMETER group può essere fatta per ogni traccia individualmente.
- L'impostazione on/off di traccia drum e traccia bass può essere fatta insieme col tasto di stato [RHYTHM].
- Potete usare il tasto cursore up/down per abilitare o disabilitare tutti i gruppi insieme eccetto il gruppo MASTER FADER.

4. Una volta completata l'impostazione, premete ripetutamente il tasto [EXIT].

Torna la schermata principale.

Le impostazioni fatte qui vengono memorizzate come parte del project.

Guida [Rhythm]

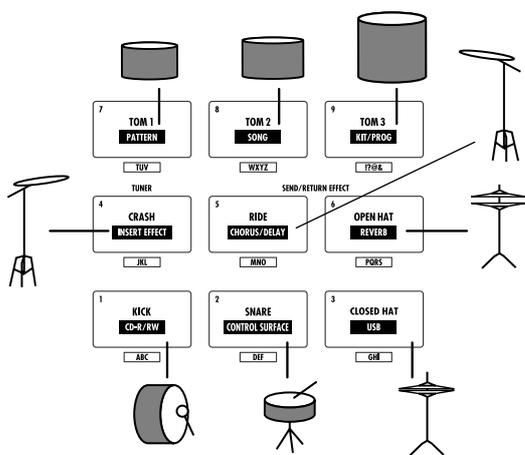
Questa sezione spiega funzioni e operazioni della sezione ritmica incorporata di HD8/HD16.

La sezione ritmica

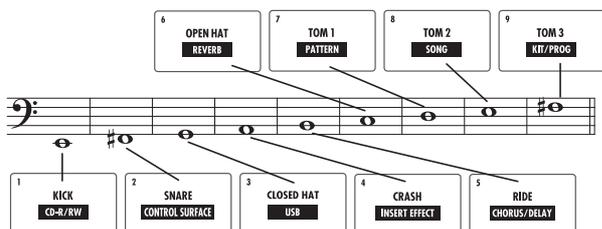
La sezione ritmica di HD8/HD16 usa suoni percussivi e suoni di basso interni per generare un accompagnamento ritmico. Può essere utilizzata al posto di un metronomo suonando semplici pattern ritmici, oppure è possibile programmare una sequenza di pattern ritmici e progressione di accordi e formare così un accompagnamento ritmico per l'intera song.

Drum kit e bass program

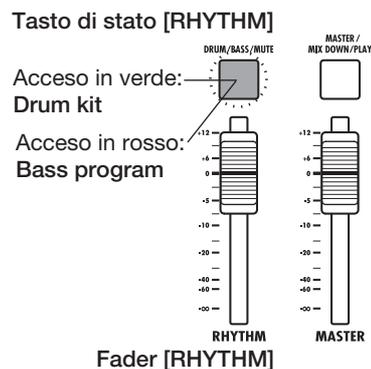
Il suono creato dalla sezione ritmica è prodotto da un "drum kit" e un "bass program". Il drum kit è una combinazione di 27 suoni drum/percussion (sample) come cassa, rullante, hi-hat, e conga. Potete selezionare uno di questi drum kit e suonarlo manualmente con i pad sul pannello superiore, oppure usarlo come sorgente sonora per l'accompagnamento ritmico. Potete anche creare un vostro drum kit personale, che vi dà l'opzione di utilizzare campionamenti da disco CD-ROM o parti di una traccia audio come blocchi di una costruzione.



Un bass program è un singolo suono di basso, come un basso elettrico o un basso acustico, utilizzabile tramite i pad sul pannello superiore o una tastiera MIDI esterna. HD8/HD16 ha 11 bass program. Potete sceglierne uno e suonarlo manualmente o come sorgente sonora per eseguire dei pattern.



La sezione ritmica di HD8/HD16 vi consente di selezionare un drum kit o un bass program e suonarlo con i pad. Commutate il suono con il tasto di stato [RHYTHM]. Quando il tasto è acceso in verde, il drum kit è selezionato. Quando è acceso in rosso, il bass program è selezionato.

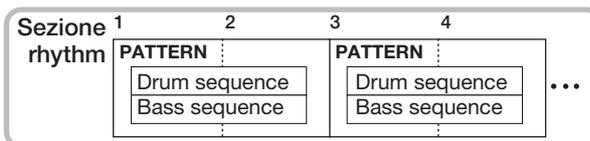


Il segnale in uscita del drum kit (traccia drum) e il segnale in uscita del bass program (traccia bass) vengono inviate al mixer interno, dove potete regolare indipendentemente volume, panning (balance), EQ, e altri parametri.

Pattern ritmici

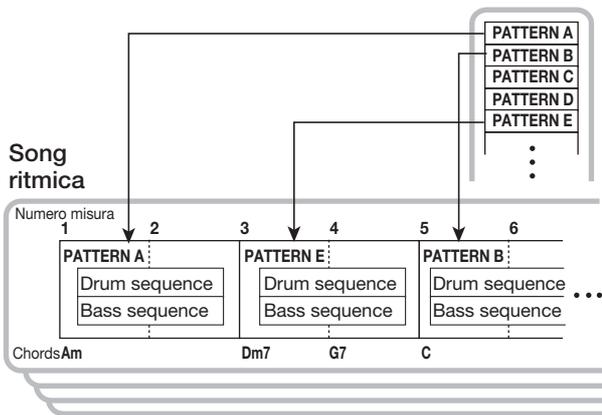
Un project può contenere pattern di accompagnamento con dati di esecuzione drum/bass sino a 99 misure ognuno. Questo è detto "rhythm pattern". HD8/HD16 ha 511 di questi pattern. All'interno di ciascun pattern ritmico, l'area che contiene i dati di esecuzione percussivi è indicata come "drum sequence", e l'area che contiene i dati di esecuzione del basso è indicata come "bass sequence".

In condizione di default, un project contiene pattern ritmici preprogrammati nei numeri 000 - 472 e 509 - 510. Potete editare una porzione di pattern ritmico, o utilizzare uno slot vuoto per creare un pattern ritmico completamente originale. I pattern ritmici che modificate o create vengono salvati su hard disk come parte del project.



Song ritmica

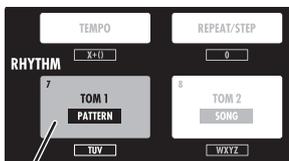
Più pattern ritmici disposti in un ordine desiderato di riproduzione sono indicati collettivamente come “rhythm song”. Oltre ai dati dei pattern ritmici, una song ritmica comprende informazioni su vari aspetti come accordi e divisione di tempo per creare l’accompagnamento di un’intera song. Possono essere programmate fino a 10 song ritmiche in un solo project.



Modalità rhythm pattern e modalità rhythm song

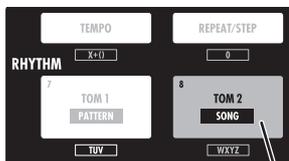
La sezione ritmica può operare in due diverse modalità: “rhythm pattern”, in cui potete creare e suonare pattern ritmici, e “rhythm song”, in cui potete creare e suonare una rhythm song. Sarà sempre selezionata una di queste modalità.

Il modo rhythm pattern viene selezionato tenendo premuto il tasto [SHIFT] e premendo il pad 7 (PATTERN). Il modo rhythm song viene selezionato tenendo premuto il tasto [SHIFT] e premendo il pad 8 (SONG). Il pad della modalità selezionata si illumina.



Acceso

Modalità rhythm pattern



Acceso

Modalità rhythm song

Suonare pattern ritmici

Questa sezione spiega le funzioni di base, come per esempio la possibilità di riprodurre pattern ritmici, cambiare il tempo, e cambiare drum kit o bass program.

Selezione di pattern ritmico

Questa sezione spiega come selezionare e suonare uno dei 511 pattern ritmici.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN).

Appare la schermata di selezione del pattern ritmico.



2. Girate dial per selezionare il pattern ritmico che volete suonare.

In condizione default di un project, i pattern sono programmati in numeri di pattern ritmici 0 – 472 e 509 – 510.

3. Premete il tasto PLAY [▶].

Il pattern ritmico selezionato verrà suonato ripetutamente. Se ci sono tracce audio registrate, anche queste inizieranno a suonare. Per ascoltare il solo pattern ritmico, abbassate i fader delle tracce audio.

4. Per regolare il volume della traccia drum/ bass, usate il fader [RHYTHM].

Il fader [RHYTHM] controlla sia la traccia drum che la traccia bass. La scelta è fatta premendo il tasto di stato [RHYTHM]. Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in verde, il fader controlla la traccia drum.

Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in rosso, il fader controlla la traccia bass. Selezionate l’impostazione desiderata, e quindi azionate il fader.

5. Per mettere in mute la traccia drum e la traccia bass, premete più volte il tasto di stato [RHYTHM].

Una volta spento il tasto di stato [RHYTHM], sia la traccia drum che la traccia bass sono in mute. Per annullare il muting, premete ancora il tasto in modo da accenderlo.

6. Per fermare la riproduzione del pattern ritmico, premete il tasto STOP [■].

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

AVVISO

Durante la riproduzione del pattern ritmico, è anche possibile riprodurre i suoni della sezione ritmica battendo sui pad.

Cambiare tempo

Potete cambiare il tempo del pattern ritmico.

AVVISO

L'impostazione di tempo qui si applica a tutti i pattern ritmici. Anche una song ritmica per la quale non è indicata alcuna informazione di tempo utilizzerà questo tempo.

1. Premete il tasto [TEMPO].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
Tempo
BPM=120.0
```

2. Girate dial per regolare il tempo.

Il tempo può essere regolato nel range di 40.0 – 250.0 (BPM).

AVVISO

Il tempo può essere modificato in condizione play o stop.

3. Per cambiare il tempo manualmente, battete il tasto [TEMPO] ripetutamente al tempo desiderato.

La media tra gli intervalli tra i diversi colpi sui tasti viene rilevata e fissata come nuovo tempo.

4. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

NOTA

Se registrate sulle tracce audio mentre ascoltate il pattern ritmico, e cambiate il tempo più tardi, il contenuto della traccia audio e il pattern ritmico non saranno più sincronizzati. Assicuratevi di decidere prima il tempo.

Cambiare drum kit / bass program

Potete cambiare il drum kit/bass program utilizzato dalla sezione ritmica.

Cambiare drum kit

In HD8/HD16, le informazioni di drum kit, inclusi i suoni percussivi usati dai pad e dai parameter per ciascun pad, vengono salvate nei cosiddetti drum kit file. Per cambiare il drum kit corrente, caricate un diverso kit file.

AVVISO

In condizione default di fabbrica, HD8/HD16 offre all'utente una scelta di 20 kit file.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), così che il pad si illumini.

Appare la schermata per la selezione di rhythm pattern o rhythm song.

2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Appare la schermata del menu rhythm utility.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

3. Verificate che la seconda riga del display indichi "KIT FILE", e premete [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
KIT FILE 1/6
>LOAD
```

4. Verificate che la seconda riga del display indichi "LOAD", e premete [ENTER].

Appare una schermata per scegliere un nuovo kit file.

```
Kit File Load
ANALOG.ZSP
```

5. Girate dial per selezionare il kit file, e premete il tasto [ENTER].

Quando premete il tasto [ENTER], il kit file viene caricato, e appare di nuovo la schermata per la selezione di rhythm pattern o rhythm song.

Cambiare bass program

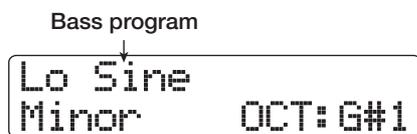
HD8/HD16 offre una scelta fra 11 bass program. Per scegliere un bass program, procedete come segue.

1. Premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte, fin quando non si accende in rosso.

Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in rosso, i pad possono essere usati per suonare un bass program.

2. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 9 (KIT/PROG) in modo che si accenda.

Quando il pad è acceso, il bass program viene mostrato sulla prima riga del display.



AVVISO

La seconda riga del display mostra il tipo di scala eseguibile dai pad come anche la chiave e il range. Questi parametri possono essere modificati (→ p. 91).

3. Usate i tasti cursore up/down per scegliere il bass program.

Il bass program diventa attivo immediatamente.

4. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Uso dei pad per produrre suoni drum/bass

Questa sezione descrive come usare i pad sul pannello superiore per suonare un drum kit o un bass program.

Suonare un drum kit con i pad

Quando suonate un drum kit, potete usare nove pad e passare fra tre banchi di pad (combinazione di suoni drum), per un totale di 27 suoni.

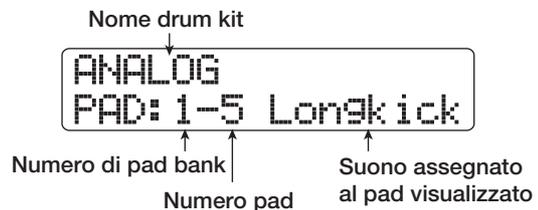
1. Selezionate il drum kit da suonare (→ p. 89)

2. Premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte fino a quando non è acceso in verde.

Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in verde, i pad possono essere usati per suonare un drum kit.

3. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 9 (KIT/PROG) in modo da accenderlo.

Quando il pad è acceso appare la schermata di selezione del pad bank, una raccolta di suoni drum riproducibili tramite i pad. Ciascun drum kit ha tre banchi di pad numerati 1 – 3. In condizione default di un project, è selezionato il pad bank 1.



4. Girate dial per scegliere il pad bank da usare.

La selezione diventa attiva immediatamente, e cambiano i suoni assegnati ai nove pad.

AVVISO

Potete anche controllare il numero di pad bank attualmente selezionato, sulla schermata di selezione del pattern ritmico.

5. Colpite i pad per suonare il drum kit.

Il volume del suono del drum kit può essere regolato col fader [RHYTHM].

6. Per suonare uno specifico pad più volte (roll play), premete il tasto [REPEAT/STEP] nella sezione ritmica per richiamare sul display la seguente indicazione.

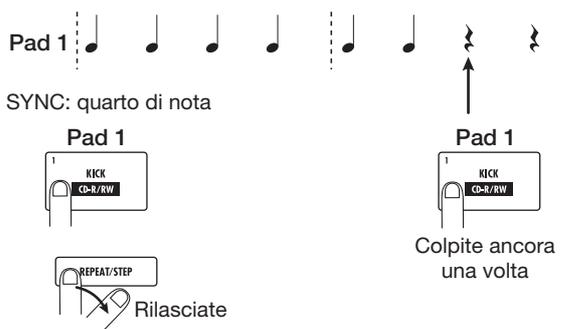
Quando girate dial in questa schermata, l'intervallo per il roll play può essere impostato nel modo seguente.

- 2/4 – 16/4 quarti di nota x 2 – 16
- 3/8..... quarto di nota puntato
- 1/3..... terzina di metà
- 1/4..... quarto di nota (default)
- 3/16..... ottavo puntato
- 1/6..... terzina di quarti
- 1/8..... ottavo
- 1/12..... terzina di ottavi
- 1/16..... sedicesimo
- 1/24..... terzina di sedicesimi
- 1/32..... trentaduesimo
- Hi..... 1 tick (1/48 di quarto)

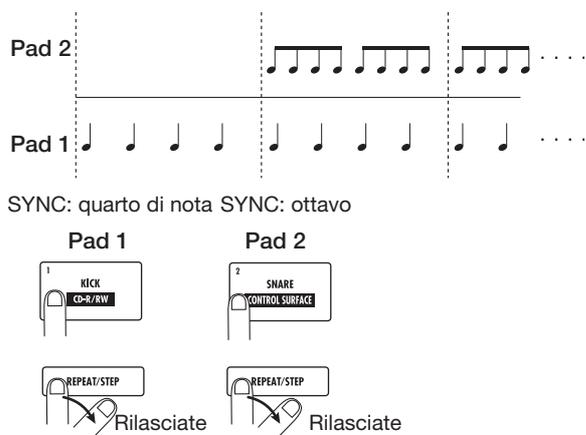
Quando colpite un pad tenendo premuto il tasto [REPEAT/STEP], il pad suona ripetutamente all'intervallo specificato (roll play). Per esempio, potete ripetere il suono di una cassa a intervalli di quarti, o suonare un hi-hat a sedicesimi.

Per fermare il roll play, lasciate il pad.

Se lasciate prima il tasto [REPEAT/STEP], il roll play continua anche quando lasciate il pad. Per fermare il roll play in questo caso, premete il pad ancora una volta.



Potete fissare anche intervalli differenti per i diversi pad. Per esempio, quando selezionate l'intervallo di quarti per il pad 1 e l'intervallo di ottavi per il pad 2, avrete questo risultato.



Per tornare alla schermata precedente, premete il tasto [EXIT].

AVVISO

La funzione roll play è utile anche durante l'immissione in tempo reale dei pattern ritmici.

7. Per tornare alla schermata principale, premete ancora una volta il tasto [EXIT].

Suonare un bass program con i pad

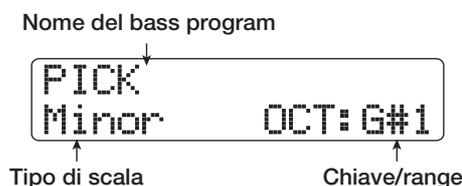
Quando suonate un bass program con i pad, potete specificare la scala, maggiore o minore. Cambiando chiave e range usati dalla scala, potete arrivare a coprire più di quattro ottave.

NOTA

Il bass program non consente di suonare più note simultaneamente. Quando colpite un pad, il suono del pad immediatamente precedente termina e si sente solo il suono del nuovo pad.

1. Scegliete il bass program da suonare (→ p. 90).
2. Premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte finché non si accende in rosso.
3. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 9 (KIT/PROG) in modo che si illumini.

Quando il pad è acceso, viene mostrata la schermata di selezione di scala e chiave/range del bass program.



4. Usate i tasti cursore left/right per cambiare tipo di scala.

Potete selezionare Major o Minor per la scala. Quando viene selezionato "E" come chiave (key), i pad agiscono come di seguito indicato, a seconda del tipo di scala.

Major

D#	E	F#
A	B	C#
E	F#	G#

Minor

D	E	F#
A	B	C
E	F#	G

5. Per cambiare chiave/range della scala, girate dial.

La chiave qui selezionata è la nota assegnata al pad 1. Quando cambiate scala, anche le note assegnate a tutti gli altri pad scorrono di conseguenza.

Il range per specificare la chiave è da C1 a B4 e corrisponde a più di quattro ottave.

6. Colpite i pad per suonare il bass program.

Il volume del suono di bass program può essere regolato col fader [RHYTHM].

7. Per commutare scala e chiave/range durante la riproduzione, ripetete gli step 3 – 4.

Potete cambiare scala e chiave/range durante la riproduzione di pattern ritmico e song ritmica.

Quando premete il tasto [EXIT], riappare la schermata per la selezione di pattern ritmico e song ritmica.

8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Creare un pattern ritmico originale

Questa sezione spiega come potete creare i vostri pattern ritmici originali. Ci sono due modi per far questo: il real-time input dove registrate la vostra esecuzione sui pad del pannello superiore, e lo step input dove a riproduzione ferma immettete i suoni uno per volta.

Preparativi

Prima di iniziare a registrare, dovete fare alcune impostazioni per il pattern ritmico, quali un certo numero di misure e la divisione del tempo, e il valore di quantizzazione (la più corta unità di registrazione). Di default, un pattern ritmico vuoto ha una tempo di 4/4 e una durata di 2 misure.

NOTA

Dopo aver iniziato la procedura di immissione del pattern ritmico, non potete più cambiare il parametro time signature o il numero di misure. Fate queste impostazioni in anticipo.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) in modo che si illumini.

Appare la schermata per la selezione del pattern ritmico.

```
PTN 0      08Beat01
0001      001-01-00
```

2. Girate dial per selezionare un pattern ritmico vuoto.

Sul display appare l'indicazione "Empty" quando è selezionato un pattern vuoto.

```
PTN 500 Empty
0001      001-01-00
```

AVVISO

Se non ci sono pattern ritmici vuoti, cancellatene uno non necessario (→ p. 101).

3. Premete il tasto [EDIT].

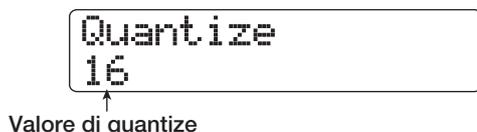
Appare il menu edit del pattern ritmico.

```
PATTERN EDIT 1/8
>QUANTIZE
```

4. Per impostare il valore di quantizzazione,

richiamate l'indicazione "QUANTIZE" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

Viene mostrata l'impostazione di quantizzazione attuale.



Valore di quantize

Il valore "quantize" è la più piccola unità di nota per la registrazione del pattern. Quando eseguite il real-time input, l'esecuzione viene registrata usando gli step di nota qui fissati.

5. Girate dial per scegliere uno dei seguenti valori di "quantize". Quindi premete [EXIT].

- 4..... Quarto di nota
- 8..... Ottavo
- 12..... Terzina di ottavi
- 16..... Sedicesimo (default)
- 24..... Terzina di sedicesimi
- 32..... Trentaduesimo
- Hi..... 1 tick (1/48 di quarto)

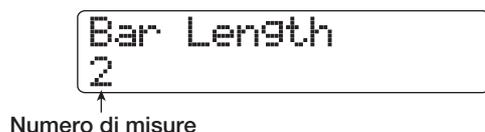
Quando premete [EXIT], ritorna il menu edit del pattern ritmico.

AVVISO

La quantizzazione si applica all'intera sezione ritmica.

6. Per impostare la lunghezza (numero di misure) del pattern ritmico, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BAR LENGTH" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Viene visualizzata la lunghezza attuale.



Numero di misure

AVVISO

Quando è selezionato un pattern ritmico finito, l'indicazione della lunghezza è indicata tra parentesi. Questo mostra che il numero di misure è già fissato e non può essere modificato.

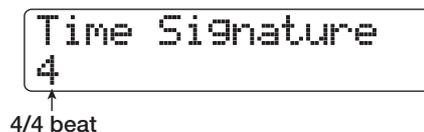
7. Girate dial per selezionare il numero di misure.

Il range d'impostazione è 1 – 99 misure. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] due volte per tornare alla schermata di selezione del pattern ritmico.

8. Per cambiare l'indicazione di tempo del pattern ritmico, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TIME

SIGNATURE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrata l'impostazione di tempo corrente.



4/4 beat

AVVISO

Quando è selezionato un pattern ritmico finito, l'indicazione di tempo è racchiusa tra parentesi. Questo indica che il tempo è già fissato e non può essere modificato.

9. Girate dial per scegliere la divisione di tempo.

Il range di impostazione è 1 – 8 (1/4 – 8/4). Completata l'impostazione, premete due volte il tasto [EXIT] per tornare alla schermata di selezione del pattern ritmico.

Real-time input di sequenza drum

Per l'immissione in tempo reale di una sequenza percussiva, suonate il pattern ritmico sui pad di HD8/HD16.

1. Sulla schermata del pattern ritmico, scegliete un numero di pattern ritmico vuoto.

Se necessario, impostate lunghezza, divisione di tempo e valore di quantizzazione (→ p. 92).

2. Premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte, finché il tasto non è acceso in verde.

3. Tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 9 (KIT/PROG) in modo che si accenda.

A pad acceso, appare la schermata di selezione del pad bank.

4. Se necessario, girate dial e selezionate il pad bank da suonare.

Per i dettagli sui banchi di pad, ved. a pag. 90.

Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata di selezione del pattern ritmico.

5. Tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

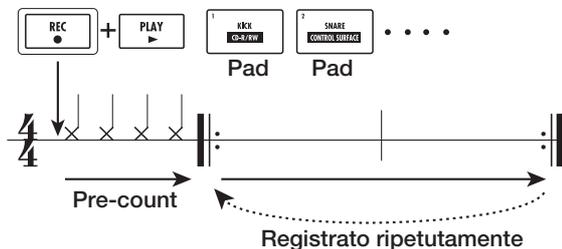
Sentirete un pre-count di quattro beat (una misura) e parte la registrazione del pattern ritmico. Durante la registrazione si sente un click (metronomo) che indica l'impostazione corrente di tempo/beat. La posizione attuale del pattern ritmico è mostrata sul display in misure/beat/tick.

AVVISO

Potete modificare beat e volume del pre-count (→ p. 124).

6. Colpite i pad mentre ascoltate il metronomo.

La vostra esecuzione sui pad verrà registrata come sequenza drum secondo l'impostazione di quantizzazione. Anche l'intensità con cui colpite i pad verrà registrata. Quando arrivate alla fine del pattern, l'unità torna automaticamente alla prima misura, e il real-time input continua.



● Per cambiare pad bank durante il real-time input

Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 9 (KIT/PROG) per richiamare la schermata di selezione del pad bank. Girate dial per selezionare il pad bank. Premete il tasto [EXIT] per tornare.

● Per passare a una sequenza di basso durante il real-time input

Premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte fin quando il tasto non si accende in rosso.

● Per mettere in pausa il real-time input

Premete il tasto REC [●] durante la registrazione così che il tasto lampeggi. Potete ora cambiare pad bank e colpire i pad per controllare quale suono è assegnato a ciascun pad. Per riprendere la registrazione, premete una volta il tasto REC [●] in modo che torni a essere acceso permanente.

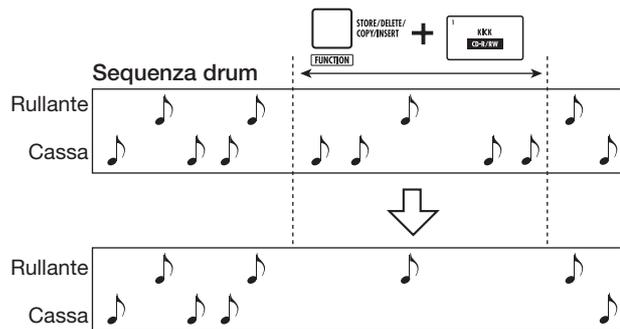
AVVISO

- Potete usare lo step input per fare aggiunte al pattern ritmico creato usando il real-time input.
- Dopo aver concluso il real-time input, potete modificare la quantizzazione e quindi registrare sopra la sequenza esistente. (La modifica della quantizzazione non ha effetto sulla preesistente informazione di esecuzione.)
- Invece di battere sui pad, potete anche immettere un pattern in tempo reale usando un controller MIDI esterno collegato alla presa MIDI IN di HD8/HD16. Per l'elenco dei pad e i numeri di nota MIDI corrispondenti, fate rif. all'appendice in fondo a questo manuale.

7. Per modificare i contenuti registrati durante il real-time input, procedete come segue.

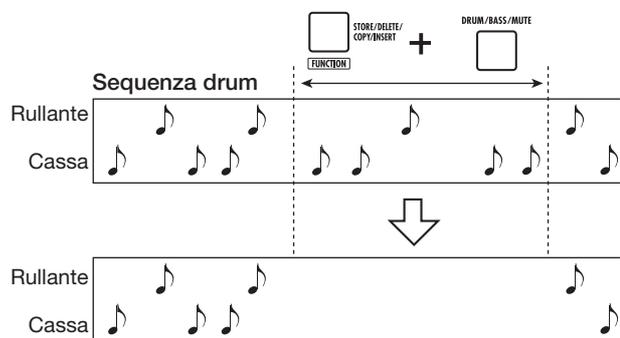
● Per cancellare l'esecuzione di un pad specifico.

Tenendo premuto il tasto [FUNCTION], premete il pad il cui suono volete cancellare. Tenendo premuti entrambi i tasti [FUNCTION] e il pad, l'esecuzione del pad corrispondente viene cancellata dal pattern ritmico.



● Per cancellare l'esecuzione di tutti i pad

Tenendo premuto il tasto [FUNCTION], premete il tasto di stato [RHYTHM]. Mentre tenete premuti entrambi i tasti, l'esecuzione di tutti i pad è cancellata dalla sequenza drum.



8. Una volta finita la registrazione in real-time, premete il tasto STOP [■].

La registrazione del pattern ritmico termina. Premete il tasto PLAY [▶] per sentire il pattern che avete registrato.

NOTA

Quando selezionate il pattern vuoto e lo registrate, viene automaticamente assegnato il nome del pattern "Pat xxx" (dove xxx è il numero di pattern). Potete editare il nome del pattern se necessario (→ p. 100).

Real-time input della sequenza di basso

Per il real-time input di una sequenza di basso, suonate i pad di HD8/HD16.

1. Sulla schermata di selezione del pattern ritmico, selezionate un numero di pattern ritmico vuoto (o un pattern ritmico per cui è immessa solo una sequenza percussiva).

2. Premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte fino ad accenderlo in rosso.

Quando il tasto di stato [RHYTHM] è acceso in rosso, i pad possono essere usati per suonare un bass program.

3. Tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 9 (KIT/PROG) in modo che si accenda.

Quando il pad è acceso, viene mostrata la schermata per la selezione di scala e chiave/range del bass program.

4. Se necessario, cambiate le impostazioni di scala e chiave/range.

Per cambiare tipo di scala, usate i tasti cursore left/right. Per cambiare chiave/range, girate dial. Completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata di selezione del pattern ritmico.

5. Tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

Si sente un pre-count di quattro beat (una misura), e inizia la registrazione del pattern ritmico. Durante la registrazione, si sente un suono di click (metronomo) che indica la corrente impostazione di tempo/beat. La posizione corrente nel pattern ritmico viene visualizzata sul display in misure/beat/tick.

AVVISO

Beat e volume dei click di pre-count possono essere modificati (→ p. 124).

6. Colpite i pad ascoltando il metronomo.

La vostra esecuzione sui pad verrà registrata come sequenza bass secondo l'impostazione di quantizzazione. Verrà registrata anche la durata per la quale colpite i pad.

Quando raggiungete la fine del pattern, l'unità torna automaticamente alla prima misura, e il real-time input continua.

● Per cambiare scala e chiave/range durante il real-time input

Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 9 (KIT/PROG) per richiamare la schermata di selezione per scala e chiave/range. Premete i tasti cursore left/right per la scala o girate dial per chiave/range.

● Passare una sequenza drum durante il real-time input

Premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte, finché non si accende in verde.

● Per mettere in pausa il real-time input

Premete il tasto REC [●] durante la registrazione in modo che il tasto lampeggi. Potete ora commutare range e scala oppure battere sui pad per controllare quale nota è assegnata a ogni pad. Per riprendere la registrazione, premete il tasto REC [●] ancora una volta in modo che il tasto resti acceso permanentemente.

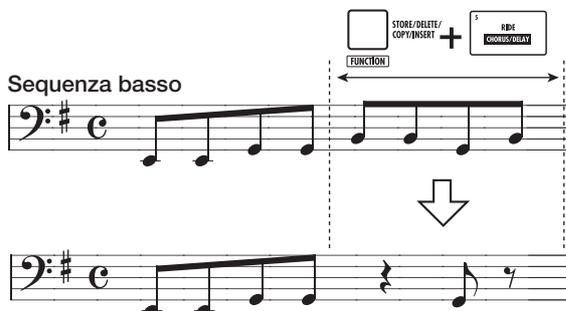
AVVISO

- Invece di battere sui pad, potete anche immettere un pattern bass usando un controller MIDI esterno collegato alla presa MIDI IN di HD8/HD16.
- Dopo aver concluso il real-time input, potete cambiare l'impostazione "quantize" e quindi registrare sopra alla sequenza già esistente. (Cambiando valore di quantizzazione non si modifica l'informazione di esecuzione esistente.)

7. Per editare i contenuti registrati durante il real-time input, procedete come segue.

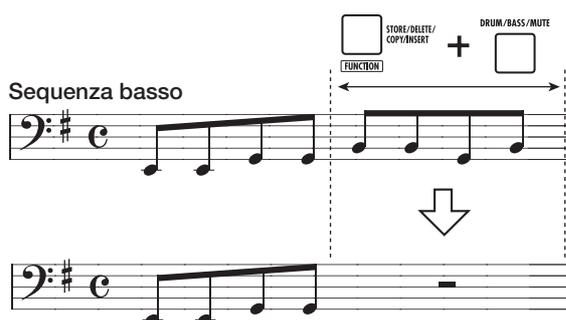
● Per cancellare l'esecuzione di un pad specifico

Mentre tenete premuto il tasto [FUNCTION], premete il pad la cui nota volete cancellare. Mentre tenete premuti entrambi il tasto [FUNCTION] e il pad, la nota del pad corrispondente viene cancellata dal pattern ritmico.



● Per cancellare l'esecuzione da tutti i pad

Mentre tenete premuto il tasto [FUNCTION], premete il tasto di stato [RHYTHM]. Mentre tenete premuti entrambi i tasti, l'esecuzione di tutti i pad viene cancellata dalla sequenza percussiva (Bass).



8. Una volta finita la registrazione in tempo reale, premete il tasto STOP [■].

La registrazione del pattern ritmico si ferma. Premete il tasto PLAY [▶] per sentire il pattern che avete registrato.

Step input di sequenza drum

Per lo step input, immettete ogni nota separatamente, con il pattern ritmico in posizione di stop. Questo rende facile immettere anche pattern ritmici complessi o linee di basso difficili da ottenere col real-time input. Per lo step input di sequenza drum, specificate la lunghezza dello step (intervallo con la successiva nota o pausa) usando il valore “quantize”. Quindi immettete note e pause.

Quando colpite un pad e premete il tasto [REPEAT/STEP], l’informazione di esecuzione viene immessa in quel punto, e lo step avanza dell’intervallo corrispondente al valore di “quantize”. Viene anche registrata l’intensità del colpo sul pad. Se premete solo il tasto [REPEAT/STEP], non viene immessa alcuna informazione di esecuzione, ma lo step avanza dell’intervallo corrispondente al corrente valore di “quantize”. Questa diventa una pausa (ved. illustrazione di seguito).

1. Sulla schermata rhythm pattern, selezionate un numero di pattern ritmico vuoto.

Se necessario, impostate lunghezza, divisione di tempo, e valore di quantizzazione (→ p. 92).

2. Premete più volte il tasto di stato [RHYTHM], finché non è acceso in verde.

3. Tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 9 (KIT/PROG) in modo che il pad si illumini.

Quando il pad è acceso, viene mostrata la schermata di selezione del pad bank.

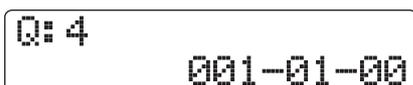
4. Se necessario, girate dial e selezionate il pad bank da suonare.

Per i dettagli sui pad bank, ved. a pag. 90.

Una volta completata l’impostazione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata di selezione del pattern ritmico.

5. Premete il tasto REC [●].

Il tasto si illumina e l’indicazione sul display cambia come segue. In questa condizione è possibile lo step input di una sequenza drum.



Durante lo step input di una sequenza drum, la prima riga del display mostra il valore “quantize”, e la seconda riga mostra la posizione corrente in misure/beat/tick.

6. Usate i tasti cursore up/down per scegliere il valore della quantizzazione.

Questa impostazione diventa la lunghezza della nota che volete immettere. L’impostazione può essere cambiata in ogni momento durante lo step input.

- 4..... Quarto di nota
- 8..... Ottavo
- 12..... Terzina di ottavi
- 16..... Sedicesimo (default)
- 24..... Terzina di sedicesimi
- 32..... Trentaduesimo
- Hi 1 tick (1/48 di quarto)

AVVISO

L’impostazione della quantizzazione è agganciata al valore di quantizzazione del real-time input. Se cambiate una delle due impostazioni, cambia anche l’altra.

7. Per immettere una nota, colpite il pad corrispondente alla nota, quindi premete il tasto [REPEAT/STEP].

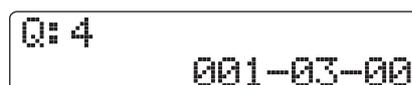
La nota viene registrata, e l’unità avanza di uno step, corrispondente al valore di quantizzazione fissato allo step 6.

AVVISO

- Anche l’intensità del colpo viene registrata nella sequenza.
- Se colpite più pad durante l’immissione, verranno registrati più suoni nella stessa posizione.

8. Per immettere una pausa, premete solo il tasto [REPEAT/STEP].

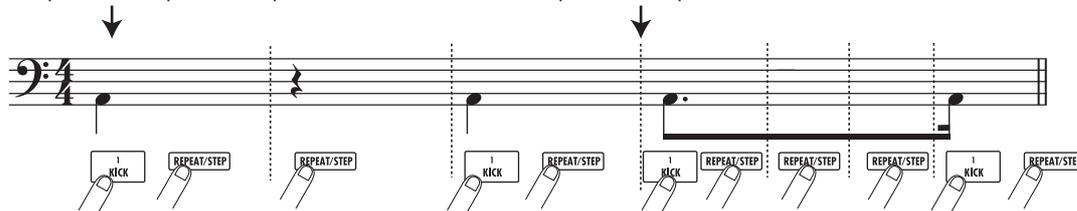
Se premete il tasto [REPEAT/STEP] da solo, la posizione avanza di uno step (durata del valore “quantize”) ma non viene registrata alcuna informazione di esecuzione.



Step input di sequenza drum

Impostazione quantize = quarto di nota

Impostazione quantize = sedicesimo



9. Ripetete gli step 6 – 8 mentre modificate la lunghezza dello step quanto necessario, per immettere il pattern ritmico desiderato.

Quando raggiungete la fine del pattern, l'unità torna automaticamente alla prima misura, lasciandovi immettere altri suoni strumentali. Quando usate il tasto [REPEAT/STEP] per spostarvi step by step in un pattern ritmico registrato, il pad registrato nella rispettiva posizione si accende.

Potete editare il contenuto registrato nel modo seguente.

● Per cancellare una nota

Premete più volte il tasto [REPEAT/STEP] per andare nel punto che volete cancellare. Quindi tenete premuto il tasto [FUNCTION] e premete il rispettivo pad. La nota registrata in quel punto viene cancellata, e il pad si spegne.

AVVISO

- Per cambiare pad bank durante lo step input, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 9 (KIT/PROG) per richiamare la schermata di selezione del pad bank. Girate dial per selezionare il pad bank. Premete il tasto [EXIT] per tornare.
- Per commutare una sequenza bass durante lo step input, premete il tasto [RHYTHM] più volte, fino ad accenderlo in rosso.

NOTA

Quando cercate una nota che è stata cancellata, impostate il valore di "quantize" sullo stesso valore del più piccolo valore usato durante la registrazione, o sul valore più piccolo. Altrimenti potrebbe andar perso l'inizio della nota.

10. Una volta finito lo step input, premete il tasto STOP [■].

Il tasto REC [●] si spegne e riappare la schermata per la selezione del pattern ritmico. Premendo il tasto PLAY [▶] potete controllare il pattern ritmico che avete registrato.

11. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Step input di sequenza bass

Paragonata allo step input di sequenze drum, la procedura di step input di una sequenza bass risulta a volte più complessa, perché ci sono gli elementi addizionali di "pitch" (intonazione) e "durata". Come nello step input della traccia drum, specificate la lunghezza dello step (intervallo con la successiva nota o pausa) usando il valore "quantize", e usate i pad e il tasto [REPEAT/STEP] per immettere note e pause. Ma quando immettete una nota, dovete anche specificare il parametro di durata. Questo parametro vi permette di variare l'effettiva durata di ogni nota, pur mantenendo la stessa lunghezza di step (ved. diagramma di seguito).

1. Nella schermata del pattern ritmico, scegliete un numero di pattern ritmico vuoto.

2. Premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte fino ad accenderlo in rosso.

3. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 9 (KIT/PROG) per accenderlo in rosso.

Quando il pad è acceso, viene mostrata la schermata di selezione per scala e chiave/range del bass program.

4. Se necessario, girate dial per cambiare scala e chiave/range.

Usate i tasti cursore left/right per il tipo di scala e dial per chiave/range. Premete il tasto [EXIT] per tornare.

5. Premete il tasto REC [●].

L'indicazione sul display cambia come segue. In questa condizione, è possibile lo step input.

Valore di quantize Valore di durata

Q: 4 D: J×4
001-01-00

La prima riga del display mostra il valore di "quantize" e il valore di durata, e la seconda riga mostra la posizione corrente in misure/beat/tick.

Step input di sequenza Bass

Impostazione quantize = quarto Quantize = ottavo
Impostazione durata = quarto Durata = ottavo

Quantize = quarto Durata = quarto

Quantize = Ottavo Durata = Sedicesimo

Pad 8 (OM 2) REPEAT/STEP REPEAT/STEP

Pad 8 (OM 2) REPEAT/STEP REPEAT/STEP

Pad 4 (CRASH) REPEAT/STEP

Pad 4 (CRASH) REPEAT/STEP REPEAT/STEP

Pad 4 (CRASH) REPEAT/STEP

6. Usate i tasti cursore up/down per scegliere il valore di quantizzazione.

Il valore qui selezionato diventa la durata di 1 step.

7. Girate dial per scegliere il valore di durata, come sotto elencato.

La durata viene specificata come “ $\frac{1}{4}$ x 1”, cioè come multipli di quarti. A seconda di questo valore, la durata effettiva diventa come segue.

1 – 8	quarto x 1 – 8
3/2	quarto puntato
3/4	ottavo puntato
1/2	ottavo
1/3	terzina di ottavi
1/4	sedicesimo
1/6	terzina di sedicesimi
1/8	trentaduesimo
1/12	terzina di trentaduesimi
1/16	sessantaquattresimo
1/24	terzina di sessantaquattresimi

8. Per immettere una nota, colpite il pad corrispondente alla nota, e quindi premete il tasto [REPEAT/STEP].

La nota viene registrata e l'unità avanza di uno step della durata stabilita al precedente step 6.

```
Q: 4  D: 1/4 x 1
          001-02-00
```

AVVISO

Anche l'intensità con cui colpite il pad viene registrata nella sequenza di basso.

9. Per immettere una pausa, premete solo il tasto [REPEAT/STEP].

Se premete il tasto [REPEAT/STEP] da solo, la posizione avanza di uno step (durata del valore di “quantize”) ma non viene registrata alcuna informazione di esecuzione.

```
Q: 4  D: 1/4 x 1
          001-03-00
```

10. Ripetete gli step 6 – 9 cambiando quantizzazione e durata se necessario, per immettere il pattern di basso.

Quando arrivate alla fine del pattern, l'unità torna automaticamente alla prima misura, permettendovi di continuare l'immissione.

Potete editare il contenuto della registrazione come segue.

● Per cancellare una nota

Premete ripetutamente il tasto [REPEAT/STEP] per andare alla posizione che volete cancellare. Quindi tenete premuto il tasto [FUNCTION] e premete il pad rispettivo.

La nota registrata in quel punto viene cancellata, e il pad si spegne.

AVVISO

- Per cambiare scala e chiave/range durante lo step input, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 9 (KIT/PROG) per richiamare la schermata per impostare questi valori. Usate i tasti cursore left/right per il tipo di scala e dial per chiave/range. Premete il tasto [EXIT] per tornare.
- Per commutare una sequenza drum durante lo step input, premete il tasto [RHYTHM] ripetutamente, finché non è acceso in verde.

NOTA

Quando cercate una nota da cancellare, impostate il valore di quantizzazione sul più piccolo valore usato durante la registrazione, o sul valore più breve. Altrimenti potreste perdere l'inizio della nota.

11. Terminato lo step input, premete STOP [■].

Il tasto REC [●] si spegne e riappare la schermata di selezione del pattern ritmico. Premendo il tasto PLAY [▶] potete controllare il pattern ritmico che avete registrato.

12. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Immettere informazioni di accordi del pattern ritmico

Se volete, potete specificare informazioni di accordi (fondamentale + tipo di accordo) per il pattern ritmico registrato. Quando poi utilizzate una bass phrase in una song ritmica, questa verrà trasformata sulla base dell'informazione di accordo del pattern ritmico.

AVVISO

Per i pattern non utilizzati in una song ritmica o per i quali non è stata immessa alcuna sequenza di basso, questa procedura non è necessaria.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN).

Appare la schermata di selezione del pattern ritmico.

2. Girate dial per selezionare il pattern per cui specificare informazioni di accordo, e premete il tasto [EDIT].

Appare il menu edit del pattern ritmico.

```
PATTERN EDIT 1/8
>QUANTIZE
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "ORIGINAL ROOT" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

La schermata vi permette di specificare la nota fondamentale del pattern ritmico selezionato.

```
Original Root
E
↑
Fondamentale
```

4. Girate dial per scegliere la fondamentale dell'accordo.

Il range disponibile è C – B (default: E). Quando impostate l'accordo di una song ritmica, la fondamentale qui specificata diventa quella di default.

5. Completata l'impostazione, premete [EXIT].

Riappare il menu edit del pattern ritmico.

6. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "ORIGINAL CHORD" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

Questa schermata vi permette di specificare il tipo di accordo per il pattern ritmico selezionato.

```
Original Chord
Major
```

7. Girate dial per scegliere l'accordo.

Come tipo di accordo, potete scegliere tra Major o Minor. Per esempio, se avete immesso una bass phrase con in mente un accordo di sol maggiore (G major), impostate la fondamentale su "G" e il tipo di accordo su "Major".

8. Completata l'impostazione, premete [EXIT].

L'impostazione viene immessa e riappare il menu edit del pattern ritmico.

9. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Cambiare livello di volume della sequenza drum/bass

Di solito, il volume di riproduzione del pattern ritmico può essere regolato con il fader [RHYTHM] per drum e bass. Se necessario, i livelli di volume possono anche essere programmati individualmente per ciascun pattern ritmico.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) in modo che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione del pattern ritmico.

2. Girate dial per selezionare il pattern ritmico per cui impostare il volume, e premete il tasto [EDIT].

Appare il menu edit del pattern ritmico.

```
PATTERN EDIT 1/8
>QUANTIZE
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "DRUM LEVEL" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Questa schermata vi permette di specificare il volume della sequenza drum. Il display mostra l'impostazione di volume corrente (1 – 15).

```
Drum Level
15
```

4. Girate dial per scegliere l'impostazione desiderata, e quindi premete il tasto [EXIT].

L'impostazione è immessa, e riappare il menu edit del pattern ritmico.

5. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BASS LEVEL" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Questa schermata vi permette di specificare il volume della sequenza di basso. Il display mostra l'impostazione di volume corrente (1 – 15).

```
Bass Level
15
```

6. Girate dial per selezionare l'impostazione desiderata, quindi premete il tasto [EXIT].

L'impostazione è immessa, e riappare il menu edit del pattern ritmico.

- 7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.**

Assegnare un nome al pattern ritmico

Quando è selezionato per l'immissione un pattern ritmico vuoto, viene automaticamente assegnato al pattern il nome "Pat xxx" (dove xxx è il numero di pattern). Potete modificare questo nome del pattern come desiderate.

- 1. Da questa schermata, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN).**

Appare il menu di selezione del pattern ritmico.

- 2. Girate dial per scegliere il pattern ritmico di cui modificare il nome, e premete [EDIT].**

Appare il menu edit del pattern ritmico.

```
PATTERN EDIT 1/8
>QUANTIZE
```

- 3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "NAME" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

In questa condizione potete editare il nome del pattern ritmico.

```
Pattern Name
08Beat01 -A-
```

- 4. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete modificare, e girate dial per scegliere il carattere.**

Per informazione sull'immissione dei caratteri, ved. a. pag. 37.

- 5. Ripetete lo step 4 fino a ottenere il nome desiderato.**

- 6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.**

Editing di pattern ritmici

Questa sezione spiega come copiare pattern ritmici esistenti o cancellarli per riportarli in condizione vergine.

Copiare un pattern ritmico

Potete copiare un pattern ritmico su un altro numero di pattern.

Questo è utile se volete creare varianti di un pattern ritmico.

- 1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) in modo che il pad si illumini.**

Appare la schermata di selezione del pattern ritmico.

- 2. Girate dial per selezionare il pattern ritmico da usare come copia sorgente.**

- 3. Premete due volte il tasto [FUNCTION].**

Vengono mostrati numero di pattern ritmico/nome di pattern ritmico da cui effettuare la copia.

```
COPY PATTERN
No. 0: 08Beat01
```

Numero/nome del pattern ritmico copia sorgente

- 4. Premete il tasto [ENTER].**

Viene mostrato il pattern ritmico che verrà usato come destinazione della copia.

```
Copy to
No. 480: Empty
```

Numero/nome del pattern ritmico di destinazione

NOTA

Quando selezionate un pattern ritmico di destinazione, questo verrà sostituito col contenuto della copia sorgente.

- 5. Girate dial per scegliere il numero del pattern ritmico da usare come destinazione della copia, e premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l'indicazione "Copy?".

- 6. Per eseguire la copia, premete [ENTER].**

Una volta completata la copia, il display torna alla schermata di selezione del pattern ritmico, con la destinazione della copia quale pattern selezionato.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

- 7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].**

Cancellare un pattern ritmico

Questa sezione spiega come cancellare tutti i dati da un pattern ritmico specificato, riportandolo allo stato vergine.

NOTA

Una volta cancellato, un pattern ritmico non può essere recuperato. Usate questa funzione con cura.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN).

Appare la schermata di selezione del pattern ritmico.

2. Girate dial per selezionare il pattern ritmico da cancellare.

3. Premete il tasto [FUNCTION].

L'indicazione sul display cambia come segue. Accertatevi che numero e nome del pattern ritmico visualizzato siano quelli del pattern che volete cancellare.

DELETE PATTERN
No. 0: 08Beat01

Numero/nome del pattern ritmico da cancellare

4. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

No. 0: 08Beat01
Delete?

5. Per eseguire la cancellazione, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Una volta completata la cancellazione, il display torna alla schermata di selezione del pattern ritmico.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Creare una song ritmica

HD8/HD16 permette di salvare fino a 10 song ritmiche per project. Ciascuna song ritmica può avere fino a 999 misure di pattern ritmici. Specificando la sequenza di esecuzione del pattern ritmico e aggiungendo informazioni di accordi e tempo, potete creare una song ritmica.

Sono disponibili i seguenti due metodi per immettere

informazioni di pattern ritmici.

● Step input

Con questo metodo, create pattern ritmici uno per uno specificando un pattern e il numero di misure. L'immissione può essere eseguita in un punto qualunque della song. E' anche possibile passare a un altro pattern mentre il primo sta ancora suonando. Questo metodo è adatto per specificare i pattern nel dettaglio.

● FAST (Formula Assisted Song Translator)

Questo metodo utilizza semplici formule per specificare l'esecuzione di pattern ritmici dall'inizio alla fine. Il risultato viene scritto nella song in un'unica operazione. Poiché non è possibile l'immissione in un punto all'interno della song con questo metodo, è più adatto per i casi in cui la struttura dell'intera song è già stata decisa in anticipo.

AVVISO

Non c'è differenza nella song ritmica completata con uno o l'altro dei due metodi. Questo significa che potete prima creare una versione grezza della song usando il metodo FAST e quindi passare a un editing più dettagliato utilizzando lo step input.

Selezionare una song ritmica

Selezionate la song ritmica da editare o riprodurre, nel modo seguente.

AVVISO

In condizione default del project, le song ritmiche sono vuote.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il tasto pad 8 (SONG) in modo che il pad si illumini.

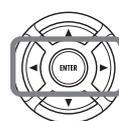
Appare la schermata di selezione della song ritmica.

Numero song ritmica Nome song ritmica

SNG 1 Empty
001-01-00

Posizione corrente
(indicazione misura/beat/tick)

Informazione di pattern (→ p. 102)
o di accordo (→ p. 105)
durante la riproduzione (playback)



Tasti cursore left/right
Commuta tra informazione di pattern
e informazione di accordo.

2. Girate dial per selezionare un numero di song ritmica tra 0 - 9.

3. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Immettere informazioni di pattern usando lo step input

Questa sezione spiega come immettere dati di pattern ritmici in una song ritmica vuota specificando numero di pattern ritmico e numero di misure.

AVVISO

In modalità rhythm song, il programma drum kit/bass program attualmente selezionato è sempre abilitato. Se necessario, selezionate il programma drum kit/bass prima di immettere la modalità (→ p. 89).

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 8 (SONG) in modo che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione della song ritmica.

2. Premete il tasto REC [●].

Il tasto si illumina e l'indicazione sul display cambia come segue. In questa condizione, potete eseguire lo step input della song ritmica.

```
Event→
EOS      001-01-00
```

L'indicazione "EOS" (End of Song) mostra la posizione in cui la song ritmica termina. Per una song vuota, "EOS" viene situato all'inizio, perciò non succede nulla se suonate la song.

Posizione corrente
↓ 1 (numero di misura)
Song End of Song

3. Usate il tasto cursore down per richiamare l'indicazione "← Pattern" sulla prima riga del display.

```
←Pattern
EOS
```

Durante lo step input, i tasti cursore up/down servono a visualizzare e modificare diversi generi di eventi che sono programmati in quella posizione. per esempio, quando è indicato "Pattern", può essere immessa l'informazione di pattern ritmico. Possono essere selezionati i seguenti elementi.

Parametro	Descrizione
Event→	Informazione di evento in quel punto
Pattern	Numero di pattern ritmico
Time Signature	Divisione di tempo
Root	Fondamentale dell'accordo
Chord	Tipo di accordo
Tempo	Tempo
Drum Volume	Volume sequenza Drum
Bass Volume	Volume sequenza Bass

AVVISO

Quando è selezionato un elemento diverso da "Event→" e non è stata immessa alcuna informazione in quella posizione, viene mostrata una freccia "←" prima del nome dell'elemento (per esempio: "←Pattern"). Questo indica che l'informazione immessa in un punto precedente continua a essere valida.

4. Premete il tasto [FUNCTION].

Sulla seconda riga del display vedrete l'indicazione "Insert?".

Numero di pattern ritmico da inserire
Nome di pattern ritmico da inserire
↓ ↓
No. 0: 08Beat01
×4 Insert?
↑
Numero di misure da inserire

In questa condizione, potete inserire i dati di pattern ritmico.

5. Girate dial per selezionare il pattern ritmico che volete inserire.

AVVISO

Per controllare il pattern ritmico attualmente selezionato, premete il tasto PLAY [▶].

6. Usate i tasti cursore up/down per specificare il numero di misure da inserire.

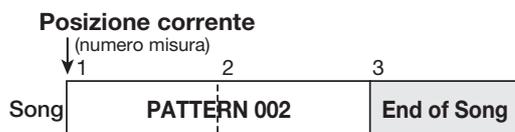
Se specificate più misure rispetto alla lunghezza originale del pattern ritmico, quest'ultimo verrà ripetuto. Se specificate meno misure, la song passerà al pattern ritmico successivo prima di aver terminato l'esecuzione di quello attuale.

7. Per finalizzare l'impostazione, premete il tasto [ENTER].

L'informazione di pattern ritmico verrà immessa nella posizione attuale, e il display tornerà alla schermata principale. L'indicazione "EOS" viene spostata indietro del numero di misure che sono state inserite.

Premendo il tasto PLAY [▶] quando è mostrato questo display, potete controllare il pattern ritmico immesso nella posizione corrente.

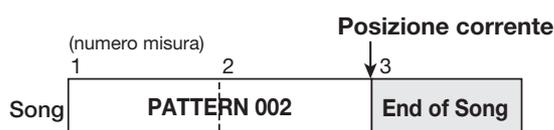
Pattern
No. 2: 08Beat03



8. Premete ripetutamente il tasto cursore right per andare al numero di misura per il quale è mostrato "EOS".

Durante lo step input, potete usare i tasti cursore left/right per spostare il punto di immissione in unità di misure. Raggiunta la fine della song, viene mostrata l'indicazione "EOS" sulla seconda riga del display.

←Pattern
EOS



AVVISO

- I tasti REW [◀] e FF [▶] nella sezione trasporto possono essere usati per spostare la posizione corrente in unità di beat.
- Quando sul display è visualizzato "Event→", girando dial si sposta la posizione corrente in unità di sedicesimi. Richiamando l'indicazione "Event→" per passare a un punto entro la misura e usando quindi i tasti cursore up/down per visualizzare l'informazione di eventi, potete immettere l'informazione dell'evento in unità di sedicesimi (→ p. 107).

9. Ripetete gli step 4 – 8 per immettere ogni informazione necessaria del pattern.

10. Quando tutte le informazioni del pattern sono state immesse, premete il tasto STOP [■].

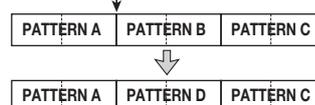
Il tasto REC [●] si spegne e appare di nuovo la schermata di selezione della song ritmica. Se premete il tasto PLAY [▶], verrà riprodotta la song ritmica creata.

Per modificare l'informazione di pattern ritmico immessa, procedete nel modo seguente.

● Selezionare un differente pattern ritmico

Usate i tasti cursore left/right per andare al punto in cui la rispettiva informazione di pattern ritmico è inserita, e quindi girate dial per scegliere il nuovo pattern ritmico.

Select pattern D



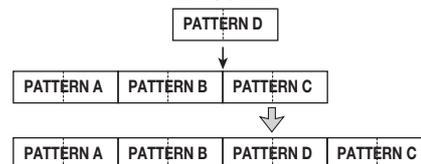
Girando dial su una posizione dove non è stata inserita alcuna informazione di pattern ritmico (viene visualizzato "←Pattern"), potete aggiungere nuove informazioni di pattern ritmico in questa posizione.

In ogni caso, l'informazione di pattern ritmico appena selezionata sarà valida fino al punto in cui è stata immessa la successiva informazione di pattern ritmico.

● Inserire un pattern ritmico in una song

Andate al punto in cui volete inserire un pattern ritmico, ed eseguite gli step 4 – 7. Viene inserito un nuovo pattern ritmico nella posizione corrente, e tutti i successivi pattern vengono spostati della durata del pattern inserito.

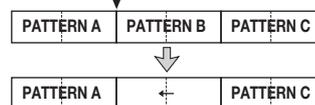
Insert



● Cancellare informazioni di pattern ritmico

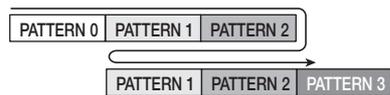
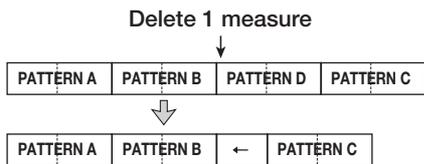
Usate i tasti cursore left/right per andare sulla posizione dell'informazione di pattern ritmico che volete cancellare, e premete due volte il tasto [FUNCTION]. Questo richiama l'indicazione "Event Erase?". Quindi premete il tasto [ENTER]. Una volta cancellata l'informazione di pattern ritmico, il pattern precedente resterà valido fino al punto in cui è stata inserita la successiva informazione di pattern ritmico.

Delete



● Cancellare una specifica misura

Usate i tasti cursore left/right per andare al punto iniziale della misura che volete cancellare. Premete il tasto [FUNCTION] tre volte. Questo richiama l'indicazione "Measure Delete?". Quindi premete il tasto [ENTER]. La misura nella posizione corrente viene cancellata, e la successiva informazione di pattern ritmico si sposta in avanti. Quando viene cancellata una misura all'inizio del pattern ritmico (per esempio la prima misura di una pattern di 2 misure), viene cancellata solo quella misura, e l'indicazione cambia in "←Pattern" per la seconda misura.



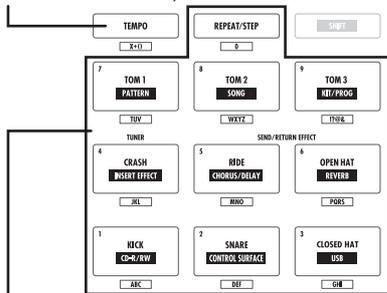
Qui di seguito è mostrato un esempio di creazione della sequenza di pattern ritmici $(0 + 1) \times 4 + 2$.

Uso di FAST per immettere informazioni di pattern

Il metodo FAST (Formula Assisted Song Translator) sviluppato da ZOOM utilizza semplici formule per specificare la riproduzione di un pattern ritmico dall'inizio alla fine. Per l'immissione numerica potete usare i seguenti tasti e pad.

Tasto [TEMPO]

Serve a immettere il simbolo di moltiplicazione "x", il simbolo di addizione "+", la parentesi aperta "(" e la parentesi chiusa ")"



Tasto [REPEAT/STEP] / Pad 0 - 9

Servono a immettere numero di pattern e numero di ripetizioni.

Le regole base per creare una sequenza di pattern ritmici sono i seguenti.

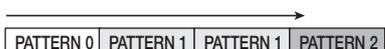
● Allineare pattern

Usate il simbolo "+" per allineare pattern ritmici. Per esempio, immettendo $0 + 1 + 2$ avrete la seguente sequenza di esecuzione di pattern ritmici.



● Ripetere pattern

Usate il simbolo "x" per specificare ripetizioni di pattern. "x" ha la precedenza su "+". Per es., immettendo $0 + 1 \times 2 + 2$ avrete la seguente sequenza di esecuzione di pattern.



● Ripetere più pattern

Usate i simboli "(" e ")" per agganciare un gruppo di pattern da ripetere. Le formule tra parentesi hanno la precedenza sulle altre formule. Per es., immettendo $0 + (1 + 2) \times 2 + 3$ avrete la seguente sequenza di esecuzione pattern.

Premere tre volte

Premere due volte

Premere quattro volte

Premere una volta

Premere due volte

AVVISO

- Se la formula non sta su due righe, l'indicazione scorre di un carattere per ciascuna. Se usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione di input, la riga scorre a destra e a sinistra conseguentemente.
- La formula immessa col FAST input viene salvata come parte del project. Richiamando la formula successivamente, potete modificarla o usarla per riscrivere la song.

NOTA

- Il metodo FAST può scrivere una song solo in un'unica operazione, dall'inizio alla fine. Non è possibile immettere solo

parte di pattern ritmici nella song.

- Se desiderate editare una song ritmica con questo metodo, modificate la formula e quindi scrivete di nuovo l'intera song, oppure usate lo step input.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 8 (SONG) in modo che il pad si illumini.

La sezione ritmica entra in modalità rhythm song, e appare la schermata di selezione della song ritmica.

2. Premete il tasto [EDIT].

Appare il menu edit della song ritmica.

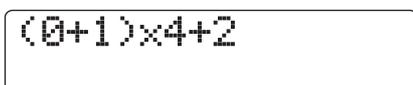


3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "FAST" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Il FAST input è ora possibile.

4. Usate i tasti e i pad della sezione ritmica per immettere la formula con cui creare la song ritmica.

I principi per l'immissione della formula sono spiegati a pag. 104.



Se fate errori durante l'immissione, correggete come segue.

● Cancellare un numero/formula

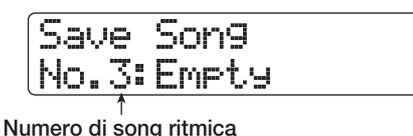
Usate i tasti cursore left/right per far lampeggiare il numero o il simbolo che volete cancellare, e premete [EDIT].

● Inserire un numero/formula

Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante, e immettete il nuovo numero o simbolo.

5. Una volta terminata l'immissione della formula, premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente. In questa condizione, potete scegliere il numero di song ritmica in cui volete scrivere la formula.



Numero di song ritmica

NOTA

Se scegliete una song ritmica esistente come destinazione della scrittura, i contenuti della song ritmica verranno completamente cancellati.

6. Girate dial per scegliere la song ritmica di destinazione, e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di scrittura viene effettuata, e riappare il menu edit della song ritmica.

Per controllare il risultato, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata di selezione della song ritmica, selezionate la song ritmica che avete scritto, e premete il tasto PLAY [▶].

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Immettere informazioni di accordi

Questa sezione spiega come aggiungere informazioni di accordi (fondamentale e tipo di accordo) nella song ritmica inserendo dati di pattern ritmico. Quando suonate una song ritmica per la quale avete immesso informazioni di accordo, la sequenza di basso cambia secondo la serie di accordi.

AVVISO

- Se la nota fondamentale del pattern ritmico e la fondamentale specificata per la song ritmica sono diverse, la phrase della sequenza di basso verrà trasposta secondo l'indicazione di fondamentale della song ritmica.
- Se il tipo di accordo originale del pattern ritmico e il tipo di accordo specificato per la song ritmica sono diversi, la phrase della sequenza di basso verranno convertiti secondo il tipo di accordo immesso per la song ritmica. (A seconda della phrase, potrebbero non esserci cambiamenti.)

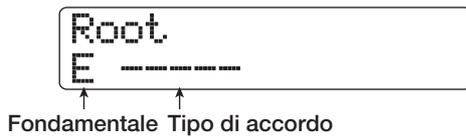
1. Richiamate la schermata di selezione della song ritmica, e girate dial per selezionare la song ritmica a cui volete aggiungere informazioni di accordo.

2. Premete il tasto REC [●].

Il tasto REC [●] si illumina ed è ora possibile lo step input della song ritmica.

3. Usate i tasti cursore up/down per richiamare "Root" sulla prima riga del display.

Dove è già presente un'informazione di pattern ritmico, viene automaticamente assegnata l'informazione di accordo "E--" (fondamentale: E; tipo di accordo: no conversion).



4. Girate dial per specificare la nota del nome (C – B) che sarà la fondamentale dell'accordo.

La schermata seguente mostra un esempio del cambiamento di nota fondamentale in A (La).



5. Per specificare il tipo di accordo, premete una volta il tasto cursore down per richiamare l'indicazione "Chord" sulla prima riga del display.

6. Girate dial per scegliere il tipo di accordo.

Potete scegliere tra i seguenti tipi di accordo.

Display	Descrizione	Display	Descrizione
---	No conversione	7sus4	7th Suspended 4th
Maj	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
aug	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

La schermata seguente mostra un esempio di quando il tipo di accordo è stato cambiato in "M7" (Mi7).



Premendo il tasto PLAY [▶] in questa condizione, potete controllare il pattern ritmico con il nuovo accordo immesso.

7. Andate nella posizione in cui volete immettere i successivi dati di accordo, e immettete i dati di accordo nello stesso modo descritto agli step 3 – 6.

Potete spostare il punto di immissione all'interno della song ritmica nei seguenti modi.

● **Spostarsi in step di una misura**

Usate i tasti cursore left/right per andare all'inizio della misura precedente o successiva.

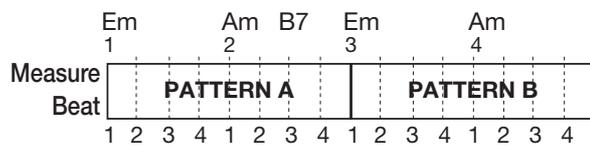
● **Spostarsi in step di un beat**

Usate i tasti REW [◀◀]/FF [▶▶] per andare all'inizio del precedente o successivo beat.

● **Spostarsi in step di sedicesimi**

Premete ripetutamente il tasto cursore up per richiamare l'indicazione "Event→" sul display, e girate dial per andare avanti e indietro in unità di 12-tick (sedicesimo di nota).

Se necessario, potete anche immettere informazioni di accordo in un punto all'interno della misura, come di seguito mostrato (unità più piccola: un sedicesimo). Per esempio, per immettere informazioni di accordo in unità di sedicesimo, richiamate l'indicazione "Event→" sulla prima riga del display, girate dial per andare al punto corrente, quindi richiamate di nuovo la schermata per l'immissione delle informazioni di accordo.



AVVISO

In un punto dove non sono state immesse informazioni di accordo, viene mostrato "←" alla sinistra dell'indicazione di "Root" o "Chord". Questo significa che l'informazione immediatamente precedente continua a essere valida.

8. Immettete i restandi dati di accordo nello stesso modo.

Se avete fatto errori o volete fare delle modifiche, procedete nel modo seguente.

● **Per cambiare informazioni di accordo**

Andate al punto in cui volete inserire i dati di accordo, usate i tasti cursore up/down per attivare il display su "Root" o "Chord", e con dial cambiate informazioni di accordo.

● **Per cancellare informazioni di accordo**

Andate al punto in cui sono stati immessi i dati di accordo, e con i tasti cursore up/down richiamate l'informazione di accordo che volete cancellare. Quindi premete il tasto [FUNCTION] due volte. Appare l'indicazione "Event Erase". Quando premete il tasto [ENTER], i dati di accordo (fondamentale e accordo) verranno cancellati, e il display cambierà in "← Root" o "← Chord".

9. Quando avete finito, premete STOP [■].

L'unità torna alla schermata di selezione rhythm song. Premendo il tasto PLAY [▶] in questa condizione, potete controllare la song ritmica con la nuova informazione di accordo.

Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Immettere altre informazioni

Una song ritmica contiene informazioni su pattern ritmici, accordi, tempo, beat, ecc., come di seguito riportato. Sono le cosiddette informazioni di eventi. Quando la song ritmica è in condizione di input, potete spostare la posizione corrente con i tasti cursore, ecc. usando i tasti cursore up/down per richiamare e immettere o editare informazioni di eventi.

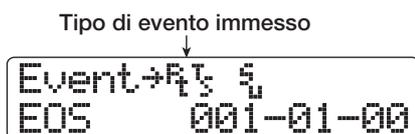
1. Richiamate la schermata di selezione della song ritmica, e con dial scegliete la song ritmica per cui volete aggiungere altre informazioni.

2. Premete il tasto REC [●].

Il tasto REC [●] si accende ed è abilitato lo step input per la song ritmica.

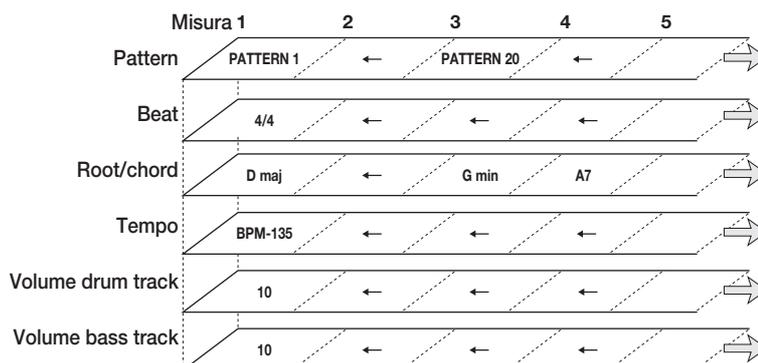
3. Usate il tasto cursore up per richiamare "Event→" sulla prima riga del display.

Questa schermata permette di controllare quale informazione di evento è stata immessa in quella posizione. Il simbolo dopo "Event→" (come "Pt" o "TS") indica il tipo di evento.



Eventi disponibili e loro simboli sono elencati qui in tabella.

Tipo di evento	Simbolo	Descrizione	Range impostazione
Pattern		Numero pattern ritmico	0 - 510
Time Signature		Time signature (beat)	1 - 8 (1/4 - 8/4)
Root		Fondamentale	C - B
Chord		Tipo accordo	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		Tempo	40.0 - 250.0
Drum Volume		Volume Drum sequence	0 - 15
Bass Volume		Volume Bass sequence	0 - 15



NOTA

- L'informazione di tempo può essere immessa solo all'inizio di una misura.
- Se non è stata immessa alcuna informazione di tempo per la song ritmica, verrà utilizzato il tempo attualmente impostato per la sezione ritmica. Per assicurarsi che una song ritmica venga sempre suonata con lo stesso tempo, assicuratevi di immettere l'informazione di tempo all'inizio della song.

4. Andate al punto in cui volete immettere un nuovo evento.

Per i dettagli su come spostare la posizione corrente, fate rif. a pag. 106.

5. Usate i tasti cursore up/down per scegliere il tipo di evento che volete immettere.

Se l'evento che selezionate qui è stato immesso nella posizione corrente, il suo valore verrà visualizzato.

Se non c'è nessun evento corrispondente, il display indicherà "← xxx" (dove xxx è il nome dell'evento). Questo indica che l'informazione di evento precedentemente immessa si applica ancora qui.

6. Girate dial per immettere un valore di evento.

AVVISO

Premendo PLAY [▶] durante lo step input della song ritmica, potete ascoltare il pattern ritmico con le impostazioni aggiornate. (Per fermare l'esecuzione, premete STOP [■].)

7. Immettete gli eventi restanti allo stesso modo.

Per immettere più informazioni per lo stesso tipo di evento, potete spostare la posizione corrente in misure o beat quando è visualizzata la schermata di immissione degli eventi.

Se fate errori o volete modificare le informazioni, gli eventi possono essere editati nei seguenti modi.

● **Per cambiare impostazione a un evento**

Visualizzate l'evento che volete modificare, e girate dial per cambiare l'impostazione.

● **Per cancellare l'informazione di un evento**

Visualizzate l'evento che volete cancellare, e premete il tasto [FUNCTION] due volte. Appare l'indicazione "Event Erase". Premete il tasto [ENTER].

8. Quando avete finito, premete STOP [■].

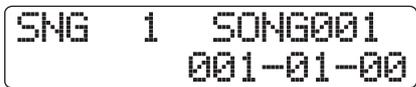
Il tasto REC [●] si spegne, e riappare la schermata di selezione della song ritmica. per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Suonare una song ritmica

Questa sezione spiega come suonare una delle 10 song ritmiche che sono state create immettendo pattern ritmici e informazioni di accordo.

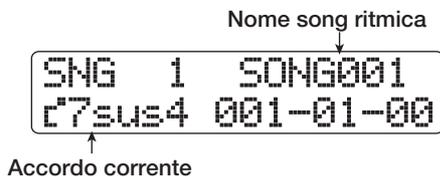
1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 8 (SONG) in modo che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione della song ritmica.



2. Girate dial per selezionare la song ritmica da suonare, e premete il tasto PLAY [▶].

La song ritmica inizierà a suonare. Se qualcosa è stato registrato anche sulle tracce audio, anche queste verranno riprodotte. Il display mostra le informazioni su numero di pattern ritmico, tipo di accordo, e altre informazioni sulla corrente locazione.



3. Per fermare la ritmica, premete STOP [■].

4. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

AVVISO

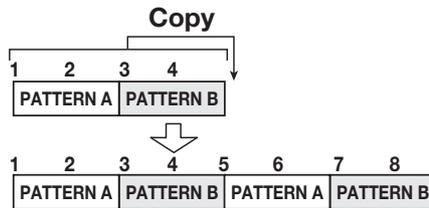
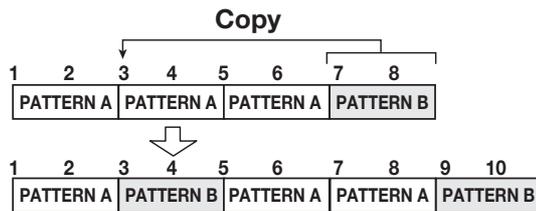
E' possibile anche suonare un programma drum kit o bass colpendo i pad durante la riproduzione della song ritmica.

Editare una song ritmica

Questa sezione spiega come editare una song ritmica da voi creata.

Copiare uno specifico range di misure

Parte di una song ritmica può essere copiata in misure e inserita in un'altra posizione. Questo è utile quando volete ripetere una porzione di una song ritmica.



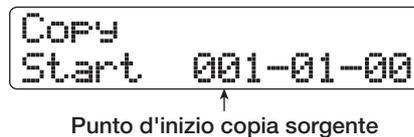
1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 8 (SONG) in modo che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione della song ritmica.

2. Girate dial per selezionare la song ritmica da editare.

3. Premete il tasto REC [●].

4. Premete ripetutamente il tasto [FUNCTION] per richiamare l'indicazione "Copy Start" sul display.



5. Girate dial per scegliere la misura iniziale della copia sorgente, e premete [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente, lasciandovi specificare il punto finale della copia sorgente.

```
Start  001-01-00
End    001-01-00
```

↑
Punto finale copia sorgente

6. Girate dial per scegliere la misura finale della copia sorgente, e premete [ENTER].

Appare la schermata per la selezione della destinazione di copia.

```
Copy Destination
To      001-01-00
```

↑
Punto d'inizio copia di destinazione

7. Girate dial per scegliere la misura iniziale della destinazione di copia.

8. Per eseguire la copia, premete [ENTER].

Una volta eseguita la copia, il marcatore "EOS" viene spostato del numero di misure copiate.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

9. Premete il tasto STOP [■].

L'unità ritorna alla schermata di selezione della song ritmica. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Trasporre l'intera song ritmica

Potete trasporre la sequenza di basso della song ritmica in unità di semitoni.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 8 (SONG) in modo che il pad si accenda.

Appare la schermata di selezione della song ritmica.

2. Girate dial per selezionare la song ritmica da trasporre.

3. Premete il tasto [EDIT].

Appare il menu edit della song ritmica.

```
SONG EDIT  1/3
>TRANSPOSE
```

4. Verificate che ci sia l'indicazione "TRANSPOSE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
Transpose
+2
```

5. Girate dial per scegliere l'impostazione di trasposizione (-6 - 0 - +6) e premete il tasto [ENTER].

L'impostazione di default è 0 (nessuna trasposizione). Quando scegliete per esempio una trasposizione di +6, la song ritmica verrà trasposta di 6 semitoni verso l'alto.

Quando premete il tasto [ENTER], l'indicazione "Transpose?" appare sul display.

6. Premete ancora una volta il tasto [ENTER] per eseguire la trasposizione.

La trasposizione viene eseguita, e riappare il menu edit della song ritmica.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

NOTA

Quando è stata usata la funzione transpose, l'informazione di accordo (root/fondamentale) immessa per la song ritmica viene riscritta. Per tornare allo stato precedente, eseguite ancora una volta la trasposizione nella direzione opposta.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Copiare una song ritmica

Potete copiare il contenuto di una song ritmica di un project su qualunque altro numero di song ritmica. Questo è utile per creare varianti di una song.

NOTA

Quando eseguite la copia, i contenuti della song ritmica di destinazione vengono completamente cancellati e sostituiti dalla copia sorgente della song ritmica. Fate attenzione a non cancellare incidentalmente una song che volevate tenere.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 8 (SONG) in modo che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione della song ritmica.

2. Girate dial per scegliere la song ritmica da copiare.

3. Premete due volte il tasto [FUNCTION].

L'indicazione sul display cambia come segue. Questa schermata vi permette di controllare numero e nome della song

ritmica che verrà usata come copia sorgente.

```
COPY SONG
No. 2: SONG002
```

Numero/nome song ritmica copia sorgente

4. Premete il tasto [ENTER].

In questa condizione, potete selezionare la song ritmica da usare come destinazione della copia.

```
Copy to
No. 4: Empty
```

Numero/nome song ritmica di destinazione

5. Girate dial per scegliere la song ritmica destinazione della copia, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Copy?".

6. Per eseguire la copia, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Una volta completata l'operazione di copia, l'unità ritorna alla schermata di selezione della song ritmica, con selezionata la song ritmica di destinazione.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Cancellare una song ritmica

Questa sezione spiega come cancellare l'intera song ritmica, riportandola allo stato vergine.

AVVISO

Una volta che cancellate la song ritmica, questa non può essere recuperata. Usate questa opzione con cura.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 8 (SONG) in modo che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione della song ritmica.

2. Girate dial per scegliere la song ritmica da cancellare.

3. Premete la funzione [FUNCTION].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente. Questa schermata vi permette di controllare numero e nome della song ritmica che sarà cancellata.

```
DELETE SONG
No. 2: SONG002
```

Numero/nome song ritmica da cancellare

4. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
No. 2: SONG002
Delete?
```

5. Premete ancora una volta il tasto [ENTER] per cancellare la song ritmica.

Una volta completata l'operazione, l'unità ritorna alla schermata di selezione della song ritmica.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Assegnare un nome alla song ritmica

Potete modificare il nome di una song ritmica come segue.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 8 (SONG) in modo che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione della song ritmica.

2. Girate dial per scegliere la song ritmica il cui nome volete modificare, e premete [EDIT].

Appare il menu edit della song ritmica.

```
SONG EDIT 1/3
>TRANPOSE
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "NAME" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

In questa condizione, il nome della song ritmica selezionata può essere cambiato.

```
Song Name
Song002 -A-
```

4. Usate i tasti cursore left/right per portare il cursore sul carattere da modificare, e usate dial e i pad/tasti della sezione pad per

selezionare un carattere.

Per i dettagli sui caratteri da immettere, ved. a pag. 37.

- 5.** Ripetete lo step 4 fino a ottenere il nome desiderato.
- 6.** Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Importare pattern ritmico/ song ritmica da un altro project

Questa sezione spiega come importare selettivamente o globalmente dati di pattern ritmico e dati di song ritmica da un altro project salvato su hard disk.

NOTA

Il processo di import sostituirà ogni pattern ritmici/song ritmica esistenti nel project correntemente selezionato. Fate attenzione a non sostituire accidentalmente dati di pattern ritmico o di song ritmica che volete invece tenere.

- 1.** Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), così che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione del pattern ritmico o della song ritmica.

- 2.** Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Appare la schermata del menu utility rhythm.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "IMPORT" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
IMPORT 1/2
>ALL
```

- 4.** Usate i tasti cursore left/right per scegliere "ALL" (importa tutti i pattern ritmici/song ritmiche) o "PATTERN" (importa solo un pattern ritmico) e premete [ENTER].

In questa condizione, potete selezionare il project sorgente dal quale importare.

Qui di seguito è riportato un esempio del display che appare quando selezionate "ALL".

```
Import All
No. 1: PRJ001
```

↑ ↑
Numero project Nome project

- 5.** Girate dial per selezionare il project sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Gli step successivi differiscono, a seconda della selezione fatta all'ao step 4.

- **Quando è stato selezionato ALL**

Verificate che sulla seconda riga del display sia mostrata l'indicazione "Import?". Procedete allo step 6.

- **Quando è stato selezionato PATTERN**

Il pattern ritmico sorgente viene mostrato sul display. Girate dial per scegliere il pattern ritmico desiderato, e premete il tasto [ENTER]. Potete ora selezionare il pattern di destinazione. Girate dial per scegliere la destinazione di import e premete [ENTER]. Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Import?". Procedete allo step 6.

- 6.** Per effettuare l'importazione, premete il tasto [ENTER].

Quando tutti i pattern/song sono stati importati, appare di nuovo la schermata di selezione del pattern ritmico o della song ritmica. Se è stato importato un singolo pattern, ritorna il display dello step 5. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Uso di Kit File

HD8/HD16 memorizza le informazioni sui sample (campioni) assegnati ai pad di un drum kit, e sulle impostazioni come volume e panning dei pad nei cosiddetti kit file.

Quando un kit file è caricato nella sezione ritmica, tutte le impostazioni di sample e pad memorizzate nel file diverranno attive e potranno essere usate come drum kit. (Per informazioni su come caricare kit file, ved. a pag. 89.) Potete anche editare le impostazioni in un kit file per creare il vostro drum kit originale. Questa sezione descrive come lavorare con i kit file.

Creare un kit file

Per creare il vostro kit file personale dal nulla, è utile iniziare con un kit file vuoto.

- 1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), in modo che si illumini.**

Appare la schermata di selezione pattern ritmico o song ritmica.

- 2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**

Appare la schermata del menu rhythm utility.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

- 3. Verificate che l'indicazione "KIT FILE" venga mostrata sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
KIT FILE 1/6
>LOAD
```

- 4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "NEW" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
Create Kit File
SMPL0000.ZSP
```

NOTA

- Quando è presente nella stessa cartella su hard disk un file con lo stesso nome, appare un simbolo "*" sul display. Questo indica che non è possibile creare il file. Dovrete prima cambiare il nome da questa schermata. (Per i dettagli sull'immissione dei

caratteri, ved. a pag. 37. I caratteri disponibili sono limitati.)

- Potete cambiare nome al kit file successivamente (→ p. 116).

- 5. Per creare il nuovo file, premete [ENTER].**

Assegnare sample ai pad

Potete liberamente assegnare dei sample a un pad del drum kit.

- 1. Premete il tasto di stato [RHYTHM] ripetutamente, fino ad accenderlo in verde.**
- 2. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 9 (KIT/PROG) in modo che si accenda.**

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
ANALOG
PAD: 1-1 Empty
```

Numero pad bank Numero pad Sample assegnato al pad

Se non è stato assegnato alcun sample al pad, viene mostrata l'indicazione "Empty" nel campo del nome del sample.

AVVISO

Subito dopo aver caricato un kit file di nuova creazione, tutti i pad sono vuoti.

- 3. Premete il tasto [EDIT].**

Potete ora cambiare il sample assegnato al pad.

```
PAD: 1-1
Sample: LONGKICK
```

- 4. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il pad bank, e quindi premete il pad al quale volete assegnare il sample.**

Questo pad è ora selezionato per i seguenti step.

- 5. Per assegnare il sample, premete una volta il tasto [FUNCTION] per richiamare "LOAD SAMPLE" sul display, e premete [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue. Questa schermata vi permette di specificare la cartella (folder) dov'è memorizzato il sample.

```
Sample Select
Folder: 0USER
```

Nome cartella (folder)

AVVISO

- Per informazioni sulla struttura dei folder di HD8/HD16, ved. a pag. 208.
- Per assegnare un sample importato da una sorgente esterna, selezinate la cartella "OUSER" sotto la cartella "SAMPLER" nella root directory dell'hard disk.

6. Girate dial per scegliere la cartella che contiene il sample desiderato, e premete il tasto [ENTER].

Vengono mostrati i sample contenuti nella cartella selezionata.



7. Girate dial per scegliere il sample da assegnare.

Premendo il tasto PLAY [▶] a questo punto, potete ascoltare il sample selezionato.

8. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

**AVVISO**

Con i tasti cursore up/down, potete alternare l'indicazione sulla prima riga del display tra nome e dimensioni del sample.

9. Premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Il sample viene assegnato al pad.

● Per eliminare il sample assegnato al pad

Selezionate il pad. Al display dello step 3, premete due volte il tasto [FUNCTION] per richiamare l'indicazione "CLEAR SAMPLE" sulla prima riga del display. Quindi premete due volte il tasto [ENTER].

AVVISO

Quando viene eliminato un sample dal pad, tutti i parametri del pad tornano alla condizione di default.

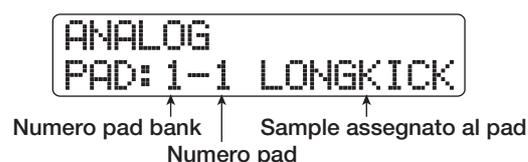
10. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Impostare i parametri del pad

Volume, panning, e altri parametri possono essere impostati per ciascun pad nel drum kit.

1. Premete il tasto di stato [RHYTHM] più volte, fino ad accenderlo in verde.
2. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 9 (KIT/PROG) in modo che il pad si illumini.

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.



3. Premete il tasto [EDIT].

Appare un menu per le diverse impostazioni del pad.

4. Usate i tasti cursore left/right per scegliere uno dei seguenti elementi.

● Level

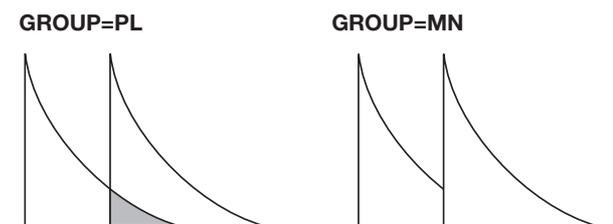
Questo consente di impostare il livello di uscita del pad nel range 0 – 15.

● Pan

Questo consente di impostare il posizionamento left/right del suono del pad quando si usa una riproduzione in stereo. Il range di impostazione è da L63 (tutto a sinistra) a R63 (tutto a destra). Questa impostazione di parametro è indipendente dal parametro di traccia del panning. Quando regolate il parametro di traccia del panning, il bilanciamento stereo generale verrà riposizionato mantenendo intatto il posizionamento relativo del pad.

● Voice Group

Seleziona il tipo di suono prodotto quando i pad vengono colpiti in successione (PL/MN) e il gruppo a cui appartiene il pad (0 – 7). Il range di impostazione è PL0 – PL7 e MN0 – MN7. Quando è selezionato PL, colpendo due pad in successione il suono risulterà sovrapposto, vale a dire che il suono precedente continua mentre parte il successivo. Quando è selezionato MN, il suono precedente si ferma quando parte quello successivo.



I numeri 0 – 7 specificano il gruppo a cui il pad appartiene (0 = nessun gruppo, 1 – 7: gruppo rispettivo). I pad dello stesso gruppo non possono produrre suoni contemporaneamente.

Per esempio, se assegnate un suono di hi-hat aperto e un suono di hi-hat chiuso a due pad dello stesso gruppo, il suono di hi-hat aperto smetterà quando suonate quello di hi-hat sound chiuso, producendo così un'azione realistica.

● Reverb Send

Imposta il livello di mandata del riverbero per ciascun pad. Il range di impostazione è 0 – 127. Questa impostazione di parametro è indipendente dal parametro di traccia del livello di mandata del riverbero.

● Remain

Mostra la memoria residua del drum kit come capacità o in termini di tempo di esecuzione. Usate i tasti cursore up/down per alternare tra kB (kilobyte) e mS (millisecondi).

● Priority

Specifica l'ordine di priorità per i pad che si applica quando più pad vengono colpiti contemporaneamente (o quando vengono triggerati da un pattern o una song ritmici). Numeri più alti indicano una più alta priorità.

I numeri più alti sono consigliati per pad con suoni dal riverbero più lungo come i piatti o pad che utilizzano materiale in loop.

5. Usate i tasti cursore up/down per selezionare i pad bank, e premete il pad per cui fare le impostazioni.

L'impostazione del pad appare sul display. Per esempio, se è selezionato come parametro Level e premete il pad 3, l'indicazione sul display cambia come segue.

```
PAD: 1-3
Level=12
```

6. Girate dial per selezionare un valore.

Quando è visualizzato il menu per impostare i parametri del pad, potete anche usare i fader per regolare il parametro Level dei pad. L'assegnazione dei fader ai pad è mostrata sotto.

Fader		Pad
HD16	HD8	
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7/8	7
8	--	8
9/10	--	9

NOTA

Con HD8, non è possibile regolare il parametro Level per i pad 8 e 9 con un fader.

7. Ripetete gli step 4 – 6 quanto necessario a editare altri pad.

8. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.

Copiare un kit file

Potete copiare i kit file nel project corrente.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o pad 8 (SONG), così che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione di pattern ritmico o song ritmica.

2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Appare la schermata del menu rhythm utility.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

3. Verificate che sulla seconda riga del display appaia l'indicazione "KIT FILE", e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
KIT FILE 1/6
>LOAD
```

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "COPY" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
Kit File Copy
ANALOG.ZSP
```

- 5. Girate dial per scegliere il kit file da usare come copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
Create Kit File
*ANALOG.ZSP
```

AVVISO

- Quando è presente un file con lo stesso nome nella stessa cartella (folder) dell'hard disk, appare sul display un simbolo "*". Questo indica che il file non può essere creato. Dovete prima cambiare nome al file da questa schermata. (Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37. Notate che i caratteri disponibili sono limitati.)
- Potete modificare il nome del kit file più tardi (→ p. 116).

- 6. Per eseguire l'operazione di copia, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.**

Cancellare un kit file

Potete cancellare dal project corrente kit file non più necessari.

AVVISO

Una volta che cancellate un kit file, questo non può più essere recuperato. Usate questa opzione con cura.

- 1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), in modo che il pad si illumini.**

Appare la schermata per la selezione di pattern ritmico o song ritmica.

- 2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**

Appare la schermata del menu rhythm utility.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

- 3. Verificate che sulla seconda riga del display sia visualizzata l'indicazione "KIT FILE", e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
KIT FILE 1/6
>LOAD
```

- 4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "DELETE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
Kit File Delete
ANALOG.ZSP
```

- 5. Girate dial per selezionare il kit file da cancellare, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
ANALOG.ZSP
Delete?
```

- 6. Per eseguire la cancellazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.**

Importare un kit file da un altro project

Potete importare un kit file creato come parte di un altro project all'interno del project corrente. Procedete in questo modo.

- 1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), in modo che il pad si illumini.**

Appare la schermata di selezione per pattern ritmico o song ritmica.

- 2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**

Appare la schermata del menu rhythm utility.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

- 3. Verificate che sulla seconda riga del display sia mostrato "KIT FILE", e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
KIT FILE 1/6
>LOAD
```

- 4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "IMPORT" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue. In questa condizione, potete scegliere il project da cui importare il kit file.

```
Kit File Import
No. 1: PRJ001
```

Numero project sorgente Nome project sorgente

- 5. Girate dial per scegliere il project sorgente, e premete il tasto [ENTER].**

I kit file inclusi nel project corrente vengono elencati.

```
Kit File Import
ANALOG.ZSP
```

Nome kit file

- 6. Girate dial per scegliere il kit file, e premete il tasto [ENTER].**

```
Create Kit File
*ANALOG.ZSP
```

AVVISO

- Quando è presente un file con lo stesso nome nella stessa cartella (folder) dell'hard disk, appare un simbolo "*" sul display. Questo indica che il file non può essere creato. Dovete prima cambiare nome da questa schermata. (Per dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37. Notate che i caratteri disponibili sono limitati.)
- Potete modificare il nome del kit file più tardi (→ p. 116).

- 7. Per eseguire l'importazione, premete di nuovo il tasto [ENTER].**

Assegnare un nome al kit file

Potete assegnare un nome a un kit file nel modo seguente.

- 1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), in modo che il pad si illumini.**

The rhythm pattern or rhythm song selection screen appears.

- 2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**

Appare la schermata del menu rhythm utility.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

- 3. Verificate che appaia l'indicazione "KIT FILE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
KIT FILE 1/6
>LOAD
```

- 4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "NAME" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
Kit File Name
ANALOG.ZSP
```

- 5. Girate dial per scegliere il kit file di cui volete cambiare il nome, e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue. In questa condizione, potete cambiare nome al kit file selezionato.

```
Kit File Name
*ANALOG.ZSP
```

AVVISO

Quando è presente un file con lo stesso nome nella stessa cartella (folder) dell'hard disk, appare un simbolo "*" sul display. Questo indica che il file non può essere creato.

- 6. Usate i tasti cursore left/right per portare il cursore sul carattere da modificare, e usate dial e i pad/tasti della sezione pad per selezionare il carattere.**

Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37. (Notate che i caratteri disponibili sono limitati.)

7. Ripetete lo step 6 fino a ottenere il nome desiderato.

8. Una volta completata l'immissione del nome, premete il tasto [EXIT].

Uso dei sample

Questa sezione descrive come cambiare varie impostazioni dei sample usati nei drum kit, e come importare parti di tracce audio o file audio su dischi CD-ROM come sample.

Fare diverse impostazioni di sample

I suoni drum (sample) usati nei drum kit di HD8/HD16 sono memorizzati come file in diverse cartelle sull'hard disk. Potete specificare proprietà quali il range di riproduzione e il nome del sample, e aggiungere l'effetto fade-in/fade-out.

Quando si fanno impostazioni dei file di sample, alcuni step sono simili per ciascun azione. Sono i seguenti.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), in modo che il pad si illumini.

Appare la schermata di selezione pattern ritmico/song ritmica.

2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Appare la schermata del menu rhythm utility.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SAMPLE FILE" sulla seconda riga del display, quindi premete [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue. Da qui, potete scegliere la cartella in cui è memorizzato il file del sample.

```
File Select
Folder: 0USER
```

↑
Nome cartella

4. Girate dial per scegliere la cartella che contiene il sample file desiderato, e premete il tasto [ENTER].

Sono elencati i sample file inclusi nella cartella selezionata.

```
File Select
LONGKICK.SP
```

↑
Nome sample

AVVISO

- Per informazioni sulla struttura dei folder di HD8/HD16, ved. a pag. 208.
- Per assegnare un sample importato da una sorgente esterna (→ p. 121), selezionate la cartella "0USER" sotto la cartella "SAMPLER" nella root directory dell'hard disk.

5. Girate dial per selezionare il sample i cui parametri volete modificare.

Premendo il tasto PLAY [▶] a questo punto, potete ascoltare il sample selezionato.

6. Premete il tasto [EDIT].

Viene mostrato un parametro del sample selezionato.

```
SAMPLE EDIT 1/5
>START/END POINT
```

7. Usate i tasti cursore left/right per selezionare il parametro da modificare.

● START/END POINT

Specificate punto iniziale e punto finale di riproduzione del sample.

● FADE I/O (Fade-in/out)

Specificate un range del sample ed eseguite il fade-in o il fade-out.

● REVERSE

Specificate un range del sample e invertitelo.

● NAME

Specificate un nome per il sample.

● SIZE

Visualizzate le dimensioni del sample correntemente selezionato in kB (kilobyte) o mS (millisecondi).

8. Premete il tasto [ENTER].

Il parametro selezionato può essere ora modificato. Gli step successivi differiranno, a seconda del parametro. Ved. le sezioni seguenti per i rispettivi comandi.

9. Ripetete gli step 7 e 8 per fare tutte le necessarie regolazioni ai parametri.

10. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Cambiare punto iniziale e punto finale di riproduzione

Potete specificare punto iniziale e punto finale di riproduzione del sample.

1. Eseguite gli step 1 – 8 di “Fare diverse impostazioni di sample” e selezionate il parametro “START/END POINT”. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il punto iniziale del sample viene mostrato sulla seconda riga del display.

```
Start/End Point
Start 000:00:000
```

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante, e girate dial per cambiare le cifre del punto iniziale. Quindi premete [ENTER].

Il punto finale del sample viene mostrato sulla seconda riga del display.

```
Start 000:00:000
End 000:00:000
```

3. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante, e girate dial per cambiare le cifre del punto finale. Quindi premete il tasto [ENTER].

I punti iniziale e finale del sample sono impostati.

Uso di fade-in/fade-out per il sample

Potete riscrivere un range specificato di dati per eseguire il fade-in/fade-out.

1. Eseguite gli step 1 – 8 di “Fare diverse impostazioni di sample” e selezionate il parametro “FADE I/O”. Poi premete [ENTER].

Il punto iniziale di fade I/O è mostrato sulla seconda riga del display.

```
Fade I/O
Start 000:00:000
```

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante, e girate dial per cambiare le cifre del punto iniziale di fade I/O. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il punto finale di fade I/O viene mostrato sulla seconda riga del display.

```
Start 000:00:000
End 000:00:000
```

3. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante, e girate dial per cambiare le cifre del punto finale di fade I/O. Quindi premete il tasto [ENTER].

Appare una schermata per la selezione della curva di fade-in/fade-out.

```
Fade Curve
In-1
```

4. Girate dial per scegliere la curva e premete il tasto [ENTER]. Quando appare l'indicazione “Fade?”, premete ancora il tasto [ENTER].

Le impostazioni di fade-in/fade-out sono fatte. Per tornare alla schermata di selezione del parametro, premete il tasto [EXIT].

AVVISO

Per informazioni sulle curve di fade-in/fade-out disponibili, ved. a pag. 54.

Reverse di un sample

Potete invertire un range specificato di dati del sample.

1. Eseguite gli step 1 – 8 di “Fare diverse impostazioni di sample” e selezionate “REVERSE”. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il punto iniziale del reverse è mostrato sulla seconda riga del display.

```
Reverse
Start 000:00:000
```

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante, e con dial cambiate le cifre del punto d'inizio del reverse. Quindi premete il tasto [ENTER].

Vedete il punto finale del reverse sulla seconda riga del display.

```
Start 000:00:000
End 000:00:000
```

3. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante, e girate dial per cambiare le cifre del punto finale del reverse. Quindi premete il tasto [ENTER]. Quando appare l'indicazione “Reverse?” sul display,

premete ancora il tasto [ENTER].

L'azione di reverse viene effettuata. Per tornare alla schermata di selezione del parametro, premete il tasto [EXIT].

Cambiare nome al sample

Potete assegnare un nome al sample nel modo seguente.

- 1. Eseguite gli step 1 – 8 di “Fare diverse impostazioni di sample” e selezionate il parametro “NAME”. Poi premete [ENTER].**

Il nome del sample corrente viene mostrato sulla seconda riga del display.

```
Sample Name
LONGKICK.SP
```

AVVISO

Se esiste un sample con lo stesso nome nella stessa cartella (folder) dell'hard disk, appare un simbolo “*” sul display.

- 2. Usate i tasti cursore left/right per andare sul carattere da spostare, e con dial e i pad/tasti della sezione pad selezionate il carattere.**

Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37. (Notate che i caratteri disponibili sono limitati.)

- 3. Ripetete lo step 2 fino a ottenere il nome desiderato.**

- 4. Quando l'immissione del nome è completata, premete il tasto [ENTER].**

Verifica dimensioni del sample

Le dimensioni del sample possono essere visualizzate in kB (kilobyte) o mS (millisecondi di durata). Questo display è di sola informazione e non possono essere effettuate modifiche.

- 1. Eseguite gli step 1 – 8 di “Fare diverse impostazioni di sample” e selezionate il parametro “SIZE”. Quindi premete [ENTER].**

Le dimensioni del sample sono sulla seconda riga del display.

```
Sample Size
166KB
```

Usate i tasti cursore up/down per alternare tra l'indicazione in kB e quella in mS.

- 2. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata precedente.**

Copiare un sample

Potete copiare un campione (sample), utile per usare lo stesso materiale ma con un diverso ambito di riproduzione.

- 1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), così che il pad si illumini.**

Appare la schermata di selezione pattern ritmico/song ritmica.

- 2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**

Appare la schermata del menu rhythm utility.

- 3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “SAMPLE FILE” sulla seconda riga del display, quindi premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue. Da questa schermata, potete selezionare la cartella in cui è memorizzato il sample file.

```
File Select
Folder: 0USER
```

Nome cartella

AVVISO

- Per informazioni sulla struttura dei folder di HD8/HD16, ved. a pag. 208.
- Per usare un sample importato da una sorgente esterna, selezionate la cartella “0USER” sotto la cartella “SAMPLER” nella root directory dell'hard disk.

- 4. Girate dial per selezionare la cartella che contiene il sample file desiderato, e premete il tasto [ENTER].**

Sono elencati i sample file inclusi nella cartella selezionata.

```
File Select
LONGKICK.SP
```

Nome sample

- 5. Girate dial per scegliere il sample da copiare e premete due volte il tasto [FUNCTION].**

L'indicazione sul display cambia come segue, lasciandovi verificare la copia sorgente.

```
COPY SAMPLE
LONGKICK.SP
```

- 6. Premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
Create Sample
*LONGKICK.SP
```

AVVISO

- Quando è presente un sample con lo stesso nome nella stessa cartella (folder) dell'hard disk, appare un simbolo "*" sul display. Questo indica che il file non può essere creato. Dovete prima cambiare nome da questa schermata. (Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37. Notate che i caratteri disponibili sono limitati.)
- Potete cambiare il nome del sample più tardi (→ p. 119).

7. Per eseguire la copia, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Una volta completata la copia, Ritorna la schermata di selezione.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Cancellare un sample

Potete cancellare un sample come segue.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), in modo che si illumini.

Appare la schermata di selezione pattern ritmico/song ritmica.

2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Appare la schermata del menu rhythm utility.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SAMPLE FILE" sulla seconda riga del display, quindi premete [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue. Da questa schermata potete selezionare la cartella dove si trova il sample.

```
File Select
Folder: 0USER
```

Nome cartella

AVVISO

- Per informazioni sulla struttura dei folder di HD8/HD16, ved. a pag. 208.
- Per usare un sample importato da una sorgente esterna, selezionate la cartella "0USER" sotto la cartella "SAMPLER" nella root directory dell'hard disk.

4. Girate dial per selezionare la cartella che contiene il sample file da cancellare, e premete il tasto [ENTER].

Sono elencati i sample file inclusi nella cartella selezionata.

```
File Select
LONGKICK.SP
```

Nome sample

5. Girate dial per scegliere il sample da cancellare e premete il tasto [FUNCTION].

L'indicazione sul display cambia come segue, permettendovi di verificare il sample da cancellare.

```
DELETE SAMPLE
LONGKICK.SP
```

6. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
LONGKICK.SP
Delete?
```

7. Per eseguire la cancellazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Una volta completata la cancellazione, ritorna la schermata di selezione.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Importare sample da una fonte esterna

In condizione default di fabbrica, trovate una varietà di sample su HD8/HD16 da usare nei drum kit. Per espandere la vostra scelta, è anche possibile importare parti di una traccia audio o un file audio da un disco CD-ROM o simili. Una volta che questi sono stati salvati in una speciale area dell'hard disk interno di HD8/HD16 (chiamata "sample pool"), possono essere usati come sample allo stesso modo dei sample preesistenti (ved. illustrazione di seguito). Possono essere importati nel sample pool i seguenti tipi di materiale audio.

● Una traccia audio di un project

Potete selezionare una traccia/V-take dal project selezionato e specificare un range da usare come sample.

● File audio memorizzati su disco CD-ROM/R/RW

Possono essere usati come sample dei file audio stereo o mono (file WAV/AIFF a 8 o 16-bit con frequenza di campionamento 8 – 48 kHz) memorizzati su disco CD-ROM/R/RW inserito nel drive CD-ROM/R/RW. Possono anche essere usati file audio presi da un computer via porta USB nella cartella WAV_AIFF dell'hard disk interno di HD8/HD16.

NOTA

- Tutti i file audio importati verranno riprodotti alla frequenza di campionamenti di 44.1 kHz. Quando usate un file audio che era stato registrato con diversa frequenza di campionamento, convertitelo a 44.1 kHz durante l'importazione, come richiesto.
- Non possono essere usati dischi non corrispondenti allo standard ISO 9660 Level 2.
- Non si possono usare dischi CD-R/RW con sessioni non finalizzate.

Quando si importano sample, alcuni step sono simili per ciascuna azione. Si tratta dei seguenti.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), in modo che si illumini.

Appare la schermata di selezione pattern ritmico/song ritmica.

2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Appare la schermata del menu rhythm utility.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SAMPLE FILE" sulla seconda riga del display, quindi premete [ENTER].

Appare la schermata di selezione del sample.

```
File Select
Folder: 0USER
```

4. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY] ancora una volta.

Appare il menu di importazione dei sample. Da qui potete selezionare la sorgente di importazione del sample.

```
IMPORT from
TAKE
```

5. Usate i tasti cursore left/right per scegliere una delle seguenti opzioni e quindi premete [ENTER].

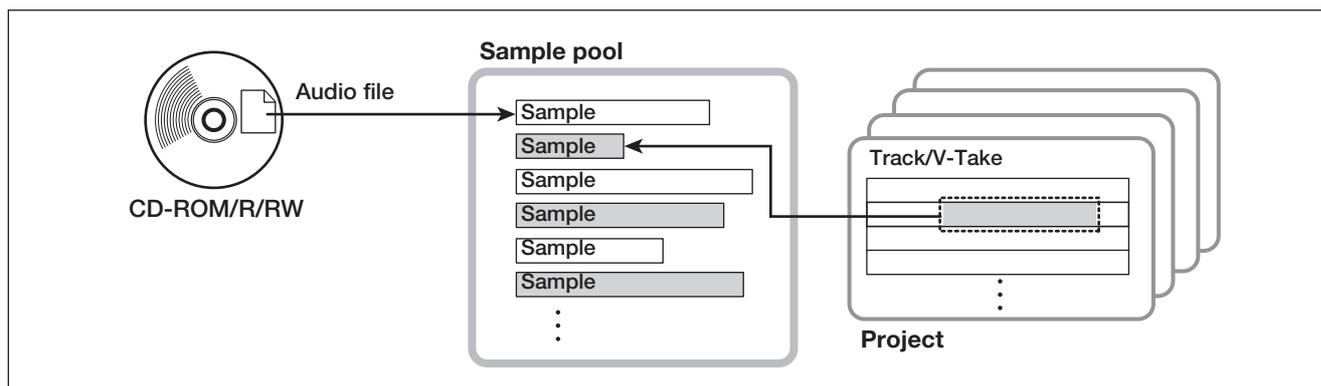
● TAKE

Importate un range specificato di dati audio da una traccia/V-take del project attualmente caricato.

● WAV/AIFF FOLDER

Importate un file audio (WAV/AIFF) dall'hard disk interno. Quando importate file da un computer, copiate i file audio in una cartella chiamata "WAV_AIFF" immediatamente sotto la root directory (cartella di livello superiore) dell'hard disk interno.

I files devono avere l'estensione ".WAV" (per i file WAV) o ".AIF" (per i file AIFF).



● CD-ROM

Importate un file audio (WAV/AIFF) da un disco CD-ROM/R/RW inserito nel CD-R/RW drive.

Per importare un sample da un disco CD-ROM/R/RW, inseritelo nel CD-R/RW drive.

Gli step successivi differiscono, a seconda del tipo di sorgente. Ved. alle seguenti sezioni per i rispettivi comandi.

Una volta completato il processo di importazione, appare di nuovo la schermata di selezione sample. Questa vi permette di importare con facilità altri sample.

Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Importare una V-take

1. Eseguite gli step 1 – 5 di “Importare sample da una sorgente esterna” e selezionate il parametro “TAKE”. Quindi premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l’indicazione “Trackxx-yy” (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take). Questo indica la traccia/V-take sorgente.

2. Usate i tasti cursore left/right o i tasti di stato per scegliere il numero di traccia, e girate dial per scegliere il numero di V-take.

```
Import Source
Track1-1
```

Quando sono selezionate la traccia 8 di HD8 o la traccia 16 di HD16, girando ancora dial verso destra si selezionano le tracce in coppie di numero dispari/pari oppure la traccia master. (Premendo due tasti di stato adiacenti dispari/pari insieme, potete selezionare due tracce mono.) Quando sono selezionate una traccia stereo, due tracce mono, o la traccia master, può essere importato un sample stereo.

AVVISO

Premendo il tasto di stato per una traccia stereo ripetutamente si selezionano una traccia di numero dispari, una traccia di numero pari, e una traccia stereo in sequenza.

3. Premete il tasto [ENTER].

Appare un display che indica il punto iniziale dell’importazione.

```
Start 000:00:000
```

AVVISO

Potete usare i tasti cursore up/down per alternare l’indicazione del contatore tra misure/beat/tick e minuti/secondi/millisecondi.

4. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante, e girate dial per specificare il punto d’inizio.

AVVISO

- Tenendo premuto il tasto STOP [■] e premendo il tasto PLAY [▶], potete eseguire la riproduzione scrub della V-take della traccia specificata (→ p. 40).
- Il range di riproduzione del sample può essere regolato finemente anche dopo l’importazione. Perciò qui è sufficiente fare anche una selezione approssimativa.
- Se specificate un punto in cui non esistono dati audio, la seconda riga del display indica “*”.

5. Premete il tasto [ENTER].

Il punto finale dell’importazione viene mostrato sulla seconda riga del display.

```
Start 000:00:000
End 000:00:000
```

6. Specificate il punto finale usando la stessa procedura dello step 4.

Quando premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, viene riprodotto il range specificato.

7. Per completare la selezione della sorgente di importazione, premete il tasto [ENTER].

L’indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
Create Sample
*LONGKICK.SP
```

↑
Nome sample

AVVISO

- Quando è presente un sample con lo stesso nome nella stessa cartella (folder) dell’hard disk, appare un simbolo “*” sul display. Questo indica che il file non può essere creato. Dovete prima cambiare nome da questa schermata. (Per i dettagli sull’immissione dei caratteri, ved. a pag. 37. Notate che i caratteri disponibili sono limitati.)
- Potete modificare il nome del sampler più tardi (→ p. 119).

8. Per eseguire l’importazione, premete ancora il tasto [ENTER].

Una volta completato il processo, riappare la schermata di

selezione sample.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

AVVISO

Il sample importato viene salvato in una cartella chiamata "0USER" nella cartella SAMPLER immediatamente sotto la root directory (folder di livello superiore) dell'hard disk interno.

Importare un file audio da un CD-ROM o da una cartella WAV_AIFF

1. Eseguite gli step 1 – 5 di "Importare sample da una sorgente esterna" e selezionate "CD-ROM" o "WAV_AIFF FOLDER". Quindi premete il tasto [ENTER].

HD8/HD16 va alla ricerca dei file WAV/AIFF nella locazione specificata. Quando viene trovato un file, il suo nome appare sul display.

```
Import
LOOP.WAV
```

Quando è selezionata una cartella su disco CD-ROM/R/RW, sul lato sinistro del display viene mostrato il nome del "Folder".

```
Import
Folder: WAVFILES
```

↑
Nome cartella

In questo caso, girate dial per selezionare la cartella e premete [ENTER] per visualizzare i file in quella cartella. Per tornare al livello superiore, premete il tasto [EXIT].

2. Girate dial per selezionare il file audio da importare.

3. Una volta scelto il file, premete [ENTER].

Gli step successivi differiranno, a seconda della frequenza di campionamento del file audio selezionato.

● Frequenza di campionamento 44.1 kHz

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "Create Sample". Premete il tasto [ENTER] ancora una volta per importare il file.

● Frequenza di campionamento diversa da 44.1 kHz

Appare una schermata di selezione per scegliere se eseguire

la conversione a 44.1 kHz (resampling).

```
LOOP.WAV
Resample On
```

Girate dial per scegliere se eseguire il resampling oppure no, e premete il tasto [ENTER]. Sulla prima riga del display appare l'indicazione "Create Sample". Premete il tasto [ENTER] ancora una volta per importare il file.

AVVISO

- Quando sulla prima riga del display è mostrata l'indicazione "Create Sample", è possibile cambiare nome al sample. per i dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37. Potete anche cambiare il nome del sample più tardi (→ p. 119).
- Il sample importato viene salvato in una cartella chiamata "0USER" nella cartella SAMPLER immediatamente sotto la root directory (folder livello superiore) dell'hard disk interno.

NOTA

I file audio importati vengono sempre riprodotti con frequenza di campionamento a 44.1 kHz. Se è stato disabilitato il resampling durante l'importazione, un file con differente frequenza di campionamento verrà riprodotto con pitch (intonazione) e tempo differenti.

Editare varie impostazioni della sezione ritmica

Questa sezione spiega come modificare varie impostazioni che riguardano l'intera sezione ritmica, come la regolazione della sensibilità dei pad o la regolazione del volume del metronomo.

Procedura di base

La procedura di base per editare le impostazioni della sezione ritmica è la stessa per gran parte degli elementi, come descritto di seguito.

AVVISO

Questa procedura può essere avviata sia in modalità rhythm pattern che in modalità rhythm song.

- 1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), in modo che il pad si illumini.**

Appare la schermata di selezione per pattern ritmico/song ritmica.

- 2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**

Appare la schermata del menu rhythm utility.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

- 3. Usate i tasti cursore left/right per selezionare uno dei seguenti elementi da editare, e premete il tasto [ENTER].**

- **KIT FILE**

Importa o crea un kit file (→ p. 112).

- **SAMPLE FILE**

Importa o edita i sample assegnati ai pad (→ p. 117).

- **COUNT**

Cambia la lunghezza del pre-count che si sente durante il real-time input di un pattern ritmico.

- **CLICK VOLUME**

Cambia il livello di volume del metronomo che si sente durante il real-time input di un pattern ritmico.

- **PAD SENS (sensibilità pad)**

Cambia la sensibilità del pad che determina il livello di volume in relazione alla forza con cui viene colpito il pad.

- **MIDI**

Per le impostazioni relative al MIDI (→ p. 155).

- **IMPORT**

Importa pattern ritmici e song ritmica da un altro project memorizzato su hard disk (→ p. 111).

- **MEMORY**

Controlla la quantità di memoria residua per pattern ritmico e song ritmica.

- **POSITION**

Sceglie se l'impostazione di pan del suono drum si applica dal punto di ascolto del batterista o dell'ascoltatore.

4. Girate dial per editare l'impostazione.

Schermate ed operazioni risulteranno differenti per ciascun elemento. Per i dettagli, fate rif. alle sezioni seguenti.

AVVISO

Per informazioni su operazioni con i kit file, impostazioni sample, impostazioni MIDI e importazione, fate rif. alle rispettive sezioni.

- 5. Una volta completata la procedura, premete più volte il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

Cambiare lunghezza del pre-count

Potete cambiare la lunghezza del pre-count che si sente quando registrate un pattern ritmico in real time. Eseguite gli step 1 – 3 di “Procedura base” per richiamare l'indicazione “COUNT”, e premete il tasto [ENTER]. Quindi girate dial per scegliere una di queste impostazioni.

```
Count
4
```

- **OFF**

Il pre-count è disattivato.

- **1 – 8**

Si sente un pre-count di 1 – 8 beat (default: 4).

- **Special**

Si sente il seguente speciale pre-count.



Cambiare volume al metronomo

Potete cambiare volume al metronomo che si sente quando registrate un pattern ritmico in tempo reale. Eseguite gli step 1 – 3 di “Procedura base” per richiamare l’indicazione “CLICK VOLUME”, e premete il tasto [ENTER]. Quindi girate dial per impostare il volume (0 – 15).

Click Volume
15

Regolare la sensibilità dei pad

Potete specificare il volume prodotto secondo la forza con cui colpite i pad (pad sensitivity). Eseguite gli step 1 – 3 di “Procedura base” per richiamare l’indicazione “PAD SENS”, e premete il tasto [ENTER]. Quindi girate dial per scegliere una di queste impostazioni.

Pad Sense
Normal

● Soft

Il volume sarà leggero, indipendentemente dalla forza con cui colpite i pad.

● Medium

Il volume sarà medio, indipendentemente dalla forza con cui colpite i pad.

● Loud

Il volume sarà forte, indipendentemente dalla forza con cui colpite i pad.

● Lite

Massima sensibilità. Anche i colpi leggeri producono un volume forte.

● Normal

Sensibilità normale (impostazione default).

● Hard

Bassa sensibilità. Ci vogliono colpi forti per produrre un volume alto.

● EX Hard

La minor sensibilità. Ci vogliono colpi molto forti per produrre un volume alto.

Controllo memoria residua

La quantità residua della memoria di registrazione per pattern ritmici e song ritmiche verrà visualizzata come percentuale (%). Eseguite gli step 1 – 3 di “Procedura di base” per richiamare l’indicazione “MEMORY”, e premete il tasto [ENTER]. Questa schermata è di sola lettura. Non ci sono impostazioni modificabili.

Memory
45%

Scambio posizione pan left/right

L’impostazione di pan del suono drum può essere impostata per essere applicata dal punto di ascolto del batterista o dell’ascoltatore. Eseguite gli step 1 – 3 di “Procedura base” per richiamare l’indicazione “POSITION”, e premete il tasto [ENTER]. Quindi selezionate una delle seguenti impostazioni.

Position
Listener

● Player

L’impostazione di pan left/right si applica dal punto di ascolto del musicista (batterista).

● Listener

L’impostazione di pan left/right si applica dal punto di ascolto dell’ascoltatore (pubblico).

Guida [Effetti]

Questa sezione spiega funzioni e operazioni della sezione effetti incorporata di HD8/HD16.

Gli effetti

HD8/HD16 ha due tipi di effetti, un “effetto insert” e un “effetto send/return”. I due tipi possono essere usati simultaneamente. Le caratteristiche di questi effetti vengono descritte di seguito.

Effetto insert

L'effetto insert è usato inserendolo in un punto specifico del percorso del segnale. Potete selezionare una delle seguenti posizioni in cui applicare l'effetto.

- (1) Ingresso dell'input mixer
- (2) Un canale del track mixer
- (3) Immediatamente prima del fader [MASTER]

Per esempio, se inserite l'effetto nell'input mixer, il segnale in ingresso viene trattato dall'effetto e il risultato viene registrato su una traccia del registratore. In alternativa, se inserite

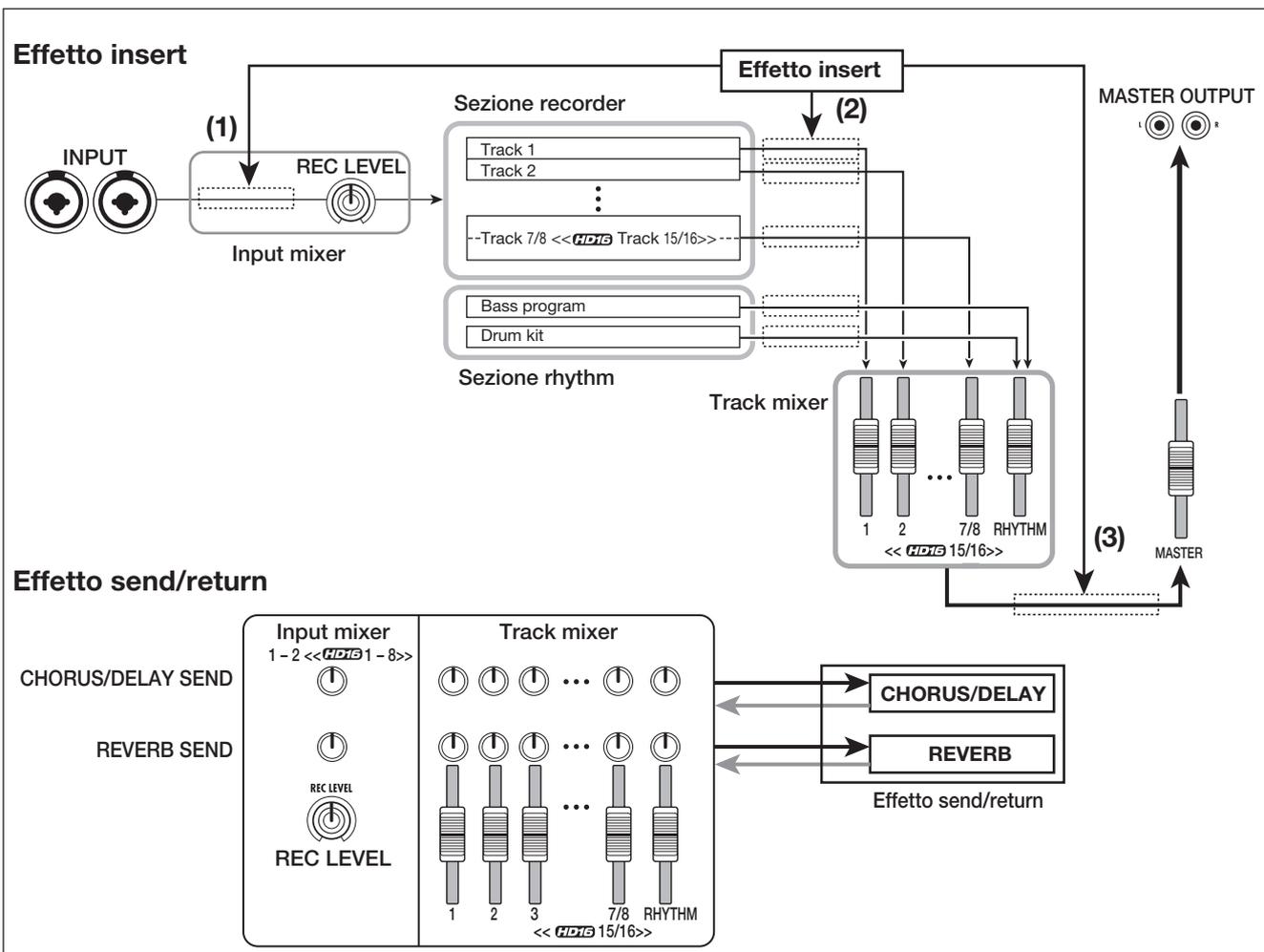
l'effetto in un canale del track mixer, l'effetto processa il segnale riprodotto (playback) di una traccia audio o della traccia drum/bass.

Selezionando una posizione immediatamente prima del fader [MASTER], potete usare l'effetto per trattare il mix finale prima di registrarlo sulla traccia master.

Effetto send/return

L'effetto send/return è collegato internamente al loop send/return della sezione mixer. HD8/HD16 ha due tipi di effetti send/return, chorus/delay (CHORUS/DELAY) e riverbero (REVERB), che possono essere usati simultaneamente.

I livelli di mandata dell'input mixer o del track mixer regolano la profondità di effetto dell'effetto send/return. Alzando il livello della mandata si invia il segnale corrispondente all'ingresso dell'effetto, e il segnale trattato dall'effetto verrà restituito immediatamente prima del fader [MASTER], e mixato col segnale originale della traccia.



Uso dell'effetto insert

Questa sezione spiega come scegliere la posizione dell'effetto insert, come scegliere un patch e come editare un patch.

I patch di effetto insert

L'effetto insert è un'unità multi-effetto che contiene un numero di effetti singoli come compressore, distorsione, e delay, collegati in serie. Ognuno di questi effetti separati è chiamato "modulo effetto".

Una combinazione di moduli effetto utilizzabili simultaneamente è chiamato "algoritmo".

HD8/HD16 offre i seguenti algoritmi.

- **CLEAN**
- **DISTORTION**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**

Un algoritmo adatto alla registrazione di chitarra e basso.

- **MIC**

Un algoritmo adatto alla registrazione microfonica di voci, ecc.

- **DUAL MIC**

Un algoritmo con due canali completamente separati per mono input x 2 e mono output x 2.

- **LINE**

Un algoritmo adatto alla registrazione di strumenti con uscite a livello di linea come synth o piano elettrico.

- **<< solo HD16 >> 8x COMP EQ**

Questo è un algoritmo con 8 canali input/output separati, disponibile solo su HD16. Sono possibili filtro passa alto (HPF), compressore, e impostazioni di EQ per ogni canale.

- **MASTERING**

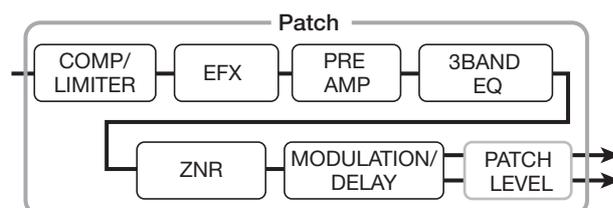
Algoritmo adatto per trattare il segnale del mix stereo finale.

La disposizione dei moduli effetto e il flusso del segnale per ciascun algoritmo sono mostrati nel diagramma qui sotto.

AVVISO

- A seconda dell'algoritmo selezionato, la configurazione input/output dell'effetto differirà. Per alcune impostazioni della posizione insert, due segnali in ingresso o l'uscita stereo di un effetto possono essere ridotti in mono (→ p. 130).
- << solo HD16 >> Con l'algoritmo 8x COMP EQ, il modulo VOLUME PEDAL è condiviso dagli otto canali.

Ciascun modulo effetto comprende due aspetti, vale a dire il tipo di effetto e i parametri effetto. Tipo di effetto e impostazioni di parametro di un modulo effetto sono indicate collettivamente come "patch".



Un project contiene 310 << HD16 330 >> patch, che sono organizzati in 8 << HD16 9 >> algoritmi. Potete commutare all'istante le impostazioni di effetto insert solo selezionando

Algoritmo	Disposizione modulo effetto	Tipo input/output
CLEAN DISTORTION ACO/BASS SIM BASS	COMP/LIMITER → EFX → PREAMP → 3BAND EQ → VOLUME PEDAL → ZNR → MODULATION/DELAY	Mono → Stereo
MIC	COMP/LIMITER → EFX → MIC PRE DE-ESSER → 3BAND EQ → VOLUME PEDAL → ZNR → MODULATION/DELAY	
DUAL MIC	COMP/LIMITER → MIC PRE → 3BAND EQ → VOLUME PEDAL → ZNR → DELAY	Mono x 2 → Mono x 2
	COMP/LIMITER → MIC PRE → 3BAND EQ → VOLUME PEDAL → ZNR → DELAY	
LINE	COMP/LIMITER → ISOLATOR → 3BAND EQ → VOLUME PEDAL → ZNR → MODULATION/DELAY	Stereo → Stereo
<< solo HD16 >> 8xCOMP EQ	HIGH PASS FILTER → COMP/LIMITER → 3BAND EQ → VOLUME PEDAL * VOL PDL si applica a tutti gli ingressi	Mono x 8 → Mono x 8
MASTERING	MULTI BAND COMP/Lo-FI → NORMALIZER → 3BAND EQ → VOLUME PEDAL → ZNR → DIMENSION/RESONANCE	Stereo → Stereo

l'algoritmo appropriato, e quindi selezionando il patch.

Questa tabella mostra il numero di patch per ogni algoritmo.

Algoritmo	Patch (patch preprogrammed)
CLEAN	30 (22)
DISTORTION	50 (40)
ACO/BASS SIM	20 (10)
BASS	30 (20)
MIC	50 (30)
DUAL MIC	50 (30)
LINE	50 (30)
8x COMP EQ <<solo HD16 >>	20 (10)
MASTERING	30 (21)

Cambiare punto di inserimento dell'effetto insert

In condizione default di un project, l'effetto insert viene applicato all'input mixer. Tuttavia, potete cambiare il punto di inserimento se necessario. Sono disponibili le seguenti possibilità.

Display	Posizione di inserimento
Input	Input mixer
Drum	Uscita traccia Drum
Bass	Uscita traccia Bass
Track1, Track2...	L'uscita di una traccia mono
Track1/2, Track3/4...	L'uscita di traccia stereo o di traccia mono x 2
Master	Subito prima del fader [MASTER]

<<solo **HD16**>>

In aggiunta alle opzioni di cui sopra, HD16 offre le seguenti scelte.

Display	Posizione di inserimento
Input1 - Input8	Un ingresso dell'input mixer
Input1-8	Tutti gli ingressi dell'input mixer
Track1-8	Ogni uscita delle tracce 1 - 8
Track9-16	Ogni uscita delle tracce 9 - 16

NOTA

<<solo **HD16**>>

- La scelta individuale degli Input 1 - Input 8 è possibile solo quando è abilitata la funzione 8-track recording ed è selezionato un algoritmo diverso da 8x COMP EQ.
- Track 1 - 8 e Track 9 - 16 sono disponibili solo quando è selezionato l'algoritmo 8x COMP EQ.
- La selezione simultanea di Input 1 - 8 è possibile solo quando la funzione 8-track recording è abilitata ed è selezionato l'algoritmo 8x COMP EQ.
- Se commutate l'algoritmo 8x COMP EQ dopo aver selezionato la posizione insert, la posizione cambierà in Input 1 - 8, Track 1 - 8, o Track 9 - 16 (a seconda dell'impostazione subito precedente).

Inserimento all'ingresso

1. Sulla schermata principale, verificate che il tasto [ON/OFF] dell'input desiderato sia acceso in rosso. Quindi premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione di controllo.

La posizione insert corrente viene mostrata sul display.

Input Source
Input

2. Verificate che sia selezionato "Input".

Se è selezionata un'altra posizione, girate dial per selezionare "Input". Potete fare la selezione anche premendo un tasto [ON/OFF] nella sezione input.

Quando è selezionato input come posizione insert, tutti i tasti [ON/OFF] sono accesi in arancio. In questa condizione, l'effetto si applica a uno o due ingressi, come scelto allo step 1.

NOTA

<<solo **HD16**>> Se la funzione 8-track recording è inattiva, non potete selezionare "Input" come posizione insert, anche quando è stato selezionato l'algoritmo 8x COMP EQ.

3. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

<<solo **HD16**>> Inserimento su 8 canali input

Con HD16, quando la funzione 8-track recording è abilitata ed è selezionato l'algoritmo 8x COMP EQ, l'effetto insert può essere applicato a 8 canali simultaneamente.

1. Premete il tasto [8TRACK RECORDING] nella sezione input così che i tasti [ON/OFF] per gli input 1 - 8 siano accesi in rosso.
2. Selezionate 8x COMP EQ come algoritmo per l'effetto insert (→ p. 127).
3. Premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione di controllo.

La posizione di insert corrente viene mostrata sul display.

4. Girate dial per selezionare "Input 1-8".

Tutti i tasti [ON/OFF] sono accesi in arancio. In questa condizione, l'effetto verrà applicato agli input 1 - 8.

AVVISO

Gli effetti nell'algoritmo 8x COMP EQ possono essere disattivati simultaneamente.

5. Una volta completata la scelta della posizione insert, premete il tasto [EXIT].

Quando è selezionato un algoritmo diverso da 8x COMP EQ, possono essere selezionati fino a due ingressi dagli Input 1 – 8 come posizione insert. (Il tasto [ON/OFF] dell'ingresso attualmente selezionato è acceso in arancio.) Potete usare i tasti [ON/OFF] per selezionare l'ingresso. Premendo due tasti [ON/OFF] insieme, potete scegliere una combinazione di due input qualunque. (Possono anche essere selezionati input non-adiacenti.) L'ingresso di numero inferiore viene assegnato al canale L e quello di numero superiore al canale R.

AVVISO

Se avete selezionato due input per l'effetto, questi verranno mostrati insieme sul display, nel formato "Inputx/y" (dove x/y è il rispettivo numero di input).

Insert all'uscita di traccia/immediatamente prima del fader [MASTER]

Per applicare l'effetto insert a traccia mono x 1, traccia mono x 2, traccia stereo, o immediatamente prima del fader [MASTER], procedete nel modo seguente.

NOTA

<<solo **HD16**>>

Quando è selezionato 8x COMP EQ, potete selezionare o Track 1 – 8 (insert a tutte le uscite delle tracce 1 – 8) o Track 9 – 16 (insert a tutte le uscite delle tracce 9 – 16).

AVVISO

Per applicare l'effetto a due tracce mono, potete selezionare solo una coppia di tracce di numero dispari/numero pari.

1. Sulla schermata principale, premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione di controllo.

La posizione corrente di insert è mostrata sul display.

2. Girate dial per selezionare la posizione insert.

Per selezionare l'uscita di una traccia mono x 1 come posizione insert, selezionate "Track 1" – "Track 6" <<**HD16** "Track 1" – "Track 8">>. Per selezionare l'uscita di una traccia mono x 2 come posizione insert, selezionate "Track 1/2" – "Track 7/8" <<**HD16** "Track 1/2" – "Track 15/16">>. Per selezionare la posizione subito prima del fader [MASTER], selezionate "Master".

Il tasto di stato della traccia selezionata o il tasto di stato [MASTER] si accendono in arancio. Questi tasti possono anche essere usati per selezionare la posizione insert. Se premete i tasti di stato adiacenti di un input dispari e uno pari in successione, viene selezionato "mono track x 2".

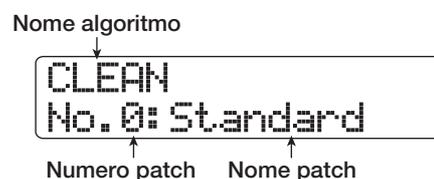
3. Una volta completata la scelta della posizione insert, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Selezionare il patch per l'effetto insert

Questa sezione spiega come selezionare il patch per l'effetto insert.

1. Sulla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 4 (INSERT EFFECT) in modo che il pad si illumini.

Appare la seguente schermata sul display. In questa schermata, potete selezionare algoritmo e patch per l'effetto insert.



2. Usate i tasti cursore up/down per scegliere l'algoritmo da usare.

La seconda riga del display mostra il patch attualmente selezionato per quell'algoritmo.

NOTA

<<solo **HD16**>> Quando passate a 8x COMP EQ da un altro algoritmo, la posizione insert diventa Input 1 – 8, Track 1 – 8, o Track 9 – 16 (a seconda dell'impostazione immediatamente precedente). Assicuratevi ancora una volta che sia selezionata la posizione insert desiderata.

3. Girate dial per selezionare il patch.

Il nuovo patch viene immediatamente richiamato.

AVVISO

Se il patch è vuoto appare l'indicazione "Empty" invece del nome del patch. La selezione di un tale patch non avrà effetto.

4. Se volete temporaneamente disattivare l'effetto insert, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 4 (INSERT EFFECT) in modo che il pad si spenga.

L'impostazione dell'effetto insert cambia in "Off". La prima riga del display indica "Off" e la seconda riga indica "[ENTER]→TUNER".

Per riattivare l'effetto insert, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 4 (INSERT EFFECT) ancora una volta.

AVVISO

Se premete il tasto [ENTER] in condizione di bypass, viene richiamata la funzione tuner (→ p. 167).

5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

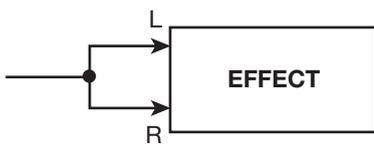
Il flusso del segnale che passa attraverso l'effetto insert cambia come di seguito mostrato, a seconda del punto di insert e la destinazione del segnale dopo il passaggio dall'effetto.

● Flusso del segnale con effetto insert all'input

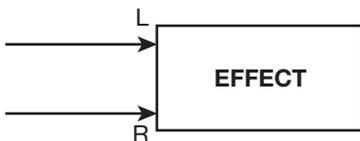
- Uso di effetto insert all'ingresso mono su ingresso mono/traccia mono



- Uso di effetto insert all'ingresso stereo (o mono input x 2) su ingresso mono/traccia mono



- Uso di effetto insert all'ingresso stereo (o mono input x 2) su ingresso stereo/traccia stereo

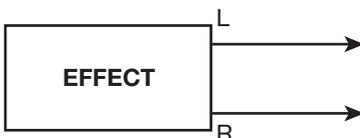


- Uso di effetto insert all'ingresso mono su stereo input/traccia stereo

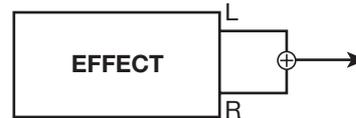


● Flusso di segnale con effetto insert all'uscita

- Inviando l'uscita dell'effetto insert alla traccia stereo o al fader [MASTER]



- Invio uscita dell'effetto insert a una traccia mono



AVVISO

<<solo HD16 >> Con l'algoritmo 8x COMP EQ, i segnali degli 8 canali vengono processati separatamente da filtro high-pass/compressore ed effetti EQ. Ingresso e uscita per ciascun canale sono perciò sempre mono.

Editare patch di effetto insert

I moduli effetti dell'effetto insert hanno diversi parametri che possono essere regolati per fare modifiche dettagliate al carattere dell'effetto. Modificando i parametri effetto, potete ottenere il risultato sonoro desiderato.

Per alcuni moduli effetto, potete anche cambiare tipo di effetto. Per esempio, il modulo effetto MODULATION/DELAY dell'algoritmo MIC fornisce 13 tipi di effetto come CHORUS, ENSEMBLE, FLANGER, ecc. (Quando cambiate tipo di effetto, cambia anche la condizione del parametro effetto.)

Modulo effetto	MODULATION/DELAY		
Tipo effetto	CHORUS	ENSEMBLE	FLANGER
Parametri effetto	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Tone Mix	Depth Rate Resonance Manual

Questa sezione spiega come modificare il tipo di effetto e i parametri effetto del patch attualmente selezionato.

NOTA

Il contenuto dell'algoritmo stesso, combinazione e collocazione del modulo effetto, non può essere modificato.

1. Sulla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 4 (INSERT EFFECT) in modo che il pad si accenda.

Appare la schermata di selezione patch con l'algoritmo dell'effetto insert.



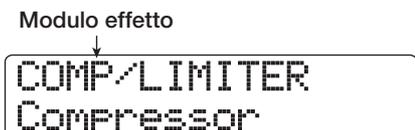
2. Usate i tasti cursore up/down per selezionare algoritmo e patch da editare, e girate dial per selezionare il patch.

AVVISO

Se appare l'indicazione "Empty" invece del nome del patch, tutti i moduli del patch vengono messi su Off. Editando un simile patch, potete creare le vostre impostazioni da zero.

3. Premete il tasto [EDIT].

La prima riga del display mostra il modulo effetto attualmente selezionato. Questo indica che il patch ora può essere editato.



4. Usate i tasti cursore left/right per selezionare il modulo effetto da editare.



L'indicazione mostrata sulla prima riga per i vari moduli effetto cambia come mostrato nella tabella qui sotto.

La tabella si applica al caso in cui il modulo effetto è On. Quando il modulo effetto è Off, l'indicazione "Off" appare sulla seconda riga del display.

AVVISO

- Per modificare il modulo ZNR/VOLUME PEDAL, richiamate l'indicazione "TOTAL" sulla prima riga del display.
- Nell'algoritmo DUAL MIC, i moduli assegnati ai canali L e R possono essere editati separatamente. L'indicazione "L" sulla prima riga del display indica che è selezionato il modulo per il canale sinistro. L'indicazione "R" significa che è selezionato il modulo per il canale destro.

- <<solo **HD16**>> Nell'algoritmo 8x COMP EQ, ci sono filtro passa alto/compressore/EQ per ogni canale. Potete controllare l'impostazione on/off del rispettivo effetto separatamente. Sulla prima riga del display appare il numero del canale che state impostando attualmente.

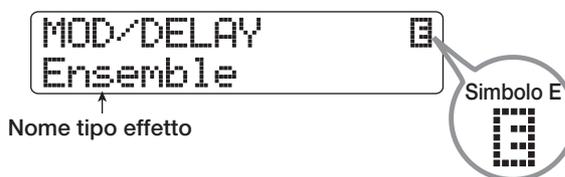
NOTA

<<solo **HD16**>> L'algoritmo 8xCOMP EQ non include il modulo ZNR.

5. Per cambiare il tipo di effetto del modulo effetto attualmente selezionato, girate dial.

Per i moduli effetto che comprendono più tipi di effetto, Il nome del tipo di effetto attualmente selezionato viene mostrato sulla seconda riga del display. Quando girate dial in questa condizione, cambia il tipo di effetto.

Se i contenuti di un patch sono stati modificati, sulla prima riga del display appare il simbolo [E] "Edited".



6. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il parametro effetto che volete modificare.

Il parametro visualizzato dipende dal modulo effetto e dal tipo di effetto.

L'illustrazione seguente mostra un esempio di cosa appare sul display una volta selezionato il parametro "Depth" dell'effetto "Ensemble".

Algoritmo	Indicazione modulo					
CLEAN DISTORTION ACO/BASS SIM BASS	COMP/LIMITER	→ EFX	→ PREAMP	→ 3BAND EQ	→ MOD/DELAY	→ TOTAL
	COMP/LIMITER	EFX	PREAMP	3BAND EQ	MODULATION/DELAY	ZNR, VOLUME PEDAL, PATCH LEVEL
MIC	COMP/LIMITER	→ EFX	→ MIC PRE	→ 3BAND EQ	→ MOD/DELAY	→ TOTAL
	COMP/LIMITER	EFX	MICPRE + DE-ESSER	3BAND EQ	MODULATION/DELAY	ZNR, VOLUME PEDAL, PATCH LEVEL
DUAL MIC	COMP/LIMITER L	→	MIC PRE L	→ 3BAND EQ L	→ DELAY L	→ TOTAL
	COMP/LIMITER		MICPRE	3BAND EQ	DELAY	ZNR, VOLUME PEDAL, PATCH LEVEL
LINE	COMP/LIMITER	→ ISOLATOR	→	→ 3BAND EQ	→ MOD/DELAY	→ TOTAL
	COMP/LIMITER	ISOLATOR		3BAND EQ	MODULATION/DELAY	ZNR, VOLUME PEDAL, PATCH LEVEL
8 x COMP EQ	HPF1	→ HPF2	→ ...	→ ...	→ HPF8	→ TOTAL
						VOLUME PEDAL, PATCH LEVEL
MASTERING	COMP/Lo-Fi	→ NORMALIZER	→	→ 3BAND EQ	→ DIMENSION/RESO	→ TOTAL
	MULTIBAND COMP/Lo-Fi	NORMALIZER		3BAND EQ	DIMENSION/RESONANCE	ZNR, VOLUME PEDAL, PATCH LEVEL

Parametro effetto Valore impostazione

AVVISO

Per rifelezionare il tipo di effetto, premete più volte il tasto cursore up per richiamare il nome del tipo di effetto, quindi girate dial.

7. Girate dial per cambiare il valore dell'impostazione.

Per i dettagli sui tipi di effetto che possono essere selezionati per ciascun modulo effetto e sui parametri effetto di ciascun tipo, fate rif. alle informazioni in appendice al manuale.

8. Per commutare il modulo effetto on e off, richiamate l'indicazione per il modulo sul display, e quindi premete il tasto [ENTER].

Quando il modulo effetto è disattivato, sulla seconda riga del display appare l'indicazione "-OFF-". Premendo [ENTER] ancora una volta si riporta il modulo in condizione attiva.

AVVISO

<<solo **HD16**>> Quando si modifica un patch dell'algoritmo 8xCOMP EQ, non è possibile attivare e disattivare gli effetti per tutti i canali insieme. Tuttavia, quando è mostrata l'impostazione del rispettivo effetto, potete disattivarlo per il canale corrente premendo il tasto [ENTER].

NOTA

I moduli inclusi in TOTAL non possono essere disattivati.

9. Ripetete gli step 4 – 8 quanto necessario per editare altri moduli.

10. Per regolare il livello del patch (il volume finale del patch), usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TOTAL" sulla prima riga e l'indicazione "Patch Level" sulla seconda riga del display, quindi girate dial.

Il livello del patch può essere regolato nel range da 1 a 30.

11. Una volta terminato l'editing, premete [EXIT].

Riappare la schermata di selezione patch di effetto insert.

NOTA

Ricordate che se selezionate un altro patch senza aver prima salvato quello che avete modificato, le modifiche andranno perse. Se volete conservare i risultati della vostra sessione di editing, fate rif. alla sezione seguente.

Salvare/scambiare patch di effetto insert

Un patch modificato può essere salvato in una locazione dello stesso algoritmo. Potete anche memorizzare un patch esistente in un'altra locazione per creare una copia di quel patch. E' anche possibile scambiare la posizione dei patch (swapping).

1. Sulla schermata di selezione patch o sulla schermata di edit, premete il tasto [FUNCTION] ancora una volta (per salvare il patch) o due (per scambiare patch).

Numero patch

2. Verificate che l'indicazione "STORE PATCH" o "SWAP PATCH" siano mostrati sulla prima riga del display, e premete il tasto [ENTER].

3. Girate dial per richiamare il patch da memorizzare o scambiare sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Store?" oppure "Swap?".

4. Per effettuare l'operazione di store/swap, premete il tasto [ENTER].

Una volta completata l'operazione di store/swap, riappare la schermata di selezione patch di effetto insert.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

AVVISO

- I patch vengono salvati su hard disk come parte del project.
- I dati di patch inclusi in un altro project possono essere caricati nel project corrente (→ p. 136).

Editing del nome di un patch di effetto insert

Questa sezione spiega come modificare il nome del patch attualmente selezionato.

1. Sulla schermata di selezione patch dell'effetto insert, scegliete il patch il cui nome volete modificare.

2. Premete il tasto [EDIT].

Il patch attualmente selezionato può essere modificato.

- ### 3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TOTAL" sulla prima riga e l'indicazione "Patch Level" sulla seconda riga del display.

```
TOTAL
Patch Level=25
```

- ### 4. Premete ripetutamente il tasto cursore down per richiamare l'indicazione "Patch Name" sulla prima riga del display.

Il nome del patch selezionato può essere ora editato. Un cursore (quadrato lampeggiante) indica il carattere che può essere modificato.

```
Patch Name
█tandard    -A-
```

- ### 5. Usate i tasti cursore left/right per spostare il cursore sul carattere che volete cambiare, e girate dial o usate i pad/tasti della sezione pad per scegliere un carattere.

Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37.

- ### 6. Per confermare il nuovo nome, effettuate il salvataggio. (Per i dettagli su come fare il salvataggio, ved. a pag. 132.).

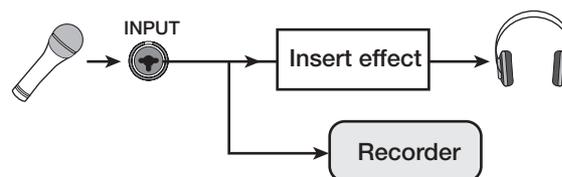
Il patch è salvato (riscritto) con il nuovo nome, e riappare la schermata di selezione patch di effetto insert.

NOTA

Ricordatevi che il nome tornerà alla condizione precedente se passate a un altro patch senza prima salvare il nome del patch modificato.

Applicare l'effetto insert al solo segnale di monitor

Normalmente, quando l'effetto insert è applicato all'input mixer, verrà registrato sulla traccia il segnale processato dall'effetto. Se necessario, tuttavia, potete applicare l'effetto insert solo al segnale di monitor, e registrare sulla traccia il solo segnale in ingresso non processato. Per esempio, quando si registra il suono non processato di una performance vocale, il cantante sarà più a proprio agio cantando con l'effetto insert adatto per la registrazione microfónica applicato al segnale di monitor.



- ### 1. Impostate la posizione dell'effetto insert su input mixer.

- ### 2. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY" e sulla seconda l'indicazione "PROJECT".

```
REC UTILITY 1/10
>PROJECT
```

- ### 3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "REC SIGNAL" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrato il valore di impostazione corrente.

```
Rec Signal
Wet
```

Potete ora selezionare uno dei seguenti tipi di segnale da registrare sulla traccia.

● Wet

Il segnale in ingresso passato attraverso l'effetto insert verrà registrato sulla traccia (impostazione default).

● Dry

Solo il segnale in ingresso non processato verrà registrato sulla traccia. Anche in questo caso, tuttavia, l'effetto insert verrà applicato al segnale di monitor in uscita alle prese MASTER OUT.

- ### 4. Girate dial per cambiare l'impostazione su "Dry".

- ### 5. Una volta terminate le impostazioni, premete il tasto [EXIT] più volte.

L'unità ritorna alla schermata principale.

AVVISO

L'impostazione viene salvata per ciascun project. Se richiesto, riportate l'impostazione su "Wet" prima di iniziare a registrare le altre parti.

Uso dell'effetto send/return

Questa sezione spiega come selezionare e modificare patch per l'effetto send/return (riverbero, chorus/delay).

Patch di effetto send/return

Le parti "reverb" e "chorus/delay" dell'effetto send/return sono separate e possono essere usate indipendentemente.

Reverb e chorus/delay hanno ciascuno un tipo di effetto che determina il suono generale dell'effetto, e vari parametri che vi permettono di regolare il carattere sonoro. Impostazioni del tipo di effetto e dei parametri, insieme al nome, sono indicate collettivamente come "patch" di effetto send/return.

Un project di nuova creazione contiene 30 patch reverb e 30 patch chorus/delay. Potete commutare all'istante le impostazioni reverb o chorus/delay semplicemente scegliendo l'effetto per il quale volete selezionare un patch (riverbero o chorus/delay), e quindi selezionando il patch.

Il numero di patch disponibili per ciascun effetto è il seguente.

Effetto	Numero patch (patch preprogrammati)
REVERB	30 (22)
CHORUS/DELAY	30 (18)

Selezionare patch di effetto send/return

Questa sezione spiega come selezionare un patch reverb o chorus/delay.

- 1. Sulla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 5 (CHORUS/DELAY) o il pad 6 (REVERB) in modo che il pad si illumini.**

Appare la schermata di selezione patch dell'effetto send/return. Per esempio, se avete premuto il pad 6 (REVERB), appare la seguente indicazione.

```
SEND REVERB
No. 0: TightHal
```

Numero patch Nome patch

- 2. Girate dial per scegliere il patch.**

Girando dial, vengono subito richiamati nuovi patch.

- 3. Premete ripetutamente il tasto [SELECT] per selezionare DLY SEND (livello di mandata del chorus/delay) oppure REV SEND (livello di**

mandata del riverbero) come parametro di traccia da regolare.

- 4. Girate la rispettiva manopola parametro per regolare il parametro.**

Potete premere il tasto PLAY [▶] per riprodurre la song, e ascoltate il risultato del patch selezionato.

AVVISO

- Il livello di mandata è uno dei parametri di traccia. Per informazioni su come regolare questi parametri, ved. a pag. 79.
- Potete anche usare i tasti cursore up/down e i tasti di stato per selezionare parametro di traccia/traccia, e quindi girate dial per regolare il livello di mandata (→ p. 79).
- Per alternare le tracce drum/bass, usate il tasto [RHYTHM].

- 5. Usate la stessa procedura per regolare il livello di mandata specifico della traccia per l'altro effetto send/return.**

- 6. Se volete temporaneamente disattivare l'effetto send/return, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 5 (CHORUS/DELAY) o il pad 6 (REVERB) in modo che si illumini.**

L'impostazione di effetto send/return per quel pad cambia in "Off". La seconda riga del display indica "Off".

Per riportare l'impostazione su "On", premete lo stesso pad un'altra volta in modo da riaccenderlo.

- 7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].**

Editing di patch effetto send/return

Questa sezione spiega come editare un patch effetto send/return.

- 1. Sulla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 5 (CHORUS/DELAY) o il pad 6 (REVERB) in modo che il pad si illumini.**

Appare la schermata di selezione patch per l'effetto send/return.

```
SEND CHO/DLY
No. 0: Vocal
```

- 2. Girate dial per selezionare il patch.**

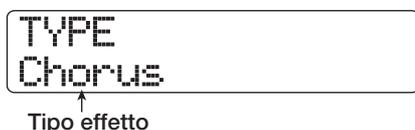
AVVISO

Se appare l'indicazione "Empty" invece del nome del patch,

tutti i moduli per il patch sono impostati su Off. Modificando un simile patch, potete creare le vostre impostazioni da zero.

3. Premete il tasto [EDIT].

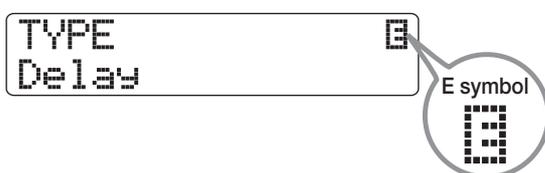
La seconda riga del display mostra il tipo di effetto attualmente selezionato.



4. Girate dial per scegliere il tipo di effetto.

Una volta modificato il tipo di effetto, anche i parametri effetto cambieranno di conseguenza.

Se i contenuti di un patch sono stati cambiati, sulla prima riga del display appare un simbolo [E] "Edited".



5. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il parametro effetto che volete modificare.

La prima riga del display mostra il tipo di effetto, e la seconda riga mostra il nome e il valore corrente del parametro effetto.



AVVISO

Per cambiare tipo di effetto, premete più volte il tasto cursore per visualizzare la schermata dello step 3, quindi girate dial.

6. Girate dial per cambiare impostazione.

Per i dettagli sui tipi di effetto selezionabili per l'effetto send/return, e sul range di ciascun parametro effetto, fate rif. all'appendice in fondo al manuale.

7. Ripetete gli step 5 – 6 quanto necessario per editare altri parametri effetto.

8. Una volta terminato l'editing, premete il tasto [EXIT].

Riappare la schermata di selezione patch di effetto send/return.

NOTA

Ricordate che se selezionate un altro patch senza prima salvare il patch modificato, le modifiche andranno perse. Se volete conservare i risultati della sessione di editing, fate rif. alla sezione seguente.

Salvare/scambiare patch effetto send/return

Un patch che avete editato può essere memorizzato in una locazione dello stesso algoritmo. Potete anche memorizzare un patch esistente in un'altra locazione per creare una copia di quel patch. E' anche possibile scambiare le posizioni dei patch (swapping).

1. Sulla schermata di selezione patch o sulla schermata edit, premete il tasto [FUNCTION] una volta (per salvare il patch) o due volte (per scambiare i patch).



2. Verificate che sulla prima riga del display siano riportate l'indicazione "STORE PATCH" o "SWAP PATCH", e premete [ENTER].

3. Girate dial per richiamare sulla seconda riga del display il patch da memorizzare o sostituire, quindi premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appaiono l'indicazione "Store?" oppure "Swap?".

4. Per effettuare l'operazione di store/swap, premete il tasto [ENTER].

Una volta completata l'operazione di store/swap, riappare la schermata di selezione patch di effetto send/return.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

AVVISO

- I patch che avete memorizzato sono salvate sull'hard disk come parte del project.
- I dati di patch inclusi in un altro project possono essere caricati nel project corrente (→ p. 136).

Editare il nome di patch effetto send/return

Questa sezione spiega come editare il nome del patch attualmente selezionato per l'effetto send/return.

1. Sulla schermata di selezione patch di effetto send/return, selezionate il patch il cui nome volete modificare.

```
SEND REVERB
No. 0: TightHal
```

2. Premete il tasto [EDIT].

Il patch selezionato può essere ora modificato.

3. Premete ripetutamente il tasto cursore down per richiamare l'indicazione "Patch Name" sulla prima riga del display.

Il nome del patch selezionato può essere ora modificato. Un cursore (quadratino lampeggiante) indica il carattere che può essere cambiato.

```
Patch Name
ightHal -A-
```

4. Usate i tasti cursore left/right per portare il cursore sul carattere che volete cambiare, e girate dial o usate i pad/tasti della sezione pad per scegliere il carattere.

Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37.

5. Per confermare il nuovo nome, effettuate il salvataggio. (Per i dettagli sul salvataggio, ved. a pag. 135.)

Il patch è salvato (riscritto) col nuovo nome, e riappare la schermata di selezione patch di effetto insert.

NOTA

Ricordate che il patch tornerà al nome precedente se passate a un altro patch senza memorizzare il nome modificato.

Importare patch da un altro project

Potete anche importare tutti i patch, o solo alcuni, di effetto insert o effetto send/return da un project salvato su hard disk.

NOTA

Ricordate che importando patch in questo modo si sostituiscono i patch del project corrente. Fate attenzione a non cancellare inavvertitamente patch che volete conservare.

1. Selezionate il patch da usare come destinazione dell'importazione.

● Importare uno specifico patch di effetto insert

Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 4 (INSERT EFFECT) per richiamare la schermata di selezione patch di effetto insert. Quindi usate i tasti cursore up/down e dial per selezionare algoritmo e patch da usare come destinazione dell'importazione. La sorgente di importazione può essere selezionata tra i patch dello stesso algoritmo.

● Importare uno specifico patch di effetto send/return

Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 5 (CHORUS/DELAY) o il pad 6 (REVERB) per richiamare la schermata di selezione patch di effetto send/return. Quindi usate dial per scegliere il patch da usare come destinazione dell'importazione.

2. Sulla schermata di selezione effetto insert o di selezione effetto send/return, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display cambia come segue.

```
EFFECT UTILITY
>IMPORT
```

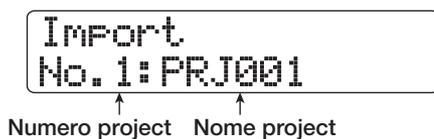
3. Premete il tasto [ENTER].

Appare una schermata di importazione "ALL" (importa tutti i patch) o "PATCH" (importa singoli patch) come quella riportata qui sotto.

```
IMPORT 1/2
>ALL
```

4. Usate i tasti cursore left/right per selezionare "ALL" o "PATCH", e premete il tasto [ENTER].

In questa condizione, potete scegliere il project sorgente.



5. Girate dial per selezionare il project sorgente dell'importazione, e premete [ENTER].

Gli step successivi differiscono, a seconda della selezione fatta allo step 3.

● Quando è selezionato "ALL"

Verify that the indication "Import?" is shown on the display and proceed to step 6.

● Quando è selezionato "PATCH"

Il patch sorgente dell'importazione appare sul display. Quando girate dial per selezionare il patch e premete il tasto [ENTER], il patch di destinazione dell'importazione selezionato allo step 1 viene visualizzato. Se necessario, girate dial per selezionare il numero del patch da usare come destinazione dell'importazione, e premete il tasto [ENTER]. Sul display appare l'indicazione "Import?".

6. Per effettuare l'importazione, premete il tasto [ENTER].

Tutti i patch o il solo patch specificato del project selezionato verranno importati. Una volta importati tutti i file, riappare la schermata di selezione effetto insert o effetto send/return. Quando viene importato un solo patch, riappare il display dello step 4. Premendo il tasto [EXIT] invece di [ENTER], potete annullare l'importazione e tornare indietro uno step alla volta.

Guida [Creare un CD]

Questa sezione descrive come usare il CD-R/RW drive di HD8/HD16 per creare un CD audio o salvare un project dell'hard disk su un disco CD-R/RW.

NOTA

- Questa sezione non si applica ai modelli HD8/HD16 senza il CD-R/RW drive integrato.
- Non possono essere riprodotti o letti i CD mixed-mode o i CD copy-controlled.

Creazione di CD audio

HD8/HD16 vi permette di scrivere i contenuti della traccia master di un project su disco CD-R/RW in formato CD-DA (dati audio). Il risultato è un CD audio che può essere riprodotto su un lettore CD.

Ci sono due modi di scrivere dati audio su disco CD-R/RW, come di seguito descritto.

● Scrittura per project

Questo metodo scrive la traccia master di un singolo project su disco. Quando si usa questo metodo, è possibile aggiungere dati audio successivamente, fino a quando il disco CD-R/RW non viene finalizzato.

● Scrittura per album

Questo metodo implica prima la creazione di un elenco per il CD audio (detto "album") che contiene informazioni sulle tracce master dei diversi project che si vogliono includere. Il CD-R/RW viene quindi scritto in un'unica operazione, e la finalizzazione viene eseguita automaticamente, così che non possono essere più aggiunti dati successivamente.

AVVISO

"Finalizzare" un disco CD-R/RW si riferisce alla procedura di renderlo suonabile su un normale lettore CD oltre che su HD8/HD16. Una volta finalizzato, non possono più essere aggiunti dati sul disco CD-R/CD-RW.

NOTA

- I dati di forma d'onda (waveform) della V-take attualmente selezionata della traccia master vengono registrati così come sono sul CD audio. Per ritagliare le porzioni di bianco prima o dopo il materiale audio, potete utilizzare la funzione trimming (→ p. 53).
- Se la V-take dura meno di 4 secondi, la traccia master non può essere scritta.

Dischi CD-R/RW

Quando create un CD audio, potete scegliere un disco CD-R o un disco CD-RW. Le caratteristiche dei due tipi di disco sono descritte di seguito.

● CD-R

Questo tipo di formato consente solo la registrazione in un'unica soluzione o l'aggiunta di dati. Una volta che i dati sono stati scritti, non possono più essere cambiati o cancellati. I dischi CD-R si trovano tipicamente in capacità da 650 MB e 700 MB.

Per scrivere i dati audio di HD8/HD16 su disco, occorre un CD-R vuoto. Fin quando il disco non è stato finalizzato, è sempre possibile aggiungere altri dati audio fino alla massima capacità del disco. Dopo esser stato finalizzato, il disco può essere suonato da un normale lettore CD.

● CD-RW

Questo tipo di formato consente registrazione, aggiunta, e cancellazione di dati a blocchi. Anche i dischi CD-RW sono tipicamente disponibili in capacità da 650 MB e 700 MB. Per scrivere i dati audio di HD8/HD16 su disco, è richiesto un disco CD-RW vuoto o completamente cancellato. Fin quando il disco non è stato finalizzato, è possibile aggiungere dati audio fino al massimo della capacità del disco. Anche una volta finalizzati, alcuni lettori CD potrebbero non essere in grado di leggere dischi CD-RW.

Disco	Scrittura	Aggiunte	Cancellazione
CD-R	Una sola volta	Si	No
CD-RW	Più volte (dopo cancellato)	Si	Si

NOTA

Quando usate i dischi CD-RW pre-formattati disponibili in commercio, eseguite prima una cancellazione, come descritto a pag. 144.

Creare un CD audio

Questa sezione descrive come creare un CD audio usando il project completato come materiale sorgente.

Creare un CD audio per project

Potete scrivere i contenuti della traccia master del project corrente su un disco CD-R/RW. Quando create un CD audio per project, potete scegliere la V-take che volete della traccia master come sorgente.

1. Inserite un disco CD-R/RW nel CD-R/RW drive integrato.

Per scrivere i dati audio, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato. Anche quando sono presenti dati audio, è possibile aggiungere altri dati fino a quando il disco non è stato finalizzato.

2. Selezionate il project da usare come sorgente di scrittura.

NOTA

Prima di iniziare la procedura, usate la funzione trimming sulla V-take per esser certi che non includa porzioni di vuoto indesiderate all'inizio e alla fine (→ p. 53).

3. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 1 (CD-R/RW).

Appare il menu per le varie funzioni CD-R/RW.

```
CD-R/RW      1/2
>AUDIO CD
```

4. Verificate che sulla seconda riga del display venga indicato "AUDIO CD", e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
AUDIO CD      1/5
>BURN CD
```

5. Verificate che sia indicato "BURN CD" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Time", insieme alla durata della traccia master (V-take) attualmente selezionata per la scrittura.

Premendo il tasto PLAY [▶] a questo punto, potete ascoltare i contenuti della V-take.

```
Burn CD
Time          03:27
```

Durata master track

AVVISO

Quando premete il tasto cursore down, la seconda riga del display indica "Remain" e sul contatore appare il tempo residuo di registrazione del disco CD-R/RW inserito. Premete il tasto cursore up per tornare all'indicazione precedente.

6. Per cambiare la V-take da usare come materiale sorgente, premete il tasto [EDIT].

Una volta premuto il tasto, l'indicazione sul display cambia come segue.

```
Take Select
VTake1:Master 1
```

Girando dial in questa condizione, potete selezionare la V-take. per tornare alla condizione dello step 5, premete il tasto [EXIT]. Se necessario, ascoltate la V-take per verificare che sia selezionata la V-take corretta.

NOTA

Non possono essere selezionate V-take non registrate della traccia master.

7. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
CD Track 1
Burn?
```

Sulla prima riga del display è mostrata l'indicazione "CD Trackxx" (dove xx è il numero di traccia). Quando si aggiungono dati a un disco CD-R/RW, questa indicazione vi permette di controllare quale traccia del project verrà scritta.

8. Per effettuare l'operazione di scrittura, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Una volta completata la scrittura, il display indica "Complete!".

9. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Ripetendo gli step 2 – 8, potete aggiungere dati audio al disco.

AVVISO

- Quando si aggiungono tracce, viene automaticamente inserito sul disco un vuoto di 2 secondi tra le tracce.
- Fino a quando la finalizzazione non è stata eseguita, il disco CD-R/RW non può essere riprodotto su un normale lettore CD. (Per informazioni su come suonare un disco CD-R/RW non finalizzato su HD8/HD16, fate rif. a pag. 143.)

Creare un CD audio per album

Questo metodo implica la creazione di un elenco per il CD audio CD (chiamato "album") che combina più project salvati su hard disk. Il disco CD-R/RW viene quindi scritto in un'unica operazione. Con questo metodo, il disco verrà finalizzato automaticamente.

Quando registrate per album, l'ultima V-take selezionata per la traccia master di ciascun project verrà selezionata come materiale sorgente.

Ci sono due metodi per la registrazione per album:

- **Track-at-once (TAO)**

La traccia master di ciascun project selezionato per l'album viene scritta in una singola operazione. Quando un CD-R scritto col metodo track-at-once viene suonato su un lettore CD, ci sarà una pausa di 2 secondi tra le tracce.

- **Disc-at-once (DAO)**

Le tracce master di tutti i project selezionati per l'album vengono scritte in una sola operazione. Quando un CD-R scritto col metodo disc-at-once viene suonato su un lettore CD, non ci saranno pause tra le tracce. Se necessario, potete usare i marcatori impostati nel project come informazione di subcodice PQ (specificando posizione start/stop di traccia e altri elementi) Per suddividere un unico project in più tracce.

AVVISO

Potete includere nell'album l'informazione di playlist creata con la funzione sequence play (→ p. 165).

NOTA

Prima di iniziare la procedura, usate la funzione trimming sulle V-take da utilizzare come materiale sorgente.

- 1. Inserite un disco CD-R/RW nel CD-R/RW drive integrato.**

Usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato.

- 2. Verificate che le V-take che volete usare per il CD audio siano selezionate per le tracce master dei project.**

- 3. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 1 (CD-R/RW).**

Appare il menu per le varie funzioni CD-R/RW.

- 4. Verificate che sulla seconda riga del display sia indicato "AUDIO CD", e premete [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
AUDIO CD      1/5
>BURN CD
```

- 5. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "ALBUM" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

In questa condizione, potete scegliere il metodo di scrittura.

```
Album
Burn Type: DAO
```

- 6. Girate dial per scegliere "DAO" (disc-at-once) o "TAO" (track-at-once), e premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
Album
List: New
```

Qui potete scegliere se creare un nuovo elenco per l'album o usare un elenco creato precedentemente.

Le selezioni disponibili sono definite nel modo seguente.

- **New**

Crea un nuovo elenco di album, con project non registered.

- **Old**

Usa un elenco di album compilato in precedenza quando si crea un CD audio per album.

- 7. Girate dial per selezionare "New" e premete il tasto [ENTER].**

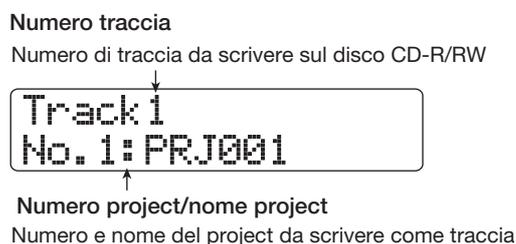
Appare il display per la registrazione dei project per l'album.

```
Track 1
End of Album
```

L'indicazione "End of Album" indica la fine dell'elenco dell'album di project. Quando si richiama la prima volta il display dell'album, non risulta registrato alcun project, perciò appare l'indicazione "End of Album".

8. Girate dial per selezionare il project da utilizzare come traccia 1 dell'album.

L'indicazione "End of Album" passa alla traccia successiva (in questo esempio la 2), e la schermata cambia come segue.



Premendo il tasto PLAY [▶] in questa condizione verrà riprodotta la traccia master del project attualmente mostrato.

AVVISO

Quando premete il tasto cursore down, viene visualizzata la durata della V-take selezionata per la traccia master del project corrente in minuti/secondi/millisecondi. Premendo il tasto cursore up si torna all'indicazione originaria.

NOTA

- A project per la cui traccia master è selezionata una V-take non registrata non può essere scelto come materiale sorgente. Assicuratevi che sia selezionata la V-take che volete usare.
- Se i dati della traccia master per i project inclusi in un album sono stati cancellati, l'album ritorna allo stato vergine.

9. Quando è stato selezionato il project per la traccia 1, usate il tasto cursore right per andare alla traccia 2.

L'indicazione sul display cambia come segue.



10. Girate dial per selezionare il project da usare come traccia 2 dell'album.

11. Nello stesso modo, selezionate i project per la traccia 3 e quelle successive.

Il massimo numero di tracce ammesso è 99, sempre che ci sia abbastanza spazio libero sul disco.

● Per cambiare project in un album

Usate i tasti cursore left/right per scegliere il numero di traccia per cui volete cambiare il project, e usate dial per scegliere un altro project.

● Per inserire project in un album

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il numero di

traccia dove volete inserire un project. Premete il tasto [FUNCTION] una volta per richiamare l'indicazione "INSERT TRACK" sulla prima riga del display. La seconda riga mostra il nome del project da inserire. In questa condizione, usate dial per selezionare un altro project, e premete il tasto [ENTER]. L'indicazione "Insert?" appare sulla seconda riga del display. Per completare l'operazione, premete il tasto [ENTER].

● Per cancellare un project da un album

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il numero di traccia che volete cancellare. Quindi premete due volte il tasto [FUNCTION]. L'indicazione "DELETE TRACK" appare sulla prima riga del display, e il nome del project da cancellare dall'album sulla seconda riga.

Quando premete il tasto [ENTER] in questa condizione, l'indicazione "Delete?" appare sulla seconda riga del display. Per cancellare il project dall'album, premete il tasto [ENTER].

● Per cancellare tutti i project da un album

Sulla schermata dell'album, premete il tasto [FUNCTION] tre volte. Sulla prima riga del display appare l'indicazione "DELETE TRACK", e sulla seconda riga viene mostrato "All".

Quando premete il tasto [ENTER] in questa condizione, sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Delete?". Per cancellare tutti i project dall'album, premete il tasto [ENTER].

● Per commutare V-take per la traccia master

Premete il tasto [EXIT] ripetutamente per tornare alla schermata principale. Caricate il project per il quale volete commutare la V-take, e selezionate la V-take per la traccia master. Quindi tornate alla schermata dell'album.

12. Quando avete salvato tutti i project desiderati nell'album, premete due volte il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.



AVVISO

Se premete il tasto [ENTER] una volta, appare sul display l'indicazione "xxTracks" (dove xx è il numero di tracce). Potete controllare il numero di tracce totale che verranno scritte su disco da questa schermata.

13. Per effettuare il processo di scrittura, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Una volta completato il processo di scrittura, il disco viene espulso automaticamente, e appare il messaggio "Next?" sul display. Per scrivere un altro disco con lo stesso contenuto, inserite un disco CD-R/RW nuovo o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato, e premete [ENTER].

Per terminare il processo, premete il tasto [EXIT].

14. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Uso della funzione marker per separare le tracce

Quando create un CD audio usando il metodo disc-at-once, l'informazione di marker inclusa nel project può essere usata per generare l'informazione di subcodice PQ (specificare posizione di inizio e fine della traccia e altri elementi) per suddividere un singolo project in più tracce. La separazione di tracce basata sui marcatori può essere abilitata o disabilitata per ogni project. Per esempio, quando un project contiene un numero di song che sono state registrate dal vivo, potete impostare un marcatore all'inizio di ciascuna song, in modo che queste siano registrate come tracce differenti sul CD. Questo faciliterà la ricerca e il passaggio tra le diverse tracce.

NOTA

Per usare la funzione di separazione delle tracce basata sui marcatori, devono essere impostati almeno due marcatori (incluso il marcatore 00 all'inizio del project).

1. Caricate il project che volete suddividere in più tracce, e impostate i marcatori nei punti dove le tracce dovrebbero essere separate.

La separazione di tracce basata sui marcatori può essere abilitata o disabilitata solo per l'intero project. Cancellate anticipatamente ogni informazione di marcatore non necessaria.

2. Eseguite gli step 1 - 7 di "Creare un CD audio per album", selezionate il metodo di scrittura disc-at-once (DAO), e richiamate la schermata dell'album.

Track 1
End of Album

3. Usate i tasti cursore left/right e dial per registrare quali project vanno nell'album.

4. Usate i tasti cursore left/right per selezionare un project che deve essere suddiviso in più tracce.

5. Premete il tasto [MARK] nella sezione di controllo.

I marcatori contenuti in questo project verranno utilizzati per il subcodice PQ. L'indicazione "PQ" e un'icona del marcatore appaiono sulla seconda riga del display. Premendo ancora il tasto [MARK], potete tornare alla condizione precedente. La selezione di abilitazione/disabilitazione dei marcatori può essere fatta in qualunque momento quando è mostrata la schermata dell'album.

Se è abilitata la funzione mark per il project registrato come traccia 1 del CD audio, appare la seguente indicazione.

Track 1
No. 1: PRJ001

Quando dividete un project, il numero di tracce sull'album aumenterà, e le tracce corrispondenti ai successivi project verranno rinumerate.

Per esempio, se vengono impostati quattro marcatori per il project, le tracce sul CD audio verranno collocate nel modo seguente.



Gli step successivi per la creazione del CD audio sono quelli descritti nella sezione precedente.

NOTA

- Se le tracce non sono state separate come previsto, premete il tasto [EXIT] ripetutamente per tornare alla schermata principale, e controllate che l'informazione marker sia stata creata appropriatamente per quel project.
- Se i marcatori sono troppo vicini l'uno all'altro, sul display appare l'indicazione "ERROR Track is Short", e la separazione basata sui marcatori non può essere abilitata per quel project.
- Il massimo numero di tracce per album è 99. Se cercate di abilitare la separazione basata sui marcatori per un project e questo fa aumentare il numero di tracce oltre le 99, appare l'indicazione "ERROR Too Many Tracks", e la separazione basata sui marcatori non può essere abilitata.

Includere la playlist in un album

HD8/HD16 vi permette di registrare le tracce master di più project in un elenco (playlist) per la riproduzione continua in sequenza (→ p. 165). E' possibile includere l'informazione di playlist quando si crea un CD audio per album.

AVVISO

Potete creare fino a dieci playlist, ma solo una può essere inclusa nell'album.

1. Eseguite gli step 1 – 7 di “Creare un CD audio per album”, e richiamate la schermata dell'album sul display.

```
Track 1
End of Album
```

2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY] nella sezione di controllo.

L'indicazione sul display cambia come segue. In questa condizione, potete selezionare la playlist (1 – 10) da includere nell'album.

```
Import Playlist
List1
```

Numero playlist

3. Girate dial per selezionare la playlist, e premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione “Import?”.

```
List1
Import?
```

4. Per importare l'informazione di playlist, premete il tasto [ENTER].

La procedura viene eseguita, e torna la schermata dell'album.

AVVISO

Dopo aver importato l'informazione di playlist, potete editare l'album come di consueto.

Suonare un CD audio

Per riprodurre un CD audio inserito nel CD-R/CD-RW drive, procedete come segue. Questo metodo può essere usato anche per ascoltare un disco CD-R/CD-RW non ancora finalizzato.

NOTA

- Un disco CD-R/CD-RW che non sia stato ancora finalizzato può essere riprodotto con questo metodo.
- I CD mixed-mode o copy-controlled non possono essere riprodotti.

1. Inserite un CD audio nel CD-R/RW drive integrato.
2. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 1 (CD-R/RW).
3. Verificate che sia mostrato “AUDIO CD” sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
AUDIO CD      1/5
>BURN CD
```

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “PLAYER” sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata CD player per la riproduzione del CD audio CD. La seconda riga del display mostra il numero di traccia e la posizione corrente (minuti/secondi) del CD audio inserito. Se viene inserito un disco CD-R/RW non finalizzato, sulla prima riga del display appare un simbolo “*”.

Stato di finalizzazione

Quando viene mostrato qui il simbolo “*”, è inserito un disco CD-non-finalizzato.

```
Player *
Track1      00:00
```

Numero traccia

Viene visualizzato il numero della traccia attualmente selezionata sul CD audio.

5. Usate i tasti REW [◀] e FF [▶] della sezione trasporto per scegliere la traccia da suonare. Il tasto FF [▶] seleziona la traccia successiva e il tasto REW [◀] seleziona la traccia precedente.
6. Per avviare la riproduzione del CD audio, premete il tasto PLAY [▶].

La riproduzione della traccia selezionata ha inizio. Una volta terminata la traccia, la riproduzione continua con la traccia successiva. Durante la riproduzione del CD audio, tutti i fader tranne il fader [MASTER] risultano disabilitati, come anche le impostazioni EQ, reverb, chorus/delay, e pan.

7. Per la selezione della traccia e il controllo di stop/pause della riproduzione, usate i tasti della sezione trasporto.

● Tasto PLAY [▶]

Parte la riproduzione della traccia selezionata. Premendo il tasto durante la riproduzione il sistema entra in pausa.

● Tasto STOP [■]

La riproduzione si ferma, e il sistema torna all'inizio della traccia corrente.

● Tasto FF [▶▶]

La riproduzione si ferma, e il sistema passa all'inizio della traccia successiva.

● Tasto REW [◀◀]

La riproduzione si ferma, e il sistema passa all'inizio della traccia precedente.

8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Finalizzare un disco CD-R/RW

“Finalizzare” un disco CD-R/RW sul quale sono stati scritti dati audio si riferisce alla procedura di trasformarlo in un CD audio finito. Quando un disco CD-R è stato finalizzato, diventa riproducibile su un normale lettore CD. (Un CD-RW non può essere riprodotto su un normale lettore CD anche dopo essere stato finalizzato.)

Dopo che un disco è stato finalizzato, non possono essere aggiunte più tracce.

1. Inserite il disco da finalizzare nel CD-R/RW drive integrato.

2. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 1 (CD-R/RW).

Appare il menu per le varie funzioni CD-R/RW.

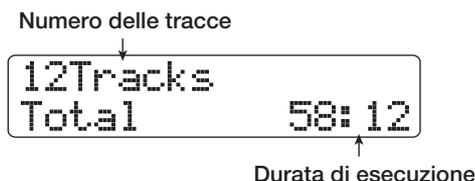
3. Verificate che sulla seconda riga del display sia visualizzato “AUDIO CD”, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.



4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “FINALIZE” sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

La prima riga del display indica il numero totale di tracce sul disco CD-R/RW. La seconda riga indica il tempo di esecuzione totale di tutte le tracce sul disco (pause incluse) in minuti e secondi.



5. Premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione “Finalize”.

6. Per effettuare la finalizzazione, premete ancora il tasto [ENTER].

Il processo di finalizzazione ha inizio. Una volta completata l'operazione, il display indica “Complete!”.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

AVVISO

Un disco CD-RW può essere riportato alla condizione vergine anche dopo la finalizzazione, cancellando tutti i dati.

Cancellare un disco CD-RW

L'intera informazione su un disco CD-RW (dati audio o di backup) può essere cancellata, riportando così il disco allo stato vergine.

1. Inserite il disco da cancellare nel CD-R/RW drive integrato.

2. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 1 (CD-R/RW).

Appare il menu per le varie funzioni CD-R/RW.

3. Verificate che sia mostrato “AUDIO CD” sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

SUGGERIMENTO

Un disco CD-RW può essere cancellato anche dal menu backup (→ p. 146). Richiamate l'indicazione "BACK UP" sulla prima riga del display e l'indicazione "CD-RW ERASE" sulla seconda riga. Quindi premete il tasto [ENTER]. Gli step seguenti per la cancellazione sono gli stessi.

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "CD-RW ERASE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
CD-RW Erase
Normal
```

5. Usate i tasti cursore up/down per selezionare uno dei seguenti metodi di cancellazione del CD-RW.

● Normal (Default setting)

Vengono cancellate le informazioni di tutte le aree del disco. Risulta più lunga dell'operazione QUICK, ma tutti i contenuti del disco vengono cancellati in modo affidabile. Questo è il metodo consigliato. (Il tempo richiesto è massimo 74 minuti per un disco da 650 MB e 80 minuti per un disco da 700 MB.)

● Quick

Viene cancellata la sola informazione di traccia dal disco CD-RW. Questo richiede meno tempo dell'operazione di cancellazione "Normal".

6. Premete il tasto [ENTER].

La seconda riga del display mostra ora l'indicazione "Erase?".

7. Per effettuare la cancellazione, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

L'operazione di cancellazione ha inizio. Una volta terminata, il display indica "Complete!".

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

8. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Caricare un CD audio in un project

HD8/HD16 è in grado di leggere dati audio da un Cd audio inserito nel CD-R/RW drive e registrare questi dati su una traccia/V-take del registratore interno. I dati possono quindi essere riprodotti e modificati come avviene per le altre tracce. Questo è utile per usare parti di percussioni o chitarra prese da un CD di campioni (sample).

I dati possono essere letti solo come tracce intere del CD audio. Non è possibile specificare un range. Per usare solo parte di una traccia, eseguite il trimming delle porzioni indesiderate dopo aver effettuato il caricamento (→ p. 53).

NOTA

- I dati audio vengono scritti sulla V-take attualmente selezionata della traccia di destinazione. Se necessario, selezionate in anticipo la V-take appropriata.
- Il materiale soggetto a copyright (CD, dischi, nastri, video, materiale di trasmissioni pubbliche, ecc.) è soggetto a restrizioni legali per quanto riguarda la copia.
- I CD mixed-mode o copy-controlled non possono essere caricati.

1. Inserite il disco dal quale volete caricare i dati audio nel CD-R/RW drive integrato.

2. Eseguite gli step 2 – 5 di "Suonare un CD audio" (→ p. 143) per richiamare la schermata CD player e selezionate la traccia desiderata sul CD.

3. Premete il tasto REC [●].

L'indicazione sul display cambia come segue. In questa condizione, potete selezionare la destinazione dei dati audio.

```
Import to
Track 1/2
```

4. Usate i tasti di stato o dial per selezionare la traccia su cui registrare i dati.

Possono essere selezionate solo coppie di tracce mono dispari/pari, tracce stereo, o la traccia master (MASTER).

5. Premete il tasto [ENTER].

La destinazione della registrazione è selezionata, e sul display appare l'indicazione "Import?". Quando una traccia contiene già dei dati, è mostrata l'indicazione "Overwrite?". Questo indica che i dati esistenti verranno sostituiti quando l'operazione viene eseguita.

6. Per effettuare la lettura, premete il tasto [ENTER].

Il caricamento dei dati dal CD audio ha inizio. Una volta completato, l'unità ritorna alla schermata del CD player.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

7. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Backup e recupero

Questa sezione spiega come potete utilizzare il CD-R/RW drive di HD8/HD16 per fare il backup di un project su disco CD-R/RW e come recuperare un project dal disco di backup. Potete creare backup sia per singoli project che salvare tutti i project in una sola operazione.

Salvare un singolo project su disco CD-R/RW

Potete selezionare un project e salvarlo su un disco CD-R/RW per il backup.

AVVISO

Se le dimensioni del project eccedono la capacità del disco CD-R/RW, potete creare un backup su più volumi.

1. Inserite un disco CD-R/RW nel CD-R/RW drive integrato.

Per fare il backup di un project, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW completamente cancellato.

2. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 1 (CD-R/RW).

Appare il menu per le varie funzioni CD-R/RW.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BACK UP" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
BACK UP      1/4
>SAVE
```

4. Verificate che sia mostrato "SAVE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue. In questa condizione, potete selezionare il project di cui fare il backup.

```
Save
No. 1: PRJ001
```

Numero project Nome project

5. Girate dial per selezionare il project, e premete il tasto [ENTER].

Questo seleziona il project di cui verrà fatto il backup. Il display indica ora lo spazio richiesto per il backup in MB (megabyte).

```
Project Size
175MB
```

6. Premete il tasto [ENTER].

Appare il nome della cartella da usare per il backup.

Una cartella è l'unità gerarchica creata sul formato dove viene eseguito il backup (copia di salvataggio). Tutti i dati di un unico project si troveranno nella stessa cartella.

Una volta eseguito il backup, viene creata sul disco CD-R/RW una nuova cartella col nome "PRJxxx" (dove xxx è il numero del project). Questo nome può essere modificato.

```
Folder Name
PRJ001
```

7. Per cambiare nome alla cartella di destinazione del salvataggio, usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante, quindi girate dial per cambiare il carattere.

Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37. (Notate che i caratteri disponibili sono limitati.)

8. Premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare "Save?".

9. Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete invece il tasto [EXIT].

Una volta terminato il backup, il display indica "Complete!". Se le dimensioni del project eccedono la capacità del disco CD-R/RW, il disco verrà espulso dove esser stato riempito e l'indicazione sul display cambierà nel modo seguente.

```
Insert
Disc2
```

Quando è mostrato questo messaggio, inserite il disco CD-R/RW successivo e premete il tasto [ENTER]. L'operazione di

backup riprende. Se sono richiesti più di due dischi, Gli step precedente vanno ripetuti.

NOTA

Quando un backup richiede più dischi, i dischi dovranno essere usati nello stesso ordine anche per il recupero. Assicuratevi di annotare il numero del disco su etichetta e custodia del disco stesso.

AVVISO

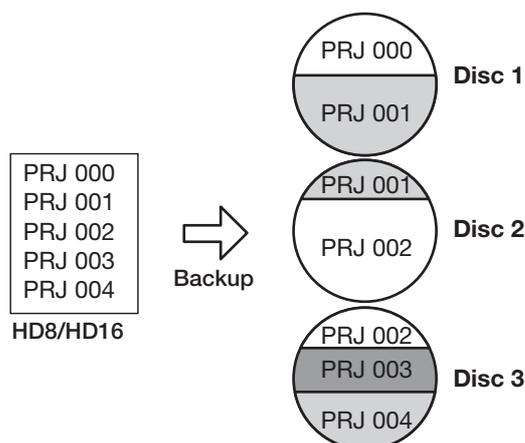
Quando il disco è stato espulso, è possibile interrompere l'operazione di backup. Per far questo, premete il tasto [EXIT] quando è mostrata l'indicazione "Insert". L'indicazione cambierà in "Cancel?". Premete il tasto [ENTER] per terminare l'operazione.

10. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Salvare tutti i project su disco CD-R/RW

Potete salvare tutti i project dell'hard disk su un CD-R/RW come backup.

Se le dimensioni totali di tutti i project eccedono la capacità del disco CD-R/RW, il backup verrà automaticamente esteso su più volumi, con i project di numero inferiore collocati sui dischi di numero inferiore.



NOTA

Anche se i project sono stati salvati in un'unica operazione, il recupero avverrà sulla base di singoli project.

1. Inserite un disco CD-R/RW nel drive CD-R/RW integrato.

Per fare il backup dei project, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW completamente cancellato.

2. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 1 (CD-R/RW).

Appare il menu per varie funzioni CD-R/RW.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BACK UP" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
BACK UP      1/4
>SAVE
```

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "ALL SAVE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Il display mostra lo spazio richiesto per il backup di tutti i project in MB (megabyte).

```
Total
1137MB
```

5. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
All Project
Save?
```

6. Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete invece il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], il backup parte dal project di numero inferiore. Il display mostra il numero del disco, il numero del project, e l'indicazione "Burning".

```
Numero disco
↓
Disc1
Burning      No.4
↑
Project attualmente in salvataggio
```

Una volta completato il backup, l'indicazione sul display cambia in "Complete!".

Se le dimensioni del backup eccedono la capacità del disco CD-R/RW, il disco verrà espulso una volta riempito, e l'indicazione sul display cambierà come segue.

```
Insert
Disc2      No.5
```

Il lato destro del display indica il numero del project di cui è stata fatta solo parte del backup. Inserite il successivo disco CD-R/RW e premete il tasto [ENTER]. L'operazione di backup riprende. Se sono richiesti più di due dischi, Gli step precedenti vanno ripetuti.

NOTA

Quando un intero backup copre più dischi, il recupero di un singolo project richiede che inseriate prima il disco sul quale è stato salvato. Assicuratevi di annotare il numero del disco e i project salvati sul disco sopra custodia ed etichetta del disco stesso.

AVVISO

Quando un disco è stato espulso, è possibile interrompere l'operazione di backup. Per far questo, premete il tasto [EXIT] quando è mostrata l'indicazione "Insert". L'indicazione cambierà in "Cancel?". Premete il tasto [ENTER] per terminare l'operazione.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Caricare un project da disco CD-R/RW

Per recuperare un project salvato su disco CD-R/RW nell'hard disk di HD8/HD16, procedete nel modo seguente.

NOTA

Anche quando avete fatto il backup di tutti i project in un'unica operazione, il recupero è eseguito solo per singoli project.

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 1 (CD-R/RW).

Appare il menu per le varie funzioni CD-R/RW.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BACK UP" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
BACK UP      1/4
>SAVE
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "LOAD" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Il carrello del CD-R/RW drive si apre e l'indicazione sul display cambia come segue.

```
Insert
Disc
```

4. Inserite il CD-R o il CD-RW dove è stato salvato il project nel CD-R/RW drive.

Inserite il disco corretto del contenuto salvato.

● Se il project è stato salvato come un unico project

Inserite il disco numero 1.

● Se il project è stato salvato come parte di un backup completo di tutti i project

Inserite il disco dove è stato salvato il project. (Se ci sono più dischi, inserite il primo disco che contiene dati del project desiderato.)

NOTA

Se il backup del project copre più dischi, assicuratevi di inserire innanzitutto il primo disco che contiene dati del project desiderato. Se inserite un altro disco, i dati del project non verranno letti correttamente.

5. Premete il tasto [ENTER].

Sul display vengono visualizzati il nome del project su disco e il numero che è stato assegnato al project.

```
Load
PRJ001+No. 7
```

Nome project

Numero project da assegnare

AVVISO

Quando viene recuperato su HD8/HD16, al project viene automaticamente assegnato il numero di un project vuoto. Anche se su hard disk esiste già un project con lo stesso nome, non verrà sostituito.

6. Per controllare il nome della cartella dalla quale il project verrà letto, premete il tasto cursore down.

La seconda riga del display riporta il nome della cartella. Premete il tasto cursore up per recuperare il display originario.

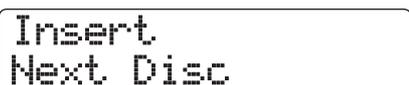
7. Girate dial per selezionare il project da caricare, e premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Load?".

8. Per eseguire il caricamento, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete invece il tasto [EXIT].

Una volta terminata l'operazione, l'indicazione sul display cambia in "Complete!", e il disco CD-R/RW viene espulso.

Se il backup copre più dischi, il disco CD-R/RW verrà automaticamente espulso dopo il caricamento dei dati, e l'indicazione sul display cambia come segue.



```
Insert
Next Disc
```

Quando viene mostrato questo messaggio, inserite il successivo disco CD-R/RW, e premete il tasto [ENTER]. L'operazione di caricamento riprende. Ripetete questa operazione fin quando non è stato letto l'ultimo disco del project.

NOTA

Se il backup del project prende più dischi, assicuratevi di inserire i dischi nell'ordine corretto. Altrimenti i dati del project non saranno letti correttamente.

AVVISO

Quando il disco è stato espulso, è possibile interrompere l'operazione di backup. Per far questo, premete il tasto [EXIT] quando è mostrata l'indicazione "Insert". L'indicazione cambierà in "Cancel?". Premete il tasto [ENTER] per terminare l'operazione.

9. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Guida [Project]

Questa sezione descrive come eseguire operazioni per gli interi project.

I project

Su HD8/HD16, i dati necessari a riprodurre una song da voi creata vengono gestiti in unità chiamate “project”. Caricando un project dall’hard disk, potete sempre tornare esattamente alla stessa condizione di quando il project è stato salvato. Un project contiene le seguenti informazioni.

- Dati audio registrate nelei V-take 1 – 10 di tutte le tracce audio e la traccia master
- Numeri delle V-take selezionate per ogni traccia
- Impostazioni del mixer
- Impostazioni salvate nei numeri di scena 0 – 99
- Impostazioni abilitate/disabilitate parametri di scena
- Numeri e impostazioni di patch attualmente selezionati di effetti insert/effetti send return
- Rhythm pattern
- Rhythm song
- Kit file selezionati
- Bass program selezionato
- Dati audio nel phrase pool
- Contenuti playlist
- Altri file richiesti

NOTA

Le operazioni di registrazione/riproduzione possono essere eseguite solo per il project attualmente caricato. Non è possibile eseguire operazioni per più project simultaneamente.

Operazioni dei project

Questa sezione spiega operazioni come il caricamento o il salvataggio di un project. La procedura è la stessa per la maggior parte delle operazioni. La procedura base è la seguente.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

L’indicazione sul display cambia come segue.

```
REC UTILITY 1/10  
>PROJECT
```

2. Verificate che sia mostrato “PROJECT” sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Se non è visualizzata l’indicazione, usate i tasti cursore left/right per richiamare l’indicazione “PROJECT” e quindi premete il tasto [ENTER].

Appare il menu project, che vi permette di selezionare l’operazione di project desiderata.

```
PROJECT 1/8  
>SELECT
```

3. Usate i tasti cursore left/right per selezionare una delle seguenti operazioni.

● SELECT

Carica un project salvato in precedenza dall’hard disk.

● NEW

Crea un nuovo project.

● SIZE

Visualizza le dimensioni del project attualmente caricato.

● COPY

Duplica un project specificato sull’hard disk.

● ERASE

Cancella un project specificato dall’hard disk.

● NAME

Modifica il nome del project attualmente caricato.

● PROTECT

Commuta lo stato di protezione del project attualmente caricato tra on e off.

● SEQUENCE PLAY

Riproduce in continuazione la tracce master di più project salvati su hard disk.

4. Premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione (o cambiare l'impostazione) che avete selezionato.

Per i dettagli sulla procedura, fate rif. alle sezioni seguenti.

AVVISO

Per informazioni sulle caratteristiche della funzione "sequence play", ved. la sezione "Altre funzioni" a pag. 165.

5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

A seconda della selezione fatta allo step 2, la schermata principale può tornare automaticamente.

Caricare un project

Potete selezionare un project salvato su hard disk, e caricarlo.

1. Fate rif. agli step 1 – 3 di "Procedura base" per richiamare l'indicazione "SELECT" sulla seconda riga del display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Nome e numero del project da caricare vengono mostrati sul display.

Numero project Nome project

2. Girate dial per selezionare il project desiderato.

3. Premete il tasto [ENTER] per caricare il project.

Una volta completato il caricamento, L'unità ritorna alla schermata principale. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

AVVISO

All'accensione di HD8/HD16, viene caricato automaticamente l'ultimo project su cui avete lavorato.

Creare un nuovo project

Questa operazione crea un nuovo project.

1. Fate rif. agli step 1 – 3 di "Procedura base" per richiamare l'indicazione "NEW" sulla seconda riga del display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Nome e numero del project da creare sono mostrate sul display.

Il numero del project di nuova creazione viene assegnato automaticamente, scegliendo il numero di project libero più basso, e viene assegnato anche il nome di default "PRJxxx" (dove xxx è il numero del project).

Il nome del project viene mostrato col primo carattere che lampeggia. Questo indica che potete cambiare nome al project.

AVVISO

Se il registratore è fermo e siete sulla schermata principale, potete richiamare la schermata qui sopra semplicemente premendo il tasto [NEW PROJECT].

2. Se necessario, modificate il nome del project.

Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, ved. a pag. 37. Il nome del project può anche essere modificato più tardi (→ p. 153).

3. Premete il tasto [ENTER] per creare il project.

Dopo che il nuovo project è stato creato, viene caricato automaticamente, e l'unità torna alla schermata principale. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Controllo dimensioni project/ capacità residua sull'hard disk

Questa operazione visualizza le dimensioni del project attualmente caricato, la capacità disponibile dell'hard disk interno, e il tempo di registrazione residuo.

1. Fate rif. agli step 1 – 3 di “Procedura di base” per richiamare l’indicazione “SIZE” sulla seconda riga del display. Quindi premete il tasto [ENTER].

```
Remain
27920MB
```

2. Usate i tasti cursore up/down per selezionare la schermata desiderata tra una delle seguenti opzioni.

- **Remain (unità MB)**

Mostra lo spazio residuo sull'hard disk interno in unità di MB (megabyte).

- **Remain (unità h/m/s)**

Lo spazio approssimativo di registrazione calcolato per una singola traccia viene mostrato in ore (h), minuti (m), e secondi (s).

- **Project Size (unità MB)**

Mostra le dimensioni del project attualmente caricato in unità di MB (megabyte).

- **Project Size (unità h/m/s)**

Mostra le dimensioni del project attualmente caricato calcolato per una singola traccia, in ore (h), minuti (m), e secondi (s).

Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

NOTA

- Queste schermate sono di sola lettura, non contengono elementi modificabili.
- Il tempo residuo di registrazione è approssimativo. Usatelo solo come generico riferimento.

Duplicare un project

Questa operazione crea la copia di uno project specificato salvato sull'hard disk.

1. Fate rif. agli step 1 – 3 di “Procedura base” per richiamare l’indicazione “COPY” sulla seconda riga del display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Nome e numero del project da copiare vengono mostrati sul display.

```
Project Copy
No. 3: PRJ003
```

2. Girate dial per scegliere il project copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue. In questa schermata, potete specificare il numero del project di destinazione della copia.

```
Project Copy
Copy to      No.4
```

3. Girate dial per selezionare il numero di project di destinazione della copia, e premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l’indicazione “Copy?”.

4. Premete il tasto [ENTER] per copiare il project.

Una volta completata la copia, L'unità torna automaticamente alla schermata principale. Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l’operazione e tornare indietro uno step alla volta.

Cancellare un project

Questa operazione cancella il project specificato dall'hard disk.

1. Fate rif. agli step 1 – 3 di “Procedura base” per richiamare l’indicazione “ERASE” sulla seconda riga del display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Nome e numero del project da cancellare vengono mostrati sul display.

```
Project Erase
No. 4: PRJ004
```

2. Girate dial per selezionare il project, e

premete il tasto [ENTER].

Sulla seconda riga del display appare l'indicazione "Erase?".

3. Premete il tasto [ENTER] per cancellare il project.

Completata la cancellazione, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

NOTA

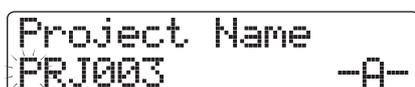
- Una volta cancellato il project, non può essere recuperato. Usate questa opzione con cautela.
- Non può essere cancellato un project per il quale la protezione è su On. Impostate la protezione su Off e quindi ripetete la procedura.
- Se cancellate il project attualmente caricato, verrà automaticamente caricato il project di numero inferiore una volta completata l'operazione di cancellazione.

Cambiare nome al project

Questa operazione vi permette di modificare il nome del project attualmente caricato.

1. Fate rif. agli step 1 – 3 di "Procedura base" per richiamare l'indicazione "NAME" sulla seconda riga del display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il nome del project corrente viene mostrato sul display.


2. Per editare il nome, usate i tasti cursore left/right per spostare il cursore (lampeggiante) sul carattere che volete modificare, e girate dial o usate i pad/tasti della sezione pad per selezionare un carattere.

Per i dettagli sulla procedura di immissione e i caratteri disponibili, ved. a pag. 37. Per tornare alla schermata principale dopo aver modificato il nome, premete il tasto [EXIT].

Proteggere un project

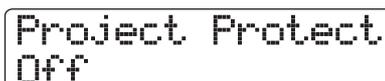
Questa operazione vi permette di proteggere in scrittura il project attualmente caricato, disabilitando così salvataggio ed editing del project. Quando la protezione è On, non sono possibili le seguenti operazioni.

- Cancellare un project
- Editare o registrare sul registratore
- Cambiare V-take

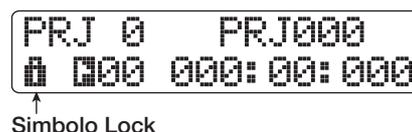
- Editare un patch (modulo on/off incluso)
- Registrare o editare pattern ritmico/song ritmica
- Salvare e cancellare scene, impostare marcatori, ecc.
- Creare un phrase loop
- Creare/editare un drum kit

1. Fate rif. agli step 1 – 3 di "Procedura base" per richiamare l'indicazione "PROTECT" sulla seconda riga del display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Sul display viene mostrata la schermata per impostare lo stato di protezione su On o Off.


2. Girate dial per selezionare "On" (protezione abilitata) o "Off" (protezione disabilitata).

Quando viene caricato un project con la protezione On, sul display è visualizzato il simbolo di un lucchetto.


NOTA

- Un project senza protezione verrà automaticamente salvato allo spegnimento o quando viene caricato un altro project. Se avete terminato una song, vi consigliamo di mettere la protezione su On. Questo impedirà di salvare inavvertitamente modifiche effettuate dopo che avete terminato la song.
- La modifica allo stato di protezione On/Off diviene attiva immediatamente. Per tornare alla schermata principale dopo aver fatto l'impostazione, premete più volte il tasto [EXIT].

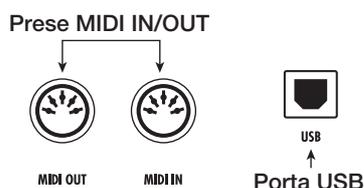
Guida [MIDI]

Questa sezione spiega impostazioni e funzioni di HD8/HD16 relative al MIDI.

II MIDI

Il MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è uno standard che consente di scambiare messaggi quali i dati di esecuzione (chiamati "MIDI messages") tra dispositivi come strumenti elettronici e computer.

HD8/HD16 supporta l'utilizzo di apparecchi MIDI esterni e il trasferimento di messaggi MIDI via prese MIDI IN/OUT e tramite porta USB.



● Presa MIDI IN

Serve a ricevere i messaggi MIDI inviati da un apparecchio MIDI esterno. Questa presa si usa principalmente per ricevere messaggi di nota da un apparecchio MIDI esterno in modo da suonare drum kit, bass program o pad sampler.

● Presa MIDI OUT

Serve a trasmettere messaggi MIDI in uscita da HD8/HD16. I messaggi di nota che rappresentano il contenuto eseguito da un pattern ritmico o una song ritmica vengono inviati da questa presa, così come le informazioni di sincronizzazione da usare con un apparecchio MIDI esterno.

● Porta USB

Come le prese MIDI IN/OUT, questa porta può essere utilizzata per inviare e ricevere messaggi MIDI. Questa porta vi consente di suonare la sezione ritmica (drum kit/ bass program) da un sequencer su computer, o inviare informazioni di sincronizzazione da HD8/HD16 al sequencer.

AVVISO

Inviare e ricevere messaggi MIDI via USB è possibile solo in ambiente Windows (XP e successive), e MacOSX (10.2 e successive). La funzione è disponibile senza dover installare il software driver.

Cosa potete fare col MIDI

Su HD8/HD16, potete usare il MIDI per le seguenti funzioni.

● Ricevere e inviare informazioni di esecuzione

Potete usare una tastiera MIDI esterna o un computer per inviare l'informazione di esecuzione (messaggi di nota On/Off) alla presa MIDI IN (o alla porta USB) di HD8/HD16, per riprodurre vari suoni della sezione ritmica. Quando create un pattern ritmico, potete usare una tastiera MIDI esterna invece dei pad di HD8/HD16 per immettere informazioni sull'esecuzione.

Potete inviare messaggi di nota On/Off da HD8/HD16 via presa MIDI OUT (o porta USB) quando colpite i pad o suonate una song ritmica/pattern ritmico. Questi possono essere usati per suonare una sorgente sonora MIDI esterna.

● Inviare informazioni di sync

La presa MIDI OUT (o la porta USB) di HD8/HD16 può fornire informazioni di MIDI Timing Clock (MIDI Clock) e MIDI Time Code (MTC) a un MIDI sequencer o altro apparecchio MIDI esterno. Possono essere sincronizzate la riproduzione (playback) e le altre operazioni di trasporto così come le operazioni di posizionamento (locate).

● Informazioni di modifica controllo send/receive

Via presa MIDI IN (o porta USB), HD8/HD16 può ricevere messaggi di Control Change da un apparecchio MIDI esterno per controllare il livello di traccia drum/bass. Via presa MIDI OUT (o porta USB), HD8/HD16 può inviare messaggi di Control Change secondo l'informazione di livello drum/bass contenuta in una song ritmica.

● SMF playback

HD8/HD16 può leggere SMF (Standard MIDI Files) da un disco CD-ROM/R/RW e caricare i contenuti in un project. Una volta caricato, uno SMF può utilizzare sorgenti sonori interne o esterne ed eseguire la riproduzione in sync con la sezione recorder o la sezione ritmica (funzione SMF player).

Fare le impostazioni MIDI

Questa sezione spiega come fare le impostazioni MIDI.

Procedura base

La procedura è la stessa per la maggior parte delle impostazioni. Gli step di base sono i seguenti.

- 1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] nella sezione pad e premete il pad 7 (PATTERN) o il pad 8 (SONG), in modo che il pad si accenda.**

Appare una schermata per la selezione di pattern ritmico e song ritmico.

- 2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**

Appare il menu rhythm utility per fare le varie impostazioni della sezione ritmica.

```
RHY UTILITY 1/9
>KIT FILE
```

- 3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "MIDI" sulla seconda riga del display. Quindi premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
MIDI 1/6
>DRUM CHANNEL
```

Qui potete selezionare gli elementi di impostazione MIDI.

- 4. Usate i tasti cursore left/right per scegliere uno dei seguenti elementi.**

- **DRUM CHANNEL**

Imposta il canale MIDI per il drum kit.

- **BASS CHANNEL**

Imposta il canale MIDI per il bass program.

- **CLOCK**

Commuta on/off la trasmissione di Timing Clock.

- **SPP**

Commuta on/off la trasmissione di Song Position Pointer.

- **COMMAND**

Commuta on/off la trasmissione di messaggi Start/Stop/Continue.

- **MTC**

Commuta on/off la trasmissione di MIDI Time Code.

AVVISO

Per informazioni sulla procedura di riproduzione degli SMF, ved. a pag. 158.

NOTA

- Quando la trasmissione MTC è abilitata, I messaggi di Timing Clock, Song Position Pointer e Start/Stop/Continue sono disabilitati.
- La trasmissione di Control Change è sempre abilitata, tranne quando il canale send/receive di drum kit/bass program è off.

- 5. Premete il tasto [ENTER] per visualizzare l'impostazione dell'elemento selezionato, e girate dial per cambiare l'impostazione.**

Per i dettagli su ciascun elemento, fate rif. alla spiegazione seguente.

- 6. Una volta terminate le impostazioni, premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.**

Impostare il canale MIDI per drum kit/bass program

Potete specificare i canali MIDI per drum kit e bass program.

Fate rif. agli step 1 – 4 di "Procedura base" per richiamare l'indicazione "DRUM CHANNEL" o "BASS CHANNEL" sulla seconda riga del display e premete il tasto [ENTER]. Quindi girate dial per scegliere una delle seguenti impostazioni.

- **1 – 16ch**

Selezionate uno dei canali MIDI 1 – 16.

Default: Drum Channel = 10ch

Bass Channel = 9ch

```
Drum Channel
10ch
```

- **Off**

I messaggi di canale (Note On/Off, Control Change e altri messaggi) non verranno inviati né ricevuti.

Se specificate un canale MIDI (1 – 16) per drum kit o bass program, potete trasmettere messaggi Note On/Off da un apparecchio MIDI esterno sul canale MIDI per riprodurre i suoni di HD8/HD16.

Quando riproducete un pattern ritmico o una song ritmica su HD8/HD16, l'informazione di esecuzione della traccia drum/bass verrà trasmessa come messaggi Note On/Off.

AVVISO

Se impostate drum kit e bass program sullo stesso canale MIDI, l'informazione di esecuzione di entrambi viene gestita insieme e appare alla presa MIDI OUT (o alla porta USB).

Commutare messaggi Timing Clock on/off

Questa impostazione specifica se il messaggio Timing Clock di sincronizzazione MIDI verrà trasmesso.

Fate rif. agli step 1 – 4 di “Procedura base” per richiamare l'indicazione “CLOCK” sulla seconda riga del display e premete il tasto [ENTER]. Quindi girate dial per scegliere una delle seguenti impostazioni.

● On (Trasmissione attiva)

L'informazione di Timing Clock viene trasmessa quando HD8/HD16 è in azione (impostazione default).

Clock
On

● Off (Trasmissione inattiva)

L'informazione di Timing Clock non viene trasmessa.

Il Timing Clock si basa sul tempo utilizzato da pattern ritmico e song ritmica. Per poter fare suonare l'apparecchio MIDI esterno in sincronizzazione col tempo appropriato, dovrete specificare il tempo di pattern ritmico e song ritmica. Inoltre, per sincronizzare l'indicazione della misura su HD8/HD16 e sull'apparecchio MIDI, deve essere impostato il parametri time signature di pattern ritmico/song ritmica.

NOTA

L'informazione di Timing Clock viene trasmessa anche se la traccia drum/bass è in mute (tasto di stato [RHYTHM] spento).

AVVISO

- Quando usate i messaggi di MIDI Timing Clock trasmessi da HD8/HD16 per sincronizzare il funzionamento di un apparecchio MIDI esterno, dovrete attivare anche la trasmissione dei messaggi di Song Position Pointer e Start/Stop/Continue messages as well as Timing Clock.
- When transmitting Timing Clock from the HD8/HD16, it is recommended to turn the drum kit/bass program MIDI channels OFF. Synchronization può risultare instabile se i messaggi di MIDI Timing Clock e altri messaggi MIDI non vengono trasmessi simultaneamente.

Commutare messaggi di Song Position Pointer on/off

Potete specificare se i messaggi di Song Position Pointer verranno trasmessi. Il Song Position Pointer è un messaggio MIDI che indica la posizione corrente sotto forma di beat count dal punto iniziale. Normalmente viene usato congiuntamente al Timing Clock.

Fate rif. agli step 1 – 4 di “Procedura base” per richiamare l'indicazione “SPP” sulla seconda riga del display e premete il tasto [ENTER]. Quindi girate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

● On (Trasmissione attiva)

MIDI Song Position Pointer messages will be transmitted when a locate operation is performed on the HD8/HD16 (default setting).

SPP
On

● Off (Transmission off)

Song Position Pointer messages will not be transmitted.

Commutare messaggi Start/Stop/Continue on/off

Potete specificare se i messaggi Start/Stop/Continue saranno trasmessi. Start/Stop/Continue sono messaggi MIDI che controllano il trasporto di un apparecchio, facendolo avviare o fermare. Normalmente questi messaggi vengono usati unitamente al Timing Clock.

Fate rif. agli step 1 – 4 di “Procedura base” per richiamare l'indicazione “COMMAND” sul display e premete il tasto [ENTER]. Quindi girate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

● On (Trasmissione attiva)

The appropriate Start/Stop/Continue message will be transmitted when the HD8/HD16 stops or begins running (default setting).

Command
On

● Off (Trasmissione inattiva)

I messaggi Start/Stop/Continue non verranno trasmessi.

Commutare messaggi di MIDI Time Code (MTC) on/off

Potete specificare se i messaggi di MIDI Time Code (MTC) usati per la sincronizzazione verranno trasmessi.

Fate rif. agli step 1 – 4 di “Procedura base” per richiamare l’indicazione “MTC” sul display e premete il tasto [ENTER]. Quindi girate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

- **24 (24 frames/second)**
- **25 (25 frames/second)**
- **29.97 (29.97 frames/second, non-drop)**

- **30 (30 frames/second, non-drop)**

Quando HD8/HD16 è in azione, vengono inviati i messaggi MTC con la relativa impostazione frame per second.

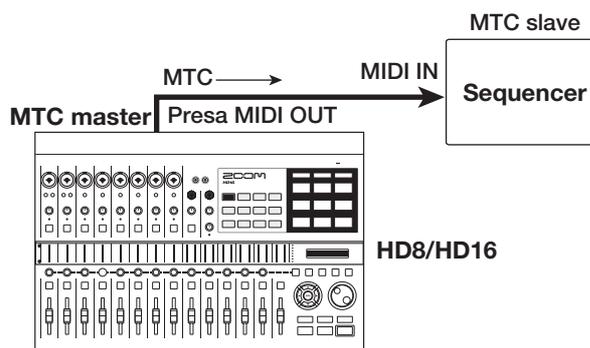
- **Off (Transmission off)**

I messaggi MTC non verranno trasmessi.



Il messaggio MTC inviato si basa sull’informazione di tempo del registratore. Quando viene usato per sincronizzare apparecchi MIDI, HD8/HD16 agisce sempre da MTC master. Impostate l’altro apparecchio per funzionare come MTC slave che riceve messaggi MTC e agisce di conseguenza.

Qui è mostrato un esempio di come sincronizzare HD8/HD16 con un sequencer.



AVVISO

- MTC consente una sincronizzazione più precisa rispetto ai messaggi di MIDI Timing Clock.
- Quando è abilitata la trasmissione MTC, i messaggi Timing Clock, Song Position Pointer, e Start/Stop/Continue saranno disabilitati.

Selezionare la porta di invio/ ricezione messaggi MIDI

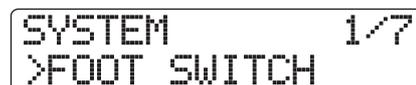
Potete scegliere se i messaggi MIDI sono inviati e ricevuti via prese MIDI IN/OUT o porta USB. Gli step per questa operazione sono diversi dagli step base per le altre operazioni MIDI.

- 1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY], e usate i tasti cursore left/right per richiamare l’indicazione “SYSTEM” sulla seconda riga del display.**



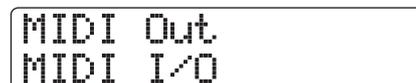
- 2. Premete il tasto [ENTER].**

L’indicazione sul display cambia come segue.



- 3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l’indicazione “MIDI OUT” sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].**

L’indicazione sul display cambia come segue. Potete ora selezionare la presa input/output MIDI.



- 4. Girate dial per scegliere una delle seguenti impostazioni.**

- **MIDI I/O**

I Messaggi MIDI vengono inviati e ricevuti tramite le prese MIDI IN/OUT (impostazione default).

- **USB**

I messaggi MIDI vengono inviati e ricevuti tramite via porta USB.

- 5. Premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.**

Uso di SMF player

Usando la funzione SMF player, HD8/HD16 può leggere file Format 0 SMF (Standard MIDI Files) da un disco CD-ROM/R/RW e caricare i contenuti in un project. Una volta caricato, uno SMF può essere riprodotto in sync con la sezione recorder o la sezione rhythm, usando i suoni della sezione rhythm o le sorgenti sonore MIDI collegate alla presa MIDI OUT. Questa sezione spiega come usare la funzione SMF.

AVVISO

Il "Format 0" è un tipo di SMF che contiene tutte le informazioni di esecuzione dei canali MIDI in una sola traccia.

NOTA

I seguenti file non possono essere letti.

- Format 1 o Format 2 SMF
- File situati su un disco CD-ROM/R/RW non corrispondenti allo standard ISO 9660 Level 2
- File su disco CD-R/RW non ancora finalizzato

Lettura di SMF in un project

Eseguendo i seguenti step, potete leggere uno SMF da disco CD-ROM/R/RW e caricarlo in un project. Il numero massimo di SMF per project è 100.

NOTA

Lo SMF deve avere l'estensione ".MID", altrimenti non viene riconosciuto.

1. Inserite il disco CD-ROM o CD-R/RW contenente lo SMF nel CD-R/RW drive.

2. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY" e sulla seconda l'indicazione "PROJECT".

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SMF" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Appare il menu di selezione e riproduzione di SMF.

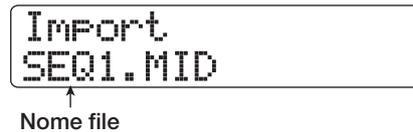


```

SMF      1/5
>IMPORT
  
```

4. Verificate che sia mostrato "IMPORT" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

Vengono mostrati i nomi degli SMF sul CD-ROM/R/RW.



```

Import
SEQ1.MID
  
```

Nome file

5. Girate dial per scegliere lo SMF da importare.

NOTA

Se non vedete il file desiderato, controllate che il file sia in Format 0, e se l'estensione è ".MID".

6. Per eseguire l'importazione, premete il tasto [ENTER].

Una volta completata, il disco viene espulso dal CD-R/RW drive. Per importare altri SMF, ripetete gli step 1 – 6.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

AVVISO

Usando la porta USB, è possibile importare direttamente SMF da un computer in un project. Per far questo, lo SMF deve essere copiato nel folder PROJxxx (dove xxx è il numero di project).

Selezionare l'uscita di destinazione dello SMF

Quando suonate uno SMF, potete scegliere se inviare l'intera informazione di esecuzione a una sorgente sonora esterna o suonare determinati canali con le fonti sonore interne di HD8/HD16. La destinazione di uscita dello SMF è specificata usando i seguenti due parametri.

● SMF CHANNEL TO DRUM

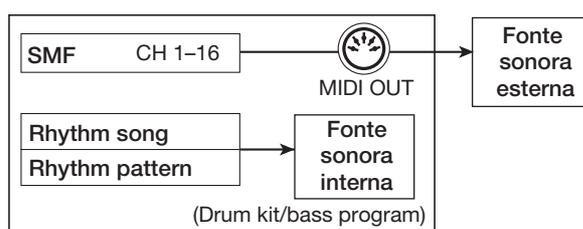
Seleziona se il canale MIDI (1 – 16) dell'informazione di esecuzione dello SMF è diretta al drum kit interno di HD8/HD16. L'informazione per il canale qui selezionato non sarà presente alla presa MIDI OUT. Quando questo parametro si trova su Off, nessuna informazione viene inviata al drum kit.

● SMF CHANNEL TO BASS

Seleziona se il canale MIDI (1 – 16) dell'informazione di esecuzione dello SMF è diretta al bass program interno di HD8/HD16. L'informazione del canale qui selezionato non sarà presente alla presa MIDI OUT. Quando questo parametro si trova su Off, nessuna informazione viene inviata al bass program.

Il diagramma nella prossima pagina mostra un esempio di impostazione per l'uso di HD8/HD16 come lettore di SMF utilizzando fonti sonore sterne. In questo esempio,

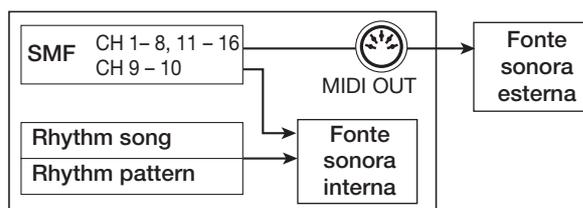
L'informazione di esecuzione dello SMF viene inviata solo alla presa MIDI OUT.



NOTA

Quando uno SMF viene suonato nella condizione di cui sopra, rhythm song o rhythm pattern di HD8/HD16 verranno riprodotti nello stesso tempo. Se non volete utilizzare i suoni drum/bass, impostate il tasto di stato [RHYTHM] su OFF o selezionate rhythm song/rhythm pattern vuoti.

Il diagramma successivo mostra un esempio di impostazione per utilizzare HD8/HD16 come lettore SMF con una combinazione di fonti sonore interne ed esterne. In questo esempio, il canale MIDI 9 dell'informazione di esecuzione dello SMF viene inviato al bass program, il canale MIDI 10 al drum kit, e gli altri canali MIDI alla presa MIDI OUT.



NOTA

- Quando uno SMF viene riprodotto nella condizione di cui sopra, l'informazione di esecuzione dello SMF e quella di rhythm song o rhythm pattern di HD8/HD16 verranno inviate a drum kit/bass program interni nello stesso tempo. Se volete usare solo drum kit/bass program per lo SMF, dovrete prima selezionare rhythm song/rhythm pattern vuoti.
- Se lo SMF contiene messaggi di Program Change o Control Change (inclusi messaggi di Pitch Bend per la traccia bass), questi altereranno i corrispondenti parametri delle sorgenti sonore interne (volume, pitch).

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY" e sulla seconda riga l'indicazione "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SMF" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare il menu SMF.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "CHANNEL TO DRUM" o "CHANNEL TO BASS" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Se è stato selezionato "CHANNEL TO DRUM", l'indicazione sul display cambia come segue.

Channel To Drum
10ch

4. Girate dial per selezionare Off o 1 - 16, e quindi premete il tasto [EXIT].

AVVISO

L'impostazione default di fabbrica per un project è "10" (MIDI channel 10) per il parametro Channel To Drum e "9" (MIDI channel 9) per il parametro Channel To Bass.

5. Impostate l'altro parametro allo stesso modo.

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Riproduzione di SMF

Potete selezionare uno SMF importato in un project e suonarlo nel modo seguente.

NOTA

- Quando suonate uno SMF, il tempo della sezione ritmica non verrà considerato, e la riproduzione parte con il timing programmato nello SMF. Tuttavia, se un evento di modifica del tempo è programmato in qualche punto della sogn ritmica, questo cambiamento di tempo diverrà attivo. Se volete usare il tempo dello SMF lungo tutta la riproduzione, dovrete prima selezionare una rhythm song vuota.
- Se l'informazione di beat dello SMF e quella della rhythm section sono differenti, la posizione della traccia audio e quella dello SMF possono differire quando ci si posiziona in misure/beat/tick.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY" e l'indicazione "PROJECT" sulla seconda riga.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SMF" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare il menu SMF.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "OUTPUT" sul display, e premete il tasto [ENTER].

In questa condizione, potete decidere se abilitare la riproduzione dello SMF.

Output
On

4. Verificate che l'impostazione sia su On, e premete il tasto [EXIT].

In condizione default di un project, l'impostazione è su On. Se è stata impostata su Off, girate dial per selezionare On.

5. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "FILE SELECT" sul display.

SMF 2/5
>FILE SELECT

6. Premete il tasto [ENTER].

In questa condizione, potete selezionare lo SMF importato nel project per la riproduzione.

File Select
SEQ1.MID

Nome file

AVVISO

Potete anche cancellare lo SMF selezionato dal project. Per far questo, selezionate lo SMF da cancellare e usate il tasto [FUNCTION] nella sezione function/transport per richiamare l'indicazione "Delete?". Premendo il tasto [ENTER] cancellate il file.

7. Girate dial per selezionare lo SMF da riprodurre, e premete il tasto [ENTER].

Il file è selezionato, e il display torna sul menu SMF.

8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

9. Per suonare lo SMF, premete il tasto PLAY [▶].

Lo SMF viene riprodotto unitamente alla sezione recorder/ sezione rhythm.

Guida [USB]

Questa sezione spiega step operativi e impostazioni per l'utilizzo della porta USB di HD8/HD16.

Cosa potete fare con la porta USB

Quando HD8/HD16 è collegato a un computer (Windows/Macintosh) tramite porta USB, sono disponibili le seguenti funzioni.

● Scambiare file con il computer (modalità mass storage)

L'hard disk interno di HD8/HD16 viene riconosciuto dal computer come memoria di massa esterna, permettendo l'agevole trasferimento di dati audio e SMF (Standard MIDI Files). E' anche possibile creare copie di backup dei project su computer

● Utilizzo di software DAW da HD8/HD16 (modalità control surface)

I fader e i tasti di HD8/HD16 possono essere usati per controllare le funzioni di trasporto e di missaggio del software DAW installato su computer.

● Messaggi MIDI send/receive

I messaggi MIDI possono anche essere inviati tramite cavo USB.

AVVISO

- In modalità control surface, potete scegliere se usare la porta USB o le prese MIDI IN/OUT. Se selezionate le prese MIDI IN/OUT per la modalità control surface, è anche possibile l'uso simultaneo della modalità mass storage.
- Per informazioni su come inviare e ricevere messaggi MIDI via porta USB, ved. a pag. 157.

NOTA

Quando HD8/HD16 è in modalità mass storage o control surface, le funzioni del registratore non possono essere usate.

Sistemi operativi supportati

● Windows

Windows XP e successive

● Macintosh

Mac OS X 10.2 e successive

Trasferimento file da e verso un computer

Questa sezione descrive come commutare HD8/HD16 in modalità mass storage e come trasferire file da e verso un computer.

1. Collegate il computer a HD8/HD16 con un cavo USB.

Il collegamento USB può essere stabilito anche quando l'alimentazione di HD8/HD16 o del computer è già attiva.

2. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 3 (USB) in modo che il pad si accenda.

Appare un messaggio per confermare l'attivazione della modalità mass storage (memoria di massa)

3. Premete il tasto [ENTER].

HD8/HD16 entra in modalità mass storage, e l'indicazione sul display cambia nel modo seguente.



Quando attivate la modalità mass storage di HD8/HD16, il computer riconosce automaticamente l'hard disk incorporato di HD8/HD16 come apparecchio esterno di memoria. Quando ciò è avvenuto, la seconda riga del display di HD8/HD16 mostra un simbolo che indica la condizione online.

Per verificare se la condizione online è stabilizzata sul computer, procedete nel modo seguente.

● Quando si usa Windows

Dal menu "Start", selezionate "My Computer" e verificate che l'hard disk di HD8/HD16 sia visto come disco locale.

● Quando si usa Macintosh

Verificate che l'hard disk di HD8/HD16 sia visualizzato come disco locale sulla scrivania.

4. Cliccate due volte sull'hard disk di HD8/HD16 mostrato sul computer.

Viene visualizzato il contenuto dell'hard disk HD8/HD16. In modalità mass storage, sono possibili le seguenti operazioni

● Creare il project backup sul computer

Su HD8/HD16, i dati di project vengono memorizzati in in cartelle chiamate "PROJxxx" (dove xxx è il numero del project) create sotto la root directory (cartella di livello superiore) dell'hard disk. Ciascun project perciò ha una propria cartella. Per fare il backup di un project, copiate la rispettiva cartella sull'hard disk del computer, usando la funzione "drag and drop" (trascina e lascia cadere).

● Recupero di un project dal computer

Per recuperare un project di cui si era fatto il backup (copia di salvataggio) sull'hard disk del computer, copiate la cartella rispettiva sull'hard disk del computer sull'hard disk di HD8/HD16. Se esiste già una cartella con lo stesso nome sull'hard disk di HD8/HD16, questa verrà sostituita.

● Esportare dati audio da HD8/HD16 su computer

Per usare dati audio registrati su HD8/HD16 sul computer, aprite la rispettiva cartella di project "PROJxxx" (dove xxx è il numero del project) sotto la root directory per visualizzare i contenuti del successivo livello inferiore. I dati audio vengono salvati come file WAV in una cartella chiamata "TAKE" su quel livello. Aprite quella cartella e copiate il relativo file WAV file su computer.

AVVISO

- Tutte le tracce inclusa la master track vengono registrate come file WAV mono. (Anche le tracce stereo vengono registrate come due file mono.)
- Le V-take della master track possono convertite in un file WAV stereo (→ p. 43).

● Importare file WAV/AIFF da computer come V-take su HD8/HD16

In modalità mass storage, non è possibile importare direttamente file WAV/AIFF da computer come V-take su HD8/HD16. Tuttavia, questo diventa possibile utilizzando la seguente procedura. Aprite la cartella project "PROJxxx" (dove xxx è il numero di project) sotto la root directory per visualizzare i contenuti del successivo livello inferiore. Copiate i file WAV/AIFF in una cartella chiamata "IMPORT" su quel livello. Quando il processo di copia è finito, chiudete il collegamento e usate il comando IMPORT (→ p. 63) per importare i file come V-take.

NOTA

- Possono essere importati come V-take solo i file audio WAV/AIFF dei seguenti formati: frequenza di campionamento 8 – 96 kHz, quantizzazione 8, 16, o 24 bit.

- I nomi dei file audio devono essere di 8 caratteri o meno, usando solo lettere maiuscole o numeri o il simbolo underscore (_). I file devono avere l'estensione ".WAV" (per i file WAV) o ".AIF" (per i file AIFF).

AVVISO

E' anche possibile copiare phrase loop, drum kit sample, e SMF (standard MIDI file) nelle rispettive cartelle. Per informazioni sulla struttura delle cartelle di HD8/HD16, ved. a pag. 208.

5. Per chiudere il collegamento, annullate la condizione online sul computer.

● Quando si usa Windows

Cliccate l'icona di rimozione hardware nel task tray e selezionate il nome dell'apparecchio per l'hard disk di HD8/HD16. Una volta chiuso il collegamento, appare un messaggio a indicare che l'hardware può essere rimosso.

● Quando si usa Macintosh

Trascinate e lasciate cadere l'icona dell'hard disk di HD8/HD16 visualizzato sulla scrivania nel cestino.

NOTA

Per chiudere la connessione, assicuratevi di eseguire prima gli step precedenti sul computer. Se scollegate semplicemente il cavo USB o annullate la modalità mass storage su HD8/HD16, i file potrebbero danneggiarsi.

6. Per annullare la modalità mass storage, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 3 (USB).

L'indicazione sul display cambia come segue.

USB Mass Storage
 Terminate?

7. Premete il tasto [ENTER].

Ritorna la schermata principale, e riprende il normale funzionamento del registratore.

Azionare il Software DAW da HD8/HD16

Questa sezione spiega le impostazioni base per la modalità control surface che consente di usare i controlli di HD8/HD16 per azionare a distanza l'applicazione software DAW installata su computer.

Selezionare la presa da usare per il controllo di superficie

Potete scegliere se usare la porta USB o le prese MIDI IN/OUT per la modalità control surface. Collegate HD8/HD16 al computer o con un cavo USB o via prese MIDI IN e OUT. Quindi fate la selezione nel modo seguente.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY] e quindi usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SYSTEM" sulla seconda riga del display.

```
REC UTILITY 4/10
>SYSTEM
```

2. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
SYSTEM 1/7
>FOOT SWITCH
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "CONTROL SURFACE" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

E' visualizzata la presa attualmente selezionata.

```
Control Surface
USB
```

4. Girate dial per cambiare selezione, se necessario.

Sono disponibili le seguenti impostazioni.

- **USB**
I segnali di controllo remoto sono inviati e ricevuti via porta USB.
- **MIDI I/O**
I segnali di controllo remoto sono inviati e ricevuti via prese MIDI IN/OUT.

5. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Attivare la modalità control surface

Per attivare HD8/HD16 in modalità control surface, procedete come segue.

1. Selezionate la presa per invio/ricezione dei segnali in modalità control surface, come descritto nella sezione precedente.
2. Collegate HD8/HD16 al computer, usando la presa selezionata allo step 1.

AVVISO

Quando usate le prese MIDI IN/OUT, collegate le prese MIDI IN/OUT di HD8/HD16 alle prese MIDI OUT/IN sull'interfaccia MIDI del computer.

3. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 2 (CONTROL SURFACE).

Appare un messaggio per confermare l'attivazione della modalità control surface.

4. Premete il tasto [ENTER].

HD8/HD16 entra in modalità control surface, e l'indicazione sul display cambia come segue.

```
Stat: Mute Bank: 1
PAN
```

Per i dettagli su come usare la modalità control surface, fate rif. al separato "Manuale di funzionamento control surface" fornito con HD8/HD16.

5. Per annullare la modalità control surface, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 2 (CONTROL SURFACE).

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
Control Surface
Terminate?
```

6. Premete il tasto [ENTER].

Ritorna la schermata principale, e riprende il normale funzionamento del registratore.

Uso simultaneo di modalità Mass Storage e Control Surface

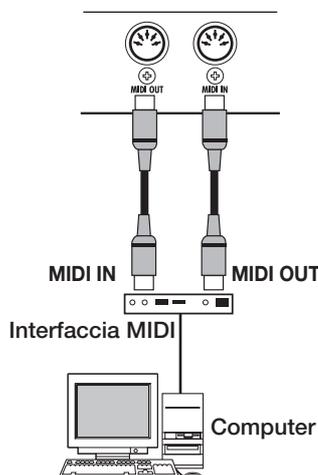
Se sono selezionate le prese MIDI IN/OUT per trasportare i segnali in modalità control surface, potete usare simultaneamente le modalità mass storage e control surface. Questo è utile per accedere all'hard disk di HD8/HD16 quando utilizzate il software DAW.

- 1. Collegate HD8/HD16 e il computer con un cavo USB.**
- 2. Selezionate le prese MIDI IN/OUT per usare la modalità control surface, come descritto nella sezione "Selezionare la presa per la modalità control surface" (→ p.163).**

NOTA

Se è selezionata la porta USB per l'uso con la modalità control surface, le due modalità non possono essere usate simultaneamente. In questo caso, attivando una modalità verrà annullata forzatamente l'altra.

- 3. Collegate le prese MIDI IN/OUT di HD8/HD16 alle prese MIDI OUT/IN dell'interfaccia MIDI sul computer.**



- 4. Attivate HD8/HD16 in modalità mass storage o control surface.**

Per usare entrambe le modalità simultaneamente, dovete prima commutare HD8/HD16 su una delle due modalità.

- 5. A seconda della modalità corrente, procedete come segue.**

- Se è selezionata la modalità mass storage

Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 2 (CONTROL SURFACE). Sulla schermata che appare, premete il tasto [ENTER] in modo che il pad risulti acceso.

- **Se è selezionata la modalità control surface**

Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 3 (USB). Sulla schermata che appare, premete il tasto [ENTER] in modo che il pad risulti acceso.

Quando entrambe le modalità sono usate simultaneamente, il display darà la priorità alla modalità control surface. Tuttavia, sulla seconda riga del display verrà visualizzata l'icona indicante che l'hard disk si trova in condizione online.



Icona che indica la condizione online

- 5. Per annullare una delle due modalità, procedete come segue.**

- **Per annullare la modalità mass storage**

Annullate prima la condizione online sul computer. Quindi tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 3 (USB). Sulla schermata che appare, premete il tasto [ENTER] in modo che il pad si spenga.

L'icona indicante la condizione online scompare e HD8/HD16 funziona nella sola modalità control surface.

- **Per annullare la modalità control surface**

Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 2 (CONTROL SURFACE). Sulla schermata che appare, premete il tasto [ENTER] in modo che il pad si spenga. HD8/HD16 funziona in sola modalità mass storage.

- 6. Per tornare al normale funzionamento del registratore, annullate la modalità corrente in modo che riappaia la schermata principale.**

Guida [Altre funzioni]

Questa sezione spiega varie altre funzioni di HD8/HD16.

Suonare più project in modo continuo (sequence play)

HD8/HD16 permette di allineare le tracce master di più project salvati sull'hard disk e suonarli in modo continuo in un ordine specificato (sequence play). Questo è utile per registrare più project su un registratore esterno, o per usare HD8/HD16 come accompagnamento in una live performance.

Per usare la funzione sequence play, create una playlist che specifica l'ordine dei project. (Potete creare fino a 10 differenti playlist.) Potete anche importare informazioni di playlist in un album usato per creare un CD audio.

Creare una playlist

Registrate i project in una playlist nel modo seguente.

1. Verificate che la V-take che volete suonare sia selezionata per ciascuna master track del project.

2. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda riga è mostrato "PROJECT".

3. Verificate che sia mostrato "PROJECT" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Appare il menu project per le diverse funzioni relative ai project.

```
PROJECT      1/8
>SELECT
```

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SEQUENCE PLAY" sul display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue, mostrando numero e nome della playlist attualmente selezionata. In questa condizione, potete selezionare una playlist. Se non ci sono playlist esistenti, il display mostra "Empty".

```
Numero playlist  Nome playlist
List1: Empty
Total 000:00:00
```

5. Girate dial per selezionare la playlist per cui volete registrare i project, e premete [EDIT].

Appare la schermata per registrare i project nella playlist. L'indicazione "End of List" indica la fine della playlist. Quando la playlist è vuota, l'indicazione "End of List" appare all'inizio dell'elenco.

```
Track1
End of List
```

6. Girate dial per scegliere il project da registrare all'inizio del project.

L'indicazione sul display cambia come segue.

Numero playback

Posizione nella sequenza dove il project verrà suonato

```
Numero sequenza  Numero totale di
della playlist   project registrati
visualizzata
Track1           1/1
No. 1: PRJ001
```

Numero e nome del project

Numero e nome del project registrato nella playlist

AVVISO

Potete usare i tasti cursore up/down per controllare la durata della V-take selezionata per la master track del project registrato, in minuti, secondi, e millisecondi.

NOTA

- I project in cui è registrata una V-take non registrata per la master track non possono essere registrati nella playlist. Se il nome del project desiderato non appare sul display, controllate la V-take selezionata per la master track.
- Se la V-take dura meno di 4 secondi, la master track non può essere registrata nella playlist.

7. Premete il tasto cursore right.

L'indicazione sul display cambia come segue. (L'indicazione "End of List" è passata sulla seconda posizione.) In questa condizione, potete selezionare il secondo project da suonare.

```
Track2
End of List
```

8. Girate dial per selezionare il successivo project da suonare.

Usate la stessa procedura per selezionare project per le posizioni successive.

In una playlist possono essere registrati un massimo di 99 project.

● Per cambiare project in una playlist

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il numero di posizione per cui volete cambiare project, e usate dial per scegliere un altro project.

● Per inserire un project in una playlist

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il numero di posizione in cui volete inserire un project. Premete il tasto [FUNCTION] una volta riportando l'indicazione "INSERT TRACK" sulla prima riga del display. La seconda riga mostra il nome del project da inserire. In questa condizione, usate dial per scegliere un altro project, e premete il tasto [ENTER]. Appare l'indicazione "Insert?" sulla seconda riga del display. Per completare l'operazione premete il tasto [ENTER].

● Per cancellare un project da una playlist

Usate i tasti cursore left/right per scegliere il numero di posizione che volete cancellare. Quindi premete il tasto [FUNCTION] due volte. Sulla prima riga del display appare l'indicazione "DELETE TRACK", e il nome del project da cancellare viene mostrato sulla seconda riga.

Quando premete il tasto [ENTER] in questa condizione, appare l'indicazione "Delete?" sulla seconda riga del display. Per cancellare il project, premete il tasto [ENTER].

● Per cancellare tutti i project da una playlist

Sulla schermata di registrazione della playlist, premete tre volte il tasto [FUNCTION]. Sulla prima riga del display appare l'indicazione "DELETE TRACK", e viene mostrato "All" sulla seconda riga.

Quando premete il tasto [ENTER] in questa condizione, appare l'indicazione "Delete?" sulla seconda riga del display. Per cancellare tutti i project dalla playlist, premete il tasto [ENTER].

● Per attivare la V-take della master track

Premete il tasto [EXIT] ripetutamente per tornare alla schermata principale. Caricate il project per cui volete attivare la V-take, e selezionate la V-take della master track. Poi tornate alla schermata di registrazione della playlist.

9. Quando avete registrato tutti i project desiderati nella playlist, premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.

AVVISO

I contenuti della playlist vengono salvati automaticamente.

NOTA

Se i dati della master track per project inclusi nella playlist sono stati cancellati dall'hard disk, la playlist torna vuota.

Riproduzione della playlist

Selezionate la playlist per la riproduzione continua di project nel modo seguente.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

L'indicazione "REC UTILITY" appare sulla prima riga del display, e "PROJECT" sulla seconda riga.

2. Verificate che sia mostrato "PROJECT" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

Appare il menu project per varie funzioni relative ai project.

```
PROJECT          1/8
>SELECT
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SEQUENCE PLAY" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display mostra la schermata per la selezione della playlist. La seconda riga del display mostra il tempo totale di riproduzione di tutti i project nella playlist.

```
List1: 3Songs
Total 020: 15: 320
```

Durata totale di esecuzione dei project

4. Girate dial per scegliere la playlist desiderata.

5. Premete il tasto PLAY [▶].

I project vengono riprodotti nell'ordine registrato nella playlist. L'indicazione sul display cambia come segue.

Numero attuale di playback Nome del project

```
No. 1: PRJ001
      000: 00: 000
```

Usate il fader [MASTER] per regolare il volume di playback. Quando un project è stato riprodotto, viene automaticamente caricato e riprodotto il project successivo.



7. Per cambiare pitch di riferimento del tuner, girate dial durante il funzionamento del tuner.

Il pitch di riferimento del tuner è impostato sul La centrale (A = 440 Hz) di default. Il pitch di riferimento può essere regolato nel range di 435 – 445 Hz, in step di 1-Hz.

AVVISO

- L'impostazione del pitch di riferimento viene salvata individualmente per ciascun project.
- Quando cambiate pitch di riferimento del tuner, il pitch del bass program della sezione ritmica cambia di conseguenza.

8. Una volta finito di usare la funzione tuner, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Uso di altri tipi di tuner

HD8/HD16 consente l'uso di altri tipi di tuner oltre a quello cromatico, inclusa l'accordatura standard per chitarra e basso, e varie altre speciali funzioni di tuning.

Per questi tipi di accordatura è necessario prima selezionare un numero di corda e quindi intonare le corde una per volta.

1. Collegare la chitarra/basso che volete accordare a una presa INPUT compatibile all'alta impedenza e premete il tasto [ON/OFF] dell'ingresso a cui volete collegare lo strumento, così che si accenda in rosso.

Su HD8, la presa INPUT 1 è compatibile all'alta impedenza. Su HD16, le prese INPUT 1 e 2 sono compatibili all'alta impedenza. Verificate che lo switch [Hi-Z] si trovi su On.

2. Tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad 4 (INSERT EFFECT) più volte, finché non si spegne.

L'effetto insert viene bypassato, e l'indicazione sul display cambia come segue.

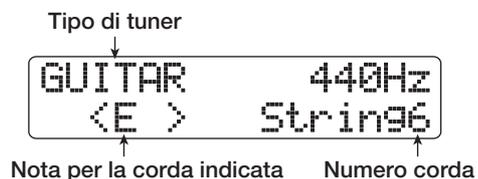


3. Premete il tasto [ENTER] per attivare la funzione tuner, e usate i tasti cursore left/right per scegliere il tipo di accordatore.

Quando è attiva la funzione tuner, i tasti cursore left/right servono a cambiare tipo di accordatore.

I tipi di accordatore (tuner) e le note per ciascuna corda sono elencate nella tabella di seguito.

Per esempio, quando selezionate il tipo di tuner "GUITAR", il display mostra la seguente informazione.



4. Suonate la corda indicata come corda libera, ed eseguite l'intonazione.

AVVISO

Potete cambiare pitch di riferimento (impostazione default è il La centrale, A = 440 Hz). La procedura è la stessa di quando si utilizza il tuner cromatico.

5. Usate i tasti cursore up/down per selezionare altri numeri di corda.

Intonate le altre corde nello stesso modo.

6. Per uscire dalla funzione tuner, premete il tasto [EXIT]. Torna la schermata principale.

Tipo di tuner		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Numero corda/ nome nota	String1	E	G	E	D	E	D	D
	String2	B	D	C#	A	B	B	A
	String3	G	A	A	F#	G#	G	G
	String4	D	E	E	D	E	D	D
	String5	A	B	A	A	B	G	A
	String6	E		E	D	E	D	D
	String7	B						

Cambiare funzione del footswitch

In condizione default di un project, un footswitch collegato alla presa CONTROL IN può essere usato per controllare play/stop del registratore. Per usare il footswitch per controllare la registrazione punch-in/out manuale (→ p. 41), usate la seguente procedura per cambiare l'impostazione interna.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda appare "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SYSTEM" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
SYSTEM      1/7
>FOOT SWITCH
```

3. Assicuratevi che l'indicazione "FOOT SWITCH" sia mostrata sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Viene visualizzata la funzione attualmente assegnata al footswitch.

```
Foot Switch
Play/Stop
```

4. Girate dial per selezionare "Play/Stop" o "Punch I/O".

Le impostazioni disponibili sono le seguenti.

● Play/Stop

Ciascuna pressione del footswitch alterna fra play e stop nella sezione recorder.

● Punch I/O

Il footswitch può essere usato per eseguire il punch-in/out manuale. Premendo il footswitch si ha lo stesso effetto che premendo il tasto REC [●].

5. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Prevenire la copia digitale di un disco master o un nastro master

Quando si riversa il mix su un registratore DAT, MD o simili via presa DIGITAL OUT, potete inibire le copie digitali (copie di terza generazione) del vostro disco master o nastro master completato su un altro registratore digitale. Ecco la procedura.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e "PROJECT" sulla seconda riga.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SYSTEM" sulla seconda riga del display, quindi premete [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
SYSTEM      1/7
>FOOT SWITCH
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "DIGITAL PROJECT" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

Viene mostrata l'impostazione corrente per la copia digitale.

```
Digital Protect
Off
```

Le impostazioni disponibili sono le seguenti.

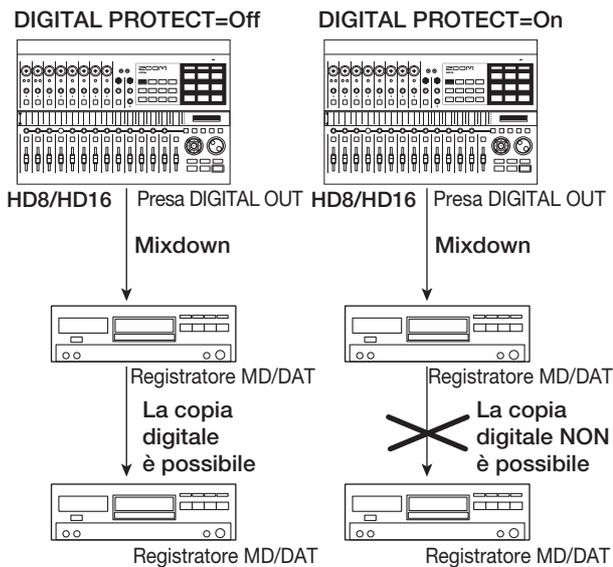
● Off (impostazione default)

La copia digitale del master su un altro registratore digitale è consentita.

● On

I dati SCMS (Serial Copy Management System) vengono aggiunti al segnale digitale in uscita dalla presa DIGITAL OUT. Non sarà possibile fare copie digitali (di terza generazione) dal master che contiene questo dati.

4. Girate dial per scegliere l'impostazione "On".



5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Cambiare il tipo di display per l'indicazione di livello

L'indicatore di livello sul pannello superiore può indicare il livello del segnale dopo il passaggio dai fader (post-fader) o del segnale prima del passaggio dai fader (pre-fader). Potete modificare l'impostazione come segue.

AVVISO

<<solo **HD16**>> Quando inviate il segnale di una data traccia /input alla presa STEREO SUB-OUT, viene inviato il segnale prima del fader. Commutando il level meter sull'impostazione pre-fader, potete monitorare il livello del segnale alla presa STEREO SUB-OUT.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda l'indicazione "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SYSTEM" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
SYSTEM      1/7
>FOOT SWITCH
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "LEVEL METER" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrata l'impostazione di level meter corrente.

```
Level Meter
Post
```

Le impostazioni disponibili sono le seguenti.

● Post (impostazione default)

Il meter mostra il livello del segnale dopo il passaggio dai fader e dal controllo [REC LEVEL].

● Pre

Il meter mostra il livello del segnale prima del passaggio dai fader e dal controllo [REC LEVEL].

4. Girate dial per cambiare impostazione.

5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Regolazione contrasto del display

Potete regolare il contrasto del display come segue.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda riga "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SYSTEM" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
SYSTEM      1/7
>FOOT SWITCH
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "CONTRAST" sulla seconda riga del display, e premete [ENTER].

Viene mostrata l'impostazione di contrasto corrente.

```
Contrast
3
```

4. Girate dial per cambiare l'impostazione su un valore tra 1 - 3.
5. Completata l'impostazione, premete più volte il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Controllo versione sistema

Per controllare la versione del software di sistema di HD8/HD16, procedete come segue.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Sulla prima riga del display appare l'indicazione "REC UTILITY", e sulla seconda riga "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SYSTEM" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia come segue.

```
SYSTEM      1/7
>FOOT SWITCH
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SYSTEM VERSION" sulla seconda riga del display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrata la versione corrente.

```
ZOOM HD16
Ver: 1.00
```

Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Manutenzione hard disk

Questa sezione descrive come testare e ripristinare l'integrità dei dati sull'hard disk interno di HD8/HD16, e come eseguire le altre funzioni di manutenzione dell'hard disk.

Procedura manutenzione base

La procedura per la manutenzione dell'hard disk è la stessa della maggior parte delle operazioni. Gli step di base descritti qui di seguito.

1. Spegnete HD8/HD16 off. Tenendo premuto il tasto [CLEAR] nella sezione di controllo, riaccendete l'alimentazione.

HD8/HD16 si avvia in modalità "HDD utility" che serve a eseguire speciali funzioni.

```
HDD UTILITY  1/3
>INIT ALL
```

2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare il comando desiderato.

Sono disponibili i seguenti comandi.

- **INIT ALL (All Initialize)**

Formatta l'hard disk e ripristina i file di sistema e vari dati necessari al funzionamento. Tutti i project esistenti vengono cancellati.

- **INIT FACTORY (Factory Initialize)**

Ripristina i file di sistema e vari dati necessari al funzionamento. I dati creati dall'utente non vengono cancellati.

- **SCAN DISK**

Testa e ripara l'integrità dei dati memorizzati sull'hard disk interno.

3. Premete il tasto [ENTER] per eseguire il comando.

I successivi step operativi e indicazioni sul display differiscono a seconda dei singoli comandi. Ved. le rispettive sezioni seguenti.

4. Quando il comando è stato eseguito, spegnete l'unità e riaccendetela.

HD8/HD16 tornerà a funzionare in modo normale.

Test/ripristino integrità dati sull'hard disk interno (Scan Disk)

Questa azione serve a testare e ripristinare i dati sull'hard disk interno. Eseguite questa procedura quando il funzionamento di HD8/HD16 risulta instabile.

NOTA

Lo Scan Disk potrebbe non riuscire sempre a ripristinare i file danneggiati. Per evitare la perdita dei dati, è consigliabile effettuare regolarmente il backup dei dati dall'hard disk su dischi CD-R/RW.

- 1. Fate rif. agli step 1 – 3 di “Procedura manutenzione base” per richiamare l’indicazione “Scan Disk” sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].**

Appare il menu Scan Disk per scegliere il metodo di test.

```
SCAN DISK    1/2
>AUTO REPAIR
```

- 2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare la funzione Scan Disk, e premete [ENTER].**

● AUTO REPAIR

Questa funzione testa tutti i file sull'hard disk e ripara automaticamente quelli danneggiati.

● CHEK FILE

Questa funzione fa solo il test di tutti i file, ma non li ripara automaticamente.

- 3. Per eseguire la funzione selezionata, premete ancora una volta il tasto [ENTER].**

Lo Scan Disk ha inizio. Premendo il tasto [EXIT] invece di [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare allo step 1.

NOTA

Una volta avviato lo Scan Disk, non può essere interrotto dall'utente. Non spegnete mai l'unità mentre state effettuando lo Scan Disk. Altrimenti l'hard disk potrebbe essere distrutto.

- 4. Una volta completato lo Scan Disk, premete il tasto [EXIT].**

L'unità ritorna alla condizione dello step 1.

Riportare i file di sistema in condizione default di fabbrica (Factory Initialize)

Questa azione ripristina solo i file di sistema e gli altri file necessari al funzionamento di HD8/HD16. I project creati dall'utente non sono coinvolti nell'operazione. Provate questa operazione se il funzionamento di HD8/HD16 risulta ancora instabile anche dopo lo Scan Disk.

- 1. Fate rif. agli step 1 – 3 di “Procedura manutenzione base” per richiamare l’indicazione “INIT FACTORY” sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l'indicazione “Init Factory Sure?” per confermare l'operazione.

```
Init Factory
Sure?
```

- 2. Per ripristinare i dati di sistema, premete ancora una volta il tasto [ENTER].**

Il processo di factory initialize parte. Una volta completato, l'unità ritorna alla condizione dello step 1.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare alla condizione dello step 1.

Riportare l'intero hard disk in default di fabbrica (All Initialize)

Questa azione formatta l'hard disk e ripristina file di sistema e vari dati necessari al funzionamento di HD8/HD16. Tutti i project esistenti, incluse le demo song, verranno cancellati.



- Una volta cancellati, i project creati dall'utente non possono essere recuperati. Usate questa funzione con estrema cautela.
- Per preservare i project, fatene prima un backup su disco CD-R/RW (→ p. 146).

1. Fate rif. agli step 1 – 3 di “Procedura manutenzione base” per richiamare l'indicazione “INIT ALL” sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione “Init All Sure?” per confermare l'operazione.

```
Init All
Sure?
```

2. Per effettuare l'inizializzazione, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Il processo all'initialize ha inizio. Una volta completato, l'unità ritorna alla condizione dello step 1.

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare l'operazione e tornare alla condizione dello step 1.

Manutenzione hard disk tramite il CD-ROM in dotazione

Usando il CD-ROM fornito con HD8/HD16, possono essere eseguite le seguenti operazioni.

■ Ripristino default di fabbrica (RECOVER)

Questa azione riporta tutti i dati, demo song incluse, alla condizione in cui l'unità è originariamente uscita di fabbrica. Tutti i project creati dall'utente sono cancellati.



- Una volta cancellati, i project creati dall'utente non possono essere recuperati. Usate questa funzione con estrema cautela.
- Per preservare i project, fatene prima un backup su disco CD-R/RW (→ p. 146).

■ Factory initialize (VERSION UP)

Questa azione ripristina i file di sistema e tutti i dati necessari al funzionamento di HD8/HD16 sull'hard disk.

Per usare il CD-ROM per una di queste funzioni, procedete come segue.

1. Inserite il CD-ROM fornito nel CD-R/RW drive integrato di HD8/HD16 e premete lo switch [POWER] sul pannello posteriore per accendere HD8/HD16.
2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare “RECOVER?” o “VERSION UP?”, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione “Sure?”.

3. Per effettuare la relativa operazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Completata la manutenzione, appare l'indicazione “Done”. Rimuovete il CD-ROM dal CD-R/RW drive e riavviate HD8/HD16.

Per annullare l'operazione, premete lo switch [POWER] prima di premere il tasto [ENTER] per spegnere l'unità.

Specifiche

Modello		HD8	HD16
Recorder	Tracce fisiche	8 (mono x6, stereo x1)	16 (mono x8, stereo x4)
	Take virtuali	80 (10V-take per traccia)	160 (10V-take per traccia)
	Traccia ritmica	Stereo (Drum) x1, mono (bass) x1	
	Registrazione simultanea tracce	2	8
	Riproduzione simultanea tracce	11 (8audio + stereo drum + bass)	19 (16audio + stereo drum + bass)
	Formato registrazione dati	44.1kHz, 16bit mono WAV	
	Massimo tempo di registrazione	Approx.3 ore/GB (in traccia mono)	
	Project	1000	
	Marker	100 punti per project	
	Locator	Minuto/secondo/millisecondo, misura/beat/chic	
	Track editing	Copy, move, erase, exchange, trim, fade in/out, reverse, time stretch, pitch fix, harmony generate, duo harmony	
	Punch in/out	Manual, auto	
	Altre funzioni	Bounce, scrub/preview, A-B repeat, capture/swap, phrase loop	
Mixer	Fader	9 (mono x6, stereo x1, master x1, rhythm x1)	14 (mono x8, stereo x4, master x1, rhythm x1)
	Level meter	Post-fader, pre-fader a 5 segmenti	
	Track parameter	Equalizzatore (a 3 bande), mandata effetti (Chorus/delay, reverb), panning (balance)	Equalizzatore (a 3 bande), mandata effetti (Chorus/delay, reverb), panning (balance), sub-out send
	Stereo link	Tracce 1/2, 3/4, 5/6 selezionabile	Tracks 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 selezionabile
	Scene	100 scene per project	
Effect	Algorithm	8 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)	9 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, 8xCOMP EQ, MASTERING)
	Patch	310 per insert, 60 per send/return	330 per insert, 60 per send/return
	Modulo	7 per insert, 2 per send/return	
	Tuner	Cromatico, chitarra, basso, A/D/E/G aperta, D modale	
Rhythm	Voice	9 (Drum 8 + Bass 1)	
	Principio di sorgente sonora	16bit, PCM lineare	
	Drum kit	20	
	Drum sound	27 per kit (9 pad x 3 bank)	
	Capacità campionamento	Totale 66 secondi per kit in mono (5.5MB) (Sample massimo 22 secondi per pad)	
	Bass program	11	
	Pad	9 (velocity sensitive)	
	Risoluzione	48PPQN	
	Beat	1/4 - 8/4	
	Rhythm pattern	511 pattern per project	
	Rhythm song	10 song per project	
	Misura	999 misure per song, 99 misure per pattern	
	Nota/evento	Approx. 20000 note per song	
	Tempo	40.0 - 250.0 BPM	
	Hard disk drive	3.5", tipo E-IDE 80 GB	
CD-R drive	5" bay type (modello CD-R/RW)		
Conversione A/D	24-bit, 64-times oversampling		
Conversione D/A	24-bit, 128-times oversampling		
Frequenza di campionamento	44.1 kHz		
Trattamento segnale	24-bit		
Risposta in frequenza	20Hz - 20kHz ±1 dB (con carico di 10-kilohm)		
Rapporto S/N	93dB (IHF-A)		
Range dinamico	97dB (IHF-A)		
THD+N	0.02% (400-Hz, con carico di 10kilohm)		
Display	LCD a 16 cifre, 2 linee, retroilluminato		

Ingressi	XLR/presa standard phone combo x2 (Funzionamento bilanciato) impedenza ingresso 1 kilohm, pin 2hot (Funzionamento sbilanciato) impedenza ingresso 50 kilohm Hi-Z selezionabile x1 Impedenza ingresso 1 megohm (Hi-Z switch ON) Con alimentazione phantom x2	XLR/presa standard phone combo x8 (Funzionamento bilanciato) impedenza ingresso 1 kilohm, pin 2hot (Funzionamento sbilanciato) impedenza ingressi 50 kilohm Hi-Z selezionabile x2 Impedenza ingresso 1 megohm (Hi-Z switch ON) Con alimentazione phantom x8
Alimentazione phantom	48V	
Livello ingresso	-50 dBm to +4 dBm a variazione continua	
Uscita master	presa RCA phono (L/R) Impedenza uscita 1 kilohm Livello uscita nominale -10 dBm	
Uscita cuffie	Presa standard stereo phone x2 50 mW in carico di 32-ohm	Presa standard stereo phone 50 mW in carico di 32-ohm
Uscita Sub	-	Presa standard stereo phone 50 mW in carico di 32-ohm
Uscita digitale	S/P DIF, Optical (20-bit)	
MIDI	IN,OUT	
USB	USB2.0 High Speed Mass Storage Class operation, USB MIDI operation	
Ingresso di controllo	Per FP02/FP01 o FS01	
Dimensioni	382(W) x 328(D) x 84(H)mm	482(W) x 328(D) x 84(H)mm
Peso	5.1 kg (CD-R/RW con drive installato) 4.5 kg (CD-R/RW con drive non installato)	6.0 kg (CD-R/RW con drive installato) 5.3 kg (CD-R/RW con drive non installato)
Alimentatore	DC12V, 3A (adattatore AC fornito AD-0011)	
Consumo energia	30 W (12V, 2.5A) typical	
Accessori forniti	Manuale operativo, adattatore/cavo AC, CD-ROM, viti CD-R/RW drive	
Accessori opzionali	Footswitch FS01 Pedale di espressione FP02 CD-R/RW drive CD-02 o nostro drive consigliato (Per dettagli sui nostro drive consigliati, cfr. il nostro website : http://www.zoom.co.jp)	

Soluzione dei problemi

If there are problems during operation of the HD8/HD16, check the following points first.

Problemi in riproduzione

■ Nessun suono, o suono molto debole

- Controllate i collegamenti al vostro sistema di monitor, e la regolazione del volume sul sistema.
- Assicuratevi che i tasti di stato nella sezione mixer siano accesi in verde (tranne il tasto di stato [MASTER]) e che i fader siano alzati. Se un tasto è spento, premetelo più volte per farlo accendere in verde.
- Assicuratevi che il tasto di stato [MASTER] sia spento e il fader [MASTER] alzato.
- Se è stata assegnata una scena col volume abbassato a un marcatore, il volume verrà automaticamente abbassato quando viene raggiunto quel marcatore. Cancellate la scena assegnata al marcatore (→ p. 47).

■ Azionando i fader non si modifica il volume

Sui canali per i quali è attivato lo stereo link, il fader del canale di numero pari non ha effetto. O disattivate lo stereo link (→ p. 82), o azionate il fader del canale dispari.

■ Il display indica "Don't Play" e non risulta possibile la riproduzione

Il registratore non funziona con questa schermata. Premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.

■ Nessun suono dal segnale in ingresso, o suono molto debole

- Assicuratevi che il rispettivo tasto [ON/OFF] di input sia acceso.
- Assicuratevi che il controllo [GAIN] dell'ingresso rispettivo sia alzato.
- Assicuratevi che il controllo [REC LEVEL] sia alzato. Se è alzato, abbassatelo temporaneamente e poi alzatelo di nuovo.

■ Sul display è visualizzata l'indicazione "Stop Recorder", e l'operazione non è possibile.

L'operazione corrente non è possibile mentre sta funzionando il registratore. Premete il tasto STOP [■] per fermare il registratore.

Problemi in registrazione

■ Non si può registrare una traccia

- Assicuratevi di aver selezionato una traccia in registrazione.
- Verificate di non aver esaurito la memoria disponibile sull'hard disk (→ p. 152).
- La registrazione non è possibile se il project è protetto in scrittura. O disattivate la protezione (→ p. 153), o utilizzate un altro project.
- Quando è attiva la funzione 8-track recording (→ p. 46) di HD16, non è possibile la registrazione sulle tracce 9/10 – 15/16 e sulla traccia master. Per registrare su queste tracce, disattivate la funzione 8-track recording.

■ Il suono registrato risulta distorto

- Controllate se l'impostazione input sensitivity (controllo [GAIN]) e quella del livello di registrazione (controllo [REC LEVEL]) sono appropriate.
- Abbassate il fader in modo che il segnale di 0 (dB) dell'indicatore di livello non si illumini.
- Se il guadagno di EQ del track mixer è impostato molto alto, il suono potrebbe risultare distorto anche con il fader abbassato. Impostate l'EQ su un valore appropriato.
- Quando è applicato l'effetto insert all'ingresso, controllate se l'impostazione del livello di uscita dell'effetto (livello del patch) è appropriata.

Problemi con gli effetti

■ Non si riesce a inserire l'effetto insert

Quando è selezionato l'algoritmo 8x COMP EQ, la selezione dei punti di insert è limitata (→ p. 128).

■ L'effetto insert non funziona

- Assicuratevi che il pad 4 (INSERT EFFECT) sia acceso. Se è spento, tenete premuto il tasto [SHIFT] e premete il pad.
- Assicuratevi che l'effetto insert sia inviato nella posizione desiderata (→ p. 128).

■ L'effetto send/return non funziona

- Assicuratevi che il pad 5 (CHORUS/DELAY) o il pad 6 (REVERB) siano accesi. Se sono spenti, tenete premuti il tasto [SHIFT] e premete il pad.
- Assicuratevi che sia alzato il livello di mandata per ogni traccia (→ p. 79).

Problemi con la sezione ritmica

■ Non si sente la riproduzione del pattern ritmico

- Assicuratevi che il tasto di stato [RHYTHM] sia acceso (in verde o in rosso).
- Provate ad azionare il fader [RHYTHM]. Per regolare il volume della traccia drum, fate in modo di accendere il tasto di stato [RHYTHM] in verde e quindi abbassate e alzate il fader [RHYTHM]. Per la traccia bass, fate lo stesso con il tasto di stato [RHYTHM] acceso in rosso.
- Assicuratevi di non aver selezionato un pattern ritmico vuoto (nome del pattern: "Empty").
- Se è selezionato un drum kit originale, assicuratevi che i sample siano assegnati correttamente ai pad per quel drum kit.

■ Non si sente la riproduzione della song ritmica

- Nel caso di un nuovo project, tutte le song ritmiche saranno vuote, quindi non sentirete alcun suono. O create una nuova song ritmica, o caricate un project per il quale è stata creata una song ritmica.
- Quando si usano segnali di Control Change da un apparecchio MIDI esterno, il volume drum o bass potrebbe risultare abbassato. Impostate i canali MIDI per drum e bass su OFF o controllate l'impostazione sull'apparecchio MIDI esterno.

■ Non si ottengono suoni forti colpendo i pad

Se la sensibilità del pad è impostata su "Soft", non verranno prodotti suoni forti anche quando colpite i pad con forza. Cambiate l'impostazione di pad sensitivity (→ p. 125).

■ Non riuscite a registrare o a modificare pattern ritmici/song ritmiche

Se il display indica "Sequence Full", la memoria della sezione ritmica è stata esaurita. Cancellate i pattern ritmici non necessari per liberare la memoria.

■ I suoni registrati nel pattern ritmico non suonano

I suoni che eccedono la polifonia massima (8 suoni per il drum kit e 1 suono per il bass program) non verranno suonati. O cancellate alcune delle note che sono state registrate, o restate entro la polifonia massima consentita quando state registrando.

■ Non si riesce a suonare un drum kit

Con un nuovo drum kit, non sono assegnati sample ai pad. Assegnate sample ai pad, o selezionate un kit file esistente.

■ Non riuscite ad aggiungere sample al kit file

Se il display indica "Sample Full", la memoria del kit file è stata usata fino alla capacità massima. Cancellate i sample non necessari per liberare la memoria.

Problemi con il MIDI

■ I suoni drum kit/bass program di HD8/HD16 non sono riproducibili con l'apparecchio MIDI esterno

- Assicuratevi che il cavo MIDI sia collegato correttamente dalla presa MIDI OUT dell'apparecchio esterno alla presa MIDI IN di HD8/HD16.
- Assicuratevi che i canali di mandata MIDI dell'apparecchio esterno corrispondano ai quelli MIDI di ricezione per drum kit/bass program di HD8/HD16.
- Durante lo step input del pattern ritmico, non può essere usato un apparecchio MIDI esterno.

■ Non riuscite a sincronizzarvi con un apparecchio MIDI esterno

- Assicuratevi che il cavo MIDI sia collegato correttamente dalla presa MIDI OUT di HD8/HD16 alla presa MIDI IN dell'apparecchio esterno.
- La sincronizzazione con un apparecchio MIDI esterno è possibile solo usando MIDI clock o MTC inviati da HD8/HD16. HD8/HD16 non può sincronizzarsi a MIDI clock o MTC forniti da un apparecchio esterno.
- Quando vi sincronizzate col timing clock (MIDI clock), assicuratevi che l'uscita sia impostata per i messaggi di Timing Clock, Song Position Pointer, e Start/Stop/Continue su HD8/HD16 (→ p. 156).
- Quando vi sincronizzate col MTC (MIDI Time Code), assicuratevi che l'uscita MTC sia abilitata su HD8/HD16 (→ p. 157).
- Assicuratevi che l'apparecchio MIDI esterno sia

impostato per ricevere MIDI clock o MTC e sincronizzarsi.

- Assicuratevi che l'apparecchio MIDI esterno sia in modalità standby playback.

■ Non si riesce a caricare SMF da dischi CD-ROM o CD-R/RW

- Verificate che il file sia del tipo Format 0 SMF.
- Assicuratevi che il nome del file SMF abbia l'estensione appropriata (.MID).
- Uno SMF situato su un CD-R/RW non finalizzato non può essere caricato.

■ Non riuscite a suonare uno SMF

Assicuratevi che l'impostazione di riproduzione dello SMF sia su "On" (→ p. 159).

Problemi col CD-R/RW drive

■ Non riuscite a suonare un CD audio creato con HD8/HD16 su un normale lettore CD

- Controllate che il disco sia stato finalizzato.
- Su alcuni lettori CD più vecchi, i dischi CD-R non suonano in modo appropriato come CD audio, anche se sono stati finalizzati.
- I dischi creati usando formati CD-RW possono non essere riproducibili sui lettori CD.

■ Non riuscite a scrivere dati audio su un disco CD-R/RW

Se il disco è già stato finalizzato, non possono più essere aggiunti altri dati.

■ Non riuscite a eseguire un backup

Controllate se sono già stati scritti dati audio sul disco CD-R/RW. Questo disco non può essere usato per il backup.

■ Non riuscite a leggere un backup su più dischi

Quando il backup di un project copre più dischi, inserite il disco numero 1. Quando è stato fatto il backup dell'intero hard disk, inserite il primo disco che contiene i dati del project desiderato.

Altri problemi

■ Non è possibile salvare il project

Il project non può essere salvato se è attivata l'impostazione di protezione scrittura. Disattivate la protezione (→ p. 153).

■ Non è possibile leggere un file audio da CD-ROM o CD-R/RW

- Controllate che il file audio abbia l'estensione corretta (.WAV o .AIF).
- Un file audio su un CD-R/RW non ancora finalizzato non può essere letto.

■ Non è possibile leggere su un registratore esterno collegato alla presa DIGITAL OUTPUT

- Verificate che l'ingresso digitale sia scelto come fonte di registrazione sul registratore esterno. Assicuratevi anche che il registratore esterno abbia la stessa frequenza di campionamento del segnale in ingresso.
- Assicuratevi che il registratore esterno supporti il formato audio S/P DIF.

■ Non è possibile creare un nuovo project o copiare un project

Se il display indica "Project Full", la memoria del project è stata usata alla massima capacità possibile. Cancellate i project non necessari per liberare memoria.

■ Viene mostrato uno dei seguenti messaggi quando cercate di eseguire un comando

CD Full

Non c'è abbastanza spazio libero su disco CD-R/RW.

No Audio

Il disco nel CD-R/RW drive non è un disco audio.

No Data

I dati specificati non esistono.

No Disc

Non c'è inserito alcun disco nel CD-R/RW drive.

Not Blank

Il disco CD-R/RW non è vuoto.

Not CD-R

Il disco inserito nel CD-R/RW non è un disco CD-R/RW.

HDD Full

Non c'è abbastanza spazio libero sull'hard disk interno.

Appendice

Parametri effetto

Effetto insert

Algoritmo CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM

Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametro			
Compressor	Sense	Attack	Tone	Level
	Compressore tipo MXR Dynacomp.			
Rack Comp	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Compressore con regolazione più dettagliata.			
Limiter	Threshold	Ratio	Release	Level
	Limiter per la soppressione dei picchi di segnale sopra un certo livello.			

Descrizione parametro

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione
Sense	0 – 10	Regola la sensibilità del compressore.
Attack	Compressor: Fast, Slow	Seleziona la velocità di risposta del compressore.
	Rack Comp: 1 – 10	Regola la velocità di risposta del compressore.
Tone	0 – 10	Regola la qualità tonale.
Level	2 – 100	Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.
Threshold	0 – 50	Regola la soglia di azione del compressore/limiter.
Ratio	1 – 10	Regola il rapporto di compressione del compressore/limiter.
Release	1 – 10	Regola il ritardo di release del compressor/limiter dal punto in cui il livello del segnale scende sotto il livello della soglia.

Modulo EFX

Tipo	Parametro						
Auto Wah	Position	Sense	Resonance	Level			
	Auto wah dipendente dalle dinamiche del segnale in ingresso.						
Tremolo	Depth	Rate	Wave	Level			
	Varia il livello del volume periodicamente.						
Phaser	Position	Rate	Color	Level			
	Produce un suono di risucchio.						
Ring Modulator	Position	Frequency	Balance	Level			
	Produce un suono metallico. Regolando il parametro si produce un drastico cambiamento del carattere del suono.						
Slow Attack	Position	Time	Curve	Level			
	Ammmorbidisce il rate di attacco del suono.						
Fix-Wah	Position	Frequency	Dry Mix	Level	RTM Mode	RTM Wave	RTM Sync
	Cambia la frequenza di wah secondo il tempo della ritmica.						

Descrizione parametro

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione
Position	Before, After	Imposta il punto di collegamento del modulo EFX su "Before" (prima del PREAMP) o "After" (dopo il PREAMP).
Sense	-10 – -1, 1 – 10	Regola la sensibilità dell'auto wah.
Resonance	0 – 10	Regola l'intensità della risonanza.
Level	2 – 100	Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.
Depth	0 – 100	Regola la profondità di modulazione.
Rate	0 – 50 ♪ (Table 1)	Regola il rate di modulazione. Usando il tempo della ritmica come riferimento, è anche possibile l'impostazione per unità di note.
Wave	Up 0 – 9, Down 0 – 9, Tri0 – 9	Imposta la forma d'onda di modulazione su "Up" (dente di sega ascendente), "Down" (discendente), o "Tri" (triangolare). Valori maggiori producono un clipping maggiore.
Color	4Stage, 8State, Invert4, Invert8	Seleziona il tipo di suono.
Frequency	Ring Modulator: 1 – 50	Regola la frequenza usata per la modulazione.
	Fix-Wah: 1 – 50	Regola la frequenza centrale del wah. Può essere controllata anche col pedale.

Balance	0 – 100	Regola il bilanciamento tra suono originale ed effetto.
Time	1 – 50	Regola il tempo di salita del suono.
Curve	0 – 10	Regola la curva di salita del volume.
Dry Mix	0 – 10	Regola il rapporto di mix del suono originale.
RTM Mode	Table 2	Regola range di modifica e direzione.
RTM Wave	Table 3	Seleziona la forma d'onda di controllo.
RTM Sync	Table 4	Regola la frequenza di controllo.

Tabella 1

I parametri segnati con  permettono la selezione del valore di impostazione in unità di nota, usando il tempo di song/pattern come riferimento. La durata della nota secondo il valore dell'impostazione è riportata qui sotto.

	Trentaduesimo		Sedicesimo puntato		Ottavo puntato	 x 2	Quarto x 2
	Sedicesimo		Ottavo		Quarto	:	:
	Terzina di quarti		Terzina di metà		Quarto puntato	 x 20	Quarto x 20

NOTA

- Il range di nota effettivamente disponibile dipende dal parametro.
- A seconda della combinazione di impostazione di tempo e simbolo di nota selezionato, è possibile eccedere il massimo del range di impostazione del parametro. In tal caso, il valore viene automaticamente dimezzato (o impostato a 1/4 se il range è ancora eccedente).

Tabella 2

Valore	Descrizione
Off	La frequenza non cambia.
Pedal	La frequenza cambia secondo il movimento del pedale di espressione.
Up	La frequenza cambia dal minimo al massimo secondo la forma d'onda di controllo.
Down	La frequenza cambia dal minimo al massimo secondo la forma d'onda di controllo.
Hi	La frequenza cambia dal valore del patch al massimo secondo la forma d'onda di controllo.
Lo	La frequenza cambia dal valore del patch al minimo secondo la forma d'onda di controllo.

Tabella 3

Valore	Descrizione	Valore	Descrizione
Up Saw	Dente di sega ascendente	Tri	Onda triangolare
Up Fin	Pinna di squalo ascendente	TriTri	Quadra triangolare
DownSaw	Dente di sega discendente	Sine	Sinusoide
DownFin	Pinna di squalo discendente	Square	Onda quadra

Tabella 4

Valore	Descrizione	Valore	Descrizione
	Ottavo	1 bar	1 misura
	Quarto	2 bar	2 misura
	Metà	3 bar	3 misura
	Metà puntata	4 bar	4 misura

Modulo PREAMP

Tipo	Parametro			
FD Clean	Suono clean di Fender Twin Reverb (modello '65) preferito dai chitarristi di molti stili musicali.			
VX Clean	Suono clean di ampli combo VOX AC-30 in classe A.			
JC Clean	Suono clean della serie Roland JC con chorus integrato che fornisce un suono ampio e chiaro.			
HW Clean	Suono clean del leggendario valvolare Hiwatt Custom 100 di provenienza britannica.			
UK Blues	Suono crunch di ampli combo MarshallBluesbreaker da 30-watt del 1962.			
US Blues	Suono crunch del Fender Tweed Deluxe '53.			
TweedBass	Suono crunch del Fender Bassman, un ampli per basso con forte presenza.			
BG Crunch	Suono crunch di ampli combo Mesa Boogie MkIII.			
MS #1959	Suono crunch del leggendario Marshall 1959.			
MS Drive	Suono high gain di ampli stack Marshall JCM2000.			
Rect Vnt	Suono high gain del Mesa Boogie Dual Rectifier red channel (vintage mode).			
HK Drive	Suono high gain del modello di punta di Hughes & Kettner Triamp MKII.			
DZ Drive	Suono high gain dell'ampli tedesco artigianale per chitarra Diezel Herbert con tre canali controllabili separatamente.			
ENGL Drive	Suono drive del ENGL Ritchie Blackmore Signature 100.			
PV Drive	Suono high gain del Peavey 5150 sviluppato in collaborazione con un chitarrista hard rock di fama mondiale.			
TS+FD CMB	Combinazione di suono ampli Fender combo e Ibanez TS-9.			
SD+MS STK	Combinazione di suono ampli stack Marshall e Boss SD-1.			
FZ+MS STK	Combinazione di suono Fuzz Face e ampli stack Marshall.			
	Gain	Tone	Cabinet	Level
	FD Clean - FZ+MS STK hanno gli stessi parametri.			

Acoustic Sim	Top	Body	Level	
	Effetto che modifica il un suono di chitarra elettrica in quello di una acustica.			
Aco_Ere Pre	Color	Tone	Level	
	Preamp dedicato per chitarra elettroacustica.			
Bass Sim	Tone	Level		
	Effetto che modifica il suono di chitarra elettrica in quello di un basso.			

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Gain	0 – 100	Regola il gain del preamp (intensità distorsione).
Tone	0 – 30	Regola la qualità tonale.
Cabinet	0 – 2	Regola l'intensità del suono della cassa altoparlanti.
Level	1 – 100	Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.
Top	0 – 10	Regola la caratteristica risonanza della corda della chitarra acustica.
Body	0 – 10	Regola la caratteristica risonanza del corpo della chitarra acustica.
Color	1 – 4	Regola le caratteristiche di un preamp dedicato per chitarra elettroacustica.

Modulo 3Band EQ

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

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Bass	-12dB – 12dB	Regola enfasi/taglio delle basse frequenze.
Middle	-12dB – 12dB	Regola enfasi/taglio delle medie frequenze.
Treble	-12dB – 12dB	Regola enfasi/taglio delle alte frequenze.
Level	2 – 100	Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.

Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametro			
Chorus	Depth	Rate	Tone	Mix
	Introduce una componente pitch-shifted variabile al segnale originale, producendo un suono a piena risonanza.			
Ensemble	Depth	Rate	Tone	Mix
	Chorus ensemble con movimento tridimensionale.			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	Manual
	Produce un suono risonante e fortemente ondulato.			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	Spostaa l'intonazione verso l'alto o verso il basso.			
Vibe	Depth	Rate	Tone	Balance
	Effetto con vibrato automatico.			
Step	Depth	Rate	Resonance	Shape
	Speciale effetto che modifica il suono in pattern a gradini.			
Cry	Range	Resonance	Sense	Balance
	Varia il suono in stile talking modulator.			
Exciter	Frequency	Depth	Low Boost	
	Rafforza il profilo del suono, rendendolo più prominente.			
Air	Size	Reflex	Tone	Mix
	Ricrea l'ambianza di una stanza, con un senso di profondità.			
Wide	Time	Wet Level	Dry Level	
	Produce un suono stereo come se registrato con 2 microfoni.			
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Effetto delay con impostazione massima di 2000 ms.			
Analog Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Mix
	Effetto delay con impostaione massima di 2000 ms. Simula il caldo suono di un delay analogico.			
Reverse Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Balance
	Effetto delay reverse con impostazione massima di 1000 ms.			
ARRM Pitch	Type	Tone	RTM Wave	RTM Sync
	Cambia l'intonazione del suono originale secondo il tempo della ritmica.			

Parametro		
Nome	Range impostazione	Descrizione
Depth	Exciter: 0 – 30	Regola la profondità dell'effetto.
	Others: 0 – 100	Regola la profondità della modulazione.
Rate	Chorus, Ensemble: 1 – 50	Regola il rate di modulazione.
	Flanger, Vibe, Step: 0 – 50 ♪ (P 180 Table 1)	Regola il rate di modulazione. Coll tempo della ritmica come riferimento, è anche possibile l'impostazione in unità di nota.
Tone	0 – 10	Regola la qualità tonale.
Mix	0 – 100	regola il rapporto di mix tra suono con effetto e suono originale.
Resonance	Flanger: -10 – 10	Regola l'intensità della risonanza. Valori negativi invertono la fase dell'effetto.
	Step, Cry: 0 – 10	Regola l'intensità dell'effetto.
Manual	0 – 100	Regola il range di frequenza dell'effetto.
Shift	-12 – 12, 24	Regola la quantità di sfasamento d'intonazione in semitoni
Fine	-25 – 25	Regola la quantità di sfasamento d'intonazione in centesimi (1/100 di semitono).
Balance	0 – 100	Regola il bilanciamento tra suono originale ed effetto.
Shape	0 – 10	Regola l'involuppo del suono con effetto.
Range	1 – 10	Regola il range di frequenza dell'effetto.
Sense	-10 -- -1, 1 – 10	Regola l'intensità dell'effetto.
Frequency	1 – 5	Regola la frequenzxa dell'effetto.
Low Boost	0 – 10	Regola l'enfasi sulle basse frequenze.
Size	1 – 100	Regola le dimensioni dello spazio simulato.
Reflex	0 – 10	Regola la quantità di riflessioni alle pareti.
Time	Wide: 1 – 64	Regola il tempo di delay.
	Delay, Analog Delay: 1 – 2000ms ♪	
	Reverse Delay: 10 – 1000ms ♪	
Wet Level	0 – 30	Regola il livello del suono con effetto.
Dry Level	0 – 30	Regola il livello del suono originale.
Feedback	0 – 100	Regola la quantità di feedback.
Hi Damp	0 – 10	Regola l'intensità del damping nel range delle alte frequenze sul suono di delay.
Type	Table 5	Seleziona il tipo di pitch change.
RTM Wave	Table 3, page 180	Seleziona la forma d'onda di controllo.
RTM Sync	Table 4, page 180	Seleziona il ciclo della forma d'onda di controllo.

Tabella 5

Valore	Descrizione	Valore	Descrizione
1	1 semitono sotto → suono originale	9	1 ottava sotto + suono originale → 1 ottava sopra + suono originale
2	Suono originale → 1 semitono sotto	10	1 ottava sopra + suono originale → 1 ottava sotto + suono originale
3	Doubling → detune + suono originale	11	Quinta magg. sotto + suono originale → quarta magg. sopra + suono originale
4	Detune + suono originale → doubling	12	Quarta magg.sopra + suono originale → quinta magg. sotto + suono originale
5	Suono originale → 1 ottava sopra	13	0 Hz + suono originale → 1 ottava sopra
6	1 ottava sopra → suono originale	14	1 ottava sopra → 0 Hz + suono originale
7	Suono originale → 2 ottave sotto	15	0 Hz + suono originale → 1 ottava sopra + suono originale
8	2 ottave sotto → suono originale	16	1 ottava sopra + suono originale → 0 Hz + suono originale

Modulo ZNR

Tipo	Parametro
ZNR	Threshold
	Originale noise reduction di ZOOM per la riduzione del rumore nelle pause dell'esecuzione senza modificare il suono complessivo.

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Threshold	Off, 1 – 30	Regola la sensibilità ZNR. per massima riduzione del rumore, impostate il volume più alto possibile senza causare un decadimento innaturale del suono.

Modulo pedale volume

Tipo	Parametro
Volume Pedal	Min Volume
	Consente la regolazione del volume tramite il pedale di espressione.

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Min Volume	0 – 10	Regola il volume minimo quando si usa il pedale di espressione per il controllo del volume.

Algoritmo BASS

Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametro
Rack Comp Limiter	Per una esplorazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo EFX

Tipo	Parametro
Auto Wah	Position Sense Resonance Dry Mix Level Questo effetto varia l'azione del wah secondo l'intensità del segnale in ingresso.
Tremolo Phaser Ring Modulator Slow Attack Fix-Wah	Per una esplorazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Position	Before, After	Imposta il punto di immissione del modulo EFX su "Before" (prima del PREAMP) o "After" (dopo il PREAMP).
Sense	-10 - -1, 1 - 10	Regola la sensibilità dell'auto wah.
Resonance	0 - 10	Regola l'intensità della risonanza.
Dry Mix	0 - 10	Regola il rapporto di mix del suono originale.
Level	2 - 100	Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.

Modulo PREAMP

Tipo	Parametro
SVT	Simulazione del suono Ampeg SVT.
Bassman	Simulazione del suono Fender Bassman.
Hartke	Simulazione del suono Hartke HA3500.
Super Bass	Simulazione del suono Marshall Super Bass.
SANSAMP	Simulation del suono Sansamp Bass Driver DI.
Tube Preamp	Suono originale ZOOM di preampli valvolare.
	Gain Tone Cabinet Balance Level SVT - Tube Preamp hanno gli stessi parametri.

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Gain	0 - 100	Regola il gain del preamp (profondità di distorsione).
Tone	0 - 30	Regola la qualità tonale.
Cabinet	0 - 2	Regola l'intensità del suono della cassa altoparlanti.
Balance	0 - 100	Regola il bilanciamento di mix del segnale prima e dopo il modulo.
Level	1 - 100	Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.

Modulo 3Band EQ

Tipo	Parametro
3Band EQ	Per una spiegazioni dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametro
Chorus	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Wide	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

Modulo ZNR

Tipo	Parametro
ZNR	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo Volume Pedal

Tipo	Parametro
Volume Pedal	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo MIC

Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametro
Rack Comp Limiter	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo EFX

Tipo	Parametro
Tremolo	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

Modulo MIC PRE

Tipo	Parametro				
Mic Pre	Type	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
	Preamplificatore per l'utilizzo di un microfono esterno.				

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Type	Vocal, AousticGt, Flat	Seleziona le caratteristiche del preamp.
Tone	0 – 10	Regola la qualità tonale.
Level	1 – 100	Regola il livello del segnale dopo il passaggio dal modulo.
De-Esser	Off, 1 – 10	Controlla l'impostazione del de-esser.
Low Cut	Off, 80 – 240Hz	Controlla un filtro per la riduzione del rumore a bassa frequenza spesso captato durante le registrazioni microfoniche.

Modulo 3BAND EQ

Tipo	Parametro
3Band EQ	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametro
Chorus	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Wide	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

Modulo ZNR

Tipo	Parametro
ZNR	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo Volume Pedal

Tipo	Parametro
Volume Pedal	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo DUAL MIC

Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametro	Ratio	Attack	Level
Compressor L	Threshold			
	Compressore per attenuare i segnali di alto livello ed enfatizzare quelli di basso livello.			
Limiter L	Threshold		Release	Level
	Limiter per attenuare i segnali di alto livello eccedenti una certa soglia.			

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Threshold	-24 - 0	Regola il livello della soglia del compressore/limiter.
Ratio	Compressor: 1 - 26	Regola il rapporto di compressione del compressore/limiter.
	Limiter: 1 - 54, ∞	
Attack	0 - 10	Regola il rate di attacco del compressore.
Level	0 - 12	Regola il livello di uscita del modulo.
Release	0 - 10	Regola la velocità di rilascio del limiter dopo la discesa del segnale sotto il livello della soglia.

Modulo MIC PREAMP L

Tipo	Parametro
Mic Pre L	For an explanation of types and parameters, see MIC algorithm.

Modulo 3BAND EQ L

Tipo	Parametro
3BandEQ L	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo DELAY

Tipo	Parametro			
Delay L	Time	Feedback	Mix	
	Effetto delay con regolazione massima di 2000 ms.			
Echo L	Time	Feedback	Mix	
	Caldo effetto delay con regolazione massima di 2000 ms.			
Doubling L	Time	Tone	Mix	
	Effetto doubling che dà corpo al suono aggiungendo un breve delay.			

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Time	Delay L, Echo L: 1 – 2000ms 	Regola il tempo del delay.
	Doubling L: 1 – 100ms	
Feedback	0 – 100	Regola la quantità di feedback.
Tone	0 – 10	Regola la qualità tonale.
Mix	0 – 100	Regola il rapporto di mix dell'effetto rispetto al suono originale.

Modulo COMP/LIMITER R

Tipo	Parametro
Compressor R Limiter R	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. il modulo COMP LIMITER L.

Modulo MIC PREAMP R

Tipo	Parametro
Mic Pre R	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. l'algoritmo MIC.

Modulo 3BAND EQ R

Tipo	Parametro
3Band EQ R	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo DELAY R

Tipo	Parametro
Delay R Echo R Doubling R	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved il modulo DELAY L.

Modulo ZNR

Tipo	Parametro
ZNR	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo Volume Pedale

Tipo	Parametro
Volume Pedal	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

LINE algorithm

Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametro
Compressor Limiter	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved l'algoritmo DUAL MIC.

Modulo ISOLATOR

Tipo	Parametro				
Isolator	Xover Lo	Xover Hi	Mix High	Mix Mid	Mix Low
	Divide il segnale in tre bande di frequenza e consente la regolazione individuale del rapporto di mix per ogni banda.				

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Xover Lo	50Hz – 16kHz	Regola la frequenza di crossover low-to-mid.
Xover Hi	50Hz – 16kHz	Regola la frequenza di crossover mid-to-high.
Mix High	Off, -24 – 6	Regola la frequenza di crossover dell'high range.
Mix Mid	Off, -24 – 6	Regola il livello di mix del mid range.
Mix Low	Off, -24 – 6	Regola il livello di mix del low range.

Modulo 3BAND EQ R

Tipo	Parametro
3BAND EQ	Per le spiegazioni dei tipi e dei parametri, ved.gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametro			
Chorus	Depth	Rate	Mix	
	Introduce una componente variabile pitch-shifted al suono originale, producendo un suono che risuona a tutto corpo.			
Flanger	Depth	Rate	Resonance	
	Produce un suono risonante e fortemente ondulato.			
Phaser	Rate	Color	LFO Shift	
	Produce un suono di risucchio.			
Tremolo	Depth	Rate	Clip	
	Varia periodicamente il livello del volume.			
Auto Pan	Width	Rate	Clip	
	Sposta la posizione di panning del suono tra left e right.			
Pitch	Shift	Tone	Fine	Balance
	Questo effetto sposta l'intonazione in su e in giù.			
Ring Modulator	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.			
Delay	Time	Feedback	Mix	
	Effetto delay con impostazione massima di 2000 ms.			
Echo	Time	Feedback	Mix	
	Caldo effetto di delay con impostazione massima di 2000 ms.			
Doubling	Time	Tone	Mix	
	Effetto doubling che produce più corpo aggiungendo un breve delay.			

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Depth	0 – 100	Regola la profondità di modulazione.
Resonance	-10 – 10	Regola l'intensità della risonanza. Valori negativi producono l'inversione di fase del suono con effetto.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Seleziona il tipo di suono.
LFO Shift	0 – 180	Regola lo spostamento di fase a sinistra/destra (left/right).
Width	0 – 10	Regola l'ampiezza dell'auto pan.
Rate	1 – 50 ♪ (P180 Table1)	Regola il rate di modulazione. Usando il tempo della ritmica come riferimento, è anche possibile l'impostazione in unità di nota.
Clip	0 – 10	Aggiunge enfasi producendo un clipping sulla forma d'onda di modulazione.

Time	Delay, Echo: 1 – 2000ms 	Regola il tempo del delay.
	Doubling: 1 – 100ms	
Feedback	0 – 100	Regola la quantità di feedback.
Mix	0 – 100	Regola il rapporto di mix del suono con effetto rispetto al suono originale.
Tone	0 – 10	Regola la qualità tonale.

Modulo ZNR

Tipo	Parametro
ZNR	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo Volume Pedal

Tipo	Parametro
Volume Pedal	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo 8x Comp EQ (solo HD16)

Moduli 1 - 8

Unità	Tipo	Parametro
HPF 1-8	HPF	Frequency
		Filtro high-pass che blocca le frequenze del low range e passa alto.
COMP/LIMITER 1-8	Rack Comp	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
	Limiter	
3BAND EQ 1-8	3Band EQ	

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Frequency	80 – 240Hz	Adjusts cutoff frequency.

Modulo Volume Pedal

Tipo	Parametro
Volume Pedal	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo MASTERING

Modulo COMP/Lo-Fi

Tipo	Parametro							
3Band Comp	Xover Lo	Xover Hi	Sense Hi	Sense Mid	Sense Low	Mix High	Mix Mid	Mix Low
	Compressore che divide il segnale in tra bande di frequenza e permette la regolazione individuale della sensibilità del compressore e rapporto di mix per ogni banda.							
Lo-Fi	Character	Color	Distortion	Tone	EFX Level	Dry Level		
	Effetto lo-fi che degrada appositamente la qualità del suono.							

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Xover Lo	50Hz – 16kHz	Regola la frequenza di crossover low-to-mid.
Xover Hi	50Hz – 16kHz	Regola la frequenza di crossover mid-to-high.
Sense Hi	0 – 24	Regola la sensibilità del compressore sull'high range.
Sense Mid	0 – 24	Regola la sensibilità del compressore sul mid range.
Sense Low	0 – 24	Regola la sensibilità del compressore sul low range.
Mix High	Off, -24 – 6	Regola il rapporto di mix dell'high range.
Mix Mid	Off, -24 – 6	Regola il rapporto di mix del mid range.
Mix Low	Off, -24 – 6	Regola il rapporto di mix del low range.
Character	0 – 10	Regola le caratteristiche del filtro.
Color	1 – 10	Regola il colore del suono.

Distortion	0 – 10	Regola la distorsione.
Tone	0 – 10	Regola la qualità tonale.
EFX Level	0 – 100	Regola il livello del suono con effetto.
Dry Level	0 – 100	Regola il livello del suono originale.

Modulo NORMALIZER

Tipo	Parametro	
Normalizer	Gain	
	Regola il livello d'ingresso del modulo COMP/Lo-Fi.	

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Gain	-12 – 12	Regola il livello.

Modulo 3BAND EQ

Tipo	Parametro
3Band EQ	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo DIMENSION/RESO

Tipo	Parametro						
Dimension	Rise1	Rise2					
	Effetto che produce un'espansione spaziale.						
Resonance	Depth	Freq Offset	Rate	Filter Type	Resonance	EFX Level	Dry Level
	Filtro resonance con LFO.						

Parametro

Nome	Range impostazione	Descrizione
Rise1	0 – 30	Regola l'intensità della componente stereo.
Rise2	0 – 30	Regola l'intensità della componente mono.
Depth	0 – 100	Regola la profondità dell'effetto.
Freq Offset	1 – 30	Regola l'offset dell'LFO.
Rate	1 – 50 ♪ (P180 Table1)	Regola il rate di modulazione. Usando il tempo della ritmica come riferimento, è possibile l'impostazione in unità di nota.
Filter Type	HPF, LPF, BPF	Seleziona il tipo di filtro.
Resonance	1 – 30	Regola l'intensità della risonanza.
EFX Level	0 – 100	Regola il livello del suono con effetto.
Dry Level	0 – 100	Regola il livello del suono originale.

Modulo ZNR

Tipo	Parametro
ZNR	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Modulo Volume Pedal

Type	Parametro
Volume Pedal	Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Effetto send/return

Modulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parametro					
Chorus	LFO Type	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Introduce una componente variabile pitch-shifted al suono originale che produce un suono risonante a tutto corpo..					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Effetto delay con impostazione massima di 2000 ms.					

Descrizione parametro

Modulo REVERB

	Parametro					
Hall	Simula l'acustica di una sala da concerto.					
Room	Simula l'acustica di una stanza.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
	Hall e Room hanno gli stessi parametri.					
Spring	Simula un riverbero a molla (spring).					
Plate	Simula un riverbero a piastra (plate).					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
	Spring e Plate hanno gli stessi parametri.					

Descrizione parametro

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione
Pre Delay	1 – 100	Regola il tempo di pre-delay.
Decay	1 – 30	Regola il tempo di riverbero.
EQ High	-12 – 6	Regola il suono dell'effetto sull'high range.
EQ Low	-12 – 6	Regola il suono dell'effetto sul low range.
E.R.Mix	0 – 30	Regola il rapporto di mix delle riflessioni iniziali.
EFX Level	0 – 100	Regola il livello del suono con effetto.

Elenco patch effetti

Effetto insert

Algoritmo CLEAN

N.	Nome patch	Descrizione
0	Standard	Suono standard clean ottimizzato per apparecchiature a livello di linea.
1	Ensemble	Suono trasparente con effetto ensemble.
2	CompPlus	Compressore universale per un ampio range di utilizzi.
3	R&Roll	Suono ritagliato su misura per generi vintage come il rock'n roll.
4	CutPhase	Effetto phase per quell'ottimo stile che fa tendenza.
5	Hi-WT	Suono di ampli Hiwatt con distorsione naturale prodotta dalle dinamiche di esecuzione.
6	DlyLead	Patch clean solista, caratterizzato da lunghi del con solida presenza.
7	Blues	Scegliete questo per un suono blues secondo tradizione.
8	MultiFLG	Flanger adatto a molto usi, inclusi arpeggio, cutting e lead guitar.
9	DaDaFunk	Auto wah che valorizza ogni nuance di esecuzione.
10	Tremolo	Riverbero Twin con tremolo aggiuntivo per dare colore.
11	BeatRock	fate un salto in pieno Mersey beat per rock band.
12	Rockably	Suono rockabilly con efficace uso di breve delay.
13	WarmCho	Combinazione di suono caldo con profondo chorus.
14	Unison	Suono all'unisono con basso aggiuntivo (-12 shift), ottimo per fraseggio sul low range.
15	Crunch	Leggero crunch per accompagnamento rock e pop.
16	CleanArp	Ampio suono di ensemble che funziona perfettamente con arpeggi e obbligati.
17	CompLead	Fluida suono solista con azione efficace del compressore
18	FastRate	Phaser veloce che trasforma accordi pieni in un suono solista unico.
19	ClubJazz	Simula l'ambianza di un jazz club o altro simile locale live.
20	SlowVibe	Suono con attacco lento per fantasioso lavoro ad accordi.
21	Ethnic	Effetto ARRM che enfatizza efficacemente il fraseggio a corde libere.
22	Insect	Suono SFX che riproduce il ronzio di un piccolo insetto.
23-29	Empty	

Algoritmo DISTORTION

N.	Nome patch	Descrizione
0	5-1-5-0	Simulazione del 5150, ottimo per riff hard.
1	MS#1959	Suono british rock con distorsione ariosa che prende vita sugli alti volumi.
2	AnyOD	Overdrive adatto sia per parti soliste che di accompagnamento.
3	RectiDRV	Suono modellato sul Boogie Rectifier.
4	MultiLD	Versatile suono solista per molte applicazioni diverse.
5	Detune	Suono solido con effetto detune.
6	UK Blues	Bluesbreaker con delay aggiuntivo che produce un timbro corposo e regolare.
7	Fusion	Suono di tipo fusion con profondissimo effetto di chorus.
8	AutoWah	Versatile auto wah per solista e accompagnamento.
9	JB Style	Suono octaver reso celebre da Jeff Beck.
10	Hvy Riff	Scegliete questo per riff veramente heavy.
11	BlueLine	Suono blues con un carattere dry.
12	Melody	Suono con sustain per assoli melodiosi.
13	TalkTime	Suono "talk" con un effetto cry. La persistenza lo rende facile da suonare.
14	ArpenCho	Effetto chorusottimo per gli arpeggi.

15	HK Drive	Il suono a corpo pieno della distorsione high-gain di AMP3, con delay aggiuntivo.
16	MS Drive	Simulazione canale lead di JCM2000. L'effetto air aggiunge il tocco di cabinet.
17	Crunch	Suono crunch ottimizzato per il cutting.
18	NuanceOD	Suono overdrive che valorizza i dettagli dell'amplificazione.
19	Tremolo	Suono tremolo per l'arpeggio.
20	ShortDLY	Suono solista rock con breve delay.
21	Half Wah	Suono midrange-oriented con wah semi-aperto.
22	Jet Riff	Suono flanger di jet.
23	SmoothLD	Suono di distorsione regolare e luccicante .
24	HR Core	Energico suono hard rock.
25	ENGL 650	Simulazione dell'ENGL E650 preferito di Ritchie Blackmore.
26	5thPitch	Suono pitch tipo synth con fifth-down per un illimitato ad-libbing.
27	375 DLY	Delay a ottavi puntati con bpm = 120 che produce un suono curioso per agli assoli.
28	PsycheVB	Suono psychedelic vibein stile Sixties come personificato da Jimi Hendrix.
29	D'live	Suono crunch con intenso feeling live.
30	NicePick	Suono crunch controllato dall'esecuzione.
31	X'over	Ottimo suono semi-acustico con overdrive.
32	Combo	Suono crunch in stile boogie combo.
33	MildTone	Suono controllato che enfatizza il low range.
34	Bright	Suono arioso e brillante.
35	OLD DLY	Suono solista aromatizzato da un delay analogico.
36	Tweed	Suono di ampli Tweed con un chiaro edge.
37	BoxBody	Suono fusion old-style semi-acustico.
38	Big Wave	Suono SFX che utilizza ARRM e crea un'onda che vi travolge.
39	Bottom	Scatenate il Twang sulle corde più basse con questo suono.
40-49	Empty	

Algoritmo ACO/BASS SIM

N.	Nome patch	Descrizione
0	Ensemble	Suono ricco con effetto ensemble profondo.
1	Delay LD	Suono live di chitarra acustica per il lavoro solista.
2	Chorus	Suono di chorus perfetto per chitarra d'accompagnamento come per solista.
3	FineTune	Delicata detune che crea abissi sonori.
4	Air Aco	Suono air che crea un effetto lattiginoso.
5	Standard	Suono di basso standard per molti usi.
6	CompBass	Suono di basso che prende vita con compressore ed exciter.
7	WarmBass	Suono di basso dalle caratteristiche calde e rotonde.
8	Flanging	Suono di flanger che copre moltissimo, da frasi 16-beat alla pura melodia.
9	Auto Wah	Basso funky che fa un ottimo uso di auto wah.
10-19	Empty	

Algoritmo BASS

N.	Nome patch	Descrizione
0	SVT	Sulla migliore strada del rock. Ottimo per fingerpicking o flatpicking.
1	BASSMAN	Suono rock vintage per ogni occasione.
2	HARTKE	Simulazione Hartke con tutti i guizzi e i brillantini.
3	SUPER-B	Scegliete questo per unisoni e assoli di chitarra.
4	SANS-A	Suono estremo con forte anima perfetta per il flatpick.
5	TUBE PRE	Suono valvolare a tutto tondo che viene sempre comodo.
6	Attack	Suono di compressione efficace per slapping e flatpick.

7	Wah-Solo	Suono solista con distorsione e un tocco di wah. Il pitch shift è l'ingrediente segreto.
8	Talk&Cry	Tipico effetto SFX che usa un cry tipo talking modulator.
9	Melody	Suono di chorus per melodia, solo, accordi o armonici.
10	SlapJazz	Suono slap di base in stile jazz bass.
11	Destroy	Suono notevole che mischia distorsione, pitch shift e ring modulator.
12	Tremolo	Abbinamento perfetto per evocative linee di basso e accordi.
13	SoftSlow	Melodia o assolo, questo è l'ideale con un basso fretless.
14	Limiter	Limiter che pareggia il suono quando si usa il plettro.
15	X'over	Suono di flanger per pizzicato, tipico del genere crossover.
16	CleanWah	Suono di auto wah per un milione di utilizzi.
17	Exciter	Suono universale con carattere fresco e trasparente.
18	ClubBass	Suonate quelle frasi che camminano con questo suono che simula l'ambiente di un piccolo club.
19	DriveWah	Suono di auto wah con drive variabile che segue le dinamiche dell'esecuzione.
20-29	Empty	

Algoritmo MIC

N.	Nome patch	Descrizione
0	Rec Comp	Convenzionale suono preamp + compressione per la registrazione.
1	RoomAmbi	Simula l'acustica dello studio di trasmissione di una stazione radio.
2	VocalDly	Effetto delay che lavora al meglio con voci effettate.
3	Rock	Suono fortemente compresso per voce rock.
4	Long DLY	Suono con lungo delay per voce (2 beat e tempo 120).
5	InTheBOX	Questo effetto sembra comprimere l'intero suono in una piccola scatola.
6	Limiter	Effetto limiter altamente utile in registrazione.
7	AG MIC	Suono preamp ottimo per la registrazione di chitarra acustica.
8	AG Dub	Suono doubling che dà una spinta in più all'effetto del pizzicato.
9	12st Cho	Suono chorus per chitarra a 12 corde.
10	AG-Jumbo	Aumenta le dimensioni apparenti di una chitarra acustica.
11	AG-Small	Riduce le dimensioni apparenti di una chitarra acustica.
12	StereoAG	Suono stereo per chitarra acustica.
13	Live AMB	Suono di riverbero brillante per chitarra acustica che accresce il feeling live.
14	Tunnel	Simulazione di riverbero tunnel.
15	Filter	Effetto filtro che vi consente di cambiare carattere al suono durante la song.
16	BrethCmp	Suono di compressore parecchio sostenuto che enfatizza il respiro del suono.
17	Vib MOD	Raffinato suono vocale che combina phaser e vibrato.
18	Duet Cho	Suono detune che produce un duetto istantaneo.
19	Ensemble	Fresco suono di ensemble ottimo per chorus.
20	VocalDub	Convenzionale suono doubling.
21	Sweep	Suono di voce con lento sweep di fase.
22	VoiceFlg	Suono di chorus flanging con forte modulazione.
23	Wide PH	Suono phase aperto su destra e sinistra.
24	VibVoice	Suono vibrato dal taglio chiaro.
25	FutureVo	Un messaggio dagli alieni.
26	M to F	Trasforma la voce maschile in una voce femminile.
27	F to M	Trasforma la voce femminile in una voce maschile.
28	WaReWaRe	Suono SFX che vi parla dal profondo del cosmo.
29	Hangul	Suono SFX che trasforma il giapponese in coreano.
30-49	Empty	

Algoritmo DUAL MIC

N.	Nome	Commento	Ingressi L/R consigliati
0	Vo/Vo 1	Per duetti	Vocals
1	Vo/Vo 2	Chorus per voce principale	Vocals
2	Vo/Vo 3	Per armonia	Vocals
3	AG/Vo 1	Crea un carattere da strada	Acoustic guitar/Vocal
4	AG/Vo 2	Diverso da AG/Vo 1 nel carattere vocale	Acoustic guitar/Vocal
5	AG/Vo 3	Aggressivamente modifica il carattere vocale	Acoustic guitar/Vocal
6	ShortDLY	Suono con breve delay con efficace doubling	Microphones
7	FatDrum	Per registrare una batteria con un unico punto microfonico	Microphones
8	BothTone	Calibrato per voce maschile sul canale L e femminile sul canale R	Vocals
9	Condnsr	Simula il suono di un microfono a condensatore con ingresso microfonico dinamico	Vocals
10	DuoAttack	Chorus per voci soliste con attacco enfatizzato	Vocals
11	Warmth	Caldo suono con midrange prominente	Vocals
12	AM Radio	Simula una radio AM mono	Vocals
13	Pavilion	Suono di narrazione da cabine espositive	Vocals
14	TV News	Suono di notiziario TV	Vocals
15	F-Vo/Pf1	Per ballate al piano con voce femminile	Vocal/Piano
16	JazzDuo1	Simula un LP di jazz session con suono lo-fi	Vocal/Piano
17	Cntmprry	Suono chiaro tutto tondo	Vocal/Piano
18	JazzDuo2	JazzDuo 1 per voce maschile	Vocal/Piano
19	Ensemble	Per chitarra con forte attacco e piano morbido	Acoustic guitar/Piano
20	Enhanced	Migliora il profilo chiaro e forte delle ballad	Acoustic guitar/Vocal
21	Warmy	Moderata un ambiente eccessivamente brillante	Acoustic guitar/Vocal
22	Strum+Vo	Corposo suono regolare con compensazione sul midrange	Acoustic guitar/Vocal
23	FatPlus	Rimpolpa un midrange sottile	Acoustic guitar/Vocal
24	Arp+Vo	Solido suono generale	Acoustic guitar/Vocal
25	ClubDuo	Simula il suono live di un piccolo club	Acoustic guitars
26	BigShape	Migliora la chiarezza complessiva	Acoustic guitars
27	FolkDuo	Suono fresco e clean	Acoustic guitars
28	GtrDuo	Adatto per duo di chitarra	Acoustic guitars
29	Bright	Aspetto netto e brillante	Acoustic guitars
31 - 49	Empty		

Algoritmo LINE

N.	Nome	Commento
0	Syn-Lead	Per soli a singole note di synth
1	OrganPha	Phaser per synth/organ
2	OrgaRock	Ampia distorsione per organo rock
3	EP-Chor	Bel chorus per piano elettrico
4	ClavFlg	Wah per clavinet
5	Concert	Effetto concert hall per piano
6	Honkey	Simulazione di piano honky-tonk
7	PowerBD	Dà più potenza alla cassa della batteria
8	DrumFIng	Convenzionale flanger per batteria
9	LiveDrum	Simula un live doubling all'aperto
10	JetDrum	Phaser per hi-hat a 16-beat
11	AsianKit	Trasforma un kit standard in un kit asiatico
12	BassBost	Enfatizza il low range
13	Mono->St	Dà spaziosità a una sorgente mono
14	AM Radio	Simulazione di radio AM

15	WideDrm	Ampio effetto stereo per suoni percussivi interni
16	DanceDrm	Rinforza i bassi per ritmi dance
17	Octaver	Aggiunge un suono all'ottava inferiore
18	Percushn	Dà aria, presenza, e apertura stereo alla percussione
19	MoreTone	Distorsione con corpo midrange rinforzato
20	SnrSmack	Enfatizza il suono scattante del rullante
21	Shudder!	Suono affettato per tracce techno
22	SwpPhase	Phaser con potente resonance
23	DirtyBiz	Distorsione lo-fi utilizzate utilizzando il ring modulator
24	Doubler	Doubling per traccia vocale
25	SFXlab	Suono SFX forzato per synth
26	SynLead2	Suono di jet old-style per synth solista
27	Tekepiko	Per frasi di sequenze o singole note di chitarre in mute
28	Soliner	Simula un ensemble di archi analogico
29	HevyDrum	Per batterie hard rock
30 - 49	Empty	

Algoritmo 8x COMP EQ (solo HD16)

N.	Nome	Commento	Ingressi consigliati 1 - 8	
0	For vocal band	Per band vocale	1	Guitar amp
			2	Bass amp
			3	Vocal
			4	Chorus
			5 - 6	Drum
			7 - 8	Keyboard
1	Inst	Per bandr jazz o fusion	1 - 2	Guitar amp
			3	Bass amp
			4	Piano
			5 - 6	Drum
2	AcoBand	For band acustica	7 - 8	Keyboard
			1	Acoustic bass
			2	Piano
			3	Vocal
			4	Chorus
			5 - 6	Acoustic guitar
3	1ManBand	Per registrazioni in studio privato	7 - 8	Percussion
			1 - 2	Guitar
			3	Bass
			4	Keyboard
			5	Vocal
			6	Chorus
4	StdDrum	Suono standard per registrare ogni suono del drum kit	7 - 8	Sequence
			1	Bass drum
5	VtgDrum	Suono di batteria anni '70 con enfasi sull'hi-hat	2	Snare drum
			3	Hi-hat
6	EhcdDrum	Suono drum con potente compressione	4	High tom
			5	Mid tom
			6	Low tom
			7 - 8	Overhead mic
7	Percus	Adatto per registrare singoli suoni percussivi	1 - 2	Various percussion
			3 - 4	Cymbal/bell
			5 - 6	Headed percussion
			7 - 8	Overall percussion

8	CompLtr	Versatile, suono morbido	1 - 8	
9	A Capla	Per grupo a cappella	1 - 2	Female vocal
			3 - 4	Male vocal
			5 - 6	Vocal duo
			7 - 8	Overall vocal
10 - 19	Empty			

Algoritmo MASTERING

N.	Nome	Commento
0	PlusAlfa	Migliora la potenza complessiva
1	All-Pops	Mastering convenzionale
2	StWide	Mastering wide-range
3	DiscoMst	Per suono da club
4	Boost	Per finitura hi-fi
5	Power	Potente low range
6	Live	Aggiunge un tocco live
7	WarmMst	Aggiunge un tocco caldo
8	TightUp	Aggiunge un tocco hard
9	1930Mst	Mastering con suono anni '30
10	LoFi Mst	Mastering lo-fi
11	BGM	Mastering per musica di sottofondo
12	RockShow	Rende vivo un mix rock style
13	Exciter	Mastering lo-fi con leggera distorsione nel superiore e medio range
14	Clarify	Enfatizza il range high-end
15	VocalMax	Porta le voci in primo piano
16	RaveRez	Speciale effetto sweep che utilizza un filtro sharp
17	FullComp	Forte compressione sull'intero range di frequenze
18	ClearPWR	Power tuning con midrange enfatizzato
19	ClearDMS	Migliora chiarezza e spaziosità
20	Maximizr	Enfatizza il livello di pressione generale del suono
21 - 29	Empty	

Effetto send/return

CHORUS/DELAY

N.	Nome	Commento
0	Vocal	Chorus che aggiunge colore alle voci
1	GtChorus	Chorus per suoni di chitarra deboli
2	Doubling	Doubling versatile
3	Echo	Delay in stile analogico
4	Delay3/4	Delay a ottavi puntati in sync con il tempo della ritmica
5	Delay3/2	Delay a quarti puntati in sync con il tempo della ritmica
6	FastCho	Chorus fast-rated
7	DeepCho	Versatile e profondo chorus
8	ShortDLY	Versatile e corto delay
9	DeepDBL	Profondo doubling
10	SoloLead	Tiene compatte le frasi veloci
11	WarmyDly	Simula un caldo delay analogico
12	EnhanCho	Enhancer che usa un phase shift doubling
13	Detune	Per strumenti con forti componenti armoniche come piano elettronico o synth
14	Natural	Chorus con modulazione bassa per accompagnamento
15	Whole	Delay a note intere in sync con il tempo della ritmica
16	Delay2/3	Delay a terzine di metà in sync con il tempo della ritmica
17	Delay1/4	Delay a sedicesimi in sync con il tempo della ritmica
18 - 29	Empty	

REVERB

N.	Nome	Commento
0	TightHal	Riverbero Hall con forte qualità tonale
1	BrgtRoom	Riverbero Room con forte qualità tonale
2	SoftHall	Riverbero Hall con qualità tonale moderata
3	LargeHal	Simula il riverbero di una grande sala
4	SmallHal	Simula il riverbero di una piccola sala
5	LiveHous	Simula il riverbero di un club
6	TrStudio	Simula il riverbero di una sala prove
7	DarkRoom	Riverbero Room con moderata qualità tonale
8	VcxRev	Calibrato per potenziare le voci
9	Tunnel	Simula il riverbero di un tunnel
10	BigRoom	Simula il riverbero di una palestra
11	PowerSt.	Riverbero Gate
12	BritHall	Simula il riverbero brillante di una sala da concerto
13	BudoKan	Simula il riverbero del Budokan di Tokyo
14	Ballade	Per ballad lente
15	SecBrass	Riverbero per sezioni di ottoni
16	ShortPla	Breve riverbero
17	RealPlat	Simulazione di riverbero a molla
18	Dome	Riverbero Domed-stadium
19	VinSprin	Simula un riverbero a molla analogico
20	ClearSpr	Riverbero chiaro con tempo di riverbero breve
21	Dokan	Simula il riverbero di una clay pipe
22 - 29	Empty	

Rhythm Pattern

Nelle colonne “Song” (N. 35 – 234) i pattern normali e i fill-in sono raggruppati per stile per facilitare la programmazione della song ritmica.

N.	Nome	Misura
Variazione		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
N.	Nome	Misura
Song		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUss1VA	1
160	HOUss1FA	1
161	HOUss1VB	1
162	HOUss1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1
231	MidEs1FA	1

232	MidEs1VB	2	284	FUS07	2	338	HIP19	2	392	BLUS05	2	446	INTRO01	1
233	MidEs1Vb	1	285	FUS08	2	339	HIP20	2	393	BLUS06	2	447	INTRO02	1
234	MidEs1FB	1	286	POP01	2	340	HIP21	2	394	CNTR01	2	448	INTRO03	1
N.	Nome	Misura	287	POP02	2	341	HIP22	2	395	CNTR02	2	449	INTRO04	1
	Standard		288	POP03	2	342	HIP23	2	396	CNTR03	2	450	INTRO05	1
235	ROCK01	2	289	POP04	2	343	DANC01	2	397	CNTR04	2	451	INTRO06	1
236	ROCK02	2	290	POP05	2	344	DANC02	2	398	JAZZ01	2	452	INTRO07	1
237	ROCK03	2	291	POP06	2	345	DANC03	2	399	JAZZ02	2	453	INTRO08	1
238	ROCK04	2	292	POP07	2	346	DANC04	2	400	JAZZ03	2	454	INTRO09	1
239	ROCK05	2	293	POP08	2	347	DANC05	2	401	JAZZ04	2	455	INTRO10	1
240	ROCK06	2	294	POP09	2	348	DANC06	2	402	JAZZ05	2	456	INTRO11	1
241	ROCK07	2	295	POP10	2	349	HOUS01	2	403	JAZZ06	2	457	INTRO12	1
242	ROCK08	2	296	POP11	2	350	HOUS02	2	404	JAZZ07	4	458	INTRO13	1
243	ROCK09	2	297	POP12	2	351	HOUS03	2	405	SHFL01	2	459	INTRO14	1
244	ROCK10	2	298	RnB01	2	352	HOUS04	2	406	SHFL02	2	460	INTRO15	1
245	ROCK11	4	299	RnB02	2	353	TECH01	2	407	SHFL03	2	461	INTRO16	1
246	ROCK12	2	300	RnB03	2	354	TECH02	2	408	SHFL04	2	462	INTRO17	1
247	ROCK13	2	301	RnB04	2	355	TECH03	2	409	SHFL05	2	463	INTRO18	1
248	ROCK14	2	302	RnB05	2	356	TECH04	2	410	SKA01	2	464	ENDING01	1
249	ROCK15	2	303	RnB06	2	357	TECH05	2	411	SKA02	2	465	ENDING02	1
250	ROCK16	2	304	RnB07	2	358	TECH06	2	412	SKA03	2	466	ENDING03	1
251	ROCK17	2	305	RnB08	2	359	TECH07	2	413	SKA04	2	467	ENDING04	1
252	ROCK18	2	306	RnB09	2	360	TECH08	2	414	REGG01	2	468	ENDING05	1
253	ROCK19	2	307	RnB10	2	361	TECH09	2	415	REGG02	2	469	ENDING06	1
254	ROCK20	2	308	FUNK01	2	362	TECH10	2	416	REGG03	2	470	ENDING07	1
255	ROCK21	2	309	FUNK02	2	363	DnB01	2	417	REGG04	2	471	COUNT	2
256	ROCK22	2	310	FUNK03	2	364	DnB02	2	418	AFRO01	2	472	AllMute	1
257	ROCK23	2	311	FUNK04	2	365	DnB03	2	419	AFRO02	2	473	EMPTY	0
258	ROCK24	2	312	FUNK05	2	366	DnB04	2	420	AFRO03	2	508		
259	ROCK25	2	313	FUNK06	2	367	DnB05	2	421	AFRO04	2	509	METRO34	1
260	ROCK26	2	314	FUNK07	2	368	DnB06	2	422	AFRO05	2	510	METRO44	1
261	ROCK27	2	315	FUNK08	2	369	TRIP01	2	423	AFRO06	2			
262	ROCK28	2	316	FUNK09	2	370	TRIP02	2	424	AFRO07	2			
263	HRK01	2	317	FUNK10	2	371	TRIP03	2	425	AFRO08	2			
264	HRK02	2	318	FUNK11	2	372	TRIP04	2	426	LATN01	2			
265	HRK03	2	319	FUNK12	2	373	AMB01	2	427	LATN02	2			
266	HRK04	2	320	HIP01	2	374	AMB02	2	428	LATN03	2			
267	HRK05	2	321	HIP02	2	375	AMB03	2	429	LATN04	2			
268	HRK06	2	322	HIP03	2	376	AMB04	2	430	LATN05	2			
269	HRK07	2	323	HIP04	2	377	BALD01	2	431	LATN06	2			
270	MTL01	2	324	HIP05	2	378	BALD02	2	432	LATN07	2			
271	MTL02	2	325	HIP06	2	379	BALD03	2	433	LATN08	2			
272	MTL03	2	326	HIP07	2	380	BALD04	2	434	LATN09	2			
273	MTL04	2	327	HIP08	2	381	BALD05	2	435	LATN10	2			
274	THRS01	2	328	HIP09	2	382	BALD06	2	436	LATN11	2			
275	THRS02	2	329	HIP10	2	383	BALD07	2	437	LATN12	2			
276	PUNK01	2	330	HIP11	2	384	BALD08	2	438	BOSSA01	4			
277	PUNK02	2	331	HIP12	2	385	BALD09	2	439	BOSSA02	4			
278	FUS01	2	332	HIP13	2	386	BALD10	2	440	SAMBA01	4			
279	FUS02	2	333	HIP14	2	387	BALD11	4	441	SAMBA02	4			
280	FUS03	2	334	HIP15	2	388	BLUS01	2	442	MidE01	2			
281	FUS04	2	335	HIP16	2	389	BLUS02	2	443	MidE02	2			
282	FUS05	2	336	HIP17	2	390	BLUS03	2	444	MidE03	2			
283	FUS06	2	337	HIP18	2	391	BLUS04	2	445	MidE04	2			

Drum Kit

Nome del kit
ROCK
ACOUSTIC
FUNK
STUDIO
BASIC
LIVE
REGGAE
POP
ARENA
JAZZ
WORLD
TECHNO
URBAN
BUMP_IT
LNCH_BOX
CRUNCHIN
DEEPKNCK
BOUNCER
PHT_BEAT
PUSH_ME
BEATBOX

Bass Program

N.	Nome programma
1	PICK
2	FINGER
3	ACOUSTIC
4	FRETLESS
5	MUTED
6	SLAP
7	MOOG
8	TECHNO
9	JUNO
10	HUMMER
11	SUBTONE

Strumenti

Categoria	Nome
1KICK	808KICK
	909KICK
	909LONG
	ACO_BD1
	ACO_BD2
	ANALOG1
	ANALOG2
	ATFCKIK
	ATTK_BD
	B_DAKICK
	BD_DRY1
	BD_DRY2
	BDBB1
	BDBB2
	BDBB3
	BEND_BD
	BGBGRKIK
	BMERKIK
	BOXKICK
	BROKNKIK
	CAJONKIK
	CLASSC1
	CLASSC2
	CRNCHKIK
	DEEP_BD
	DGRDEKIK
	DIGALG1
	DIGALG2
	DNGRKICK
	DOOMKICK
	DPKNCKIK
	DROPKICK
	DROPKIKR
	EASTKCK
	HARD_BD
	HUGE
	ILLKICK
	KALIKICK
	LIVE_BD
	LONGKICK
	OPSRDO
	PAPAKICK
PUNCH	
PUSHKICK	
RESO_BD	
REVDROP	
ROUNDKIK	
SMASHKIK	
STAGE	
STANDRD	
STD_BD1	
STD_BD2	
STD_BD3	
STDO_BD	
STEAMKIK	

1KICK	THMPRKIK
	THUMP
	THUNKKIK
	TIGHT
	VO_BD1
	VO_BD2
	VO_BD3
	WHOMPKIK

Categoria	Nome
2SNARE	808_RIM
	808BRTE
	808SNAR
	909SNAR
	ANALOGM
	ANALOGS
	ANLGRIM
	ATTK_SD
	BASIC
	BLASTSNR
	BOXSNARE
	BR_MUTE
	BR_SLAP
	BR_SWEP
	BR_SWPE
	BRBITSNR
	BRSSMT
	BRSSSLP
	BRSSWEP
	BRSSWIP
	BRSTAP
	CHEATSNR
	CLAPSNR
	CRNCHSNR
	CRSHSNR
	CRSPYSNR
	DAYSNARE
	DEEP_SD
	DIGALGM
	DIGALGS
	DRY_SD
	DRY_SDH
	EASTSNR
	EDGESNR
	FATFUNK
	FNKYSNR
	FUNK
	FUNKSNR
	FUNKUP
	GMRIM
	HARSHSNR
	HIGHSD1
HITSNARE	
JNGLSNR	
LECTRIP	

2SNARE	LIVE_SD
	MACHINE
	MARCHSNR
	NEPRIM
	POWER
	REGAE
	REGASNR
	REGATON
	RESO_SD
	ROLL1
	ROLL2
	ROOM
	SD_DRY1
	SD_DRY2
	SLAPROL
	SMPLRIM
	SNAP1
	SNAP2
	SNARELET
	SNAROLL
	SNRATAK
	SNRBB1
	SNRBB2
	SNRBB3
	SNREYSNR
	SNRULATR
	STD_SD
	STELSNR
	STRCHSNR
	STREETSN
	TIGHT
	TOCKDNG
	TOCKRIM
TRSHSNR	
TUBESNR	
TUFFSNR	
VEBYSR	
VO_SD1	
VO_SD2	
VO_SD3	
VO_SD4	
VO_SD5	

Categoria	Nome
3TOMS	808_1
	808_2
	808_3
	ACO_TM1
	ACO_TM2
	ACO_TM3
	AMBI1
	AMBI2
	AMBI3
	BENDTM1
	BENDTM2
	BENDTM3
	BRSHTMH
	BRSHTML
	BRSHTMM
	DRY_TM1
	DRY_TM2
	DRY_TM3
	ELECTO1
	ELECTO2
	ELECTO3
	GATE1
	GATE2
	GATE3
	HARDTM1
	HARDTM2
	HARDTM3
	HI_808
	HI_909
	HI_TECH
	HI_TOM
	HIDRVTM
	HIELECTM
	HIPWRM
	LIVETM1
	LIVETM2
	LIVETM3
	LO_808
	LO_909
	LO_TECH
	LO_TOM
	LODRVTM
	LOELECTM
	LOPWRTM
	MDDRVTM
	MDELECTM
	MDPWRTM
	POPHI1
	POPHI2
	POPLO
	POPMID
	STDOTM1
	STDOTM2
	STDOTM3
	SYNTH

Categoria	Nome
4CYMBAL	808CRSH
	808CRSH2
	CHINA
	CRASH
	CRSH_17
	CRSH_20
	CRSH_B
	CRSH3
	CUP1
	CUP2
	HICRASH
	LIVECYM
	MUTECR
	REVCYM1
	REVCYM2
	RIDE_B
	RIDE1
	RIDE2
	RIDE3
	RIDE4
	SPLASH1
SPLASH2	
VO_CYM	

Categoria	Nome
5HIHAT	808CLS
	808OPN
	909CLS
	909OPN
	CLCLEAR
	CLS14
	CLS14_2
	CLSANLG
	CLSBEND
	CLSDGAN
	CLSHMN
	CLSLIVE
	CLSSTDO
	CP_HAT1
	CP_HAT2
	CP_HAT3
	CP_HAT5
	CP_HAT9
	HATTICK1
	HATTICK2
	HHCLSBB
	HHOPENBB
	OP_HAT1
	OP_HAT2
	OP_HAT3
	OP_HAT4
	OP_HAT5
	OP_HAT9
	OPANLG1
	OPANLG2
	OPBEND
	OPCLEAR
	OPDGAN
	OPHMN
	OPLIVE
	PEDACO
	RELCLSD
	RELOPEN
	TICK1
	TICK2

Categoria	Nome
6PERCUS	AGOHI
	AGOLO
	BELLTR
	BLOCK
	BONGO1
	BONGO2
	BONGO3
	BONGO4
	CABASA
	CABASA1
	CABASA2
	CASTA1
	CASTA2
	CHIMES
	CLAVE
	CLAVES
	CNGAHI
	CNGALO
	CNGAMID
	COWBEL1
	COWBEL2
	CSTNET
	DJEMBE1
	DJEMBE2
	DJEMBE3
	DJEMBE4
	DJEMBE5
	DJEMBE6
	DJMSLAP
	DUMBEC1
	DUMBEC2
	DUMBEC3
	DUMBEC4
	DUMBEC5
	DUMBEC6
	DUMBEK1
	DUMBEK2
	DUMBEK3
	DYSTICK
	EXCWBL1
	EXCWBL2
	EXRIM1
	EXRIM2
	EXRIM3
	EXSN909
	EXTMBRB
	FLEXI
	FLEXI2
GUIRODN	
GUIROL	
GUIROS	
GUIROUP	
H_RIM01	
HIAGOGO	
HIBONGO	
HICNG1	

6PERCUS	HICNG2
	HIGH_Q
	HITIMBA
	JGBELL
	JINGLE
	LOAGOGO
	LOBONGO
	LOCNG
	LOTIMBA
	MARACAS
	METAL
	MTCUICA
	MTHICNG
	MTRBELL
	MTRCLIK
	MTRCLK
	MTSRDO
	MTTRAGL
	OPCUICA
	OPSRDO
	OPTRAGL
	SHAKER
	SHAKER1
	SHAKER2
	SHAKER3
	SHAKER4
	SHAKER5
	SHAKER6
	SHAKER7
	SHAKER8
	SHAKER9
	SLAP
	SQRCLK
	STICKS
	SYNCNGA
	SYNCOW1
	SYNCOW2
	TABLA1
	TABLA10
	TABLA11
	TABLA2
	TABLA3
	TABLA4
	TABLA5
	TABLA6
	TABLA7
	TABLA8
	TABLA9
TAMBO1	
TAMBO2	
TAMBO3	
TAMBO4	
TAMBRIN	
TIMBAL1	
TIMBAL2	
TRNGLE1	
TRNGLE2	

6PERCUS	VIBRA1
	VIBRA2
	VIBSLAP
	WDBLKH
	WDBLKL
	WHISL1
WHISL2	

Categoria	Nome
7CLAP	808CLAP
	909CLAP
	909SNAP
	CLAPPER
	CLAPTRAP
	EXCLAP1
	EXCLAP2
	EXCLAPB

Categoria	Nome
8EXTRA	ANVIL
	BASSSLD
	BELL
	BELLCOW
	BIGHT
	BITWHIP
	BLOQ1
	BLOQ2
	BLOQ3
	BLOQ4
	BREATBB
	BROKEN1
	BROKEN2
	BROKEN3
	BROKEN4
	C_MON
	CHIIRP
	CHIT1
	CHIT2
	CHIT3
	CHIT4
	CHIT5
	CHORD1
	CHORD2
	CHORD3
	CHORD4
	CHORD5
	CLANG2
	CLOCK
	CRASHBB
	CRUNCH
	CRUSH1
	CRUSH2
	CRUSH3
	CRUSH4
	CRUSH5
	CUDAIKO
	CYMBOLIC
	D_CLOSE
	D_OPEN
	DIGIBLCK
	DIGIFLEX
	DIRT1
	DIRT2
	DIRT3
	DIRT4
	DRIZZLE
	DUNKLE
ELCKITTY	
ENGINE	
FACEDOWN	
FLANGE	
FLITSWP	
GAMELAN	
HEY	
HICRASH	
HLLYWOOD	

8EXTRA	INOUTBB
	INSECT
	JARHEAD
	KISHIMI
	KISSER
	KLUNCH
	KUEY
	LGSCRTCH
	MAJOR7
	MINOR7
	MOKUGYO
	MUTE
	MUTEGTR1
	MUTEGTR2
	MUTEGTR3
	MUTEGTR4
	MUTEGTR5
	MUTEGTR6
	NERVY
	OEDO
	OMSHIT
	OODAIKO
	OVERFLOW
	PARTIAL
	PECKER
	PHWIKET
	PLASTIC
	PLUCKTNE
	POP
	PSYCHODB
	RACHET
	RAMROD
	RESONANT
	RTTLBELL
	SCRAPE
	SCRATCH
	SCRATCH2
	SCRATCH3
	SCRATCH4
	SCRCH1
	SCRCH2
	SCRUB
	SHNCRSH
	SLIDING
	SMEAR
	SONAR
	SPACE
	SQENCE
STSCRTCH	
SWIPE	
TEARUP	
TEMPLE	
THWACK	
TICKER	
TONEGATE	
TRMBLING	
TRONIC1	
TRONIC2	

8EXTRA	TRONIC3
	TRONIC4
	TRONIC5
	UFO
	UP
	URGENCE
	URGENT
	WARBLE
	WHOOSH
	WINDOWN

Categoria	Nome
9LOOP	BFY_GATE
	DLY_HEAD
	DRTYBEAT
	GTR_HERO
	HIPHITZ
	HIPHOP
	SCRPSCP
	TMB_GRPV
TRP_SPC	

Schema numero di note MIDI

Pad	Numero nota		
	Bank1	Bank2	Bank3
1/KICK	36	35	61
2/SNARE	38	40	60
3/CLOSED HAT	42	44	70
4/CRASH	49	57	54
5/RIDE	51	53	64
6/OPEN HAT	46	55	62
7/TOM1	50	39	63
8/TOM2	47	37	67
9/TOM3	43	56	68

Nota#	Strumento	Bank1	Bank2	Bank3
35	Kick Drum2		PAD1	
36	Kick Drum1	PAD1		
37	Side Stick		PAD8	
38	Snare Drum1	PAD2		
39	Hand Clap		PAD7	
40	Snare Drum2		PAD2	
41	Low Tom2			
42	Closed Hi-Hat	PAD3		
43	Low Tom1	PAD9		
44	Pedal Hi-Hat		PAD3	
45	Mid Tom2			
46	Open Hi-Hat	PAD6		
47	Mid Tom1	PAD8		
48	High Tom2			
49	Crash Cymbal1	PAD4		
50	Hi Tom1	PAD7		
51	Ride Cymbal1	PAD5		
52	Chinese Cymbal			
53	Ride Bell		PAD5	
54	Tambourine			PAD4
55	Splash Cymbal		PAD6	
56	Cowbell		PAD9	
57	Crash Cymbal2		PAD4	
58	Vibraslap			
59	Ride Cymbal2			
60	High Bongo			PAD2
61	Low Bongo			PAD1
62	Mute High Conga			PAD6
63	Open High Conga			PAD7
64	Low Conga			PAD5
65	High Timbale			
66	Low Timbale			
67	High Agogo			PAD8
68	Low Agogo			PAD9
69	Cabasa			
70	Maracas			PAD3

Phrase

			N.	Nome	Commenti	
Rhythm	Drum Loops	1	1	Ry-01-1A	Drum loop 1	
			2	Ry-01-1B	Drum loop 2	
			3	Ry-01-1C	Drum fill 1	
			4	Ry-01-1D	Drum variation 1	
			5	Ry-01-1E	Drum fill 2	
			6	Ry-01-1F	Drum variation 2	
			7	Ry-01-1G	Drum end	
		2	8	Ry-01-2A	Drum intro	
			9	Ry-01-2B	Drum loop 1	
			10	Ry-01-2C	Drum loop 2	
			11	Ry-01-2D	Drum break	
			12	Ry-01-2E	Drum variation 1	
			13	Ry-01-2F	Drum fill	
			14	Ry-01-2G	Drum variation 2	
	Beats Variation		15	Ry-02-1A	Drum loop 1	
			16	Ry-02-1B	Drum loop 2	
	Breakbeats		17	Ry-03-1A	Drum loop 1	
			18	Ry-03-1B	Drum loop 2	
			19	Ry-03-1C	Drum loop 3	
			20	Ry-03-1D	Drum loop 4	
			21	Ry-03-1E	Drum loop 5	
	Latin Loops		1	22	Ry-04-1A	Percussion loop 1
				23	Ry-04-1B	Percussion loop 2
				24	Ry-04-1C	Percussion loop 3
				25	Ry-04-1D	Percussion loop 4
			2	26	Ry-04-2A	Percussion loop 1
				27	Ry-04-2B	Percussion loop 2
				28	Ry-04-2C	Percussion loop 3
			3	29	Ry-04-2D	Percussion loop 4
				30	Ry-04-3A	Percussion loop 1
	31	Ry-04-3B		Percussion loop 2		
	Asian Loops		32	Ry-05-1A	Asian percussion loop 1-1	
			33	Ry-05-1B	Asian percussion loop 1-2	
			34	Ry-05-1C	Asian percussion loop 1-3	
			35	Ry-05-1D	Asian percussion loop 2	
			36	Ry-05-1E	Asian percussion loop 3	
Songs	Hardcore Loop		1	37	Sg-01-1A	Industrial drum loop
				38	Sg-01-1B	Industrial break
				39	Sg-01-1C	Industrial G & B break
				40	Sg-01-1D	Industrial guitar
			2	41	Sg-01-2A	Big beat drum loop
				42	Sg-01-2B	Big beat bass loop
				43	Sg-01-2C	Big beat FX loop
	Control Variations		1	44	Sg-02-1A	Hiphop track 1-1
				45	Sg-02-1B	Hiphop track 1-2
			2	46	Sg-02-2A	Hiphop track 2-1
			47	Sg-02-2B	Hiphop track 2-2	
	Drum Bass Loops		1	48	Sg-03-1A	Drum loop
				49	Sg-03-1B	Bass loop
	Reggae Variations		1	50	Sg-04-1A	Dub drum loop
				51	Sg-04-1B	Dub bass loop
				52	Sg-04-1C	Dub guitar loop
			2	53	Sg-04-2A	Dub drum loop
				54	Sg-04-2B	Dub bass loop
				55	Sg-04-2C	Dub guitar solo loop

Bass	in A	56	EB-01-1A	Old funk loop 1	
		57	EB-01-1B	Old funk loop 2	
	in B	58	EB-02-1A	Old-school bass loop 1	
		59	EB-02-1B	Old-school bass loop 2	
	in C	60	EB-03-1A	Old House bass loop	
		61	EB-03-1B	Pops bass loop	
	in D	62	EB-04-1A	Funk bass loop 1	
		63	EB-04-1B	Funk bass loop 2	
	in E	64	EB-05-1A	Dark bass loop 1-1	
		65	EB-05-1B	Dark bass loop 1-2	
	in G	66	EB-06-1A	Funk bass loop 1-1	
		67	EB-06-1B	Funk bass loop 1-2	
	Guitar		68	Gt-01-1A	Acoustic guitar loop on A maj
			69	Gt-01-1B	Acoustic guitar loop on A min
		70	Gt-01-1C	Electric guitar loop on C min	
		71	Gt-01-1D	Rockabilly guitar loop on A min	
		72	Gt-01-1E	Funk guitar loop on A7#9	
		73	Gt-01-1F	Funk guitar loop on D min9	
		74	Gt-01-1G	Hard rock guitar loop on B min	
		75	Gt-01-1H	Rock guitar loop on A min	
Analog	Synth Bass	76	AG-01-1A	Analog bass loop 1	
		77	AG-01-1B	Synth bass loop 1	
		78	AG-01-1C	Synth bass loop 2	
		79	AG-01-1D	Synth bass loop 3	
		80	AG-01-1E	Analog bass loop 2	
		81	AG-01-1F	Analog bass loop 3	
		82	AG-01-1G	Synth bass loop 4	
		83	AG-02-1A	Synth loop 1	
	Synth Rhythm	84	AG-02-1B	Synth loop 2	
		85	AG-02-1C	Synth loop 3	
		86	AG-02-1D	Synth loop 4	
		87	AG-02-1E	Synth loop 5	
		88	AG-02-1F	Synth loop 6	
	Synth Textures	89	AG-03-1A	String & synth loop	
		90	AG-03-1B	String loop 1	
		91	AG-03-1C	String loop 2	
92		AG-03-1D	String loop 3		
FX Loops	93	FX-01-1A	Fx loop 1		
	94	FX-01-1B	Fx loop 2		
	95	FX-01-1C	Fx loop 3		
	96	FX-01-1D	Fx loop 4		

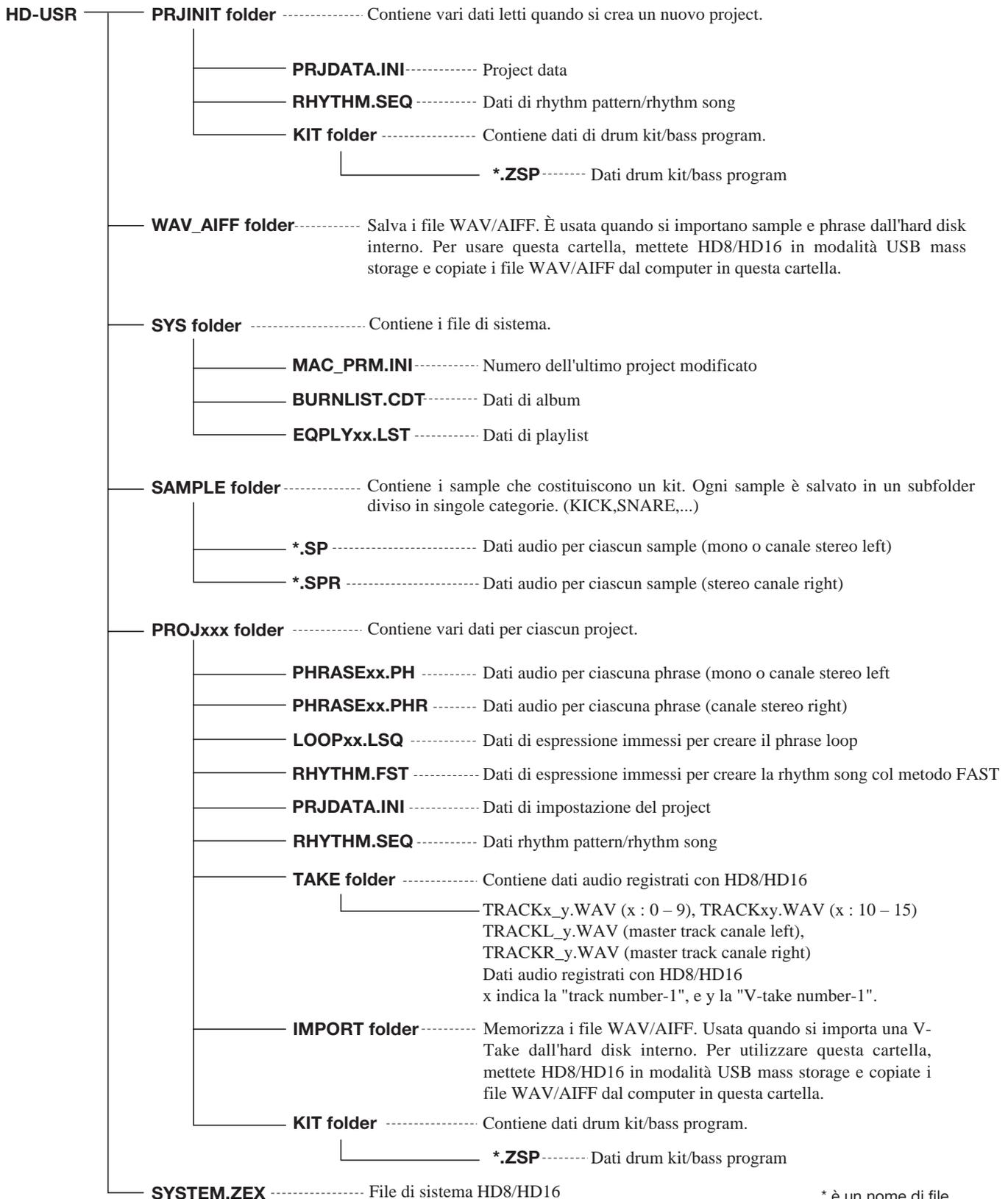
Con le impostazioni default di fabbrica, il project 001 contiene queste frasi (phrase).

Contenuti dell'Hard Disk di HD8/HD16

L'hard disk di HD8/HD16 contiene due partizioni chiamate "HD-USR" e "HD-FAC".

La partizione "HD-FAC" contiene file per la manutenzione dell'hard disk. Non cercate di modificare i file in questa partizione.

Non rinominate i file e le cartelle di "HD-USR" senza motivo perché HD8/HD16 non riconoscerebbe i file e le cartelle rinominati.



* è un nome di file.

Schema implementazione MIDI

[HardDisk Recorder (Recorder Mode)]
 Model HD8/HD16 MIDI Implementation Chart

Date : 17.Jan. 2007
 Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	12-74 *****	12-74	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7 120 121	7 11 120 121	Volume Expression All Sounds Off Reset All Ctrls
Prog Change	True #	o *****	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Qtr Frame Song Pos Song Sel Tune	o o x x	x x x x	30 frame non-drop
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes		MTC quarter frame message is transmitted.		

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

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

o : Yes
 x : No

INDICE

■ Simboli/Numeri

8-track recording (solo HD16)	46
(.)	104
+	104
x	104

■ A

A, point	39
A-B repeat	39
Accensione	20
Accordatore cromatico	167
AIFF file	63, 70
Algoritmo	127
All initialize	173
Armonizzazione	57
Auto punch-in/out	41

■ B

B, point	39
Backup CD	146
Caricare un project	148
Salvare un singolo project	146
Salvare tutti i project	147
Bass program	87
Bass sequence	87
Bass volume	102
Bounce (funzione)	44

■ C

Capture	65
CD (creazione)	138
Per album	140
Per project	139
Uso di marcatori per dividere le tracce .	142
CD-R	138
CD-R/RW (disco)	138
Finalizzazione	144
CD-R/RW (installazione drive)	18
CD-RW	138
CD-RW (disco)	
Cancellazione	144
Cambiare drum kit/bass program	89
Carattere (input)	37
Chord (Accordi)	102
Chord (Informazione di accordi)	
Rhythm pattern	98
Rhythm song	105
Cromatico	56
Connessioni (HD8)	16
Connessioni (HD16)	17
Contrasto	170
Control (sezione)	14
Control surface (modalità)	163
Selezione interfaccia	163
Copia	51
Kit file	114
Misura	108
Phrase	71
Project	152
Rangespecificato di dati	51
Rhythm pattern	100
Rhythm song	109
Sample	119
V-take	62
Copia digitale (prevenzione)	169

■ D

DADGAD	168
DAO (Disc-at-once)	140
Delete (cancellazione)	
Carattere	37
Kit file	115
Phrase	72
Rhythm pattern	101
Rhythm song	110
Sample	120
Demo song	21
Disc-at-once	140
Drum kit	87
Assegnare sample ai pad	112
Importare sample da fonte esterna	121
Impostazione parametri pad	113
Drum sequence	87
Drum volume	102
Duo harmony	59

■ E

Effetti	126
Effetto Insert	11
Effetto Mastering	34
Effetto Send/return	11
Effetto (modulo)	127
Effetto (parametri)	127
Effetto Insert	179
Effetto Send/return	190
Effetto (tipo)	127
Effetto Insert	11, 26, 126
Applicare effetti a 8 input (solo HD16)	128
Cambiare nome al patch	132
Editing di un patch	130
Inserire effetti prima di uscita traccia/ fader [MASTER]	129
Inserire effetti in un percorso input	128
Patch	127
Selezionare un patch	129
Salvare/scambiare patch	132
Effetto Mastering	34
Effetto Send/return	11, 32, 126, 134
Editing di un patch	134
Patch	134
Salvare/scambiare patch	135
End of song	102
EOS	102
Erase (cancellazione)	52
CD-RW (disco)	144
Informazione accordi	106
Informazione esecuzione pad	94, 95
Informazione pattern ritmico	103
Marker	48
Misura	103
Nota	97, 98
Project	152
Range specificato di dati	52
V-take	61
Eventi	102

■ F

Factory initialize	172, 173
Fade-in/out	53
Fader (sezione) (HD8)	14
Fader (sezione) (HD16)	15
FAST input	
Phrase loop	73
Rhythm song	104
Finalizzazione	144

Foot switch (funzione)	169
Function/transport (sezione)	15

■ H

Hard disk (manutenzione)	
Operazioni base	171
Formattazione hard disk	173
Ripristino file di sistema	172
Test/riparazione hard disk interno	172
HARMONY+	57

■ I

Importazione	
Audio CD	145
Audio data	63
Kit file	115
Patch	136
Phrase	68
Playlist	143
Rhythm song/rhythm pattern	111
Sample	121
SMF	158
WAV/AIFF file	70
Importare un CD audio in un project	145
In point	41
Input mixer	76
Input (sezione) (HD8)	12
Input (sezione) (HD16)	13
Input sensitivity	25

■ K

Key (Chiave)	55
Kit file	112
Assegnare un nome	116
Copiare un kit file	114
Cancellare un kit file	115

■ L

Level meter (modalità display)	170
Locate (funzione)	39

■ M

Maggiore (Accordo)	56
Manopole parametro	81
Marker (funzione)	47
Cancellare un marcatore	48
Dividere una traccia	142
Spostare un marcatore	48
Impostare un marcatore	47
Mass storage (modalità)	161, 164
Meter/display (sezione) (HD8)	12
Meter/display (sezione) (HD16)	13
Metronomo	
Cambiare il volume	125
MIDI	154
Basic operation	155
MTC	157
Song position pointer	156
Start/Stop/Continue	156
Timing clock	156
MIDI (Canali)	155
MIDI (Schema implementazione)	209
MIDI IN (Presa)	154
MIDI (Tabella numeri di nota)	205
MIDI OUT (Presa)	154
Minore (Accordo)	56

Missaggio 34

Mixdown (funzione) 42

Mixer 11, 76

- Agganciare due tracce 82
- Assegnare un segnale in ingresso a una traccia 77
- Input mixer 76
- Scene (funzione) 84
- Solo (funzione) 83
- Track mixer 76

■ **O**

Out point 41

Output (sezione) (HD8) 12

Output (sezione) (HD16) 13

Overdubbing 29

■ **P**

Pad (sezione) 14

Pad

- Assegnare sample 112
- Cambiare la sensibilità 125
- Fare le impostazioni 113
- Tabella numeri di nota MIDI 205

Pannello lato destro 15

Pannello posteriore 14

Pannello superiore (HD8) 12

Pannello superiore (HD16) 13

Patch

- Insert effect 127
- Send/return effect 134

Pattern 102

Phrase (elenco) 206

Phrase loop 67

- FAST input 73

Phrase

- Copiare phrase 71
- Cancellare phrase 72
- Importare phrase 68
- Importare un file WAV/AIFF 70
- Regolare i parametri 70
- Scrivere phrase loop su una traccia 73

Pitch fix 55

Playlist 165

PQ (subcode) 142

Pre-count 49, 124

Project 150

- Cambiare nome al project 153
- Cancellare un project 152
- Caricare un project 151
- Caricare un project da CD-R/RW 148
- Copiare un project 152
- Creare un nuovo project 23, 151
- Operazioni base 150
- Protezione in scrittura 153
- Riproduzione continua 165
- Salvare singoli project su CD-R/RW 146
- Salvare tutti i project su CD-R/RW 147

Prova di registrazione 22

Punch-in/out (funzione) 41

- Punch-in/out automatico 41
- Punch-in/out manuale 41

Punch-in/out manuale 41

■ **Q**

Quantizzazione 92

Quick erase 145

■ **R**

Range edit

- Operazioni base 50
- Copiare dati 51

- Cancellare dati 52
- Fade-in/fade-out di dati 53
- Armonizzazione a una parte 59
- Armonizzazione a 3 parti 57
- Spostare dati 52
- Compensazione intonazione 55
- Inversione di dati 54
- Time compression 55
- Trimming 53

Real-time input

- Bass sequence 94
- Drum sequence 93

Recorder 10, 36

- Impostazione pre-count 49

Recording

- Mixdown 34
- Mixing 30
- Overdubbing 29
- Preparativi 23
- Registrare la prima traccia 25

Reverse 54

Rhythm 10, 87

Rhythm pattern 10, 87, 88

- Assegnare un nome 100
- Bass sequence 87
- Immissione in tempo reale di sequenza di basso 94
- Immissione per step di sequenza di basso 97
- Cambiare drum kit/bass program 89
- Cambiare il tempo 89
- Cambiare il volume della sequenza drum/bass 99
- Cancellare un rhythm pattern 101
- Copiare un rhythm pattern 100
- Creare un rhythm pattern 92
- Drum sequence 87
- Immissione in tempo reale di sequenza Drum 93
- Immissione per step di sequenza Drum 96
- Immettere informazione di accordi 98
- Selezione di rhythm pattern 88

Rhythm pattern (Elenco) 198

Rhythm pattern (Modalità) 88

Rhythm recording (funzione) 45

Rhythm (sezione)

- Cambiare volume del metronomo 125
- Cambiare sensibilità del pad 125
- Controllo memoria residua 125
- Pre-count 124
- Scambio posizione di pan left/right 125

Rhythm song 11, 88, 101

- Asegnare un nome 110
- Cancellare 110
- Copia 109
- Copia range specificato di misure 108
- Immissione di informazioni di accordo 105
- FAST input 104
- Play 108
- Step input 102
- Trasporre una rhythm song 109

Rhythm song (modalità) 88

Root (Nota fondamentale) 102

■ **S**

Sample 117

- Assegnazione 112
- Cancellazione 120
- Copia 119

Sample pool 121

Scala 55

Scan disc 172

Scene (funzione) 84

SCMS 169

Scrub/review 40

Sequence play 165

Spegnimento 20

Sistema operativo 171

SMF 158

- Destinazione di uscita 158
- Riproduzione 159

Solo (funzione) 83

Specifiche 174

Spegnimento 20

Spostamento

- Spostare una V-take 62
- Spostare dati 52
- Spostare V-take delle tracce 1 - 8 sulle tracce 9 - 16 (solo HD16) 62

Step input

- Bass sequence 97
- Drum sequence 96
- Rhythm song 102

Stereo link 82

Swap (scambio) 66

■ **T**

TAO (Track-at-once) 140

Tempo 89, 102

Time signature 102

Time stretch 55

Traccia 10

- Cattura 65
- Scambio 66

Traccia (editing)

- Specificare un range 50

Traccia Master 10, 42

- Conversione in file stereo WAV 43

Track mixer 76

Track parameters 31, 79

- Track parameter list 80

Track-at-once 140

Transpose 109

Trimming 53

Tuner (funzione) 167

Tuner (tipo di accordatore) 168

■ **U**

USB

- Scambio file col computer 161
- Utilizzo software DAW 163

■ **V**

V-take 10, 36

- Assegnare un nome 36
- Commutare V-take 36

V-take (funzione di editing) 61

- Operazioni base 61
- Copiare una V-take 62
- Cancellare una V-take 61
- Importare dati audio 63
- Spostare V-take 62
- Spostare V-take dalle tracce 1 - 8 alle tracce 9 - 16 (solo HD16) 62
- Scambio di V-take 63

■ **W**

WAV file 43, 63, 70

Write (Scrittura)

- Phrase loop 73
- Rhythm song 104

Write (Protezione) 153



Disposizioni per lo smaltimento di vecchie apparecchiature elettriche ed elettroniche (Applicabili nei Paesi europei con sistemi di raccolta differenziata). Questo simbolo sul prodotto o sull'imballo indica che il prodotto non deve essere smaltito con i rifiuti domestici, ma deve essere depositato in uno dei punti di raccolta previsti per il riciclaggio di materiali elettrici ed elettronici. Così facendo aiuterete la conservazione delle risorse naturali e la salvaguardia della salute dell'uomo e dell'ambiente, che sarebbero altrimenti compromesse dall'inappropriato smaltimento di questo genere di prodotto. Per informazioni dettagliate sul riciclaggio di questo apparecchio, consultate gli uffici locali preposti, il vostro servizio di smaltimento rifiuti o il negoziante presso cui avete acquistato il prodotto.

ZOOM

ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

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

HD8/HD16 - 5000-4