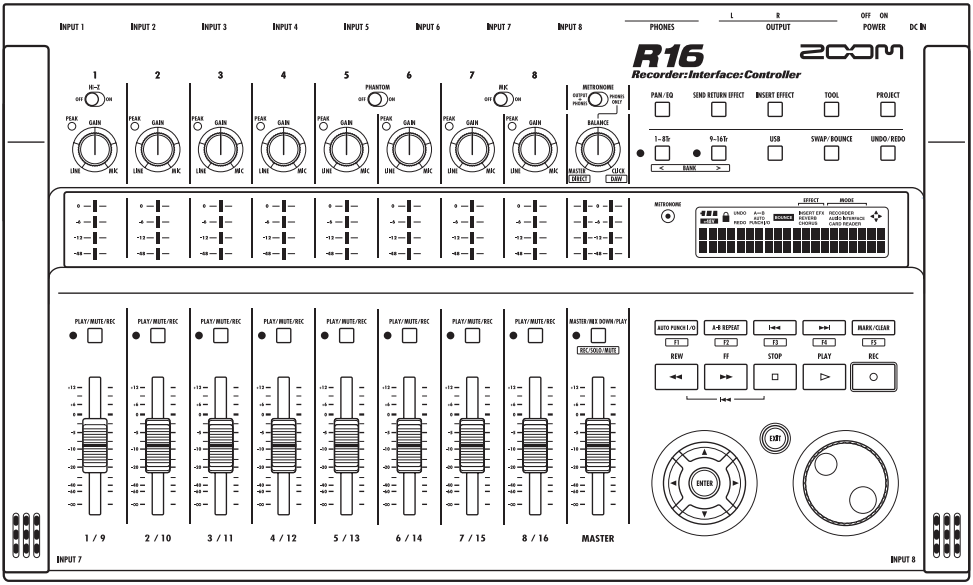
R16

Recorder:Interface:Controller



MANUALE OPERATIVO

© ZOOM Corporation
La riproduzione di questo manuale, totale o parziale, con qualsiasi mezzo, è vietata.

Indicazioni di sicurezza

INDICAZIONI DI SICUREZZA

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

Warning — Questo simbolo indica argomenti estremamente pericolosi. Se l'utente ignora il simbolo e gestisce in maniera errata l'unità, ne possono derivare danni seri e persino pericoli mortali.

Caution — Questo simbolo indica argomenti pericolosi. Se l'utente ignora il simbolo e gestisce in maniera errata l'unità, ne possono derivare danni fisici o danni all'apparecchiatura.

Leggete attentamente quanto segue per garantire un utilizzo corretto e sicuro di R16.

Requisiti d'alimentazione

Warning — Poiché il consumo d'energia dell'unità è piuttosto alto, consigliamo di utilizzare un adattatore AC, quando possibile. In caso si usassero batterie, usate batterie alcaline o nickel-metallo idruro.

Operatività con adattatore AC

- Assicuratevi di usare solo un adattatore AC, DC5V center plus 1A (ZOOM AD 14).L'uso di altri adattatori diversi da quanto specificato può danneggiare l'unità e provocare rischi per la sicurezza.
- Collegate l'adattatore AC solo a una presa AC che garantisca il voltaggio richiesto dall'adattatore stesso.
- Scollegando l'adattatore dalla presa AC, assicuratevi di afferrare l'adattatore e non il cavo.
- In caso di temporale e se non usate l'unità per un lungo periodo, scollegate l'adattatore dalla presa AC.

Operatività a batteria

- Usate sei batterie da 1,5 volt del tipo AA convenzionale.
- R16 non può essere utilizzato per la ricarica. Fate molta attenzione alle etichette delle batterie, per essere sicuri di usare il tipo corretto.
- Se non si utilizza l'unità per un lungo periodo, togliete le batterie.
- In caso di fuoriuscita di liquido dalle batterie, pulite accuratamente il comparto batterie e i terminali, per rimuovere ogni traccia di fluido.
- Usando l'unità, il coperchio del comparto batterie deve essere chiuso.

Collegamento a terra

Warning — In base alle condizioni di installazione, è possibile sentire una leggera carica elettrica toccando una parte metallica di R16. Per evitare ciò, collegate a terra l'unità collegando la vite di messa a terra che si trova sul pannello posteriore a una presa a terra esterna.

- Per evitare incidenti, non usate quanto segue come messa a terra:
  - Condutture idriche (rischio di scarica elettrica)
  - Condutture del gas (rischio di esplosione)
  - Cavi telefonici o parafulmini (rischio di fulmine)

Ambiente

Caution — Non usare R16 in situazioni in cui possa essere esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore come radiatori e stufe
- Eccessiva umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni o colpi

Gestione

Caution — Non posizionate oggetti con liquidi, come vasi, su R16 poiché ciò potrebbe causare scariche elettriche.
R16 è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione eccessiva su tasti e controlli. Non fate cadere l'unità e non sottoponetela a urti o pressione eccessiva.

Collegare cavi e i jack ingresso e uscita

Spegnete sempre R16 e le altre apparecchiature prima di collegare/scollegare i cavi. Assicuratevi di scollegare i cavi di connessione e d'alimentazione prima di spostare R16.

Modifiche

Warning — Non aprite R16 e non cercate di modificare il prodotto in alcun modo, perché potreste danneggiare l'unità.

Volume

Warning — Non usate R16 a volume alto a lungo, perché potrebbe danneggiare il vostro udito.

Precauzioni d'uso

Interferenza elettrica

Per motivi di sicurezza, R16 è stato concepito per garantire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elelttromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, è meglio non posizionare vicino a R16 delle apparecchiature suscettibili di interferenze o che emettano onde elettromagnetiche potenti, perché la possibilità di interferenza non può essere eliminata del tutto.
Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, compreso R16, l'interferenza elettromagnetica può provocare malfunzionamenti e può danneggiare o distruggere dati. Fate attenzione, per ridurre al minimo tale rischio.

Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire R16. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detergenti abrasivi, cere o solventi (solvente per vernice o alcol) perché questi potrebbero sciupare la finitura o danneggiare la superficie dell'unità.

Back up

I dati su R16 possono andar perduti a causa di un malfunzionamento o operatività non corretta. Eseguite regolarmente i Back-up dei dati.

Copyright

A eccezione dell'uso personale, la registrazione non autorizzata da fonti coperte da copyright (CD, dischi, nastri, video clips, materiale da broadcast ecc) è proibita.
ZOOM Corporation non si assume responsabilità alcuna concernente ogni violazione al copyright.

◎ Il simbolo SD e SDHC sono marchi registrati.
◎ Windows®/Windows Vista® sono marchi registrati di Microsoft®.
◎ Macintosh® e Mac OS® sono marchi registrati di Apple Inc.
◎ Steinberg e Cubase sono marchi registrati di Steinberg Media Technologies GmbH Inc. ◎ Intel® e Pentium® sono marchi registrati di Intel® Corporation. ◎ AMD Athlon™ è marchio registrato di Advanced Micro Devices, Inc. ◎ Tutti gli altri marchi registrati, nomi di prodotti, e di compagnie menzionati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i marchi registrati menzionati in questo manuale sono a mero scopo identificativo e non intendono violare la proprietà del copyright dei rispettivi detentori dello stesso. .

Introduzione

Grazie per aver scelto R16 di Recorder/Interface/Controller di ZOOM. In questo manuale lo chiameremo semplicemente R16. R16 ha le seguenti funzioni.

■ Registratore multitraccia che può utilizzare card SDHC fino a 32 GB

R16 può registrare un massimo di 8 tracce contemporaneamente. Ad esempio, registrare una band al completo su singole tracce o microfoni diversi posizionati attorno a un drum kit. Dopo aver eseguito registrazioni lineari PCM (tipo WAV) a 16/24-bit e frequenza di campionamento di 44.1-kHz, potete trasferire i file registrati su PC per utilizzarli col vostro software DAW. Potete anche collegare due R16 con un cavo USB, registrando così un massimo di 16 tracce.

■ Interfaccia audio USB High-Speed (USB 2.0)

Potete usare R16 come interfaccia audio USB Hi-speed (USB 2.0) con abbondanti jack ingresso e uscita. R16 può gestire 8 ingressi e 2 uscite a un massimo di 24-bit e 96 kHz, e i suoi effetti possono anche essere usati a frequenza di campionamento di 44.1 kHz. L'unità funziona anche con la sola alimentazione USB bus.

■ Utilizzabile come superficie di controllo per software DAW

R16 è provvisto di funzioni che vi consentono di controllare il software DAW in un computer tramite cavo USB. Potete eseguire il trasporto del software DAW, come suonare, registrare e fermare, controllando fisicamente le operatività del fader. Potete anche assegnare varie funzioni DAW ai tasti funzione F1-F5 di R16. (Le funzioni assegnabili dipendono dal software DAW.)

■ Vari effetti

R16 ha 2 principali effetti incorporati—un effetto d'inserimento che può essere applicato a segnali su specifici canali e un effetto send-return che può essere usato come il send-return bus di un mixer. Potete usare questi effetti in tantissimi modi, compreso durante la registrazione, applicandoli a tracce già registrate, e in operazioni di masterizzazione come mixaggio e bouncing.

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

R16 è provvisto di 8 jack ingresso che supportano connettori XLR e mini, compreso uno che può gestire segnali ad alta impedenza e due che possono fornire alimentazione phantom a 48V. R16 può gestire chitarre e bassi ad alta impedenza, microfoni dinamici e a condensatore, e vari strumenti in linea come synth. Ha anche 2 microfoni incorporati ad alta performance, molto utili per registrare chitarre acustiche e voci.

■ Funzioni complete di mixer incorporato

R16 è provvisto di mixer digitale che consente di mixare la riproduzione di tracce audio registrate e importate. Potete anche regolare volume, pan, EQ ed effetti per ogni traccia e mixare il tutto in un'uscita stereo.

■ Molteplici modalità d'accordatura e un metronomo per ritmi guida

R16 non solo ha una funzione di accordatura cromatica, ma anche funzioni che consentono accordature inusuali, comprese chitarre a 7 corde e bassi a 5 corde. Il metronomo può essere utilizzato come ritmo guida durante la registrazione. Potete sentire il suono del metronomo uscire dai jack OUTPUT del mixer o inviarlo solo in cuffia. Ad esempio, in un live, potete inviare il click solo al batterista tramite l'uscita cuffie.

■ Scambiare file con computer e apparecchiature a memoria USB

R16 ha un jack USB 2.0 che consente alta velocità di trasferimento di dati. Potete trasferire file audio WAv registrati su R16 a un PC semplicemente con un drag-and-drop. Potete scambiare file con un apparecchio a memoria USB collegato senza usare un PC.

Leggete attentamente questo manuale per comprendere appieno le varie possibilità e funzioni di R16.
Conservate il manuale assieme alla garanzia al sicuro.
*Le specifiche tecniche possono variare, nell'interesse del miglioramento del prodotto, senza obbligo di preavviso.

R16: flusso operativo

Registratore multitraccia

Preparativi

Eseguite le varie impostazioni per i microfoni incorporati, gli strumenti musicali collegati, fonti in ingresso, segnali e tracce. Usate accordatore e metronomo per predisporre per un nuovo project o esecuzione live

Creare un Project P.17

Preparate un nuovo project da salvare e mixate le registrazioni.

- Nuovo project

Collegare apparecchiature esterne P.18, 19

R16 può gestire vari tipi di strumenti ed attrezzature.

- Microfoni incorporati P.19
- Hi-Z P.18
- Alimentazione Phantom P.18
- Stereo link P.20

Impostazioni esecutive

- TUNER P.33
- METRONOME P.34

Reg

Effetti P.45

- Editare Patch ecc. P.51~

Inserire effetti P.49

1. Dopo il jack ingresso

Registrare tracce P.21

Registrate i segnali in ingresso da fonti in ingresso collegate su tracce.

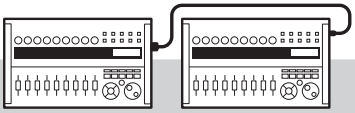
- Undo/Redo P.16

Riproduzione P.29

Eseguite fino a 16 tracce audio mono o stereo contemporaneamente.

- A-B repeat P.30
- Impostare marker P.31

Connessione USB



Collegare due unità: registrazione in sincrono P.35

Interfaccia Audio

Superficie di controllo

Registrate 8 tracce audio mono o stereo contemporaneamente.
Selezionate fino a 330 effetti.

istrazione

Usate i vari effetti per processare i segnali in ingresso, durante la riproduzione e in uscita.

Mixing & Mixdown

Mixer P.36

Regolate la traccia registrata usando il mixer.

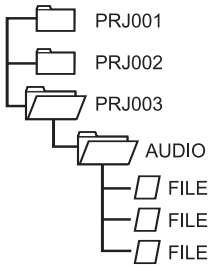
Edit & Output

Project P.56

E' possibile gestire file musicali registrati e impostazioni per un brano e salvarli come project, editandoli poi in vari modi.

- PROJECT/FILE P.56
- INFORMATION P.59
- IMPORT P.64
- DIVIDE P.63
- COPY P.60
- DELETE P.62
- RENAME P.61
- PROTECT P.56

Card SD P.69



Effetti usati su specifici segnali di traccia

2. Sulle tracce del mixer a piacere

Overdubbing P.25

Registrate nuove tracce mentre riproducete quelle registrate in precedenza.
- Assegnazione tracce P.23

Start

Selezionate e ri-registrate solo una parte del file.
- Punch in/out P.27

3. Prima del master fader

Effetto Send/return

Ci sono due effetti send/return incorporati nel mixer incorporato — chorus/delay e reverb. Regolate i livelli di mandata di entrambi gli effetti separatamente per ogni traccia mixer.

Mixare P.36

Regolate i parametri per ogni traccia.
- EQ • Volume • Pan P.37

Mixdown

Unite varie tracce in una coppia stereo.
- Bounce P.39
- Registrare sulla traccia master P.42

Lettore di card SD P.73

Memoria USB P.74

Scambiare segnali tra software DAW e apparecchiatura audio

P.75 (Manuale Interfaccia Audio)

Usate il software DAW con R16

P.75 (Manuale Interfaccia Audio)

Guida di base alla registrazione

Qui di seguito è spiegato come registrare in stereo coi microfoni incorporati a destra e sinistra di R16 e come eseguire registrazioni in mono di una chitarra elettrica usando la funzione ad alta impedenza.

STEP 1 Inserite una card SD e accendete.

STEP 2 Create un nuovo project.

1 EXIT — Premete e tenete premuto finché non tornate alla schermata principale.

2 PROJECT — Premete [PROJECT].

```
PROJECT
>SELECT
```

Tasti cursore

3 Selezionate >NEW

```
PROJECT
>NEW  [SD]003:22:52]
```

Premete i tasti cursore destro e sinistro per cambiare selezione

ENTER — Cercate il menu col cursore e premete [ENTER].

4 Date un nome al nuovo project.

Nuovo numero di project

```
PROJECT No.003
PRJ003
```

Nuovo numero di project

ENTER — Confermate il nome premendo [ENTER].

5 Selezionate [CONTINUE].

```
SETTING?
[CONTINUE] RESET
```

Tasti cursore

ENTER — Selezionate la voce col cursore, e premete [ENTER].

6 Eseguite

```
No.003:PRJ003
Create?
```

ENTER — Confermate la creazione del nuovo project e premete [ENTER].

Tornate alla schermata principale

```
PRJ 003
 ▶00    00:00:00:000
```

Questa schermata mostra nome e numero del nuovo project

☞ Ref: Project P.56

STEP 3 Accendete l'interruttore della fonte in ingresso.

Usando i microfoni incorporati (registrazione stereo)

1 MIC OFF ON — Accendete l'interruttore [MIC] per INPUT 7 & 8.

2 Premete i tasti di status di INPUT 7 & 8 finché gli indicatori si accendono in rosso

PLAY/MUTE/REC — Quando è rossa potete iniziare a registrare — Premete [PLAY/MUTE/REC] una o due volte.

O

Per registrare una chitarra elettrica (Alta impedenza/ingresso mono)

1 Collegate la chitarra a INPUT 1.

2 Hi-Z OFF ON — Accendete l'interruttore [Hi-Z] per INPUT 1.

3 Premete il tasto di status di INPUT 1 finché gli indicatori si accendono in rosso.

PLAY/MUTE/REC — Quando è rossa potete iniziare a registrare — Premete [PLAY/MUTE/REC] una o due volte

NOTE

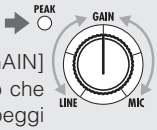
Hi-Z si trova solo su INPUT 1, e i microfoni stereo incorporati funzionano solo sulle tracce 7 & 8.

Le tracce 7 & 8 corrispondono a INPUT 7 & 8 e sono impostate per default come 2 tracce mono. Usando i microfoni incorporati per registrare in stereo, fate uno stereo link per creare una traccia stereo.

☞ Ref: Stereo link P.20
Collegare gli strumenti P.18, 19

STEP 4 Regolate la sensibilità in ingresso, monitorando livello e uscita

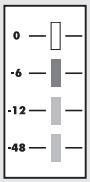
1 Regolate la sensibilità di INPUT con la manopola [GAIN].



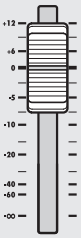
Dovreste regolare il [GAIN] di ogni INPUT in modo che l'indicatore PEAK lampeggi occasionalmente.

2 Regolate il livello di registrazione.

L'indicatore rosso (0 dB) del livello non dovrebbe accendersi applicando un effetto d'inserimento a un INPUT. Dovreste regolare PATCH LEVEL, ad esempio, se necessario.



3 Regolate il livello di monitoraggio.



Potete regolare il livello di monitoraggio di uno strumento col fader della traccia su cui è registrato. (INPUT 1, ad esempio, sarà TRACK 1 o 9).

NOTE

Se i segnali in ingresso sono distorti durante la registrazione, regolate la sensibilità in ingresso o il livello di registrazione facendo riferimento al punto 4.

A registrazione completata, apparirà la barra “wait”. Non spegnete e non togliete la card SD finché non è scomparsa la barra “wait”. Se non seguite la procedura, potreste danneggiare i dati o provocare altri problemi.

☞ Ref: Metodi di registrazione in dettaglio P.17–
: Come usare l'effetto INSERT P.49

STEP 5 Registrare—Completare—Eseguire

Registrare

1 Posizionatevi all'inizio.

STOP □ + REW ◄◄ Premete [STOP] & [REW] assieme.

```
PRJ 003 PRJ003
 ▶00     00:00:00:000
```

2 Iniziate la registrazione.

REC ○ + PLAY ▷ Premete [REC] & [PLAY] assieme.

3 Iniziate l'esecuzione

```
PRJ 003 PRJ003
 ▶00     00:00:10:152
```

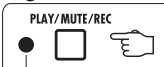
Il contatore si avvia.

4 Fermate la registrazione

STOP □ Premete [STOP].

Riprodurre

1 Uscite dalla modalità standby di registrazione.



Quando è verde, potete eseguire la traccia

Premete [PLAY/MUTE/REC] una volta o due.

Quando la luce passa da rosso a verde, lo status della traccia passa da “record standby” a “playback standby.”

2 Tornate all'inizio.

STOP □ + REW ◄◄ Premete [STOP] & [REW] assieme.

```
PRJ 003 PRJ003
 ▶00     00:00:00:000
```

3 Avviate la riproduzione

PLAY ▷ Premete il tasto [PLAY].

```
PRJ 003 PRJ003
 ▶00     00:00:10:152
```

4 Fermate la riproduzione.

STOP □ Premete il tasto [STOP].

Indice

Indicazioni di sicurezza →**P.1**
Introduzione →**P.2**
R16: flusso operativo →**P.3**
Guida di base alla registrazione →**P.5**
Nome delle parti →**P.9**
Connessioni →**P.11**
Inserimento della card SD →**P.12**
Preparativi per l'accensione →**P.13**
Accendere/spegnere →**P.14**
Impostare data & ora →**P.14**
Operatività di interruttore e tasti →**P.15**
Informazioni sul display →**P.16**

Registrazione di traccia
R16: flusso di registrazione →**P.17**
Creare un nuovo project →**P.17**
Collegare strumenti ed eseguire impostazioni mono →**P.18**
Collegare gli strumenti: impostazioni stereo e tasti di status →**P.19**
Stereo link →**P.20**
Registrare la prima traccia →**P.21**
Assegnazione di traccia →**P.23**

Overdubbing
Registrare tracce aggiuntive →**P.25**

Punch in/out
Punch-in/punch-out automatico→**P.27**
Punch-in/punch-out manuale →**P.28**

Riproduzione
Riprodurre un project →**P.29**
Ripetere la riproduzione di una sezione specifica (A-B repeat) →**P.30**
Usare contatore e marker per spostarsi (locate) →**P.31**

Tool
Accordatore →**P.33**
Metronomo →**P.34**
Registrazione a 16-tracce sincronizzate →**P.35**

Mixare
R16: flusso della procedura di mixaggio →**P.36**
Impostazioni di traccia per EQ, pan e livello di send-return →**P.37**
Parametri di traccia →**P.38**

Mix down/Bounce
Unire tracce multiple in 1-2 tracce →**P.39**
Usare un effetto mastering →**P.41**
Registrare sulla traccia master →**P.42**
Inserire nomi →**P.43**
Elenco errori: cosa fare quando appaiono questi messaggi →**P.44**

Effetti

Veduta d'insieme della patch effetto →**P.45**
Ingresso/uscita degli effetti insert e send/return →**P.47**
Posizione d'inserimento dell'effetto insert→**P.49**
Editare una patch →**P.51**
Salvare una patch →**P.53**
Importare una patch →**P.54**
Usare l'effetto insert solo per monitorare →**P.55**

Project

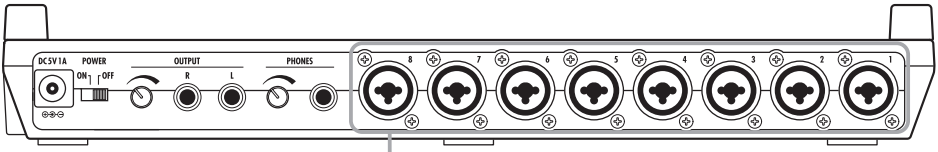
Veduta d'insieme del project & Protezione del project →**P.56**
Creare un nuovo project →**P.57**
Selezionare project e file →**P.58**
Informazioni su project e file →**P.59**
Copiare project e file →**P.60**
Rinominare file e project →**P.61**
Cancellare file e project →**P.62**
Dividere file →**P.63**
Importare file da altri project →**P.64**
Riproduzione sequenziale dei project →**P.65**

System/SD card

Impostazione del bit rate del formato di registrazione →**P.67**
Regolazione del display →**P.68**
Cambiare card SD mentre l'unità è accesa →**P.69**
Formattare card SD e verificarne la capacità →**P.70**
Verificare la versione & impostare il tipo di batteria →**P.71**

Struttura del pannello e funzioni

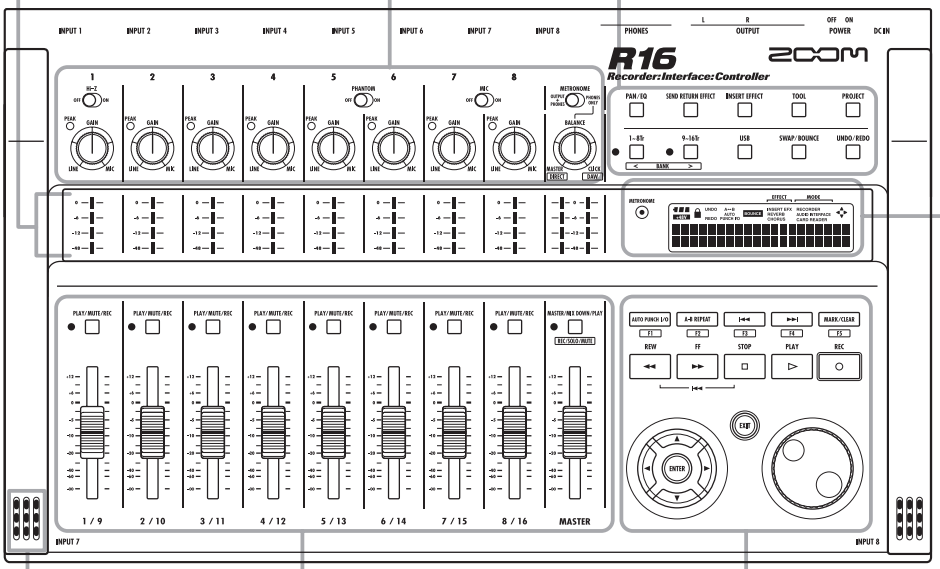
Pannello posteriore



Indicatori di livello
(1/9~8/16, MASTER)

Sezione ingressi

Sezione di controllo



Microfono
incorporato

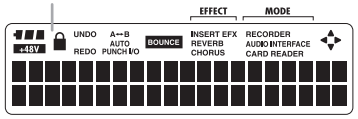
Sezione Fader

Sezione trasporto

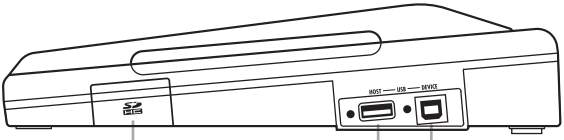
Indicatore
METRONOME

Sezione Display

Display



Pannello laterale destro



Slot per card SD

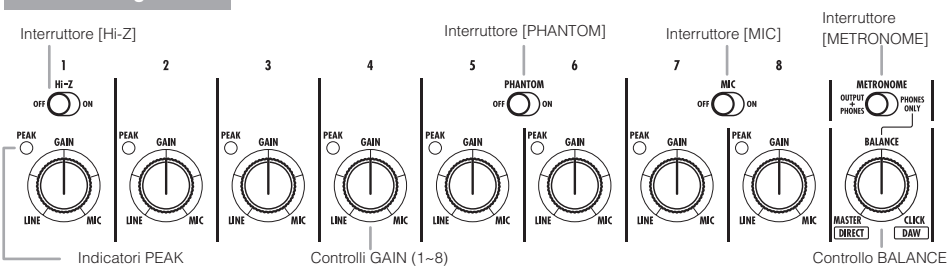
Jack
USB HOST

Jack USB DEVICE

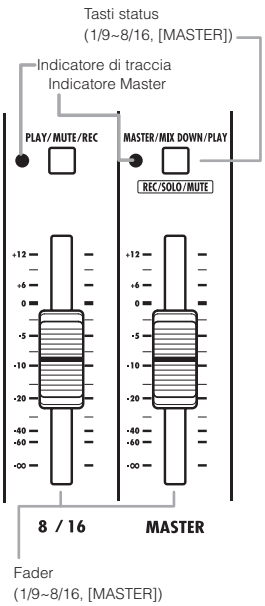
Pannello inferiore (non appare)

Comparto batteria

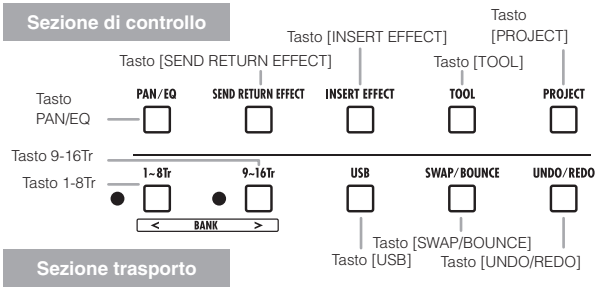
Sezione ingresso



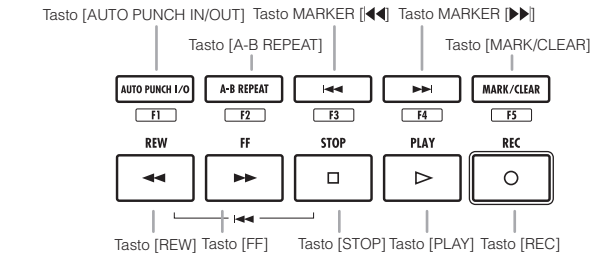
Sezione Fader

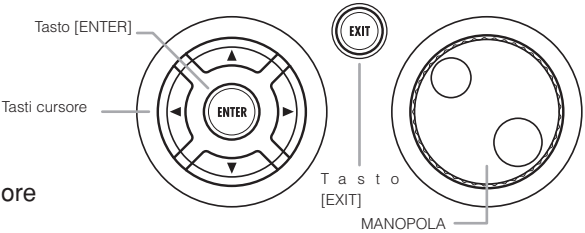


Sezione di controllo

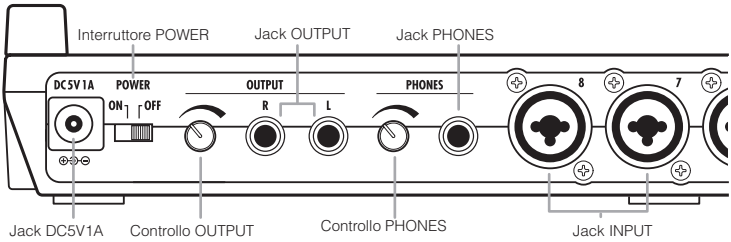


Sezione trasporto





Pannello posteriore



Connessioni

Fate riferimento alle istruzioni illustrate in questa pagina per collegare strumenti, microfoni, apparecchiature audio o un computer a R16.

USCITE

Usate l'interruttore [METRONOME] per decidere se il metronomo deve essere inviato solo al jack [PHONES] o anche ai jack [OUTPUT].

1) Sistemi stereo, diffusori con ampli incorporato, ecc.

Collegando i diffusori, assicuratevi di spegnere prima il sistema.
Collegarli mentre il sistema è acceso può provocare danni.

INGRESSI

Potete collegare cavi con connettori XLR e mono (bilanciati o non bilanciati) ai jack INPUT.

2) Microfoni

Per fornire alimentazione phantom ad un microfono a condensatore, collegate prima il microfono a [INPUT 5/6] e poi accendete l'interruttore [PHANTOM].

3) Altre apparecchiature con uscite stereo

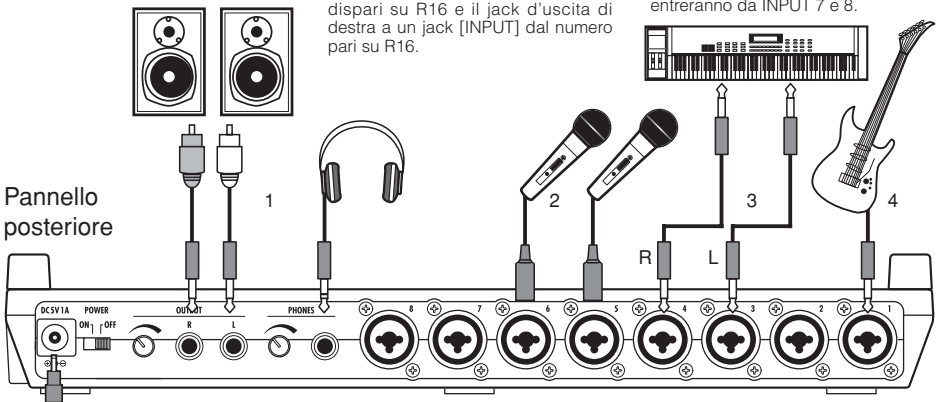
Usando un synth o un lettore CD con uscite stereo, ad esempio, assicuratevi di collegare il jack d'uscita di sinistra a un jack [INPUT] dispari su R16 e il jack d'uscita di destra a un jack [INPUT] dal numero pari su R16.

4) Chitarra/Basso

Usate [INPUT 1], che può gestire l'alta impedenza, se collegate direttamente una chitarra elettrica passiva o un basso, e commutate l'interruttore [Hi-Z] su ON.

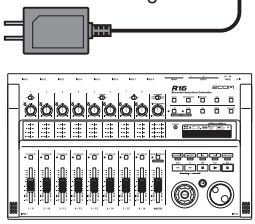
5) Microfoni incorporati

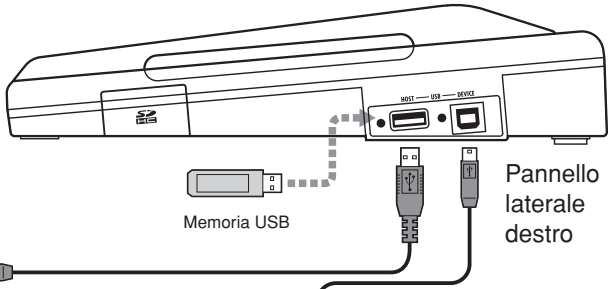
Questi microfoni sono utili per registrare le percussioni indirettamente e per registrare una band. Quando commutate l'interruttore [MIC] su ON, i suoni entreranno da INPUT 7 e 8.



8) Adattatore AC

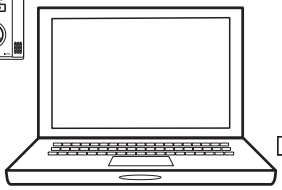
Assicuratevi di usare un adattatore ZOOM AD-14 progettato per questa unità.





7) Collegare due R16

Collegando due R16, potete registrare 16 tracce contemporaneamente.



6) Collegare un computer tramite USB

Collegandovi a un computer, potete inviare file audio e project direttamente a/da R16. Potete anche utilizzare R16 come interfaccia audio e superficie di controllo per il software DAW.

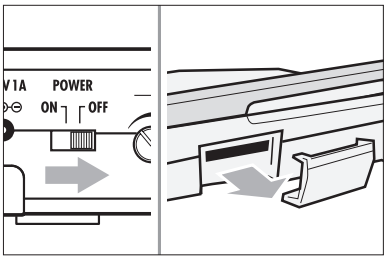
Installazione della card SD

R16 salva i dati registrati e le impostazioni su card SD.
Per proteggere i vostri dati, spegnete l'interruttore [POWER] quando inserite o estraete una card.

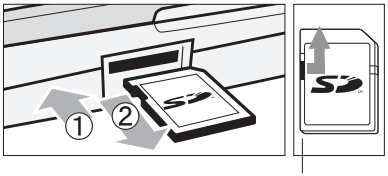
E' necessaria una card SD per registrare.

Commutate sempre l'interruttore [POWER] su OFF (Uso abituale)

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



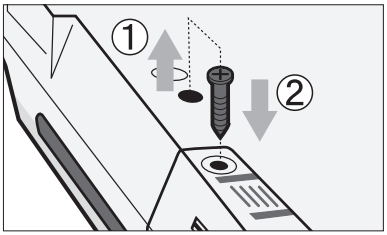
2 **2) Inserite una card SD (protezione sbloccata) nello slot.**
Per toglierla: spingete prima la card per poi estrarla.



Sbloccate la protezione della card SD

Evitate di togliere inavvertitamente una card SD

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



NOTE

- Se dovete cambiare card SD mentre l'unità è accesa, seguite le procedure specifiche descritte a pag. 69.
- Inserendo o estraendo una card SD assicuratevi che l'interruttore [POWER] sia su OFF. Inserendola mentre [POWER] è su ON, potreste perdere i dati.
- Se non riuscite a inserire una card nello slot, forse la state inserendo nel senso contrario, o alla rovescia. Provate ancora orientandola correttamente. Se la forzate a entrare, potreste romperla.
- Se una card SD è stata usata in precedenza con un computer o una fotocamera digitale, dovete formattarla su R16 prima di usarla.
- Se non è inserita nessuna card SD, i tasti [REC] e [UNDO/REDO] non funzioneranno in RECORDER MODE.

Se appaiono questi messaggi relativamente alla card SD

- "No Card": Non è individuata nessuna card. Assicuratevi che sia inserita correttamente una card SD.
- "Card Protected": la protezione della card SD è chiusa, impedendo di riscrivere su di essa. Per sbloccarla, spostate l'interruttore togliendolo dalla posizione di protezione.
- "SD Card Format?": la card inserita non è formattata per R16. Premete il tasto [ENTER] per

SUGGERIMENTI

- R16 può usare card SD da 16 MB – 2 GB e card SDHC da 4–32 GB.
- Potete avere informazioni aggiornate sulla compatibilità delle card SD sul sito Zoom.
  SIto Zoom: http://www.zoom.co.jp

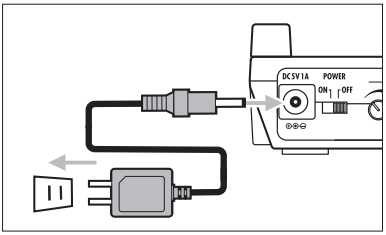
☞ Ref: SD CARD >EXCHANGE P.69
SD CARD >FORMAT P.70

Accendere R16

Usate l'accluso adattatore AC, progettato per R16 o sei batterie tipo AA (disponibili separatamente).

Usando l'accluso adattatore AC con una normale fonte di elettricità

1 Assicuratevi che [POWER] sia su OFF, e collegate l'accluso adattatore AC alla parte posteriore dell'unità.

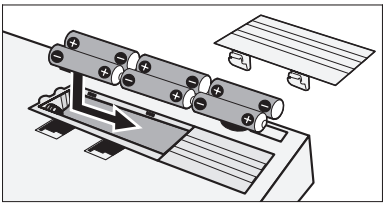


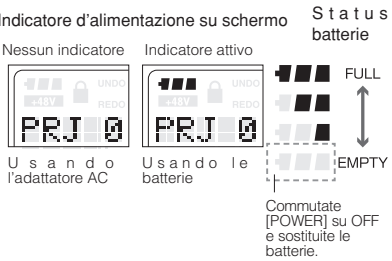
Caution Dovete usare l'accluso adattatore AC AD-14 di ZOOM, creato e progettato per R16. Usare qualsiasi altro adattatore, diverso da AS-14 può danneggiare l'unità e vanificare la garanzia.

Usando le batterie

1 Commutate l'interruttore [POWER] su OFF e aprite il coperchio del comparto batterie, posto sul retro dell'unità.

2 Installate sei batterie AA e chiudete.





SUGGERIMENTI

Alimentazione tramite USB

Con l'interruttore [POWER] su OFF, collegando un computer con un cavo USB si avvia automaticamente R16 con l'alimentazione fornita tramite USB.

In questa condizione, le funzioni sono diverse rispetto a quando [POWER] è su ON. R16 può essere usato solo come lettore di card SD o come interfaccia audio.

☞ Ref.: R16 Impostare il tipo di batteria
BATTERY TYPE
P.71

NOTE

- Assicuratevi che l'interruttore [POWER] sia su OFF quando aprite/chiudete il comparto batterie o collegate/scollegate l'adattatore AC. Togliere le batterie o scollegare l'adattatore AC mentre l'interruttore [POWER] è su ON, potrebbe provocare la perdita di dati.
- R16 può usare solo batterie Alkaline e NiMH. La durata approssimativa delle batterie Alkaline è di 4,5 ore circa.
- Sostituite le batterie quando appare il messaggio "Low Battery" o l'icona della batteria scarica sul display. Spegnete immediatamente posizionando [POWER] su OFF e installate le batterie nuove, o collegate l'accluso adattatore AC.
- Assicuratevi di impostare correttamente BATTERY TYPE per calcolare con precisione la durata.

Accendere R16 · Impostare data & ora

Precauzioni per l'avvio e lo spegnimento e istruzioni su come impostare data e ora per file e dati

Accendere/spegnere

1) Assicuratevi di aver spento tutte le apparecchiature.
2) Inserite una card SD in R16. Verificate che i collegamenti per alimentazione, strumenti, e sistema di monitoraggio (o cuffie stereo) siano corretti.

Commutate [POWER] su ON: avvio

1 POWER ON OFF Commutate [POWER] su ON.

```
ZOOM R16
Ver:1.00
```

```
PRJ 000 PRJ000
 ▶00    00:00:00:000
```

2 Accendete gli strumenti collegati e poi il sistema di monitoraggio.

Commutate [POWER] su OFF: arresto

1 POWER ON OFF Commutate [POWER] su OFF.

```
Project Saving...
```

```
Goodbye See you!
```

Impostare data e ora

TOOL>SYSTEM>DATE/TIME

1 TOOL Premete [TOOL].

```
TOOL
>TUNER
```

Usate i tasti cursore per spostarvi nel Menu ◀ ▶

2 Selezionate >SYSTEM

```
TOOL
>SYSTEM
```

Usate i tasti cursore per spostarvi ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

```
SYSTEM
>LCD
```

Usate i tasti cursore per spostarvi ◀ ▶

3 Selezionate >DATE/TIME

```
SYSTEM
>DATE/TIME
```

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate la voce in >DATE/TIME

Impostate anno, mese, giorno e ora (ora: minuti: secondi).

```
DATE        TIME
2009/01/01 00:00:00
```

Usate i tasti cursore per spostarvi ◀ ▶

Il numero selezionato lampeggia

5 Cambiare l'ora

```
DATE        TIME
2009/03/01 00:00:00
```

```
DATE        TIME
2009/03/10 10:15:03
```

Ruotate la manopola per cambiare i numeri.

ENTER Press [ENTER].

NOTE

- Prima di commutare l'interruttore [POWER] su ON, abbassate il volume di tutti gli strumenti e del sistema di monitoraggio collegato a R16.
- Se non arriva alimentazione a R16 per oltre 1 minuto, l'impostazione di DATE/TIME tornerà al valore iniziale.

Se appare questo:

```
Reset
DATE TIME
```

- L'impostazione di DATE/TIME è stata riportata ai valori iniziali. Resettate le impostazioni di DATE/TIME.

Veduta d'insieme dell'operatività di interruttore e tasti

Illustriamo ora come usare i tasti di R16 e quali siano le loro funzioni. Guardate il display nel caso di tasti che abbiano icone sullo schermo.

Sezione trasporto

REC

Tasto [REC]
Funziona solo se le tracce sono in standby di registrazione.

Porta R16 in modalità standby di registrazione.
Quando già in standby di registrazione arresta lo standby.

PLAY

Tasto [PLAY]

Avvia la riproduzione.
Quando già in standby di registrazione avvia la registrazione.

STOP

Tasto [STOP]

Durante la registrazione, ferma la registrazione.
Ferma la riproduzione.

REW

Tasto [REW]

Riavvolge.	
STOP REW	Premendo [REC] e [REW] assieme si torna all'inizio del brano.

FF

Tasto [FF]

Avanti veloce

ENTER Tasto [ENTER]	Conferma le selezioni
EXIT Tasto EXIT]	Una pressione veloce riporta al punto precedente, una lunga porta alla schermata principale.
[DIAL]	Usatela per cambiare e muovervi tra i menu e i numeri.
⏮ ⏭ MARK/CLEAR	Ref.: Tasti connessi a Marker P.31.

Cursore: Aspetto e indicazione

Display Aspetto

Il display mostra la direzione del cursore

Si muove in ogni direzione

Display	Note sul manuale
▲ ◀ ▶ ▼	▲ ◀ ▶ ▼ Movimento nel menu — Nero: direzione spiegata Grigio: direzioni possibili Nessun colore: non operativo

Usate il cursore per muovervi su, giù, dx. e sin., per scegliere varie funzioni. Il display e le note sul manuale sono illustrate sopra.

Sezione controllo

PAN/EQ Tasto [PAN/EQ]	Premete per accedere alle impostazioni mixer di traccia→ P.37
TOOL Tasto [TOOL]	Apre il menu TOOL (TUNER, METRONOME, SYSTEM e SD CARD)
PROJECT Tasto [PROJECT]	Apre il menu PROJECT
1~8Tr 9~16Tr Tasti [1-8Tr] & [9-16Tr]	Seleziona le tracce 1-8 o 9-16 con luce che illumina la traccia selezionata
USB Tasto [USB]	Apre il menu USB
SWAP/BOUNCE Tasto [SWAP/BOUNCE]	Apre il menu SWAP/BOUNCE

Sezione Fader

PLAY/MUTE/REC Tasti status TRACK 1~8 (9~16)	Cambia status alla traccia pronta Verde: PLAY (riproduzione) Spento: MUTE (mute) Rosso: REC (registrazione)
MASTER/MIX DOWN/PLAY REC/SOLO/MUTE Tasti status MASTER	Cambia status alla traccia MASTER Verde: PLAY (riproduzione) Spento MASTER (riproduz./registraz. non pronte) Rosso: MIX DOWN (registrazione)

Interruttori & controlli vari

Interruttore [POWER]	Accende & spegne
Interruttore [Hi-Z]	Attiva/disattiva il collegamento Hi-Z (solo per INPUT 1).
Interruttore [MIC]	Attiva/disattiva i microfoni incorporati (segnali su INPUT 7 & 8).
Interruttore [METRONOME]	Imposta l'uscita del metronomo.

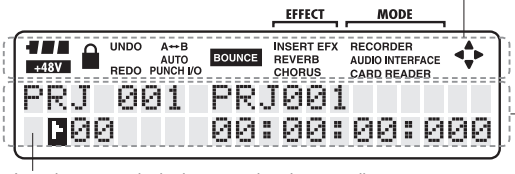
Controlli [GAIN]	Regola la sensibilità in ingresso
Indicatori [PEAK]	Si accende nel momento di massimo ingresso
[BALANCE]	Se [METRONOME] è su "PHONES ONLY" durante la registrazione, regola il bilanciamento dei segnali del fader del pre-MASTER e del metronomo.
indicatori livello	Mostra i livelli ri registrazione/riproduzione
Indicatore [METRONOME]	Lampeggia a tempo

Nell'uso come interfaccia audio, le funzioni della superficie di controllo (mostrate sotto i tasti) sono fornite dalla fila di tasti che parte da AUTO PUNCH I/O (F-1 a F-5), e anche dai tasti [1-8Tr] e [9-16Tr] (<BANK>) e [MASTER/MIX DOWN/PLAY] (REC/SOLO/MUTE) .

Informazioni sul display

Sul display di R16 potete vedere dati relativi ai project, connessioni del registratore e status operativi,, connessione e status dell'interfaccia audio del computer, funzioni disponibili e i menu di R16.

Display e indicazioni

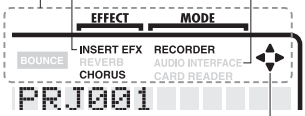


La schermata principale mostra i project attuali.

Linea sup.:numero e nome del project
Linea inf.: icona marker/numero e contatore (tempo)

Area di visualizzazione dell'icona: mostra le impostazioni attive

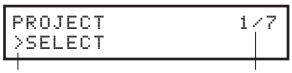
Se appare: attiva
Se non appare: non attiva



Area di visualizzazione

Direzioni possibili

Le schermate MENU mostrano i menu operativi



Linea sup: menu attuale
Linea inf.: menu & voci disponibili

Pag. nel menu/ numero totale pag.

Effetti & Modalità

Effetti Send return → P.48
Icone REVERB/CHORUS

Appare se attiva, impostata con il tasto

Icona INSERT EFX P.48

Appare se effetti inseriti, impostati col tasto

Tasto [INSERT EFFECT]

Tasto [SEND RETURN EFFECT]

Operatività tasto: apre i menu effetti

MODE
Visualizza la modalità operativa attuale di R16
Registrazione → P.17-
Interfaccia Audio → P.75-
Lettore Card → P.73

Visualizzazione icona e tasti impostazione

Icona PHANTOM

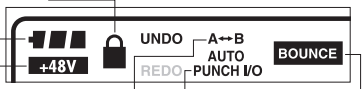
Display attivo: alimentazione phantom 48V fornita ai microfoni collegati a INPUT 5 & 6
Impostazione: interruttore [PHANTOM] su ON

Icona BATTERY → P.13

Display attivo: Batterie in uso e loro carica residua
Nessuna visualizzazione: uso di adattatore AC o USB (nessuna visualizzazione lavorando a batterie significa che le batterie devono essere sostituite)

Icona PROTECT → P.56

Display attivo: il project non può essere sovrascritto
Nessuna visualizzazione: project non protetto
Impostato col menu



Icona A-B REPEAT → P.30

Icona AUTO PUNCH IN/OUT → P.27

Tasto [A-B REPEAT]

Display attivo: i punti A-B sono impostati
Impostati con il tasto

Tasto [AUTO PUNCH IN/OUT]

Display attivo: attivo
Impostato col tasto

Icona BOUNCE → P.39

Display attivo: attiva

[UNDO/REDO]

Icona UNDO

Icona REDO

Tasto [UNDO / REDO]

UNDO: Potete tornare all'operatività di registrazione precedente
Operazioni valide di UNDO: PUNCH IN/OUT, BOUNCE, MIX DOWN (su MASTER TRACK)

Icona appare/non appare
Dopo alcune operazioni, appare "UNDO", il che significa che è possibile un'operazione di UNDO
Dopo aver premuto il tasto [UNDO/REDO], appare "REDO", il che significa che è possibile un'operazione di REDO.
Impostato col tasto.

NOTE

- UNDO è valido solo per dati audio registrati su tracce.
- Potete eseguire le operazioni UNDO e REDO una sola volta.

R16: flusso di registrazione • Creare un nuovo project

Grazie alla registrazione multitraccia potete ottenere una creazione musicale completa usando R16.
Per iniziare, create un nuovo project per ogni pezzo.

Preparativi per la registrazione

Collegate gli strumenti ai jack INPUT corretti

Impostate project e tracce

Create un nuovo project

Selezionate gli INPUT e le tracce di registrazione

Impostate gli stereo link

Cambiate status alla traccia (registrazione, esecuzione, mute)

Regolate la sensibilità in ingresso coi controlli [GAIN]

Preparativi per l'esecuzione

Impostate PRE-COUNT/METRONOME

Impostate e usate TUNER

Registrate le prime tracce

Standby di registrazione—Registrazione—Stop

Registrate altre tracce

Overdubbing

Riproduzione di tracce già registrate

Overdubbing

Standby di registrazione—Registrazione—Stop

Create un nuovo project

PROJECT>NEW

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

```
PROJECT
>SELECT
```

Cambiare menu ◀ ▶

2 Selezionate >NEW

```
PROJECT
>NEW  [SD]003:22:52]
```

ENTER Premete [ENTER].

3 Confermate il nome del PROJECT

Nuovo numero project

```
Project No.003
PRJ003
```

Nuovo nome project

Cambiare lettere

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate se usare le impostazioni dell'ultimo project.

```
SETTING?
[CONTINUE] RESET
```

Cambiare menu ◀ ▶

Selezionatelo per riportare ai valori di default

ENTER Premete [ENTER].

5 Eseguite.

```
No.003:PRJ003
Create?
```

ENTER Premete [ENTER].

SUGGERIMENTI

Potete cambiare nome al nuovo project al punto 3.

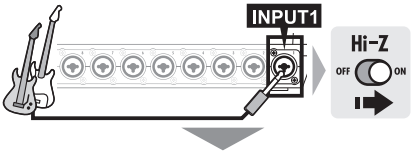
Ref: Cambiare nome P.43
Usare le impostazioni precedenti P.57

Collegare strumenti ed eseguire impostazioni mono

Dovrete regolare le impostazioni relative agli strumenti musicali come chitarre ad alta impedenza, synth con ingresso in linea, microfoni incorporati e quelli ad alimentazione phantom, così come ingressi stereo e mono, ad esempio.

Collegare chitarre passive

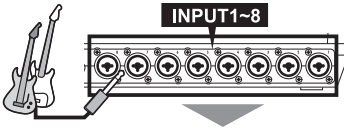
Collegate strumenti ad alta impedenza (Hi-Z) a INPUT 1, e commutate l'interruttore [Hi-Z] su ON.



Segnale su INPUT 1

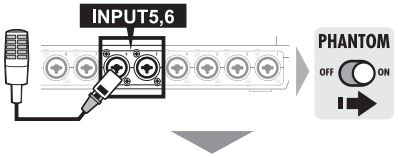
Collegare strumenti a bassa impedenza (connessione mono)

Collegate strumenti a bassa impedenza a qualunque INPUT.



Segnali su qualsiasi INPUT da 1~8

Usare alimentazione phantom



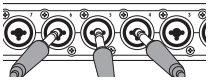
Fornite alimentazione phantom ai jack di INPUT 5 e 6

NOTE

*Commutate l'interruttore [PHANTOM] su ON per fornire alimentazione +48V a INPUT 5 e 6. Potete usare sia INPUT 5 che 6 o entrambi quando l'interruttore è su ON.
*Usate il fader corrispondente al jack INPUT. Il segnale proveniente da INPUT 1 va alla traccia 1/9.
*Per usare le tracce 9~16, cambiate l'assegnazione del fader premendo il tasto [9 –16Tr].
*In base alla selezione INSERT EFFECT, il flusso in uscita cambierà.
*Creare un file stereo da due fader richiede l'uso dell'impostazione STEREO LINK.

Assegnate i collegamenti INPUT 1–8 alle tracce 1–16

1 Collegate strumenti e microfoni ai jack



2 Eseguite le impostazioni per i singoli strumenti, microfoni incorporati e tracce stereo

Hi-Z | PHANTOM | MIC
STEREO | MONAURAL×2 | MONAURAL

3 Selezionate gli interruttori di traccia

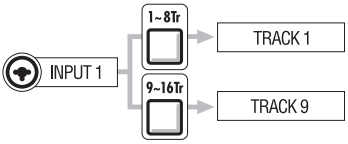
Abilitate i fader per le tracce 1–8 o 9–16

4 Cambiate status agli INPUT collegati

Premete i tasti di status di una traccia fino a far accendere la luce rossa.

Impostate le tracce per ricevere INPUT

Premete il tasto [1-8Tr] o [9-16Tr] per impostare quali tracce registreranno gli INPUTS.



INPUT	TRACK	
	[1~8Tr] attivo	[9~16Tr] attivo
1	1	9
2	2	10
3	3	11
4	4	12
5	5	13
6	6	14
7	7	15
8	8	16

☞ Ref: Impostazione STEREO P.19

Collegare gli strumenti: impostazioni stereo e tasti di status

Per eseguire una registrazione, potete creare un file stereo registrando sulle tracce aventi numeri pari/dispari prossimi e impostando uno stereo link.
I tasti di status devono essere premuti per trasferire il segnale da un INPUT a una traccia di registrazione

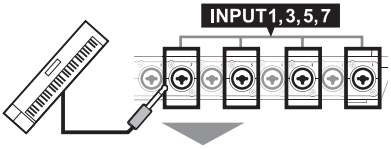
Usare i microfoni incorporati

Commutate l'interruttore [MIC] su ON.

Segnali su INPUT 7/8

Collegare strumenti con ingresso in linea (collegamento stereo)

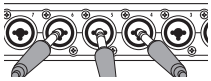
Scegliete INPUT 1, 3, 5 o 7 e collegate lo strumento musicale.



Usate INPUT 1/2, 3/4, 5/6 e 7/8 in coppia. I segnali in ingresso di sinistra su tracce dispari e quelli in ingresso di destra sulle tracce pari.

Assegnate gli INPUT 1–8 alle tracce 1–8 o 9–16.

1 Collegate strumenti e microfoni ai jack.



2 Eseguite impostazioni stereo per i singoli strumenti e microfoni incorporati

STEREO | MONAURAL×2 | MONAURAL

3 Selezionate le tracce.

Assegnate fader alle tracce 1–8 o 9–16

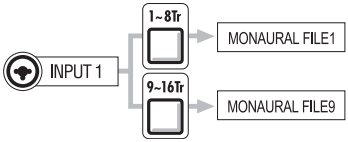
4 Impostate lo status degli INPUT collegati.

Premete il tasto di STATUS delle coppie di tracce fino a far accendere entrambe le luci.

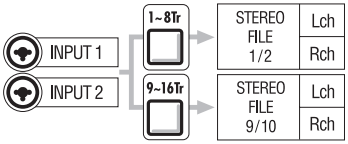
Luci rosse accese: registrazione pronta (REC)

File corrispondenti agli INPUT

Registrare su INPUT 1–8 dà luogo a file il cui nome corrisponde al numero di traccia.



Usando STEREO LINK



Le tracce linkate in stereo danno file stereo.
Lch = segnale con numero dispari registrato
Rch = segnale con numero pari registrato

NOTE

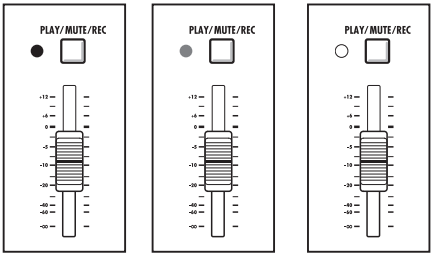
* Usate il fader corrispondente al jack INPUT. I segnali provenienti da INPUT 1 vanno sulla traccia 1/9.
* Per usare le tracce 9-16, premete il tasto [9-16tr] per cambiare le assegnazioni del fader.
* Il flusso di ingresso e uscita varia in base all'impostazione di INSERT EFFECT.

Stereo link

Impostate STEREO LINK per le tracce da registrare in anticipo per creare un file stereo della registrazione.

PULSANTI STATUS e INDICATORI TRACCIA

Premete un PULSANTE di STATUS per far cambiare il colore dell'INDICATORE di TRACCIA e impostate il ruolo del fader di traccia.
I tre colori degli INDICATORI di TRACCIA indicano lo status della traccia.



[REC] Registrazione pronta | [PLAY] Riproduzione | [MUTE] Suono disabilitato

PLAY/MUTE/REC

Indicatori traccia (1~16)

Premete	→	Premete	→	Premete
REC	→	PLAY	→	MUTE
Luce rossa accesa	→	Luce verde accesa	→	Nessuna luce

MASTER/MIX DOWN/PLAY

Indicatore di traccia (MASTER)

REC/SOLO/MUTE

Premete	→	Premete	→	Premete
MIX DOWN	→	PLAY	→	MASTER
Luce rossa accesa	→	Luce verde accesa	→	Nessuna luce

SUGGERIMENTI

* Per inviare segnali da un INPUT a una traccia di registrazione, premete il suo tasto di status 1–2 volte fino a far accendere l'indicatore di traccia in verde.
* Per usare due INPUT premete entrambi i tasti di status per collegare entrambi gli INPUT alle tracce.
* Creare un file stereo da 2 tracce richiede l'impostazione di STEREO LINK.
* Se la traccia MASTER è su PLAY, tutte le altre tracce saranno su MUTE (nessun suono).

Stereo link

PAN/EQ>STEREO LINK

1 PAN/EQ

Premete [PAN/EQ].

Commutare tracce.

```
Track1
EQ HI G=0db
```

Cambiare tipo

Cambiare valori parametro

2 Selezionate una traccia.

```
Track3
EQ HI G=0db
```

3 Selezionate STEREO LINK.

```
Track3
STEREO LINK Off
```

Cambiare impostazione

4 Attivate STEREO LINK.

```
Track3/4
STEREO LINK On
```

On/Off

5 EXIT Premete [EXIT] per terminare l'impostazione.

SUGGERIMENTI

* Le coppie di tracce STEREO LINK sono
  Track 1/2, Track 3/4, Track 5/6, Track 7/8,
  Track 9/10, Track 11/12, Track 13/14 e Track 15/16.
* STEREO LINK cambia l'impostazione da due tracce mono a una stereo.
* Al punto 4, qualunque numero di traccia scegliate, la traccia col numero vicino sarà linkata. Non è possibile cambiare queste combinazioni.
* Per regolare il volume di una coppia di tracce impostate su STEREO LINK dovete usare il fader dispari. Il fader pari non ha effetto.
* Il parametro PAN di una coppia di tracce impostate su STEREO LINK può essere usato per regolare il bilanciamento di volume corrispondente.
* Anche quando STEREO LINK è attivo potete selezionare file e impostare la fase di ogni traccia.

Registrare la prima traccia

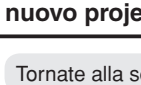
Dopo aver collegato gli strumenti e completati i preparativi per la registrazione, possiamo preparare il registratore e iniziare a registrare la prima traccia.

Iniziare dalla schermata principale del nuovo project

1 Tornate alla schermata principale.

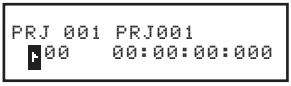
Premete e tenete premuto [EXIT] per oltre 2 secondi.

2 Riportate il contatore all'inizio.



Premete [REW] & [Stop] contemporaneamente per riportare il contatore all'inizio

La schermata principale dovrebbe risultare così.



Il contatore è all'inizio (mark 00).

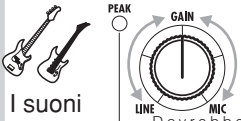
Regolare il livello in ingresso

3 Armate la traccia per la registrazione.

Premete 1-2 volte fino a far accendere la luce della traccia in rosso.

Luce rossa accesa: registrazione abilitata (REC).

4 Regolate la sensibilità in ingresso (GAIN).



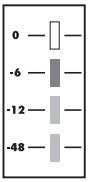
I suoni partono.

Regolate il livello di registrazione e monitor.

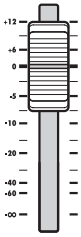
Dovrebbe accendersi solo occasionalmente se il volume arriva al massimo

5 Regolate il livello di registrazione.

SE un effetto INSERT è applicato a un INPUT, regolate il livello della patch, ad esempio, per evitare che la luce rossa dell'indicatore di livello (0dB) si accenda.



6 Regolate il sistema di monitoraggio



Usando il fader della traccia di registrazione, regolate il livello di monitoraggio dello strumento che state registrate. (INPUT 1 è traccia 1 o 9).

SUGGERIMENTI

Ecco la schermata principale del nuovo project

Contatore in posizione iniziale (mark 00)
Batterie e alimentazione phantom attive

Dopo aver impostato l'ingresso (punto 5 e successivi), potete processare i segnali in ingresso con INSERT EFFECT.

☞ Ref. : Creare un nuovo project P.17
Inserire effetti P.48

NOTE

Luci rosse sugli indicatori PEAK e indicatori di livello

- Un indicatore PEAK si accende in rosso se il segnale in ingresso supera il livello massimo individuabile di 0 dB, andando in clip. La luce rossa su un indicatore di livello significa che il segnale in registrazione (segnale che è passato da un effetto insert) è in clip. In caso di clip, il suono registrato risulterà distorto. Riducete il livello di registrazione.

Registrare la prima traccia

7 Andate in standby di registrazione.

REC

Premete [REC]. REC Luce rossa accesa

8 Avviate la registrazione.

PLAY

Premete [PLAY].

REC Luce rossa accesa PLAY Luce verde accesa

```
PRJ 001 PRJ001
 ▸00    00:00:00:123
```

Il contatore parte.

9 Fermate la registrazione.

STOP

Premete [STOP].

STOP Luce verde spenta PLAY REC Luci spente

```
PRJ 001 PRJ001
 ▸00    00:02:04:247
```

Il contatore si ferma, ma non torna su 0.

Riprodurre la prima traccia

10 Stop.

STOP

Premete [STOP].

STOP Luce verde accesa PLAY REC Luci spente

```
PRJ 001 PRJ001
 ▸00    00:04:31:153
```

Il contatore si ferma.

11 Eseguite la traccia.

PLAY/MUTE/REC

Premete il tasto [PLAY/MUTE/REC] della traccia da riprodurre 1–2 volte, fino a far accendere la luce verde.

Luce verde accesa: riproduzione abilitata [PLAY]

12 Riportate il contatore all'inizio.

REW + STOP

Premete [REW] & [Stop] contemporaneamente per riportare il contatore all'inizio.

```
PRJ 001 PRJ001
 ▸00    00:00:00:000
```

13 Suonate.

PLAY

Premete [PLAY].

PLAY Luce verde accesa

14 Stop.

STOP

Premete [STOP].

STOP Luce verde accesa

SUGGERIMENTI

- Premete [UNDO/REDO] per cancellare la registrazione.

Registrare ancora

- Se registrate ancora sulla stessa traccia, la registrazione precedente sarà sovrascritta.
- Tre sono i modi per registrare un nuovo file o ri-registrare:
  - Premere il tasto [UNDO/REDO] per un'operazione di undo (cancellare la registrazione).
  - Tramite PROJECT>FILE, impostate l'assegnazione della traccia registrata su "NOT ASSIGN." (Ref.: P.23)
  - Tramite PROJECT>FILE>EDIT>DELETE, cancellate il FILE (AUDIO DATA). (Ref. : P.62)

NOTE

- I file audio registrati in una traccia saranno registrati sopra. Se riportate il contatore indietro all'inizio, una nuova registrazione sarà sovrascritta alla precedente. Durante la riproduzione i file salvati sulla traccia saranno eseguiti.

Per registrare un nuovo file, non assegnate file alla traccia.

☞ Ref. : Assegnare file alle tracce P.23
Marker P.31

Assegnazione di traccia

Ora, dopo aver completato la registrazione della prima traccia, registreremo la traccia successiva mentre riproduciamo il file audio già registrato. I preparativi sono praticamente identici, ma la riproduzione si effettuerà su una traccia diversa.

Preparare la traccia di riproduzione

1 Assegnate il file da riprodurre a una traccia diversa.

PROJECT

Premete [PROJECT].

```
PROJECT
>SELECT
```

2 Selezionate >FILE.

```
PROJECT
>FILE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate la traccia per la riproduzione

```
TRACK1
 NOT ASSIGN
```

◀ ▶ Cambia traccia

Selezionate una traccia diversa da quella per la registrazione successiva.

4 Selezionate il file per la traccia.

```
TRACK5
 MONO-000      [TR 5
```

◀ ▶ Cambia file

5 Assegnatelo

ENTER Premete [ENTER].

▼

```
TRACK5
 MONO-000      [TR 5]
```

6 EXIT Premete e tenete premuto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

7 Preparate la traccia già registrata per la riproduzione

PLAY/MUTE/REC Premete [PLAY/MUTE/REC] della traccia da eseguire 1–2 volte fino a far accendere la luce verde.

Luce verde accesa: riproduzione abilitata [PLAY].

NOTE

- I file audio registrati sulle tracce saranno sovrascritti dalla nuova registrazione. Se riportate il contatore all'inizio e iniziate nuovamente a registrare, sappiate che la registrazione precedente sarà persa a causa della sovrascrittura della nuova.
- Durante la riproduzione viene eseguito il file assegnato alla traccia.
- Per registrare un nuovo file, non assegnate file a una traccia.
- Spostando un file su una traccia, verificate che non siano assegnati file alla traccia da registrare ("NOT ASSIGN"). In caso sia assegnato qualche file, quella registrazione sarà sovrascritta dalla nuova.
- File esclusivamente destinati alla lettura (read only) sono indicati da <R.0> sul display, e non potete registrare su questi se sono assegnati a tracce.
- File indicati con asterisco (*) non possono essere assegnati alla traccia selezionata.

SUGGERIMENTI

- Status di assegnazione del file di traccia

```
TRACK   5
 NOT ASSIGN
```

Visualizzazione di una traccia senza file

```
TRACK   5
 MONO-000
```

Visualizzazione di una traccia senza file assegnato

```
TRACK   5
 MONO-000      [TR 3]
```

Visualizzazione di una traccia con file assegnato

- Se la prima e la seconda registrazione sono su tracce diverse, potete passare al punto 7, perché avete solo bisogno di cambiare lo status della traccia e avviare la registrazione.
- Potete selezionare tracce usando i tasti di status. Gli indicatori delle tracce selezionabili si accenderanno in arancio.
- Potete assegnare file importati da un computer o da memoria USB.
- File stereo possono essere assegnati a tracce impostate su stereo link o alla traccia master.

Commutare due tracce (SWAP)

1 SWAP/BOUNCE

Premete [SWAP/BOUNCE].

```
SWAP/BOUNCE
>SWAP
```

2 Selezionate >SWAP.

```
SWAP/BOUNCE
>SWAP
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate la prima traccia da scambiare.

```
SELECT TRACK
```

Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce che si possono selezionare. Premete il tasto di status della traccia per selezionarne una

PLAY/MUTE/REC

Selezionabile: lampeggia in arancio
Selezionata: acceso in arancio

4 Selezionate la seconda traccia da scambiare.

```
SELECT TRACK
TRACK1 ⇔
```

Traccia già selezionata

Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce che si possono selezionare. Premete il tasto di status della traccia per selezionarne una.

PLAY/MUTE/REC

Selezionabile: lampeggia in arancio
Selezionata: acceso in arancio

5 Scambiate le tracce.

Tracce da scambiare

```
TRACK1 ⇔TRACK2
Swap?
```

ENTER Premete [ENTER] per confermare.

NOTE

- La funzione Swap commuta due tracce, inclusi i file assegnati e tutte le informazioni sui parametri di traccia.
- Le tracce stereo non possono essere scambiate.

Registrare la seconda traccia e le successive

Dopo aver completato la registrazione della prima traccia, potete registrare la traccia successiva mentre riproducete i file audio. I preparativi sono gli stessi di quelli per la prima traccia, e potete riprodurre su una traccia diversa.

Riprodurre la traccia già registrata

1 PLAY/MUTE/REC]

Premete [PLAY/MUTE/REC] della traccia da riprodurre 1-2 volte fino a far accendere la luce verde.

Luce verde accesa: riproduzione abilitata [PLAY]

Preparativi di registrazione per la seconda traccia

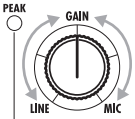
2 PLAY/MUTE/REC

Premete [PLAY/MUTE/REC] della traccia da registrare 1-2 volte fino a far accendere la luce rossa.

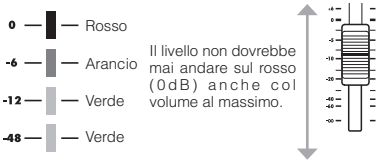
Luce rossa accesa: registrazione abilitata [REC]

3 Regolate [GAIN].

Gli strumenti iniziano a suonare



Si accende brevemente quando il volume raggiunge il massimo..



Il livello non dovrebbe mai andare sul rosso (0dB) anche col volume al massimo.

Registrare~Stop

4 REW + STOP

Premete [REW] & [Stop] assieme per riportare il contatore all'inizio.

```
PRJ 001 PRJ001
 ▶00    00:00:00:000
```

5 REC + PLAY

Premete [REC] e poi [PLAY] per avviare la registrazione.

REC ● Luce rossa accesa PLAY ▶ Luce verde accesa

```
PRJ 001 PRJ001
 ▶00    00:00:00:123
```

Il contatore si avvia.

Suonate.

6 STOP

Premete [STOP] per fermare la registrazione

STOP ■ Luce verde accesa REC ○ PLAY ▷ Luci spente

```
PRJ 001 PRJ001
 ▶00    00:02:04:247
```

Il contatore si ferma, ma non torna su 0.

SUGGERIMENTI

Altri usi

- Se volete usare la stessa traccia che avete registrato in precedenza per la seconda registrazione, dovreste trasferire il file su un'altra traccia, e vuotare la traccia obiettivo. Fate riferimento a "Preparare la traccia di riproduzione " P.23.
- Potete anche scambiare tracce registrate con tracce non registrate.
- Questo metodo è utile per creare una traccia per la seconda chitarra usando Hi-Z.

NOTE

- Se la prima registrazione e la seconda sono su tracce diverse, potete passare al punto 7, poiché dovete solo cambiare status alla traccia e avviare la registrazione.
- Spostando i file di traccia, assicuratevi che nessun file sia assegnato alla traccia sulla quale volete registrare (il display dirà "NOT ASSIGN"). Se vi sono file assegnati, i vecchi file saranno sovrascritti e non possono essere recuperati.
- Selezionate le tracce con i tasti di status. La luce arancio indica le tracce selezionabili.
- I file di sola lettura sono indicati con <R.0> e non è possibile registrarvi sopra se assegnati.

Riprodurre tutte le tracce

1 PLAY/MUTE/REC

Premete i tasti [PLAY/MUTE/REC] 1-2 volte su tutte le tracce da riprodurre fino a far accendere la luce verde

Luce verde accesa: riproduzione abilitata [PLAY]

2 REW + STOP

Premete [REW] & [Stop] assieme per riportare il contatore all'inizio.

3 PLAY

Premete [PLAY] per avviare la riproduzione

PLAY Luce verde accesa

4 STOP

Premete [STOP] per fermare la riproduzione

STOP Luce verde accesa

NOTE

- Spostando un file su una traccia, verificate che non vi siano file assegnati alla traccia da registrare ("NOT ASSIGN"). Se è assegnato un file, quella registrazione sarà sovrascritta dalla nuova registrazione.
- I file audio registrati su tracce saranno sovrascritti dalla nuova registrazione. Se riportate il contatore all'inizio e iniziate a registrare nuovamente, sappiate che la registrazione precedentemente registrata sarà sovrascritta dalla nuova.
- Durante la riproduzione viene eseguito il file assegnato alla traccia.

SUGGERIMENTI

- Per registrare un nuovo file, non assegnate nessun file alla traccia.

Punch-in/punch-out automatico

Le funzioni di punch-in e punch-out consentono di scegliere porzioni di un file già registrato e ri-registrarle. Potete impostare i punti di inizio e fine della porzione in anticipo e registrare automaticamente con punch-in all'inizio e punch-out alla fine.

Preparate la traccia che volete ri-registrare con punch-in/punch-out

1 Ri-registrare una traccia

Alzate il fader.

2 PLAY/MUTE/REC

Premete [PLAY/MUTE/REC] 1-2 volte fino a far accendere la luce rossa.

Luce rossa accesa: registrazione abilitata

3 PEAK GAIN LINE MIC

Regolate il livello di registrazione e il GAIN affinché siano gli stessi della parte già registrata.

Impostate punch-in e punch-out

4 REW FF PLAY

Usando [REW], [FF] e [PLAY] decidete il punto appena precedente la ri-registrazione (PUNCH IN).

5 AUTO PUNCH I/O

Premete [AUTO PUNCH I/O]

Impostate il punto di punch-in.

AUTO PUNCH I/O BOUNC

L'icona lampeggia

6 FF PLAY

Premendo [FF] & [PLAY], posizionate il punto di punch-out.

7 AUTO PUNCH I/O

Premete [AUTO PUNCH I/O]

Impostate il punto di punch-out.

AUTO PUNCH I/O BOUNC

L'icona lampeggia

NOTE

- Una volta eseguite le impostazioni di auto punch-in/out, non potete cambiare i punti. Per cambiare questi punti dovete annullare e riposizionarli
- Premete ancora il tasto [AUTO PUNCH IN/OUT] per cancellare i punti impostati.

Esercitarsi

1 PLAY

Premete [PLAY] per iniziare a suonare.

PLAY Luce accesa

Passato il punto di punch-in, la funzione [MUTE] della traccia si avvia automaticamente.

Suonate (non registrate)

Passato il punto di punch-out, la funzione, [MUTE] è rilasciata.

2 STOP

Premete [STOP] .

PLAY Luce spenta.

Ri-registrare: punch-in/punch-out

8 REW

Posizionatevi prima del punto di PUNCH IN.

9 REC PLAY

Premete [REC] poi [PLAY] per avviare la riproduzione

PLAY Luce accesa / REC Lampeggia — Non registra.

Passa il punto di punch-in

Esecuzione — PLAY REC Luce accesa — Registra

Passa il punto di punch-out

PLAY Luce accesa / REC Lampeggia — Non registra.

10 STOP

Premete [STOP] .

Il registratore si ferma.

PLAY REC Luce spenta

Rilasciare PUNCH IN/OUT

11 AUTO PUNCH I/O

Premete [AUTO PUNCH I/O].

AUTO PUNCH I/O BOUNC

Icona spenta

Punch in point — Punch out point

PLAY REC

PLAY Play | Rec | PLAY Play

Porzione ri-registrata.

Punch-in/punch-out manuale

Potete eseguire manualmente il punch in/out . Premete il tasto [REC] durante la riproduzione per riavviare la ri-registrazione da quel punto.

Preparate la traccia per il punch-in/punch-out

1 Traccia da ri-registrare

Alzate il fader

2 PLAY/MUTE/REC

Premete [PLAY/MUTE/REC] 1-2 volte fino a far accendere la luce rossa.

Luce rossa accesa: registrazione abilitata

3 PEAK GAIN LINE MIC

Regolate il livello di registrazione e il GAIN affinché siano gli stessi della parte già registrata.

Ri-registrare: punch-in/punch-out

4 REW

Usando [REW], decidete il punto appena precedente la ri-registrazione

5 PLAY

Premete [PLAY] per avviare la riproduzione.

PLAY Luce accesa

Iniziate l'esecuzione, senza registrare ancora

6 REC

Premete [REC] per avviare la registrazione, (punch-in)

PLAY REC Luce accesa

Suonate e registrate.

7 REC

Premete [REC] per fermare la registrazione/ avviare la riproduzione (punch out).

PLAY Luce accesa REC Luce spenta

8 STOP

Premete [STOP] .

Il registratore si ferma

PLAY REC Luci spente

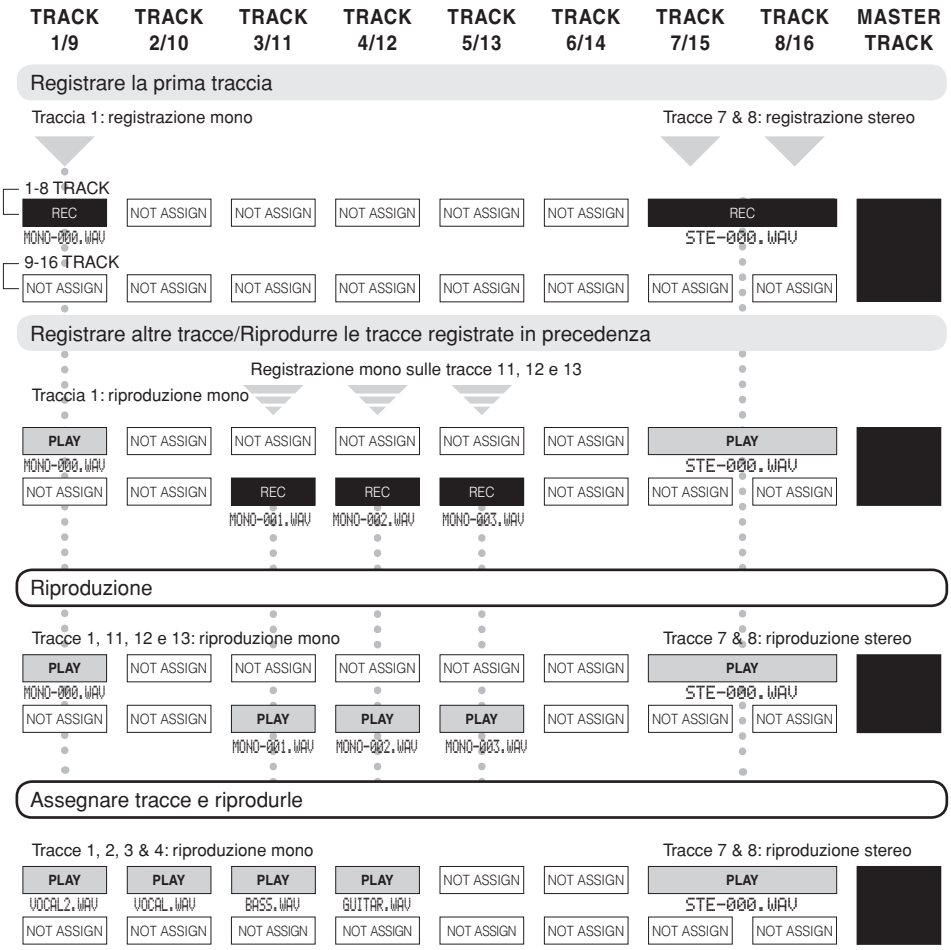
NOTE

- La registrazione con Punch-in/punch-out sovrascrive la registrazione esistente. Un file registrato in precedenza dovrebbe essere assegnato alla traccia.
- Potete usare la funzione [UNDO/REDO].

Riprodurre un project

I file audio registrati sono assegnati alle tracce per il salvataggio. Durante la riproduzione, saranno eseguite tutte le tracce abilitate alla riproduzione tramite i corrispondenti tasti status (luci verdi accese).

Veduta d'insieme del processo di registrazione/riproduzione in un project



☞ Ref. : Assegnare file alle tracce P.23

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

Potete impostare e ripetere la riproduzione da un punto iniziale (A) a un punto finale (B) di un project.

Impostare i punti A-B

1 REW ◄◄ FF ►► PLAY ▷ Definite il punto iniziale.

2 A-B REPEAT Premete [A-B REPEAT] .

A↔ lampeggia.

3 FF ►► PLAY ▷ Definite il punto finale.

4 A-B REPEAT Premete [A-B REPEAT] .

Icona A↔B

A-B repeat: riproduzione ripetitiva

5 PLAY ▷ Premete [PLAY] per avviare la riproduzione ripetitiva.

6 STOP □ Premete [STOP] per fermare la riproduzione.

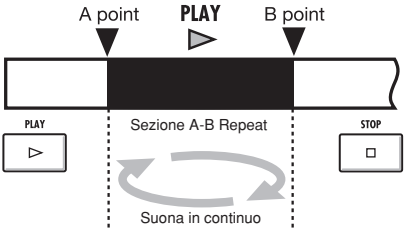
Annullare A-B repeat e i punti

7 A-B REPEAT Premete [A-B REPEAT] per annullare l'operazione.

Icona A↔B spenta

SUGGERIMENTI

- Quando la riproduzione raggiunge il punto B, torna automaticamente al punto A e continua la riproduzione.
- Mentre l'icona A↔B è accesa, la riproduzione si ripete in continuo.
- Potete eseguire queste impostazioni sia durante la riproduzione e sia da fermi.
- Se impostate il punto B in un punto precedente A, la riproduzione ripetitiva partirà dal punto B.
- Se volete eseguire nuove impostazioni, cancellate le precedenti premendo ancora il tasto [A-B REPEAT] ed eseguite le nuove.



Usare contatore e marker per spostarsi (locate)

Il contatore indica il tempo di registrazione e il tempo trascorso in termini di ore/minuti/secondi/ millisecondi e bar/beat/tick (1/48beat). Usatelo per impostare i marker in modo da potervi spostare poi velocemente (locate) all'interno del project.

Definite tempo o posizione col contatore

Preparativi: fermate il registratore.
Selezionate il project.
Partite dalla schermata principale.

1 Selezionate ora: minuto: secondo o bar-beat-tick.

```
PRJ01  PRJ001
 ▶00   00:00:00:000
```

Interruttore

Ora: minuto: secondo: millisecondo

```
PRJ01  PRJ001
 ▸00   00 - 00 - 000
```

Interruttore

Bar- beat- tick (1/48 beat)

2 Scegliete l'unità di tempo desiderata.
(Ora: minuto: secondo: millisecondo o bar-beat-tick.)

```
PRJ01  PRJ001
  00   00:00:00:000
```

Spostatevi tra le unità, quella selezionata lampeggia

3 Cambiate valori.

```
PRJ01  PRJ001
 ▶00   00:15:00:000
```

Spostatevi tra le voci

NOTE

- Non potete usare questa procedura durante la registrazione/riproduzione.

SUGGERIMENTI

- Dopo il punto 3 potete iniziare la riproduzione dal valore impostato col contatore.

Posizionate un marker

Posizionate un marker col contatore

Partite dalla schermata principale.
Impostate il contatore sulla posizione desiderata per il marker.

```
PRJ01  PRJ001
 ▸00   00:01:12:037
```

Spostatevi tra le voci

1 MARK/CLEAR Premete [MARK/CLEAR].

```
PRJ01  PRJ001
 ▶01   00:01:12:037
```

Numero marker
Icona marker

Posizionate un marker durante la registrazione/riproduzione

A metà registrazione/riproduzione

```
PRJ01  PRJ001
 ▸00   00:06:19:004
```

1 MARK/CLEAR Premete [MARK/CLEAR].

```
PRJ01  PRJ001
 ▶01   00:06:19:004
```

SUGGERIMENTI

Visualizzazione dell'icona del marker

```
▶03  000:10:08:015
```

Il marker n. 3 è posto a 10 minuti, 8 secondi, 15 millisecondi.

▶ Il contatore è sul marker indicato

▸ Nessun marker registrato nella posizione del contatore

▶ Numero di marker

Marker 0 = Contatore 0. Siamo all'inizio del project. Non potete cambiare questo marker particolare.

- Posizionando un altro marker prima di uno registrato, tutti i marker successivi saranno ri-numerati automaticamente.
- Potete inserire 100 marker max. in un project.

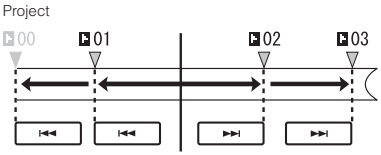
Posizionatevi sul punto di un marker

Coi tasti potete spostarvi tra i marker

1 ▶▶| |◀◀

Premete il tasto che indica il marker precedente/successivo fino a raggiungere il marker desiderato.

```
PRJ01  PRJ001
 ▸03   00:12:00:037
```



Spostatevi sul numero di marker in base alla sequenza del contatore

1 Scegliete un marker.

```
PRJ01  PRJ001
 ▸00   00:00:00:000
```

Lampeggia

Spostatevi tra le voci

2 Scegliete un numero di marker.

```
PRJ01  PRJ001
 ▸03   00:12:00:037
```

Cancellare un marker

1 ▶▶| |◀◀

Premete il tasto che indica il marker precedente/successivo fino a raggiungere il marker desiderato.

```
PRJ01  PRJ001
 ▸03   00:12:00:037
```

2 MARK/CLEAR Premete [MARK/CLEAR].

```
PRJ01  PRJ001
 ▸02   00:12:00:037
```

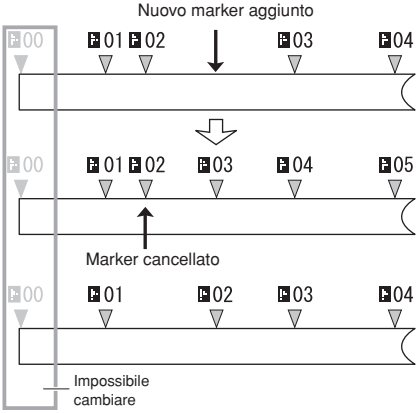
Il marker selezionato (acceso) è cancellato e appare il precedente (il contatore non si sposta).

NOTE

- Una volta cancellato un marker, non potete recuperarlo.
- Non potete cancellare il marker iniziale ▸ 00.

SUGGERIMENTI

- Premendo [MARK/CLEAR] nel punto in cui esiste un marker (icona marker accesa), quel marker è cancellato. Se non c'è marker nel punto (icona non evidenziata), viene posto un nuovo marker lì. Per cancellare un marker, dovete prima posizionarvi su di esso (icona accesa).
- Posizionando e cancellando marker, la numerazione è attribuita automaticamente.



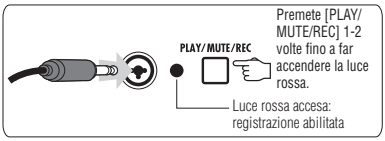
Accordatore

R16 è provvisto di accordatore multifunzione che comprende, ad esempio, l'accordatura cromatica che identifica il nome della nota a intervalli di semitoni, accordatura standard per chitarra/basso e accordatura un semitono sotto.

1 TOOL

Premete [TOOL].

2



3 Selezionate >TUNER

```
TOOL
>TUNER
```

Selezione menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate il tipo di accordatura.

```
CHROMATIC     440Hz
```

◀ ▶ Seleziona il tipo d'accordatura

Tipo accordatura

Tonalità standard

Cambia la tonalità standard

```
GUITAR        440Hz
<E>          String6
```

◀ ▶ Seleziona il tipo d'accordatura

Nome nota sulla corda

Accordatore cromatico
TOOL>TUNER>CHROMATIC

5

```
CHROMATIC     440Hz
```

Cambia la tonalità standard

Cambiate la tonalità standard (se necessario) e accordate.

```
CHROMATIC     440Hz
>>A
```

E' indicata la nota più vicina al segnale in ingresso.

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

Altri tipi d'accordatura
TOOL>TUNER>GUITER/BASS, ecc.

5 Selezionate il tipo di accordatura.

```
GUITAR        440Hz
E            String6
```

Seleziona il tipo d'accordatura ◀ ▶

Cambia numero di corda ▲▼

Cambia la tonalità standard

6 Impostate la tonalità standard e il numero di corda. Iniziate ad accordare.

```
GUITAR        440Hz
<E>          String6
```

↑

Nome nota: suonate la corda libera della nota indicata e regolate la tonalità.

SUGGERIMENTI

Indicatore di tonalità

Bassa ← → Standard

> A	> A	>>A	>A	<A>
<A>	A<	A<<	A <	A <

Standard → Alta

- L'indicatore di tonalità risponde alle fonti in ingresso sulle tracce che abbiano accesa la luce rossa di status.
- L'impostazione della tonalità standard è tra 435 Hz e 445 Hz in unità di 1 Hz. L'impostazione iniziale è 440 Hz.
- Usando altre accordature potete usare normali accordature da mezzo tono o intero sotto, ad esempio.
- L'impostazione del valore della tonalità standard sarà salvata separatamente per ogni project.

Tipo accordatura		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Corda/ nota	Corda1	E	G	E	D	E	D	D
	Corda2	B	D	C#	A	B	B	A
	Corda3	G	A	A	F#	G#	G	G
	Corda4	D	E	E	D	E	D	D
	Corda5	A	B	A	A	B	G	A
	Corda6	E		E	D	E	D	D
	Corda7	B						

Metronomo

Questo metronomo, provvisto di funzione di pre-count, consente di cambiare volume, tono e pattern. Potete anche scegliere di mandare il suono del metronomo solo alle cuffie.

1 TOOL

Premete [TOOL].

```
TOOL
>TUNER
```

Cambia menu ◀ ▶

2 Selezionate >METRONOME

```
TOOL
>METRONOME
```

ENTER Premete [ENTER].

Queste sono le impostazioni standard del metronomo (common).

3 Selezionate le impostazioni nel MENU.

```
METRONOME
>ON/OFF
```

Cambia menu ◀ ▶

```
METRONOME
>TEMPO
```

4 Selezionate le impostazioni e i valori.

```
METRONOME  ON/OFF
Play&REC
```

Cambia voce

ENTER Premete [ENTER].

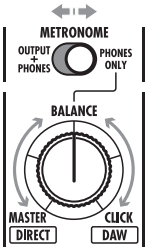
SUGGERIMENTI

Tap tempo

- Sulla schermata TEMPO, premete (TOOL) più volte al tempo desiderato, e il tempo sarà impostato al valore medio identificato.

Cambiare e regolare l'uscita del metronomo

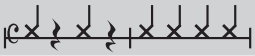
Interruttore [METRONOME]: imposta l'uscita



OUTPUT + PHONES
Il suono del METRONOMO esce sia dal jack OUTPUT che PHONES.
PHONES ONLY
Il suono del METRONOMO esce solo dal jack PHONES.
Usate la manopola BALANCE per regolare i volumi relativi del segnale del fader [MASTER] e del suono del metronomo. MASTER ◣ CLICK (metronomo)

- Queste impostazioni sono salvate per ogni project.
- Potete usare il metronomo anche durante la riproduzione della traccia MASTER.

MENU: impostazioni e valori

ON/OFF: attivo/disattivo	
Impostazioni	
Play Only	Solo durante la riproduzione
REC Only	Solo durante la registrazione
Play&REC	Durante riproduzione & registrazione
Off (default)	Nessun suono del metronomo
TEMPO: impostabile tramite numero o manualmente	
Inserimento manuale	Inserisce il tempo battendo ripetutamente sul tasto [TOOL]
Gamma impostazioni	
40.0~250.0	Valore iniziale: 120.0
LEVEL: cambia volume del metronomo	
Gamma impostazioni	
0–100	Valore iniziale: 50
PAN: posizione stereo	
Gamma impostazioni	
L100–R100	Valore iniziale: C (centro)
SOUND: Cambia tono	
Impostazioni	
BELL (default)	Suono del metronomo con campana sull'accento
CLICK	Solo click
STICK	Suono della bacchetta
COWBELL	Tono del campanaccio
HIGH-Q	Click synth
PATTERN: Cambia ritmo	
Impostazioni	
0/4 (no accent) 1/4~8/4, 6/8	Valore iniziale: 4/4
PRE-COUNT: impostazione del Pre-count	
Impostazioni	
Off	Nessun suono
1~8	Abilita il suono durante il pre-count da 1 a 8 battute. Iniziale: 4 battute
SPECIAL	Speciale (il ritmo illustrato sotto)
	

NOTE

Sappiate che il metronomo inizia a suonare dal momento in cui inizia la registrazione/riproduzione. Perciò, se iniziate a metà del brano, il suono del metronomo e l'andamento della musica potrebbero essere fuori sincrono. Inoltre, se alzate molto il volume del metronomo, le battute accentate di alcuni suoni potrebbero risultare difficili da distinguere.

METRONOME Indicatore metronomo

Quando si usa il metronomo, il suo indicatore si accende seguendo il tempo.

Registrazione a 16-tracce sincronizzate collegando due R16

Se volete registrare più di 8 tracce contemporaneamente per l'esecuzione di una band, ad esempio, potete aumentare il numero tracce collegando due R16 con un cavo USB.

Impostate l'apparecchio emittente.

Impostate R16 che sarà usato come Master.

1 TOOL — Premete [TOOL].

2 Selezionate >SYSTEM.

```
PROJECT
>SYSTEM
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

3 Selezionate >SYNC REC

```
SYSTEM
>SYNC REC
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

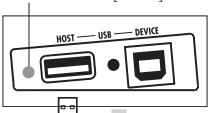
4 Selezionate >Master.

```
SYNC REC
>Master
```

Master/Slave

ENTER — Premete [ENTER].

Indicatore USB: [HOST] acceso



Impostate l'apparecchio ricevente.

Impostate R16 che riceverà comandi come Slave.

1 TOOL — Premete [TOOL].

2 Selezionate >SYSTEM

```
PROJECT
>SYSTEM
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

3 Selezionate >SYNC REC

```
SYSTEM
>SYNC REC
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

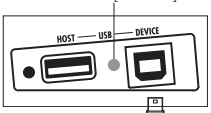
4 Selezionate >Slave.

```
SYNC REC
>Slave
```

Master/Slave

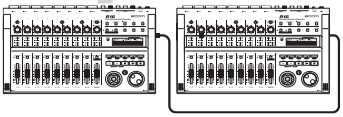
ENTER — Premete [ENTER].

Indicatore USB: [DEVICE] acceso.



5 Collegate due R16 con un cavo USB.

Usate un cavo USB 2.0 (tipo AB) nella presa con l'indicatore acceso.



NOTE

- Non si garantisce una perfetta sincronizzazione del tempo d'inizio di registrazione dei due R16.
- Può esserci un gap di circa 1-2 ms.

SUGGERIMENTI

Tasti di comando che influiscono sull'emittente e sul ricevente

REC ○	Tasto [REC]	FF ▶▶	Tasto [FF]
PLAY ▷	Tasto [PLAY]	REW ◀◀	Tasto [REW]
STOP □	Tasto [STOP]		

R16: flusso della procedura di mixaggio

Usate il mixer di traccia per eseguire impostazioni di stereo link, regolare il volume del suono, EQ e PAN (bilanciamento), e per regolare la forza del segnale di mandata, che influisce sulla profondità degli effetti di send/return.

Regolate volume, EQ e PAN dei suoni

▼

Selezionate la patch di SEND-RETURN EFFECT

▼

Regolate SEND-RETURN EFFECT

▼

Applicate l'effetto insert alle tracce

▼

Mix down

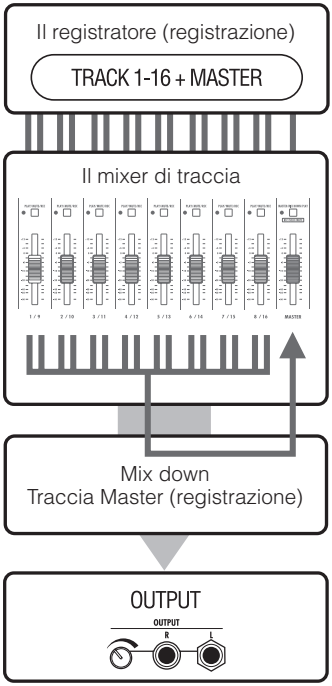
NOTE

- Usando una traccia stereo, a eccezione dell'impostazione della fase, i valori del parametro sono suddivisi sui canali L e R.

SUGGERIMENTI

Cos'è il mixer di traccia?

- Questo mixer può mixare tracce audio provenienti dal registratore in stereo.
- Potete regolare il volume del suono e i parametri PAN e EQ di ogni traccia usando i fader.



Impostazioni di traccia per EQ, pan e livello di send-return

Questo mixer di traccia usa parametri di traccia per regolare PAN (posizione stereo), EQ (equalizzatore) e SEND-RETURN EFFECT delle tracce audio del registratore.

1 PAN/EQ Premete [PAN/EQ].

Traccia

```
Track1
EQ HI G=0dB
```

Parametro

Tipo (EQ attivo)

2 Selezionate una traccia.

Cambiate numero di traccia ◀ ▶

```
Track1
EQ HI G=0dB
```

3 Commutate ON/OFF e selezionate tipi e valori.

Spegnere l'impostazione

```
Track3
EQ HI G=0dB
```

EQ is ON

ENTER

Premete [ENTER].

```
Track3
EQ HI Off
```

EQ is OFF.

Parametro ON/OFF.

Cambiare tipo di parametro.

```
Track3
EQ HI G=0dB
```

▲ ▼

```
Track3          PAN=R2
  |----+----|
```

Cambia tipo di parametro.

Regola il valore del parametro.

```
Track3
EQ HI G=0dB
```

Regola il valore del parametro

4 ENTER Premete [ENTER] per confermare le impostazioni.

SUGGERIMENTI

- Usando il mixer di traccia, potete regolare ogni elemento della traccia (parametro di traccia), incluso PAN e le impostazioni dell'effetto SEND-RETURN per cambiare il processamento del segnale traccia per traccia.
- Al punto 2, le tracce possono essere selezionate usando i tasti di status. Gli indicatori si accendono in arancio quando la traccia è selezionata.

NOTE

- I parametri dei canali L/R nelle tracce stereo sono gli stessi a eccezione dell'impostazione di fase (INVERT).
- Le impostazioni sono salvate col project.
- La traccia MASTER non ha impostazioni a eccezione del controllo di volume tramite il suo fader.

Parametri di traccia

Parametri disponibili per ogni traccia

Tracce mono: 1 ~16
Tracce stereo: 1/2 ~ 15/16

Display	Parametro	Gamma impostazione: valore iniziale	Spiegazione	Tracce mono	Tracce stereo	Traccia Master
PAN	PAN	L100~ R100	Regola il PAN di una traccia. Nel caso di traccia stereo regola il bilanciamento di volume tra traccia destra e sinistra.	○	○	
EQ HI EQ accentua gli alti/la gamma di frequenza						
EQ HI G	EQ HI GAIN*	–12~ +12dB :0dB	Regola la quantità di boost/cut delle alte frequenze di -12 ~ +12 dB. Questo parametro appare solo se EQ HI è attivo.	○	○	
EQ HI F	EQ HI FREQUENCY*	500(Hz)~ 18(kHz) :8.0(kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle alte frequenze. Questo parametro appare solo se EQ HI è attivo.	○	○	
EQ MID EQ accentua i medi/la gamma di frequenza						
EQ MID G	EQ MID GAIN*	–12~ +12dB :0dB	Regola la quantità di boost/cut delle medie frequenze di -12 ~ +12 dB. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	○	○	
EQ MID F	EQ MID FREQUENCY*	40(Hz)~ 18(kHz) :1..0(kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle medie frequenze. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	○	○	
EQ MID Q	EQ MID Q-FACTOR*	0.1~1.0 :0.5	Regola il valore Q (ampiezza della banda di frequenza interessata) delle frequenze medie. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	○	○	
EQ LOW EQ accentua i bassi/la gamma di frequenza						
EQ LO G	EQ LOW GAIN*	–12~ +12dB :0dB	Regola la quantità di boost/cut delle basse frequenze di -12 ~+12dB. Questo parametro appare solo se EQ LO è attivo.	○	○	
EQ LO F	EQ LOW FREQUENCY*	40(Hz)~ 1.6(kHz) :125(Hz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle basse frequenze. Questo parametro appare solo se EQ LO è attivo.	○	○	
Livelli effetto SEND-RETURN						
REVERB SEND	REVERB SEND LEVEL*	0~100 :0	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto Reverb.	○	○	
CHORUS SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL*	0~100 :0	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto Chorus/Delay.	○	○	
FADER	FADER	0~127 :0	Regola il volume del suono.	○	○	○
ST LINK	STEREO LINK	On/Off :Off	Attiva/disattiva l'impostazione della funzione di stereo link che fonde due tracce mono assieme. (→P.20)	○		
INVERT	INVERT	On/Off :Off	Determina se la fase di 1 traccia è invertita o no. Off: fase normale, ON: fase invertita.	○	○	

*Commutate i parametri con asterisco (*) On/Off col tasto ENTER.

Unire tracce multiple in 1~2 tracce

Unite tracce multiple in un file mono o stereo.
Usando la funzione BOUNCE, si crea un nuovo file nello stesso project.

Impostazioni per le tracce su cui utilizzare BOUNCE

PROJECT>REC SETTING>BOUNCE

Partite dalla schermata principale.

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >REC SETTING

```
PROJECT
>REC SETTING
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate >BOUNCE

```
REC SETTING
>BOUNCE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

Definire se la traccia oggetto della registrazione bounce è in mute o meno.

4 Selezionate >REC TRACK: Play.

```
BOUNCE
REC TRACK: Play
```

5 ENTER Premete [ENTER].

Mute: Impostate la traccia di destinazione del bounce da mettere in mute (impostazione iniziale).
Play: Impostate la traccia di destinazione del bounce da eseguire e inserire nel bounce.

NOTE

- Potete annullare l'operazione bounce usando il tasto [UNDO/REDO].
- Se eseguite un bounce su 2 tracce mono riversandole in stereo, impostate PAN della traccia dispari su L 100 e la pari su R 100.

☞ Ref: Mix down P.40, 42

Funzione Bounce (preparativi)

1 Impostate la riproduzione delle tracce su cui eseguire il bounce.

PLAY/MUTE/REC Premete [PLAY/MUTE/REC] 1-2 volte fino a far accendere la luce verde.

Luce verde accesa: riproduzione abilitata (PLAY)

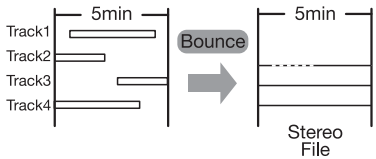
2 Selezionate la/le traccia/e di destinazione del bounce.

PLAY/MUTE/REC Premete [PLAY/MUTE/REC] 1-2 volte fino a far accendere la luce rossa.

Luce rossa accesa: registrazione abilitata [REC]

SUGGERIMENTI

- "Bounce" significa combinare dati audio da tracce e file diversi in un file mono o stereo. Si chiama anche "ping-pong recording."



- Per registrare anche il segnale della traccia/delle tracce su cui è stato eseguito il bounce, impostate "REC TRACK" su "Play" nel menu BOUNCE come descritto al punto 4.
- Una volta eseguito, sarà creato un nuovo file nello stesso project.
- Se impostate la destinazione del bounce su una traccia mono, i segnali registrati sono mixati in mono. Se impostate una coppia di tracce in stereo link, i segnali registrati sono mixati in stereo.

Bounce (registrazione)

3 SWAP/BOUNCE

Premete [SWAP/BOUNCE].

4 Selezionate >BOUNCE.

```
SWAP/BOUNCE
> BOUNCE
```

Cambia menu ◄ ►

ENTER Premete [ENTER].

5 Selezionate On.

```
BOUNCE
On
```

Imposta On/Off

ENTER Premete [ENTER].

Appare l'icona BOUNCE sul display

Passate al punto successivo o annullate

ENTER EXIT

Selezionate OFF per uscire dalla modalità BOUNCE.

6 EXIT Premete e tenete premuto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

7 REW + STOP Premete [REW] & [Stop] assieme per riportare il contatore all'inizio.

8 REC + PLAY Premete [REC] e poi [PLAY] per avviare la registrazione

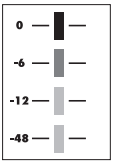
REC ● Luce rossa accesa PLAY ► Luce verde accesa

9 STOP Premete [STOP] per terminare il bounce.

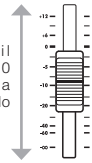
Regolare il bilanciamento del mixaggio (ascolto)

1 PLAY Premete [PLAY] per avviare la riproduzione.

2 Regolate il bilanciamento del mixaggio compreso REC LEVEL, volume, PAN ed EQ per ogni traccia.



Asicuratevi che il segnale rosso (0 dB) non si accenda sull'indicatore di livello MASTER.



3 STOP Premete [STOP] per fermare la riproduzione.

Riprodurre la traccia dopo il bounce

1 Premete [PLAY/MUTE/REC] della traccia di destinazione del bounce.

PLAY/MUTE/REC Premetelo 1-2 volte fino a far accendere la luce verde.

Luce verde accesa: riproduzione abilitata (PLAY)

2 Premete [PLAY/MUTE/REC] sulle tracce su cui avete eseguito il bounce.

PLAY/MUTE/REC Premete 1-2 volte fino a far spegnere la luce.

Luce spenta: MUTE (nessun suono)

3 REW + STOP Premete [REW] & [Stop] assieme per riportare il contatore all'inizio.

4 PLAY Premete [PLAY] per avviare la riproduzione.

Usare un effetto mastering

Usate un algoritmo mastering come effetto insert sulla traccia master che influisce solo sul mix down.

Inserire un effetto INSERT prima del fader [MASTER].

1 INSERT EFFECT

Premete [INSERT EFFECT].

Interruttore effetto ON/OFF

Se appare "INSERT EFFECT Off", premete [ENTER].

Cambia algoritmo

```
CLEAN          <IN1>
No.00:Standard
```

2 Selezionate MASTERING

```
MASTERING      <IN1/2>
No.00:PlusAlfa
```

Cambia menu

3 Premete[▼].

```
No.00:Plus Alfa
>EDIT
```

Cambia menu

4 Selezionate >INPUT SOURCE

```
No.00:Plus Alfa
>INPUT SOURCE
```

Premete [ENTER].

```
Input Source
INPUT1
```

Cambia ingresso

5 Selezionate MASTER.

```
Input Source
MASTER
```

Premete [ENTER].

```
No.00:Plus Alfa
>EDIT
```

Cambia menu

6 Premete[▲].

```
MASTERING      <MASTER>
No.00:PlusAlfa
```

7 Selezionate la patch.

```
MASTERING  <MASTER>
No.03:DiscoMst
```

Ascoltate le patch mentre ascoltate le tracce riprodotte, poi selezionatene una.

Cambia patch

PLAY ▷ ▶ STOP □

8 Premete [EXIT].

```
PRJ001         <MASTER>
 00        000:00:000
```

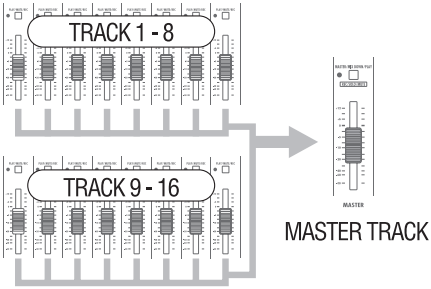
NOTE

- Se l'effetto INSERTè applicato al fader [MASTER], non potete usare anche l'effetto INSERT sugli ingressi delle tracce.
- Al punto 7, se notate distorsione dei segnali a causa dell'effetto MASTERING, verificate il suono della riproduzione sulla traccia e regolatelo abbassando tutti i fader. (Se il suono di una traccia è distorto, regolate la traccia.)
- Potete selezionare gli algoritmi STEREO, DUAL, MIC o MASTER. Impostando un altro algoritmo, la posizione di inserimento cambia sugli ingressi.

SUGGERIMENTI

- Scegliendo un algoritmo MASTERING, potete usare l'effetto MASTERING processando il mix stereo.

Flusso di segnale di registrazione sulla traccia master



Registrare sulla traccia master

Registrate un mix stereo "finale" sulla traccia [MASTER]. I segnali sono registrati sulla traccia [MASTER] dopo essere passati dal fader [MASTER].

Registrare sulla traccia [MASTER].

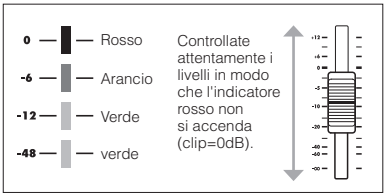
Preparativi: regolare i livelli di segnale.

1 REW ◄◄ + STOP □ / PLAY ▷

Premete [REW] + [STOP] assieme e poi [PLAY] per avviare la riproduzione dall'inizio.

Eseguite le tracce e regolate il bilanciamento del mix delle tracce.

2 regolate il livello del segnale che passa attraverso il fader master.



3 STOP □ Premete [STOP].

Registrare sulla traccia master

4 MASTER/MIX DOWN/PLAY ● REC/SOLO/MUTE

Premete [MASTER/MIX DOWN/PLAY] 1-2 volte fino a far accendere la luce rossa.

Luce rossa accesa: registrazione abilitata.

5 REW ◄◄ + STOP □

Premete [REW] & [Stop] assieme per riportare il contatore all'inizio.

6 REC ○ + PLAY ▷

Premete [REC] e [PLAY] per avviare la registrazione.

7 STOP □ Premete [STOP] per fermare la registrazione.

NOTE

Le impostazioni di pan/balance, effetti insert e send/return di ogni traccia influiscono sui segnali inviati alla traccia master e si ripercuotono sul suono.

Eseguire la traccia master

1 MASTER/MIX DOWN/PLAY ● REC/SOLO/MUTE

Premete [MASTER/MIX DOWN/PLAY] 1-2 volte fino a far accendere la luce verde.

Luce verde accesa: riproduzione abilitata.

Facendo così si mettono in mute le altre tracce e si disabilitano tutti gli effetti.

2 REW ◄◄ + STOP □ / PLAY ▷

Premete [REW] & [Stop] assieme per riportare il contatore all'inizio.

Premete [PLAY] per avviare la riproduzione.

3 STOP □ Premete [STOP] per fermare la riproduzione.

Disabilitare la riproduzione della traccia master.

4 MASTER/MIX DOWN/PLAY ○ REC/SOLO/MUTE

Premete [MASTER/MIX DOWN/PLAY] 1-2 volte fino a far spegnere la luce.

Luce spenta : in mute

Mettere in mute le altre tracce è annullato e la loro luce di status torna alla condizione precedente alla riproduzione della traccia master.

SUGGERIMENTI

- Ogni project può avere una traccia master.
- La traccia master avrà un file assegnato.
- Durante la registrazione potete verificare i livelli di riproduzione di ogni traccia e i livelli di registrazione della traccia master.
- I segnali inviati dai jack OUTPUT sono gli stessi che sono passati dal fader [MASTER].
- Potete usare il tasto [UNDO/REDO].
- Potete usare il metronomo durante la riproduzione.

☞ Riproduzione consecutiva di tracce master multiple. No.65

Inserire nomi

Per cambiare i nomi mentre create nuovi dati, usate le funzioni del menu RENAME o editate patch. Qualunque metodo scegliate per cambiare nome, la gestione delle posizioni e delle lettere è la stessa.

Tasti usati per cambiare nome

1 Selezionate una lettera.

PRJ001

WQuando una lettera del nome è evidenziata potete cambiarla.

2 Cambiate la lettera iniziale.

0PRJ001

Inserisce e seleziona una lettera

3 Scegliete la seconda lettera da cambiare.

Sposta la posizione della lettera

0PRJ001

4 Cambiate la seconda lettera.

05PRJ001

Inserisce e seleziona una lettera

5 Cancella la terza lettera.

05PRJ001

Cancella lettera

05RJ001

6 Scegliete l'ultima lettera e cambiatela.

0518_0

7 Procedete all'operazione successiva o uscite senza salvare.

Nomi e norme

Project	Caratteri utilizzabili
Numero di project PRJ xxx: PRJ (spazio, 3 numeri) IL numero di project è assegnato automaticamente a partire dal più basso e non si può cambiare.	Nessuno
Nome del project PRJxxx: PRJ, 3 numeri, 8 caratteri max.	Numeri: 0-9 Alfabeto: A-Z, a-z Simboli: (spazio) ! " # $ % & ' ( ) *+ , - . /: ; <> = ?@ [ ] ^ _ ` { }|

File (registrato)	Caratteri utilizzabili
File mono MONO-xxx.WAV MONO-, 3 numeri (x), estensione (.WAV) **File stereo** STE-xxx.WAV STE-, 3 numeri, estensione (.WAV)	8 caratteri max. + .WAV (estensione) Numeri: 0-9, Alfabeto: A –Z, Simboli: _ (under score)
Mix Down (Master) "MASTRxxx.WAV" MASTR, 3 numeri, estensione (.WAV)	

Effetto Insert /Send-Return	Caratteri utilizzabili
Numero patch: 2 numeri. Il numero di patch è attribuito automaticamente a partire dal più basso e non si può cambiare.	Nessuno
Nome patch: 8 caratteri.	Numeri: 0-9 Alfabeto: A-Z Simboli: (spazio) ! " # $ % & ' ( ) *+ , - . /: ; < > = ?@ [ ] ^ _ ` { }|

NOTE

- Quando un nome è visualizzato e la lettera iniziale è evidenziata durante l'operazione, potete cambiare il nome.
- Se esiste già lo stesso nome, apparirà un simbolo * sopra il nome. Dovete cambiare nome per salvarlo.
- Le lettere cancellate non possono essere recuperate. Potete ricominciare la procedura col tasto EXIT.
- Se avete cambiato il nome di una patch per errore, spostatevi sulla successiva senza salvare.
- I numeri "xxx" di un nome sono attribuiti automaticamente nel momento dell'inserimento del nome.

Elenco errori: cosa fare quando appaiono questi messaggi

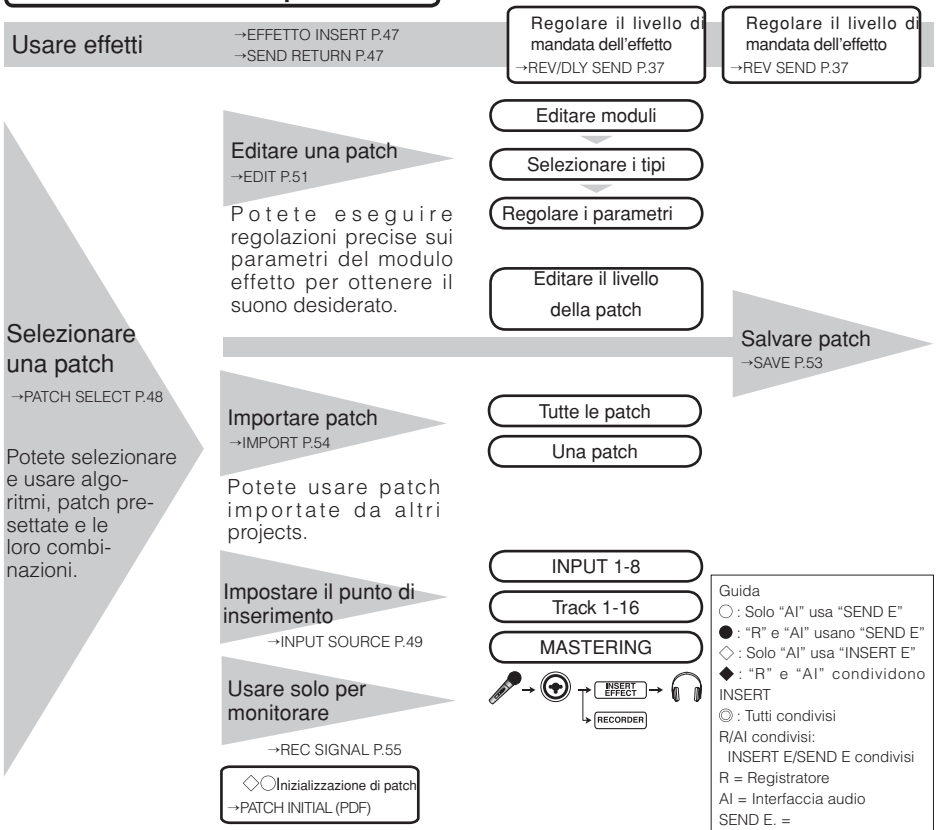
Premete il tasto [EXIT] quando appare un messaggio come “---Error” o “Please push the EXIT key.”
In caso di altri errori e messaggi, la schermata visualizzata si chiuderà automaticamente entro tre secondi.

Messaggio	Significato	Soluzione
Messaggi che appaiono quando manca qualcosa.		
No Card	Nessuna card inserita.	Assicuratevi che una card SD sia inserita correttamente.
No Project	Non ci sono project.	Verificate che il project non sia stato cancellato o spostato in un altro posto.
No File	Non c'è file nel project.	Verificate che il file non sia stato cancellato o immagazzinato in un altro posto.
No USB Device	Manca la connessione USB.	La connessione potrebbe essere stata cancellata o potrebbero esserci problemi col cavo.
Messaggi che appaiono di frequente		
Reset DATE/TIME	Impostazione persa a causa della batteria scarica.	Impostate nuovamente [DATE/TIME]. →P.14
Low Battery!	E' ora di cambiare le batterie.	Cambiate le batterie o collegate l'adattatore.
Stop Recorder	Non si può accedere durante la riproduzione/registrazione.	Prima fermate il registratore, poi provate ancora.
Messaggi che significano che oggetti (project, file, ecc) sono protetti		
Card Protected	La card SD è protetta.	Estraete la card SD e togliete la protezione. Inserite ancora la card. →P.12
Project Protected	Il project è protetto.	Disabilitate la protezione del project usando il menu [PROTECT]. →P.56
File Protected	E' un file di sola lettura, non si può scriverci sopra.	Disabilitate lo status di sola lettura del file usando un computer.
USB Device Protected	La connessione dell'apparecchiatura USB è protetta.	Disabilitate la protezione dell'apparecchiatura.
Messaggi relativi al superamento della capacità o dei limiti		
Card Full	La card è piena.	Passate a una nuova card o cancellate i dati non necessari.
Project Full	Non si possono salvare altri project sulla card.	Cancellate i project non necessari.
File Full	Il file è pieno.	Cancellate i file non necessari.
USB Device Full	L'apparecchio USB connesso è pieno.	Cambiate l'apparecchiatura USB collegata o cancellate dati.
Messaggi di non accesso		
Card Access Error	Impossibile leggere o scrivere sulla card.	Premete EXIT e tentate ancora.
Project Access Error	Impossibile leggere o scrivere sul project.	Premete EXIT e tentate ancora.
File Access Error	Impossibile leggere o scrivere sul file.	Premete EXIT e tentate ancora.
USB Device Access Error	Impossibile leggere o scrivere sull'apparecchiatura USB collegata.	Premete EXIT e tentate ancora.
Card Format Error	Formato di card che R16 non può usare.	Passate a un formato di card che R16 possa usare.
File Format Error	Formato di file che R16 non può usare.	Passate a un formato di file che R16 possa usare.
USB Device Format Error	Formato USB che R16 non può usare.	Passate a un formato USB che R16 possa usare.
Altri errorii		
Card Error	Errore.	Premete EXIT e tentate ancora.
Project Error		
File Error		
USB Device Error		

Veduta d'insieme della patch effetto

Potete selezionare patch su R16, usare facilmente effetti, ed eseguire regolazioni di precisione per seguire la musica, poi editare e salvare patch.

Processo dell'uso della patch effetto



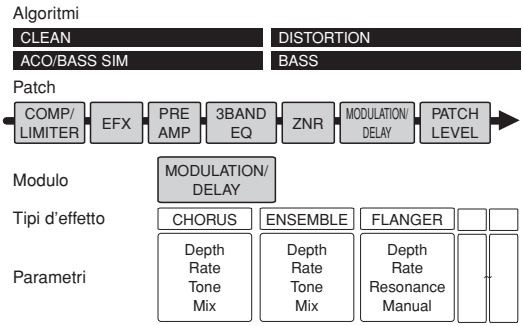
Algoritmi e patch

Un effetto è detto "effect module/modulo effetto" e consiste di 2 elementi.

I tipi d'effetto, che sono diversi, e i parametri effetto, che controllano la profondità dell'effetto.

Una patch è la risultante della regolazione del tipo d'effetto e dei parametri di ogni modulo.

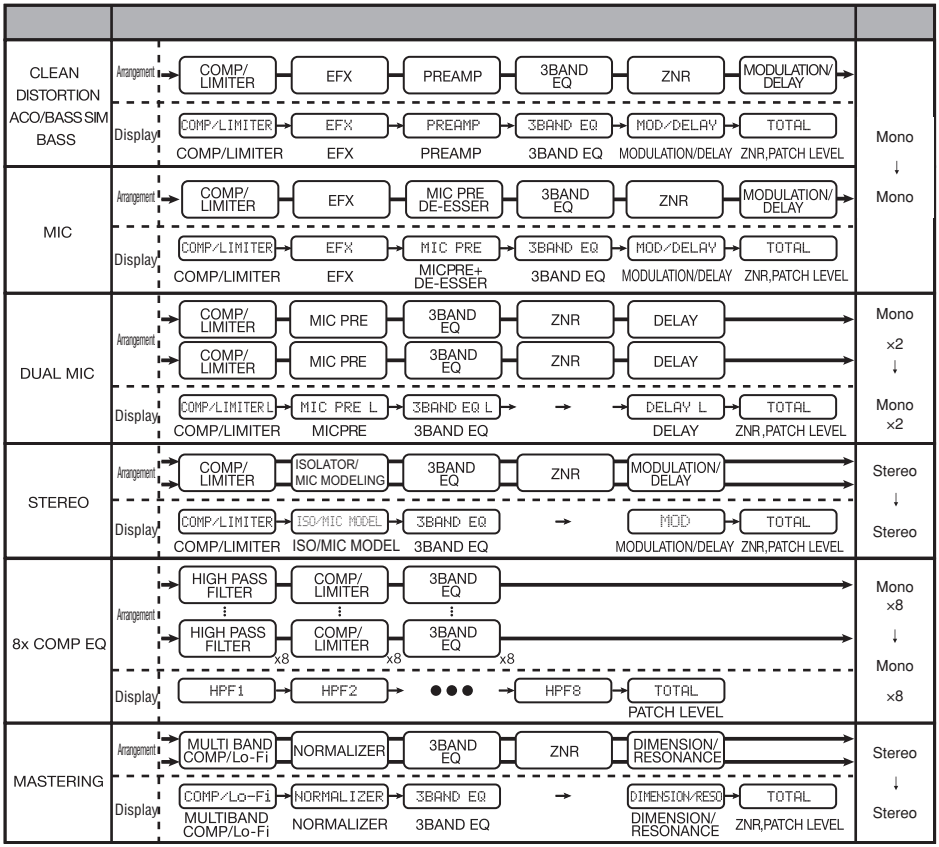
Un algoritmo è un ordinamento delle patch iniziali sistemate per obiettivi e metodo di registrazione.



Effetti Insert e send/return

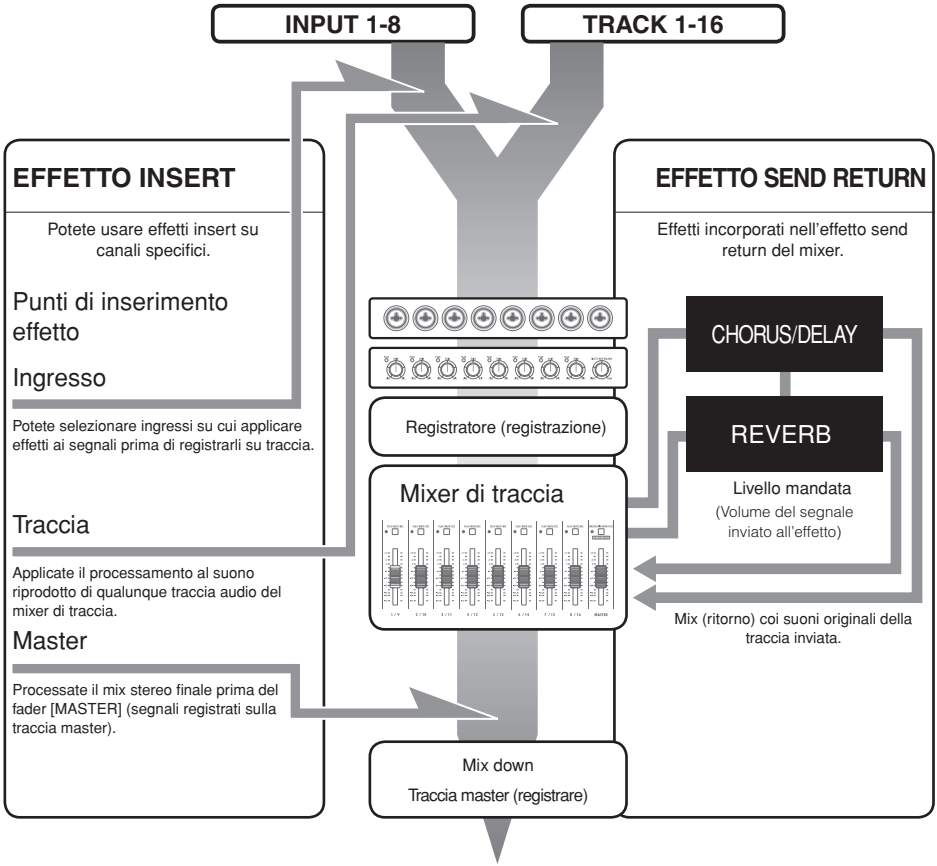
Gli effetti insert in un project comprendono patch classificate in 9 algoritmi. Potete selezionare algoritmi e patch in base all'applicazione e scegliere dove inserire queste patch.

L'effetto send/return è connesso internamente a SEND/RETURN sulla sezione MIXER. Vi sono due tipi di effetto regolabili in base ai loro SEND LEVELS di mixer (volumi di segnale inviati all'effetto) e possono essere usati assieme.



Ingresso/uscita degli effetti insert e send/return

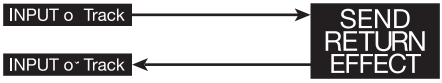
Ci sono due tipi di processori effetto incorporati su R16—effetti insert ed effetti send/return. Potete usarli assieme.



Flusso di segnale dell'effetto insert

Inserite l'effetto insert su ingresso/uscita mono.

Flusso di segnale dell'effetto send/return



☞ Ref.: Posizione dell'effetto Insert P.49

Usi di effetti e patch

Effetti insert e send/return sono selezionati e regolati allo stesso modo.

Potete selezionare i moduli più adatti dagli algoritmi, editare tipi e parametri e usare patch salvate.

Vi sono alcune differenze essenziali tra i due tipi di effetto eseguendo le impostazioni. Per un effetto INSERT, selezionate una patch e impostate il punto di inserimento. Per un effetto SEND RETURN, regolate il livello di mandata dei segnali usando il mixer.

Altre funzioni sono “IMPORT” per prendere patch da un altro project e “REC SIGNAL” per applicare l’effetto al solo monitoraggio.

L’uso di procedure effetto è uguale, usando R16 come interfaccia audio e come superficie di controllo, ma le patch sono inizializzate quando l’unità non è usata come registratore.

EFFETTO INSERT

Nome algoritmo su schermo	Numero di patch (patch programmate)
▼Algoritmi adatti per registrazione di chitarra e basso	
CLEAN	30(22)
DISTORTION	50(40)
ACO/BASS SIM	20(10)
BASS	30(20)
▼Registrazione microfonica, come voci	
MIC	50(30)
▼Per 2 canali indipendenti (2 ingressi/uscite mono)	
DUAL MIC	50(30)
▼Per registrare synth, piano elettrici e altri strumenti in linea	
STEREO	50(40)
Algoritmo con 8 canali indipendenti di ingresso/uscita	
8×COMP EQ	20(10)
Processamento mix stereo finali	
MASTERING	30(21)

EFFETTO SEND RETURN

Nome algoritmo su schermo	Numero di patch (patch programmate)
▼ Processa segnali mix stereo finali	
CHORUS/DELAY	30(18)
▼ Processa segnali mix stereo finali	
REVERB	30(22)

Selezionare effetti & patch

Effetto <INSERT EFFECT> <SEND EFFECT>

1 Premete fino a far accendere la luce rossa.

Luce rossa accesa. — PLAY/MUTE/REC — Premete [PLAY/MUTE/REC].

2 INSERT EFFECT — SEND RETURN EFFECT

Premete [INSERT EFFECT] o [SEND RETURN EFFECT].

Premete [ENTER] per accendere/spegnere.

ENTER

3 Selezionate l’algoritmo.

Nome algoritmo
Numero patch: nome patch

Esempio di effetto insert

Punto inserimento effetto insert

```
CLEAN            <IN1>
No.00:Standard      E
```

◀ ▶ Cambia algoritmo

E (edita marker): voci già editate

```
CLEAN, DISTORTION,
ACO/BASS SIM,
BASS, MIC,
DUAL MIC, STEREO,
8x COMP EQ,
MASTERING
```

```
CHORUS/DELAY
REVERB
```

Esempio effetto send return

```
SEND CHORUS/DELAY
No.00:ShortDLY
```

4 Selezionate la patch.

```
CLEAN            <IN1>
No.15:Standard      E
```

Cambia patch

Premete [▼].

▶ EDIT	P.51
▶ IMPORT	P.54
▶ INPUT SOURCE	P.49
▶ REC SIGNAL	P.55

Posizione d'inserimento dell'effetto insert

Potete cambiare la posizione di inserimento dell'effetto insert.
Questo menu vale solo per l'effetto insert.

1 INSERT EFFECT

Premete [INSERT EFFECT].

Interruttore effetto on/off.

Se appare "INSERT EFFECT Off" , premete [ENTER].

2 Selezionate algoritmo/patch.

Posizione attuale inserimento

```
CLEAN          <IN1>
No.00:Standard
```

Cambia algoritmo

Cambia patch

IN**	Inserito in INPUT **
IN/****	Inserito in INPUTS ** e **
TR**	Inserito in TRACK **
TR/****	Inserito in TRACKS ** e **
IN*~**	Inserito da INPUTS * a **
TR*~**	Inserito da TRACKS * a **
MASTER	Inserito nella traccia master

3 Premete[▼].

4 Selezionate >INPUT SOURCE

```
No.00:Standard
>INPUT SOURCE
```

Cambia menu

Premete [ENTER].

```
Input Source
INPUT1
```

Cambia punto di inserimento

5 Impostate la fonte in ingresso nell'effetto.

```
Input Source
INPUT8
```

```
Input Source
TRACK8
```

Cambia punto d'ingresso

Premete [ENTER].

su display	punto d'inserimento
Input	Ingresso mixer
Input1~Input8	Ingresso mixer singolo
Track1,Track2	Uscita da traccia 1 o 2 mono
Track1/2, Track3/4	Uscita da traccia stereo 2 tracce mono
Master	Prima del fader [MASTER]
Con impostazione 8 x Comp EQ	
Track1-8	Tutte le uscite delle tracce 1-8
Track9-16	Tutte le uscite delle tracce 9–16

6 Premete [▲].

Punto di inserimento attuale

```
CLEAN          <TR8>
No.00:Standard
```

NOTE

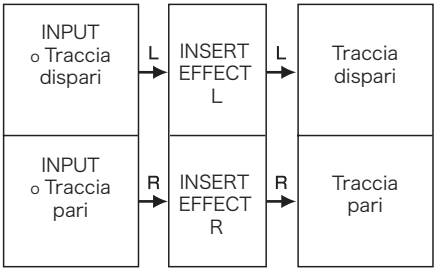
- Potete selezionare un singolo INPUT (1~8) solo quando avete scelto l'algoritmo CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS o MIC.
- Potete selezionare Track 1-8 o Track 9-16 solo quando avete scelto 8 x COMP EQ come algoritmo.
- INPUT 1-8 può essere selezionato solo quando è stato scelto l'algoritmo 8 x COMP EQ.
- Dopo aver selezionato il punto di inserimento, se cambiate algoritmo e passate a 8 x COMP EQ, il punto di inserimento sarà cambiato in Input 1-8, Track 1-8 o Track 9-16 (in base all'impostazione precedente).
- Per inserire in un'uscita di traccia mono singola, dovete selezionare TRACK 1 ~ TRACK 8. Per inserire in due tracce mono o in una traccia stereo, dovete selezionare TRACK 1/2 ~ TRACK 15/16. Se volete inserire prima del MASTER FADER, dovete selezionare MASTER.

SUGGERIMENTI

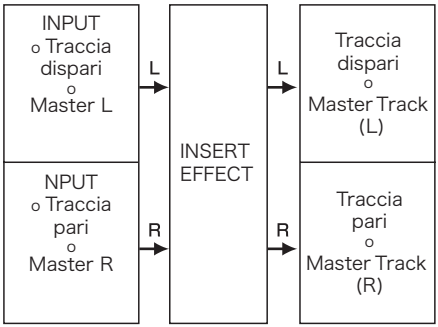
Cambiare punto d'inserimento dell'effetto insert.
Quando un project è in condizione di default, l'effetto insert è su INPUT 1.
Per cambiare punto, selezionate INPUT SOURCE al punto 4:

Punto d'inserimento delll'effetto insert

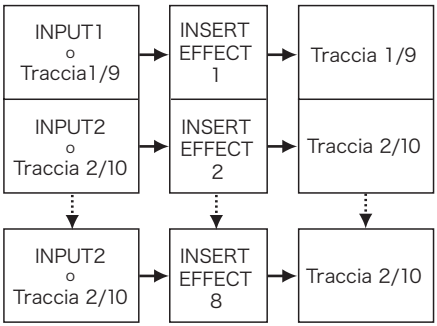
Inserire l'effetto INSERT in 2 ingressi mono
(algoritmo DUAL)



Inserire l'effetto INSERT in un ingresso stereo
(algoritmo Stereo Master)



Inserire l'effetto INSERT in 8 ingressi
(algoritmo 8 x COMP EQ)



Effetto Insert
Effetto Send return : Editare una patch

Potete creare patch che combinano effetti assieme, cambiare i tipi d'effetto nelle patch, o cambiare il processamento come volete regolando la profondità degli effetti usando i loro parametri.

INSERT EFFECT SEND RETURN EFFECT

Premete [INSERT EFFECT] o [SEND RETURN EFFECT].

1 Interruttore effetto on/off.

INSERT EFFECT

Se appare "INSERT EFFECT Off", premete [ENTER].

2 Selezionate algoritmo/patch.

```
CLEAN            <IN1>
No.15:Standard     E
```

Cambia algoritmo

3 Press [▼].

Cambia patch

4 Selezionate >EDIT

```
No.15:Standard
>EDIT              E
```

Cambia voce

ENTER Premete [ENTER].

Editare moduli effetto

5 Attivate/disattivate il modulo effetto.

Modulo effetto su off

```
Compressor
Off
```

ENTER Premete [ENTER] per commutare.

Tipo (modulo effetto) su ON

```
COMP/LIMITER        E
Compressor
```

E: Marker di editing

Tipo d'effetto

Appare dopo editing o cambio

Impostare il modulo effetto

6 Selezionate il modulo effetto.

```
COMP/LIMITER        E
Compressor
```

```
MOD/DELAY           E
Chorus
```

Cambia modulo

Tipo d'effetto

Editare il livello della patch (volume del suono finale della patch)

7 Impostate il livello della patch.

```
TOTAL
Patch Level=25
```

Cambia modulo

Cambia valore

8 EXIT Premete [EXIT] per uscire.

SUGGERIMENTI

- Alcune patch risultano "Empty," perché non sono ancora stati impostati moduli nella patch stessa.
- Per editare il modulo ZNR, andate alla schermata con "TOTAL" sulla prima riga.
- Potete editare singolarmente i moduli sui canali L/R di DUAL MIC ALGORITHM. La vostra selezione è il canale sinistro quando sulla prima riga appare "L" e il canale destro quando sulla prima riga appare "R."
- In 8 x COMP EQ ALGORITHM, ogni canale ha il proprio modulo HPF, COMPRESSOR ed EQ e potete attivare/disattivare ogni modulo su ogni canale indipendentemente. Potete verificare il canale attuale guardando il numero posto sulla prima riga del display.

regolare i parametri effetto

1 Selezionate un parametro.

```
Ensemble          E
Depth=2
```

Cambia parametri

2 Impostate il valore.

```
Ensemble          E
Depth=2
```

Cambia valore

3 EXIT Premete [EXIT] per uscire.

Cambiare nome all'effetto INSERT

1 Selezionate TOTAL

```
TOTAL
Patch Level=25
```

Cambia modulo

2 Premete [▼] finché appare PATCH NAME.

Premete[▼].

```
Patch Name
Standard
```

Lampeggia

Cambia nome

Cambia valore

3 EXIT Premete [EXIT] per uscire.

NOTE

- Non potete editare l'algoritmo in sé, compresi la combinazione e l'arrangiamento dei moduli effetto.
- Se mettete su "off" un modulo effetto, anche tutte le impostazioni dopo il modulo effetto, come il tipo e i parametri saranno disattivati.
- Usando 8 x COMP EQ, non potete attivare/disattivare un effetto per tutti i canali in una sola volta. Ma se premete [ENTER] quando appare un valore d'impostazione effetto per il canale desiderato, potete disattivarlo per quel canale.
- Non potete disattivare i moduli "TOTAL".
- Non c'è modulo ZNR nell'algoritmo 8 x COMP EQ.
- Se passate ad altra patch senza salvare quella su cui appare l'indicazione 'E', i vostri editing andranno completamente persi. Fate riferimento alla pagina successiva per salvare la patch.

Cambiare nome all'effetto SEND RETURN

1 Premete [▼] finché appare PATCH NAME.

Premete [▼].

```
Patch Name
Standard
```

Lampeggia

Cambia nome

2 EXIT Premete [EXIT] per uscire.

Effetto Insert
Effetto Send return : Salvare una patch

Una volta editata una patch, usate “SAVE” per salvarla. Potete salvare una patch in qualunque posto all’interno dello stesso algoritmo.

1 INSERT EFFECT / SEND RETURN EFFECT

Premete [INSERT EFFECT] o [SEND RETURN EFFECT].

Interruttore effetto ON/OFF

Quando appare “INSERT EFFECT Off”, premete [ENTER].

2 Selezionate algoritmo/patch.

```
CLEAN            <IN1>
No.15:Standard      E
```

La patch è stata editata

Cambia algoritmo ◀ ▶

Cambia patch

3 Premete [▼].

4 Selezionate >SAVE

```
No.00:Standard
>SAVE
```

Cambia menu ◀ ▶

Premete [ENTER].

5 Selezionate dove salvare

```
Save to
NO.29:Empty
```

Numero del luogo di salvataggio: nome patch

Cambia posto in cui salvare

Premete [ENTER].

6 Eseguite la funzione [SAVE].

```
NO.29:Empty
Save?
```

Premete [ENTER].

NOTE

- Queste procedure sono le stesse per gli effetti insert e per send/return.
- Se passate ad altra patch senza salvare quella editata, tutto l’editing andrà perso. Ricordate di salvare sempre le patch editate.
- La fonte di importazione e la destinazione dell’importazione sono project diversi se PATCH IMPORT.

SUGGERIMENTI

- Potete salvare la patch editata in qualunque punto all’interno dello stesso algoritmo.
- Potete eseguire una copia della patch salvando una patch esistente su un’area diversa.

Effetto Insert
Effetto Send return

: Importare una patch

Importate una patch o tutte quelle create in un altro project per usarle nel project attuale.

Si vedano i punti 1~3 della pagina precedente.

4 Selezionate >IMPORT

```
No.00:Standard
>IMPORT
```

Cambia menu

ENTER Premete [ENTER].

5 Cambiate menu. Selezionate il metodo d'importazione.

```
PATCH IMPORT
>ALL
```

Cambia menu/voce

Cambia menu>ALL: importa tutte le patch dal project obiettivo.
Cambia menu>PATCH: seleziona una patch e la importa dal project obiettivo.

Importare tutte le patch.
IMPORT>ALL

1 Selezionate >ALL

```
PATCH IMPORT
>ALL
```

Cambia voce

ENTER Premete [ENTER]

2 Selezionate il project da cui importare.

```
ALL PATCH  IMPORT
No.001:PRJ001
```

Numero e nome del project sorgente

Cambia project

ENTER Premete [ENTER].

3 Confermate il project da cui importare e premete [IMPORT].

```
No.001 : PRJ001
All Patch Import?
```

ENTER Premete [ENTER].

Importare una patch.
IMPORT>PATCH

1 Selezionate >PATCH

```
PATCH IMPORT
>PATCH
```

Cambia voce

ENTER Premete [ENTER].

2 Selezionate il project da cui importare.

```
PATCH IMPORT
No.001:PRJ001
```

Numero e nome del project sorgente

Cambia project

ENTER Premete [ENTER]

3 Selezionate la patch da importare.

```
Import
No.00:Standard
```

Numero della patch sorgente

Cambia patch

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate la patch da importare.

```
Import to
No.00:Standard
```

Numero di patch di destinazione (punto di salvataggio)

Cambia punto di salvataggio

ENTER Premete [ENTER].

5 Importate la patch.

```
NO.01:Ensemble
Import?
```

ENTER Premete [ENTER].

Usare l'effetto insert solo per monitorare

Applicando un effetto insert al solo monitoring, i segnali in ingresso non coinvolti possono essere registrati su traccia.

1 INSERT EFFECT

Premete [INSERT EFFECT].

Interruttore effetto ON/OFF

Quando appare "INSERT EFFECT Off", premete [ENTER].

2 Selezionate algoritmo/patch.

```
CLEAN
No.15:Standard      E
```

Cambia algoritmo ◀ ▶

Cambia patch

3 Premete [▼].

4 Selezionate >REC SIGNAL

```
No.00:Standard
>REC SIGNAL
```

Premete [ENTER].

5 Selezionate DRY

Cambia impostazione

```
REC SIGNAL
Dry
```

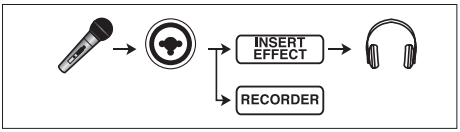
Premete [ENTER].

WET (Valore di default)	Il segnale in ingresso sarà registrato su traccia dopo essere passato dall'effetto insert.
DRY	Il segnale in ingresso sarà registrato su traccia prima di passare dall'effetto insert. Tuttavia, il segnale in ingresso monitorato dai jack OUTPUT e PHONES passerà prima dall'effetto insert.

Usare l'effetto insert solo per monitorare

Per default, quando si applica un effetto insert a un segnale in ingresso, il segnale con l'effetto è registrato sulla traccia. Tuttavia, se volete, potete applicare l'effetto insert solo alle uscite monitor e registrare il segnale in ingresso non processato sulla traccia.

Ad esempio, potete applicare un effetto insert a un microfono, per far sentire il cantante maggiormente a proprio agio cantando, pur registrando la voce senza l'effetto.



SUGGERIMENTI

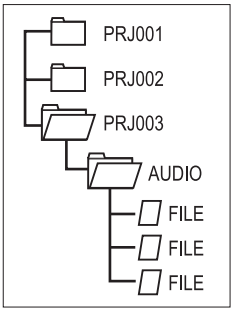
- Le impostazioni effettuate qui saranno salvate project per project.
- Se necessario, riportate all'impostazione iniziale "Wet" prima di registrare altre parti.

Veduta d'insieme del project & protezione del project

Un project contiene dati ed elementi necessari alla riproduzione della musica. La funzione "PROTECT" consente di evitare di alterare un project completato.

Tutti gli elementi di un brano musicale sono salvati in un project come un'unità, compresi file audio, le informazioni sulle assegnazioni di traccia, impostazioni di mixer, effetti, metronomo e accordatura.
L'unità può gestire un massimo di 1000 project su una singola card. Create un project nuovo per ogni nuovo brano musicale.

Dati salvati su un project:
* Dati audio per ogni traccia compresa la traccia MASTER
* Impostazioni delle cartelle selezionate per traccia
* Impostazioni del mixer
* Numeri di patch e contenuto della patch impostati per effetti insert e send/return
* Contenuto delle play list
* Tutti gli altri file necessari



Proteggere un project
PROJECT>EDIT>PROTECT

1 PROJECT — Premete [PROJECT].

2 Selezionate >EDIT

```
PROJECT
>EDIT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

3 Selezionate >PROTECT

```
PROJECT EDIT
>PROTECT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

4 Selezionate >ON

```
PROJECT  PROTECT
On
```

Imposta ON/OFF

ENTER — Premete [ENTER].

NOTE

- Potete riprodurre un project quando è protetto, ma non potete cambiarlo. Per registrarci sopra o editarlo ancora, impostate "PROTECT" su "Off."
- Project che non sono protetti saranno salvati automaticamente sulla card SD quando mettete l'interruttore POWER su OFF o quando aprite un altro project.
- Vi consigliamo sempre di mettere "PROTECT" su "ON" una volta completato un brano, per evitare di salvare operazioni sbagliate, poi.

SUGGERIMENTI

- L'icona col lucchetto appare sullo schermo quando un project è protetto.

Creare un nuovo project

Con R16 potete creare fino a 1000 project su una sola card. Potete anche trasferire le impostazioni del project precedente su un project nuovo.

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

```
PROJECT
>SELECT
```

Cambia menu ◀ ▶

2 Selezionate >NEW

```
PROJECT
>NEW  [SD]003:22:52]
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Confermate il nome del project.

Nuovo numero project

```
Project No.003
PRJ003
```

Lampeggia

Nuovo nome project

Cambia il nome da salvare

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate se usare le impostazioni dell'ultimo project.

```
SETTING?
[CONTINUE] RESET
```

Cambia menu ◀ ▶

Scegliete se usare le impostazioni di default

ENTER Premete [ENTER].

5 Create il project.

```
No.003:PRJ003
Create?
```

ENTER Premete [ENTER].

NOTE

Potete usare le impostazioni e i valori dell'ultimo project per il nuovo o usare le impostazioni di default di R16.

Impostazioni eseguite con CONTINUE
• Impostazione BIT LENGTH • Impostazioni INSERT EFFECT • Impostazioni SEND RETURN EFFECT • Impostazioni status di traccia (PLAY/MUTE/REC) • Impostazioni BOUNCE • Impostazioni REC TRACK • Impostazioni parametro di traccia • Impostazioni METRONOME
[RESET]
Usa i valori delle impostazioni di default per ogni voce

SUGGERIMENTI

Al punto 3, potete cambiare il nome del nuovo project.

☞ Ref.: Cambiare nomi P.43

Selezionare project e file

Potete selezionare un project per la registrazione, la riproduzione e l'editing dalla schermata principale. Potete anche selezionare file per la riproduzione e assegnarli alle tracce.

Selezionate un project
PROJECT>SELECT

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >SELECT

```
PROJECT
>SELECT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate il project.

```
PROJECT  SELECT
No.002:PRJ002
```

Cambia project

ENTER Premete [ENTER].

4 Caricate il project.

```
No.002:PRJ002
Load?
```

ENTER Premete [ENTER].

Selezionate un file
PROJECT>FILE

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >FILE

```
PROJECT
>FILE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate il file.

```
TRACK15
M1STR000        [TR1]
```

Cambia traccia ◀ ▶

o usa i tasti status [1 - 8] e [MASTER]

Selezionate il file.

*Se volete ascoltare un file per conferma, potete usare i tasti seguenti.

PLAY ▷	Riproduzione: tasto [PLAY]
STOP □	Stop: tasto [STOP]
FF ►►	Avanti veloce: tasto [FF]
REW ◄◄	Riavvolgimento veloce: tasto [REW]
STOP □ REW ◄◄	Tornare a zero: tasti [STOP] e [REW]
►►| |◄◄	Spostarsi su un marker: tasti [>>|] e [|<<] MARKER

NOTE

Potete solo riprodurre e registrare su un project attualmente caricato. Non potete caricare e usare project multipli allo stesso tempo.

SUGGERIMENTI

Quando l'interruttore [POWER] di R16 è su ON, il project caricato l'ultima volta in cui l'unità è stata usata sarà caricato automaticamente. (Se avete cambiato le card SD allora sarà caricato l'ultimo project usato sulla card inserita.)

☞ Ref.: Assegnazione di traccia P.23

Informazioni su project e file

Potete visualizzare informazioni su project e file attualmente caricati comprese le date di creazione e il tempo, le capacità, la lunghezza di registrazione e i formati dei file.

Informazioni sul project
PROJECT>INFORMATION

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >INFORMATION

```
PROJECT
>INFORMATION
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate il tipo d'informazione.

NAME
```
PROJECT  INFORMATION
NAME:PRJ001
```
Nome del project

▲ ▼

DATE
```
PROJECT  INFORMATION
DATE:09/10/10 15:00
```
Anno/mese/giorno/ ora di creazione

▲ ▼

SIZE
```
PROJECT  INFORMATION
SIZE378.5MB
```
DImensione

▲ ▼

TIME
```
PROJECT  INFORMATION
TIME:00:09:13
```
Lunghezza della registrazione del project

Cambia voce ▲ ▼

SUGGERIMENTI

- Le pagine di INFORMATION di project e file non si possono visualizzare. Il loro contenuto non può essere editato direttamente.

Informazioni sul file
PROJECT>FILE>INFORMATION

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >FILE.

```
PROJECT
>FILE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate il numero di traccia (1–16, MASTER) e il nome di file.

Cambia traccia ◀ ▶

```
TRACK 15
MONO-000        [TR1]
```

▼ Premete [▼].

Numero traccia
Nome file

Cambia file ▽ △

4 Selezionate >INFORMATION

```
MONO-000.WAV
>INFORMATION
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

5 Selezionate i tipi di informazione.

NAME
```
FILE INFORMATION
NAME:MONO-000.WAV
```
Nome file

▲ ▼

DATE
```
FILE INFORMATION
DATE:2009/03/03
```
Anno/mese/giorno di creazione

▲ ▼

TIME
```
FILE INFORMATION
TIME:12:47:47
```
Tempo di creazione

▲ ▼

FORMAT
```
FILE INFORMATION
FORMAT:WAV44.1/16 MN
```
Formato, frequenza di campionamento/bit rate, ST (stereo), MN (mono)

▲ ▼

SIZE
```
FILE INFORMATION
SIZE:24384.0KB
```
Dimensione

▲ ▼

LENGTH
```
FILE INFORMATION
LENGTH:00:04:42
```
Lunghezza di registrazione del file

Cambia voce ▲ ▼

Copiare project e file

Potete copiare un project salvato e usarlo come nuovo project.
Potete eseguire copie di file nello stesso project cambiando i nomi del file.

Copiare Project
PROJECT>EDIT>COPY

1 PROJECT
Premete [PROJECT].

2 Selezionate >EDIT.

```
PROJECT
>EDIT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate >COPY

```
PROJECT
>COPY
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate il project da copiare.

```
PROJECT COPY
No.002:PRJ002
```

Cambia project

ENTER Premete [ENTER].

5 Appare il nuovo numero di project della copia.

```
Copy to
No.011
```

ENTER Premete [ENTER].

6 Copiate il project.

```
No.002->No.011
Copy?
```

Numeri vecchi->nuovi del project

ENTER Premete [ENTER].

Copiare File
PROJECT>FILE>EDIT>COPY

1 PROJECT
Premete [PROJECT].

2 Selezionate >FILE.

```
PROJECT
>FILE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate il file da copiare

```
TRACK 1
VOCAL.WAV
```

Cambia traccia ◀ ▶

▽

Cambia file

▼ Premete [▼].

4 Selezionate >EDIT.

```
VOCAL.WAV
>EDIT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

5 Selezionate >COPY

```
VOCAL.WAV
>COPY
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

6 Cambiate nome al file copiato.

```
FILE COPY
VOCAL.WAV
```

lampeggia

Cambia il nome del file di copia salvato ◀ ▶ ▼

ENTER Premete [ENTER].

7 Copiate il file.

```
XOCAL.WAV
Copy?
```

ENTER Premete [ENTER].

NOTE

- Quando c'è un project con lo stesso nome, sarà aggiunto un * in cima. Cambiate nome e salvate.

Rinominare file e project

Cambiate nome ai project e file attualmente caricati.

Cambiare nome al project
PROJECT>EDIT>RENAME

1 PROJECT — Premete [PROJECT].

2 Selezionate >EDIT.

```
PROJECT
>EDIT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate >RENAME

```
PROJECT
>RENAME
```

Cancella carattere ◀ ▶

ENTER Premete [PROJECT].

4 Cambiate caratteri.

```
PROJECT  RENAME
PRJ002
```

Il carattere selezionato è evidenziato e lampeggia

```
PROJECT  RENAME
SONG2009
```

Cancella carattere ▼ Cambia posizione ◀ ▶ Cambia carattere

ENTER Premete [ENTER].

Cambiare nome al file
PROJECT>FILE>EDIT>RENAME

1 PROJECT — Premete [PROJECT].

2 Selezionate >FILE.

```
PROJECT
>FILE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate il nome del file.

```
TRACK 1
S07TR000
```

Cambia traccia ◀ ▶ ▽ Cambia file

▼ Premete [▼]

4 Selezionate >EDIT.

```
PROJECT
>EDIT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

5 Selezionate >RENAME

```
PROJECT
>RENAME
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

6 Selezionate >RENAME

```
PROJECT  RENAME
PRJ002.WAV
```

Il carattere selezionato è evidenziato e lampeggia

```
PROJECT  RENAME
QRJ002.WAV
```

Cancella carattere ▼ Cambia posizione ◀ ▶ Cambia carattere

ENTER Premete [ENTER].

NOTE

- Quando c'è un project con lo stesso nome, sarà aggiunto un * in cima. Cambiate nome e salvate.

SUGGERIMENTI

Nomi di project

Caratteri utilizzabili: 8 caratteri max.
Numeri: 0-9
Alfabeto: A-Z, a-z
Simboli: (spazio) ! " # $ % & ' ……..ecc.

Nomi di file

Caratteri utilizzabili: 12 compresa estensione
Numeri: 0-9
Alfabeto: A-Z (maiuscole)
Simbolo: _ (underscore)

☞ Ref.: Cambiare nome P.43

Cancellare file e project

Cancella i file e i project selezionati.

Cancellare un project

PROJECT>EDIT>DELETE

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >EDIT.

```
PROJECT
>EDIT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate >DELETE

```
PROJECT
>DELETE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate il project da cancellare.

```
PROJECT DELETE
No.001:PRJ001
```

ENTER Premete [ENTER].

Cambia project

5 cancellate il project.

```
No.001:PRJ001
Delete?
```

ENTER Premete [ENTER].

Cancellare un file

PROJECT>FILE>EDIT>DELETE

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >FILE.

```
PROJECT
>FILE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate il nome del file.

```
TRACK1
MONO-000        [TR7]
```

Cambia traccia ◀ ▶

▼ Premete [▼]

Cambia file

4 Selezionate >EDIT.

```
MONO-000.WAV
>EDIT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

5 Selezionate >DELETE

```
MONO-000.WAV
>DELETE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

6 Cancellate.

```
MONO-000.WAV
Delete?
```

ENTER Premete [ENTER].

NOTE

- Una volta cancellati project e file non possono essere recuperati. Fate attenzione quando cancellate.
- Non potete cancellare project o file che abbiano PROTECT su ON.
- Se cancellate il project attualmente caricato, verrà caricato il project col numero più basso.

NOTE

- Quando cancellate i file, le tracce su cui sono assegnati si svuotano.

Dividere file

Potete dividere un file in qualunque punto e farne due. Fate questo per cancellare porzioni non necessarie di registrazioni o per dividere registrazioni lunghe.

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >FILE.

```
PROJECT
>FILE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate un file.

```
TRACK15
MONO-000.WAV
```

Cambia traccia ◀ ▶

o i tasti di status [1-8] o [MASTER]

Seleziona file

4 Premete [▼].

5 Selezionate >EDIT.

```
MONO-000.WAV
>EDIT
```

Cambia traccia ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

6 Selezionate >DIVIDE.

```
MONO-000.WAV
>DIVIDE
```

Cambia traccia ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

7 Impostate il punto di divisione.

```
DIVIDE POINT
 ▸00    00:00:00:000
```

Cambia numeri

Usa marker o cambia tempo ◀ ▶

```
DIVIDE POINT
 ▸00 00:01:25:086
```

ENTER Premete [ENTER].

8 Dividete.

```
MONO-000.WAV
Divide?
```

ENTER Premete [ENTER].

Quando avete impostato il punto di divisione, potete i tasti seguenti per ascoltare il file.

PLAY ▷	Riproduzione: tasto [PLAY]
STOP □	Stop: tasto [STOP]
FF ▶▶	Avanti veloce: tasto [FF]
REW ◀◀	Rewind: tasto [REW]
STOP □ + REW ◀◀	Tornare a zero: tasti [STOP] e [REW]
▶▶| |◀◀	Spostarsi sui marker: tasti [>>|] e [|<<] MARKER

SUGGERIMENTI

- Quando un file è diviso, i file con nomi nuovi saranno creati automaticamente nella stessa cartella.
  "A" è aggiunto alla fine del nome del file create dalla parte precedente il punto di divisione.
  "B" è aggiunto alla fine del nome del file create dalla parte seguente rispetto al punto di divisione.
  Se il nome del file originale ha già 8 caratteri, l'ultimo carattere sarà sostituito da "A" e"B" nei nomi nuovi.
- Il file originale diviso è cancellato.

☞ Ref.: LOCATE/MARKER P.31

Importare file da altri project

Importate file da altri project diversi dall'attuale.

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >FILE.

```
PROJECT
>FILE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate un file.

```
TRACK15
MONO-000.WAV
```

Cambia traccia ◀ ▶ o i tasti status [1-8] e [MASTER]

Seleziona il file

4 ▼ Premete [▼].

5 Selezionate >IMPORT.

```
MONO-000.wav
>IMPORT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

6 Selezionate il project che ha il file da importare.

```
FILE IMPORT
No.000:PRJ001
```

Cambia project

ENTER Premete [ENTER].

7 Selezionate il file da importare.

```
FILE IMPORT
LEADGTR.WAV
```

ENTER Premete [ENTER].

6 Confermate il file.

```
FILE IMPORT
LEADGTR.WAV
```

Cambiate il nome da salvare. ◀ ▶ ▼

Il cursore lampeggia

ENTER Premete [ENTER].

7 Importate il file.

```
ACOGTR.WAV
Import?
```

ENTER Premete [ENTER].

NOTE

- Se c'è già un file con lo stesso nome nel project, apparirà un * in cima. Cambiate nome e salvate.

SUGGERIMENTI

Caratteri utilizzabili: 12 caratteri max.
Numeri: 0-9
Alfabeto: A-Z (maiuscole)
Segni: _ (underscore)

☞ Ref.: Cambiare nome P.43

Riproduzione sequenziale dei project

L'ordine di riproduzione di project molteplici può essere registrato e gestito sotto forma di playlist. Ciò è utile per riprodurre vari brani in sequenza, eseguire accompagnamenti live e inviare segnale a un registratore esterno.

Eseguire una playlist

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

```
PROJECT
>SELECT
```

Cambia menu ◀ ▶

2 Selezionate >SEQUENCE PLAY

```
PROJECT
>SEQUENCE PLAY
```

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate la playlist.

"Empty": nessun brano in lista

```
List1:Empty
Total 00:00:00:000
```

Seleziona lista

Numero di project registrati

```
List1:2Songs
Total 00:03:16:186
```

Numero playlist — Numero di project — Tempo di riproduzione della lista

4 PLAY

Premete [PLAY].

Visualizzazione durante la riproduzione — Nome project

```
NO.003:PRJ003
00 02:18:017
```

Numero playlist — Tempo di riproduzione trascorso

La riproduzione si ferma alla fine del project finale.

SUGGERIMENTI

Sono riprodotte le tracce audio assegnate alla lista attuale.

Operatività pulsanti durante la riproduzione

PLAY ▷	Riproduce dall'inizio del project attuale
STOP □	Ferma la riproduzione e torna all'inizio del project attuale
PLAY ▷ + STOP □	Avvia la riproduzione dall'inizio del primo project della lista
FF ▶▶	Ferma la riproduzione e la avvia dall'inizio del project successivo nella lista
REW ◀◀	Ferma la riproduzione e la avvia dall'inizio del project precedente nella lista

Editare una playlist

PROJECT>SEQUENCE PLAY>EDIT

4 ▼ Premete [▼].

5 Selezionate >EDIT

```
List1:2Songs
>EDIT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

Registrare, editare e cambiare project

6 Selezionate il primo project

(o il project da cambiare).

Fine della lista o nessun project registrato

```
Track1
End of List
```

Visualizzazione fine lista

Cambia project

7 Registrate il project da eseguire.

Numero di project da registrare — Nome del project da registrare.

```
No.001:PRJ001
003:00:047        1/1
```

Project: lunghezza riproduzione — Numero traccia selezionata — Numero totale tracce

8 Selezionate e registrate altri project.

```
Track2
End of List
```

Cambia traccia ◀ ▶

```
No.002:PRJ002
004:00:01         2/2
```

9 EXIT Premete [EXIT].

Togliere un project da una lista

6 Selezionate un project da togliere.

```
No.002 : PRJ002
004:00:01        3/5
```

◀ ▶ Cambia traccia

Cambia project

▼ Premete [▼].

7

```
No.002:PRJ002
INSERT  [DELETE]
```

Cambia voce ◀ ▶

Selezionate DELETE

ENTER Premete [ENTER].

```
No.002:PRJ002
004:00:01        3/4
```

Inserire un project in una lista

6 Selezionate la traccia su cui inserire.

```
No010:PRJ010
002:14:58        4/5
```

◀ ▶ Cambia traccia

Cambia project

▼ Premete [▼].

7 Selezionate INSERT

```
Track5
[INSERT]  DELETE
```

Cambia voce ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

```
No.010:PRJ010
002:14:58        4/6
```

Il Project selezionato è inserito

Cancellare una playlist
PROJECT>SEQUENCE PLAY>DELETE

4 ▼ Premete [▼].

```
List1:2Songs
>EDIT
```

Cambia menu ◀ ▶

5 Selezionate >DELETE

```
List1:2Songs
>DELETE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

6 Cancellate.

```
List1:2Songs
Delete?
```

ENTER Premete [ENTER].

NOTE

- Se una traccia master o un file assegnato alla traccia master è cancellato, la playlist si svuota.
- Impostate la traccia master sulla registrazione da ascoltare, quando registrate un project in una playlist.
- Per cambiare i file dei project registrati, cambiate le tracce master ed editate la playlist.
- Il numero massimo di playlist è 10, e ogni playlist può avere un massimo di 99 project registrati.
- Per registrare un project, la traccia master deve avere un file registrato, con una lunghezza di almeno 4 secondi.

☞ Ref. : Impostazioni traccia Master P.42

Impostazione del bit rate del formato di registrazione

In genere i CD sono registrati in formato a 16-bit, 44.1 kHz, ma con R16 potete anche usare una registrazione di qualità maggiore, a 24-bit.

Impostare e cambiare bit rate

PROJECT>REC SETTING>BIT RATE

1 PROJECT

Premete [PROJECT].

2 Selezionate >REC SETTING

```
PROJECT
>REC SETTING
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate >BIT LENGTH.

```
REC SETTING
>BIT LENGTH
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate il numero di bit.

```
BIT LENGTH
16bit
```

16bit – 24bit

ENTER Premete [ENTER].

SUGGERIMENTI

- Se state sovrincidendo una registrazione, non potete cambiarlo.
- Questa impostazione è salvata per ogni project.
- L'impostazione iniziale è 16bit.
- Se usate 44.1 kHz/24-bit, dovrete convertire a 16-bit per creare un CD audio.

Regolazione del display

Potete regolare la retro-illuminazione e il contrasto.

Accendere/spegnere la retro-illuminazione

TOOL>SYSTEM>LCD>LIGHT

1 TOOL — Premete [TOOL].

```
TOOL
>TUNER
```

Cambia menu ◀ ▶

2 Selezionate >SYSTEM

```
TOOL
>SYSTEM
```

ENTER — Premete [ENTER].

3 Selezionate >LCD

```
SYSTEM
>LCD
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

4 Selezionate >LIGHT

```
LCD
>LIGHT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

5 Selezionate ON/OFF

```
LIGHT
On
```

On/Off

ENTER — Premete [ENTER].

On	Retroilluminazione su ON (default)
Off	Retroilluminazione su OFF

Regolare il contrasto

TOOL>SYSTEM>LCD>CONTRAST

1 TOOL — Premete [TOOL].

```
TOOL
>TUNER
```

Cambia menu ◀ ▶

2 Selezionate >SYSTEM

```
TOOL
>SYSTEM
```

ENTER — Premete [ENTER].

3 Selezionate >LCD

```
SYSTEM
>LCD
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

4 Selezionate >CONTRAST

```
LCD
>CONTRAST
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

5 Selezionate un numero.

```
CONTRAST:3
```

Cambia numero

ENTER — Premete [ENTER].

SUGGERIMENTI

Spegnete la retroilluminazione per risparmiare le batterie.

Cambiare card SD mentre l'unità è accesa

Potete cambiare la card SD mentre l'unità è accesa. Potreste aver bisogno di cambiare la card SD usando R16 quando la capacità residua della card inserita si abbassa, o se avete bisogno di importare dati da una card SD registrata in precedenza.

1 TOOL

Premete [TOOL].

2 Selezionate >SD CARD

```
TOOL
>SD CARD
```

ENTER Premete [ENTER].

3 Selezionate >EXCHANGE

```
SD CARD
>EXCHANGE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

```
Remove SD CARD
```

E' possibile togliere la card

4 Estraete la card SD.

```
Insert SD CARD
```

5 Inserite un'altra card SD.

```
SD CARD
Format?
```

La card SD è nuova e non formattata per R16.

```
SD CARD DATA
[LOAD]     SAVE
```

Card SD formattata per R16.

6 Formattate la card SD per l'uso.

```
SD CARD
Format?
```

ENTER Premete [ENTER].

Caricare la card SD da usare su R16

SD CARD DATA>LOAD

Card SD card formattata per R16

6 Selezionate [LOAD]

```
SD CARD DATA
[LOAD]     SAVE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

7 Caricate un project sulla card.

```
SD CARD
Load?
```

ENTER Premete [ENTER].

Viene caricato il project col numero più alto sulla card SD inserita.

Salvare il project attuale di R16 su card SD

SD CARD DATA>SAVE

Card SD formattata per R16

6 Selezionate [SAVE]

```
SD CARD DATA
LOAD     [SAVE]
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

7 Selezionate il project su cui salvare.

```
Save to
No.011:PRJ011
```

Numero:nome del project destinazione del salvataggio

ENTER Premete [ENTER].

8 Salvate il project attuale.

```
Save to No.011
Save?
```

ENTER Premete [ENTER].

Formattare card SD e verificarne la capacità

Potete formattare le card SD da usare su R16, cancellando tutti i dati, e verificare la capacità della card SD (spazio residuo).

Formattare la card SD e cancellare tutti i dati

TOOL>SD CARD>FORMAT

1 TOOL — Premete [TOOL].

2 Selezionate >SD CARD

```
TOOL
>SD CARD
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

3 Selezionate >FORMAT

```
SD CARD
>FORMAT
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

4 Eseguite.

```
SD CARD
Format?
```

ENTER — Premete [ENTER].

Verificare la capacità residua della card SD

TOOL>SD CARD>REMAIN

1 TOOL — Premete [TOOL].

2 Selezionate >SD CARD

```
TOOL
>SD CARD
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

3 Selezionate >REMAIN

```
SD CARD
>REMAIN
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

```
SD CARD REMAIN
054:06:00 15317.7MB
```

Tempo di registrazione residuo nel formato di registrazione attuale.

Capacità residua della card.

NOTE

- Se inserite una card SD che non è stata formattata per l'utilizzo su R16, si apre automaticamente il menu "FORMAT".
- Se formattate una card SD, tutti i suoi dati saranno cancellati in maniera permanente.
- Quando formattate una card SD, tutti i dati sulla card saranno cancellati, e saranno create cartelle e file per l'uso esclusivo di R16.

Struttura dei dati delle card SD per R16

```
├ PROJ000
│  ├ PRJDATA.ZDT
│  ├ EFXDATA.ZDT
│  └ AUDIO
└ SYS
   └ ZOOM.ZDT
```

NOTE

- Se la capacità residua di una card SD è inferiore alla quantità di dati da registrare, la registrazione fallirà. Cambiate card prima di trovarvi senza spazio.

☞ Ref. : Importare dati da memoria USB su card SD
: Salvare dati da card SD a memoria USB P.74
: Operatività senza card SD P.12

NOTE

- Sbloccate la protezione della card SD prima di inserirla.
- [SAVE] comprende vari dati per il project in uso, ma non sono slavati dati audio.

SUGGERIMENTI

- Inserite una card SD non formattata ed eseguite quando appare il messaggio "Format?". Poi seguiranno le opzioni [SAVE] e [LOAD] il project attuale.

Verificare la versione & impostare il tipo di batteria

Potete verificare la versione attuale del software di sistema. Se impostate il tipo di batteria, la carica residua sarà calcolata con maggiore precisione.

Verificare la versione di sistema

TOOL>SYSTEM>SYSTEM VERSION

1 TOOL — Premete [TOOL].

```
TOOL
>TUNER
```

Cambia menu ◀ ▶

2 Selezionate >SYSTEM

```
TOOL
>SYSTEM
```

ENTER — Premete [ENTER].

```
SYSTEM
>LCD
```

Cambia menu ◀ ▶

3 Selezionate >VERSION

```
SYSTEM
>VERSION
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

4 Selezionate il tipo d'informazione.

SYSTEM Ver

```
ZOOM R16
SYSTEM Ver:1.00
```

Attuale versione di sistema

◀ ▶

SUB SYSTEM Ver

```
ZOOM R16
SUB SYSTEM Ver:1.00
```

Attuale versione di sotto-sistema

◀ ▶

BOOT SYSTEM Ver

```
ZOOM R16
BOOT SYSTEM Ver:1.00
```

Attuale versione di boot

◀ ▶

Impostare il tipo di batterie

TOOL>SYSTEM>BATTERY TYPE

1 TOOL — Premete [TOOL].

```
TOOL
>TUNER
```

Cambia menu ◀ ▶

2 Selezionate >SYSTEM

```
TOOL
>SYSTEM
```

ENTER — Premete [ENTER].

```
SYSTEM
>LCD
```

Cambia menu ◀ ▶

3 Selezionate >BATTERY TYPE

```
SYSTEM
>BATTERY TYPE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER — Premete [ENTER].

4

```
BATTERY TYPE
ALKALINE
```

Tipo di batteria impostato

Cambia tipo

ENTER — Premete [ENTER].

ALKALINE	Batterie alkaline
Ni-MH	Batterie nickel metallo idruro

Valore di default: ALKALINE

NOTE

Usate solo batterie alkaline o idruro di nickel.

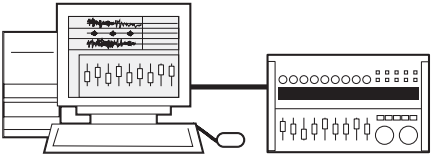
SUGGERIMENTI

Potete aggiornare il software di sistema informandovi sul sito web ZOOM: www.zoom.co.jp.

Connessione al computer

Usate USB per collegare R16 a un computer (Windows o Macintosh OS) .

Collegando l'unità a un computer, potete usarlo come lettore di card SD, interfaccia audio per ingresso e uscita di suono e come superficie di controllo per software DAW.



NOTE

- Per importare un file audio su R16, il suo formato deve essere WAV con una frequenza di campionamento pari a 44.1 kHz e un bit rate di 16 o 24.
- i nomi dei file dovrebbero avere solo lettere maiuscole, numeri e "_" (underscore). Dovrebbero avere 8 caratteri o meno e l'estensione ".WAV".
- Potete collegare R16 e un computer tramite USB quando l'unità è accesa. Se collegate R16 tramite USB quando il suo interruttore [POWER] è su OFF, potete avviarlo con l'alimentazione fornita tramite USB.
- Se usate R16 come lettore di card o interfaccia audio, non potete usarlo come registratore.

SUGGERIMENTI

- Compatibilità OS lettore di card
  Windows: Windows XP e successivi
  Macintosh: Mac OS x 10.2 e successivi
- I dati di project sono salvati su ROOT DIRECTORY della card SD come PROJxxx (xxx sta per numero di project) e i dati audio sono salvati come file "WAV" in "AUDIO" all'interno della directory del project.
- La traccia MASTER e le tracce stereo sono file WAV stereo.

Per dettagli sull'uso col computer, fate riferimento al manuale dettagliato (PDF) sul CD-ROM accluso a R16.

Lettore di card

Potete accedere alla card di R16 SD tramite un computer per il backup, per leggere e importare dati, project e file.

Uso come lettore di card SD

USB>CARD READER

1 Collegate R16 a un computer tramite USB (DEVICE JACK).

2 USB Premete [USB].

3 Selezionate >CARD READER

```
USB
>CARD READER
```

Cambia menu ◀ ▶

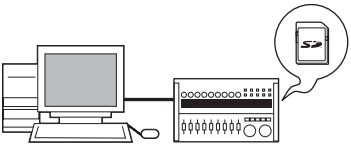
ENTER Premete [ENTER].

4 Eseguite

```
CARD READER
Enter?
```

ENTER Premete [ENTER].

Usare R16 da computer.



Al computer
Eseguite back up di dati di project su card SD su computer.

Dal computer
Importate su card SD dal backup di dati audio e di computer.

Scollegarsi

1 Per scollegare correttamente R16 dal computer, seguite le procedure del sistema operativo per la rimozione dell' hardware.

2 EXIT o USB Premete per scollegare R16 come lettore di card.

NOTE

- Per importare un file audio su R16, il suo formato deve essere WAV e la frequenza di campionamento 44.1 kHz con bit rate di 16 o 24.
- I nomi di file dovrebbero essere solo lettere maiuscole, numeri e "_" (underscore). Dovrebbero avere 8 caratteri o meno, più l'estensione ".WAV".

SUGGERIMENTI

- Compatibilità OS del lettore di card
  Windows: Windows XP e successivi
  Macintosh: Mac OS x 10.2 e successivi
- I dati di project sono salvati su ROOT DIRECTORY della card SD come PROJxxx (xxx sta per numero di project) e i dati audio sono salvati come file "WAV" nella directory "AUDIO" del project.
- La traccia MASTER e le tracce stereo sono file WAV stereo.
- Per importare i file WAV da un computer, copiateli nella cartella "AUDIO" nella cartella project "PROxxx" (xxx=numero di project) in cui volete usarli. Usate R16 per assegnare file alle tracce.
- Potete collegare R16 a un computer tramite USB quando l'unità è accesa.
- Se collegate R16 tramite USB quando il suo interruttore [POWER] è su OFF, potete avviarlo con l'alimentazione fornita tramite USB.

☞ Ref. : Assegnazione di traccia P.23

Per dettagli sull'uso col computer, fate riferimento al manuale dettagliato (PDF) sul CD-ROM accluso a R16.

Usare la memoria USB per salvare e importare dati

Collegando la memoria USB direttamente a R16, potete salvare e importare file.
Ciò è utile per scambiare file coi membri della band.

Salvare su memoria USB
USB>USB STRAGE>SAVE

1 Collegate la memoria USB al jack USB Host di R16.

2 USB Premete [USB].

3 Selezionate >USB STRAGE

```
USB
>USB STRAGE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate >SAVE

```
USB STRAGE
>SAVE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

5 Selezionate il project coi dati da salvare.

```
DATA SAVE
No.001:PRJ001
```

Cambia project

ENTER Premete [ENTER].

6 Selezionate un file.

```
Select File
LEADGTR.WAV
```

Cambia project

ENTER Premete [ENTER].

7 Selezionate ti dati da salvare.

```
DATA SAVE
LEADGTR.WAV
```

Cambia file

ENTER Premete [ENTER].

Cambia il nome del file da salvare. ◀ ▶ ▽

8 Salvate il file.

```
ACOGTR.WAV
Save?
```

ENTER Premete [ENTER].

Importare da MEMORIA USB
USB>USB STRAGE>LOAD

1 Collegate la memoria USB al jack USB Host di R16.

2 USB Premete [USB].

3 Selezionate >USB STRAGE

```
USB
>USB STRAGE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate >LOAD

```
USB STRAGE
>LOAD
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

5 Selezionate la cartella.

```
Select File
Folder:WAVFILES
```

Appare se c'è una cartella.

Cambia cartelle e file

ENTER Premete [ENTER].

6 Selezionate un file.

```
Select File
DR_LOOP.WAV
```

Cambia cartelle e file

ENTER Premete [ENTER].

7 Selezionate un file.

```
Save to
No.001:PRJ001
```

Cambia file

ENTER Premete [ENTER].

8 Caricate il file.

```
DR_LOOP.WAV
Load?
```

ENTER Premete [ENTER].

NOTE

- Non togliete mai la memoria USB mentre inviate o ricevete dati. Scollegate dono che l'icona "Saving" o "Loading" è scomparsa dal display.
- Nell'uso come salvataggio su USB, non è possibile registrare.
- Salvando su memoria USB, i dati sono salvati al livello superiore della struttura del file.

Interfaccia audio/superficie di controllo

Collegate R16 tramite USB a un computer per usarlo come controller e come interfaccia audio con software DAW.

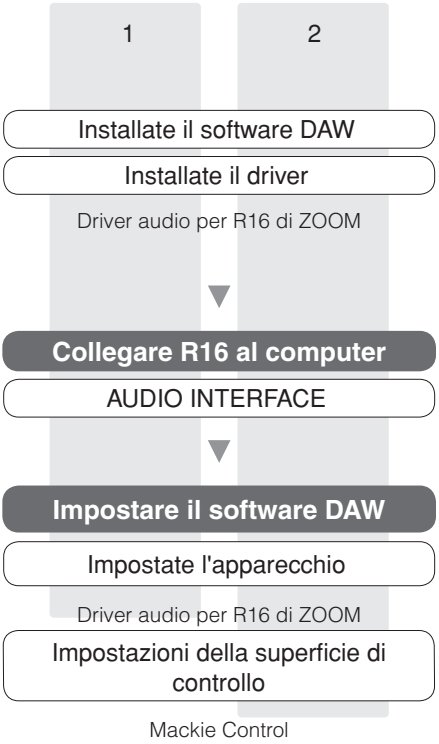
Collegate R16 come interfaccia audio/superficie di controllo

1. Modalità interfaccia audio

Usando R16 come interfaccia tra un computer e altra apparecchiatura o strumenti, potete registrare ed editare segnali audio con software DAW.
Potete anche collegare strumenti che richiedono alimentazione Hi-Z o phantom.

2. Modalità superficie di controllo

Usando fader e tasti di R16, potete controllare le operazioni di trasporto e mixaggio col vostro software DAW.



Collegare R16 a un computer per la prima volta

1. Installate i driver audio per R16 di ZOOM sul computer.
2. Collegate R16 al computer.
   - Impostate e collegate R16
3. Impostate il software DAW.
   - Impostazioni dell'apparecchio
   - Impostazioni della superficie di controllo

NOTE

- Per usare R16 come interfaccia audio per software DAW (ad esempio Cubase LE 4) è necessario installare il driver audio per R16 di ZOOM. Install atelo correttamente seguendo le istruzioni della guida acclusa.
- Scaricate l'ultima versione del driver audio per R16 di ZOOM dalla nostra home page, http://www.zoom.co.jp.

Collegare e impostare R16

Seguite queste procedure dalla seconda connessione in poi

1 USB

Premete [USB].

2 Selezionate >AUDIO INTERFACE

```
USB
>AUDIO INTERFACE
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

3 Confermate.

```
AUDIO INTERFACE
Enter?
```

Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

4 Selezionate se usare le impostazioni precedenti.

```
SETTING?
[CONTINUE] RESET
```

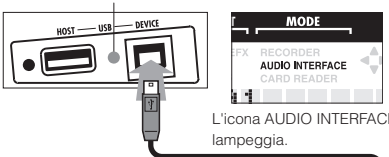
Cambia menu ◀ ▶

ENTER Premete [ENTER].

5 Collegate il cavo USB a R16.

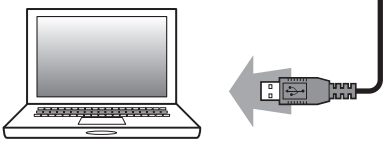
```
Sample Rate=48.0kHz
S:Solo
```

Si accende l'indicatore [DEVICE] USB

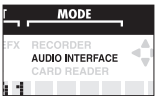


L'icona AUDIO INTERFACE lampeggia.

6 Collegate il cavo USB al computer.



L'icona AUDIO INTERFACE si accende dopo il collegamento



Connessione completa

Scollegarsi

1 USB

Premete [USB].

2 Scollegarsi.

```
AUDIO INTERFACE
Terminate?
```

ENTER Premete [ENTER].

3 Scollegate il cavo USB.

NOTE

Potete usare impostazioni e valori dell'ultimo project in uno nuovo o resettare e riportare alle condizioni di default.

Dati trasferiti con CONTINUE
• Impostazioni EFFETTO INSERT
• Impostazioni EFFETTO SEND RETURN
• Impostazioni parametro di traccia
• Impostazioni TUNER
RESET
Impostazioni di default per ogni voce

NOTE

- Prima di scollegare il cavo USB scollegandovi da un computer, seguite le procedure corrette per l'OS del computer, per scollegare l'apparecchio per primo.
- Dopo il punto 2 di "Scollegarsi", staccate il cavo USB solo dopo che il messaggio “AUDIO INTERFACE” scompare dal display di R16.
- Anche senza alimentazione da R16 (adattatore o batterie), potete avviare con la sola alimentazione USB bus, quando usate le funzioni interfaccia audio/superficie di controllo.
- Vi consigliamo di tenere sempre aggiornato il software di sistema di R16. Se usate R16 con un sistema superato, il vostro computer potrebbe non riconoscerlo.

R16: tipi d'effetto e parametri 1

Parametri effetto

Effetto Insert

Algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM

● **Modulo COMP/LIMITER**

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

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma 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 di segnale dopo aver passato il modulo.
Threshold	**0~50**	Regola l'azione della soglia del compressore/limiter.
Ratio	**1~10**	Regola il rapporto di compressione del compressore/limiter.
Release	**1~10**	Regola il delay finché il compressore/limiter viene rilasciato, nel punto in cui il livello del segnale scende sotto la soglia.

● **Modulo EFX**

Tipo	Parametri/Descrizione				
Auto Wah	**Position**	**Sense**	**Resonance**	**Level**	
	Auto wah dipendente dalla dinamica del segnale in ingresso.				
Tremolo	**Depth**	**Rate**	**Wave**	**Level**	
	Varia periodicamente il livello di volume.				
Phaser	**Position**	**Rate**	**Color**	**Level**	
	Produce un suono dal carattere pulsante.				
Ring Modulator	**Position**	**Frequency**	**Balance**	**Level**	
	Produce un suono metallico circolare. Regolando il parametro di frequenza si ottiene un cambiamento drastico del carattere sonoro.				
Slow Attack	**Position**	**Time**	**Curve**	**Level**	
	Rallenta l'attacco del suono.				

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Position	Before, After	Imposta la posizione di collegamento del modulo EFX module su “before” o “after” il preampli.
Sense	–10~–1, 1~10	Regola la sensibilità dell'auto wah.
Resonance	0~10	Regola l'intensità della risonanza.
Level	2~100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.
Depth	0~100	Regola la profondità della modulazione.
Rate	0~50 ♪ (P86 Tabella1)	Regola il rapporto di modulazione. Impostabile in unità di nota di tempo.
Wave	Up 0~9, Down 0~9, Tri 0~9	Imposta la forma d'onda della modulazione su “Up” (dente di sega ascendente), “Down” (discendente), o “Tri” (triangolare). Valori maggiori danno maggiore clip, accentuando l'effetto.
Color	4Stage, 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 suono wah.
Balance	0~100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
Time	1~50	Regola il tempo di crescita del suono.
Curve	0~10	Regola il volume della curva di crescita.
Dry Mix	0~10	Regola il livello di mixaggio del suono originale.
RTM Mode	P86 Tabella 2	Regola la direzione della gamma di cambiamento.
RTM Wave	P86 Tabella 3	Seleziona la forma d'onda di controllo.
RTM Sync	♪ (P86 Tabella 4)	Regola la frequenza di controllo.

R16: tipi d'effetto e parametri 2

● **Modulo PREAMP**

Tipo	Parametri/Descrizione			
FD Clean	Suono clean del Fender Twin Reverb (modello del '65) preferito dai chitarristi di vari 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 incorporato, per un tono ampio e limpido.			
HW Clean	Suono clean del leggendario Hiwatt Custom 100 britannico, completamente valvolare.			
UK Blues	Suono crunch dell'ampli combo Marshall 1962 Bluesbreaker da 30-watt.			
US Blues	Suono crunch del Fender Tweed Deluxe '53.			
TweedBass	Suono crunch del Fender Bassman, ampli per basso dalla forte presenza.			
BG Crunch	Suono crunch del l'ampli combo Mesa Boogie MkIII.			
MS #1959	Suono crunch del leggendario Marshall 1959.			
MS Drive	Suono ad alto gain dell'ampli stack Marshall JCM2000.			
Rect Vnt	Suono ad alto gain del canale rosso del Mesa Boogie Dual Rectifier (modalità vintage).			
HK Drive	Suono ad alto gain dell'Hughes & Kettner flagship modello Triamp MKII.			
DZ Drive	Suono ad alto gain dell'ampli per chitarra Diezel Herbert fatto a mano in Germania e con tre canali controllabili separatamente.			
ENGL Drive	Suono drive dell' ENGL Ritchie Blackmore Signature 100.			
PV Drive	Suono ad alto gain del Peavey 5150 sviluppato in collaborazione con un famosissimo chitarrista hard rock.			
TS+FD CMB	Combinazione dell'ampli combo Fender e Ibanez TS-9.			
SD+MS STK	Combinazione dell'ampli stack Marshall e Boss SD-1.			
FZ+MS STK	Combination dell'ampli stack Fuzz Face e Marshall.			
	Gain	**Tone**	**Cabinet**	**Level**
	FD Clean - FZ+MS STK hanno gli stessi parametri.			
Acoustic Sim	**Top**	**Body**	**Level**	
	Questo effetto rende il suono di una chitarra elettrica simile a quello di un'acustica.			
Aco_Ere Pre	**Color**	**Tone**	**Level**	
	Preampli dedicato per chitarra elettroacustica.			
Bass Sim	**Tone**	**Level**		
	Questo effetto rende il suono di una chitarra acustica simile a quello del basso.			

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Gain	0~100	Regola il gain del pre-ampli (intensità della distorsione).
Tone	0~30	Regola la qualità tonale.
Cabinet	0~2	Regola l'intensità del suono del cabinet del diffusore.
Level	1~100	Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.
Top	0~10	Regola la tipica risonanza della corda della chitarra acustica.
Body	0~10	Regola la tipica risonanza del corpo della chitarra acustica.
Color	1~4	Regola le caratteristiche del pre elettroacustico per chitarra.

● **Modulo 3Band EQ**

Tipo	Parametri/Descrizione			
3Band EQ	**Bass**	**Middle**	**Treble**	**Level**
	Equalizzatore a 3-bande.			

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Bass	–12dB~12dB	Regola boost/cut delle basse frequenze.
Middle	–12dB~12dB	Regola boost/cut delle medie frequenze.
Treble	–12dB~12dB	Regola boost/cut delle alte frequenze.
Level	2~100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.

● **Modulo MOD/DELAY**

Tipo	Parametri/Descrizione			
Chorus	**Depth**	**Rate**	**Tone**	**Mix**
	Mixa una componente a tonalità sfasata al segnale originale, dando un suono corposo e risonante.			
Ensemble	**Depth**	**Rate**	**Tone**	**Mix**
	Chorus ensemble con movimento tridimensionale.			
Flanger	**Depth**	**Rate**	**Resonance**	**Manual**
	Produce un suono risonante ed ondulatorio.			
Pitch	**Shift**	**Tone**	**Fine**	**Balance**
	Sposta la tonalità, alzandola o abbassandola.			

R16: tipi d'effetto e parametri 3

Vibe	**Depth**	**Rate**	**Tone**	**Balance**
	Effetto con vibrato automatico.			
Step	**Depth**	**Rate**	**Resonance**	**Shape**
	Effetto speciale che cambia il suono sulla base di una struttura a scale.			
Cry	**Range**	**Resonance**	**Sense**	**Balance**
	Varia il suono come un talking modulator.			
Exciter	**Frequency**	**Depth**	**Low Boost**	
	Accentua il carattere del suono, rendendolo più prominente.			
Air	**Size**	**Reflex**	**Tone**	**Mix**
	Ricrea l'atmosfera ariosa di una stanza, con un senso di profondità.			
Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Mix**
	Effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.			
Analog Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Mix**
	Effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms. Simula il suono caldo di un delay analogico.			
Reverse Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Balance**
	Reverse delay con impostazione massima pari a 1000 ms.			
ARRM Pitch	**Type**	**Tone**	**RTM Wave**	**RTM Sync**
	Cambia tonalità al suono originale seguendo il tempo di un ritmo.			

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Depth	Exciter: 0~30	Regola la profondità dell'effetto.
	All others: 0~100	Regola la profondità della modulazione.
Rate	Chorus, Ensemble: 1~50	Regola il rapporto di modulazione.
	Flanger, Vibe, Step: 0~50 ♪(P.86 Table1)	Regola il rapporto d modulazione. Usando un tempo ritmico come riferimento, è possibile anche impostarlo a intervalli di unità di note.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale.
Mix	0~100	Regola il livello del mixaggio di suono effetto e suono originale.
Resonance	Flanger: –10~10	Regola l'intensità della risonanza. Valori negativi danno luogo a fase invertita del suono effetto.
	Step, Cry: 0~10	Regola l'intensità dell'effetto.
Manual	0~100	Regola la gamma di frequenza dell'effetto.
Shift	–12~12, 24	Regola la quantità di tonalità sfasata in unità di semitoni.
Fine	–25~25	Regola la quantità di tonalità sfasata in cent (1/100 semitono).
Balance	0~100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
Shape	0~10	Regola l'inviluppo del suono effetto.
Range	1~10	Regola la gamma di frequenza del suono effetto.
Sense	–10~–1, 1~10	Regola la sensibilità dell'effetto.
Frequency	1~5	Regola la frequenza dell'effetto.
Low Boost	0~10	Regola il boost delle basse frequenze.
Size	1~100	Regola la dimensione dello spazio simulato.
Reflex	0~10	Regola la quantità di riflesso delle pareti.
Time	Wide: 1~64	Regola il tempo di delay.
	Delay, Analog Delay:1~2000ms ♪(P.86 Tabella1)	
	Reverse Delay: 10~1000ms ♪(P.86 Tabella1)	
Wet Level	0~30	Regola il livello del suono 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 del damping degli alti del suono delay.
Type	P.86 Tabella 5	Seleziona il tipo di cambiamento di tonalità.
RTM Wave	P.86 Tabella 3	Seleziona la forma d'onda di controllo.
RTM Sync	P.86 Tabella 4	Seleziona il ciclo della forma d'onda di controllo.

● **Modulo ZNR**

Tipo	Parametro/Descrizione	
ZNR	**Threshold**	
	Noise reduction originale di ZOOM per ridurre i rumori durante le pause di registrazione senza incidere sul tono generale.	

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Threshold	Off, 1~30	Regola la sensibilità ZNR. Per ridurre i rumori al massimo, impostate valori più alti possibile, senza per questo far decadere il suono in maniera innaturale.

R16: tipi d’effetto e parametri 4

Algoritmo BASS

● **Modulo COMP/LIMITER**

Tipo	Parametro/Descrizione
Rack Comp	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Limiter	

● **Modulo EFX**

Tipo	Parametro/Descrizione				
Auto Wah	**Position**	**Sense**	**Resonance**	**Dry Mix**	**Level**
	Questo effetto varia l’azione dello wah in base all’intensità del segnale in ingresso.				
Tremolo	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.				
Phaser					
Ring Modulator					
Slow Attack					
Fix-Wah					

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Position	Before, After	Imposta la posizione di inserimento del modulo EFX su “Before” (prima di PREAMP) o “After” (dopo PREAMP).
Sense	–10~–1.1~10	Regola la sensibilità di auto wah.
Resonance	0~10	Regola l’intensità della risonanza.
Dry Mix	0~10	Regola il livello di mixaggio del suono originale.
Level	2~100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.

● **Modulo PREAMP**

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

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Gain	0~100	Regola il gain del preampli (profondità della distorsione).
Tone	0~30	Regola la qualità tonale.
Cabinet	0~2	Regola l’intensità del suono del cabinet del diffusore.
Balance	0~100	Regola il bilanciamento di mixaggio del segnale prima o dopo il modulo.
Level	1~100	Regola il livello di segnale dopo il modulo.

● **Modulo 3Band EQ**

Tipo	Parametro/Descrizione
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

● **Modulo MOD/DELAY**

Tipo	Parametro/Descrizione
Chorus	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

● **Modulo ZNR**

Tipo	Parametro/Descrizione
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

R16: tipi d'effetto e parametri 5

Algoritmo MIC

● **Modulo COMP/LIMITER**

Tipo	Parametro/Descrizione
Rack Comp	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Limiter	

● **Modulo EFX**

Tipo	Parametro/Descrizione
Tremolo	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM..
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

● **Modulo MIC PRE**

Tipo	Parametro/Descrizione				
Mic Pre	Type	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
	Preampli per microfono esterno.				

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Seleziona le caratteristiche del preampli.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale.
Level	1~100	Regola il livello del segnale dopo aver passato il modulo.
De-Esser	Off, 1~10	Controlla l'impostazione del de-esser.
Low Cut	Off, 80~240Hz	Controlla un filtro che riduce il rumore delle basse frequenze, spesso presente nelle registrazioni microfoniche.

● **Modulo 3BAND EQ**

Tipo	Parametro/Descrizione
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

● **Modulo MOD/DELAY**

Tipo	Parametro/Descrizione
Chorus	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

● **Modulo ZNR**

Tipo	Parametro/Descrizione
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo DUAL MIC

● **Modulo COMP/LIMITER L**

Tipo	Parametro/Descrizione			
Compressor L	Threshold	Ratio	Attack	Level
	Compressore che attenua i segnali di alto livello e accentua quelli di basso livello.			
Limiter L	Threshold	Ratio	Release	Level
	Limiter che attenua i segnali di alto livello che superano una certa soglia.			

Descrizione parametro

Parameter name	Gamma 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, ∞	

R16: tipi d'effetto e parametri 6

Attack	0~10	Regola il livello d'attacco del compressore.
Level	2~100	Regola il livello di uscita del modulo.
Release	0~10	Regola la velocità di rilascio del limiter dopo che il segnale è sceso sotto la soglia.

● **Modulo MIC PREAMP L**

Tipo	Parametro/Descrizione
Mic Pre L	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo MIC.

● **Modulo 3BAND EQ L**

Tipo	Parametro/Descrizione
3Band EQ L	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

● **DELAY L**

Tipo	Parametro/Descrizione		
Delay L	**Time**	**Feedback**	**Mix**
	Effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.		
Echo L	**Time**	**Feedback**	**Mix**
	Caldo effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.		
Doubling L	**Time**	**Tone**	**Mix**
	Effetto doubling che dà corpo aggiungendo un breve delay.		

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Time	Delay L, Echo L: 1~2000ms (P.89 Tabella 1)	Regola il tempo di 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 livello del suono effetto e suono originale.

● **Modulo COMP/LIMITER R**

Tipo	Parametro/Descrizione
Compressor R	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. il modulo COMP LIMITER L.
Limiter R	

● **Modulo MIC PREAMP R**

Tipo	Parametro/Descrizione
Mic Pre R	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo MIC.

● **3BAND EQ R**

Tipo	Parametro/Descrizione
3Band EQ R	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

● **Modulo DELAY R**

Tipo	Parametro/Descrizione
Delay R	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. il modulo DELAY L.
Echo R	
Doubling R	

● **Modulo ZNR**

Tipo	Parametro/Descrizione
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo STEREO

● **Modulo COMP/LIMITER**

Tipo	Parametro/Descrizione					
Compressor	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo DUAL MIC.					
Limiter						
Lo-Fi	**Character**	**Color**	**Distortion**	**Tone**	**EFX Level**	**Dry Level**
	effetto Lo-fi che degrada di proposito la qualità del suono.					

● Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Character	0~10	Regola le caratteristiche del filtro.
Color	1~10	Regola il colore del suono.
Distortion	0~10	Regola la distorsione.

R16: tipi d'effetto e parametri 7

Tone	0~10	Regola la qualità tonale.
EFX Level	0~100	Regola il livello del suono effetto.
Dry Level	0~100	Regola il livello del suono originale.

● **Modulo ISO/MIC MODEL**

Tipo	Parametri/Descrizione				
Isolator	**Xover Lo**	**Xover Hi**	**Mix High**	**Mix Mid**	**Mix Low**
	Divide il segnale in tre bande di frequenza e consente regolazioni specifiche del rapporto di mixaggio di ogni banda.				
Mic Modeling	**Mic Type**				
	Cambia il carattere dei microfoni incorporati.				

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Xover Lo	50Hz~16kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio bassi.
Xover Hi	50Hz~16kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio alti.
Mix High	Off, –24~6	Regola il livello del mixaggio degli alti.
Mix Mid	Off, –24~6	Regola il livello del mixaggio dei medi.
Mix Low	Off, –24~6	Regola il livello del mixaggio dei bassi.
Mic Type	SM57	Simula un microfono SM57 adatto a registrare vari strumenti analogici e chitarre.
	MD421	Simula un microfono standard professionale MD421 indispensabile per broadcast, registrazione e applicazioni live.
	U87	Simula un microfono standard a condensatore U87, usato negli studi di tutto il mondo.
	C414	Simula un C414, famoso microfono usato in tante situazioni di registrazione.

● **Modulo 3BAND EQ**

Tipo	Parametri/Descrizione
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

● **Modulo MOD/DELAY**

Tipo	Parametri/Descrizione							
Chorus	**Depth**		**Rate**		**Mix**			
	Mixa una componente a tonalità sfasata al segnale originale, dando un suono corposo e risonante.							
Flanger	**Depth**		**Rate**		**Resonance**			
	Produce un suono risonante ed ondulatorio.							
Phaser	**Rate**		**Color**		**LFO Shift**			
	Produce un suono dal carattere pulsante.							
Tremolo	**Depth**		**Rate**		**Clip**			
	Varia periodicamente il livello di volume.							
Auto Pan	**Width**		**Rate**		**Clip**			
	Sposta la posizione di pan del suono a destra o sinistra.							
Pitch	**Shift**		**Tone**		**Fine**		**Balance**	
	Sposta la tonalità su o giù.							
Ring Modulator	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.							
Delay	**Time**		**Feedback**		**Mix**			
	Effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.							
Echo	**Time**		**Feedback**		**Mix**			
	Caldo effetto delay con impostazione massima pari a 2000 ms.							
Doubling	**Time**		**Tone**		**Mix**			
	Effetto Doubling che dà corposità aggiungendo un breve delay.							
Dimension	**Rise1**		**Rise2**					
	Effetto che produce espansione spaziale.							
Resonance	**Depth**	**Freq Offset**	**Rate**	**Filter Type**	**Resonance**	**EFX Level**	**Dry Level**	
	Filtro di risonanza con LFO.							

Descrizioni parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Depth	0~100	Regola la profondità di modulazione.
Resonance	–10~10	Regola l'intensità della risonanza. Valori negativi danno una fase invertita al suono effetto.
Color	4Stage ,8Stage, Invert4, Invert8	Seleziona il tipo di suono.
LFO Shift	0~180	Regola lo spostamento della fase a destra/sinistra.
Width	0~10	Regola l'ampiezza dell' auto pan.

R16: tipi d'effetto e parametri 8

Rate	0~50 ♪ (P.86 Tabella 1)	Regola il rapporto di modulazione. Impostabile in unità di nota di tempo.
Clip	0~10	Aggiunge enfasi tramite clip della forma d'onda della modulazione.
Shift	–12~12,24	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (P.86 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
	Doubling: 1~100ms	
Feedback	0~100	Regola la quantità di feedback.
Mix	0~100	Regola il rapporto di mixaggio del suono effetto e suono originale.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale.
Fine	–25~25	Regola la quantità di spostamento di tonalità in unità di cent (1/100 semitono).
Balance	0~100	Regola il bilanciamento tra suono originale e suono effetto.
Rise1	0~30	Regola l'intensità della componente stereo.
Rise2	0~30	Regola l'intensità della componente mono.
Freq Offset	1~30	Regola l'offset di LFO.
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 effetto.
Dry Level	0~100	Regola il livello del suono originale.

● **Modulo ZNR**

Type	Parametri/Descrizione
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Tabella 1 I parametri indicati con ♪ consentono la selezione di un valore d'impostazione in unità di nota, usando il tempo del brano/pattern come riferimento. La durata è indicata sotto.

𝅘𝅥𝅯	Trentaduesima	𝅘𝅥𝅯.	Sedicesima puntata	♪.	Ottava puntata	♩x2	Quarta x 2
♪	Sedicesima	♪	Ottava	♩	Quarta	:	:
♩3	Terzina di quarta	♩3	Terzina di metà	♩.	Quarta puntata	♩x20	Quarta x 20

NOTE
• La gamma di note effettivamente disponibili dipende dal parametro.
• In base alla combinazione dell'impostazione di tempo e simbolo della nota selezionato, la gamma del parametro d'impostazione potrebbe essere superata. In tal caso, il valore è automaticamente dimezzato (o portato a 1/4 se ancora la gamma viene superata).

Tabella 2

Valore impostazione	Descrizione
Off	La frequenza non cambia.
Up	La frequenza cambia da un minimo a un massimo in base alla forma d'onda di controllo.
Down	La frequenza cambia da un massimo a un minimo in base alla forma d'onda di controllo.
Hi	La frequenza cambia dall'impostazione della patch al massimo in base alla forma d'onda di controllo.
Lo	La frequenza cambia dal minimo all'impostazione di patch in base alla forma d'onda di controllo.

Tabella 3

Valore impostazione	Descrizione	Valore impostazione	Descrizione
Up Saw	Dente di sega ascendente	**Tri**	Onda triangolare
Up Fin	Onda fin ascendente	**TrixTri**	Onda quadra-triangolare
DownSaw	Dente di sega discendente	**Sine**	Onda sinusoidale
DownFin	Onda fin discendente	**Square**	Onda quadra

Tabella 4

Valore impostazione	Descrizione	Valore impostazione	Descrizione
♪	Ottava	**1 bar**	1 misura
♩	Quarta	**2 bars**	2 misure
𝅗𝅥	Metà	**3 bars**	3 misure
𝅗𝅥.	Metà puntata	**4 bars**	4 misure

Tabella 5

Valore impostazione	Descrizione
1	1 semitono inferiore — suono originale
2	Suono originale — 1 semitono inferiore
3	Doubling — detune + suono originale
4	Detune + suono originale — doubling
5	Suono originale — 1 ottava superiore
6	1 ottava superiore — suono originale
7	Suono originale — 2 ottave inferiori
8	2 ottave inferiori — suono originale
9	1 ottava inferiore + suono originale — 1 ottava superiore + suono originale

Valore impostazione	Descrizione
10	1 ottava superiore + suono originale — 1 ottava inferiore + suono originale
11	Completa quinta abbassata + suono originale — quarta completa sopra + suono originale
12	Quarta completa sopra+ suono originale — completa quinta abbassata + suono originale
13	0 Hz + suono originale — 1 ottava sopra
14	1 ottava sopra — 0 Hz + suono originale
15	0 Hz + suono originale — 1 ottava sopra + suono originale
16	1 ottava sopra + suono originale — 0 Hz + suono originale

R16: tipi d'effetto e parametri 9

Algoritmo 8x Comp EQ

Moduli 1~8

Unità	Tipo	Parametro
HPF 1-8	HPF	Frequency
		Filtro passa-alto che blocca i bassi e fa passare le alte frequenze.
COMP/LIMITER 1-8	Rack Comp	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
	Limiter	
3BAND EQ 1-8	3Band EQ	

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Frequency	80~240Hz	Regola la frequenza di taglio.

Algoritmo MASTERING

● **Modulo COMP/Lo-Fi**

Tipo	Parametro							
	Xover Lo	Xover Hi	Sense Hi	Sense Mid	Sense Low	Mix High	Mix Mid	Mix Low
3Band Comp	Compressore che divide il segnale in tre bande di frequenza e consente regolazioni specifiche della sensibilità del compressore e del rapporto di mixaggio di ogni banda.							
Lo-Fi	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo STEREO.							

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Xover Lo	50Hz~16kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio bassi.
Xover Hi	50Hz~16kHz	Regola la frequenza di crossover dei medio alti.
Sense Hi	0~24	Regola la sensibilità del compressore degli alti.
Sense Mid	0~24	Regola la sensibilità del compressore dei medi.
Sense Low	0~24	Regola la sensibilità del compressore dei bassi.
Mix High	Off, –24~6	Regola il rapporto di mixaggio degli alti.
Mix Mid	Off, –24~6	Regola il rapporto di mixaggio dei medi.
Mix Low	Off, –24~6	Regola il rapporto di mixaggio dei bassi.

● **Modulo NORMALIZER**

Tipo	Parametro	
Normalizer	Gain	
	Regola il livello in ingresso del modulo COMP/Lo-Fi .	

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Gain	–12~12	Regola il livello.

● **Modulo 3BAND EQ**

Tipo	Parametri/Descrizione
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

● **Modulo DIMENSION/RESO**

Tipo	Parametri/Descrizione
Dimension	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo STEREO.
Resonance	

● **Modulo ZNR**

Tipo	Parametri/Descrizione
ZNR	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

R16: tipi d'effetto e parametri 10

Effetto Send/return

● **Modulo CHORUS/DELAY**

Tipo	Parametri/Descrizione					
Chorus	**LFO Type**	**Depth**	**Rate**	**Pre Delay**	**EFX Level**	
	Mixa una componente a tonalità sfasata al segnale originale, dando un suono corposo e risonante.					
Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Pan**	**EFX Level**	**Rev Send**
	Effetto delay com impostazione massima pari a 2000 ms.					

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
LFO Type	Mono, Stereo	Imposta la fase di LFO su mono o stereo.
Depth	0~100	Regola la profondità dell'effetto.
Rate	1~50	Regola il livello di modulazione.
Pre Delay	1~30	Regola il tempo di pre-delay.
EFX Level	0~100	Regola il livello del suono effetto.
Rev Send	0~30	Regola il livello di mandata del suono del riverbero.
Time	1~2000ms ♪(P.86 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
Feedback	0~100	Regola la quantità di feedback.
Hi Damp	0~10	Regola l'intensità del damping degli alti del suono delay.
Pan	Left10~Left1, Center, Right1~Right10	Regola il pan del suono delay.

● **Modulo REVERB**

	Parametri/Descrizione					
Hall	Simula l'acustica di una sala da concerti.					
Room	Simula l'acustica di una stanza.					
	Pre Delay	**Decay**	**EQ High**	**EQ Low**	**E.R.Mix**	**EFX Level**
	Hall e Room hanno gli stessi parametri.					
Spring	Simulat un riverbero a molla.					
Plate	Simulat un riverbero metallico.					
	Pre Delay	**Decay**	**EQ High**	**EQ Low**	**EFX Level**	
	Spring e Plate hanno gli stessi parametri.					

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazione	Descrizione
Pre Delay	1~100	Regola il tempo di pre-delay.
Decay	1~30	Regola il tempo del riverbero.
EQ High	–12~6	Regola gli alti del suono effetto.
EQ Low	–12~6	Regola i bassi del suono effetto.
E.R.Mix	0~30	Regola il rapporto di mixaggio delle riflessioni iniziali.
EFX Level	0~100	Regola il livello del suono effetto.

Elenco patch effetto 1

Elenco patch effetto

Effetto Insert

Algoritmo CLEAN

N.	Nome patch	Descrizione
0	Standard	Suono clean standard ottimizzato per apparecchiatura a livello linea.
1	Ensemble	Suono trasparente con effetto d'ensemble.
2	CompPlus	Compressore universale per vaste gamme d'utilizzo.
3	R&Roll	Suono adatto ai generi vintage come rock'n'roll.
4	CutPhase	Effetto Phase per grande stile.
5	Hi-WT	Tono ampli Hiwatt dalla distorsione naturale grazie alla dinamica del tocco.
6	DlyLead	Patch Clean lead, caratterizzata da lunghi delay dalla solida presenza.
7	Blues	Preferitelo per un feeling blues ortodosso.
8	MultiFLG	Flanger adatto a vari utilizzi compreso arpeggio, taglio e chitarra lead.
9	DaDaFunk	Auto wah che evidenzia le sfumature del tocco.
10	Tremolo	Twin reverb con tremolo aggiuntivo per colore.
11	BeatRock	Merseybeat feeling per rock band.
12	Rockably	Suono Rockabilly con uso efficace di breve delay.
13	WarmCho	Combinazione di tono caldo con profondo chorus.
14	Unison	Suono unisono con bassi aggiuntivi (-12 shift), adatto al fraseggio dei bassi.
15	Crunch	Leggero crunch per accompagnamento rock e pop.
16	CleanArp	Ampio suono ensemble che lavora bene con arpeggi e obbligato.
17	CompLead	Suono lead con efficace azione di compressione.
18	FastRate	Phaser veloce che trasforma gli accordi pieni in un unico suono lead.
19	ClubJazz	Simula l'atmosfera di un jazz club o simili situazioni live.
20	SlowVibe	Suono dal lento attacco per un lavoro d'accordi fantasiosi.
21	Ethnic	effetto ARRM che accentua il fraseggio a corda libera.
22	Insect	Suono dall'effetto speciale di un piccolo insetto che ronza.
23-29	Empty	

Algoritmo DISTORTION

N.	Nome patch	Descrizione
0	5-1-5-0	Simula 5150, grandioso per riff duri.
1	MS#1959	Suono rock britannico dalla distorsione ariosa che si ravviva ad alti volumi.
2	AnyOD	Overdrive adatto sia a suoni lead che ad accompagnamento.
3	RectiDRV	Suono modellato sul Boogie Rectifier.
4	MultiLD	Versatile suono lead per varie applicazioni.
5	Detune	Solido suono con effetto detune.
6	UK Blues	Bluesbreaker con delay aggiuntivo per un suono pieno e morbido.
7	Fusion	Suono tipo fusion con profondo chorus.
8	AutoWah	Versatile auto wah per suoni lead o accompagnamento.
9	JB Style	Suono Octaver reso famoso da Jeff Beck.
10	Hvy Riff	Preferite questo per riff pesanti.
11	BlueLine	Sonorità Blues dal carattere asciutto.
12	Melody	Sustain per assoli melodici.
13	TalkTime	Suono Talk dall'effetto cry. Un senso di persistenza lo rende facile da suonare.
14	ArpenCho	Effetto Chorus grande per arpeggi.
15	HK Drive	Suono corposo della distorsione ad alto gain di AMP3 con delay aggiuntivo.
16	MS Drive	Simula il canale lead di JCM2000. L'effetto d'aria si aggiunge al tocco del cabinet.
17	Crunch	Suono Crunch ottimizzato per sonorità taglienti.
18	NuanceOD	Suono Overdrive che evidenzia i bei dettagli dell'ampli.
19	Tremolo	Suono Tremolo per arpeggio.
20	ShortDLY	Suono Rock lead dal breve delay.
21	Half Wah	Suono orientato sui medi con wah semi-aperto.
22	Jet Riff	Suono Flanger jet.
23	SmoothLD	Suono dalla distorsione morbida e brillante.
24	HR Core	Potente suono hard rock.
25	ENGL 650	Simula l'ENGL E650 preferito da Ritchie Blackmore.

Elenco patch effetto 2

26	**5thPitch**	Suono dalla tonalità simile a un synth con una quinta abbassata per improvvisazione
27	**375 DLY**	Delay di ottava puntata a 120 bpm per un suono ricco e articolato per assoli.
28	**PsycheVB**	Suono psichedelico degli anni '60 così come rappresentato da Jimi Hendrix.
29	**D'live**	Suono crunch dall'intenso feeling live.
30	**NicePick**	Suono crunch controllato dal tocco.
31	**X'over**	Suono Slick semi-acustico con overdrive.
32	**Combo**	Suono crunch dallo stile combo boogie.
33	**MildTone**	Tono morbido che accentua i bassi.
34	**Bright**	Suono brillante e arioso.
35	**OLD DLY**	Suono lead arricchito da delay analogico.
36	**Tweed**	Suono ampli tweed dal taglio pulito.
37	**BoxBody**	Suono fusion semi-acustico di vecchio stile.
38	**Big Wave**	Suono d'effetto speciale che usa ARRM per creare un'onda che torna verso di voi.
39	**Bottom**	Pizzicate le corde inferiori con questo suono.
40-49	**Empty**	

Algoritmo ACO/BASS SIM

N.	Nome patch	Descrizione
0	**Ensemble**	Suono ricco dal profondo effetto ensemble.
1	**Delay LD**	Suono vivace da chitarra acustica per esecuzioni lead.
2	**Chorus**	Suono Chorus adatto a tutto, dalla chitarra ritmica a quella lead.
3	**FineTune**	Delicato detune, crea profondità del suono.
4	**Air Aco**	Suono arioso, per un effetto microfonico.
5	**Standard**	Suono per basso standard per vari impieghi.
6	**CompBass**	Suono per basso ravvivato da compressore ed exciter.
7	**WarmBass**	Suono basso dal feeling caldo e pieno.
8	**Flanging**	Suono flanger adatto sia a frasi a 16 battute che alla melodia.
9	**Auto Wah**	Suono basso funky che fa buon uso dell'auto wah.
10-19	**Empty**	

Algoritmo BASS

N.	Nome patch	Descrizione
0	**SVT**	Percorrete le vie maestre del rock. Grandioso per finger picking o flatpicking.
1	**BASSMAN**	Suono rock vintage adatto ad ogni occasione.
2	**HARTKE**	Simula un Hartke con tutto il suo splendore.
3	**SUPER-B**	Sceglietela per unisono di chitarra e assoli.
4	**SANS-A**	Suono tagliente dalla forte impronta adatto per flatpicking.
5	**TUBE PRE**	Suono rotondo totalmente valvolare sempre utile.
6	**Attack**	Suono compressore efficace per slap e flatpick.
7	**Wah-Solo**	Suono per assolo con distorsione e un tocco di wah. Ingrediente segreto: tonalità sfasata.
8	**Talk&Cry**	Tipico effetto speciale per suono cry simile a un talking modulator.
9	**Melody**	Suono chorus per melodia, assolo, accordi e armonici.
10	**SlapJazz**	Suono slap di base, nello stile per basso jazz.
11	**Destroy**	Eccezionale suono che mixa distorsione, tonalità sfasata e ring modulator.
12	**Tremolo**	Bella lotta tra linea del baso melodico e accordi.
13	**SoftSlow**	Suono per melodia o assolo ideale per basso fretless.
14	**Limiter**	Limiter che livella il suono.
15	**X'over**	Suono flanger, tipico del genere crossover.
16	**CleanWah**	Suono auto wah sound per infiniti utilizzi.
17	**Exciter**	Suono universale dal carattere fresco e trasparente.
18	**ClubBass**	Eseguite quelle frasi speciali con questo suono che simula l'atmosfera di un piccolo club.
19	**DriveWah**	Suono auto wah con drive variabile che segue la dinamica del tocco.
20-29	**Empty**	

Algoritmo MIC

N.	Nome patch	Descrizione
0	**Rec Comp**	Preampli convenzionale + suono compressore per registratore.
1	**RoomAmbi**	Simula l'acustica di una stazione radio o studio di broadcast.
2	**VocalDly**	Effetto delay che lavora al meglio con le voci.
3	**Rock**	Massiccia compressione per voci rock.

Elenco patch effetto 3

4	**Long DLY**	Lungo delay per voci (2-bbattute a 120 bpm)
5	**InTheBOX**	Quest'effetto sembra inserire l'intero suono in una scatola
6	**Limiter**	Effetto limiter molto utile per la registrazione
7	**AG MIC**	Tono preampli utile per registrare la chitarra acustica
8	**AG Dub**	Suono doubling che dà un tocco in più alla pennata
9	**12st Cho**	Suono chorus da chitarra a 12 corde
10	**AG-Jumbo**	Aumenta apparentemente la dimensione del corpo di una chitarra acustica
11	**AG-Small**	Riduce apparentemente la dimensione del corpo di una chitarra acustica
12	**AG Lead**	Suono delay per lead di chitarra acustica
13	**Live AMB**	Brillante riverbero per chitarra acustica. Aumenta l'atmosfera live
14	**Tunnel**	Simula il riverbero di un tunnel
15	**Filter**	Effetto filtro che consente di cambiare il carattere del suono nel corso del brano
16	**BrethCmp**	Suono compressore piuttosto forte che enfatizza il respiro
17	**Vib MOD**	Bel suono per voci, che unisce phaser e vibrato
18	**Duet Cho**	Suono detune che crea un duetto istantaneo
19	**Ensemble**	Fresco suono ensemble per grande chorus
20	**VocalDub**	Suono doubling convenzionale
21	**Sweep**	Suono voce con lento andamento di fase
22	**VoiceFlg**	Suono flanger chorus dalla forte modulazione
23	**PH Voice**	Bel suono di fase arricchito con delay
24	**VibVoice**	Suono vibrato pulito
25	**FutureVo**	Messaggio dagli alieni
26	**M to F**	Trasforma le voci maschili in suoni femminili
27	**F to M**	Trasforma le voci femminili in maschili
28	**WaReWaRe**	Effetto speciale che giunge dal cosmo
29	**Hangul**	Effetto speciale che trasforma il Giapponese in Koreano
30-49	**Empty**	

Algoritmo DUAL MIC

N.	Nome	Commento	Ingresso L/R consigliato
0	**Vo/Vo 1**	Per duo	Voci
1	**Vo/Vo 2**	Chorus per voce principale	Voci
2	**Vo/Vo 3**	Per armonia	Voci
3	**AG/Vo 1**	Crea un carattere tipo storia	Chitarra acustica/Voci
4	**AG/Vo 2**	Simile a AG/Vo 1 ma diverso carattere vocale	Chitarra acustica/Voci
5	**AG/Vo 3**	Modifica con decisione il carattere vocale	Chitarra acustica/Voci
6	**ShortDLY**	Breve delay con doubling efficace	Microfoni
7	**FatDrum**	Per la registrazione delle percussioni con microfono stereo a singolo punto	Microfoni
8	**BothTone**	Accordato per maschile sul canale L e femminile su R	Voci
9	**Condnser**	Simula un microfono a condensatore con ingresso dinamico	Voci
10	**DuoAtack**	Chorus per voci lead con attacco enfatizzato	Voci
11	**Warmth**	caldo suono con medi prominenti	Voci
12	**AM Radio**	Simula una radio mono AM	Voci
13	**Pavilion**	Suono narrativo da esposizione	Voci
14	**TV News**	Suono da notiziario TV	Voci
15	**F-Vo/Pf1**	Per ballate al piano con voci femminili	Voci//Piano
16	**JazzDuo1**	Simula una jazz session LP con suono lo-fi	Voci//Piano
17	**Cntmprry**	Suono pieno e pulito	Voci//Piano
18	**JazzDuo2**	JazzDuo 1 per voce maschile	Voci/Piano
19	**Ensemble**	per chitarra dal forte attacco e morbido piano	Chitarra acustica/Piano
20	**Enhanced**	Accentua l'aspetto pulito, forte, per ballate	Chitarra acustica/Voci
21	**Warmy**	Contiene l'atmosfera eccessivamente brillante	Chitarra acustica/Voci
22	**Strum+Vo**	Suono pieno e morbido con compensazione dei medi	Chitarra acustica/Voci
23	**FatPlus**	Arricchisce i medi sottili	Chitarra acustica/Voci
24	**Arp+Vo**	Suono generale solido	Chitarra acustica/Voci
25	**ClubDuo**	Simula il suono live di un piccolo club	Chitarre acustiche
26	**BigShape**	Accentua la chiarezza generale	Chitarre acustiche
27	**FolkDuo**	Fresco suono clean	Chitarre acustiche
28	**GtrDuo**	Adatto per duo di chitarra	Chitarre acustiche
29	**Bright**	Brillante e tagliente feeling globale	Chitarre acustiche
30-49	**Empty**		

Elenco patch effetto 4

Algoritmo STEREO

N.	Nome	Commento
0	Syn-Lead	Per nota singola synth
1	OrganPha	Phaser per synth/organo
2	OrgaRock	Grande distorsione per organo rock
3	EP-Chor	Bel chorus per piano elettrico
4	ClavFlg	Wah per clavinet
5	Concert	Effetto sala da concerti per piano
6	Honkey	Simula il piano Honky-tonk
7	PowerBD	Dà maggior potere alle percussioni della grancassa
8	DrumFlng	Flanger convenzionale per percussioni
9	LiveDrum	Simula un doubling live in esterno
10	JetDrum	Phaser per hi-hat a 16-battute
11	AsianKit	Cambia un kit standard in uno asiatico
12	BassBost	Enfatizza i bassi
13	Mono->St	Dà spazialità a una fonte mono
14	AM Radio	Simula una radio AM
15	WideDrum	Ampio effetto stereo per traccia drum machine
16	DanceDrm	Rinforza i bassi per ritmi dance
17	Octaver	Aggiunge un suono di un'ottava inferiore
18	Percushn	Dà aria, presenza e grinta stereo alle percussioni
19	MoreTone	Distorsione con medi enfatizzati
20	SnrSmack	Enfatizza il suono snare
21	Shudder!	Suono tagliente per tracce techno
22	SwpPhase	Phaser con risonanza potente
23	DirtyBiz	Distorsione Lo-fi con ring modulator
24	Doubler	Doubling per traccia vocale
25	SFXlab	Forza il suono dell'effetto speciale sul synth
26	SynLead2	Suono jat vecchio stile per synth lead
27	Tekepiko	Per frasi in sequenza o chitarra con singola nota in mute
28	Soliner	Simula un ensemble di corde analogiche
29	HevyDrum	Per percussioni hard rock
30	SM57Sim	Simula un microfono SM57 adatto alla registrazione di vari strumenti analogici così come chitarre
31	MD421Sim	Simula un MD421 microfono professionale standard indispensabile broadcast, registrazione e applicazioni live
32	U87Sim	Simula un U87, microfono a condensatore standard usato negli studi di tutto il mondo
33	C414Sim	Simula un C414, famoso microfono molto apprezzato nelle situazioni di registrazione
34	Doubling	Crea suoni doppi come se il suono intero diventasse più corposo e denso
35	ShortDLY	Delay adatto a voci e registrazioni in campo, e anche per creare un effetto ricco
36	Lo-Fi	Crea suoni Lo-Fi dall'atmosfera nostalgica, come se il suono provenisse dalla radio
37	Limiter	Limiter molto efficace per le prove di band o registrazioni dal vivo
38	BoostPls	Accentua il suono aggiungendo pressione durante la registrazione
39	All Comp	Compressore che regola le differenze di volume degli strumenti di un'esecuzione di una band, ad esempio li livella
40-59	Empty	

Algoritmo 8x COMP EQ

N.	Nome	Commento	Ingresso consigliato 1 - 8	
0	VoclBand	Per band vocale	1	Ampli per chitarra
			2	Ampli per basso
			3	Voce
			4	Chorus
			5-6	Drums
			7-8	Tastiera
1	Inst	Per band jazz o fusion	1-2	Ampli per chitarra
			3	Ampli per basso
			4	Piano
			5-6	Drums
			7-8	Tastiera
2	AcoBand	Per band acustica	1	Basso acustico
			2	Piano
			3	Voce
			4	Chorus
			5-6	Chitarra acustica
			7-8	Percussione

Elenco patch effetto 5

3	1ManBand	Per studio di registrazione privato	1-2	Chitarra
			3	Basso
			4	Tastiera
			5	Voce
			6	Chorus
			7-8	Sequencer
4	StdDrum	Suono standard per registrare ogni suono di un drum kit	1	Basso drum
			2	Snare drum
5	VtgDrum	Suono drum anni '70 con hi-hat accentuato	3	Hi-hat
			4	Tom alto
6	EhcdDrum	Potente suono drum compresso	5	Tom medio
			6	Tom basso
			7-8	Microfoni sopra la testa
7	Percus	Adatto a singoli suoni percussivi	1-2	Varie percussioni
			3-4	Cymbal/bell
			5-6	Drum
			7-8	Tutte le percussioni assieme
8	CompLtr	Suono versatile, morbido	1-8	
9	A Capla	Per coro a cappella	1-2	Voci femminili
			3-4	Voci maschili
			5-6	Duo vocalico
			7-8	Tutte le voci assieme
10-19	Empty			

Algoritmo MASTERING

N.	Nome	Commento
0	PlusAlfa	Accentua la potenza generale
1	All-Pops	Mastering convenzionale
2	StWide	Mastering d'ampia gamma
3	DiscoMst	Per sonorità da club
4	Boost	Per atmosfera hi-fi
5	Power	Potenti bassi
6	Live	Aggiunge feeling live
7	WarmMst	Aggiunge un caldo feeling
8	TightUp	Aggiunge un feeling duro
9	1930Mst	Mastering con sonorità anni '30
10	LoFi Mst	Mastering lo-fi
11	BGM	Mastering per sottofondo musicale
12	RockShow	Dà un feeling live mixato a uno stile rock
13	Exciter	Mastering lo-fi con leggera distorsione nei medio-alti
14	Clarify	Enfatizza la gamma degli alti
15	VocalMax	Porta in primo piano le voci
16	RaveRez	Speciale effetto con filtro pungente
17	FullComp	Forte compressione sulla gamma a frequenza piena
18	ClearPWR	Accordatura potente con medi accentuati
19	ClearDMS	Accentua chiarezza e spazialità
20	Maximizr	Accentua il livello di pressione del suono generale
21-29	Empty	

Elenco patch effetto 6

Effetto Send/return

CHORUS/DELAY

N.	Nome	Commento
0	**Vocal**	Chorus che aggiunge colore alle voci
1	**GtChorus**	Chorus che accentua il suono debole della chitarra
2	**Doubling**	Doubling versatile
3	**Echo**	Bel delay in stile analogico
4	**Delay3/4**	Delay di ottava puntata in sincrono con la ritmica del tempo
5	**Delay3/2**	Delay di quarta puntata in sincrono con la ritmica del tempo
6	**FastCho**	Chorus dal rapporto veloce
7	**DeepCho**	Profondo chorus versatile
8	**ShortDLY**	Breve delay versatile
9	**DeepDBL**	Doubling profondo
10	**SoloLead**	Compatta le frasi brevi
11	**WarmyDly**	Simula un caldo delay analogico
12	**EnhanCho**	Enhancer che usa il doubling con spostamento di fase
13	**Detune**	Per strumenti dalle forti armoniche come piano elettronico o synth
14	**Natural**	Chorus con modulazione bassa per accompagnamento
15	**Whole**	Delay a nota intera in sincrono con la ritmica del tempo
16	**Delay2/3**	Delay di terzine di metà in sincrono con la ritmica del tempo
17	**Delay1/4**	Delay di sedicesima in sincrono con la ritmica del tempo
18-29	**Empty**	

REVERB

N.	Nome	Commento
0	**TightHal**	Riverbero di sala dalla forte qualità tonale
1	**BrgtRoom**	Riverbero di stanza dalla forte qualità tonale
2	**SoftHall**	Riverbero di sala dalla qualità tonale morbida
3	**LargeHal**	Simula il riverbero di una vasta 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 di stanza dalla qualità tonale morbida
8	**VcxRev**	Accordato per accentuare 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 concerti
13	**BudoKan**	Simula il riverbero del Budokan di Tokyo
14	**Ballade**	Per ballate lente
15	**SecBrass**	Riverbero per sezione ottoni
16	**ShortPla**	Breve riverbero
17	**RealPlat**	Simula un riverbero a molla
18	**Dome**	Riverbero di uno stadio a cupola
19	**VinSprin**	Simula un riverbero a molla analogico
20	**ClearSpr**	Limpido riverbero con breve tempo di delay
21	**Dokan**	Simula il riverbero di una clay pipe
22-29	**Empty**	

Specifiche tecniche

Sezione			R16
Registratore	Tracce		16 (mono)
	Numero max. tracce di registrazione		8
	Numero max. tracce in riproduzione simultanea		16 audio + metronomo
	Formato registrazione dati		44.1kHz, 16/24bit
	Tempo max. registrazione		200 minuti/1GB (tracce mono)
	Project		1000 max. per card SD
	Marker		100/project
	Locator		Minuto/secondo/millisecondo o bar/beat/tick
	File editing		Dividere
	Altre funzioni		Punch-in/out (manuale, automatico), Bounce, A-B repeat, UNDO/REDO
Interfaccia audio	Numero canali in ingresso		8
	Numero canali in uscita		2
	Quantizzazione		24-bit
	Frequenza campionamento		44.1, 48, 88.2, 96 kHz
Mixer	Fader		9 (mono x 8, master x 1)
	Indicatori di livello		Display a 4-segmenti
	Parametri di traccia		Equalizzatore a 3-bande, pan (bilanciamento), effetto send x 2, invertitore
	Stereo link		Coppie di traccia 1/2 – 15/16 selezionabili
Effetti	Algoritmi		9 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, 8× COMP EQ, MASTERING)
	Patch		330 insert, 60 send return
	Moduli effetto		7 insert, 2 send return
	Accordatore		Cromatico, chitarra, basso, open A/D/E/G, D modal
Metronomo	Toni		5
	Battute		Nessun accento, 1/4 - 8/4, 6/8
	Tempo		40.0~250.0 BPM
Varie	Altre funzioni		Riproduzione in sequenza, registrazione sincronizzata
Hardware	Supporto registrazione		SD card (16MB-2GB), SDHC card (4-32GB)
	Conversione analogico-digitale		96kHz 24bit delta-sigma ADC
	Conversione digitale-analogico		96kHz 24bit delta-sigma DAC
	Display		LCD custom 20-digit 2-linee (retroilluminato)
	Ingressi	INPUT 1-8	XLR/standard combo jack x8 Impedenza ingresso: (Ingresso bilanciato) 1KΩ bilanciato, 2 caldi (Ingresso non bilanciato) 50KΩ non bilanciato 1 provvisto di interruttore Hi-Z, impedenza ingresso 470kΩ (Hi-Z attivo) 2 provvisti di interruttore ad alimentazione phantom Livello ingresso: –50dBm < continuo < +4dBm
		Microfoni incorporati	Microfoni omnidirezionali a condensatore Gain: -50dBm < continuo < +4dBm
	Alimentazione Phantom		48V
	Uscite	OUTPUT	TRS (bilanciato)
		PHONES	Standard jack stereo 20mW x 2 (32Ω carico)
	USB		USB 2.0 High Speed (operatività come interfaccia audio/superficie di controllo o lettore card)
	Alimentazione		Adattatore DC 5V 1A AC (ZOOM AD-14) Sei batterie AA (4.5-ore di operatività in continuo con retroilluminazione accesa e alimentazione phantom spenta)
	Dimensioni		376mm (W) × 237.1mm (D) × 52.2mm (H)
	Peso		1.3kg

Diagnostica

In caso di problemi nell'operatività di R16, verificate prima quanto segue.

Problemi durante la riproduzione

Nessun suono, o suono molto debole.

- Controllate i collegamenti al sistema di monitoring e le impostazioni di volume del sistema.
- Assicuratevi che i tasti di status della sezione mixer siano accesi in verde (a eccezione del tasto [MASTER]) e che i fader siano alzati. Se uno dei tasti non è verde, premetelo ripetutamente fino a farlo accendere.
- Assicuratevi che il tasto di status [MASTER] non sia acceso e che il fader [MASTER] sia alzato.

Muovere il fader non incide sul volume.

- Sui canali per i quali la funzione stereo link è attiva, il fader del canale pari non ha effetto. O spegnete stereo link (→P.20), o usate il fader del canale dispari della coppia.

Nessun suono dal segnale in ingresso, o suono molto debole.

- Assicuratevi di aver alzato il controllo [GAIN] del corrispondente ingresso.
- Verificate che la luce di status sia rossa (riproduzione abilitata) e che il fader della traccia sia alzato.

Un'operazione non funziona e appare il messaggio "Stop Recorder" sul display.

- Alcune operazioni non sono possibili se il registratore sta lavorando. Premete il tasto [STOP] per fermare il registratore e poi eseguite l'operazione.

Problemi durante la registrazione

Non si può registrare su una traccia.

- Assicuratevi di aver selezionato e abilitato una traccia registrabile.
- Controllate se avete esaurito lo spazio disponibile sulla card SD (→P.70).
- La registrazione non è possibile se il project è protetto. Impostate "PROTECT" su "OFF" (→P.56), o usate un project diverso.

Il suono registrato è distorto.

- Assicuratevi che il livello di [GAIN] (sensibilità in ingresso) e di registrazione non siano troppo alti.
- Abbassate il fader in modo che l'indicatore 0 (dB) dell'indicatore di livello non si accenda.
- Se il gain di EQ del mixer di traccia è troppo alto, il suono può essere udibilmente distorto, anche se il fader è abbassato. Impostate il gain di EQ su un valore inferiore.
- Quando si applica un effetto insert a un ingresso, verificate che l'impostazione di livello dell'uscita effetto (livello patch) sia adeguato.

Problemi con gli effetti

L'effetto insert non si può inserire.

- usando l'algoritmo 8x COMP EQ, la selezione dei punti di inserimento è limitata (→P.49).

L'effetto insert non funziona.

- Verificate che l'icona "INSERT EFFECT" appaia sul display. Se non appare, premete il tasto [INSERT EFFECT] e poi [ENTER] per abilitarlo.
- Assicuratevi che l'effetto insert sia inserito nella posizione desiderata (→P.49).

L'effetto Send/return non funziona.

- Verificate che l'icona "CHORUS/DELAY"appaia sul display. Se non appare, premete il tasto SEND RETURN EFFECT e poi [ENTER] per abilitarlo.
- Assicuratevi che il livello di mandata della traccia sia alzato (→P.37, 48).

Altri problemi

Non si può salvare un project.

- Il project non può essere salvato se è protetto. Impostate "PROTECT" su "OFF" (→P.56).

Non si può creare un nuovo project o copiare un project.

- Se appare "Project Full" sul display, tutta la memoria disponibile sulla card è stata usata. Cancellate i project non necessari per liberare memoria.

Appare un messaggio d'errore quando si cerca di eseguire un comando.

- Controllate l'elenco dei messaggi d'errore (→P.44).

Indice dei nomi

A
A-B repeat (funzione) →**P.30**
Punto A →**P.30**
Punto B →**P.30**
Accordatore cromatico →**P.33**
Accordatore (funzioni) →**P.33**
Accordatura (tipi) →**P.33**
Algoritmo →**P.45**
Alimentazione
On/Off →**P.13-14**
Installare le batterie →**P.13**
Impostare il tipo di batteria →**P.71**
Auto punch in/out →**P.27**
B
Bit rate →**P.67**
Bounce →**P.39**
C
Cambiare nomi →**P.43, 61**
Cancellare
Cancellare file →**P.62**
Cancellare lettere →**P.43**
Cancellare marker →**P.32**
Cancellare project →**P.62**
Connessioni →**P.11**
Contrasto →**P.68**
D
Data: impostazione →**P.14**
Display →**P.16**
Retroilluminazione →**P.68**
Contrasto →**P.68**
E
Effetti
Moduli effetto →**P.51-52, 79-88**
Parametri effetto →**P.52, 79-88**
Tipi d'effetto →**P.47, 51, 79-88**
Effetto Insert →**P.41, 45-55**
Effetto Mastering →**P.41**
Effetto Send return →**P.45-48, 51-54**
Effetto send return
Patch →**P.51-54**
Impostazione del livello di send →**P.37**
EQ →**P.37-38, 80**
F
File
Cambiare nome al file →**P.61**
Copiare file →**P.60**
Cancellare file →**P.62**
Informazioni sul file →**P.59**
Importare file →**P.64**
Selezionare file →**P.58**
Formattare una card SD →**P.70**
G
GAIN →**P.21**
H
Hi-Z →**P.18**
I
Importare
Importare file →**P.64**
Importare patch →**P.54**
Importare project →**P.64**
Importare memoria USB →**P.74**
Usare il lettore di card →**P.73**
Insert (effetto) →**P.41, 45-55**
Prima del fader master →**P.41**
Posizione inserimento →**P.49**
Uso per il solo monitoring →**P.55**
Interfaccia audio →**P.75**
Interruttori e tasti →**P.15, 18-19**
L
Livello
Livello traccia →**P.21**
Livello mandata →**P. 37**
Locate →**P.31**
M
Marker →**P.31**
Master (traccia) →**P.42**
Mastering (effetto)→**P.41**
Metronomo →**P.34**
Microfono incorporato →**P.11, 19**
Mixer & Mixare →**P.36**

Mix Down →**P.40,43**
Stereo link →**P.20**
Parametri traccia →**P.38**
Impostazioni mixer di traccia →**P.37**

O

Overdubbing →**P.25**

P

Pan →**P.37**
Patch
Cambiare nome alla patch →**P.51**
Editare patch →**P.51**
Formattare patch →**PDF**
Importare patch →**P.54**
Elenco patch →**P.89-94**
Salvare e cambiare patch →**P.53**
Selezionare patch →**P.48**
Punch-in/out
Punch-in/out automatico →**P.27**
Punch-in/out manuale →**P.28**
Punti di punch-in/out →**P.27**
Playlist →**P.65-66**
Project
Operatività di base →**P.56**
Creare un nuovo project →**P.17, 57**
Cambiare nome ai project →**P.61**
Copiare project →**P.60**
Cancellare project →**P.62**
Proteggere project →**P.56**
Selezionare project →**P.58**
Riproduzione in sequenza →**P.65**

R

Registrare
Overdubbing →**P.25**
Preparativi prima della registrazione →**P.17**
Registrare la prima traccia →**P.21**
Registrare una seconda traccia e le successive →**P.25**
Registrare su una traccia master →**P.42**
Formato di registrazione →**P.67**
Assegnazione di traccia →**P.23**

S

SD (card)
Verifica delle capacità della card →**P.70**
Lettore di card →**P.73**
Cambiare card mentre l'unità è accesa →**P.69**
Formattare una card →**P.70**
Inserimento →**P.12**
Selezionare e usare jack →**P.11, 18, 19**
Sensibilità in ingresso (gain) →**P.21**
Shutdown →**P.13**
Specifiche tecniche →**P.95**
Stereo link →**P.20**
Stereo (impostazioni) →**P.19**
Superficie di controllo →**P.75**

T

Tracce →**P.20-26, 29, 35, 37-40**
Assegnazione traccia →**P.23**
Impostazioni mixer di traccia →**P.37**
Parametri di traccia →**P.38**

U

USB →**P.72-76**
Operatività software DAW →**PDF**
Scambiare file con un computer →**P.73**
Usare la memoria USB →**P.74**

V

Versione sistema →**P.71**

Nazioni EU

CE Dichiarazione di conformità

ZOOM Corporation
4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku,Tokyo 101-0062 Japan
Web site: http://www.zoom.co.jp

R16-5004-2