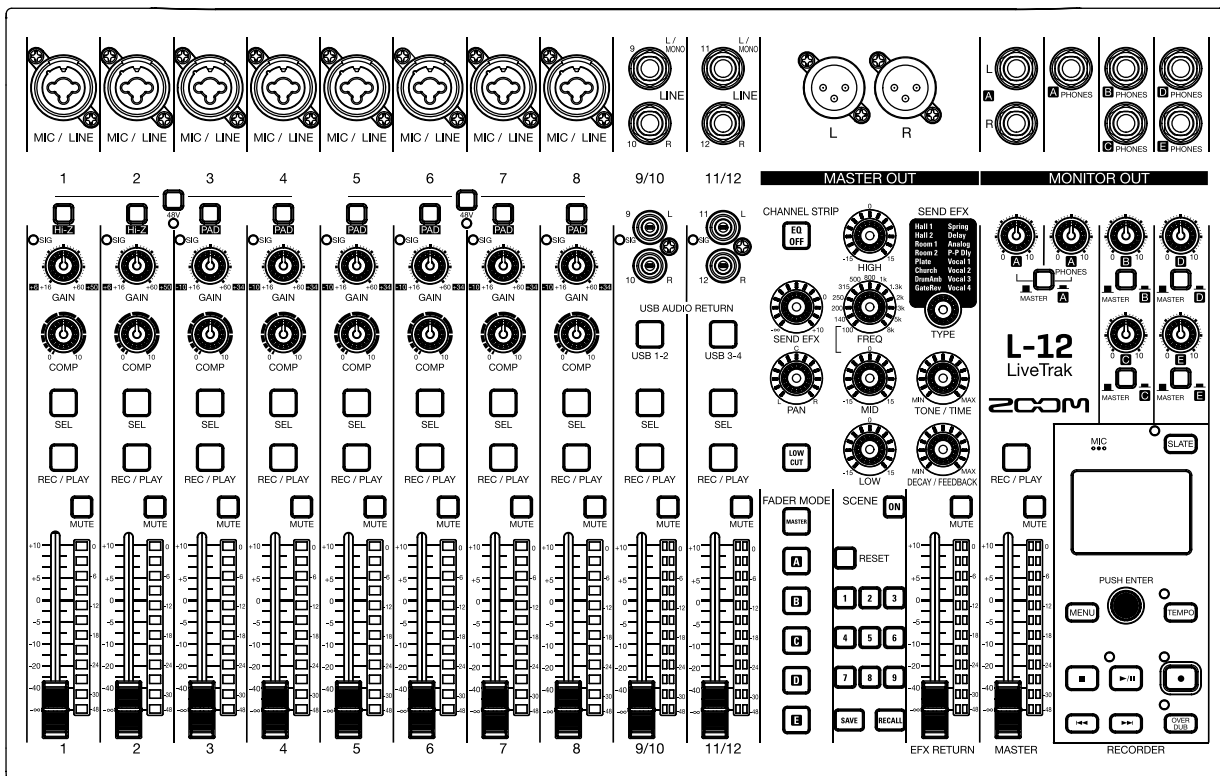


# L-12

## LiveTrak



## Manuale operativo

Leggete le precauzioni d'uso e sicurezza prima dell'uso.



© 2017 ZOOM CORPORATION

E' proibita la copia o la riproduzione totale o parziale di questo manuale, senza permesso.



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

# Precauzioni d'uso e sicurezza

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

 Qualcosa che può provocare seri danni o morte Attenzione	 Qualcosa che può provocare danni o danneggiare l'apparecchio Cautela
--	---

## Altri simboli usati

 Azione obbligatoria	 Azione proibita
--	---

### **Attenzione**

#### ■ Operatività con adattatore AC

- ⓘ Non usate adattatori AC diversi da AD-19 di ZOOM.
- ⊘ Non superate la portata dell'impianto e dell'attrezzatura elettrica.  
Prima di usare l'unità in un Paese straniero o zona in cui il voltaggio elettrico è diverso, consultate sempre un rivenditore ZOOM e usate un adattatore AC adatto.

#### ■ Modifiche

- ⊘ Non aprite l'unità e non tentate di modificare il prodotto.

### **Cautela**

#### ■ Gestione del prodotto

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

#### ■ Ambiente operativo

- ⊘ Non usate l'unità con temperature estreme.
- ⊘ Non usate l'unità vicino a fonti di calore.
- ⊘ Non usate l'unità in presenza di alta umidità o in presenza di acqua.
- ⊘ Non usate l'unità in luoghi sottoposti a frequenti vibrazioni.
- ⊘ Non usate l'unità in presenza di polvere o sabbia.

#### ■ Gestione adattatore AC

- ⓘ Scollegando la spina dall'impianto, afferrate sempre la spina stessa.
- ⓘ Scollegate la spina dall'impianto se l'unità non è usata per un lungo periodo e in caso di lampi.

#### ■ Cavi di connessione e jack ingresso/uscita

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

#### ■ Volume

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

#### ■ Interferenza con altre apparecchiature elettriche

Per motivi di sicurezza **L-12** è stato concepito per garantire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, apparecchi molto sensibili a interferenze o che emettano potenti onde elettromagnetiche potrebbero provocare interferenza se posti in prossimità. In tal caso, posizionate **L-12** lontano dall'altro apparecchio.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, compreso **L-12** l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamenti e può danneggiare o distruggere dati. Fate attenzione.

## ■ Pulizia

Usate un panno morbido per pulire la parte esterna dell'unità, se necessario. Nel caso, usate un panno umido ben strizzato per pulirla. Non usate mai detergenti abrasivi, cere e solventi come alcol, benzene o diluente.

## ■ Rottura e malfunzionamenti

Se l'unità si rompe o non funziona, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate i cavi. Contattate il rivenditore dal quale avete acquistato l'unità o l'assistenza ZOOM con le seguenti informazioni: modello, numero di serie e sintomi specifici di rottura o malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e numero di telefono.

## ■ Copyright

- Windows® è un marchio registrato di Microsoft® Corporation.
- Macintosh, Mac OS e iPad sono marchi o marchi registrati di Apple Inc.
- I loghi SD, SDHC e SDXC sono marchi.
- Altri nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di società citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Note: Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

La legge proibisce la registrazione da fonti coperte da copyright, compresi CD, registrazioni, nastri, esecuzioni live, video e broadcast, senza permesso del detentore del copyright, per qualunque scopo diverso dall'uso personale. ZOOM CORPORATION non si assume responsabilità relativamente alla violazione del copyright.

## ■ Nota sulla funzione Auto Power Off

L'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore. Per fare in modo che stia sempre accesa, disabilitate la funzione di risparmio energetico automatico facendo riferimento a ["Disabilitare la funzione di risparmio energetico automatico"](#) a pagina.

**Nazioni EU**



Dichiarazione di conformità

# Introduzione

Grazie per aver preferito LiveTrak **L-12 (L-12)** di ZOOM. **L-12** ha le seguenti funzioni.

## Mixer digitale a 12-canali & registratore multitraccia

**L-12** unisce un mixer digitale con 12 canali totali in ingresso (8 mono e 2 stereo), un registratore multitraccia che può registrare simultaneamente fino a 14 tracce, e un'interfaccia audio USB 14-in/4-out. Compatto e leggero, questo mixer digitale è facile da trasportare e può anche essere usato coi sistemi PA per performance live in studi di registrazione, locali, e piccoli eventi.

## Preamplici microfonici di alta qualità

**L-12** ha preamplici microfonici di alta qualità incorporati per 8 canali. Gli ingressi analogici di alta qualità, che possono fornire alimentazione phantom a +48 V, hanno -128 dBu EIN di valore nominale e +60 dB di gain in ingresso max. Inoltre, i canali 1 e 2 supportano anche l'ingresso Hi-Z, mentre i canali da 3 a 8 hanno funzioni PAD (26 dB di attenuazione), che li rende in grado di accettare alti livelli in ingresso.

## 5 canali MONITOR OUT

In aggiunta al MASTER OUT, **L-12** ha anche 5 canali MONITOR OUT. I mix di MONITOR OUT possono essere impostati separatamente per ogni uscita. Poiché questi supportano l'uscita cuffie, le cuffie sono tutto ciò che serve per inviare diversi mix a ogni esecutore.

## Mixer digitale intuitivo

Non è necessario aprire menu con **L-12**. Ogni parametro mixer può essere controllato grazie a manopole e tasti proprio come un mixer analogico. Ogni canale ha un EQ a 3-bande, e i canali mono hanno funzioni compressore. Il mixer comprende anche effetti di mandata di alta qualità. Inoltre, si possono salvare nell'unità fino a 9 scene collegate allo status del mixer.

## Registratore che può registrare fino a 14 tracce in simultanea ed eseguirne 12

**L-12** può registrare simultaneamente ogni canale e l'uscita del segnale stereo del master fader per un totale di 14 tracce. Poiché i dati registrati sono salvati in formato WAV 16/24-bit, 44.1/48/96 kHz, i file possono essere facilmente copiati su computer e usati in un DAW. Inoltre, si possono eseguire overdubbing e punch in/out come ci si aspetta da un registratore multitraccia.

## Interfaccia audio USB 14-in/4-out

**L-12** può essere usato come interfaccia audio USB 14-in/4-out. I segnali da ogni ingresso e l'uscita del master fader possono essere registrati su DAW. Inoltre, i segnali in uscita da un computer possono anche essere assegnati a un canale stereo.

E' anche supportata la modalità class compliant, che consente la connessione a dispositivi iOS.

# Indice

---

Precauzioni d'uso e sicurezza

Introduzione

## **Nomi e funzioni delle parti**

Lato superiore

Pannello posteriore

## **Esempio di collegamento di un'apparecchiatura**

Sistema PA Live

## **Veduta d'insieme del display**

Schermata Home

## **Accendere e spegnere l'unità**

Accendere

Spegnere

## **Usare la schermata MENU**

### **Mixer**

Inviare in uscita segnali provenienti da apparecchiature esterne

Regolare tono e pan

Usare gli effetti incorporati

Usare le funzioni scene

Impostare i segnali in uscita da MONITOR OUT A-E

### **Registrazione e riproduzione**

Prepararsi a registrare

Registrazione ed eseguire tracce

Aggiungere marker

Rifare parti di registrazione (punch in/out)

Mixare le tracce

Registrazione automaticamente

Catturare l'audio prima dell'inizio della registrazione

Selezionare la cartella in cui sono salvati i project

Selezionare project per la riproduzione

### **Usare il metronomo**

Abilitare il metronomo

Cambiare le impostazioni del metronomo

## **Usare il microfono slate**

Registrare col microfono slate

Cambiare impostazioni al microfono slate

## **Project**

Cambiare nome al project

Cancellare project

Proteggere i project

Controllare le informazioni del project

Salvare project su chiave USB

Importare project da chiavi USB

Gestire i marker

## **File audio**

Cancellare file audio

Esportare file audio su chiave USB

Importare file audio da chiave USB

## **Usare le funzioni d'interfaccia audio**

Installare il driver

Collegare un computer

Inserire segnali di ritorno dal computer su un canale stereo

## **Usare le funzioni di lettore di card**

### **Impostazioni di registrazione e riproduzione**

Cambiare formato di registrazione

Cambiare le impostazioni di registrazione automatica

Visualizzare i livelli di registrazione sugli indicatori di livello

Abilitare la regolazione della latenza

Cambiare la modalità di riproduzione

### **Impostazioni delle card SD**

Controllare lo spazio residuo della card SD

Formattare card SD

Testare la performance della card SD

### **Varie impostazioni**

Impostare data e ora

Impostare l'interruttore a pedale

Cambiare frequenza di campionamento

Disabilitare la funzione di risparmio energetico

automatico

Regolare il contrasto del display

Riportare alle impostazioni di default di fabbrica

Controllare le versioni firmware

Aggiornare il firmware

## **Diagnostica**

### **Specifiche tecniche**

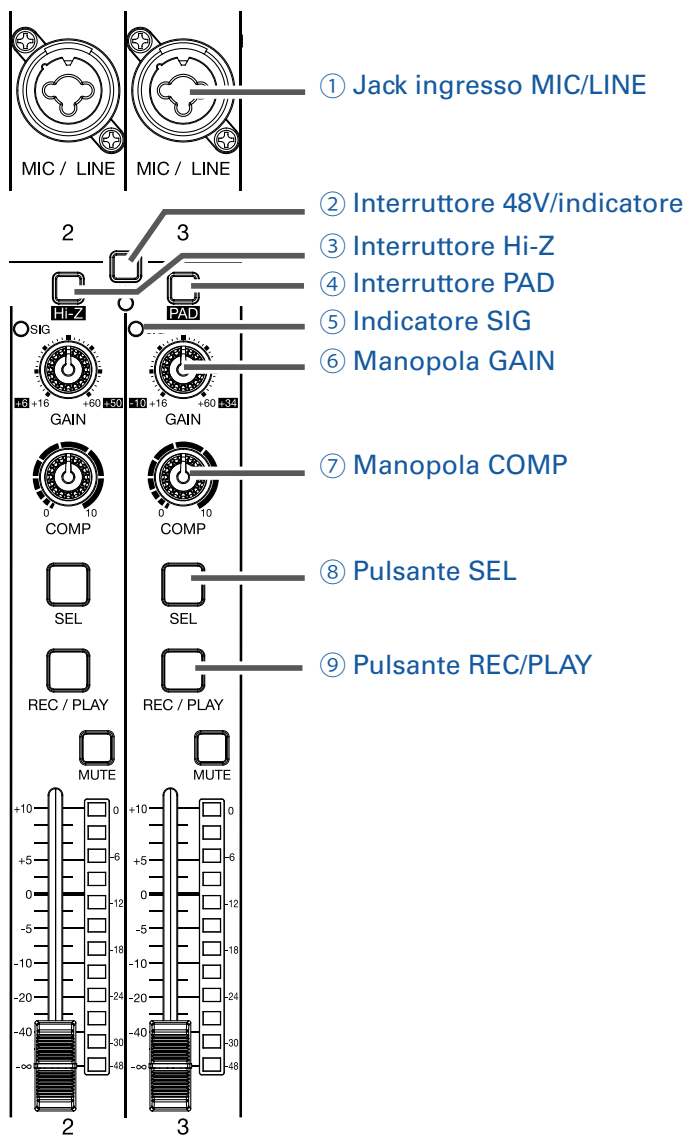
### **Specifiche tecniche degli effetti di mandata**

### **Diagramma a blocchi del mixer**

# Nomi e funzioni delle parti

## Lato superiore

### Sezione del canale d'ingresso



#### ① Jack ingresso MIC/LINE

Questi jack ingresso hanno preampli microfonici incorporati. Collegate qui microfoni, tastiere e chitarre. Utilizzabili sia con connettori XLR che 1/4-pollice (bilanciati o sbilanciati).


#### ② Interruttore 48V/indicatore

Esso attiva/disattiva l'alimentazione phantom a +48 V. Accendetelo (■) per fornire alimentazione phantom ai jack ingresso MIC/LIN 1-4 (o 5-8).


L'indicatore si accende quando l'interruttore è su on.

#### ③ Interruttore Hi-Z

Usatelo per commutare l'impedenza in ingresso del jack ingresso MIC/LINE 1 (o 2).

Accendetelo (  ) quando collegate una chitarra o un basso.

#### ④ Interruttore PAD

Esso attenua (riduce) il segnale in ingresso dell'apparecchiatura connessa al jack ingresso MIC/LINE di 26 dB. Accendetelo (  ) quando collegate apparecchi a livello linea.

#### ⑤ Indicatore SIG

Questo indicatore mostra il livello del segnale dopo la regolazione operata con la manopola GAIN. Il colore dell'indicatore varia in base al livello del segnale.

Luce rossa: -3 dB

Luce verde: -48 to -3 dB

#### ⑥ Manopola GAIN

Usatela per regolare il gain in ingresso del preampli microfonico.

La gamma di regolazione dipende dallo status on/off dell'interruttore del jack ingresso MIC/LINE (Hi-Z sui canali 1-2 o PAD sui canali 3-8).

Jack	Gamma regolazione	
Jack ingresso MIC/LINE 1-2 (XLR)	+16 – +60 dB	
Jack ingresso MIC/LINE 1-2 (TRS)	Hi-Z off	+16 – +60 dB
	Hi-Z on (TS)	+6 – +50 dB
Jack ingresso MIC/LINE 3-8	PAD off	+16 – +60 dB
	PAD on	-10 – +34 dB

#### ⑦ Manopola COMP

Usatela per regolare la quantità di compressione.

#### ⑧ Pulsante SEL

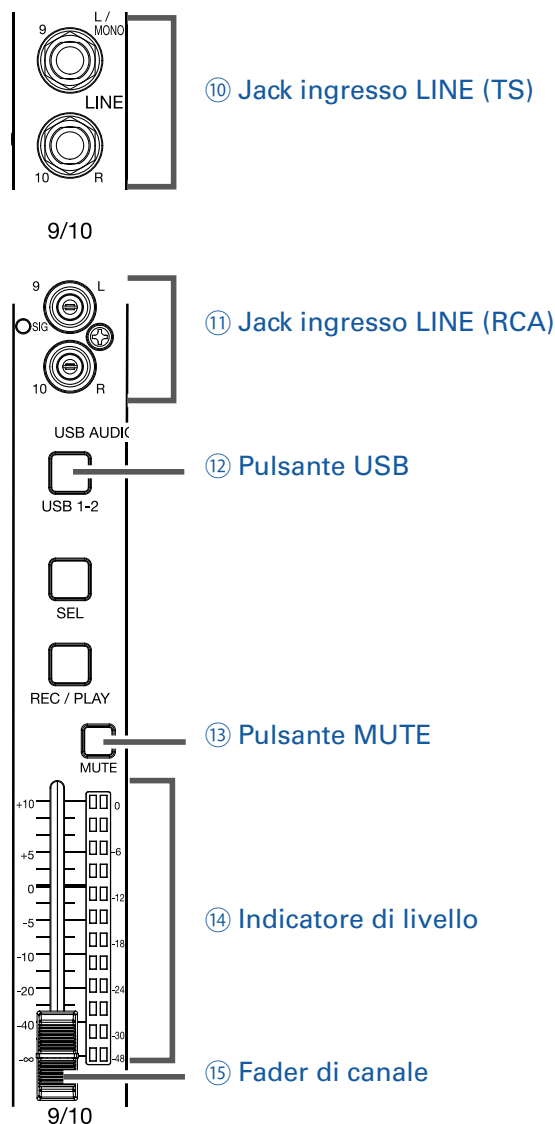
Usatelo per selezionare un canale per la regolazione parametro nella sezione channel strip. I canali coi pulsanti SEL accesi sono influenzati dalle regolazioni della sezione channel strip.

#### ⑨ Pulsante REC/PLAY

Usatelo per commutare da registrazione dei segnali in ingresso su card SD a riproduzione da card SD di un file già registrato.

Status	Spiegazione
Luce rossa	I segnali in ingresso saranno registrati su card SD dopo il passaggio dal compressore.
Luce verde	Sarà riprodotto un file già registrato. I segnali in riproduzione entrano prima dell'equalizzatore. In questo stato, i segnali dai jack ingresso sono disabilitati.
Spento	Nessun file registrato o riprodotto.





### ⑩ Jack ingresso LINE (TS)

Usate questi jack ingresso per collegare l'apparecchiatura di livello li-nea. Ad esempio, collegate tastiere o dispositivi audio.

Utilizzabili con connettori da 1/4-pollice (sbilanciati).

#### NOTE

Se è collegato solo il jack ingresso linea LINE (TS), esso sarà gestito come canale mono.

### ⑪ Jack ingresso LINE (RCA)

Usate questi jack ingresso per collegare apparecchiature di livello linea. Ad esempio, collegate dispositivi audio.

Utilizzabili con connettori pin RCA.

#### NOTE

Se entrambi i jack ingresso RCA e TS LINE sono collegati, saranno usati i jack ingresso TS.

## ⑫ Pulsante USB

Commuta i segnali in ingresso sui canali 9/10 (o 11/12).

Acceso: segnale audio di ritorno in uscita dal computer

Spento: jack ingresso LINE

### NOTE

Collegate **L-12** a un computer come interfaccia audio. ( → [Collegare un computer](#) )

## ⑬ Pulsante MUTE

Mette in mute o meno i segnali.

Per mettere in mute il canale, premete questo pulsante fino a farlo accendere.

### SUGGERIMENTI

Non ha effetto sulla registrazione su card SD.

## ⑭ Indicatore di livello

Mostra il livello di segnale dopo la regolazione tramite il fader di canale.

Gamma: -48 dB – 0 dB

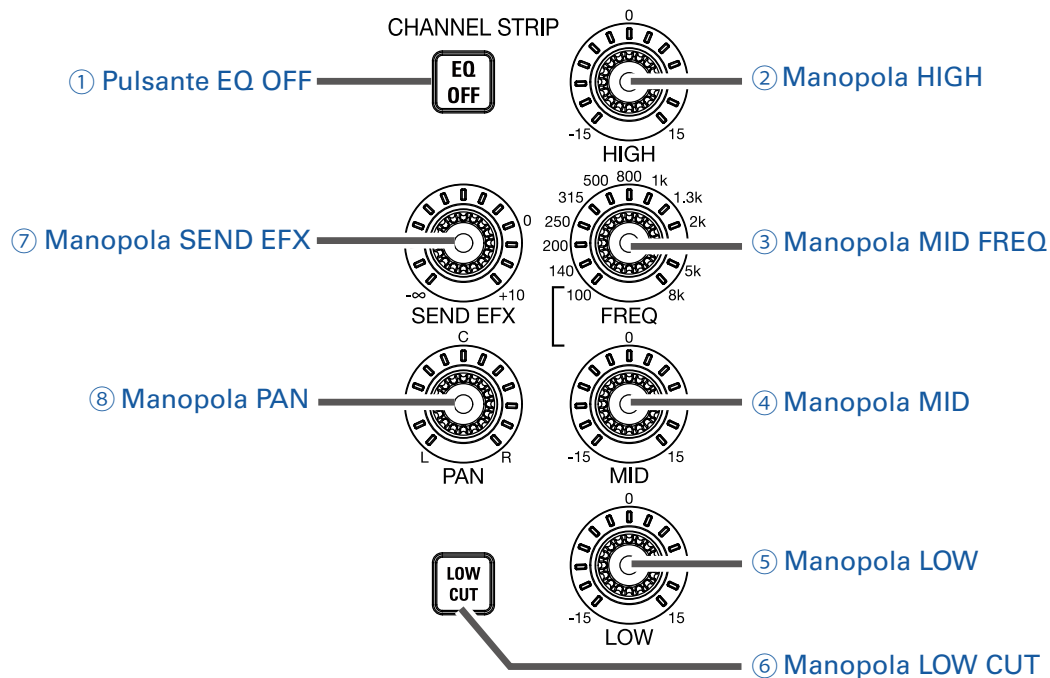
### NOTE

Se la posizione effettiva del fader di canale è diversa da quella richiamata usando la funzione scene, ad esempio, gli indicatori di livello mostreranno la posizione del fader richiamata.

## ⑮ Fader di canale

Regola il livello di segnale del canale in una gamma da  $-\infty$  a +10 dB.

## Sezione CHANNEL STRIP



### ① Pulsante EQ OFF

Quando questo pulsante è acceso, HIGH, MID, LOW e LOW CUT sono bypassati.

### ② Manopola HIGH

Regola boost/cut dell'equalizzazione delle alte frequenze.

Tipo: shelving

Gamma Gain: -15 db – +15 dB

Frequenza: 10 kHz

### ③ Manopola MID FREQ

Regola la frequenza centrale dell'equalizzazione delle medie frequenze.

Frequenza (in Hz): 100, 140, 200, 250, 315, 500, 800, 1k, 1.3k, 2k, 3k, 5k o 8k

### ④ Manopola MID

Regola boost/cut dell'equalizzazione delle medie frequenze.

Tipo: peaking

Gamma Gain: -15 db – +15 dB

Frequenza: impostata dalla manopola MID FREQ

### ⑤ Manopola LOW

Regola boost/cut dell'equalizzazione delle basse frequenze.

Tipo: shelving

Gamma Gain: -15 db – +15 dB

Frequenza: 100 Hz

### ⑥ Manopola LOW CUT

Commuta su on/off il filtro high-pass, che taglia le basse frequenze.

Quando su ON, i segnali sotto 75 Hz sono attenuati di 12 dB/ottava.

⑦ **Manopola SEND EFX**

La quantità che può essere inviata al bus SEND EFX è impostabile da  $-\infty$  a +10 dB.

⑧ **Manopola PAN**

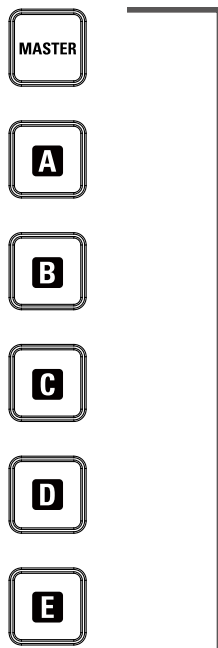
Usatela per regolare la posizione del canale nel panorama stereo.

Su un canale ingresso stereo, regola il bilanciamento di volume tra i canali destro e sinistro.

## Sezione FADER MODE

---

FADER MODE



① Pulsanti MASTER e A-E

### ① Pulsanti MASTER e A-E

Commutano tra i mix in uscita dai jack MASTER OUT e MONITOR OUT A-E.

Pulsante MASTER: Usatelo per regolare il mix in uscita dai jack MASTER OUT.

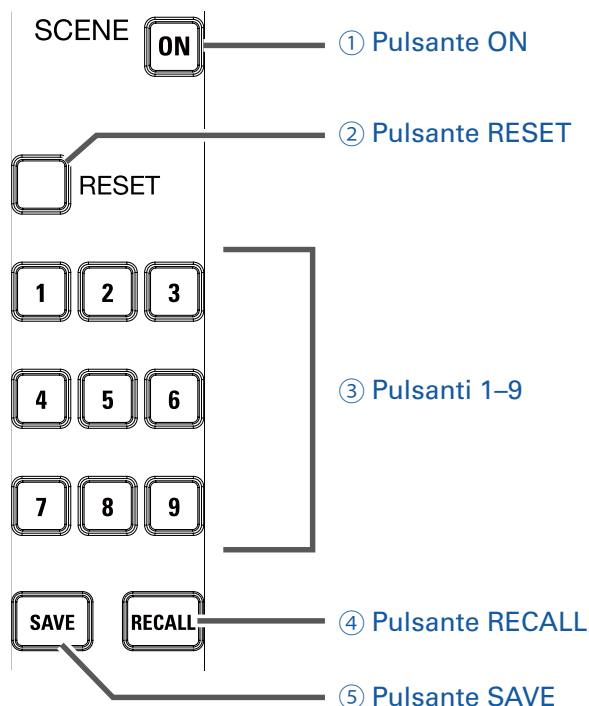
Pulsanti A-E: Usateli per visualizzare e regolare i mix in uscita dai jack MONITOR OUT A-E.

#### **NOTE**

I parametri che possono avere impostazioni separate per i mix di MASTER e A-E sono i seguenti.

- Posizioni del fader (ogni canale)

## Sezione SCENE



### ① Pulsante ON

Premetelo, facendolo accendere, per usare la funzione scene

### ② Pulsante RESET

Premete questo pulsante per resettare le impostazioni mixer attuali riportandole al default di fabbrica.

### ③ Pulsanti 1-9

Usateli per selezionare la scena da usare per salvare lo stato attuale del mixer e per caricare scene salvate.

Se le impostazioni attuali del mixer si adattano a quelle di una scena, il pulsante col numero corrispondente si accende.

Questa unità può salvare fino a 9 scene.

### ④ Pulsante RECALL

Usatelo per caricare scene salvate sui pulsanti 1-9.

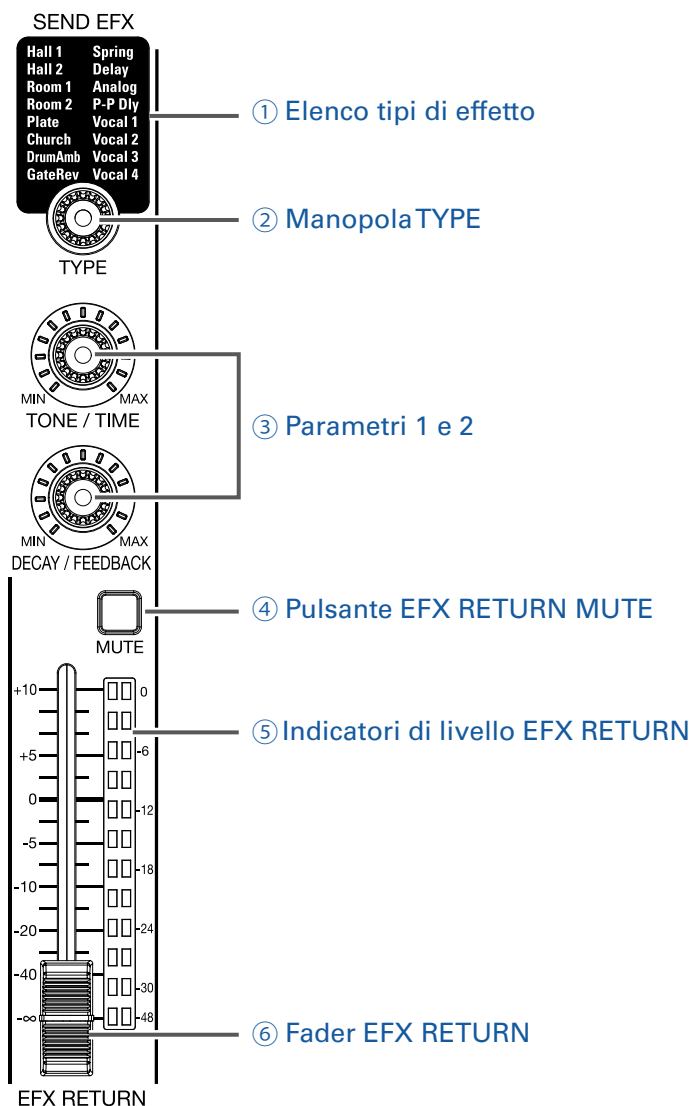
Quando il pulsante è premuto, i pulsanti 1-9 lampeggiano se hanno scene salvate e saranno spenti se non ne hanno. Per richiamare una scena salvata, premete un pulsante lampeggiante da 1 a 9. Per annullare il richiamo della scena, premete ancora il pulsante RECALL.

### ⑤ Pulsante SAVE

Usate questo pulsante salvando le impostazioni attuali del mixer su una scena.

Quando questo pulsante è premuto, i pulsanti 1-9 si accendono se hanno scene salvate, e lampeggiano se non ne hanno. Per salvare una scena, premete un pulsante da 1 a 9 per salvarla su quel numero. Per annullare il salvataggio, premete ancora il pulsante SAVE.

## Sezione effetto di mandata (SEND EFX)



### ① Elenco tipi di effetto

E' l'elenco degli effetti incorporati.

Il nome dell'effetto attualmente selezionato si accende. Lampeggia mentre è selezionato.

Se passa del tempo senza aver selezionato un altro effetto, rimane selezionato l'effetto scelto in precedenza.

### ② Manopola TYPE

Usatela per selezionare l'effetto incorporato.

Ruotatela per selezionare il tipo di effetto, e premetela per confermare.

### ③ Parametri 1 e 2

Usateli per regolare i parametri dell'effetto selezionato.

Vd. [Specifiche tecniche degli effetti di mandata](#) per i parametri di ogni effetto.

### ④ Pulsante EFX RETURN MUTE

Mette in mute o meno il segnale inviato dall'effetto incorporato.

Per mettere in mute il segnale, premete il pulsante per farlo accendere.

### ⑤ **Indicatori di livello EFX RETURN**

Mostrano i livelli dei segnali inviati dall'effetto incorporato al master bus dopo la regolazione tramite il fader EFX RETURN. La gamma è da  $-48$  dB a  $0$  dB.

### ⑥ **Fader EFX RETURN**

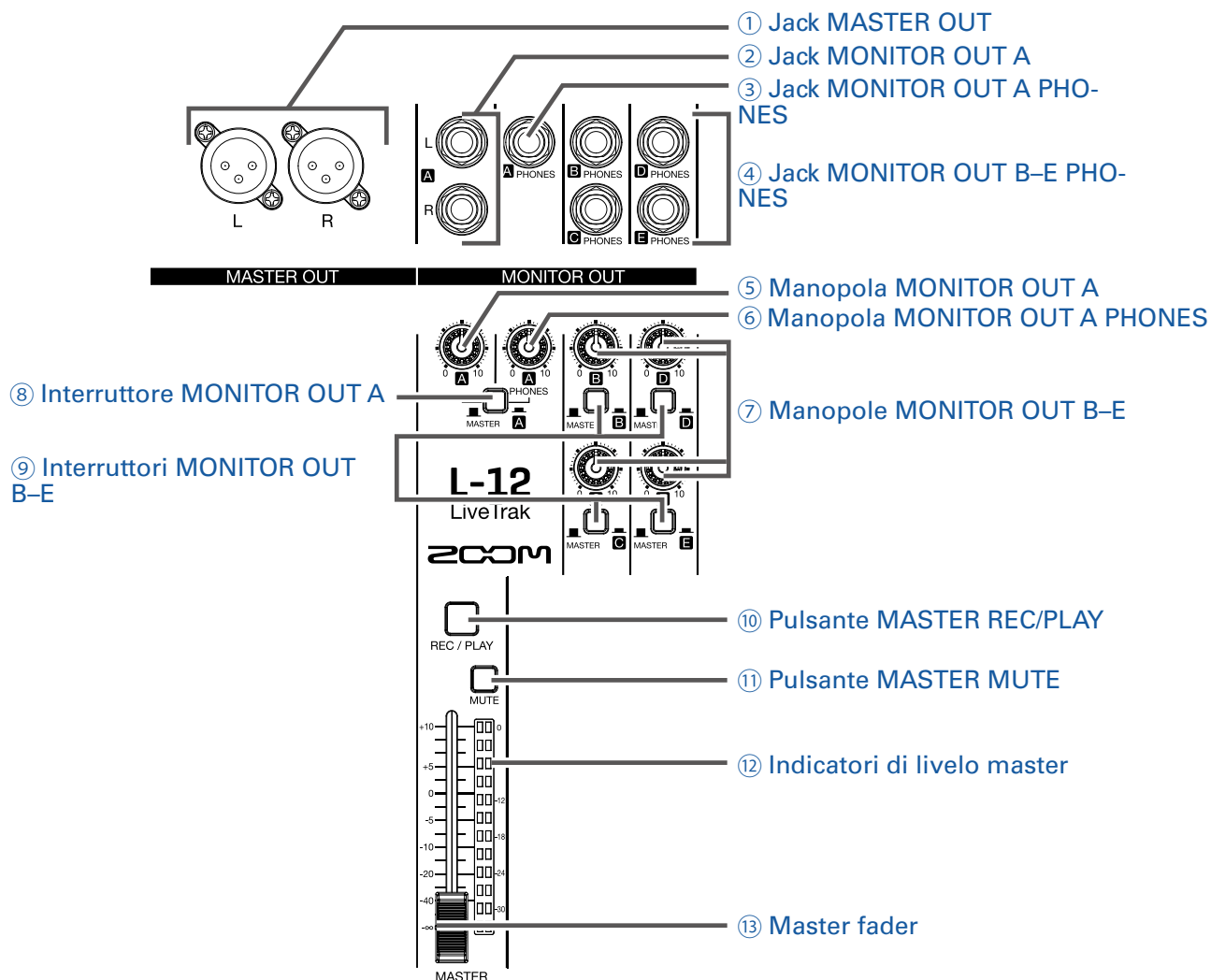
Regola i livelli dei segnali inviati dall'effetto incorporato al master bus in una gamma che va da  $-\infty$  dB a  $+10$  dB.

#### **NOTE**

Se la posizione effettiva del fader di canale è diversa da quella richiamata usando la funzione scene, ad esempio, gli indicatori di livello mostreranno la posizione del fader richiamata.



## Sezione uscita



### ① Jack MASTER OUT

Questi jack inviano segnali in uscita dopo la regolazione del volume tramite il master fader. Collegateli a un ampli, sistema PA o diffusori con amplificatore incorporato, ad esempio. Supportano uscita bilanciata con connettori XLR (2 HOT).

### ② Jack MONITOR OUT A

Questi jack inviano segnali in uscita dopo la regolazione del volume tramite la manopola MONITOR OUT.

Potete, ad es., collegare un sistema monitor per l'operatore mixer qui.

Supportano uscita bilanciata con jack da 1/4-pollice.

#### NOTE

I jack MONITOR OUT A possono essere impostati perché inviino in uscita gli stessi segnali dei jack MASTER OUT o i segnali impostati separatamente nella sezione fader mode. ( → [Impostare i segnali in uscita da MONITOR OUT A-E](#) )

### ③ Jack MONITOR OUT A PHONES

Questo jack cuffia invia segnali in uscita dopo la regolazione del volume tramite la manopola MONITOR OUT A PHONES.

**NOTE**

Il jack MONITOR OUT A PHONES invia sempre in uscita gli stessi segnali dei jack MONITOR OUT A.

**④ Jack MONITOR OUT B-E PHONES**

Questo jack cuffia invia segnali in uscita dopo la regolazione del volume tramite la manopola MONITOR OUT A PHONES.

**NOTE**

I jack MONITOR OUT B-E possono essere impostati perché inviino in uscita gli stessi segnali dei jack MASTER OUT o i segnali impostati separatamente nella sezione fader mode. ( → [Impostare i segnali in uscita da MONITOR OUT A-E](#))

**⑤ Manopola MONITOR OUT A**

Usatela per regolare il volume dei segnali in uscita dai jack MONITOR OUT A.

**⑥ Manopola MONITOR OUT A PHONES**

Usatela per regolare il volume dei segnali in uscita dal jack MONITOR OUT A PHONES.

**⑦ Manopole MONITOR OUT B-E**

Usatela per regolare i volumi dei segnali in uscita dai jack MONITOR OUT B-E PHONES.

**⑧ Interruttore MONITOR OUT A**

Commuta l'uscita MONITOR OUT A tra i jack L/R e PHONES.

Status	Spiegazione
MASTER ( <input type="checkbox"/> )	Sono inviati in uscita gli stessi segnali di MASTER OUT.
A ( <input type="checkbox"/> )	Sono inviati in uscita i segnali impostati nella sezione FADER MODE.

**⑨ Interruttori MONITOR OUT B-E**

Commuta i segnali in uscita dai jack MONITOR OUT B-E PHONES.

Status	Spiegazione
MASTER ( <input type="checkbox"/> )	Sono inviati in uscita gli stessi segnali di MASTER OUT.
B ~ E ( <input type="checkbox"/> )	Sono inviati in uscita i segnali impostati nella sezione FADER MODE.

**⑩ Pulsante MASTER REC/PLAY**

Usatelo per commutare tra registrazione del segnale in ingresso sul master bus su card SD e riproduzione da card SD di un file già registrato.

Status	Spiegazione
Luce rossa	Il segnale sarà registrato su card SD dopo la regolazione tramite master fader.
Luce verde	Il segnale in riproduzione di un file è inserito sul master bus. I pulsanti REC/PLAY di altri canali saranno spenti a questo punto.
Spento	I file non saranno né registrati né riprodotti.

**⑪ Pulsante MASTER MUTE**

Mette in mute o meno i jack MASTER OUT. Per mettere in mute i segnali, premete il pulsante per accenderlo.

**⑫ Indicatori di livello master**

Mostrano i livelli di segnale in uscita dai jack MASTER OUT in una gamma da -48 dB a 0 dB.

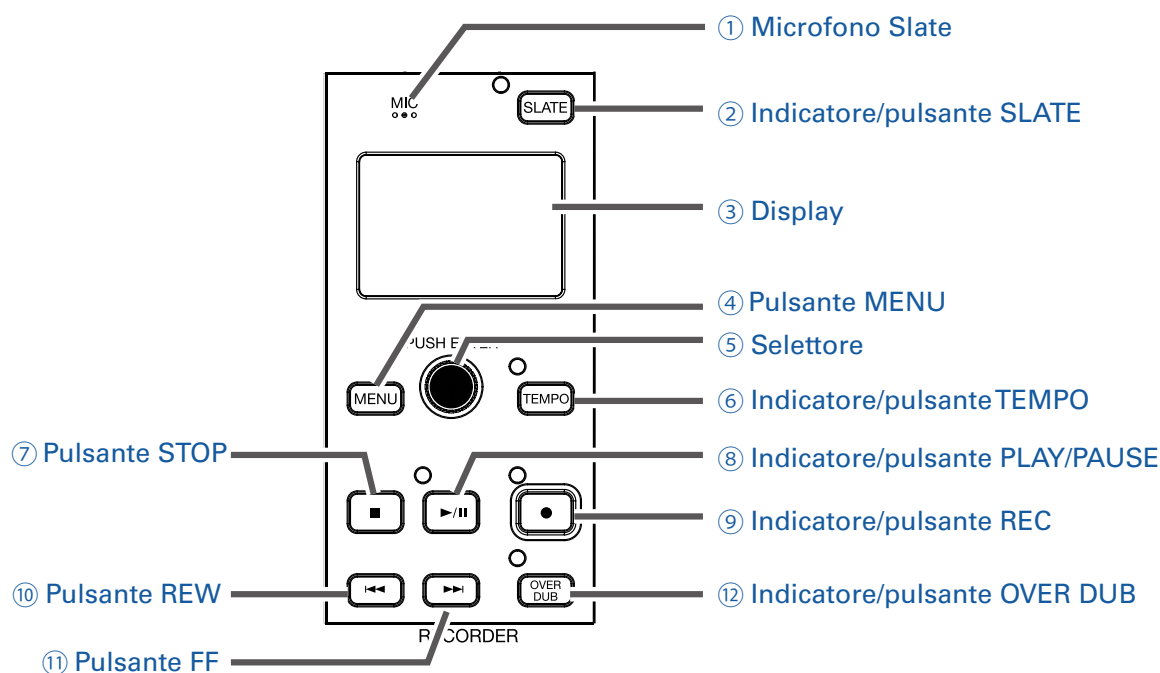
### ⑬ **Master fader**

Regola i livelli di segnale in uscita dai jack MASTER OUT in una gamma da  $-\infty$  a +10 dB.

#### **NOTE**

Se la posizione effettiva del fader di canale è diversa da quella richiamata usando la funzione scene, ad esempio, gli indicatori di livello mostreranno la posizione del fader richiamata. Tuttavia, la posizione del master fader non appare quando è attivo AUTO REC.

## Sezione RECORDER



### ① Microfono Slate

È un microfono incorporato per registrare commenti.

Questo ingresso microfonico è attivo quando il pulsante SLATE viene premuto.

Il canale ingresso può essere impostato sui canali 1–12, MASTER, o tutti i canali. ( → [Cambiare impostazioni al microfono slate](#) )

### ② Indicatore/pulsante SLATE

Attiva il microfono slate.

Il microfono slate è attivo quando il pulsante viene premuto e il suo indicatore è acceso.

### ③ Display

Mostra lo status del registratore e la schermata MENU.

### ④ Pulsante MENU

Apri il menu.

### ⑤ Selettore

Usatelo per cambiare menu e valori e per spostarvi tra le voci.

Operatività	Risultato
Ruotare quando la schermata principale del registratore è aperta	Cerca avanti/indietro a incrementi di 1 secondo.
Spingere quando la schermata principale del registratore è aperta	Imposta un marker.
Ruotare con menu aperto	Sposta tra parametri e cambia valori.
Premere con menu aperto	Conferma valore parametro.

### ⑥ Indicatore/pulsante TEMPO

Imposta il tempo del metronomo incorporato nel registratore.

Premetelo per far sì che il registratore identifichi il tempo dal valore medio.

Durante la registrazione e riproduzione, l'indicatore lampeggia a un tempo di 40.0–250.0 bpm. Vd. [Cambiare le impostazioni del metronomo](#) per le impostazioni metronomo.

#### ⑦ Pulsante STOP

Si ferma il registratore.

#### ⑧ Indicatore/pulsante PLAY/PAUSE

Avvia e mette in pausa la riproduzione del registratore. L'indicatore mostra lo status di riproduzione come segue.

Status	Spiegazione
Luce verde	Registratore in riproduzione.
Luce lampeggiante verde	Riproduzione in pausa.

#### ⑨ Indicatore/pulsante REC

Mette il registratore in standby di registrazione. L'indicatore mostra lo status di registrazione come segue.

Status	Spiegazione
Luce rossa	Il registratore registra o è in standby di registrazione.
Luce lampeggiante rossa	Registrazione in pausa.

#### ⑩ Pulsante REW

Premetelo per spostarvi al marker precedente.

Se non ci sono marker, si sposta all'inizio. Premetelo quando siete all'inizio per spostarvi al project precedente.

Tenete premuto per cercare indietro. (Più a lungo premete, più veloce si muove.)

#### ⑪ Pulsante FF

Premetelo per spostarvi al marker successivo.

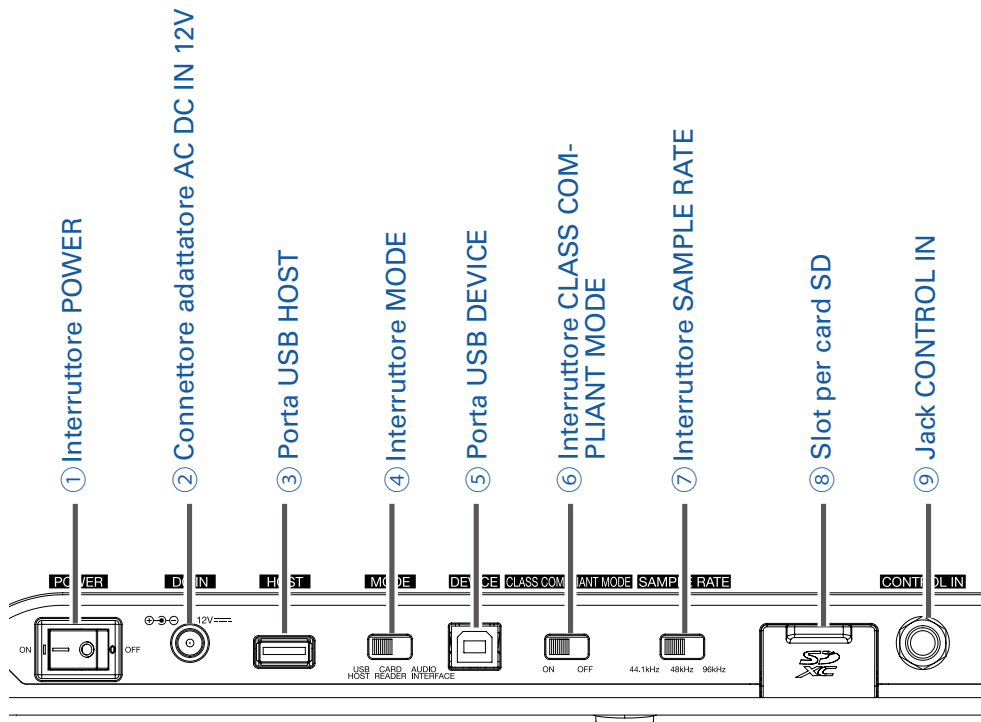
Se è l'ultimo marker, si sposta alla fine del file. Premetelo ancora per passare al project successivo.

Tenete premuto per cercare in avanti. (Più a lungo premete, più veloce si muove.)

#### ⑫ Indicatore/pulsante OVER DUB

Status	Spiegazione
Acceso (ON)	Registra sovrascrivendo nella cartella del project attuale.
Spento (OFF)	Crea una nuova cartella project e una nuova registrazione.

# Pannello posteriore



## ① Interruttore POWER

Accende/spegne **L-12**.

Commutate su — per accendere. Su ○ per spegnere.

Quando l'impostazione dell'interruttore POWER è su OFF, le impostazioni del mixer attuale sono salvate automaticamente nell'unità e nel file impostazioni nella cartella del project su card SD.

## ② Connettore adattatore AC DC IN 12V

Collegate l'accluso adattatore AC qui.

## ③ Porta USB HOST

Questa porta USB 2.0 HOST serve a collegare una chiave USB.

Project e file audio possono essere salvati su/ caricati da chiave USB collegata.

## ④ Interruttore MODE

Determina se usare l'unità come USB HOST, lettore di card o interfaccia audio.

L'impostazione non può essere variata dopo l'avvio.

## ⑤ Porta USB DEVICE

Questa porta USB 2.0 serve a collegarvi a un computer.

Si avvia come lettore di card o interfaccia audio, in base alla scelta fatta con l'interruttore MODE.

### Card reader mode

Operando come lettore di card SD, i dati possono essere scambiati con un computer.

### Audio interface mode

Operando come interfaccia audio, i dati audio possono essere scambiati con un computer.

Ingressi: i segnali dai canali 1–12 dopo essere passati dai compressori e dai segnali in uscita dal master fader sono inviati al computer.

Uscite: le uscite dal computer possono essere assegnate ai canali 9/10 e 11/12.

L'uso quando siete collegati a un dispositivo iOS è possibile se l'interruttore CLASS COMPLIANT MODE è su ON.

#### ⑥ Interruttore **CLASS COMPLIANT MODE**

Usatelo per attivare/disattivare Class Compliant Mode.

Posizionatelo su ON quando siete collegati a un dispositivo iOS.

#### ⑦ Interruttore **SAMPLE RATE**

Imposta la frequenza di campionamento usata dall'unità.

Non si può cambiare dopo l'avvio.

#### ⑧ Slot per card **SD**

E' lo slot per card SD.

**L-12** supporta card SD, SDHC e SDXC.

---

#### **SUGGERIMENTI**

Potete testare se la card SD può essere usata con **L-12** . ( → [Testare la performance della card SD](#) )

---

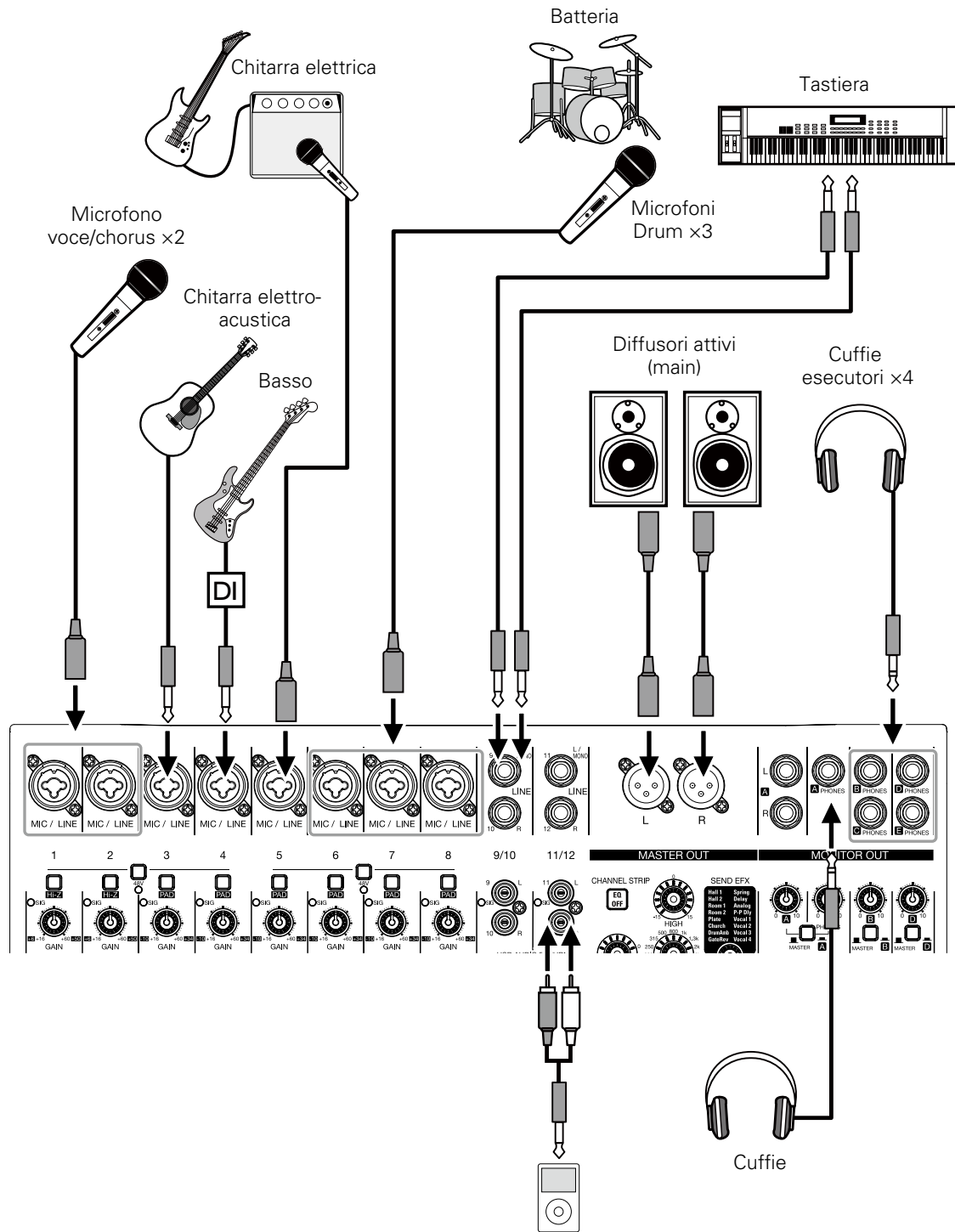
#### ⑨ Jack **CONTROL IN**

E' possibile collegare un interruttore a pedale qui (ZOOM FS01).

L'interruttore a pedale può essere assegnato a una funzione: avvio/stop riproduzione del registratore, punch in/out manuale o mettere in mute/ togliere dal mute un effetto incorporato. ( → [Impostare l'interruttore a pedale](#) )

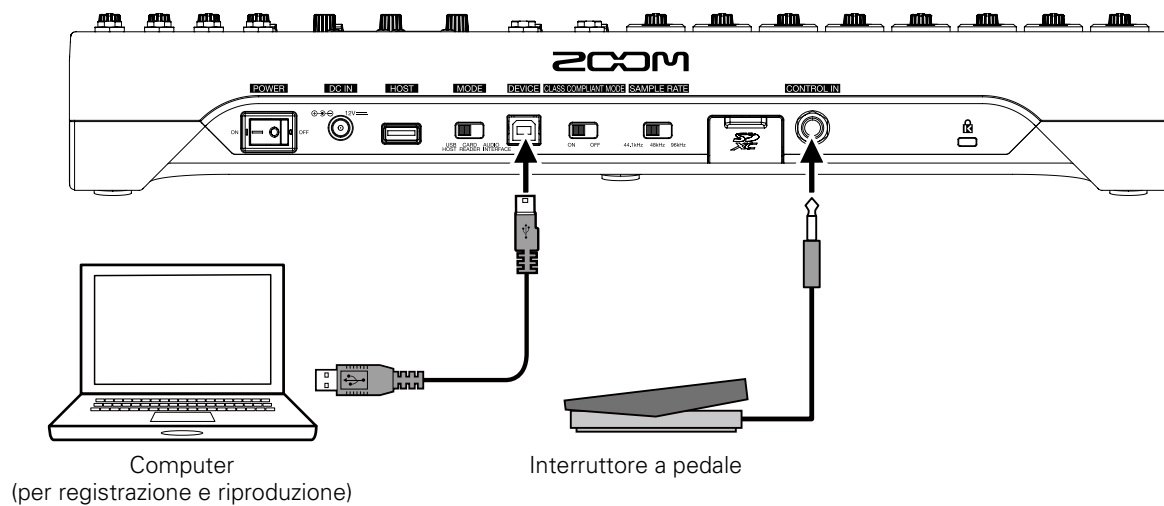
# Esempio di collegamento di un'apparecchiatura

## Sistema PA Live



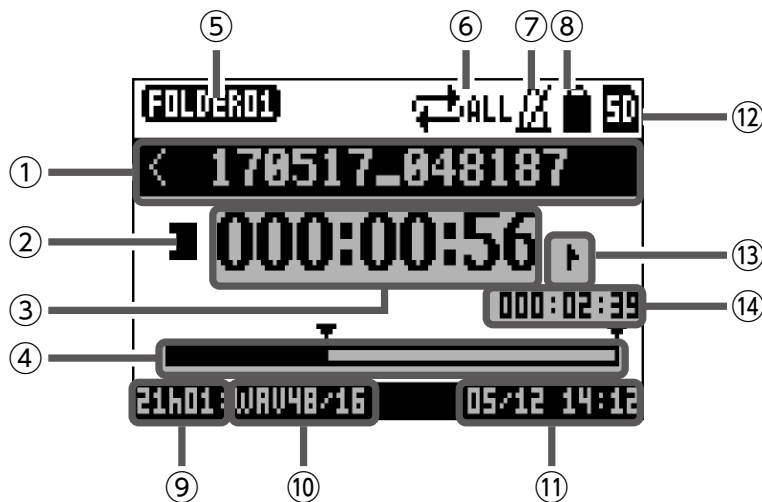
Lettore portatile audio





# Veduta d'insieme del display

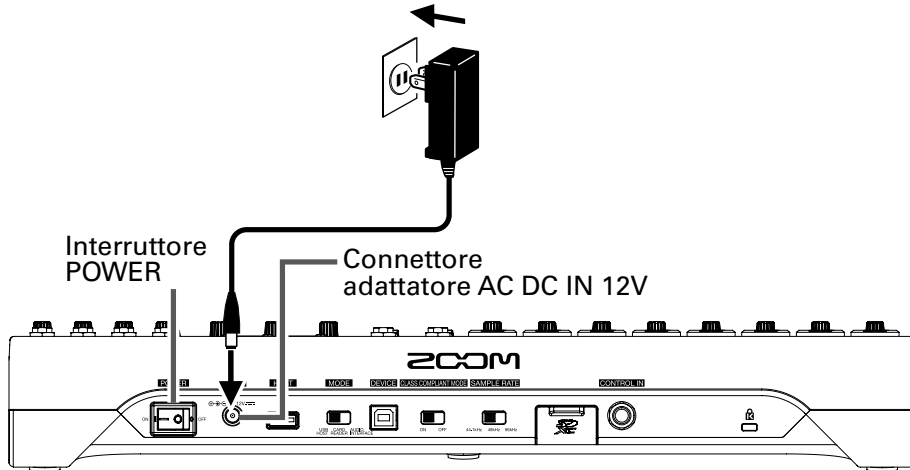
## Schermata Home



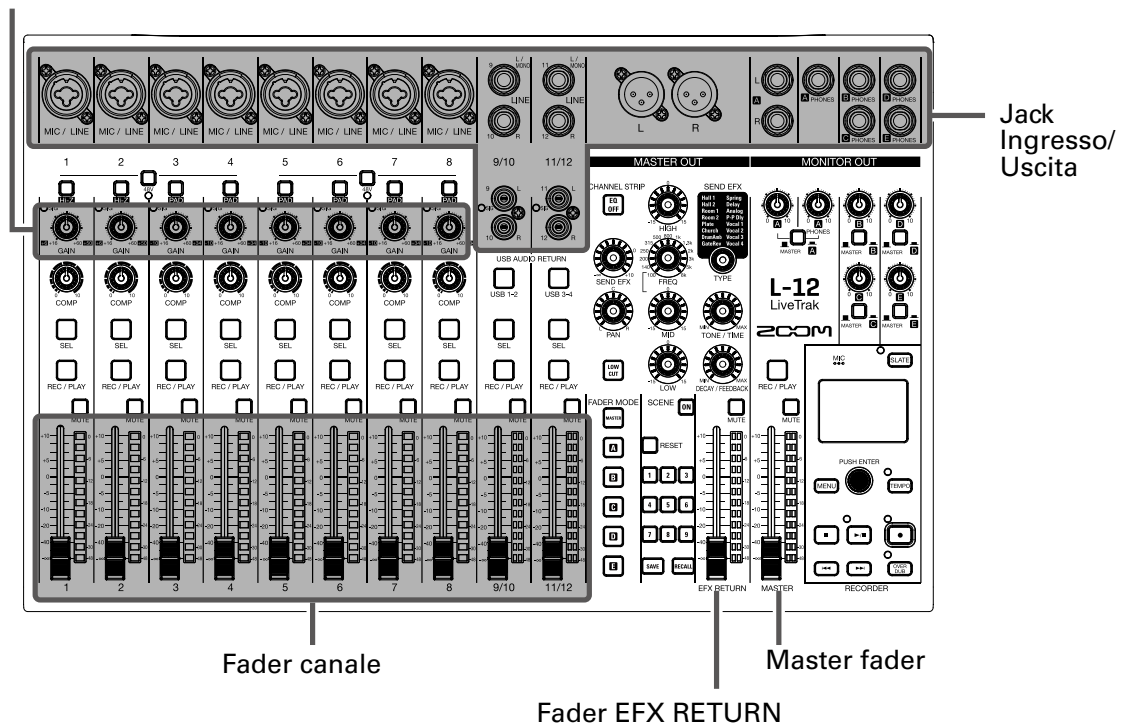
N.	Voce	Spiegazione
①	Nome del project	Mostra il nome del project. "<" appare se c'è un altro project prima di questo nella cartella. ">" appare se c'è un altro project dopo questo nella cartella.
②	Icona status	Mostra lo status. □: Stop ▣: Pausa ◻: Registrazione ◼: Riproduzione
③	Contatore	Mostra ora:minuti:secondi.
④	Barra progresso	Questa barra mostra la quantità di tempo nel project dall'inizio alla fine.
⑤	Nome cartella	La cartella in cui il project è salvato appare come FOLDER01 – FOLDER10.
⑥	Icona PLAY MODE	Mostra l'impostazione di PLAY MODE.( → <a href="#">Cambiare la modalità di riproduzione</a> )
⑦	Icona metronomo	Appare quando è abilitato il metronomo. ( → <a href="#">Usare il metronomo</a> )
⑧	Icona protezione project	Appare quando è abilitata la protezione del project.( → <a href="#">Proteggere i project</a> )
⑨	Tempo residuo per registrazione	Mostra il tempo di registrazione residuo. Cambia automaticamente in base al numero di canali con registrazione abilitata con <input type="checkbox"/> <small>REC / PLAY</small> .
⑩	Formato file di registrazione	Mostra il formato del file di registrazione usato dal registratore.
⑪	Data e ora attuale	Mostra data e ora attuali.
⑫	Icona card SD	Appare quando è riconosciuta una card SD.
⑬	Marker	Mostra il numero di marker e lo status come segue. ▣:al marker (marker aggiunto nel punto del contatore) ┆:non al marker (marker non aggiunto nel punto del contatore)
⑭	Tempo del file più lungo nel project	Mostra la lunghezza del file più lungo nel project.

# Accendere e spegnere l'unità

## Accendere

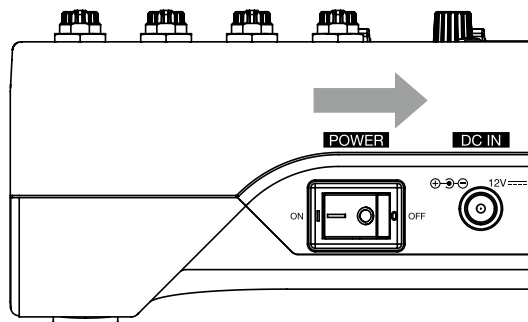


### Manopola GAIN



1. Verificate che le apparecchiature in uscita collegate a **L-12** siano spente.

2. Verificate che  sia su OFF.



3. Collegate alla presa l'adattatore AD-19 progettato per questa unità.

4. Impostate tutte le manopole  e i fader sui valori minimi.

5. Collegate strumenti, microfoni, diffusori e altre apparecchiature.



#### SUGGERIMENTI

Esempio di collegamento di un'apparecchiatura ( → [Sistema PA Live](#) )

6. Impostate  su ON.

7. Accendete le apparecchiature in uscita collegate a **L-12**.

#### NOTE

- Usando una chitarra o basso passivi, collegateli al canale 1 o 2, e accendete . ( → [Nomi e funzioni delle parti](#) )
- Usando un microfono a condensazione, accendete . ( → [Nomi e funzioni delle parti](#) )
- L'unità si spegne automaticamente se **L-12** non è usato per 10 ore. Per fare in modo che stia sempre acceso, disabilitate la funzione di risparmio energetico automatico ( → [Disabilitare la funzione di risparmio energetico automatico](#) )

# Spegnere

1. Abbassate al minimo il volume delle apparecchiature collegate a **L-12**.

2. Spegnete gli apparecchi in uscita collegati a **L-12**.

3. Impostate  su OFF.

Appare la seguente schermata e l'unità di spegne.




## NOTE

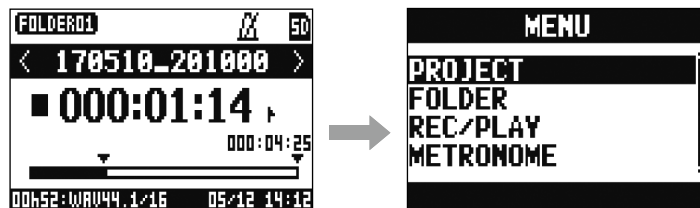
Allo spegnimento, le impostazioni attuali del mixer sono salvate nel project su card SD. Se non si possono salvare su card SD, saranno salvate nell'unità.


# Usare la schermata MENU

Le impostazioni della funzione registratore, ad esempio, sono eseguite per **L-12** usando la schermata MENU. Qui spieghiamo le operazioni di base del menu.

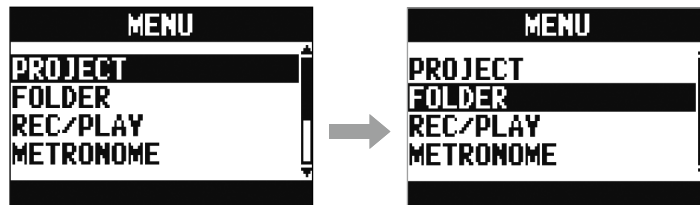
Aprire il menu: Premete 


Si apre la schermata MENU.



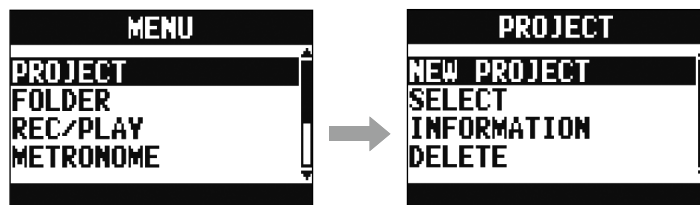
Selezionare voci dal menu e parametri: Ruotate 


Si sposta il cursore.



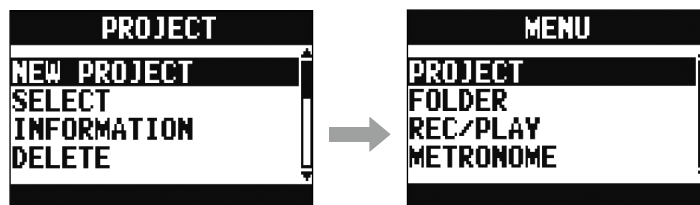
Confermare voci del menu e parametri: Premete 

Si apre la schermata MENU selezionata o la schermata d'impostazione parametri.



Tornare alla schermata precedente: Premete 

Si apre la schermata MENU selezionata o la schermata d'impostazione parametri.



Nelle pagine successive, le operatività della schermata menu sono visualizzate come segue.

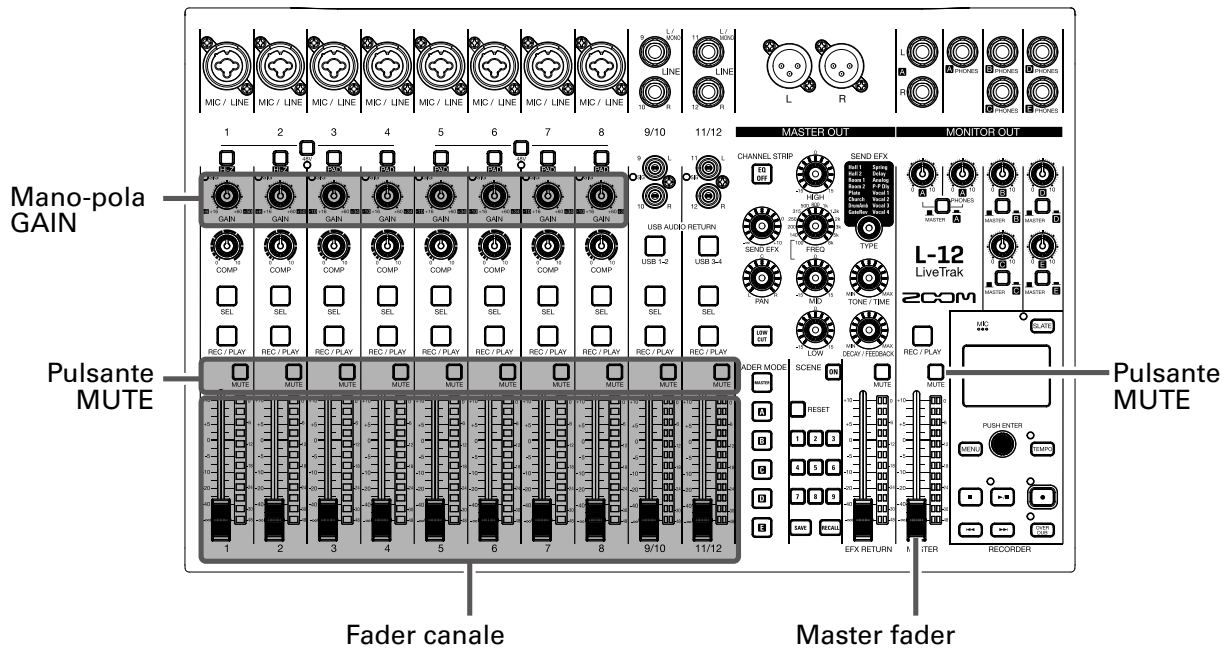
Ad esempio, "Dopo aver selezionato 'METRONOME' sulla schermata MENU, selezionate 'CLICK'" diventa:


Selezionate **MENU** > **METRONOME** > **CLICK**

# Mixer

## Inviare in uscita segnali provenienti da apparecchiature esterne

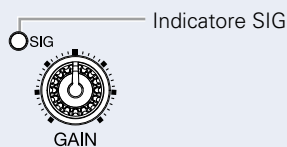
### Inviare in uscita suono dai diffusori




1. Usate  per regolare i segnali in ingresso mentre inserite suono da strumenti e microfoni.

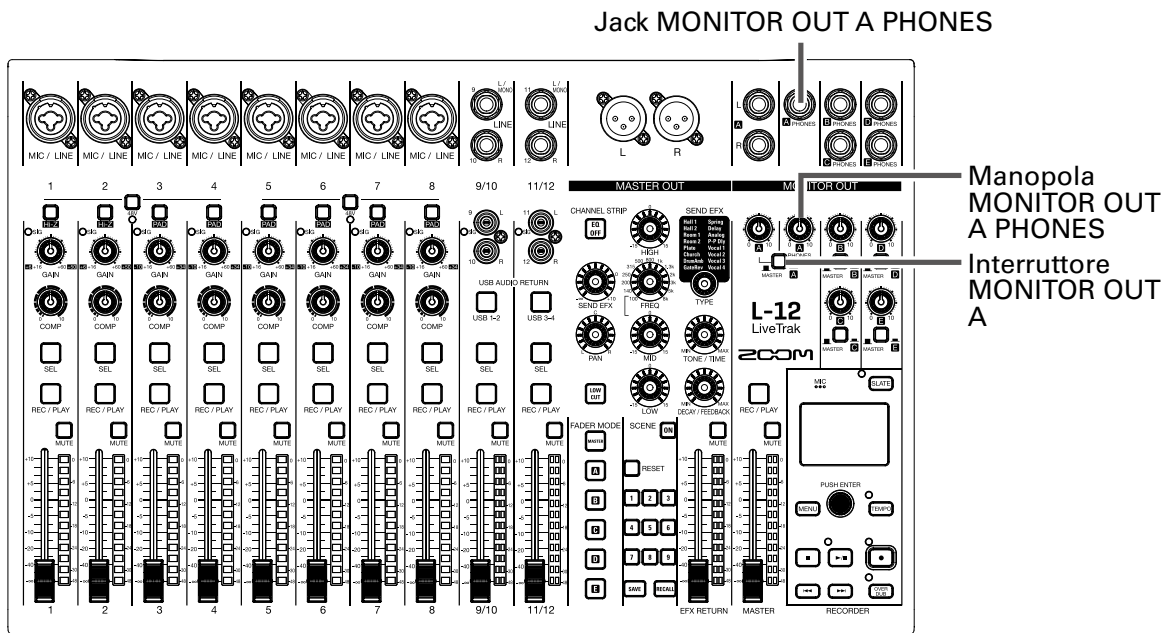
#### NOTE

Impostate in modo che gli indicatori SIG non siano rossi.




2. Spegnete  (spento) relativamente a MASTER e ai canali col suono da inviare in uscita.
3. Impostate MASTER fader su 0.
4. Usate i fader canale per regolare i volumi.
5. Usate il MASTER fader per regolare il volume generale.

# Inviare in uscita suono dalle cuffie



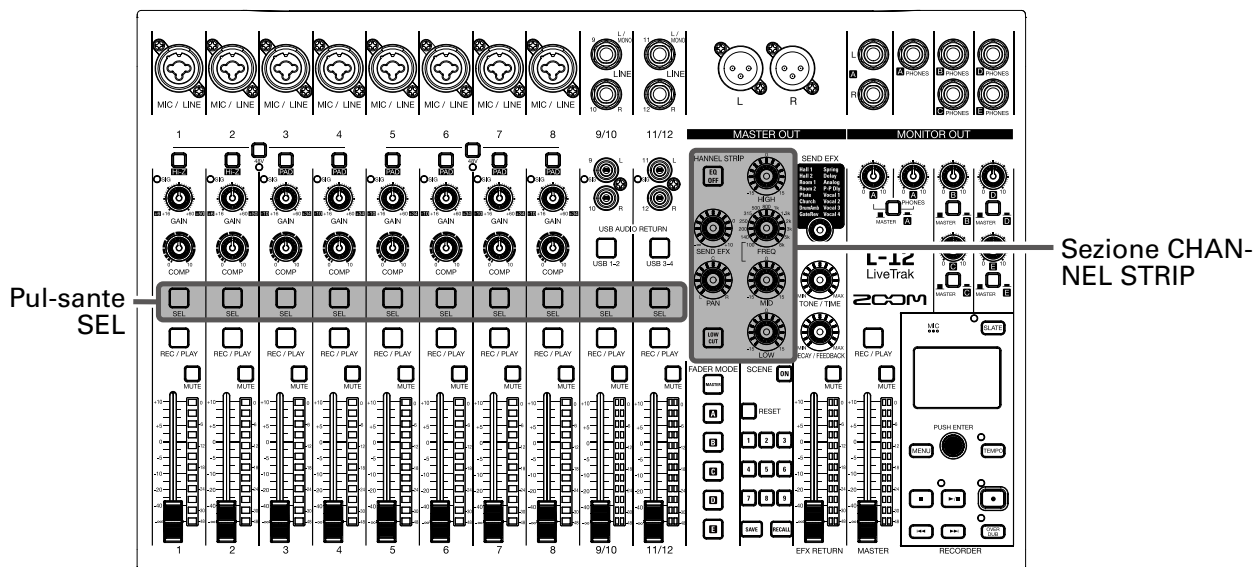
1. Collegate le cuffie al jack MONITOR OUT PHONES A.


2. Impostate  su MASTER (  ).

3. Usate  per regolare il volume.




# Regolare tono e pan




1. Premete  per accenderlo relativamente al canale al quale regolare tono e pan.

2. Usate manopole e pulsanti nella sezione channel strip per regolare tono e pan.

Regolare il tono:  ,  ,  ,  , 

Regolare il pan: 

## NOTE

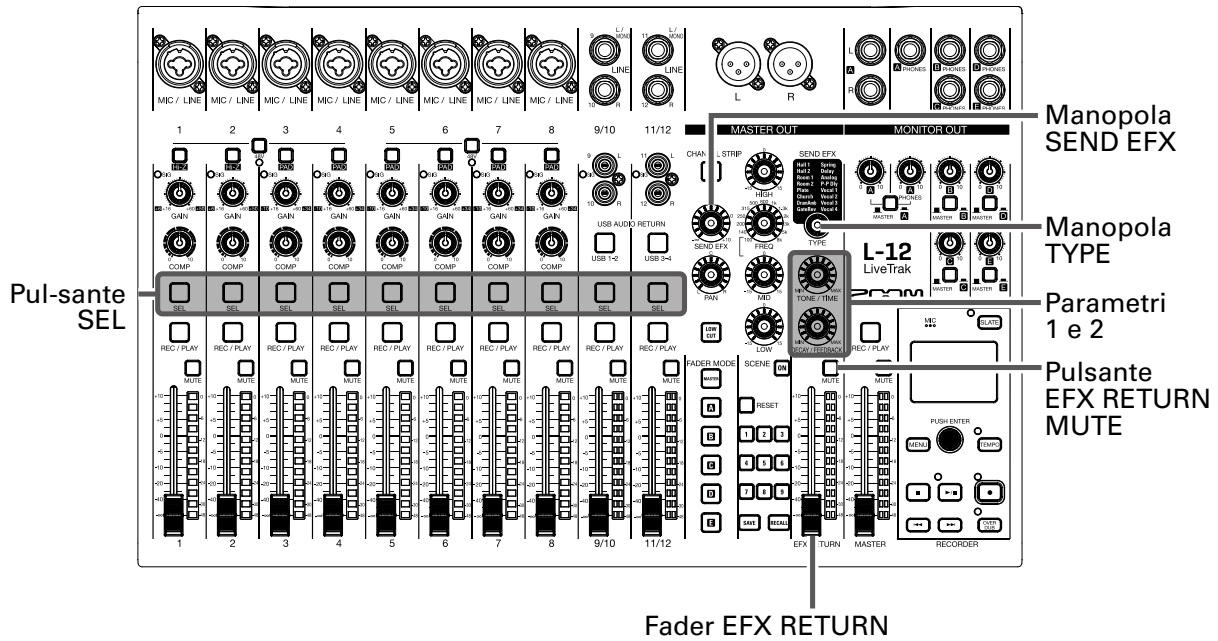
- Premete  per accenderlo, spegnendo tutte le equalizzazioni in una volta. Ciò bypasserà le impostazioni di HIGH, MID, LOW e LOW CUT.
- Usare il compressore ( → [Lato superiore](#) )



## SUGGERIMENTI

Per dettagli su manopole e pulsanti ( → [Sezione CHANNEL STRIP](#) )

# Usare gli effetti incorporati

L-12 ha 16 tipi di effetti di mandata




1. Ruotate  per selezionare il tipo di effetto, e premete  per confermare.


SEND EFX

Hall 1	Spring
Hall 2	Delay
Room 1	Analog
Room 2	P-P Dly
Plate	Vocal 1
Church	Vocal 2
DrumAmb	Vocal 3
GateRev	Vocal 4


Acceso: effetto selezionato




TYPE



2. Premete  per spegnerlo, togliendo dal mute EFX RETURN.

3. Impostate il fader EFX RETURN su 0.

4. Premete  relativamente al canale su cui volete usare l'effetto, per accenderlo.

5. Usate  per regolare la quantità per ogni canale.

6. Usate il fader EFX RETURN per regolare la quantità generale di effetto.

7. Usate  e  per regolare i parametri dell'effetto di mandata.

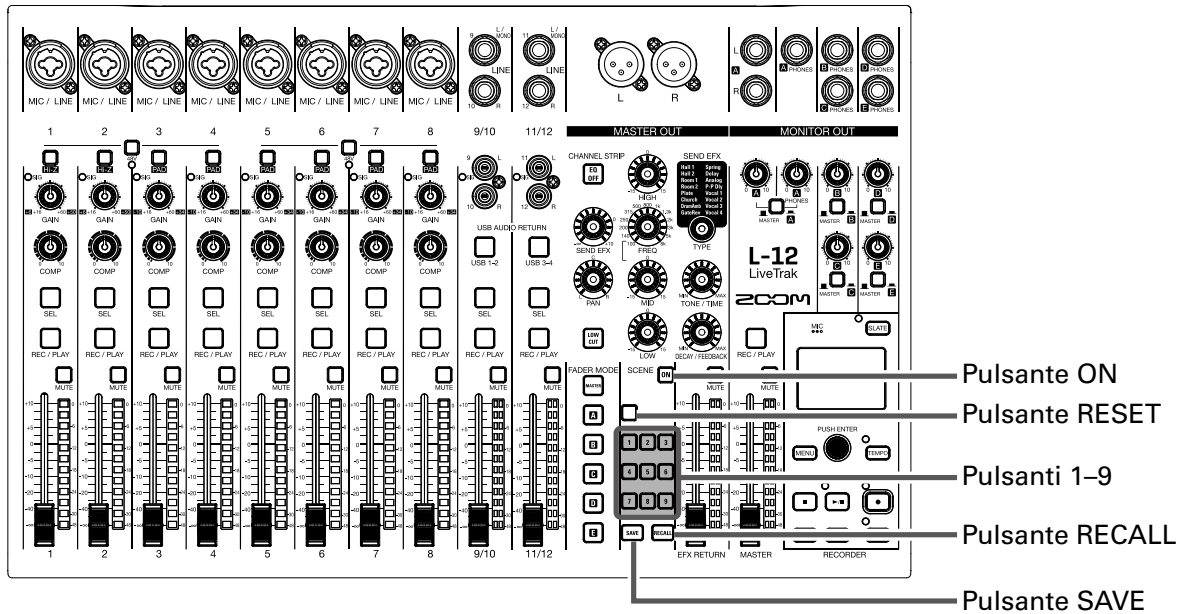
## NOTE

Vd. [Specifiche tecniche degli effetti di mandata](#) per i parametri di ogni effetto regolabili con



# Usare le funzioni scene

La funzione scene può essere usata per salvare fino a 9 set di impostazioni mixer come scene e richiamare queste impostazioni salvate in qualunque momento.



## Salvare scene


1. Cliccate su **ON** in modo che si accenda.  
Si abilita la funzione scene.
2. Premete **SAVE**.  
I pulsanti **1** ~ **9** si accendono se hanno scene salvate e lampeggiano se non ne hanno.  
Premete ancora **SAVE** se non volete salvare una scena.
3. Premete il pulsante in cui volete salvare la scena.





#### NOTE

- Nove scene sono salvate nell'unità. ( → [Sezione SCENE](#) )
- Se è selezionato un pulsante che ha già una scena salvata, quella scena sarà sovrascritta.
- Le seguenti voci sono salvate con le scene.
  - Posizione dei fader (ogni canale, SEND EFX, MASTER)
  - MUTE ON/OFF (ogni canale, SEND EFX, MASTER)
  - EQ OFF
  - LOW CUT ON/OFF
  - EQ HIGH
  - EQ MID
  - EQ MID FREQ
  - EQ LOW
  - SEND EFX
  - PAN
  - SEND EFXTYPE
  - SEND EFX parametri 1 e 2
  - Impostazione pulsante USB

## Richiamare le scene

---

- 1.** Cliccate  in modo che si accenda.  
Si abilita la funzione scene.

- 2.** Premete .  
I pulsanti  –  lampeggiano se hanno scene salvate e saranno spenti se non ne hanno.  
Premete  ancora se non volete richiamare una scena.


- 3.** Premete il pulsante relativo alla scena da richiamare.  
La scena relativa al numero selezionato è richiamata.

#### NOTE

Se la posizione del fader di canale differisce dalla posizione del fader visualizzata, il volume non cambierà finché il fader non è spostato nella stessa posizione. ( → [Sezione del canale d'ingresso](#) )


## Resettare le impostazioni del mixer



---

**1.** Cliccate  in modo che si accenda.

Si abilita la funzione scene.

---

**2.** Premete .

I pulsanti  –  lampeggiano se hanno scene salvate e saranno spenti se non ne hanno.

Premete ancora  se non volete resettare le impostazioni.

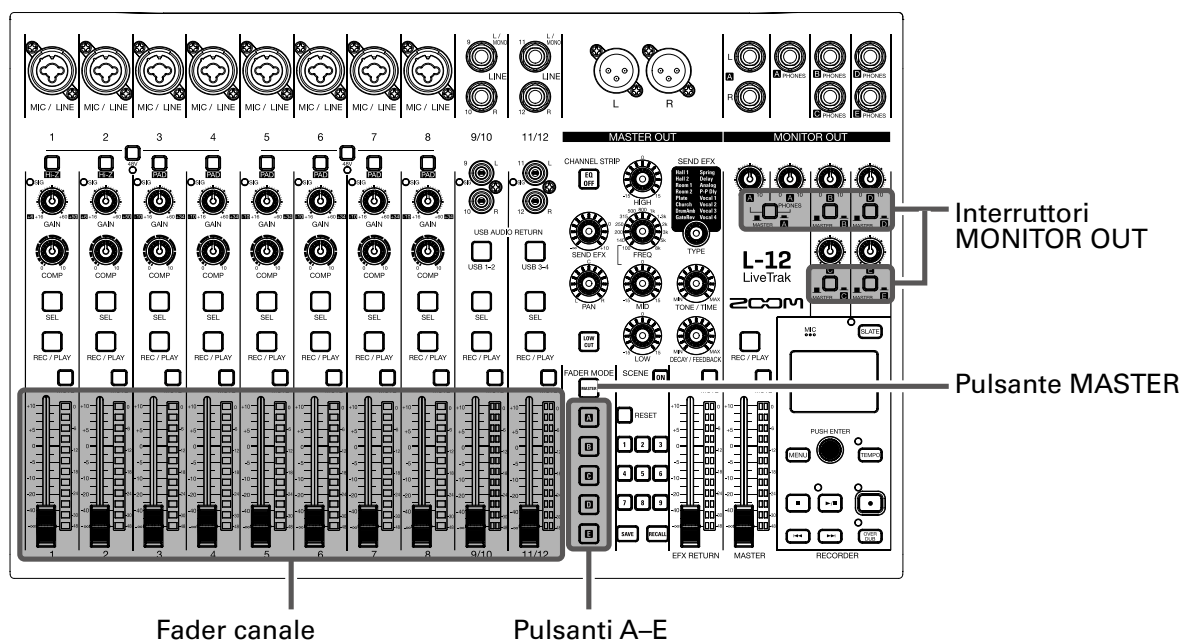
---

**3.** Premete .

Le impostazioni attuali del mixer sono resettate e riportate ai valori di default di fabbrica.

# Impostare i segnali in uscita da MONITOR OUT A-E

I jack MONITOR OUT A-E possono essere impostati per inviare in uscita lo stesso mix di MASTER OUT o mix diversi.



## Regolare i mix di MONITOR OUT A-E

1. Premete un pulsante **A** – **E** per selezionare l'uscita da mixare.

Il pulsante in uscita selezionato si accende ed è abilitata l'operatività di tutti i fader di canale.

### NOTE

Gli indicatori di livello mostrano le posizioni del fader. Se la posizione del fader di canale differisce dalla posizione del fader visualizzata, il volume non cambierà finché il fader non è spostato nella stessa posizione.

2. Usat i fader di canale per regolare i volumi.

## Selezionare i segnali in uscita di MONITOR OUT A-E

---

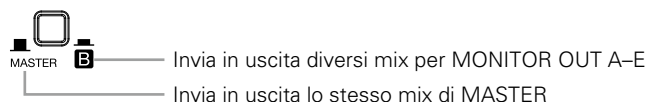
1. Usate l'interruttore MONITOR OUT relativamente a un'uscita per selezionare il segnale in uscita.

Per inviare in uscita un mix impostato con MONITOR OUT A-E:

Impostate l'interruttore MONITOR OUT su A-E (■).

Per inviare in uscita lo stesso mix di MASTER:

Impostate l'interruttore MONITOR OUT su MASTER (■).



### NOTE

- Ogni mix in uscita è salvato con scena e project.
- MONITOR OUT A-E non inviano segnali effetto send-return.
- I parametri che hanno impostazioni separate per MASTER e MONITOR OUT A-E sono i seguenti.
  - Posizioni del fader (ogni canale)

## Copiare un mix

---

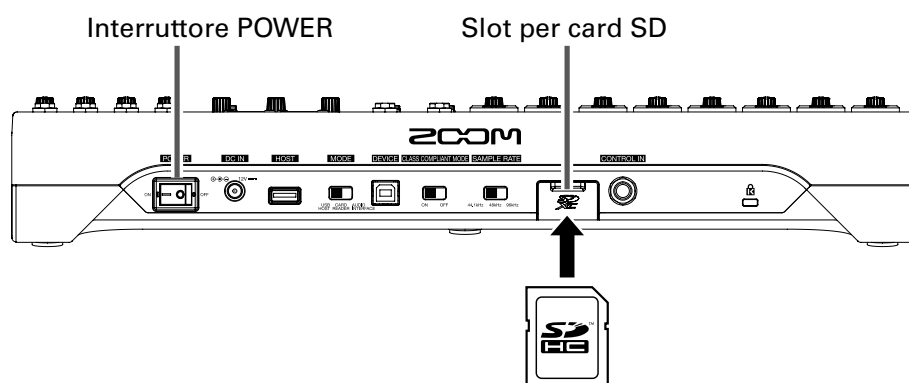
1. Mentre premete per almeno 2 secondi il pulsante ( o - ) relativo all'uscita da copiare, premete un pulsante lampeggiante come destinazione di copia ( o - ).

Ciò copia il mix dalla fonte alla destinazione.

# Registrazione e riproduzione

## Prepararsi a registrare

### Inserire card SD



1. Impostate su OFF.

2. Aprite il coperchio dello slot per card SD, e inserite la card completamente nello slot.

Per togliere una card SD, spingetela ulteriormente nello slot e tiratela fuori.

#### NOTE

- Disabilitate la protezione da scrittura sulla card SD prima di inserirla.
- Impostate sempre su OFF prima di inserire o togliere una card SD.
- Inserire o togliere una card mentre l'unità è accesa potrebbe provocare la perdita di dati.
- Inserendo una card SD, assicuratevi di inserirla con l'orientamento corretto e il lato in su come illustrato.
- Se non è caricata nessuna card, non è possibile registrare e riprodurre.
- Per formattare una card SD, vd. [Impostazioni delle card SD](#).





## Creare nuovi project

---

**L-12** gestisce dati di registrazione e riproduzione in unità dette project.

**1.** Selezionate **MENU** > **PROJECT** > **NEW PROJECT** .

---

**2.** Usate  per selezionare YES, e premete .



### NOTE

- Vd. [Project](#) per informazioni sui project.
- Quando è creato un nuovo project, esso si avvia con le impostazioni del mixer attuali.

---

### SUGGERIMENTI

Quando **L-12** viene acceso, caricherà automaticamente l'ultimo project usato.

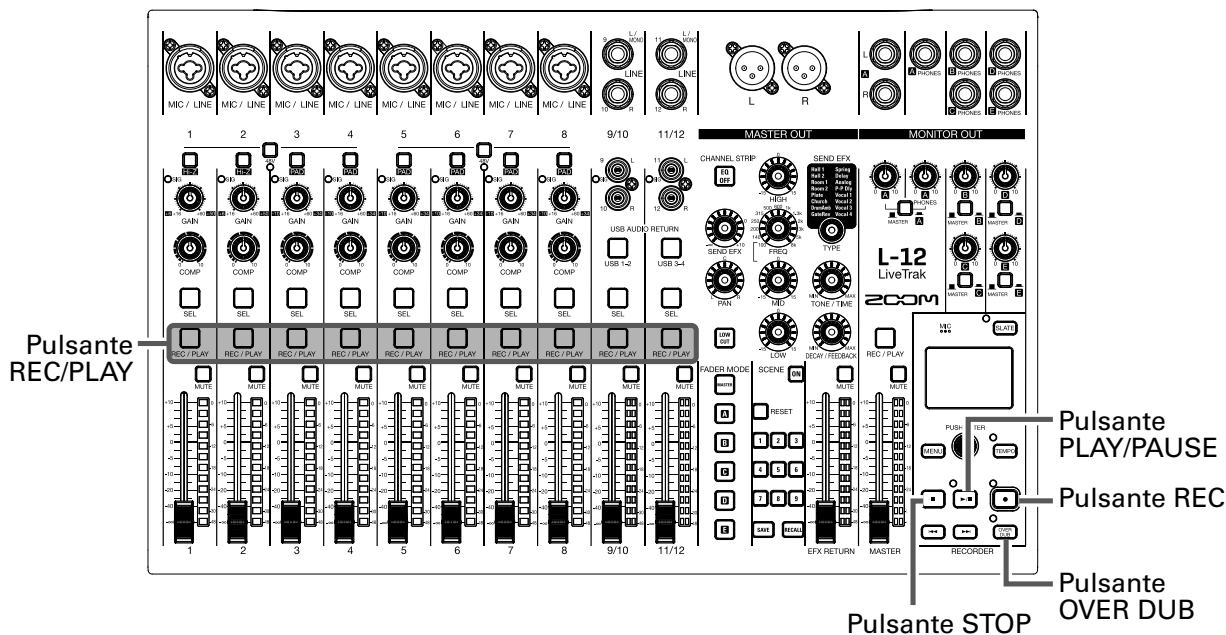
---

# Registrazione ed eseguire tracce



**L-12** ha funzioni registratore che consentono la registrazione simultanea di un max. di 14 tracce e la riproduzione simultanea di 12.


I segnali provenienti da ogni canale dopo essere passati dai loro compressori e dall'uscita master fader possono essere registrati. Queste registrazioni possono anche essere riprodotte.


## Registrazione





1. Usate  per attivare/disattivare l'overdubbing.


-  — Indicatore OVER DUB
-  Acceso (on): sovrascrive il project attuale
- Spento (off): crea e registra su nuovo project


2. Premete  relativamente ai canali da registrare, facendo accendere i pulsanti in rosso.

3. Premete  per passare in standby di registrazione.

### SUGGERIMENTI

Se esiste già un file registrato, e  è su off, premendo  si crea un nuovo project e poi si passa in standby di registrazione.

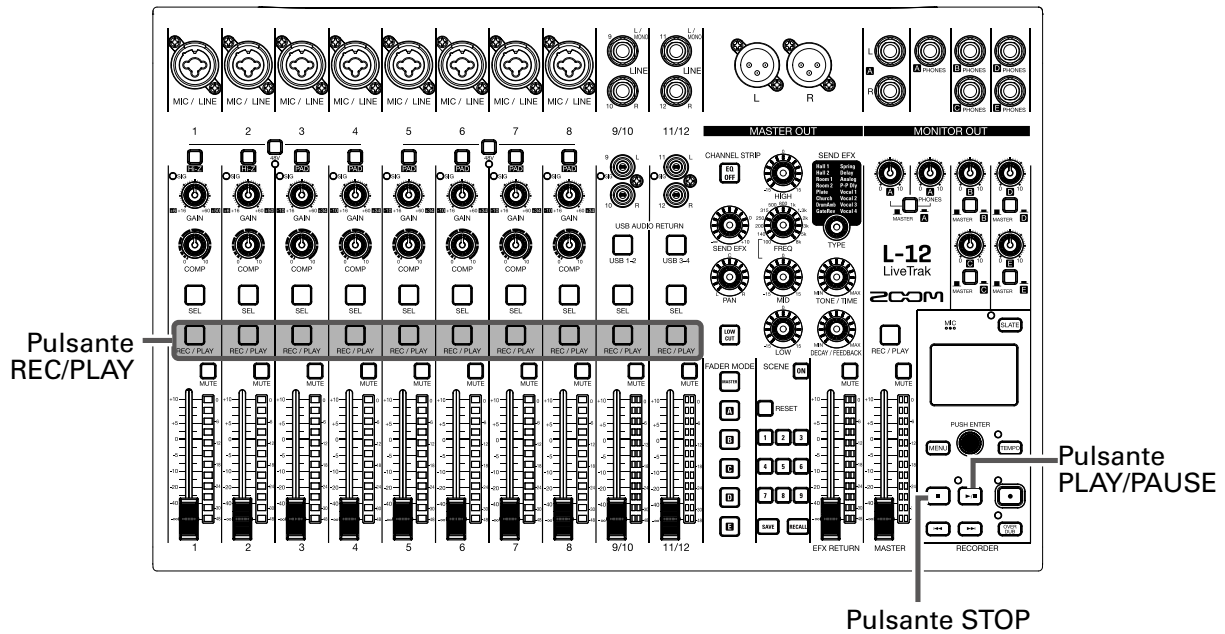
4. Premete  per avviare la registrazione.


5. Premete  per fermare la registrazione.


#### NOTE


- I segnali di ogni canale sono registrati dopo essere passati attraverso i compressori. ( → [Diagramma a blocchi del mixer](#) )
- Punch in/out ( → [Rifare parti di registrazione \(punch in/out\)](#) )
- Avviare la registrazione automaticamente ( → [Registrazione automatica](#) )
- Catturare l'audio prima dell'inizio della registrazione ( → [Catturare l'audio prima dell'inizio della registrazione](#) )
- Quando la registrazione si ferma, appare sul display "Please Wait". Non spegnete l'unità e non togliete la card SD mentre appare questo messaggio. Ciò potrebbe provocare la perdita di dati o un malfunzionamento.


# Eseguire le registrazioni



1. Premete  relativamente ai canali da eseguire, accendendo i pulsanti in verde.

2. Premete  per avviare la riproduzione.

 — Indicatore PLAY/PAUSE  
 Acceso: riproduzione  
 Lampeggiante: pausa

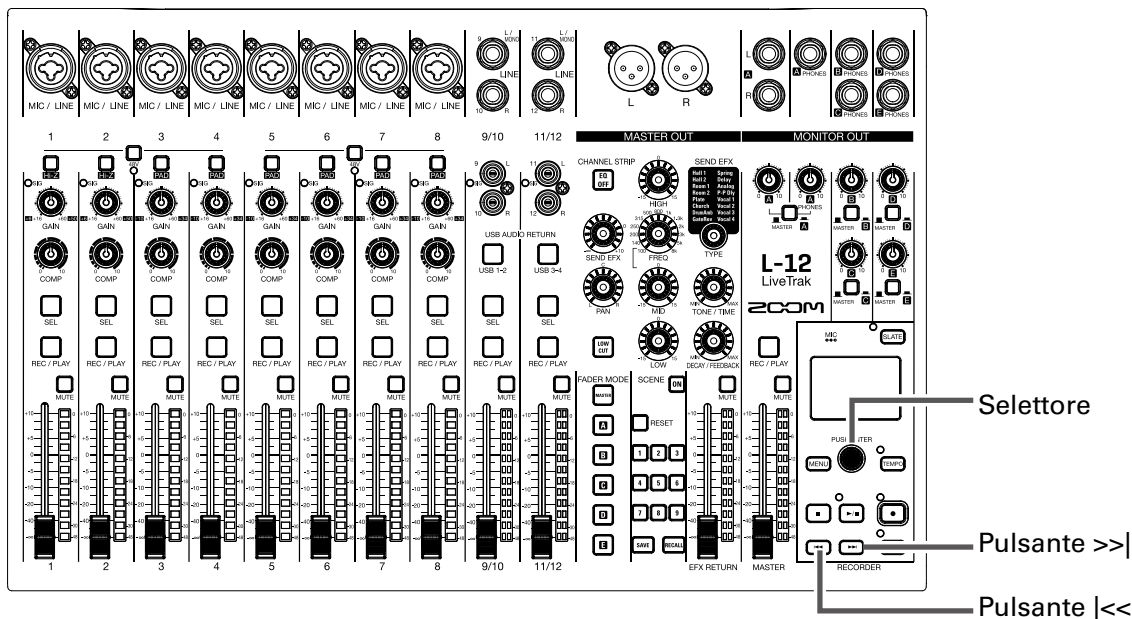
3. Premete  per fermare la riproduzione.

## NOTE


- I segnali in riproduzione sono aggiunti prima della sezione equalizzatore, per cui le loro impostazioni di EQ e pan possono essere regolate durante la riproduzione. ( → [Diagramma a blocchi del mixer](#) )
- Selezionare project per la riproduzione ( → [Selezionare project per la riproduzione](#) )
- Cambiare la modalità di riproduzione ( → [Cambiare la modalità di riproduzione](#) )
- Gli altri canali non possono essere riprodotti quando il canale MASTER è in riproduzione.

# Aggiungere marker

Aggiungere marker nei punti desiderati col registratore rende più facile spostarsi su quelle posizioni.





## Aggiungere marker durante la registrazione e la riproduzione

1. Premete  durante la registrazione/riproduzione.

## Spostarsi in ordine di marker

1. Usate questi pulsanti per spostarvi in ordine di marker.


Passare al marker successivo: Premete 

Passare al marker precedente: Premete 

### NOTE

Controllare e cancellare marker nei project ( → [Gestire i marker](#) )

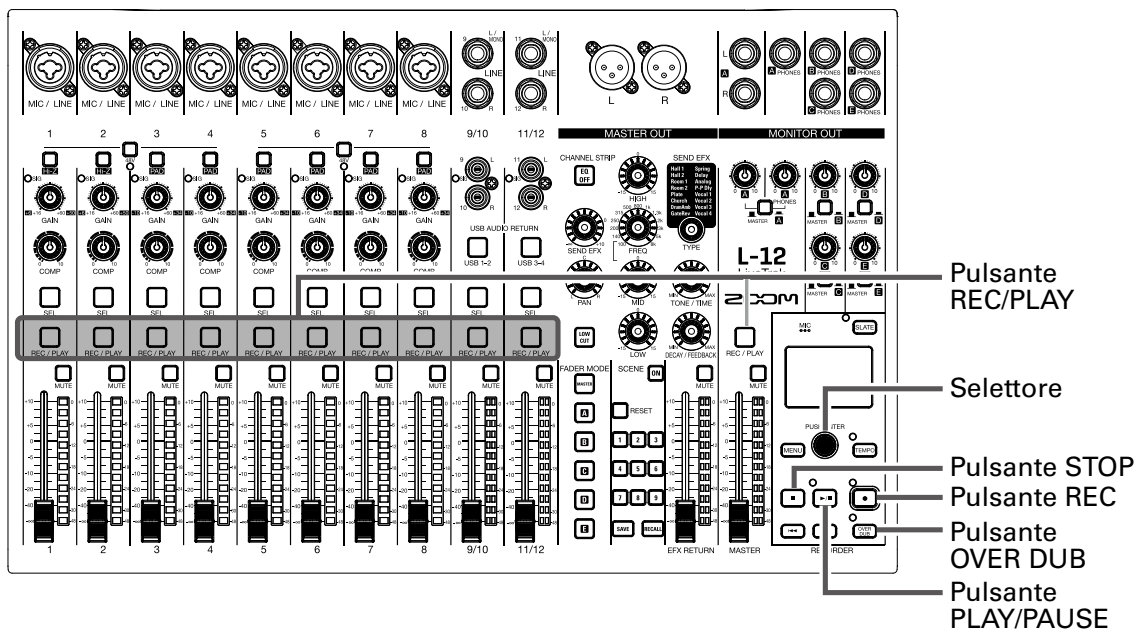
### SUGGERIMENTI

- E' possibile aggiungere un max di 99 marker a un project.
- Potete cancellare un marker anche premendo  quando siete sulla posizione del marker.

## Rifare parti di registrazione (punch in/out)

Punch in/out è una funzione che può essere usata per ri-registrare parti di tracce già registrate. "Punch in" significa commutare lo status di una traccia da riproduzione a registrazione. "Punch out" significa commutare lo status della traccia da registrazione a riproduzione.

Con **L-12**, punch in/out può essere eseguito coi pulsanti posti sul lato superiore o con un interruttore a pedale (ZOOM FS01).



1. Premete per accenderlo (si accende il suo indicatore).

2. Premete ripetutamente relativamente alle tracce da ri-registrare finché non si accendono in rosso.



3. Premete o ruotate verso sinistra per spostarvi prima della parte da ri-registrare.

4. Premete per avviare la riproduzione.

5. Premete nella posizione in cui volete iniziare a ri-registrare (punch in).

6. Premete per terminare la registrazione (punch out).

### NOTE

- Punch in/out con un interruttore a pedale (ZOOM FS01) ( → [Impostare l'interruttore a pedale](#) )
- Il punch in/out sovrascrive le registrazioni.
- Il punch in/out può essere eseguito fino a 99 volte a ogni avvio di registrazione.


7. Premete per fermare la riproduzione.

## Mixare le tracce

E' possibile registrare un mix finale stereo sulla traccia master.


I segnali sono inviati alla traccia master dopo essere passati dal master fader.

### Registrare sulla traccia master


1. Cliccate su  in modo che si accenda.


#### NOTE


Regolate volume e pan di ogni traccia registrata prima di iniziare.


2. Premete MASTER  ripetutamente finché non si accende in rosso.



3. Premete  per tornare all'inizio della registrazione.


4. Premete  per passare in standby di registrazione.

5. Premete  per avviare la registrazione.


6. Premete  per terminare il mixaggio.

## Eeguire la traccia master


---

1. Premete MASTER  ripetutamente finché non si accende in verde.



2. Premete .

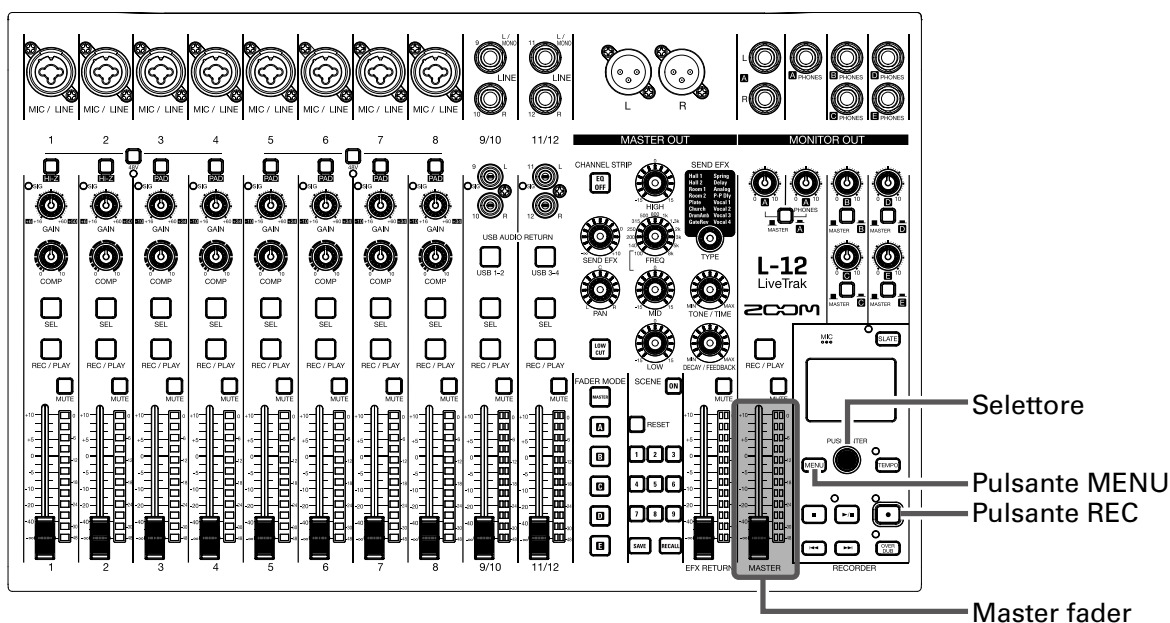
### NOTE

- Per fermare la riproduzione della traccia master, premete MASTER  ripetutamente finché non si spegne.
- Quando la traccia master è in esecuzione, le altre tracce non saranno riprodotte.
- Per ascoltare la riproduzione della traccia master da MONITOR OUT, impostate l'interruttore MONITOR OUT A-E su MASTER (■).



# Registrazione automaticamente

La registrazione può essere avviata e fermata automaticamente in risposta al livello dopo il passaggio dal master fader.



1. Selezionate **MENU** > **REC/PLAY** > **AUTO REC** > **ON / OFF** .

2. Usate per selezionare **ON**, e premete .



## NOTE

Eseguire impostazioni aggiuntive per la registrazione automatica ( → [Cambiare le impostazioni di registrazione automatica](#) )

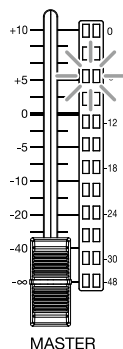
3. Premete ripetutamente per tornare alla schermata principale di registrazione.

4. Premete .

L'indicatore si accende e inizia lo standby di registrazione.




Gli indicatori di livello MASTER lampeggiano al livello che provocherà l'avvio automatico della registrazione.



### SUGGERIMENTI

La registrazione si avvia automaticamente quando l'ingresso supera il livello impostato (mostrato dagli indicatori di livello MASTER).

Potete anche impostare la registrazione affinché si fermi automaticamente quando l'ingresso scende sotto un determinato livello. ( → [Impostare lo stop automatico](#) )

**5.** Premete  per fermare lo standby di registrazione o per fermare la registrazione.



### NOTE

- Questa funzione non può essere usata con le funzioni PRE REC, METRONOME o PRE COUNT. Attivando AUTO REC, queste altre funzioni saranno disabilitate.
- Attivando OVER DUB, AUTO REC sarà disabilitata.

## Catturare l'audio prima dell'inizio della registrazione

Il segnale in ingresso può essere catturato per un max. di 2 secondi prima dell'avvio della registrazione (pre-recording). Impostare questa funzione in anticipo può essere utile quando una performance inizia all'improvviso, ad e- sempio.

1. Selezionate **MENU** > **REC/PLAY** > **PRE REC** .

2. Usate  per selezionare **ON**, e premete .





### NOTE

- Questa funzione non può essere usata con le funzioni AUTO REC, METRONOME, PRE COUNT o OVER DUB.
- Attivando AUTO REC o PRE COUNT, la funzione PRE REC sarà disabilitata.
- La funzione PRE REC continua ad essere abilitata anche quando la registrazione è in pausa.

## Selezionare la cartella in cui sono salvati i project

Scegliete una delle dieci cartelle come cartella in cui salvare i project registrati.

1. Selezionate **MENU** > **FOLDER** .

2. Usate  per selezionare la cartella in cui salvare, e premete .





### NOTE

- Si possono salvare fino a 1000 project in una singola cartella.
- Se una cartella che non ha un project è selezionata, sarà creato automaticamente un nuovo project.

## Selezionare project per la riproduzione

I project salvati su card SD possono essere caricati.

1. Selezionate **MENU** > **PROJECT** > **SELECT** .

2. Usate  per selezionare il project da caricare, e premete .



### NOTE

- Non possono essere selezionati project in cartelle diverse. Per selezionare un project salvato in una diversa cartella, selezionate prima quella cartella. ( → [Selezionare la cartella in cui sono salvati i project](#) )
- Quando un project è caricato, anche le impostazioni del mixer salvate in quel project sono caricate.
- Se le posizioni effettive del fader di canale differiscono da quelle del fader del project caricato, gli indicatori di livello mostreranno le posizioni del fader richiamate. Il volume non sarà variato finché la posizione effettiva del fader non sarà la stessa di quella richiamata.
- Passando a un diverso project, le impostazioni del mixer del project attuale sono salvate nel file impostazioni nella cartella del project.

# Usare il metronomo

Il metronomo di **L-12** ha volume regolabile, suono selezionabile, e una funzione precount. Il volume può anche essere regolato separatamente per ogni uscita. Le impostazioni del metronomo sono salvate separatamente per ogni project.

## Abilitare il metronomo

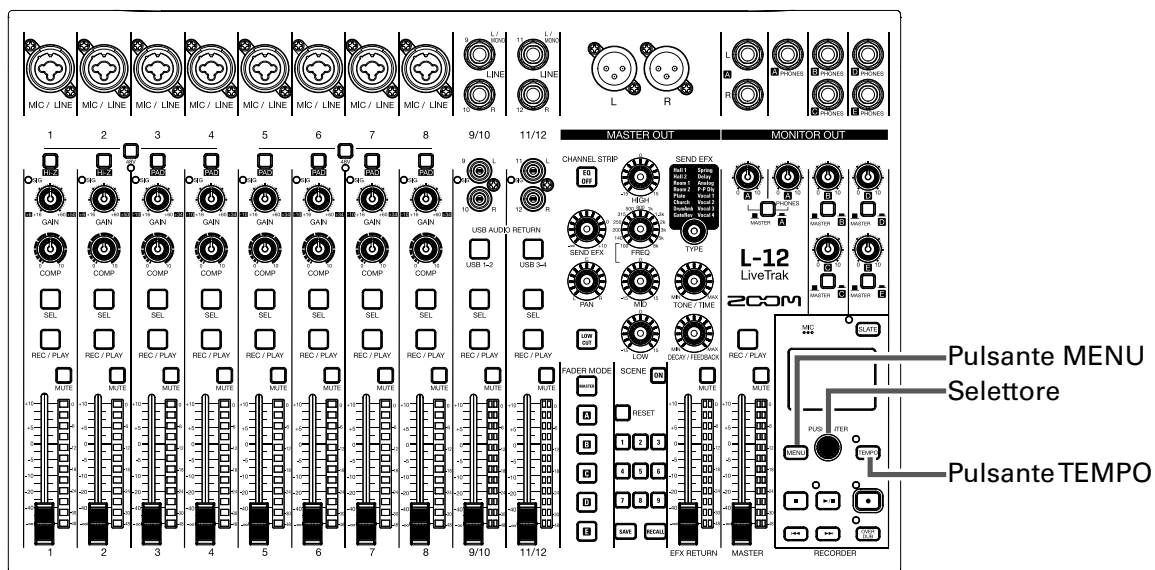
1. Selezionate **MENU** > **METRONOME** > **CLICK**.

2. Usate  per selezionare quando il metronomo deve emettere suono, e premete .




Valore impostazione	Spiegazione
OFF	Il metronomo non emette suono.
REC AND PLAY	Il metronomo agisce durante la registrazione e la riproduzione.
REC ONLY	Il metronomo agisce solo durante la registrazione.
PLAY ONLY	Il metronomo agisce solo durante la riproduzione.

# Cambiare le impostazioni del metronomo



## Cambiare il tempo del metronomo

1. Premete .

Il tempo attuale appare sul display.

2. Fate quel che segue per cambiare tempo.

- Ruotate 
- Premete  ripetutamente al tempo desiderato



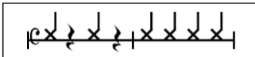
## Impostare il precount

Si può avere un count di metronomo prima dell'inizio della registrazione/riproduzione.

**1.** Selezionate **MENU** > **METRONOME** > **PRE COUNT** .

**2.** Usate  per selezionare il comportamento del precount, e premete .



Valore impostazione	Spiegazione
OFF	Nessun precount.
1-8	Prima della registrazione/riproduzione, il precount suonerà per il numero di volte impostato (1-8).
SPECIAL	Prima della registrazione/riproduzione, il precount suonerà come illustrato sotto. 

### NOTE

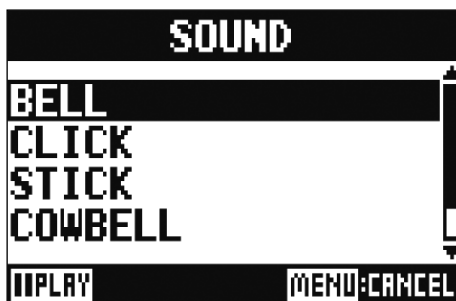
- Il precount è abilitato anche durante la riproduzione.
- Questa funzione non può essere usata con la funzione AUTO REC. Attivando AUTO REC, la funzione PRE COUNT sarà disabilitata.
- Questa funzione non può essere usata con la funzione PRE REC. Attivando PRE COUNT, la funzione PRE REC sarà disabilitata.



## Cambiare suono al metronomo

1. Selezionate **MENU** > **METRONOME** > **SOUND** .


2. Usate  per selezionare il suono, e premete .



### SUGGERIMENTI



Le opzioni sono BELL, CLICK, STICK, COWBELL e HI-Q.

### NOTE

Premete  per attivare il metronomo e controllarne il suono.

## Cambiare pattern al metronomo

1. Selezionate **MENU** > **METRONOME** > **PATTERN** .


2. Usate  per selezionare il pattern, e premete .



### SUGGERIMENTI

Le opzioni sono 1/4–8/4 e 6/8.

### NOTE

Premete  per attivare il metronomo e controllarne il pattern.


## Cambiare volume al metronomo

---

Il volume del metronomo può essere regolato separatamente per MASTER OUT e per ogni uscita MONITOR OUT A-E.

**1.** Selezionate **MENU** > **METRONOME** > **LEVEL** > **MASTER** , A~E .

---

**2.** Ruotate  per regolare il volume, e premete .




---

### SUGGERIMENTI

Impostabile da 0 a 100.

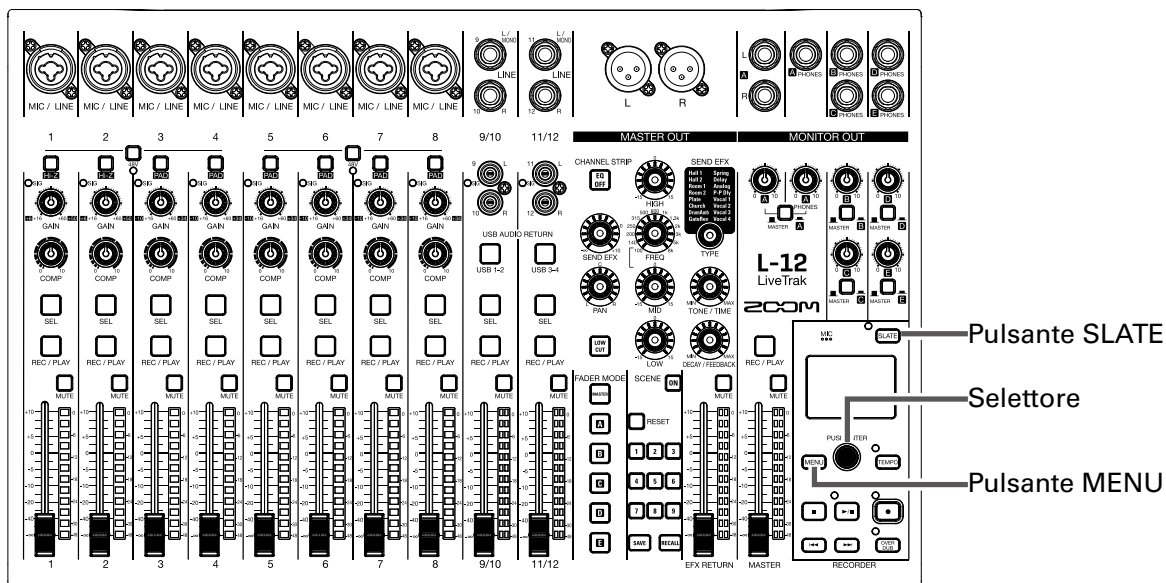
---

### NOTE

Premete  per attivare il metronomo e controllarne il volume.

# Usare il microfono slate

**L-12** ha un microfono slate incorporato che consente di registrare commenti.



## Registrazione col microfono slate

**1.** Avviate la registrazione. ( → [Registrazione ed eseguire tracce](#) )

**2.** Premete **[SLATE]** per abilitare il microfono slate.

Mentre è premuto **[SLATE]**, l'indicatore si accende e il microfono slate è abilitato.



### NOTE

- Quando si usa il microfono slate, i segnali dei jack ingresso sono in mute per i canali sui quali è indirizzato il microfono slate.
- Nessuno dei fader di canale influisce sul livello del microfono slate.

# Cambiare impostazioni al microfono slate

## Cambiare volume al microfono slate


1. Selezionate **MENU** > **SLATE** > **LEVEL** .

2. Ruotate  per regolare il volume, e premete .

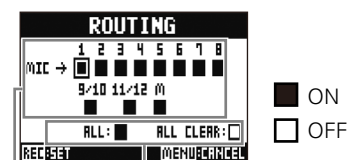


## Cambiare l'indirizzamento del microfono slate

1. Selezionate **MENU** > **SLATE** > **ROUTING** .

2. Ruotate  per selezionare un canale per l'indirizzamento.

3. Premete  per confermare.



ALL: imposta l'indirizzamento su tutti i canali  
ALL CLEAR: cancella tutte le impostazioni

Indirizzamento di canale per l'ingresso del microfono slate

4. Premete .

### SUGGERIMENTI

Premere  alterna ON/OFF.

# Project

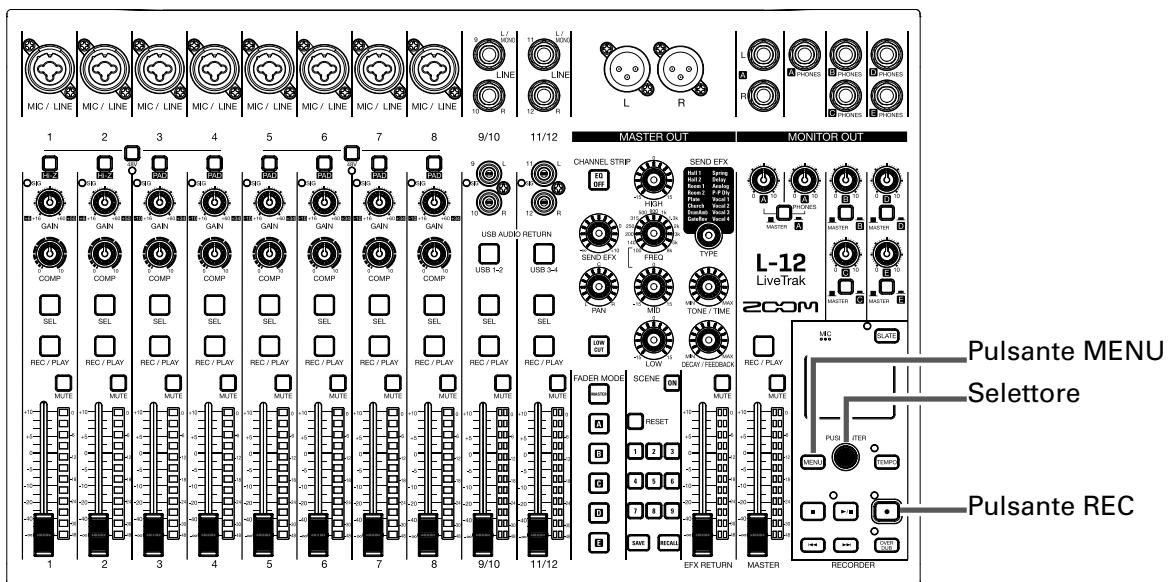
**L-12** gestisce dati di registrazione e riproduzione in unità dette project.

I dati seguenti sono salvati in project.

- Dati audio
- Impostazioni mixer
- Impostazioni effetto send return
- Informazioni sui marker
- Impostazioni metronomo


## Cambiare nome al project

Si può cambiare nome al project caricato attualmente.

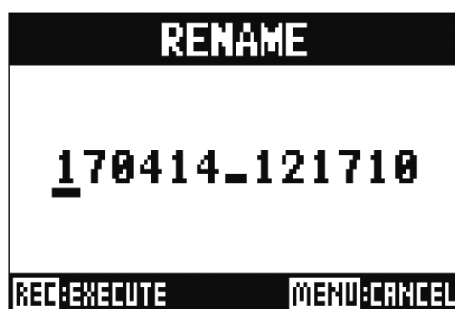


**1.** Selezionate **MENU** > **PROJECT** > **RENAME** .

**2.** Editate il nome.

Spostare il cursore o cambiare carattere: ruotate 

Selezionare il carattere da cambiare/confermare il cambio: premete 



## NOTE

- Il nome di default del project è costituito da data e ora di creazione.  
Ad es., se un project è stato creato alle 6:48:20 p.m. del 14 Marzo 2017, il nome del project sarà "170314\_184820" (YYMMDD-HHMMSS).
- I nomi dei project hanno 13 caratteri.
- Si possono usare i seguenti caratteri nei project e nomi di file.  
(spazio) ! # \$ % & ' ( ) + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; = @  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z ^ \_ `   
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { }`
- I project possono essere organizzati in ordine numerico o alfabetico.
- I nomi di project/file non possono essere costituiti solo da spazi.
- Il nome del project è lo stesso della cartella su card SD.

---



## 3. Premete .

## Cancellare project



Si possono cancellare project all'interno della cartella selezionata.

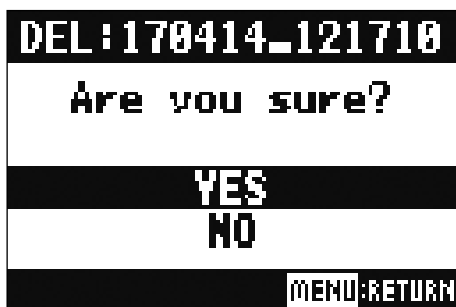
1. Selezionate **MENU** > **PROJECT** > **DELETE** .

---

2. Usate  per selezionare il project da cancellare, e premete .

---

3. Usate  per selezionare **YES**, e premete .





### NOTE

Non si possono cancellare i project se la protezione è su ON.

## Proteggere i project

Il project caricato attualmente può essere protetto dalla scrittura, per evitare di salvarlo, cancellarlo o cambiarne i contenuti.

1. Selezionate **MENU** > **PROJECT** > **PROJECT PROTECT**.

2. Usate  per selezionare **ON**, e premete .



### NOTE


- I project non possono essere usati per la registrazione se la protezione è su ON. Disattivate la protezione per registrare.
- Quando la protezione è su OFF per un project, esso sarà sempre salvato su card SD allo spegnimento dell'unità o se è caricato un altro project. Consigliamo di posizionare la protezione su ON per evitare di salvare accidentalmente cambiamenti a un project musicale dopo averlo completato.

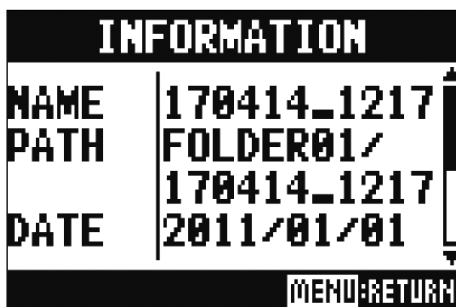


## Controllare le informazioni del project

Controllare le informazioni del project.

1. Selezionate **MENU** > **PROJECT** .

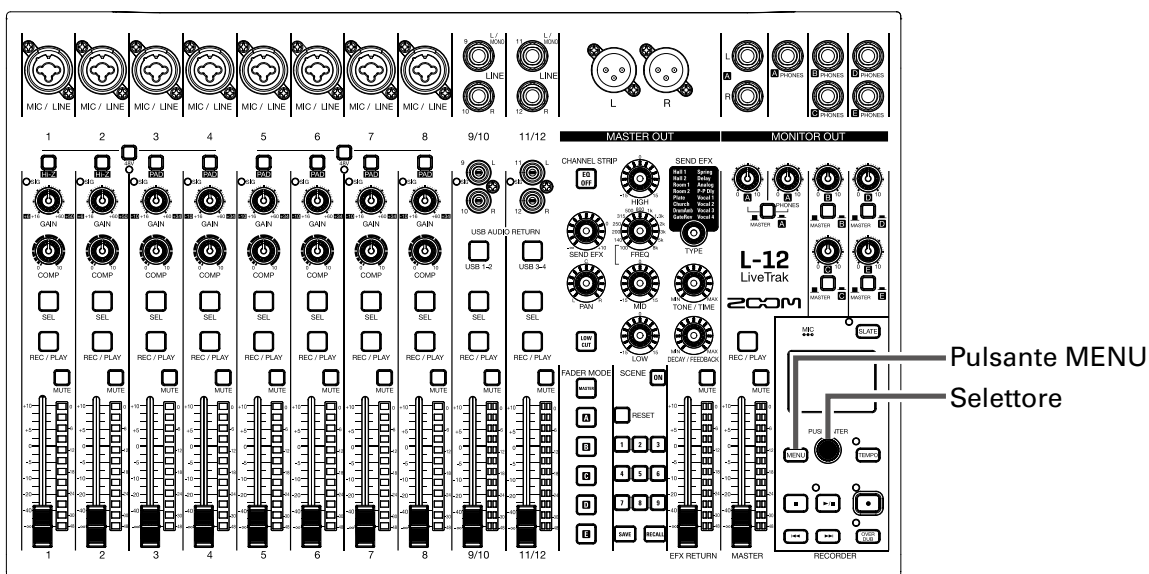
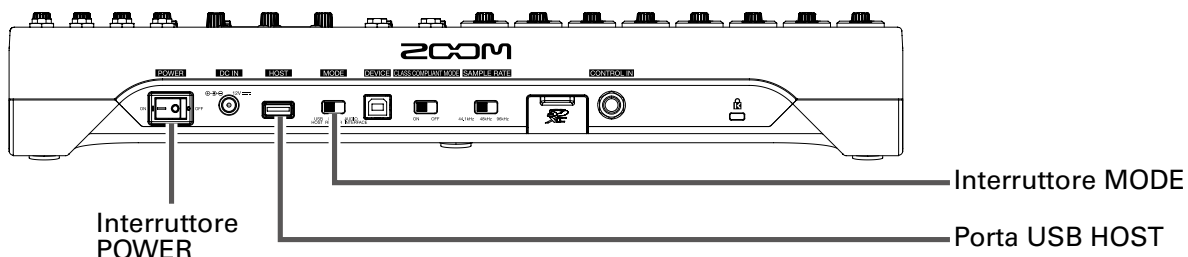
2. Usate  per selezionare **INFORMATION**, e premete .



Voce visualizzata	Spiegazione
NAME	Nome del project
PATH	Punto in cui il project è salvato
DATE	Data e ora di creazione del project (YYYY/MM/DD HH:MM:SS)
FORMAT	Formato di registrazione
SIZE	Dimensione del project
TIME	Lunghezza del project (HHH: MM: SS)
FILES	Informazione su tracce e file

# Salvare project su chiave USB

Si può collegare una chiave USB direttamente a **L-12**, e il project caricato attualmente può essere salvato su di essa.



1. Impostate **POWER** su OFF.

2. Collegate la chiave USB alla porta USB HOST.



3. Impostate **USB HOST READER INTERFACE** su USB HOST.

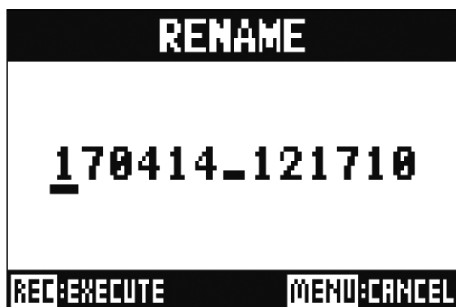
4. Impostate **POWER** su ON.

5. Selezionate **MENU > PROJECT > PROJECT EXPORT**.

6. Editate il nome.


Spostare il cursore o cambiare carattere: ruotate



Selezionare il carattere da cambiare/confermare il cambio: premete



#### NOTE

- Il nome di default del project è costituito da data e ora di creazione.  
Ad es., se un project è stato creato alle 6:48:20 p.m. del 14 Marzo 2017, il nome del project sarà "170314\_184820" (YYMMDD-HHMMSS).
- I nomi dei project hanno 13 caratteri.
- Si possono usare i seguenti caratteri nei project e nomi di file.  
(spazio) ! # \$ % & ' ( ) + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; = @  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z ^ \_ `   
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { }
- I project possono essere organizzati in ordine numerico o alfabetico.
- I nomi di project/file non possono essere costituiti solo da spazi.
- Il nome del project è lo stesso della cartella su card SD.

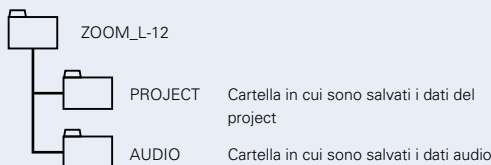
7. Premete .

8. Usate  per selezionare YES, e premete .



#### NOTE

- La struttura della cartella su chiave USB è la seguente.  
Non cambiate mai questa struttura di cartella.



- I project saranno salvati su chiave USB nella sotto cartella "PROJECT" della cartella "ZOOM\_L-12".
- Non scollegate mai una chiave USB quando appare "Saving" o "Loading" sul display.

# Importare project da chiavi USB

I project salvati su chiavi USB possono essere copiati su card SD.

## NOTE

Prima usate un computer per creare le cartelle "ZOOM\_L-12" e "PROJECT" sulla chiave USB ( → [Salvare project su chiave USB](#) ). Solo i project all'interno della cartella "PROJECT" possono essere importati.

1. Impostate  su OFF.



2. Collegate la chiave USB alla porta USB HOST.



3. Impostate  su USB HOST.

4. Impostate  su ON.

5. Selezionate **MENU** > **PROJECT** > **PROJECT IMPORT** .

6. Usate  per selezionare il project da caricare da chiave USB, e premete .



7. Editate il nome.

Spostare il cursore o cambiare carattere: ruotate 



Selezionare il carattere da cambiare/confermare il cambio: premete 

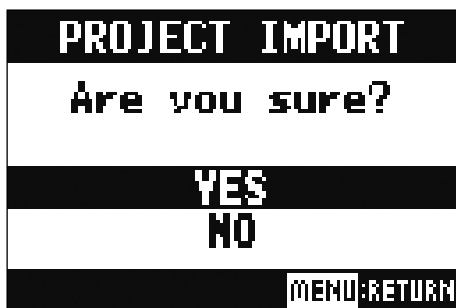


## NOTE

- Il nome di default del project è costituito da data e ora di creazione.  
Ad es., se un project è stato creato alle 6:48:20 p.m. del 14 Marzo 2017, il nome del project sarà "170314\_184820" (YYMMDD-HHMMSS).
- I nomi dei project hanno 13 caratteri.
- Si possono usare i seguenti caratteri nei project e nomi di file.  
(spazio) ! # \$ % & ' ( ) + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; = @  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z ^ \_ `   
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { }`
- I project possono essere organizzati in ordine numerico o alfabetico.
- I nomi di project/file non possono essere costituiti solo da spazi.
- Il nome del project è lo stesso della cartella su card SD.

8. Premete .

9. Usate  per selezionare YES, e premete .

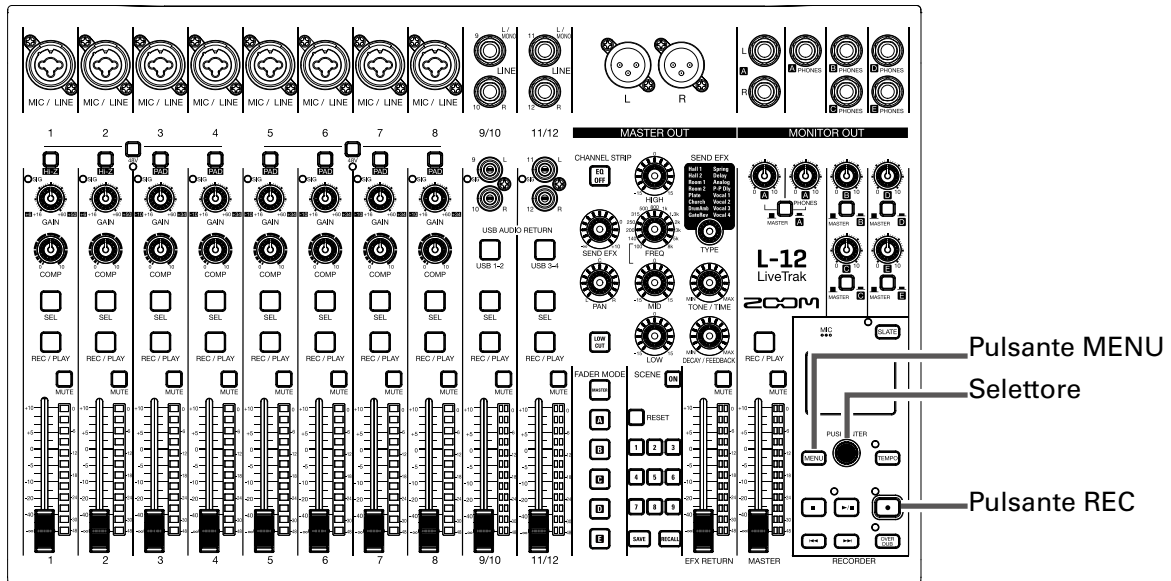


## NOTE

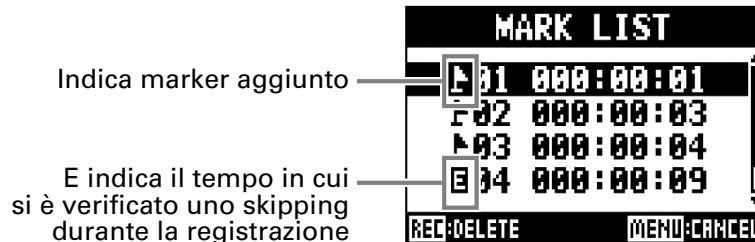
- I project importati sono salvati nella cartella attualmente selezionata.
- Non scollegate una chiave USB quando appare "Saving" o "Loading" sul display.

# Gestire i marker

Si può aprire un elenco dei marker del project attualmente caricato, consentendo di controllarli, eseguirli o cancellarli.



1. Selezionate **MENU > PROJECT > MARK LIST**.  
Appare un elenco dei marker.



2. Usate per selezionare un marker, ed eseguirlo o cancellarlo.  
Premete per spostarvi sulla posizione del marker.  
Premete per cancellare un marker.

# File audio

**L-12** crea i seguenti tipi di file audio in base al canale di registrazione.

- Canali 1–8: file WAV mono
- Canali 9/10, 11/12 e MASTER: file WAV stereo

Il formato del file dipende dalla frequenza di campionamento ( → [Cambiare frequenza di campionamento](#) ) e dalla profondità bit della quantizzazione ( → [Cambiare formato di registrazione](#) ) usata dall'unità.

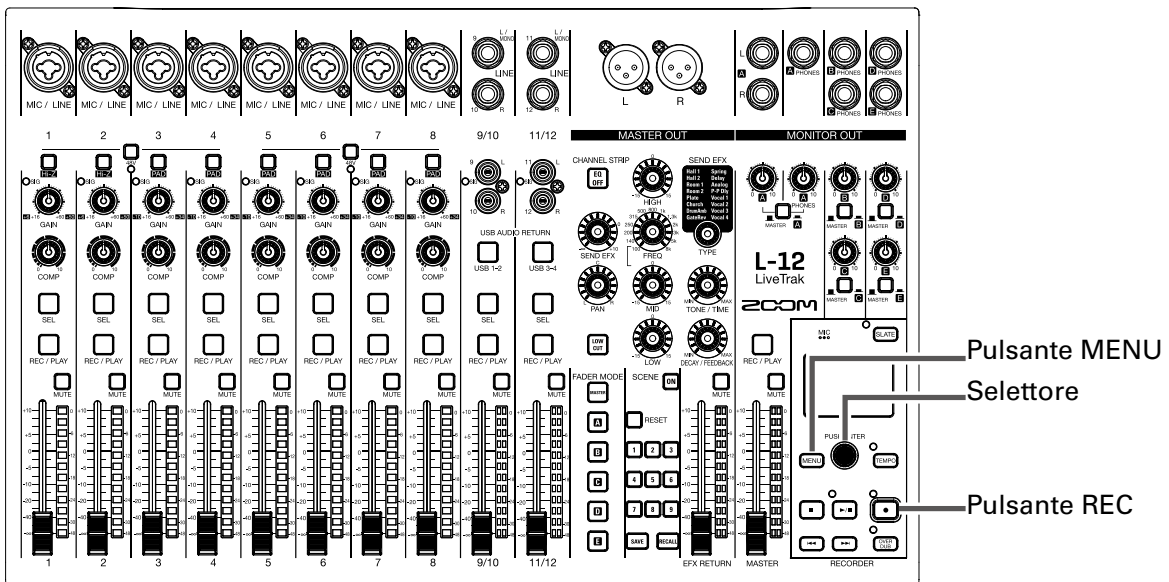
**L-12** può anche riprodurre file audio creati usando un software DAW ( → [Importare file audio da chiave USB](#) ).

## NOTE

- I nomi dati ai file audio dipendono dai loro canali.  
Canali 1–8: TRACK01–TRACK08  
Canali 9/10, 11/12: TRACK09\_10, TRACK11\_12  
MASTER: MASTER
- Se la dimensione del file supera 2GB durante la registrazione, sarà creato automaticamente un nuovo file nello stesso project e la registrazione continua senza pausa. Quando ciò accade, i numeri saranno aggiunti alla fine del nome di file: "-01", "-02" e così via.

## Cancellare file audio

I file audio non necessari possono essere cancellati.





**1.** Selezionate **MENU** > **PROJECT** > **FILE DELETE** .



2. Usate  per selezionare il file da cancellare, e premete .



**NOTE**

Premete  per selezionare/deselezionare tutti i file.

3. Premete .

4. Usate  per selezionare YES, e premete .



**NOTE**

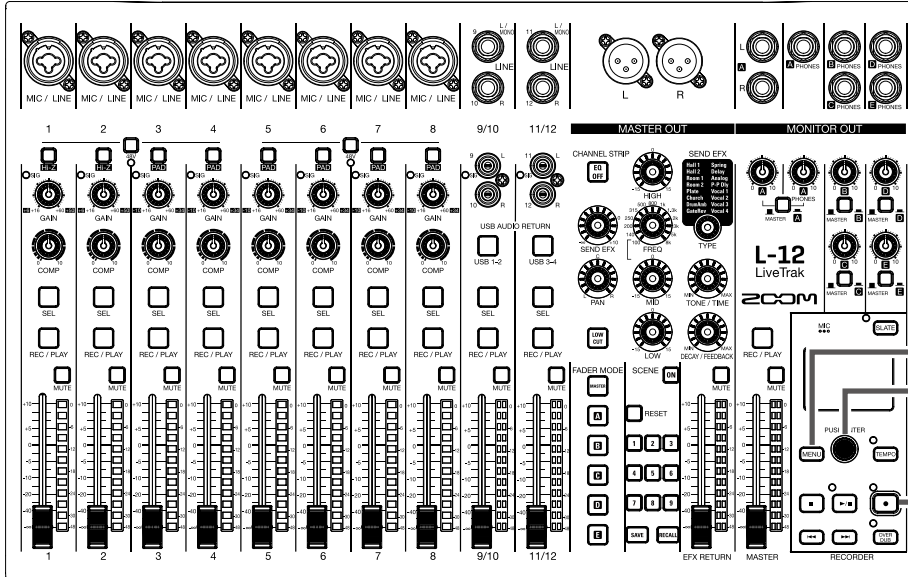
I file audio non possono essere cancellati se la protezione è attiva nei loro project.



# Esportare file audio su chiave USB

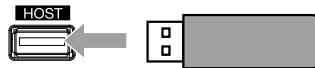
I file audio desiderati possono essere esportati dai projects alle chiavi USB.

I file audio esportati saranno salvati su chiave USB nella sotto cartella "AUDIO" della cartella "ZOOM\_L-12".



1. Impostate su OFF.

2. Collegate la chiave USB alla porta USB HOST.



3. Impostate su USB HOST.

4. Impostate su ON.


5. Selezionate **MENU** > **PROJECT** > **FILE EXPORT**.

6. Usate per selezionare il file da esportare, e premete .



## 7. Editate il nome.

Spostare il cursore o cambiare carattere: ruotate 

Selezionare il carattere da cambiare/confermare il cambio: premete 



### NOTE

- Il nome dei file audio ha 24 caratteri.
- Si possono usare i seguenti caratteri nei project e nomi di file.  
(spazio) ! # \$ % & ' ( ) + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; = @  
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z ^ \_ `   
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { }
- I nomi di project/file non possono essere costituiti solo da spazi.

---

## 8. Premete .

---

## 9. Usate per selezionare YES, e premete .



### NOTE

- Non scollegate una chiave USB quando appare "Saving" o "Loading" sul display.
- I file audio saranno salvati su chiave USB nella sotto cartella "AUDIO" della cartella "ZOOM\_L-12".

# Importare file audio da chiave USB

I file audio desiderati possono essere importati da chiave USB su project esistenti e assegnati ai canali.

## NOTE

Prima usate un computer per creare le cartelle "ZOOM\_L-12" e "AUDIO" sulla chiave USB ( → [Salvare project su chiave USB](#) ).

Solo i project all'interno della cartella "AUDIO" possono essere importati.

1. Impostate  su OFF.



2. Collegate la chiave USB alla porta USB HOST.

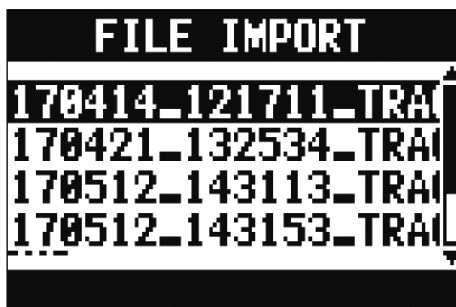


3. Impostate  su USB HOST.

4. Impostate  su ON.



5. Selezionate **MENU** > **PROJECT** > **FILE IMPORT** .

6. Usate  per selezionare il file da importare, e premete .



## NOTE



I file audio non possono essere importati da chiave USB in project che abbiano la protezione attiva.

7. Usate  per selezionare il canale cui assegnare il file, e premete .



**NOTE**

- I file WAV mono possono essere assegnati ai canali mono e i file WAV stereo ai canali stereo.
- I file non possono essere importati sui canali che hanno già dei file assegnati.
- Quando i file sono importati, il loro nome viene cambiato automaticamente in base ai loro canali di importazione.

8. Usate  per selezionare YES, e premete .



**NOTE**

Non scollegate una chiave USB quando appare "Saving" o "Loading" sul display.

# Usare le funzioni d'interfaccia audio

---

**L-12** può essere usato come interfaccia audio USB 14-in/4-out. Dopo aver applicato il compressore, ogni canale in ingresso invia sempre in uscita il suo segnale al corrispondente canale audio USB. I canali 1–12 e il segnale in uscita dal master fader sono inviati al computer (14 canali in totale).

## Installare il driver

1. Scaricate "ZOOM L-12 Driver" da <http://www.zoom.co.jp> sul computer.

### NOTE

- Potete scaricare la versione più recente di "ZOOM L-12 Driver" dal citato sito web.
- Scaricate il driver adatto al sistema operativo in uso.

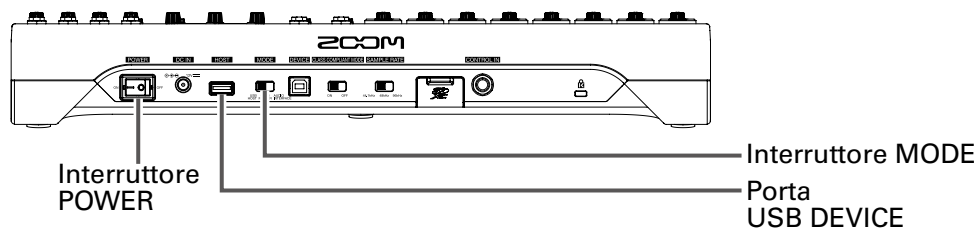
- 
2. Lanciate l'installer e installate il driver.

Seguite le istruzioni sulla schermata per installare ZOOM L-12 Driver.

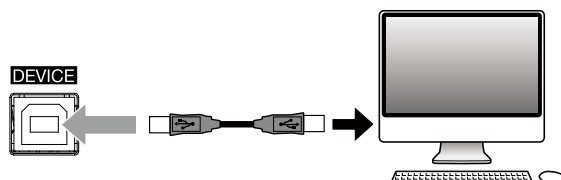
### NOTE

Vd. la Guida all'installazione acclusa al driver per dettagli sulle procedure.

# Collegare un computer




**1.** Usate un cavo USB per collegare la porta USB DEVICE al computer.



**2.** Impostate l'interruttore  su AUDIO INTERFACE.

**3.** Impostate  su ON.

## NOTE

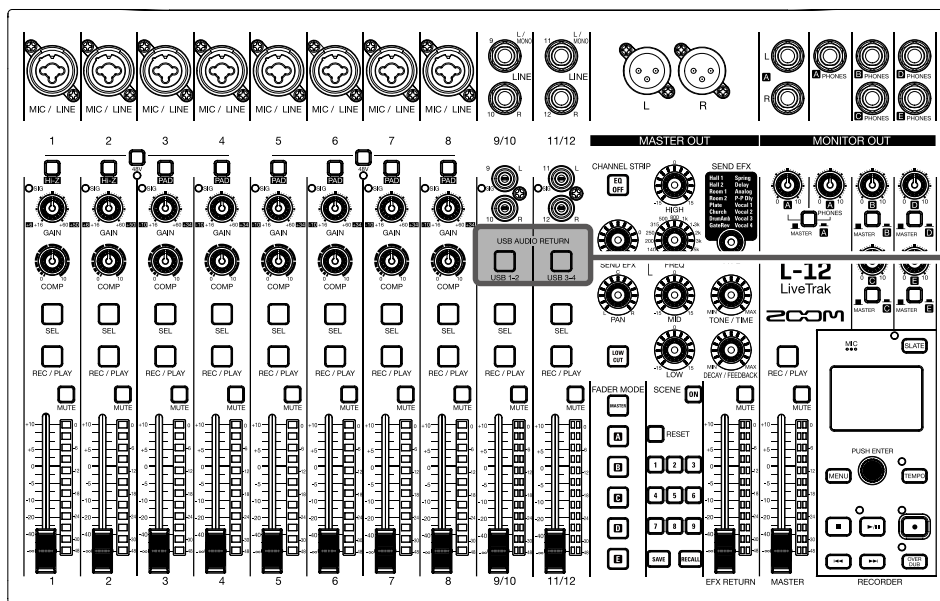
- Impostate  su ON quando vi collegate a un dispositivo iOS.
- Collegandovi a un dispositivo iOS, usate un adattatore da Lightning a USB (o Lightning a USB 3).

**4.** Impostate **L-12** come dispositivo sonoro del computer.

## NOTE

- Le funzioni interfaccia audio non possono essere usate quando la frequenza di campionamento è 96 kHz.

# Inserire segnali di ritorno dal computer su un canale stereo

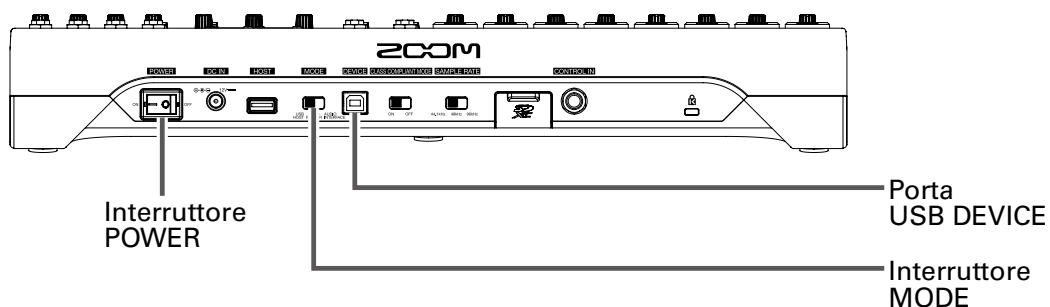


Pulsanti USB

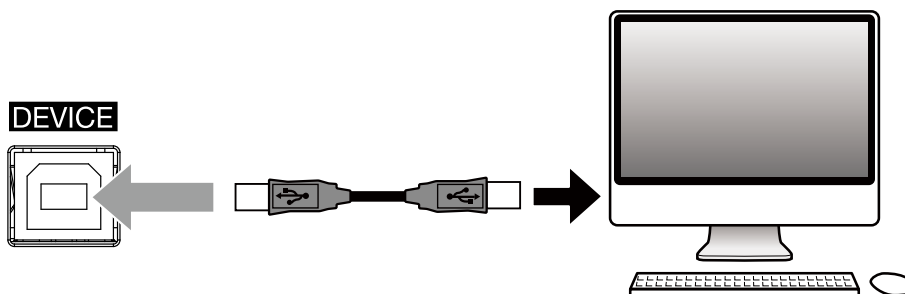
1. Ruotate il pulsante   su ON relativamente al canale stereo da usare per l'input.  
USB 1-2    USB 3-4  
 Il segnale controllato dal canale è commutato sul segnale del canale audio USB (prima di EQ).

# Usare le funzioni di lettore di card

Collegati a un computer, i dati sulla card SD possono essere controllati e copiati.



1. Usate un cavo USB per collegare la porta USB DEVICE al computer.



2. Impostate  su CARD READER.

3. Impostate  su ON.

## NOTE

Operando come CARD READER (lettore di card), le altre funzioni e i pulsanti non sono utilizzabili.



# Impostazioni di registrazione e riproduzione



---

## Cambiare formato di registrazione

Il formato di registrazione può essere cambiato per considerazioni di qualità dell'audio e dimensione del file.

1. Aprite **MENU** > **REC / PLAY** > **REC FORMAT**.

---

2. Usate  per cambiare il formato, e premete .



---

### SUGGERIMENTI

Sovrascrivendo una registrazione, la registrazione si verifica alla profondità bit del file originale. Ad esempio, un file registrato a 16-bit non può essere sovrascritto da una registrazione a 24-bit.

---



# Cambiare le impostazioni di registrazione automatica

E' possibile impostare le condizioni di avvio e stop automatico della registrazione.

## Impostare il livello di avvio della registrazione automatica

1. Aprite **MENU** > **REC / PLAY** > **AUTO REC** > **REC START LEVEL** .

---

2. Usate  per cambiare il livello di avvio, e premete .



La registrazione si avvia automaticamente quando il livello del segnale in uscita del MASTER fa-  
der supera la soglia impostata.

---

### SUGGERIMENTI

Impostabile da -48 a 0 dB.

---

## Impostare lo stop automatico

1. Aprite **MENU** > **REC / PLAY** > **AUTO REC** > **AUTO STOP** .



2. Usate  per selezionare il tempo di stop automatico, e premete .



### SUGGERIMENTI

Impostabile su OFF o da 0 a 5 secondi.

3. Aprite **MENU** > **REC / PLAY** > **AUTO REC** > **REC STOP LEVEL** .

4. Usate  per impostare il livello di stop, e premete .



La registrazione si ferma automaticamente quando il livello dell'uscita del MASTER fa-der è sotto la soglia impostata per la durata di tempo impostata al punto 2.



### NOTE

Se avviate la registrazione dopo aver impostato l'avvio e lo stop della registrazione automatica, il livello impostato al punto 4 appare sugli indicatori di livello MASTER.

## Visualizzare i livelli di registrazione sugli indicatori di livello

I segnali dei livelli registrati sul registratore o registrati su un computer usando la funzione d'interfaccia audio possono essere visualizzati sugli indicatori di livello di ogni canale.

1. Aprite **MENU** > **REC / PLAY** > **REC LEVEL METER** .

2. Usate  per selezionare **ON**, e premete .



Se i livelli dei segnali registrati sono più alti dei livelli post fader, i livelli del segnale registrato appaiono illuminati debolmente sugli indicatori di livello.

## Abilitare la regolazione della latenza

Sovrascrivendo, la regolazione può essere eseguita per il delay provocato dalla conversione analogico-digitale, dal processamento di segnale e dalla conversione digitale-analogico.



1. Aprite **MENU** > **REC / PLAY** > **LATENCY ADJUST** .

2. Usate  per selezionare **ON**, e premete .



## Cambiare la modalità di riproduzione

1. Aprite **MENU** > **REC / PLAY** > **PLAY MODE** .

2. Usate  per selezionare la modalità di esecuzione, e premete .



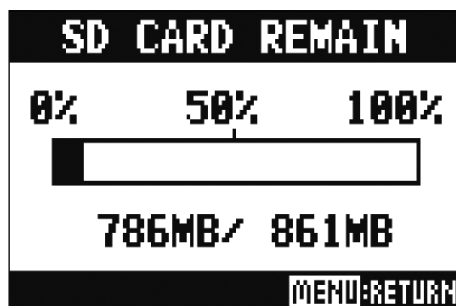
Valore impostazione	Spiegazione
OFF	Solo il project selezionato viene riprodotto. La riproduzione continua anche quando si raggiunge le fine di un file.
PLAY ONE →1 (riproduzione brano singolo)	Solo il project selezionato viene riprodotto. La riproduzione si ferma quando si raggiunge la fine di un file.
PLAY ALL →ALL (riproduzione di tutti i brani)	Ogni project, da quello selezionato fino all'ultimo, sarà riprodotto.
REPEAT ONE ↺1 (ripetizione singolo brano)	Il project selezionato sarà riprodotto ripetutamente.
REPEAT ALL ↺ALL (ripetizione di tutti i brani)	Tutti i project della cartella selezionata saranno riprodotti ripetutamente.

# Impostazioni delle card SD

## Controllare lo spazio residuo della card SD

1. Aprite **MENU** > **SD CARD** > **REMAIN** .

Visualizza lo spazio residuo della card.




### NOTE

**L-12** visualizza meno dello spazio residuo effettivo, per garantire di mantenere spazio per evitare che la performance su card SD possa degradarsi.

## Formattare card SD

Formattate le card SD per usarle con **L-12** .

1. Aprite **MENU** > **SD CARD** > **FORMAT** .

2. Usate  per selezionare **YES**, e premete .



### NOTE

- Prima di usare card SD appena acquistate o che sono state formattate da un computer, dovete formattarle con **L-12** .
- Sappiate che tutti i dati precedentemente salvati su card SD saranno cancellati quando questa è formattata.
- Formattate una card SD prima di registrarla a 96 kHz.



# Testare la performance della card SD



Potete testare le card SD per sapere se potete usarle con **L-12**.

Un test di base si esegue velocemente, mentre un test completo esamina l'intera card SD.

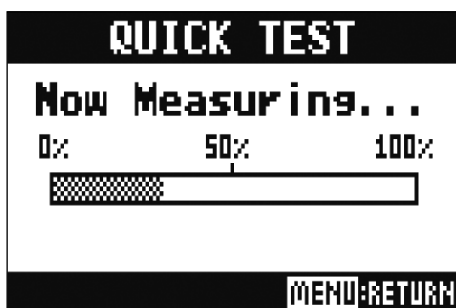
## Eseguire un test rapido

1. Aprite **MENU** > **SD CARD** > **PERFORMANCE TEST**.

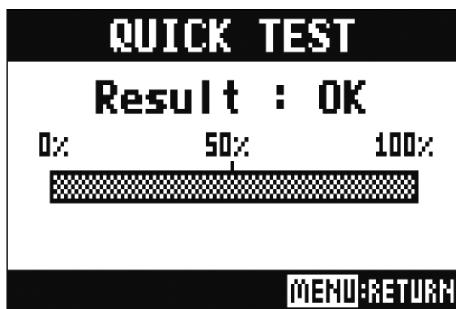
2. Usate  per selezionare **QUICK**, e premete .

3. Usate  per selezionare **YES**, e premete .

Si avvia il test della card. Il test dovrebbe impiegarci ca 30 secondi



Il risultato del test appare quando questo è terminato.





4. Premete  per fermare il test.

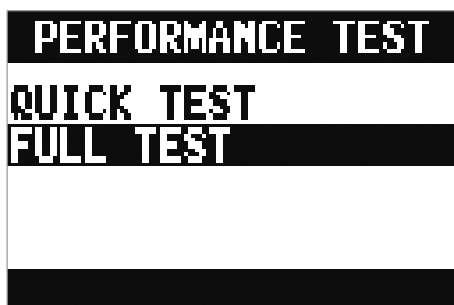
### NOTE



Anche se il risultato del test è "OK", non vi è garanzia che non si verifichino errori di scrittura. L'informazione è una semplice guida.

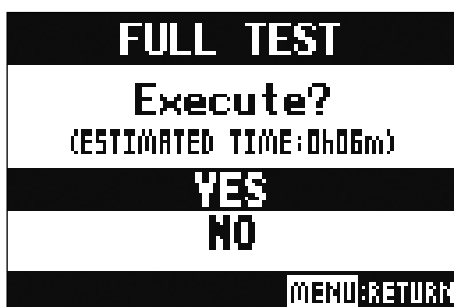
## Eseguire un test completo

1. Aprirete **MENU** > **SD CARD** > **PERFORMANCE TEST**.

2. Usate  per selezionare **FULL TEST**, e premete .  
Appare la quantità di tempo necessaria.



3. Usate  per selezionare **YES**, e premete .




Il risultato del test appare quando questo è completato.

Se access rate MAX raggiunge 100%, la card non può essere usata (NG).



4. Premete  per fermare il test.

### SUGGERIMENTI

Potete premere  per mettere in pausa e riprendere un test.

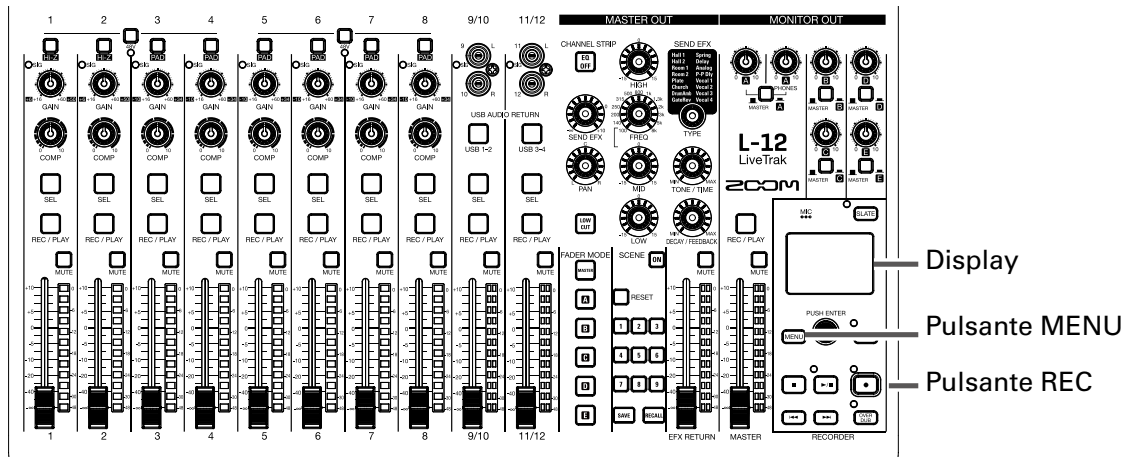
### NOTE

Anche se il risultato del test è "OK", non vi è garanzia che non si verifichino errori di scrittura. L'informazione è una semplice guida.




# Varie impostazioni


## Impostare data e ora

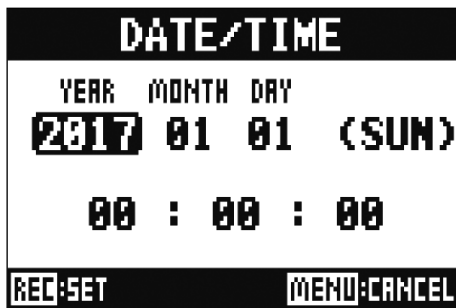


1. Selezionate **MENU** > **SYSTEM** > **DATE/TIME** .

2. Impostate data e ora.

Spostare il cursore o cambiare valore: ruotate 

Selezionare una voce/confermare un cambio: premete 




3. Premete .

Alla prima accensione dopo l'acquisto, dovete impostare data/ora.



## Impostare l'interruttore a pedale

Se è collegato un interruttore a pedale (ZOOM FS01) al jack CONTROL IN, potete avviare/fermare la riproduzione del registratore, eseguire punch in/out o mettere/togliere dal mute l'effetto di mandata col pedale.

1. Aprite **MENU** > **SYSTEM** > **CONTROL IN**.

2. Usate  per cambiare valore.




Valore impostazione	Spiegazione
PLAY	Premete l'interruttore a pedale per avviare/fermare la riproduzione (equivale a  )
PUNCH I/O	Usatela per controllare il punch in/out (equivale a  )
SEND EFX MUTE	Mette/toglie il mute dall'effetto di mandata

# Cambiare frequenza di campionamento

Il formato del file usato quando si registra sul registratore dipende da questa impostazione. Prima di cambiare la frequenza di campionamento, **L-12** deve essere posizionato su OFF.

1. Verificate che  sia su off.

2. Cambiate posizione a  .

## SUGGERIMENTI

Le opzioni sono 44.1 kHz, 48 kHz e 96 kHz.

## NOTE

- Quando è selezionato 96 kHz, alcune operazioni dell'unità sono limitate. Le funzioni limitate sono le seguenti.
  - Tracce registrabili: solo tracce 1–12
  - SEND EFX: disabilitato
  - EQ: disabilitato
  - OVER DUB: disabilitato
  - Audio interface: disabilitato
  - MONITOR OUT: solo lo stesso segnale in uscita di MASTER
- Formattate una card SD prima di registrare a 96 kHz.

3. Impostate  su ON.

## NOTE



- La frequenza di campionamento non si può cambiare durante l'operatività.
- Se è caricato un project che ha una frequenza di campionamento diversa da quella impostata sull'unità, la registrazione e la riproduzione non saranno possibili.

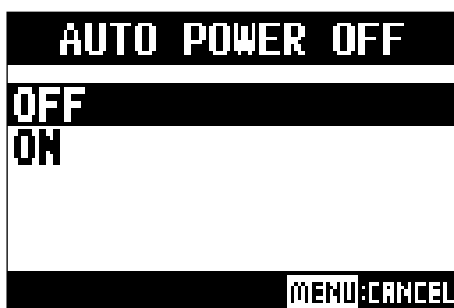
## Disabilitare la funzione di risparmio energetico automatico

L'unità si spegne automaticamente se **L-12** non è usato per 10 ore.

Se volete che resti sempre acceso, disabilitate la funzione di risparmio energetico automatico.

1. Tenendo premuto , impostate  su ON.

2. Usate  per selezionare OFF, e premete .




### NOTE

Questa impostazione è salvata sull'unità.

## Regolare il contrasto del display

1. Aprite **MENU** > **SYSTEM** > **DISPLAY CONTRAST**.

2. Usate  per cambiare valore.



### SUGGERIMENTI

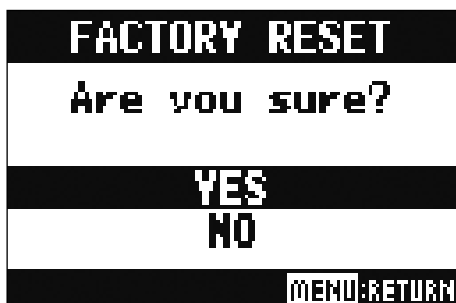
Impostabile da 1 a 10.

## Riportare alle impostazioni di default di fabbrica

Potete riportare **L-12** alle impostazioni di default di fabbrica.

1. Aprite **MENU** > **SYSTEM** > **FACTORY RESET** .

2. Usate  per selezionare **YES**, e premete .



### NOTE

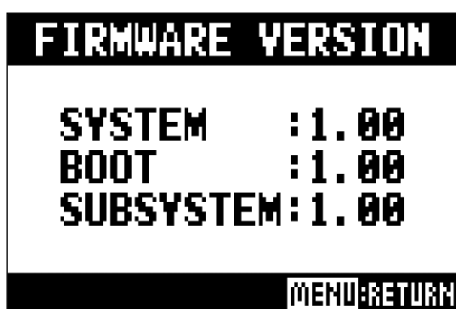
Ciò non resetta le impostazioni del mixer. ( → [Resettare le impostazioni del mixer](#) )

## Controllare le versioni firmware

Si possono visualizzare le versioni firmware di **L-12**.

1. Aprite **MENU** > **SYSTEM** > **FIRMWARE VERSION** .

Appaiono le versioni firmware.



# Aggiornare il firmware

E' possibile aggiornare il firmware di **L-12** portandolo alla versione più recente.


1. Copiate il file per l'aggiornamento del firmware sulla directory principale di una card SD.

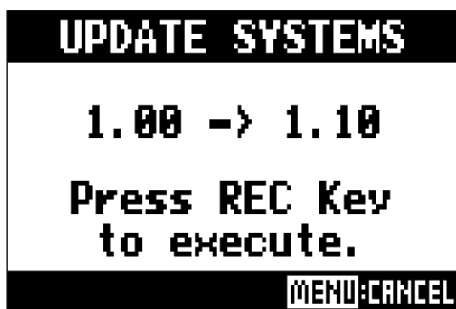
## NOTE

E' possibile scaricare un file di aggiornamento alla versione più recente dal sito web di ZOOM ([www.zoom.co.jp](http://www.zoom.co.jp)).

2. Inserite la card SD in **L-12**.


3. Tenendo premuto , impostate  su ON.

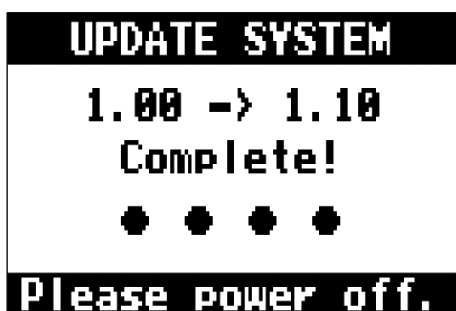
4. Premete .



## NOTE

Non spegnete l'unità e non rimuovete la card SD durante l'aggiornamento del firmware. Ciò potrebbe rendere impossibile avviare **L-12**.

5. Completato l'aggiornamento del firmware, spegnete .






# Diagnostica

---

## Generale



### Nessun suono o l'uscita è molto bassa

---

- Controllate le connessioni dei diffusori e le impostazioni di volume dei diffusori.
- Controllate le connessioni di strumenti e microfoni.
- Usando un microfono a condensatore, accendete .
- Verificate che gli indicatori SIG siano verdi.
- Verificate che  sia spento.
- Alzate tutti i fader di canale e il master fader, e verificate che gli indicatori di livello siano accesi.
- Verificate che MASTER  sia spento o acceso in rosso.

### L'audio registrato è troppo alto, troppo basso o silenzioso

---

- Regolate i gain in ingresso e verificate che gli indicatori SIG siano verdi.
- Usando un microfono a condensatore, accendete .
- Registrando su card SD, verificate che  sia rosso.

### La registrazione non è possibile

---

- Registrando su una card SD, verificate che  sia acceso in rosso.
- Verificate che la card SD abbia spazio.
- Registrando su card SD, verificate che il project non sia protetto (per evitare la sovrascrittura).


### Il suono in riproduzione non si sente o è silenzioso

---

- Eseguendo dati da card SD, verificate che  sia verde.
- Alzate i fader sui canali in riproduzione, e verificate che gli indicatori di livello siano accesi.


### Il suono degli apparecchi collegati ai jack ingresso è distorto

---

- Verificate che gli indicatori SIG non siano rossi. Se sono scesi, abbassate i loro gain in ingresso. Potete anche accendere .
- Verificate che gli indicatori di livello non siano accesi sui livelli più alti. Se un indicatore di livello è sui livelli massimi, abbassate il suo fader.

### L'effetto di mandata non lavora

---

- Verificate che EFX RETURN  sia spento.
- Alzate il fader EFX RETURN, e verificate che gli indicatori di livello EFX RETURN siano accesi.
- Verificate la quantità di mandata dei canali sui quali volete usare l'effetto.

## Non c'è suono o l'uscita è molto silenziosa da MONITOR OUT A-E


---

- Verificate il mix di ogni uscita.
- Verificate che il volume in uscita di ogni uscita sia alzato (manopole MONITOR OUT A PHONES e MONITOR OUT A-E).
- Verificate le impostazioni degli interruttori MONITOR OUT A-E.

## Interfaccia audio

### Non si può selezionare o usare L-12

---

- Verificate che **L-12** sia collegato al computer correttamente.
- Verificate che  sia su OFF su **L-12**.
- Uscite da tutti i software che usano **L-12**, e spegnete e riaccendete **L-12**.
- Reinstallate il driver.
- Collegate **L-12** direttamente alla porta USB sul computer. Non collegatelo tramite USB hub.



### Il suono salta durante la riproduzione o la registrazione

---

- Se potete regolare la dimensione del buffer audio del software in uso, aumentatela.
- Collegate **L-12** direttamente alla porta USB sul computer. Non collegatelo tramite USB hub.
- Disattivate la funzione di riposo automatico e altre funzioni di risparmio energetico del computer.

### Non si può eseguire o registrare

---

- Verificate che **L-12** sia collegato al computer correttamente.
- Verificate che l'impostazione Sound sul computer in uso sia su "ZOOM L-12".
- Verificate che **L-12** sia impostato come ingresso e uscita nel software in uso.
- Verificate che   sia rosso e che gli indicatori di livello per i canali 9/10 o 11/12 siano accesi.
- Uscite da tutti i software che usano **L-12** e scollegate e ricollegate il cavo USB collegato a **L-12**.



# Specifiche tecniche

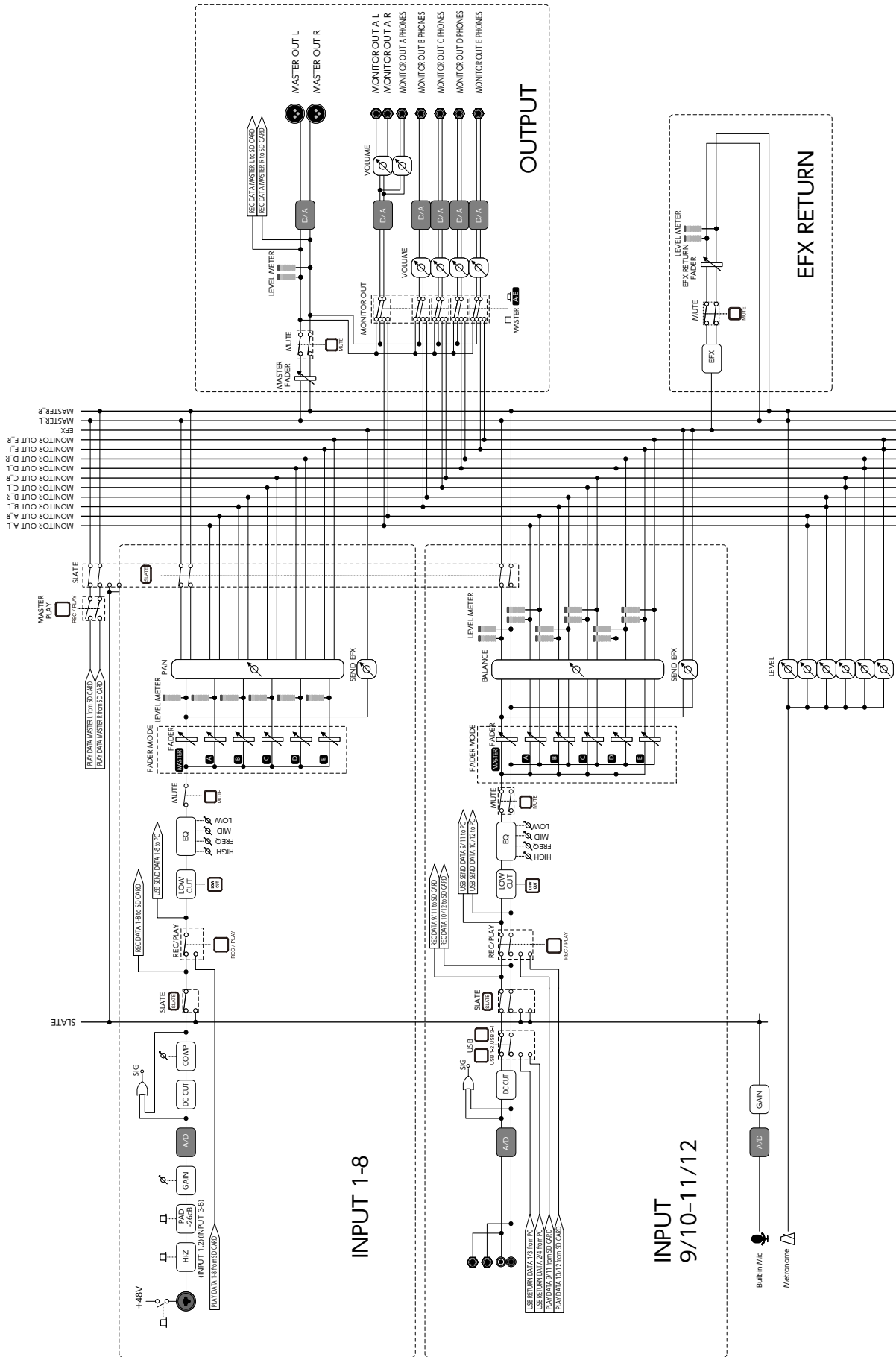
Numero di canali ingresso e uscita	Ingressi	Mono (MIC/LINE)	8	
		Stereo (LINE)	2	
	Uscite	MASTER OUT	1	
		MONITOR OUT	5	
Ingressi	Mono (MIC/LINE)	Tipo	Jack combo XLR/TRS (XLR: 2 HOT, TRS: TIP HOT)	
		Gain ingresso	PAD OFF: +16 – +60 dB PAD ON: –10 – +34 dB Hi-Z ON: +6 – +50 dB	
		Impedenza in ingresso	XLR: 3 k $\Omega$ TRS: 10 k $\Omega$ /1 M $\Omega$ (con Hi-Z su ON)	
		Max. livello in ingresso	PAD OFF: 0 dBu (a 0 dBFS) PAD ON: +26 dBu (a 0 dBFS)	
		Alimentazione Phantom	+48 V	
		Stereo (LINE)	Tipo	Jack TS/RCA pin (sbilanciati)
	Uscite	MASTER OUT	Tipo	Jack XLR (bilanciati)
			Max. livello in uscita	+14.5 dBu
			Impedenza in uscita	100 $\Omega$
		MONITOR OUT A (TRS)	Tipo	Jack TRS (bilanciati)
Max. livello in uscita			+14.5 dBu	
Impedenza in uscita			100 $\Omega$	
MONITOR OUT A-E (PHONES)		Tipo	Jack stereo standard	
		Max. livello in uscita	42 mW + 42 mW a 60 $\Omega$	
		Impedenza in uscita	100 $\Omega$	
Bus		MASTER	1	
	MONITOR	5		
	SEND EFX	1		
Channel strip	COMP			
	LOW CUT	75 Hz, 12 dB/OCT		
	EQ	HIGH: 10 kHz, $\pm$ 15 dB, shelving MID: 100 Hz–8 kHz, $\pm$ 15 dB, peaking LOW: 100 Hz, $\pm$ 15 dB, shelving		
Indicatori di livello		12 segmenti		
Effetti di mandata		16 tipi		
Registratore	N. tracce max. in registrazione simultanea	14 a 44.1/48 kHz		
		12 a 96 kHz		
	N. tracce max. in riproduzione simultanea	12		
	Formato di registrazione	Formato WAV 44.1/48/96 kHz, 16/24-bit, WAV mono/stereo		
Supporto registrazione	Card SD da 16 MB–2 GB, SDHC da 4 GB–32 GB, SDXC da 64 GB–512 GB			
Interfaccia audio	44.1/48 kHz	Registrazione: 14 canali Riproduzione: 4 canali		
	Profondità Bit	24-bit		
	Interfaccia	USB 2.0		
Letture di card	Classe	Mass storage USB 2.0 High Speed		
USB HOST	Classe	USB 2.0 High Speed		
Frequenza di campionamento		44.1/48/96 kHz		
Caratteristiche di frequenza		Caratteristiche di frequenza (44.1 kHz): -1.0 dB: 20 Hz – 20 kHz Caratteristiche di frequenza (96 kHz): -3.0 dB: 20 Hz – 40 kHz		
Rumore ingresso equivalente		Misure effettive: -128 dB EIN (IHF-A) con +60 dB/150 $\Omega$ ingresso		
Display		LCD con retroilluminazione (risoluzione 128x64)		
Alimentazione		Adattatore AC AD-19 (DC12 V/2 A)		
Assorbimento		17 W max.		
Dimensioni esterne		445 mm (W)x282 mm (D)x70.5 mm (H)		
Peso (solo unità principale)		2.53 kg		

# Specifiche tecniche degli effetti di manda- ta

N	Tipo	Spiegazione	Parametri 1	Parametri 2	Sincronizzazione tempo
1	Hall 1	Riverbero di sala, dal tono brillante	TONE	DECAY	
2	Hall 2	Riverbero di sala con tempo lungo per riflessioni primarie	TONE	DECAY	
3	Room 1	Riverbero di stanza con rivlessioni grezze	TONE	DECAY	
4	Room 2	Denso riverbero di stanza	TONE	DECAY	
5	Plate	Simulazione di un Plate Reverb	TONE	DECAY	
6	Church	Riverbero che simula il suono in una chiesa	TONE	DECAY	
7	DrumAmb	Riverbero che aggiunge un'atmosfera naturale (air sound) alle percussioni	TONE	DECAY	
8	GateRev	Riverbero speciale, adatto a performance percussive	TONE	DECAY	
9	Spring	Simulazione di un riverbero a molla	TONE	DECAY	
10	Delay	Delay digitale dal tono definito	TIME	FEEDBACK	●
11	Analog	Calda simulazione di delay analogico	TIME	FEEDBACK	●
12	P-P Dly	Effetto che invia in uscita il suono delay alternato a destra e sinistra	TIME	FEEDBACK	●
13	Vocal 1	Effetto molto utile che unisce delay e riverbero di sala	TIME	DECAY	
14	Vocal 2	Effetto che unisce delay e riverbero con uscita mono	TIME	DECAY	
15	Vocal 3	Effetto che unisce delay adatto a ballate e plate reverb	TIME	DECAY	
16	Vocal 4	Effetto che unisce delay adatto al rock e riverbero di sala	TIME	DECAY	

Note: Effetti di delay sincronizzabili col tempo possono essere sincronizzati col tempo del project. Per sincronizzarli, premete il pulsante TEMPO e impostate il tempo. I quarti possono essere sincronizzati col tempo.

# Diagramma a blocchi del mixer





4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan  
<http://www.zoom.co.jp>