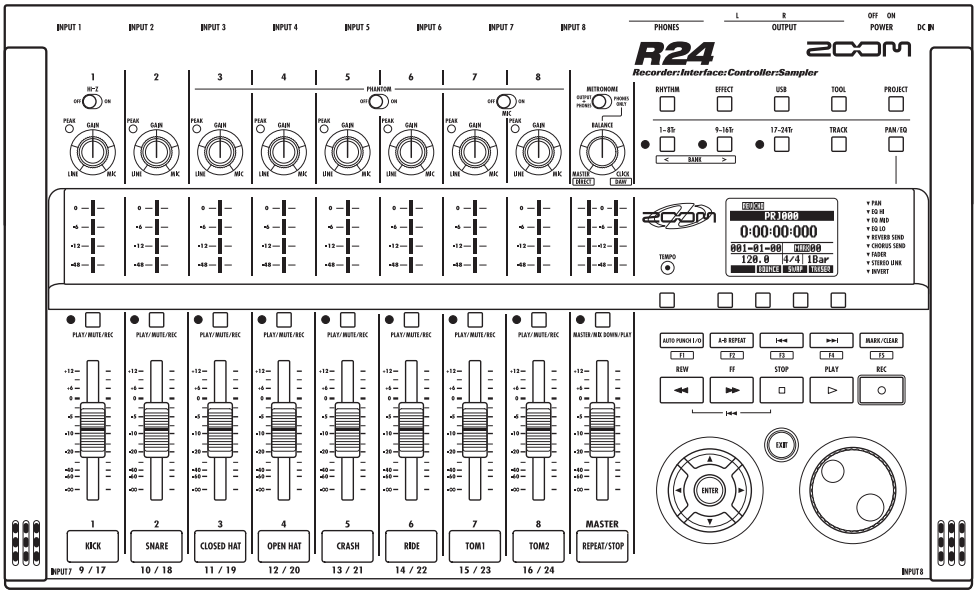
R24

Recorder:Interface:Controller:Sampler



MANUALE OPERATIVO

© ZOOM Corporation
E' vietata la riproduzione di questo manuale, per intero o in parte, con qualsiasi mezzo.

Indicazioni d'uso e 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 dell'unità.

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/1A/ center plus (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. Prima di usare R24 in Paesi esteri o regioni in cui il voltaggio sia diverso da AC 100 V, consultatevi sempre col rivenditore di prodotti ZOOM e usate un adattatore adeguato.
- 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 batterie

- Usate sei batterie convenzionali da 1.5-volt tipo AA
- R24 non può essere usato per ricaricare batterie.
- Leggete attentamente le etichette delle batterie.
- 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 R24. 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 operativo

Caution — Non usate R24 in luoghi dove possa essere esposto alle condizioni seguenti, causa possibile di malfunzionamento.

- Temperature estreme
- Eccessiva umidità o presenza d'acqua
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni

Gestione

Warning — Non posizionate oggetti con liquidi, come vasi, su R24 poiché ciò potrebbe causare scariche elettriche.

Caution — R24 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 jack ingresso e uscita

Caution — Spegnete sempre tutte le apparecchiature prima di collegare i cavi. Assicuratevi inoltre di scollegare i cavi di connessione e l'adattatore AC prima di spostare l'unità.

Modifiche

Caution — Non aprite e non cercate di modificare il prodotto in alcun modo, perché potreste danneggiare l'unità. Zoom Corporation non si ritiene responsabile dei danni risultanti dalla modifica dell'unità.

Volume

Caution — Non usate R24 a volume alto per un lungo periodo. Potreste danneggiare l'udito.

Precauzioni d'uso

Interferenza con altre apparecchiature elettriche

Per motivi di sicurezza, R24 è stato concepito per garantire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione da interferenze esterne. Tuttavia, è meglio non posizionare vicino a R24 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 R24, 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 l'unità. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detergenti abrasivi, cere o solventi per vernice o alcol.

Malfunzionamenti

Se l'unità si rompe o funziona male, scollegate immediatamente l'adattatore AC, spegnete l'unità e scollegate tutti i cavi. Contattate il negoziante dal quale avete acquistato l'unità o il servizio di assistenza Zoom dando le seguenti informazioni: modello del prodotto, numero di serie e sintomi specifici di malfunzionamento, assieme al vostro nome, indirizzo e numero di telefono.

Copyright

Eccetto l'uso personale, è proibita la registrazione non autorizzata di materiale coperto da copyright, compresi CD, registrazioni, nastri, prodotti video, broadcast. Zoom Corporation non si ritiene responsabile delle conseguenze relative a ogni effrazione al copyright.

◎ SD 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 o nomi di prodotto, e i nomi delle società citate in questo documento si intendono di proprietà dei rispettivi detentori.

◎ Tutti i marchi e i marchi registrati citati in questo manuale si intendono a mero scopo identificativo e non intendono violare la proprietà del copyright dei rispettivi detentori dello stesso.

Introduzione

Leggete attentamente questo manuale per comprendere il potenziale di R24.
Dopo averlo letto, conservate il manuale assieme alla garanzia in luogo sicuro.

Vi ringraziamo per aver scelto R24 Recorder:Interface:Controller:Sampler di Zoom. D'ora in poi sarà chiamato semplicemente "R24" in questo manuale. R24 ha le seguenti funzioni.

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

R24 può registrare fino a 8 tracce contemporaneamente, consentendo una seria registrazione live. Ad esempio, potete 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 R24 con un cavo USB, registrando così un massimo di 16 tracce.

■ Interfaccia audio USB Hi-Speed (USB 2.0)

Potete usare R24 e i suoi numerosi jack ingresso/uscita come interfaccia audio USB Hi-speed (USB 2.0). Come interfaccia, R24 può gestire 8 ingressi e 2 uscite a un massimo di 24-bit e 96 kHz. E' possibile usare anche i suoi effetti (solo 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

R24 presenta funzioni che consentono di controllare il software DAW su 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 R24. (Le funzioni assegnabili dipendono dal software DAW.)

■ Diversi effetti

R24 ha due tipi di effetti incorporati. Gli effetti insert possono essere applicati a segnali su specifici canali e gli effetti send-return utilizzabili 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.

■ Funzioni complete di mixer incorporato

R24 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.

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

R24 è provvisto di 8 jack ingresso che supportano connettori XLR e mini, compreso 1 che può gestire segnali ad alta impedenza e 6 che possono fornire alimentazione phantom (24V o 48V). R24 può gestire tutti i tipi di sorgente, comprese 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.

■ Scambiare file con computer e apparecchiature a memoria USB

R24 ha un jack USB 2.0 che consente alta velocità di trasferimento di dati. Potete trasferire file audio WAV registrati su R24 su un PC semplicemente con un drag-and-drop. Potete scambiare file con un apparecchio a memoria USB collegato senza usare un PC.

■ Campionatore incorporato a 24-voci attivabile usando gli 8 pad e i 3 tasti bank

Usate il campionatore per assegnare suoni a ogni traccia (pad) e creare loop. Suonate i pad in tempo reale, e create persino dati esecutivi per un intero brano combinando i loop. Semplicemente allineando drum loop dall'acclusa memoria USB, chiunque può facilmente creare accompagnamenti dalla qualità professionale e tracce di base. Mentre ascoltate la riproduzione in loop, potete registrare audio su altre tracce, perché il registratore di R24 e il campionatore lavorano assieme ininterrottamente.

■ Funzioni rhythm e metronomo utilizzabili come guida e tracce d'accompagnamento

L'unità possiede oltre 400 rhythm pattern che utilizzano la drum machine incorporata, e potete creare i vostri pattern personali usando sia l'input in tempo reale che lo step input. Potete inviare il metronomo alle sole cuffie, consentendo di inviare solo il click al percussionista, in una situazione live, mentre i segnali dai jack output sono inviati al mixer.

Nota: Nell'interesse del miglioramento del prodotto, le specifiche tecniche possono subire variazioni senza obbligo di preavviso.

Indice

Indicazioni d'uso e sicurezza 1
Introduzione 2
Indice 3
R24: flusso operativo 5
Guida di base alla registrazione 7
Struttura del pannello e funzioni 9
Connessioni 11
Installazione della card SD 12
Accendere l'unità 13
Accendere & spegnere 14
Impostare data & ora 14
Veduta d'insieme dell'operatività di interruttore e tasti 15
Informazioni sul display 16
UNDO/REDO

Prepararsi a registrare
R24: flusso di registrazione 17
Creare un nuovo project 17
Collegare gli strumenti 18
Eseguire impostazioni mono 18
Hi-Z
Alimentazione Phantom
Impostazioni stereo & tasti di status 19
Microfoni incorporati
Ingressi linea stereo
Stereo link 20
Impostare il tempo 21
Preparare una traccia rhythm 22

Registrazione di traccia
Registrare la prima traccia 23
Regolare gain, registrare e riprodurre
Scegliere la riproduzione di registrazione (take) 25
Commutare due tracce

Overdubbing
Registrare tracce aggiuntive 27
Riprodurre la traccia già registrata
Registrare e riprodurre

Registrare ancora
Punch-in/punch-out automatico 29
Punch-in/punch-out manuale 30

Riproduzione
Riprodurre un project 31
Ripetere la riproduzione di una sezione specifica (A-B repeat) 32
Usare contatore e marker per spostarsi . . 33
Marker

Tools
Accordatore 35
Metronomo 36
Registrazione a 16-tracce sincronizzate collegando due unità 37

Mixing
R24: flusso della procedura di mixaggio . . 39
Impostazioni di traccia per EQ, pan e livello di mandata 40
Parametri di traccia 41

Mix down/Bounce
Unire tracce multiple in 1–2 tracce 43
Bounce
Usare un effetto mastering 45
Registrare sulla traccia master 46

Funzioni campionatore
Usare il campionatore per comporre brani . 47
Veduta d'insieme delle funzioni campionatore 48
Assegnazione di traccia 49
Impostazioni del loop 50
Usare i pad 52
Metodi di riproduzione
Quantizzazione globale
Creare una sequenza 53
Input in tempo reale
Step input

Editare una sequenza 56
Inserire e cancellare battute
Cambiare l'indicazione di tempo
Riprodurre la sequenza 59
Cambiare BPM 60
Cambiare tempo senza cambiare tonalità . 61
Eliminare parti non necessarie di file audio (trim) 63
Impostare fade-in e fade-out 64

Funzioni rhythm

Veduta d'insieme delle funzioni rhythm . . 65
Eseguire i rhythm pattern 66
Selezionare un rhythm pattern
Selezionare il drum kit
Usare i pad 67
Commutare i bank
Drum rolls
Sensibilità del pad
Creare un rhythm pattern 68
Impostare misure, indicazione di tempo, quantizzazione
Controllare la memoria residua
Input in tempo reale e step
Copiare rhythm pattern 71
Cancellare i rhythm pattern 72
Cambiare nome al rhythm pattern 73
Importare rhythm pattern 74
Impostare volume e posizione stereo 75
Assegnare rhythm pattern alle tracce 76

Effetti

Veduta d'insieme di effetti e patch 77
Ingresso e uscita di effetti insert e send-return 79
Selezionare effetto e patch
Impostare la posizione dell'effetto insert . . 81
Editare la patch 83
Salvare la patch 85
Importare la patch 86
Usare l'effetto insert per il solo monitoring . 87

Project

Veduta d'insieme dei project 89
Protezione dei project 89
Creare un nuovo project 90
Selezionare project e file 91
Informazioni su project e file 92
Copiare project e file 93
Cambiare nome a project e file 94
Cancellare project e file 95
Dividere i file 96
Riproduzione in sequenza di project 97
Impostazioni di registrazione 99

System/card SD

Regolare il display 100
Retroilluminazione e contrasto
Cambiare card SD mentre l'unità è accesa 101
Formattare card SD 102
Verificare la capacità della card 102
Controllare la versione di sistema 103
Impostare il tipo di batterie 103
Impostazioni alimentazione Phantom . . 104

USB

Collegarsi a un computer 105
Lettore di card 106
Usare la memoria USB per salvare e importare dati 107
Interfaccia audio/superficie di controllo . . 110

Elenco rhythm pattern 113
Tipi d'effetto e parametri 115
Elenco patch effetto 126
Elenco messaggi d'errore 132
Specifiche tecniche 133
Diagnostica 134
Aggiornamento del firmware 135
Indice dei nomi 137

R24: flusso operativo

Registratore multitraccia

24 tracce audio

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 P17

Preparate un project da salvare e mixate le registrazioni.

- **NUOVO PROJECT**

Impostazioni per collegare strumenti P18,19

Questo registratore può gestire vari tipi di strumenti.

- **Microfoni incorporati P19**
- **Hi-Z P18**
- **Alimentazione PHANTOM P18**
- **Stereo link P20**

Impostazioni esecutive

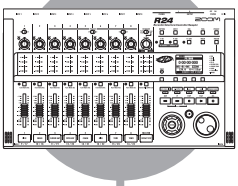
- **TUNER P35**
- **METRONOME P36**

Assegnazione di traccia P49

Assegnate file audio e rhythm pattern alle tracce.

Creare rhythm pattern P68

Create rhythm pattern o usate i pattern presettati dell'unità.



Connessione USB

Registrazione

Effetti P77

Effetti insert P79

1. Dopo il jack ingresso

Registrazione di traccia P23

Registrate i segnali in ingresso dalle fonti in ingresso collegate su tracce. Cancellate la registrazione precedente (Undo) se il risultato fosse poco soddisfacente.

- **UNDO/REDO P16**

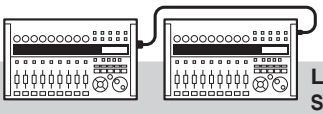
Riproduzione P31

Eseguite fino a 24 tracce audio mono e stereo.

- **A-B REPEAT P32**
- **Impostare MARKER P33**

Impostare Loop P50

Impostate i file audio assegnati e i rhythm pattern al loop.



Link tra due unità
SYNC REC P37

Interfaccia audio

Superficie di controllo

Registrate 8 tracce audio mono
o stereo contemporaneamente

Mixer di traccia
Fino a 330 effetti.

Mixing & mixdown

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

- **PATCH EDIT, ecc.** **P83~**

Mixer P39

Regolate la traccia registrata usando il mixer.

Effetti usati su specifici segnali di traccia

2. Sulle tracce del mixer

Overdubbing P27

Registrate nuove tracce mentre riproducete quelle registrate in precedenza.

Ri-registrare

Ri-registrate solo una parte del file registrato.

- **PUNCH IN/OUT** **P29**

Creare una sequenza P53

Usate il materiale del loop per creare dati esecutivi per un brano intero.

3. Prima del fader MASTER

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 P39

Regolate i parametri per ogni traccia.

- **EQ • Volume • Pan** **P40**

Mixdown

Unite varie tracce in una coppia stereo.

- **Bounce** **P43**
- **Registrare su traccia MASTER** **P46**

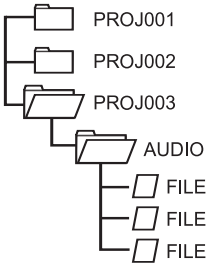
Edit & output

Project P89

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

- **PROJECT/FILE** **P91**
- **INFORMATION** **P92**
- **DIVIDE** **P96**
- **COPY** **P93**
- **DELETE** **P95**
- **RENAME** **P94**
- **PROTECT** **P89**

Card SD P101



Lettore di Card P106

Memoria USB P107

Scambiare segnali tra software DAW e apparecchiatura audio.

P110~ **Manuale Interfaccia Audio**

Usare il software DAW con R24.

P110~ **Manuale Interfaccia Audio**

Guida di base alla registrazione

Registriamo con R24

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

STEP 1 Inserite la card SD e accendete.

STEP 2 Create un nuovo project.

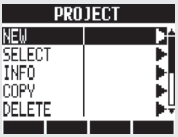
PROJECT

1 Premete

Cambia menu

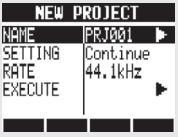
Usate i tasti su e giù

2 Selezionate NEW.



ENTER Premete

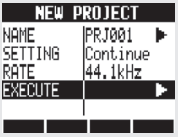
3 Confermate il nome del project, ecc.



Cambia menu

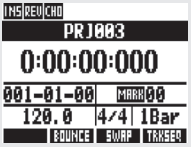
Usate i tasti su e giù

4 Selezionate EXECUTE.



ENTER Premete

Tornate alla schermata principale.



Ref: Project P89

STEP 3 Accendete l'interruttore della fonte in ingresso.

Usando i microfoni incorporati (registrazione stereo)

1

Accendete l'interruttore **MIC di INPUT 7 & 8** .

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

o

Registrare una chitarra elettrica (alta impedenza ingresso mono)

1 Collegate la chitarra a **INPUT 1**.

2

Accendete l'interruttore **Hi-Z di INPUT 1**.

3 Premete i tasti di status di **INPUT 1** finché gli indicatori si accendono in rosso.

NOTE

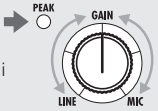
- Hi-Z si trova solo su **INPUT 1**, e i microfoni stereo incorporati funzionano solo sulle tracce 7 & 8.
- Le tracce 7 & 8 corrispondono a **INPUT 7 & 8** e sono impostate per default come 2 tracce mono. Usando i microfoni incorporati per registrare in stereo, fate uno stereo link per creare una traccia stereo.

Ref: Stereo link P20
Collegare gli strumenti P18, 19

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

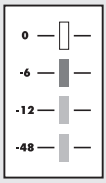
1 Regolate la sensibilità in ingresso (GAIN)

Regolate il **GAIN** di ogni **INPUT** in modo che l'indicatore **PEAK** lampeggi saltuariamente.

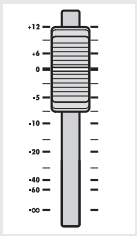


2 Regolate il livello di registrazione

L'indicatore rosso (0 dB) del livello non dovrebbe accendersi applicando un effetto d'inserimento a un **INPUT**. Regolate il livello della patch, 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** corrisponde alla traccia 1, 9 o 17, ad esempio.)

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 "please wait". Non spegnete e non togliete la card SD finché non è scomparsa la barra. Se non seguite la procedura, potreste danneggiare i dati o provocare altri problemi.

Ref: Metodi di registrazione in dettaglio — P17~
Usare gli effetti insert — P81

STEP 5 Registrare—Completare—Eseguire

Registrare

1 Tenendo premuto [STOP] premete [REW] per spostarvi all'inizio.

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

3 Iniziate l'esecuzione.

Il contatore si avvia

4 Premete [STOP] per fermare la registrazione.

Riprodurre

1 Premete il tasto di status per uscire da standby di registrazione e far diventare verde la luce.

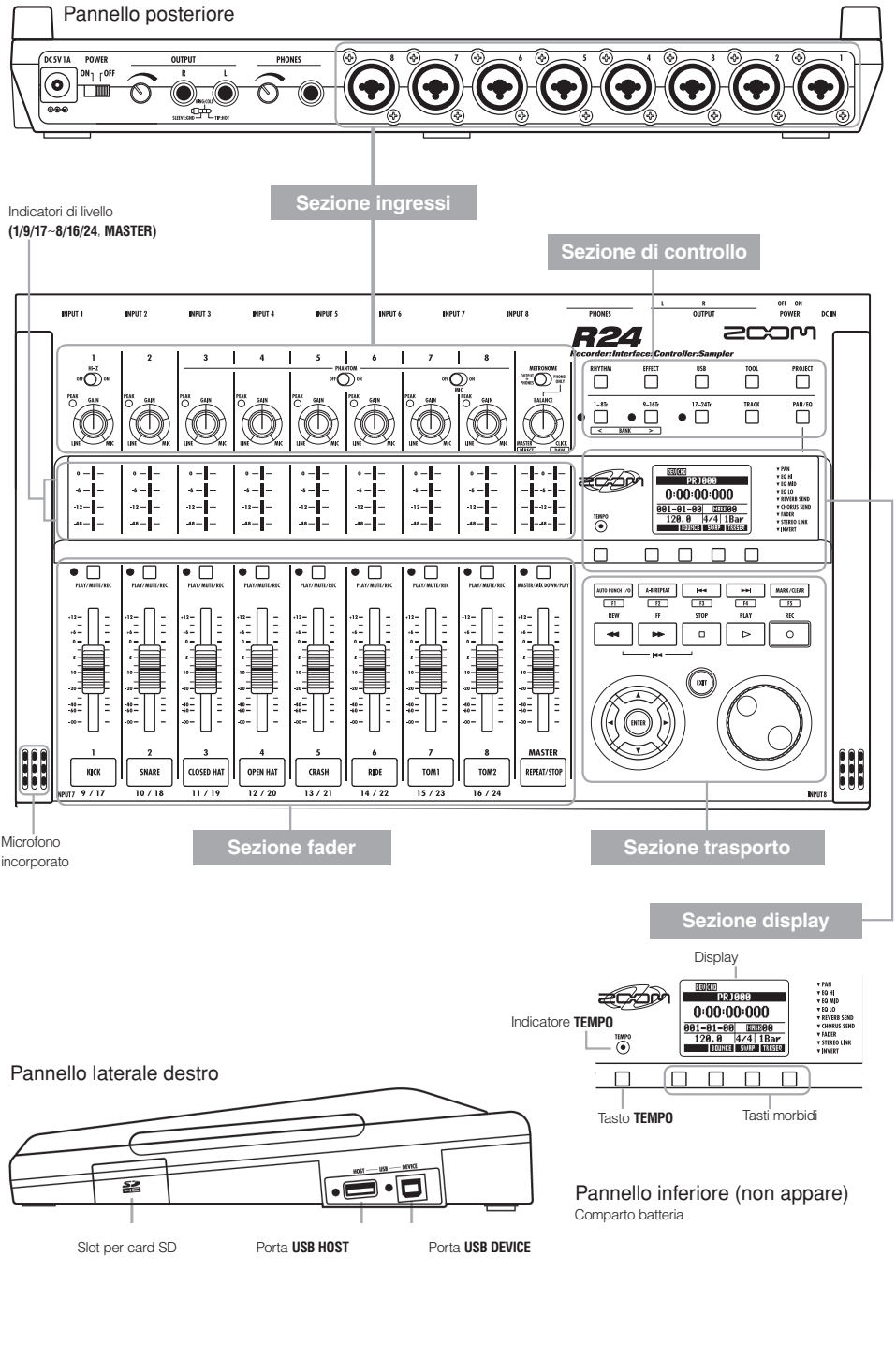
La traccia passa da standby di registrazione (rosso) a standby di riproduzione (verde).

2 Tenendo premuto [STOP] premete [REW] per spostarvi all'inizio.

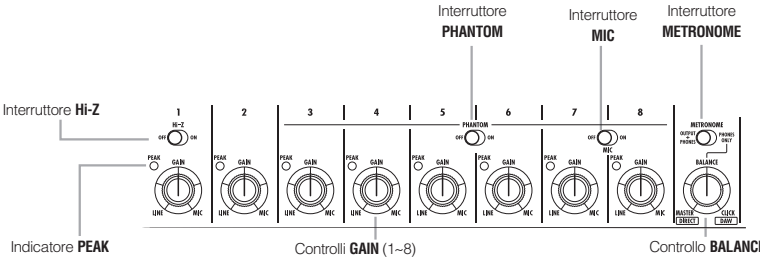
3 Premete [PLAY] per iniziare la riproduzione.

4 Premete [STOP] per fermare la riproduzione.

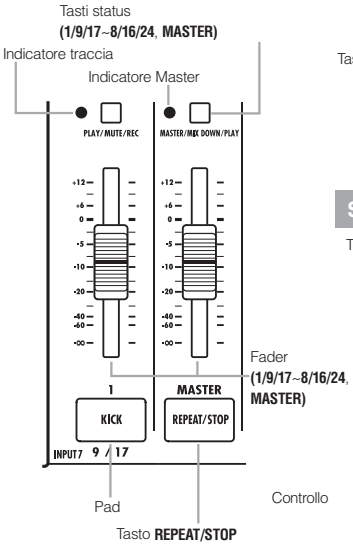
Struttura del pannello e funzioni



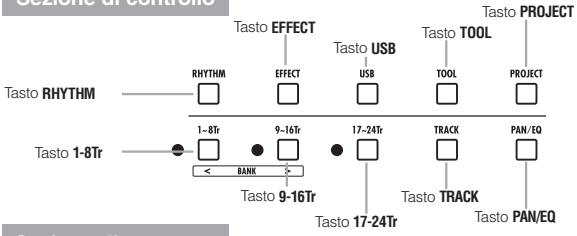
Sezione ingresso



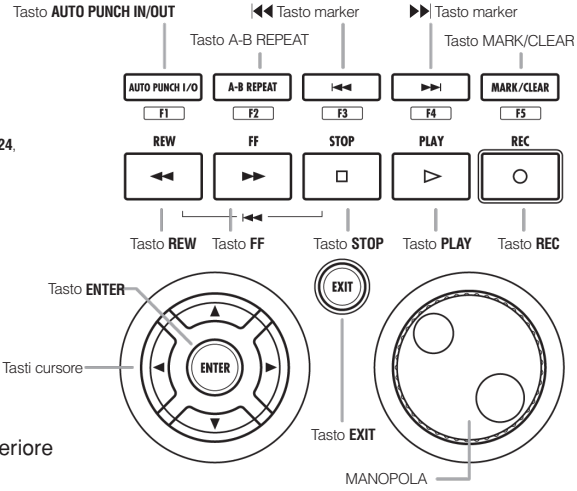
Sezione fader



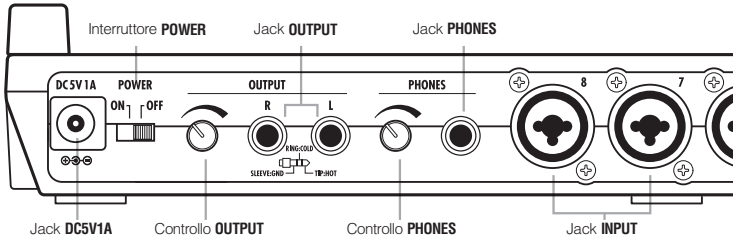
Sezione di controllo



Sezione di trasporto



Pannello posteriore



Connessioni

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

Uscite

Impostate l'interruttore **METRONOME** per decidere se inviare il metronomo solo al jack **PHONES** o anche ai jack **OUTPUT**.

❶ Sistemi stereo, diffusori con ampli incorporato, ecc.

Spegnete il sistema (oppure abbassate il volume) prima di collegare i diffusori , per evitare danni.

Ingressi

Collegate cavi con connettori XLR o mono (bilanciati o meno) ai jack **INPUT**.

❷ Microfoni

Per fornire alimentazione phantom ad un microfono a condensatore, collegate prima il microfono a **INPUT 5** o **6** e poi accendete l'interruttore **PHANTOM**. L'alimentazione Phantom può anche essere fornita a **INPUT 3**,**4**,**7** e **8** (vd. P104).

❸ Apparecchi con uscita stereo

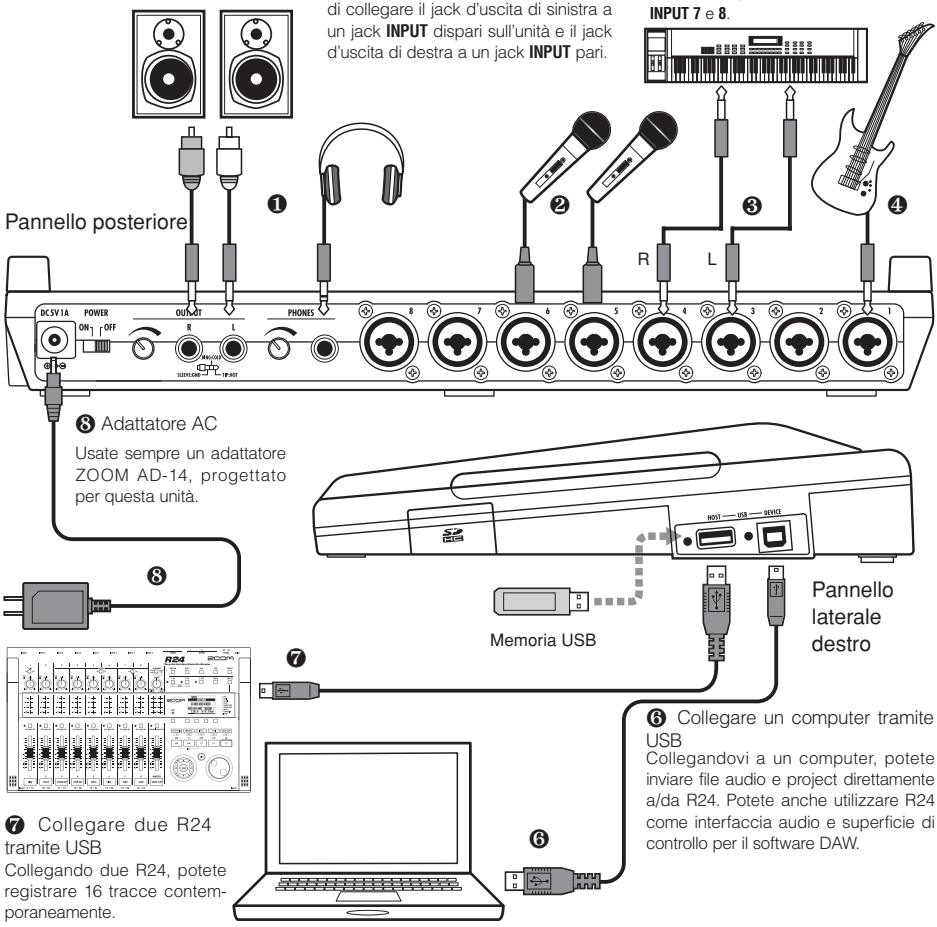
Usando un synth o un lettore CD con uscite stereo, ad esempio, assicuratevi di collegare il jack d'uscita di sinistra a un jack **INPUT** dispari sull'unità e il jack d'uscita di destra a un jack **INPUT** pari.

❹ Chitarra/basso

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

❺ Microfoni incorporati

Usate questi microfoni per registrare le percussioni indirettamente o per registrare una band. Commutate l'interruttore **MIC** su ON per far entrare i suoni da **INPUT 7** e **8**.



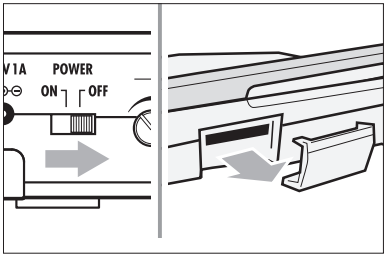
Installazione della card SD

R24 salva i dati registrati e le impostazioni su card SD.
Per proteggere i vostri dati, spegnete l'unità quando inserite o estraete una card.

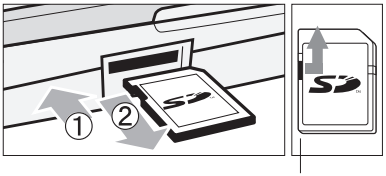
E' necessaria una card SD per registrare.

Commutate l'interruttore su OFF prima
(uso abituale)

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



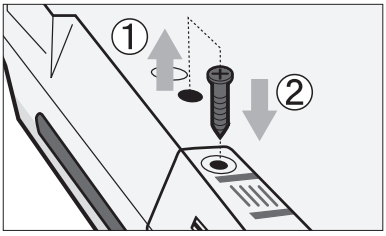
2 **Inserite una card SD con protezione sbloccata nello slot.**
Per toglierla:spingete prima la card, poi estraete.



Sbloccate la protezione

Evitate di togliere inavvertitamente una card SD

Togliete la vite posta dietro lo slot, poi avvitatela nella sua sede posta sul coperchio per card SD.



NOTE

- Se dovete cambiare card SD mentre l'unità è accesa, seguite le procedure specifiche (vd. P101).
- Inserendo o estraendo una card SD assicuratevi che l'interruttore POWER sia su OFF. Inserendola mentre 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 R24 prima di usarla.
- Se non è inserita nessuna card SD, il tasto[REC] non funzionerà in Recorder Mode.

Se appare uno di questi messaggi

- "No Card": Non è individuata nessuna card SD. Assicuratevi che la card SD sia inserita correttamente.
- "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

SUGGERIMENTI

- L'unità 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.
  http://www.zoom.co.jp

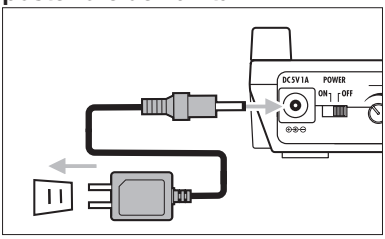
Ref: SD CARD>EXCHANGE P101
SD CARD>FORMAT P102

Accendere l'unità

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

Usando una normale fonte di elettricità (adattatore AC accluso)

1 Assicuratevi che l'interruttore power sia su OFF, poi collegate l'adattatore AC accluso alla parte posteriore dell'unità.

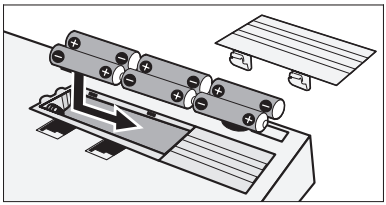


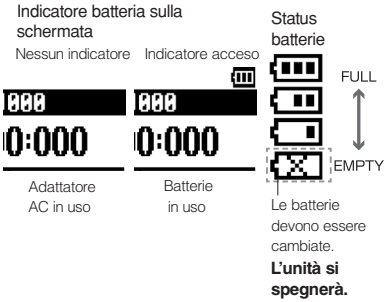
Caution Usate sempre l'accluso adattatore AC AD-14 di ZOOM, progettato per questa unità. Usare qualsiasi altro adattatore potrebbe danneggiare l'unità.

Usando le batterie

1 Spegnete l'unità e aprite il coperchio del comparto batterie, posto dietro l'unità.

2 Installate le batterie e chiudete il comparto.





SUGGERIMENTI

Alimentazione tramite USB

Con l'interruttore **POWER** su **OFF**, collegando l'unità ad un computer con un cavo USB, questa si avvia automaticamente con l'alimentazione fornita tramite USB.

In questa condizione, le funzioni sono diverse rispetto a quando **POWER** è su **ON**. L'unità può essere usata solo come lettore di card SD o come interfaccia audio.

- Usando l'unità come interfaccia audio, con alimentazione phantom, vi consigliamo di usare l'adattatore AC.

Ref: Impostare il tipo di batteria P103

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.
- L'unità 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" sul display. Spegnete immediatamente posizionando **POWER** su **OFF** e installate le batterie nuove, o collegate l'accluso adattatore AC .
- Impostate correttamente BATTERY TYPE per calcolare con precisione la durata.

Accendere & spegnere/Impostare data & ora

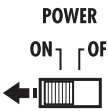
Seguite queste indicazioni per l'avvio e lo spegnimento dell'unità.
Seguite le istruzioni per impostare data e ora per file e dati.

Accendere/spegnere

1. Assicuratevi di aver spento tutte le apparecchiature.
2) Inserite una card SD in R24. Verificate che i collegamenti di alimentazione, strumenti, e sistema di monitoraggio (o cuffie stereo) siano corretti.

Commutate su ON per avviare l'unità

1

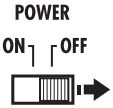


Posizionate su **ON**

2 Accendete gli strumenti collegati e il sistema di monitoraggio in questo ordine.

Commutate su OFF per spegnere l'unità

1



Posizionate su **OFF**

NOTE

- Prima di commutare **POWER su ON**, abbassate i controlli **PHONES** e **OUTPUT** e il volume sul sistema monitor e sugli altri apparecchi collegati.
- Se non arriva alimentazione all'unità per oltre un minuto, l'impostazione di DATE/TIME tornerà al valore iniziale.

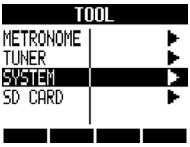
Impostare data e ora

TOOL>SYSTEM>DATE/TIME

1 TOOL

Premete

2 Selezionate SYSTEM.

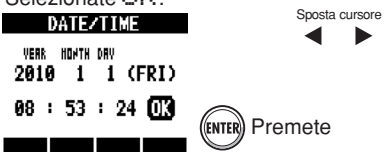


3 Selezionate DATE/TIME.

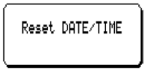
4 Selezionate data e ora e impostate i valori nell'ordine seguente.

YEAR > MONTH > DAY > 00:00:00

5 Selezionate OK.



Se appare questo messaggio



- L'impostazione di DATE/TIME è stata riportata al valore iniziale. Impostate DATE/TIME nuovamente.

Veduta d'insieme dell'operatività di interruttore e tasti

Illustriamo ora come usare i tasti e gli interruttori di R24.
Guardate il display per le icone che rappresentano funzioni dei tasti.

Sezione trasporto

REC

Tasto **REC** — Funziona solo se le tracce sono in standby di registrazione.

Stop	Avvia standby di registrazione
Standby di registrazione	Termina standby di registrazione
Riproduzione	Avvia registrazione (punch-in/punch-out manuale)

PLAY

Tasto **PLAY**

Stop	Avvia riproduzione
Standby di registrazione	Avvia registrazione

STOP

Tasto **STOP**

In registrazione	Termina registrazione
In riproduzione	Ferma riproduzione
Standby di registrazione	Ferma l'unità

REW

Tasto **REW**

Stop/riproduzione	Riavvolge
STOP REW	Tenete **STOP** e premete **REW** per tornare all'inizio del brano.

FF

Tasto **FF**

Stop/riproduzione	Avanti veloce

Tasto **ENTER**	Conferma le scelte.
Tasto **EXIT**	Premetelo per uscire. Tenetelo premuto per tornare alla schermata iniziale.
MANOPOLA	Sposta tra menu e numeri.
MARK/CLEAR	Ref.: Tasti connessi a marker P33
AUTO PUNCH I/O / A-B REPEAT	Imposta/annulla punch-in/out automatico e A-B repeat

Cursore: aspetto e indicazione nel manuale

Indicazioni nel manuale — Unità

Aspetto nel manuale	
◄ ►— Sposta all'interno del menu	Nella spiegazione, appaiono solo le direzioni utilizzabili.

Nota: i cursori servono spesso per andare su, giù, a sinistra e a destra, per selezionare una voce. Sopra, trovate un esempio della loro presenza nel manuale.

Sezione controllo

RHYTHM — Tasto **RHYTHM**	Esegue, crea e imposta rhythm pattern
EFFECT — Tasto **EFFECT**	Imposta gli effetti insert e send-return
USB — Tasto **USB**	Usa interfaccia audio, lettore di card e memoria USB
TOOL — Tasto **TOOL**	Impostazioni metronomo, accordatore, system e card SD
PROJECT — Tasto **PROJECT**	Crea, imposta e lavora coi project
1~8Tr — Tasto **1-8Tr** 9~16Tr — Tasto **9-16Tr** 17~24Tr — Tasto **17-24Tr**	Passa tra gruppi di traccia 1~8, 9~16 e 17~24 (l'indicatore relativo al bank di traccia attivo si accende).
TRACK — Tasto **TRACK**	Assegna tracce ed esegue impostazioni.
PAN/EQ — Tasto **PAN/EQ**	Dà accesso alle impostazioni del mixer di traccia.

Sezione Fader

PLAY/MUTE/REC — **1/9/17~8/16/24** Tasti di status-TRACK	Cambia status alla traccia da PLAY (verde), MUTE (spento) o REC (rosso). Riproduce tracce già assegnate (arancio).
MASTER/MIX DOWN/PLAY — Tasti di status MASTER	Cambia status alla traccia MASTER tra PLAY (verde), MASTER (spento—nessuna riproduzione/registrazione) o MIX DOWN (rosso).

Interruttori e controlli

Interruttore **POWER**	Commuta ON & OFF
Interruttore **Hi-Z**	Attiva/disattiva la connessione Hi-Z (solo per **INPUT 1**)
Interruttore **MIC**	Attiva/disattiva i microfoni incorporati (segnali a **INPUTS 7 & 8**)
Interruttore **METRONOME**	Imposta l'uscita metronomo
Interruttore **PHANTOM**	Attiva/disattiva alimentazione phantom ON & OFF

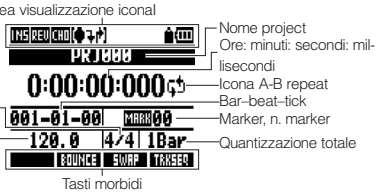
Controllo **GAIN**	Regola la sensibilità in ingresso
Indicatore **PEAK**	Si accende al momento di max. ingresso
Controllo **BALANCE**	Durante la registrazione, se **METRONOME** è su **PHONES ONLY**, bilancia il volume del mix stereo e il metronomo
Indicatore di livello	Mostra i livelli di registrazione/riproduzione
Indicatore **TEMPO**	Lampeggia a tempo

Informazioni sul display

Il display mostra dati relativi ai project e altri elementi, connessioni e status operativi come registratore o come interfaccia audio di computer, funzioni disponibili e menu vari.

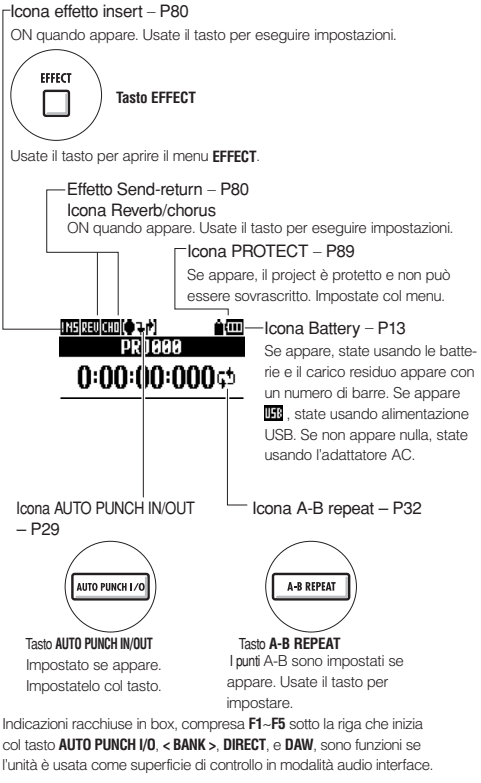
Display e indicazioni

Schermata iniziale: mostra il project attuale



Schermata menu: mostra un menu operativo

Display: icone e tasti impostazione

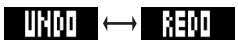


Indicazioni racchiuse in box, compresa **F1**–**F5** sotto la riga che inizia col tasto **AUTO PUNCH I/O**, **< BANK >**, **DIRECT**, e **DAW**, sono funzioni se l'unità è usata come superficie di controllo in modalità audio interface.

Tasti morbidi

La funzione dei tasti morbidi appare in basso sul display. Premete il tasto sotto l'indicazione per usare tale funzione.

UNDO/REDO



Indicatore UNDO Indicatore REDO

UNDO: Riporta alla condizione precedente l'ultima operazione: registrazione (PUNCH IN/OUT), BOUNCE o MIX DOWN (su MASTER TRACK)
REDO: Operatività inversa a UNDO

Quando appaiono gli indicatori
Dopo la registrazione o altre operazioni, appare "UNDO". Dopo aver premuto il tasto morbido di UNDO, appare "REDO" . Premete il tasto morbido per eseguire.

NOTE

- Undo è eseguibile solo su tracce aventi dati audio registrati
- Può essere annullata solo l'operazione immediatamente precedente. Le altre non possono essere annullate.

R24: flusso di registrazione/Creare un nuovo project

Con R24, potete usare la registrazione multitraccia per ottenere una creazione musicale completa.
Create un nuovo project per ogni brano composto.

Prepararsi a registrare

Collegare gli strumenti

Impostazioni per project e tracce

Create un nuovo project

Selezionate gli **INPUTS** e le tracce di registrazione

Impostate gli stereo link

Cambiate status alla traccia (registrazione, esecuzione, mute)

Regolate la sensibilità coi controlli **GAIN**

Prepararsi all'esecuzione

Impostate il metronomo con il pre-count

Impostate e usate l'accordatore

Registrare le prime tracce

Standby di registrazione—registrazione—stop

Registrare altre tracce

Overdubbing

Riproduzione di tracce già registrate

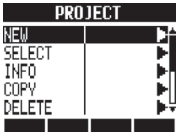
Overdubbing

Standby di registrazione—registrazione—Stop

Creare un nuovo project
PROJECT>NEW

1 PROJECT
Premete

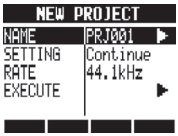
2 Selezionate NEW.



Cambia menu

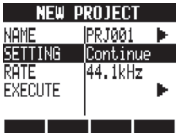
ENTER Premete

3 Confermate il nome del project con NAME.



Cambia menu

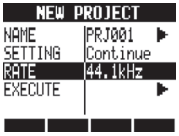
4 Selezionate se CONTINUE con le impostazioni precedenti



Cambia menu

Cambia impostazione

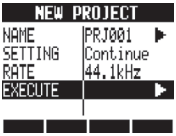
5 Impostate il livello di campionamento con RATE.



Cambia menu

Cambia impostazione

6 Selezionate EXECUTE.



Cambia menu

ENTER Premete

SUGGERIMENTI

Potete cambiare nome al nuovo project al punto 3.

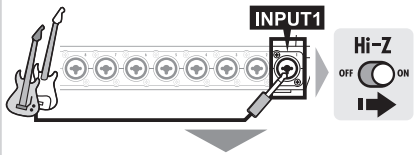
☞ Ref: Creare un nuovo project P90

Collegare strumenti ed eseguire impostazioni mono

Eseguite impostazioni per strumenti come chitarre ad alta impedenza, synth con ingresso in linea, microfoni incorporati e ad alimentazione phantom così come ingressi stereo e mono.

Collegare chitarre passive

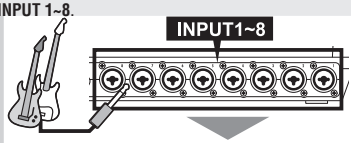
Collegate lo strumento ad alta impedenza a **INPUT 1**, e commutate l'interruttore di **Hi-Z** su **ON**.



Segnale su **INPUT 1**

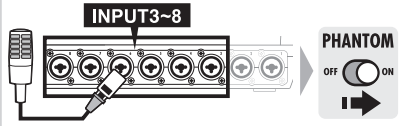
Collegare strumenti a basa impedenza (connessioni mono)

Collegate strumenti a bassa impedenza a qualunque **INPUT 1~8**.



Segnale su qualunque **INPUT 1~8**

Usando alimentazione phantom



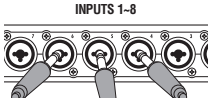
Fornite alimentazione phantom al microfono collegato

NOTE

- Commutate l'interruttore **PHANTOM** su **ON** per fornire alimentazione +48 V a **INPUT 3~8**.
- Per ridurre il consumo di batterie usando alimentazione phantom è possibile mettere su off **INPUTS 3**, **4**, **7** e **8**, e il voltaggio sarà ridotto a +24 V (Ref. P104).
- Usate il fader corrispondente al jack **INPUT**. Il segnale da **INPUT 1** va alla traccia 1,9 o 17.
- Per usare le tracce 9~16 o 17~24 premete il tasto **9~16Tr** o **17~24Tr** per commutare l'assegnazione del fader.
- In base alla scelta dell'effetto insert, l'uscita può variare.
- Create un file stereo da due fader usando l'impostazione di stereo link.

Assegnate i collegamenti INPUT 1~8 alle tracce 1~24

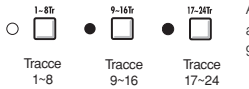
1 **Collegate strumenti e microfoni.**



2 **Eseguite impostazioni per strumenti, microfoni incorporati, tracce stereo ecc.**

Hi-Z	PHANTOM	MIC
Stereo	Mono x 2	Mono

3 **Selezionate il bank di traccia**

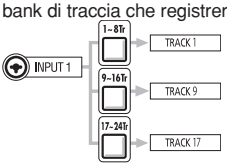


4 Cambiate status degli ingressi collegati.

Premete il tasto status di una traccia 1–2 volte per far accendere la luce rossa.

Impostate le tracce per ricevere Input

Premete il tasto **1-8Tr**, **9-16Tr** o **17~24Tr** per impostare il bank di traccia che registrerà gli input.



INPUT	TRACCIA		
	Tasto **1~8Tr** attivo	Tasto **9~16Tr** attivo	Tasto **17~24Tr** attivo
1	1	9	17
2	2	10	18
3	3	11	19
4	4	12	20
5	5	13	21
6	6	14	22
7	7	15	23
8	8	16	24

☞ Ref: Impostazione Stereo P19

Collegare strumenti/Impostazioni stereo & tasti di status

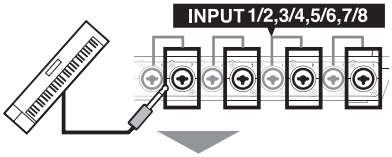
Per eseguire una registrazione stereo, impostate uno stereo link per le tracce aventi numeri pari/dispari prossimi e registrate su di esse. Usate i tasti di status per trasferire segnali in ingresso alle tracce da registrare.

Usando i microfoni incorporati

Commutate **MIC** su **ON**

Segnali su **INPUTS 7/8**

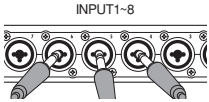
Collegare strumenti con ingresso in linea (collegamento stereo)



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

Assegnate INPUTS 1–8 alle tracce 1–8, 9–16 o 17–24.

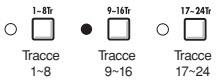
1 Collegate strumenti e microfoni.



2 Eseguite impostazioni per strumenti, microfoni incorporati, tracce stereo ecc.

Stereo | Mono x 2 | MIC

3 Selezionate il bank di traccia.



Assegnate fader alle tracce 1~8, 9~16 o 17~24

4 Premete un tasto di status delle tracce linkate una o due volte, per accendere in rosso entrambe le luci.

Impostate lo status degli ingressi collegati.

Se rossa, la registrazione è possibile

NOTE

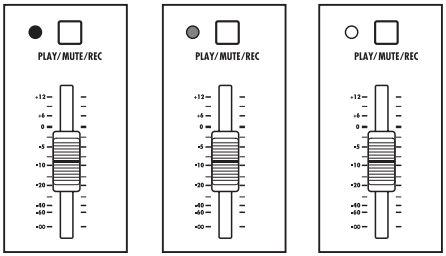
- Usate il fader corrispondente al jack **INPUT**. Il segnale da **INPUT 1** va alla traccia 1, 9 o 17.
- Per usare le tracce 9~16 o 17~24, premete il tasto **9~16Tr** o **17~24Tr** per commutare l'assegnazione del fader.

Stereo link

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

Tasti di status e indicatori di traccia

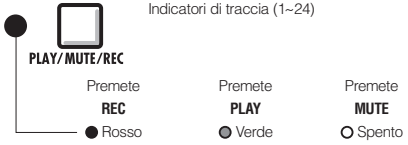
Premete un tasto di status per impostare il ruolo del fader di traccia e cambiare colore all'indicatore di traccia. Il colore dell'indicatore di traccia mostra lo status come segue.



REC
Registrazione pronta

PLAY
Riproduzione pronta

MUTE
Suono disabilitato



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 rosso.
- Per usare due input premete entrambi i tasti di status per collegare entrambi alle tracce.
- Per creare un file stereo registrando due tracce impostate uno stereo link.
- Se la traccia **MASTER** è su **PLAY**, tutte le altre tracce saranno su **MUTE** (nessun suono).

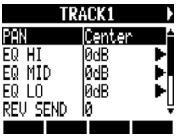
Stereo link

PAN/EQ>STEREO LINK

1 **PAN/EQ**

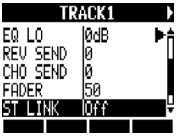
Premete

2 Selezionate una traccia.



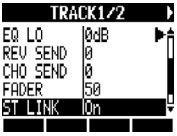
Cambia tracce ◀ ▶

3 Selezionate ST LINK.



Cambia menu ▲ ▼

4 Selezionate On.



On/Off

Appaiono le tracce unite da stereo link.

SUGGERIMENTI

- Le coppie di tracce che possono essere unite da stereo link sono: 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10, 11/12, 13/14, 15/16, 17/18, 19/20, 21/22 e 23/24
- Stereo link cambia impostazione da due tracce mono a una stereo.
- Qualunque numero di traccia scegliate, la traccia adiacente sarà linkata. Non è possibile cambiare queste combinazioni.
- Per regolare il volume di una coppia di tracce unite da stereo link, usate il fader dispari. Quello pari non ha effetto.
- Il parametro pan di una coppia di tracce unite da stereo link può essere usato per regolare il corrispondente bilanciamento di volume.
- I file stereo possono essere assegnati alle tracce unite da stereo link. Il canale sinistro è inviato alla traccia dispari e quello di destra alla pari.

Impostare il tempo

Impostate il tempo. Il tempo viene salvato per ogni project.

Cambiare tempo

1 Premete ▢ sotto TEMPO ⦿.

2 Usate la manopola per cambiare il valore.

Colpite ripetutamente ▢ sotto TEMPO ⦿.

La velocità media sarà impostata come valore di tempo.

Tempo	
Gamma	
40.0~250.0	Valore default : 120.0

Preparare una traccia rhythm

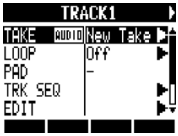
R24 ha una funzione campionatore che consente di riprodurre i loop su ogni traccia. Qui, assegniamo un rhythm pattern incorporato a R24 a una traccia come ritmo guida.

Assegnazione a una traccia

1 TRACK

Premete

2 Selezionate la traccia da assegnare.



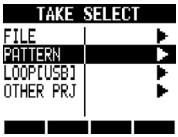
Seleziona traccia

3 Selezionate TAKE.

Cambia menu

ENTER Premete

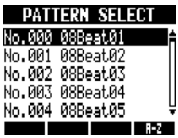
4 Selezionate PATTERN per usare un rhythm pattern.



Cambia menu

ENTER Premete

5 Selezionate il rhythm pattern.



Seleziona un file o pattern

ENTER Premete

SUGGERIMENTI

- Potete anche eseguire il file audio selezionato o il rhythm pattern.

  PLAY ▷ Play

  STOP □ Stop

- Se sono assegnati dei rhythm pattern a più tracce e sono eseguiti contemporaneamente, o sono eseguiti pattern con molti eventi note-on, è possibile che essi non suonino come desiderate, a causa del limite di polifonia massima dell'unità.
- Potete assegnare file loop alla memoria USB acclusa (ref. P49).
- Al punto 5, potete cambiare l'ordine dell'elenco pattern.
  Premete il tasto morbido A–Z per visualizzare l'elenco dei pattern in ordine alfabetico.
  Premete il tasto morbido No. per visualizzare i pattern in base al numero.

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 Riportate il contatore all'inizio

Premete STOP □ e REW ◄◄ contemporaneamente per tornare all'inizio.

Schermata principale

Contatore in posizione iniziale (mark 00).

Regolare il livello in ingresso

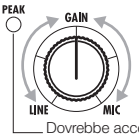
2 Armate la traccia per la registrazione.

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

Se rossa, la registrazione è possibile

3 Regolate la sensibilità in ingresso **GAIN**.

Suonate!

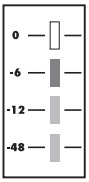


Regolate il livello in ingresso.

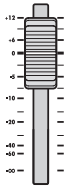
Dovrebbe accendersi brevemente a volume massimo

4 Regolate il livello di registrazione.

Se viene applicato un effetto insert a un **INPUT**, regolate il livello della patch, ad esempio, in modo che l'indicatore rosso (0dB) non si accenda.



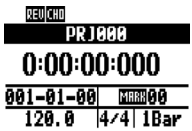
5 Regolate il sistema di monitoraggio.



Usate il fader della traccia di registrazione per regolare il livello di monitoraggio dello strumento in registrazione (**INPUT 1** traccia 1, 9 o 17).

SUGGERIMENTI

- Display della schermata principale di un nuovo project



Contatore in posizione iniziale (mark 00).

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

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.

☞ Ref: Creazione di un nuovo project P90
Effetto Insert P81

Registrare la prima traccia

6 Andate in standby di registrazione.

Premete REC ● Luce rossa

7 Avviate la registrazione.

Premete REC ● Luce rossa PLAY ► Luce verde

Il contatore parte

8 Fermate la registrazione.

Premete STOP ■ Luce verde PLAY REC ▷ ○ Spento

Il contatore si ferma, ma non torna su 0.

SUGGERIMENTI

- Premete il tasto morbido UNDO per annullare l'operazione.

Registrare ancora

- Se registrate ancora sulla stessa traccia, la registrazione precedente sarà sovrascritta.
- Vi sono due modi per eseguire una nuova registrazione o per ri-registrare.
  - Premete il tasto morbido UNDO per annullare la registrazione.
  - Usate il menu TRACK > TAKE > FILE per assegnare la traccia usata per registrare a "New Take" (Ref. P25).

Riprodurre la traccia registrata

9 Premete stop (se non lo avete già fatto).

Premete STOP ■ Luce verde PLAY REC ▷ ○ Spento

Il contatore si ferma

10 Eseguite la traccia.

Se verde, la traccia è pronta per la riproduzione

Premete la traccia da eseguire 1-2 volte, finché si accende in verde.

11 Riportate il contatore in posizione iniziale.

Premete STOP e REW contemporaneamente per tornare all'inizio.

12 Eseguite la traccia.

Premete PLAY ► Luce verde

13 Fermate la riproduzione.

Premete STOP ■ Luce verde

NOTE

- Se REC MODE è impostato su Overwrite, i file audio registrati su tracce saranno sovrascritti, quando si eseguono nuove registrazioni. Fate attenzione a riportare il contatore all'inizio e registrate ancora. Impostate REC MODE su Always New se non volete sovrascrivere le registrazioni.
- Impostato su play, sarà eseguita la registrazione attualmente sulla traccia.

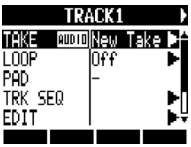
Scegliere la riproduzione di registrazione (take)

Potete assegnare file audio alle tracce liberamente. Registrando varie prove di voci, assolo di chitarra o altre parti in file diversi, potete poi scegliere la migliore.

1 TRACK

Premete

2 Selezionate la traccia da assegnare.



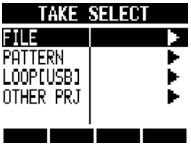
Seleziona traccia

3 Selezionate TAKE.

Cambia menu

ENTER Premete

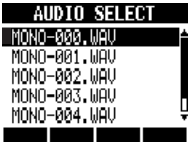
4 Per un file audio, selezionate FILE.



Cambia menu

ENTER Premete

5 Selezionate il file audio desiderato.



Selezionate il file o il pattern

ENTER Premete

CONSIGLI

- Potete anche eseguire il file audio selezionato.

PLAY ▷ Play

STOP □ Stop

- File già assegnati alle tracce presentano un * a sinistra del loro nome.

Commutare due tracce (SWAP)

1 Premete sotto SWAP.

2 Selezionate la prima traccia da scambiare.

Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce selezionabili. Premete il tasto di status per selezionare una traccia..

PLAY/MUTE/REC

Selezionabile: lampeggia in arancio
Selezionato: acceso in arancio

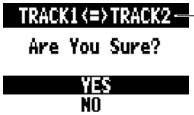
3 Selezionate la seconda traccia da scambiare.

Gli indicatori lampeggiano in arancio sulle tracce selezionabili. Premete il tasto di status per selezionare una traccia.

PLAY/MUTE/REC

Selezionabile: lampeggia in arancio
Selezionato: acceso in arancio

4 Scambiate le tracce.



Tracce da scambiare

Muove il cursore

ENTER Premete

NOTE

La funzione swap alterna due tracce, compresi i file assegnati, dati di sequenze di traccia e tutte le informazioni sui parametri di traccia.

Registrare tracce aggiuntive

Dopo aver completato la registrazione della prima traccia, potete registrarne altre, mentre riproducete i file audio. I preparativi per la registrazione sono gli stessi di quelli per la prima traccia, ma potete anche impostare registrazioni da eseguire su tracce diverse.

Riprodurre la traccia già registrata

1 PLAY/MUTE/REC

Premete 1-2 volte fino a far accendere l'indicatore in verde per tutte le tracce da riprodurre.

Pronto per la riproduzione quando verde.

Prepararsi a registrare più tracce

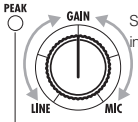
2 PLAY/MUTE/REC

Premetelo per tutte le tracce in registrazione 1-2 volte, fino ad accendere la luce rossa.

Se rosso, la registrazione è possibile

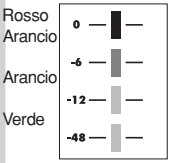
3 Regolate il livello in ingresso.

Suonate!



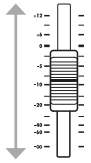
Sensibilità in ingresso

Lampeggia brevemente a volume massimo.



Livello di registrazione

Impostate il livello in modo che a volume max. la luce rossa (0 dB) non si accenda.



Sistema monitor

Avviare e fermare la registrazione

4 STOP REW

Premete ■ e ◄◄ contemporaneamente per tornare all'inizio.

5 REC + PLAY

Premete **REC** e **PLAY** per avviare la registrazione.

REC Rosso ● PLAY Verde ►

Il contatore parte.

Suonate!

6 STOP ■

Premete per fermare.

STOP ■ Verde

REC PLAY ○ ▷ Spento

Il contatore si ferma, ma non torna su 0.

SUGGERIMENTI

- 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 "Scegliere la riproduzione di registrazione (take)" (P25).
  Potete anche scambiare tracce registrate con tracce non registrate.
  Fate così, quando create una seconda traccia per chitarra usando Hi-Z, ad esempio.

Riprodurre tutte le tracce

1

Premete 1-2 volte fino a far accendere l'indicatore in verde per tutte le tracce da riprodurre.

Pronto per la riproduzione quando verde.

2 Premete

e contemporaneamente per tornare all'inizio.

3

Premete per avviare la riproduzione.

4

Premete per fermare la riproduzione.

NOTE

- Spostando i file di traccia, assicuratevi che nessun file sia assegnato alla traccia da registrare ("New Take").
  Se c'è un file assegnato ad una traccia, quella registrazione sarà sovrascritta dalla nuova.
- Se REC MODE è impostato su Overwrite, i file audio registrati su tracce saranno sovrascritti, quando si eseguono nuove registrazioni. Fate attenzione a riportare il contatore all'inizio e registrate ancora. Impostate REC MODE su Always New se non volete sovrascrivere le registrazioni.
- Se una traccia è abilitata per la riproduzione, il file su di essa sarà riprodotto.

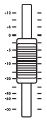
SUGGERIMENTI

- Se state registrando su una traccia diversa dalla prima, non c'è bisogno di spostare o scambiare la prima traccia.
- Se volete registrare un nuovo file, impostate quella traccia su New Take.

Punch-in/punch-out automatico

Le funzioni di punch-in e punch-out consentono di ri-registrare una singola porzione di file registrato. Potete impostare i punti di inizio (punch-in) e fine (punch-out) della porzione in anticipo per avviare e fermare la registrazione in automatico.

Preparare la traccia da registrare con punch-in/punch-out

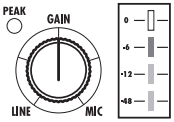
1 

Alzate il fader della traccia da ri-registrare

2

Premete 1-2 volte fino a far accendere in rosso

Se rosso, la registrazione è possibile

3 

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

Impostare i punti di punch-in/out

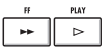
4

Scegliete il punto di partenza (punto di punch-in)

5

Premete per impostare il punto di punch-in

Appare sul display

6 

Scegliete il punto di fine (punto di punch-out)

7

Premete per impostare il punto di punch-out

Appare sul display

NOTE

- Una volta eseguite le impostazioni di auto punch-in/out, non potete cambiare i punti. Per cambiare questi punti dovete annullare e riposizionarli.
- Se `REC MODE` è su `Always New`, sarà registrato un nuovo file.

Esercitarsi

1

Premete per avviare la riproduzione.

PLAY Acceso

Passato il punto di punch-in la traccia passa automaticamente in mute.

Suonate (non registrate)

Passato il punto di punch-out la traccia esce automaticamente da mute.

2

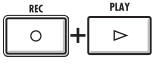
Premete per fermare la riproduzione.

PLAY Spento

Ri-registrare: punch-in/punch-out

8

Posizionatevi prima del punto di punch-in.

9 

Premete **REC** e **PLAY** per avviare la registrazione.

PLAY Acceso / REC Lampeggia — Non registra

Passa il punto di punch-in

Suonate — PLAY REC Acceso — Registra

Passa il punto di punch-out

PLAY Acceso / REC Lampeggia — Non registra

10

Premete per fermare il registratore.

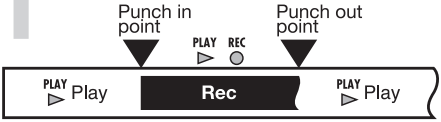
PLAY REC Spento

Rilasciare punch-in/out

11

Premete

Gli indicatori scompaiono dal display

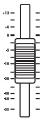


Porzione ri-registrata

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.

Preparare la traccia da registrare con punch-in/punch-out

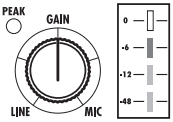
1 

Alzate il fader della traccia da ri-registrare.

2 PLAY/MUTE/REC

Premete 1-2 volte fino a far accendere in rosso

Se rosso, la registrazione è possibile

3 

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

Ri-registrare: punch-in/punch-out

4 REW

Posizionatevi prima del punto di punch-in.

5 PLAY

Premete per avviare la riproduzione.

PLAY Acceso

Suonate (non registrate)

6 REC

Premete **REC** per eseguire il punch-in e avviare la registrazione.

PLAY REC Acceso

Suonate (registrate)

7 REC

Premete **REC** per eseguire il punch-out, fermare la registrazione e avviare la riproduzione.

PLAY Acceso REC Spento

8 STOP

Premete per fermare il registratore.

PLAY REC Spento

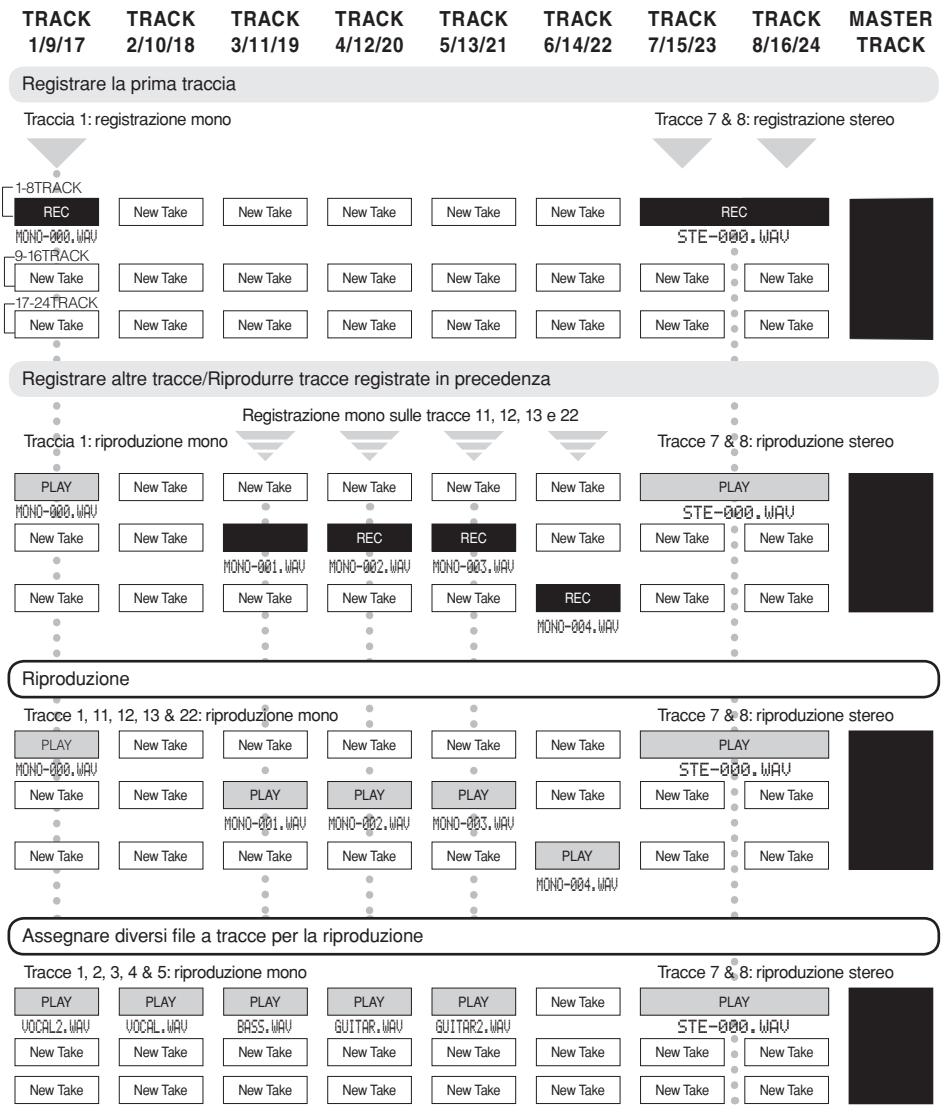
NOTE

- La registrazione con Punch-in/punch-out sovrascrive la registrazione esistente.
- Se la traccia è su `New Take`, la traccia sarà vuota prima e dopo il punch in e punch out.
- Se `REC MODE` è su `Always New`, sarà registrato un nuovo file.
- Usate il tasto morbido `UNDO` per annullare la ri-registrazione e mantenere la registrazione precedente.

Riprodurre un project

I file audio registrati sono assegnati alle tracce sulle quali sono stati registrati.
Saranno eseguite tutte le tracce abilitate per la riproduzione dai loro tasti di status (luce verde accesa).

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



Ref: Scegliere la riproduzione di registrazione (take) P25

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

Appare sul display

3 FF ►► PLAY ▷ — Definite il punto finale.

4 A-B REPEAT — Premete

Appare sul display

A-B repeat: riproduzione ripetitiva

5 PLAY ▷ — Premete per avviare la riproduzione.

6 STOP □ — Premete per fermare la riproduzione.

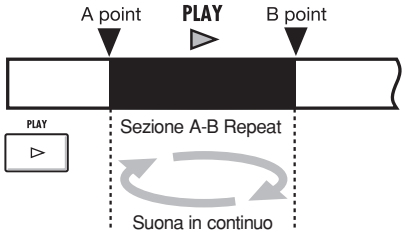
Annullare A-B repeat e i punti

7 A-B REPEAT — Premete per annullare la riproduzione ripetitiva e cancellare i punti A-B.

Le icone repeat scompaiono dal display.

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

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..

Definire la posizione col contatore

Per prepararvi, fermate il registratore, selezionate il project e partite dalla schermata principale.

1 Selezionate ora: minuto: secondo o bars–beats–ticks.

Cambia voce

Bars beats ticks

Ore: minuti: secondi: millisecondi

2 Cambiate i valori.

Cambia numeri

NOTE

Non potete modificare il contatore in questo modo durante la registrazione o la riproduzione.

SUGGERIMENTI

- Dopo il punto 2, potete avviare la riproduzione dalla posizione impostata col contatore.
- Visualizzazione icona marker

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

MARK Marker posto nel punto attuale del contatore

MARK Nessun marker sulla posizione del contatore.

- Il marker zero (MARK 00) è sempre posto sulla posizione 0 del contatore (inizio del project) e non può essere cambiato.
- Posizionando un altro marker prima di uno registrato, tutti i marker successivi saranno ri-numerati automaticamente.
- Potete inserire 100 marker max. in un project, compreso il marker 0.

Inserire un marker

Inserire un marker usando il contatore

1 Partite dalla schermata principale.

Impostate il contatore sulla posizione desiderata.

Cambia unità o digit

2 MARK/CLEAR Premete

Icona marker

Numero marker

Inserire un marker durante la registrazione/riproduzione

1 Durante la registrazione o la riproduzione.

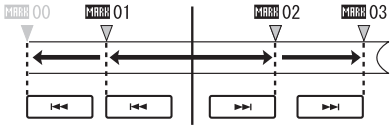
2 MARK/CLEAR Premete

Posizionatevi sul punto di un marker

Usate i tasti per spostarvi tra i marker in ordine

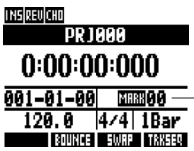
1 Premete il tasto che indica il marker precedente/successivo fino a raggiungere il marker desiderato.

Project



Spostatevi sul numero di marker in base alla sequenza del contatore

1 Selezionate il numero di marker.



Cambia unità o digit

Lampeggia

2 Selezionate un numero di marker.

Cambia numero

Cancellare un marker

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

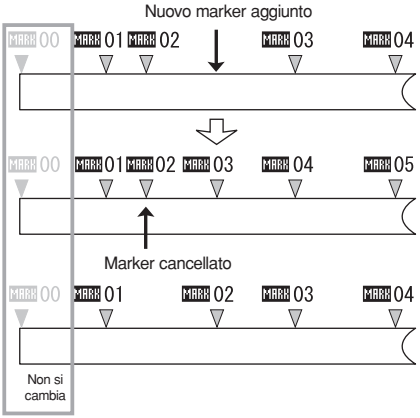
Icona marker evidenziata

2 MARK/CLEAR Premete

Il marker evidenziato è cancellato e il precedente è visualizzato..

NOTE

- Una volta cancellato un marker, non potete recuperarlo.
- MARK 00 (inizio del project) non può essere cancellato.
- Premete **MARK/CLEAR** quando l'icona è evidenziata (lettere luminose su fondo scuro) per cancellare quel marker. Premete **MARK/CLEAR** quando l'icona non è evidenziata per creare un nuovo marker in quel punto.
- Se si aggiungono o tolgono marker posti tra altri, tutti i marker sono automaticamente ri-numerati.



Accordatore

R24 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

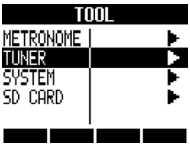
Premete

2

Premete 1-2 volte

Registrazione abilitata se rosso

3 Selezionate TUNER.



Cambia menu

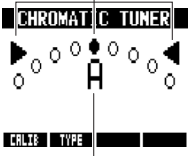
ENTER Premete

Accordatore cromatico

4

Accordate lo strumento

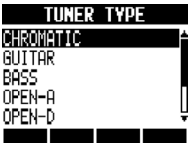
Indica se la tonalità è alta o bassa rispetto alla nota indicata..



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

Altri tipi d'accordatura

5 Premete sotto TYPE.

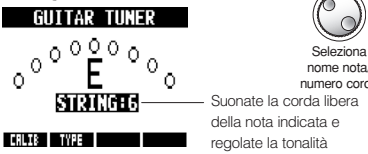


Seleziona il tipo d'accordatura

ENTER Premete

6

Seleziona nome della nota/ numero corda e accorda

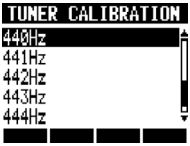


Seleziona nome nota/ numero corda

Suonate la corda libera della nota indicata e regolate la tonalità

Cambiare la tonalità standard

Premete sotto CALIB, e impostate la tonalità standard.



Imposta la tonalità standard

ENTER Premete

SUGGERIMENTI

- 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, la calibratura può essere usata per abbassare la tonalità da 1a 3 semitoni (♭–♭♭♭).
- 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						

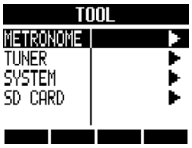
Metronomo

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

2 Selezionate METRONOME.

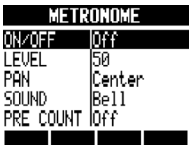


Cambia menu

ENTER Premete

Questo è il metodo standard per impostare il metronomo.

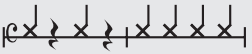
3 **Selezionate ogni menu e regolate le impostazioni.**



Cambia menu

Cambia impostazioni

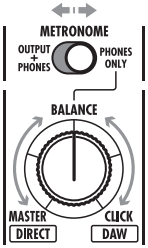
Menu impostazioni e valori d'impostazione

ON/OFF: Impostato quando operativo	
Impostazioni	
Play Only	Solo in riproduzione
Rec Only	Solo in registrazione
Play & Rec	In riproduzione e registrazione
Off (default)	Nessun suono del metronomo
LEVEL: Cambia volume al metronomo	
Gamma impostazione	
0–100	Valore di default: 50
PAN: Cambia posizione stereo	
Gamma impostazione	
L100–R100	Valore di default: Center
SOUND: Cambia tono	
Impostazioni	
Bell (default)	Suono del metronomo con campana sull'accento
Click	Solo click
Stick	Suono della bacchetta
Cowbell	Tono del campanaccio
Hi-Q	Click synth
Track1~Track24	TRACK1~24 sound (mono)
Track1/2~23/24	TRACK1/2~23/24 sound (stereo)
PRE COUNT: impostazione del Pre-count	
Impostazioni	
Off (default)	Nessun suono
1~8	Abilita il suono durante il pre-count da 1 a 8 battute.
SPECIAL	Pre-count speciale 

SUGGERIMENTI

Cambiare e regolare l'uscita del metronomo

- Usate l'interruttore **METRONOME** per impostare 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 il suono del metronomo. **MASTER** — **CLICK** (metronomo)

- Le impostazioni del metronomo sono salvate per ogni project.
- Potete usare il metronomo anche nella riproduzione della **traccia MASTER**.

NOTE

- Sappiate che, se alzate molto il volume del metronomo, le battute accentate di alcuni suoni potrebbero risultare difficili da distinguere.
- Se è selezionata, nell'impostazione SOUND, una traccia con assegnato un rhythm pattern, non si avrà emissione di suono.

Registrazione a 16-tracce sincronizzate collegando due unità

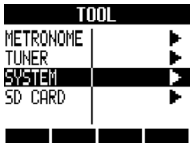
Se volete registrare più di 8 tracce contemporaneamente per l'esecuzione di una band, ad esempio, potete aumentare il numero tracce collegando due R24 con un cavo USB.

Impostate l'apparecchio emittente

Impostate R24 che sarà usato come Master.

1 TOOL — Premete

2 Selezionate SYSTEM.



Cambia menu

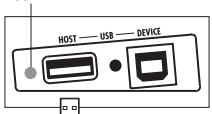
ENTER — Premete

3 Selezionate SYNC REC e impostatelo in Master.

Cambia menu

Master/Slave

HOST Indicatore USB acceso

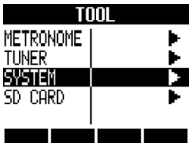


Impostate l'apparecchio ricevente

Impostate R24 che riceverà comandi come Slave.

1 TOOL — Premete

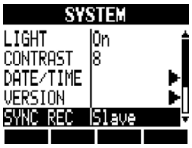
2 Selezionate SYSTEM.



Cambia menu

ENTER — Premete

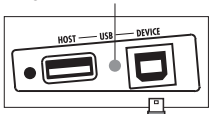
3 Selezionate SYNC REC e impostatelo in Slave.



Cambia menu

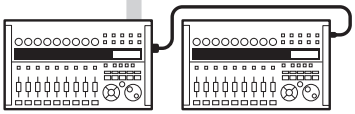
Master/Slave

DEVICE Indicatore USB acceso



4 Collegate i due R24 tramite cavo USB

Collegate un cavo USB 2.0 (tipo AB) nelle porte con l'indicatore acceso.



SUGGERIMENTI

Tasti comando che influiscono su entrambe le unità.

REC	Tasto **REC**	FF	Tasto **FF**
PLAY	Tasto **PLAY**	REW	Tasto **REW**
STOP	Tasto **STOP**		

NOTE

- Non si garantisce una perfetta sincronizzazione del tempo d'inizio di registrazione delle due unità. Si può verificare un gap di circa1-2 ms.
- E' possibile anche un collegamento con un R16. In tal caso, impostate sempre R24 come `Master`.
- Il pre-count è disabilitato se usate la registrazione in sincrono.
- Quando un R24 è impostato su `Slave`, l'operatività con alimentazione bus non è garantita. Usate un adattatore AC o le batterie.

R24: 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 delle tracce

↓

Selezionate l'effetto send-return

↓

Regolate l'effetto send-return

↓

Applicate effetti insert alle tracce

↓

Mix down

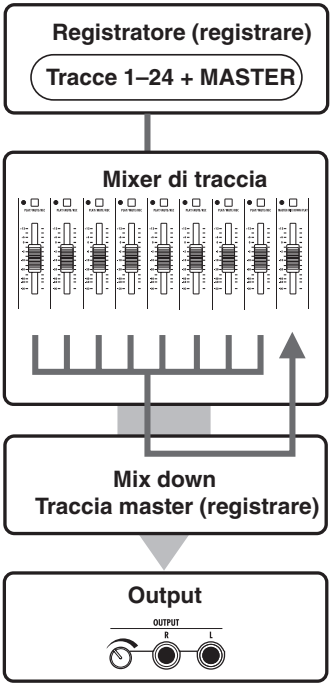
NOTE

Ad eccezione dell'impostazione della fase, sia il canale destro che il sinistro delle tracce stereo hanno gli stessi valori di parametro.

SUGGERIMENTI

Cos'è il mixer di traccia?

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



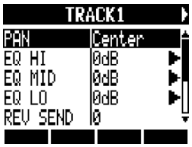
Impostazioni di traccia per EQ, pan e livello di mandata

Questo mixer di traccia usa parametri di traccia per regolare parametri che, ad esempio, regolano il pan (posizione stereo), EQ (equalizzatore) ed effetti send-return.

1 **PAN/EQ**

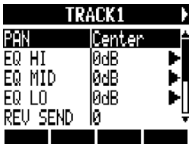
Premete

2 Selezionate una traccia



Cambia traccia

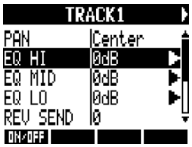
3 Selezionate una voce del menu e la sua impostazione.



Cambia menu

Cambia impostazione

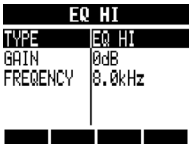
4 Selezionate `EQ HI`, `EQ MID` o `EQ LO`.



Cambia menu

(ENTER) Press

5 Selezionate la singola voce e cambiate impostazioni.



Cambia menu

Cambia impostazione

SUGGERIMENTI

- Usate il mixer di traccia per regolare ogni parametro di traccia, incluso pan e i livelli dell'effetto send-return, per il processamento dei segnali.
- Al punto 2, potete anche selezionare una traccia premendo il suo tasto di status, in modo da far accendere l'indicatore in arancio.

NOTE

- Ad eccezione dell'impostazione della fase (`INVERT`), sia il canale destro che il sinistro delle tracce stereo hanno gli stessi valori di parametro.
- Le impostazioni sono salvate separatamente per ogni project.
- La sola impostazione di **MASTER TRACK** è il controllo del volume, usando il fader.

Parametri di traccia

Parametri disponibili per ogni traccia

Tracce mono: 1~24
Tracce stereo: 1/2~23/24

Display	Parametro	Gamma impostazione: valore iniziale	Spiegazione	Tracce mono	Tracce stereo	Traccia master
PAN	PAN	L100~R100 (Centro)	Regola il PAN di una traccia. Nel caso di traccia stereo regola il bilanciamento di volume tra traccia destra e sinistra.	○	○	
EQ HI	accentua gli alti/la gamma di frequenza					
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Regola la quantità di boost/cut delle alte frequenze (EQ HI) o taglia le alte frequenze non necessarie (HI CUT). Questo parametro appare solo se EQ HI è attivo.	○	○	
	GAIN	–12dB~12dB (0dB)	Regola la quantità di boost/cut delle alte frequenze di -12 ~ +12 dB. Questo parametro appare solo se TYPE è su EQ HI. Su HI CUT, non appare.	○	○	
	FREQUENCY	500Hz~18kHz (8.0kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle alte frequenze. Questo parametro appare solo se EQ HI è attivo.	○	○	
EQ MID	accentua i medi/la gamma di frequenza					
EQ MID	GAIN	–12dB~12dB (0dB)	Regola la quantità di boost/cut delle medie frequenze di -12 ~ +12 dB. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo	○	○	
	FREQUENCY	40Hz~18kHz (1.0kHz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle medie frequenze. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	○	○	
	Q	0.1~2.0 (0.5)	Regola l'ampiezza della banda di frequenza interessata delle frequenze medie. Questo parametro appare solo se EQ MID è attivo.	○	○	
EQ LOW	accentua i bassi/la gamma di frequenza					
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Regola la quantità di boost/cut delle basse frequenze (EQ LO) o taglia le basse frequenze non necessarie (LO CUT). Questo parametro appare solo se EQ LO è attivo.	○	○	
	GAIN	–12dB~12dB (0dB)	Regola la quantità di boost/cut delle basse frequenze di -12 ~+12dB. Questo parametro appare solo TYPE è su EQ LO. Su LO CUT, non appare.	○	○	
	FREQUENCY	40Hz~1.6kHz (125Hz)	Regola la frequenza di EQ boost/cut delle basse frequenze. Questo parametro appare solo se EQ LO è attivo.	○	○	
Livelli effetto send-return						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0~100 (0)	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto Reverb.	○	○	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0~100 (0)	Regola il livello di segnale inviato dalle tracce all'effetto Chorus/Delay.	○	○	
FADER	FADER	0~127 (100)	Regola il volume attuale.	○	○	○
ST LINK	STEREO LINK	On/Off (Off)	Attiva/disattiva l'impostazione della funzione di stereo link che fonde due tracce mono assieme. (Ref. P.20)	○	○	
INVERT	INVERT	On/Off (Off)	Determina se la fase di 1 traccia è invertita o no. Off: fase normale, ON: fase invertita	○	○	

NOTE

- Usate i tasti morbidi ON/OFF per attivare/disattivare i parametri di EQ HI, EQ MID, EQ LO, REV SEND, CHO SEND e INVERT.
- Se uno stereo link è attivo, il parametro INVERT appare come INVERT L per la traccia dispari, e INVERT R per la traccia pari.

Unire tracce multiple in 1~2 tracce

Usate la funzione Bounce per unire più tracce in un file mono o stereo nello stesso project.

Impostazioni per le tracce su cui utilizzare Bounce
PROJECT>REC>BOUNCE TR

Partite dalla schermata principale

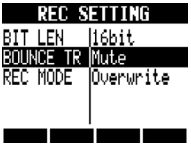
1 PROJECT
Premete

2 Selezionate REC.

Cambia menu

ENTER Premete

3 Selezionate BOUNCE TR.



Cambia menu

Per includere il segnale della traccia sovrascritta dal bounce.

4 Selezionate Play.

Cambia impostazione

BOUNCE TR: traccia destinazione del bounce	
Impostazione	
Mute	Mette in mute la traccia destinazione del bounce (valore di default)
Play	Esegue la traccia di destinazione del bounce

5 Tornate all'inizio del project.

Bounce (preparativi)

1 Selezionate le tracce sorgente del bounce (impostate ogni traccia per la riproduzione).

PLAY/MUTE/REC
Pronto per la riproduzione se verde

Premete 1–2 volte fino a far accendere l'indicatore in verde

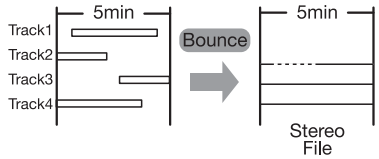
2 Selezionate la traccia/le tracce destinazione del bounce.

PLAY/MUTE/REC
Se rosso, la registrazione è possibile

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

SUGGERIMENTI

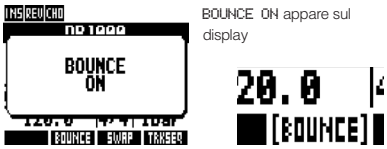
- "Bouncing" significa unire dati audio da tracce diverse e file diversi in un file mono o stereo. Si chiama anche registrazione a "ping-pong."



- Per eseguire (e includere nel bounce) il segnale della traccia destinazione del bounce stesso, impostate BOUNCE TR su Play come descritto al punto 4 di "Impostazioni per le tracce su cui utilizzare il bounce".
- 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

3 Premete ☐ sotto **BOUNCE**.



BOUNCE ON appare sul display

Nota: Premete il tasto morbido BOUNCE ancora per uscire dalla modalità bounce.

4 Premete STOP ☐ e REW ◄◄ contemporaneamente per tornare all'inizio.

5 REC ○ + PLAY ▷ Premete per avviare la registrazione.

REC ● Rosso PLAY ► Verde

6 STOP ☐ Premete per fermare la registrazione.

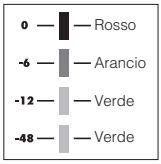
NOTE

- Questa operazione può essere annullata premendo il tasto morbido UNDO.
- Se eseguite un bounce stereo su due tracce mono, il pan della traccia dispari sarà su L100, e quello della traccia pari su R100.

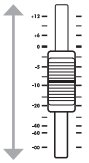
Regolare il bilanciamento del mixaggio (ascolto))

1 PLAY ▷ Premete per avviare la riproduzione.

2 Regolate il bilanciamento del mixaggio, comprese le impostazioni di livello, volume, pan ed EQ, per ogni traccia.



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



3 STOP ☐ Premete per fermare.

Riprodurre la traccia dopo il bounce

1 Abilitate la riproduzione delle tracce destinazione del bounce.

● ☐ PLAY/MUTE/REC — Pronto per la riproduzione se verde

Premete 1–2 volte fino a far accendere l'indicatore in verde

2 Disabilitate la riproduzione delle tracce sorgente del bounce.

○ ☐ PLAY/MUTE/REC — In mute quando spento

Premete 1–2 volte fino a spegnere

3 Premete STOP ☐ e REW ◄◄ per tornare all'inizio.

4 PLAY ▷ Premete per avviare la riproduzione.

Usare un effetto mastering

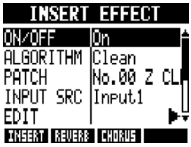
Usate un algoritmo mastering come effetto insert sulla traccia master che influisce solo sul mix down.

Inserite un effetto insert prima del fader MASTER

1 **EFFECT**

Premete

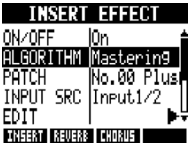
2 Selezionate ON/OFF e impostate su On.



Cambia menu

Cambia impostazione

3 Selezionate ALGORITHM e impostatelo su Mastering.



Cambia menu

Cambia impostazione

4 Selezionate INPUT SRC e impostatelo su Master.

Cambia menu

Cambia impostazione

5 Selezionate PATCH ed impostatela.

Cambia menu

Cambia impostazione

Selezionate una patch mentre eseguite il project. (Ascoltate l'effetto della patch sul project e scegliete quello che vi piace.)

PLAY STOP

6 EXIT Premete

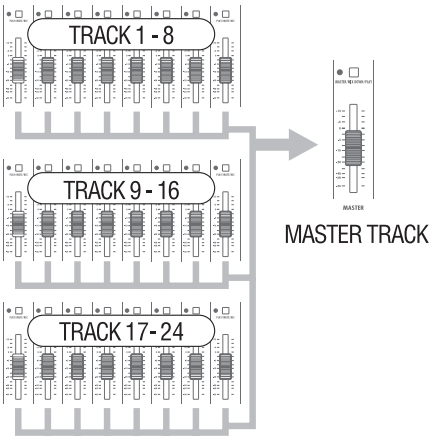
NOTE

- Se l'effetto insert è applicato prima del fader **MASTER** preventivamente, l'effetto insert non può essere applicato anche alle tracce, sia in registrazione che in riproduzione.
- Al punto 5, se notate distorsione a causa dell'effetto mastering, controllate il suono delle tracce in riproduzione, abbassandone i fader. (Se il suono di una traccia è distorto, regolate quella traccia.)
- Potete selezionare gli algoritmi Stereo, Dual, Mic o Mastering. Se impostate un altro algoritmo, la posizione d'inserimento cambia sugli ingressi.

SUGGERIMENTI

Potete anche selezionare un algoritmo MASTERING per processare un mix stereo.

Flusso del 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**.

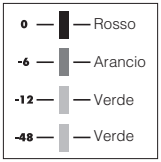
Registrare sulla traccia MASTER

Preparativi: regolare i livelli di segnale.

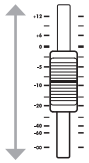
1 Premete STOP ■ e REW ◄◄ contemporaneamente per tornare all’inizio.

Poi, premete PLAY ▷ per avviare la riproduzione, e regolate i livelli di ogni traccia.

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



Fate in modo in modo che l’indicatore rosso (0 dB) non si accenda sull’indicatore di livello **MASTER**.



3 STOP ■ Premete per fermare.

Registrare sulla traccia master

4

Premete il tasto di status **MASTER** 1-2 volte fino a far accendere l’indicatore in rosso.

5 Premete STOP ■ e REW ◄◄ contemporaneamente per tornare all’inizio.

6 REC ○ + PLAY ▷ Premete per avviare la registrazione.

7 STOP ■ Premete per fermare.

Eseguire la traccia master

1

Premete il tasto di status **MASTER** 1-2 volte fino a far accendere l’indicatore in verde.

Così facendo, si mettono in mute tutte le altre tracce e si disabilitano gli effetti.

2 Premete STOP ■ e REW ◄◄ contemporaneamente per tornare all’inizio.

PLAY ▷ Premete per avviare la riproduzione.

3 STOP ■ Premete per fermare.

Disabilitare la riproduzione della traccia **MASTER**

4

Premete il tasto di status **MASTER** 1-2 volte fino a far spegnere l’indicatore.

Il mute di tutte le tracce è annullato e le loro luci di status tornano alla condizione precedente..

NOTE

Le impostazioni di pan, balance, effetti insert e send-return di ogni traccia influiscono sui segnali inviati alla traccia **MASTER**.

SUGGERIMENTI

- Ogni project può avere una traccia **MASTER**.
- Un file può essere assegnato alla traccia **MASTER**.
- Eseguendo il mix down dalla metà di un brano, la registrazione sarà sempre su un nuovo file.
- Durante la registrazione, potete controllare i livelli di riproduzione di ogni traccia e il livello di registrazione della traccia **MASTER**.
- I segnali che passano dal fader **MASTER** sono gli stessi che vengono inviati dai jack **OUTPUT**.
- Quest’operazione può essere annullata premendo il tasto morbido UNDO.
- Potete usare il metronomo durante la riproduzione.

☞ Ref: Riproduzione in sequenza di project P97

Usare il campionatore per comporre brani

Usate le funzioni campionatore di R24 per creare tracce d'accompagnamento, parti ritmiche e altre tracce basilari dall'alta qualità sonora. Queste funzioni sono utili per una vasta gamma di brani musicali, dalle demo a vere registrazioni complesse.

1 Eseguite un loop per avere una base ritmica per l'intero brano.

Potete assegnare un ritmo creato coi loop acclusi e le funzioni ritmiche dell'unità a una traccia (pad) e impostarlo su loop. Potete poi sviluppare l'idea dell'intero brano selezionando loop percussivi, ad esempio, o altro materiale cui ispirarsi.

☞ Ref: Assegnazione di traccia P49
Impostazioni del loop P50

2 Ascoltando il loop ritmico preparato, registrate chitarra, basso, tastiera e gli altri strumenti, per aumentare il materiale.

Continuate a registrare finché non siete soddisfatti dell'esecuzione del riff, dell'accompagnamento o della frase musicale. Potete mettere in loop solo le parti di registrazione che preferite.

☞ Ref: Impostazioni del loop P50

3 Ripetete il punto 2 per registrare altre frasi da usare in loop.

Preparate tutte le frasi necessarie per la composizione del brano.

4 Quando i loop sono pronti, eseguiteli coi pad e pensate alla struttura dell'intero brano.

Usate i pad assieme al ritmo e pensate all'organizzazione dell'intero brano e a come mettere assieme tutto il materiale.

☞ Ref: Usare i pad P52

5 Dopo aver determinato la struttura del brano, create la sequenza (dati per l'esecuzione in loop dell'intero brano).

Una sequenza può essere inserita usando i pad assieme al ritmo (click) in tempo reale oppure step by step (step input). Facendo così, potete completate le tracce di base, compreso l'accompagnamento e il ritmo del brano.

☞ Ref: Creare una sequenza P53

6 Registrate le voci, gli assolo di chitarra e altre parti mentre ascoltate la sequenza.

Registrate le voci principali e gli strumenti a tempo con le tracce basilari.

Veduta d’insieme delle funzioni campionatore

Con R24, potete assegnare file audio e rhythm pattern alle tracce, che poi possono essere riprodotte ed eseguite in tempo reale usando i pad.

Le impostazioni seguenti possono essere effettuate relativamente all'uso dei pad.

- Metodo di riproduzione dei pad
- Quantizzazione globale per determinare errori di tempo

Potete anche impostare R24 per eseguire in loop un file audio assegnato ad una traccia. E' possibile impostare il punto di partenza e la lunghezza del loop.

Inoltre, file audio e rhythm pattern assegnati alle tracce e impostati per il loop possono essere usati per creare una sequenza, comprensiva di accompagnamento e parti ritmiche per un brano intero.

E' possibile inserire una sequenza usando i pad assieme al ritmo (click) in tempo reale o step by step (step input).
Misure e battute possono essere inserite e cancellate, e l'indicazione di tempo può essere variata.

Anche i file audio assegnati alle tracce possono essere modificati, anche cambiando tempo senza cambiare tonalità, cancellando tutte le parti non necessarie, applicando fade-in e fade-out e cambiando il tempo (BPM).

Assegnazione di traccia

Per usare la funzione campionatore, assegnate prima i file audio e i rhythm pattern alle tracce.

In questo esempio, illustriamo come assegnare loop salvati sulla memoria USB acclusa.

1 **TRACK**

Premete

2 Selezionate la traccia da assegnare.

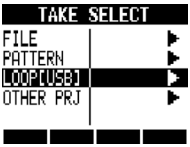
Seleziona la traccia

3 Selezionate TAKE.

Cambia menu

ENTER Premete

4 Selezionate LOOP[USB].

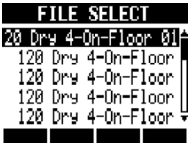


Cambia menu

FILE	File audio nel project attuale
PATTERN	Rhythm pattern
LOOP[USB]	Loop su memoria USB
OTHER PRJ	Audio file in altri project

ENTER Premete

5 Selezionate un loop.



Seleziona file

ENTER Premete

NOTE

- Per caricare un file audio da un altro project, selezionate OTHER PRJ al punto 4. Da PROJECT, selezionate il project contenente il file. Poi, da NEXT, selezionate il file. Cambiate nome al file se necessario, prima di caricarlo.
- In un nuovo project, il BPM (tempo) del primo file audio assegnato a una traccia imposta il BPM del project.
- Nel menu LOOP[USB], potete vedere i file nella cartella ZOOM_R24/LOOP sulla memoria USB. Per usare un nuovo apparecchio per memoria USB, create una cartella con lo stesso nome sulla memoria usando un computer (Ref. P109), o usate l'opzione STORAGE>INIT o dal menu USB, e poi inserite i loop nella cartella.
- Se sono assegnati dei rhythm pattern a più tracce e sono eseguiti contemporaneamente, o sono eseguiti pattern con molti eventi note-on, è possibile che essi non suonino come desiderate, a causa del limite di polifonia massima dell'unità.
- Al punto 2, potete anche selezionare tracce premendo i tasti di status.

SUGGERIMENTI

Potete anche eseguire file audio e rhythm pattern mentre li selezionate.

PLAY ▷ Avviare la riproduzione

STOP □ Fermare la riproduzione

Impostazioni del loop

Eseguite le impostazioni del loop separatamente per ogni traccia.
Impostate i loop su ON e definite punto di partenza e lunghezza.

Impostare tracce su loop

Impostate i loop su ON e OFF per ogni traccia.

1 TRACK

Premete

2 Selezionate la traccia da mettere in loop.

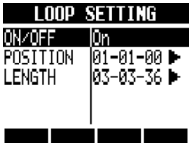
Seleziona la traccia

3 Selezionate LOOP.

Cambia menu

ENTER Premete

4 Selezionate ON/OFF, e impostate su ON per abilitare la riproduzione in loop.



Cambia menu

Cambia impostazione

NOTE

- L'indicatore del tasto di status di una traccia con LOOP su ON si accende in arancio invece che in verde se è abilitata per la riproduzione. Inoltre, una traccia con LOOP su ON non può essere usata per registrare l'indicatore non sarà rosso). Inoltre, le funzioni seguenti possono essere usate quando una traccia ha LOOP su ON.
  - Il pad può essere usato per attivare il loop.
  - Premendo il tasto PLAY si avvia la riproduzione in loop.
  - I dati della sequenza possono essere registrati.
- Se un rhythm pattern è assegnato a una traccia, non può essere impostato su loop.
- Al punto 2, potete anche selezionare tracce premendo i tasti di status.

Impostazioni del loop

Impostare l'intervallo del loop

L'intervallo del loop (punto di partenza e lunghezza) può essere impostato per le tracce aventi file audio assegnati e con LOOP su ON.

1 **TRACK**

Premete

2 Selezionate la traccia da mandare in loop.

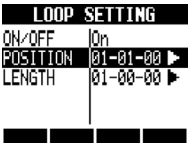
Seleziona la traccia

3 Selezionate LOOP.

Cambia menu

ENTER Premete

4 Selezionate POSITION.



Cambia menu

ENTER Premete

5 Impostate il punto di partenza del loop.

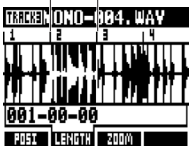
Punto di partenza

Localizza

Cambia punto di partenza

6 Premete sotto **LENGTH** per impostare la lunghezza del Loop

Lunghezza



Localizza

Cambia lunghezza

SUGGERIMENTI

- Impostando il punto di partenza del loop e la lunghezza, potete commutare POSI e LENGTH usando i tasti morbidi.
- Potete anche eseguire il file audio che state impostando.

PLAY ▷ Avvia la riproduzione

STOP □ Ferma la riproduzione

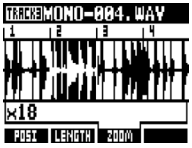
FF ►► Avanti veloce

REW ◄◄ Riavvolge

Zoomare sulla forma d'onda

Impostando il punto di partenza del loop e la lunghezza, potete zoomare sulla forma d'onda visualizzata. E' possibile zoomare fino a 32x.

Premete sotto **200M** per zoomare.

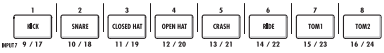


Cambia zoom

Usare i pad

Premete il pad sotto un fader per eseguire il file audio o il rhythm pattern assegnato a quella traccia.

1 Premete pad



Premete un pad tenendo premuto **REPEAT/STOP** per abilitare la riproduzione in loop (se PAD è su 1Shot).

Premete ancora un pad tenendo premuto **REPEAT/STOP** per fermare la riproduzione in loop.

Impostare il metodo di riproduzione

Impostate la modalità di funzionamento dei pad quando li usate.

1 **TRACK**

Premete

2 Selezionate PAD e impostate il metodo di riproduzione.

Cambia menu

Cambia impostazione

PAD: metodo di funzionamento	
Impostazione	
Repeat	Esegue il loop ripetutamente
Gate	Ferma la riproduzione appena il pad è rilasciato
1Shot	Esegue il file una volta completamente, anche quando il pad è rilasciato

Impostare la quantizzazione globale

L'unità può essere impostata in modo da correggere gli errori di tempo quando si usano i pad o inserendo dati di sequenza in tempo reale, in modo che i suoni siano in linea con misure e battute.

1 Spostate il cursore sull'area del display di quantizzazione globale e regolate l'impostazione.

Quantizzazione globale

Sposta il cursore

Cambia impostazione

Quantizzazione globale	
Impostazioni	
8Bars, 4Bars, 2Bars, 1Bar (valore di default)	8 misure, 4 misure, 2 misure, 1 misura
1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32	metà, terzina di metà quarto, terzina di quarti ottavo, terzina di ottavi sedicesimo, terzina di sedicesimi trentaduesimo
Hi	1 tick (1/48 di quarto)

NOTE

- Premendo un pad, il suono sarà ritardato finché non è a tempo con la quantizzazione impostata (misura, nota).
- Il pad lampeggia durante la riproduzione.
- Fermando la riproduzione, l'operazione è ritardata finché non è a tempo con la quantizzazione impostata (misura, nota).

Creare una sequenza

Assegnate file audio e rhythm pattern a tracce e impostate LOOP su ON. Combinatele per creare parti per accompagnamento, rhythm o altri dati (dati di sequenza) per una traccia intera. Una sequenza può essere creata tramite input in tempo reale o step by step.

Create una sequenza tramite input in tempo reale

Con l'input in tempo reale, potete creare una sequenza usando i pad a tempo col ritmo (metronomo).

1 TRACK

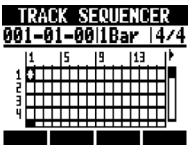
Premete

2 Selezionate TRK SEQ.

Cambia menu

ENTER Premete

3 Avviate l'input in tempo reale tenendo premuti REC e PLAY contemporaneamente.



4 Suonate i pad a tempo col ritmo per inserire i dati.

5 Per annullare l'input premete sotto DELETE e tenete premuto. I dati già inseriti per una traccia sono cancellati mentre il pad corrispondente è tenuto premuto.

6 STOP

Premete per terminare l'input.

NOTE

- Se il vostro tempo è leggermente scorretto, sarà corretto in base all'impostazione di quantizzazione
- E' possibile anche impostare un pre-count del metronomo (Ref. P36).

Creare una sequenza tramite input step by step

E' possibile creare una sequenza uno step alla volta con lo step input.

1 **TRACK**

Premete

2 Selezionate TRK SEQ.

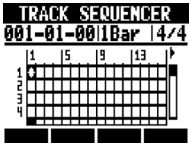
Cambia menu

Premete

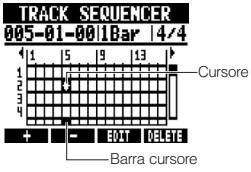
3 Iniziate lo step input.

REC

Premete



4 Spostate il cursore sulla posizione in cui volete inserire o cancellare dati.



Sposta cursore

REW

Tornate al punto 1

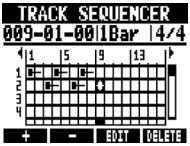
FF

Procedete di 1 punto

Premete sotto **+** o **–** per cambiare la lunghezza di un punto a una misura, battuta o nota da un sedicesimo

5 Premete un pad per inserire quei dati del pad in quella posizione.

Premete ENTER per inserire i dati di quella traccia in quella posizione.



Note-on

Lunghezza del loop o rhythm pattern

6 Per cancellare l'inserimento,

premete sotto **DELETE** per cancellare i dati in quella posizione.

7 STOP

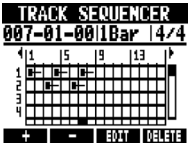
Premete per terminare l'input.

Creare una sequenza

Cancellare dati

Con lo step input, potete cancellare dati posti prima e dopo la posizione del cursore assieme.

1 Spostate il cursore sul punto in cui volete cancellare i dati.



Sposta cursore

REW

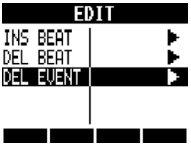
Andate indietro di 1 punto

FF

Andate avanti di 1 punto

2 Premete ☐ sotto **EDIT**.

3 Selezionate DEL EVENT.



Cambia menu

(ENTER) Premete

4 Selezionate MODE e impostatelo su Before o After per cancellare dati a sinistra o a destra del cursore.

Cambia menu

Cambia impostazioni

5 Selezionate EXECUTE.

Cambia menu

(ENTER) Premete

Editare una sequenza

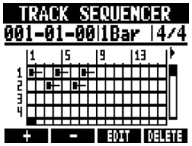
Creando una sequenza con lo step input, potete inserire e cancellare battute. Potete anche cambiare l'indicazione di tempo.

Inserire e cancellare battute

Usando lo step input su una sequenza, è possibile inserire e cancellare battute. Potete inserire e cancellare un determinato numero di battute che differiscono dall'indicazione di tempo del project, cambiandone il tempo, solo per quella parte.

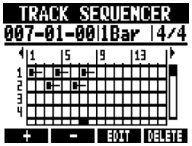
1 Avviate lo step input.

REC ○ Premete



2 Premete ☐ sotto **+** o **-** per cambiar lunghezza di un punto.

3 Spostate il cursore sul punto in cui volete inserire o cancellare battute.



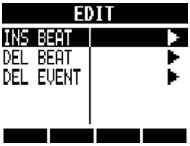
Sposta cursore

REW ◄◄ Andate indietro di 1 punto

FF ►► Andate avanti di 1 punto

4 Premete ☐ sotto **EDIT**.

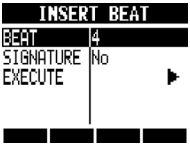
5 Selezionate INS BEAT per inserire battute o DEL BEAT per cancellarle.



Cambia menu ▲ ▼

ENTER Premete

6 Selezionate BEAT e impostate il numero di battute da inserire o cancellare.



Cambia menu ▲ ▼

Cambia impostazione

7 Selezionate SIGNATURE e impostatela su No per non variare l'indicazione di tempo o su Add per cambiare l'indicazione di tempo.

Cambia menu ▲ ▼

Cambia impostazione

8 Selezionate EXECUTE.

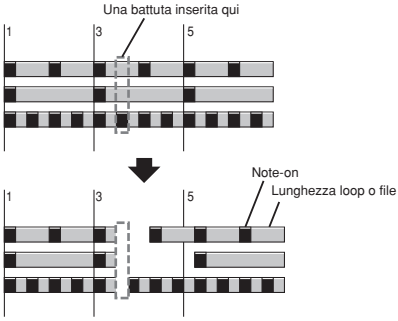
Cambia menu ▲ ▼

ENTER Premete

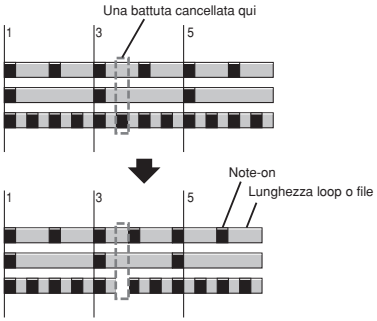
Editare una sequenza

NOTE

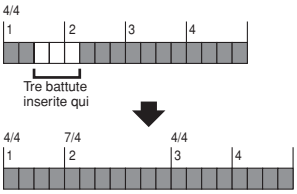
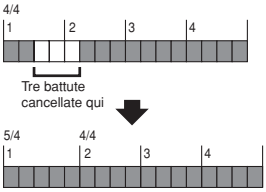
- Inserendo battute, i suoni dei loop e dei file in riproduzione saranno tagliati in quel punto.



- Cancellando battute, i suoni di loop e file in riproduzione al momento saranno accorciati dello stesso valore.



- Se inserite o cancellate battute aventi un'indicazione di tempo diversa da quella impostata, questa indicazione per quella parte potrebbe variare in base all'impostazione di SIGNATURE.

SIGNATURE: impostazione indicazione di tempo	
Impostazione	
No	L'indicazione di tempo non varia. Le battute sono spostate del valore inserito o cancellato.
Add	• Se inserite battute, l'indicazione di tempo della misura contenente l'ultima battuta inserita, cambierà. Ad esempio, se sono inserite 3 battute in un brano con indicazione di tempo 4/4, la misura in cui la 3 battuta è stata aggiunta diventerà 7/4.  • Se cancellate battute, l'indicazione di tempo della misura in cui sono cancellate cambierà. Ad esempio, se sono cancellate 3 battute in un brano con indicazione di tempo 4/4, la misura in cui la 3 battuta è stata cancellata diventerà 5/4.  • L'indicazione di tempo di 1 sola misura cambia, quella delle altre misure no.

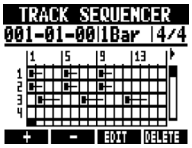
Cambiare l'indicazione di tempo

Nello step input di una sequenza, potete anche cambiare l'indicazione di tempo.

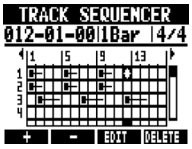
1 Avviate lo step input.

REC

Premete



2 Spostate il cursore sul punto in cui volete cambiare l'indicazione di tempo.



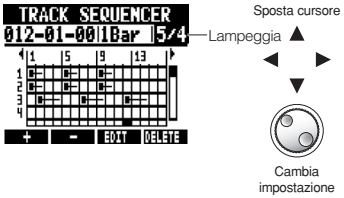
REW

Andate indietro di 1 punto

FF

Andate avanti di 1 punto

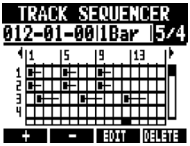
3 Spostatevi sull'area indicazione di tempo, e cambiate impostazione.



Cambiare indicazione di tempo	
Gamma impostazione	
1/4~8/4	Indicazione di tempo

Cancellare un'indicazione di tempo inserita

1 Spostate il cursore sul punto in cui volete cancellare l'indicazione di tempo.



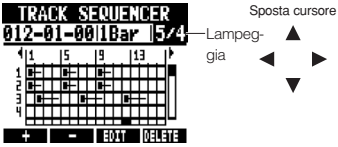
REW

Andate indietro di 1 punto

FF

Andate avanti di 1 punto

2 Spostatevi sull'area indicazione di tempo.



3 Premete ☐ sotto **DELETE**.

Riprodurre la sequenza

Seguite le procedure seguenti per riprodurre la sequenza fatta.

Riproduzione da sequencer

1 TRACK

Premete

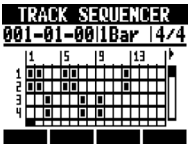
2 Selezionate TRK SEQ.

Cambia menu

ENTER Premete

3 PLAY

Premete



STOP

Premete per fermare

STOP REW

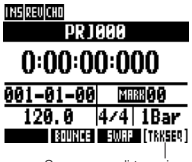
Premete e contemporaneamente per tornare all'inizio.

Riproduzione dalla schermata principale

1 Premete sotto TRKSEQ per attivare/disattivare il sequencer di traccia.

2 PLAY

Premete



Sequencer di traccia su ON

STOP

Premete per fermare

FF

Premete per andare avanti veloce

REW

Premete per riavvolgere

STOP REW

Premete e contemporaneamente per tornare all'inizio.

Cambiare BPM

Il BPM di ogni traccia è calcolato automaticamente se un audio file è assegnato ad essa. In base al materiale, tuttavia, il risultato potrebbe differire dal valore BPM effettivo.
In tal caso, seguite le procedure per regolare il BPM. Il BPM impostato è usato come tempo standard, se cambiate il tempo dell'audio senza cambiarne la tonalità.

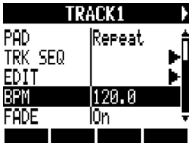
1 **TRACK**

Premete

2 Selezionate la traccia alla quale volete cambiare impostazione.

Seleziona la traccia

3 Selezionate BPM e cambiate impostazione



Cambia menu

Cambia impostazione

NOTE

- Il valore BPM è calcolato per un file audio che si suppone in 4/4.
- Quando è registrata una traccia, si usa il valore BPM attuale.

Cambiare tempo all’audio senza cambiare tonalità

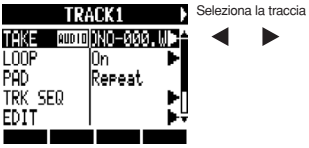
Quando è assegnato un file audio a una traccia, è possibile cambiare il tempo dell’audio senza variare la tonalità (time-stretching). Potete cambiare tutte le tracce assieme o individualmente.

Fate attenzione perché quest’operazione sovrascrive il file audio originale.

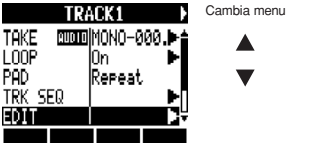
1 TRACK

Premete

2 Per cambiare una traccia alla volta, selezionate una traccia.

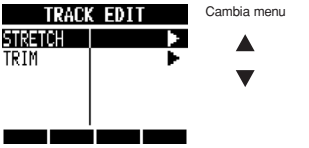


3 Selezionate EDIT.



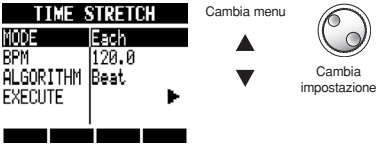
ENTER Premete

4 Selezionate STRETCH.

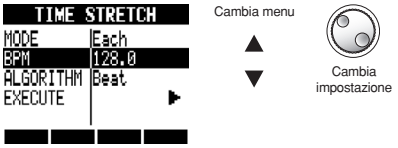


ENTER Premete

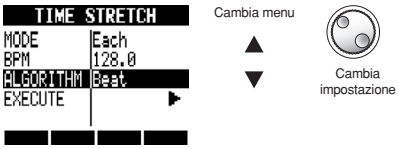
5 Selezionate MODE e impostatelo su Each per cambiare solo la traccia attuale o su All per cambiarle tutte.



6 Selezionate BPM e il nuovo tempo dopo l’operazione di time-stretching.

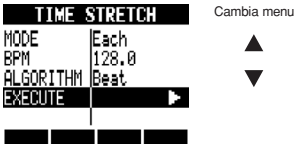


7 Selezionate ALGORITHM e impostatelo su quello più adatto al file audio



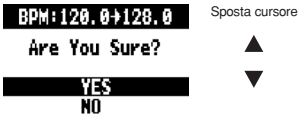
ALGORITHM	
Impostazione	
Beat	Algoritmo Stretch adatto a fonti ritmiche e suoni dalle note brevi
Tone	Algoritmo Stretch adatto a brani e fonti sonore dalle note lunghe

8 Selezionate EXECUTE.



ENTER Premete

9 Selezionate YES.



ENTER Premete

NOTE

- Le operazioni di STRETCH non possono essere annullate (UNDO).
- Le operazioni di STRETCH sovrascrivono i file audio originali. Per salvare i file originali, fate preventivamente una copia del project e dei file (Rif. P93).
- Il valore BPM di ogni traccia è calcolato automaticamente quando viene assegnato un file audio. In base al materiale, tuttavia, il risultato calcolato potrebbe differire dal valore BPM effettivo. Impostate il BPM di ogni traccia (TRACK > BPM) in tal caso (Rif. P60). Il BPM impostato è usato come tempo standard quando si cambia il tempo senza cambiar tonalità dell'audio.
- Il tempo di un file audio può essere impostato da 50%~150% dell'originale. Se il valore del tempo eccede tale gamma, appare un messaggio d'errore, "TRACK X is out of the setting range-TRACCIA X è fuori dalla gamma impostazioni" (X sta per numero di traccia) e l'operazione di time stretching è bloccata.
- Se è assegnato un rhythm pattern a una traccia, si apre la schermata del rhythm pattern dopo il punto 3.

SUGGERIMENTI

Potete ascoltare in anteprima i risultati del time-stretching per le singole tracce.

Premete per ascoltare l'anteprima

Premete per fermare l'anteprima

Eliminare parti non necessarie di file audio (trim)

Con la funzione Trim, potete cancellare dati audio che si trovano al di fuori dei limiti da voi posti per cambiare punto di partenza e di fine del file. Quest'operazione sovrascrive il file audio originale.

1 TRACK

Premete

2 Selezionate la traccia da eliminare.

Seleziona la traccia

3 Selezionate EDIT.

Cambia menu

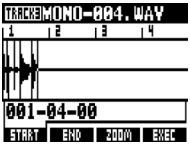
ENTER Premete

4 Selezionate TRIM.

Cambia menu

ENTER Premete

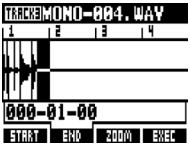
5 Impostate il punto di partenza



Localizza

Cambia impostazioni

6 Premete sotto **END** per impostare la posizione di fine

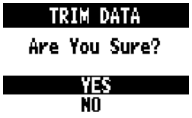


Localizza

Cambia impostazione

7 Premete sotto **EXEC**.

8 Selezionate YES.



Sposta cursore

ENTER Premete

NOTE

- L'operazione di TRIM non può essere annullata (UNDO).
- L'operazione di TRIM sovrascrive il file originale. Per salvare i file originali, fate preventivamente una copia di project e file (Rif. P93).
- Se è assegnato un rhythm pattern a una traccia, si apre la schermata del rhythm pattern dopo il punto 3.

SUGGERIMENTI

- Il punto di partenza e di fine del trim possono essere regolati usando alternativamente i tasti morbidi START ed END.
- Usate il tasto morbido ZOOM per vedere la forma d'onda più da vicino.
- Potete anche eseguire il file audio mentre impostate il punto di partenza e fine.

PLAY ▷ Avvia riproduzione

STOP □ Ferma riproduzione

FF ►► Avanti veloce

REW ◄◄ Riavvolge

STOP □ + REW ◄◄ Torna al punto iniziale

Impostare fade-in e fade-out

Eseguendo i file audio normali, sono applicati brevi fade-in e fade-out all'inizio e alla fine dei file stessi. E' possibile disattivarli, tuttavia, per tracce ritmiche e altri suoni per i quali l'attacco è importante.

1 **TRACK**

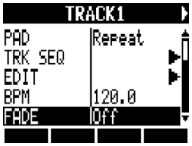
Premete

2 Selezionate la traccia per la quale volete cambiare le impostazioni di dissolvenza.

Seleziona la traccia

◀ ▶

3 Selezionate FADE e impostatelo su Off per disabilitarlo.



Cambia menu

▲
▼

Cambia impostazioni

Veduta d'insieme delle funzioni rhythm

Con R24, potete selezionare un rhythm pattern pre-installato che vi piace e suonare seguendolo. E' inoltre possibile aggiungere accenti in tempo reale mentre usate i pad.

Si possono eseguire le seguenti impostazioni relative all'esecuzione dei rhythm.
- Cambiar suono a drum kit e pad
- Impostare i pad su roll (affinchè suonino continuamente quando premuti)
- Impostare la sensibilità del pad

Inoltre, potete creare rhythm pattern originali con R24.
Suonate i pad seguendo il ritmo (click) e inserite dati in tempo reale oppure una nota alla volta con lo step input.

Si possono eseguire le seguenti impostazioni relative ai rhythm pattern.
- Numero di misure (creandone uno nuovo)
- Indicazione di tempo (creandone uno nuovo)
- Volume
- Quantizzazione
- Posizioni stereo di drum kit
- Suoni di drum kit

Si possono eseguire le operazioni seguenti sui rhythm pattern.
- Copiare pattern
- Cancellare pattern
- Cambiar nome al pattern
- Importare un pattern da un altro project
- Verificare la memoria residua del pattern

Eseguire i rhythm pattern

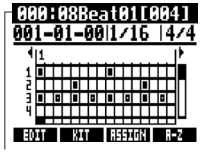
Selezionare un rhythm pattern

Selezionate un rhythm pattern e suonatelo.

1 RHYTHM

Premete

2 Selezionate il rhythm pattern.



Seleziona pattern

Nome del rhythm pattern

3 PLAY

Premete per suonare

STOP

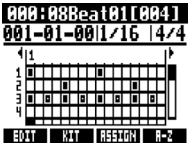
Premete per fermare

Premete STOP e REW contemporaneamente per tornare all'inizio.

Selezionare il drum kit

Selezionate i suoni del drum kit.

1 Premete sotto KIT.



2 Selezionate il drum kit.

Seleziona kit

ENTER Premete

SUGGERIMENTI

Potete cambiar ordine ai pattern.
Premete i tasti morbidi A–Z per elencare i pattern in ordine alfabetico.
Premete i tasti morbidi No. per elencare i pattern in base al numero.

NOTE

L'impostazione del drum kit è salvata assieme a ogni project.

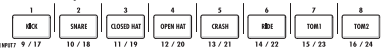
Usare i pad

Potete aggiungere accenti in tempo reale mentre suonate i pad sotto i fader di traccia.

1 **RHYTHM**

Premete

2 Usate i pad



Commutare i bank

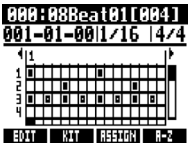
Potete cambiar suono ai pad.

Premete **1-8Tr** per usare il bank di suoni drum ki, e **9-16Tr** per usare il bank di suoni percussivi.

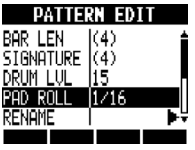
Drum rolls (riproduzione in continuo)

Potete impostare il suono di un pad in modo che suoni a un determinato intervallo ripetutamente quando è premuto. E' utile se si inseriscono note hi-hat da un 16°, ad esempio.

1 Premete sotto **EDIT**.



2 Selezionate PAD ROLL e impostate il livello di ripetizione.



Cambia menu

Cambia impostazione

PAD ROLL: intrevallo di ripetizione	
Impostazioni	
2/4~16/4	Note da 1/4 x 2~16
3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32	Note da quarto puntato, terzina di metà, quarti, ottavo puntato, terzine di quarti, ottavi, terzine di ottavi, sedicesimi, terzine di sedicesimi, trentaduesimi

3 **MASTER** / **REPEAT/STOP**

Premete e tenete premuto **REPEAT/STOP**, e premete il pad per farlo suonare.

Rilasciando **REPEAT/STOP** prima del pad, il suono continua anche dopo che il pad è rilasciato. Premete ancora il pad per fermare il suono.

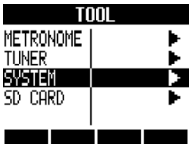
Sensibilità del pad

Impostate la sensibilità del pad. Potete impostare i pad perché rispondano alla forza con cui sono colpiti o perché attivino suoni a volume consistente indipendentemente dalla forza impiegata.

1 **TOOL**

Premete

2 Selezionate SYSTEM.



Cambia menu

(ENTER) Premete

3 Selezionate PAD SENSE e impostatelo.

Cambia menu

Cambia impostazione

PAD SENSE: sensibilità pad	
Impostazioni	
Soft	A prescindere dalla forza esecutiva, i suoni sono attivati a volume debole.
Medium	A prescindere dalla forza esecutiva, i suoni sono attivati a volume medio.
Loud	A prescindere dalla forza esecutiva, i suoni sono attivati a volume alto.
Lite	Massima sensibilità—poca forza produce comunque volume alto.
Normal	Sensibilità media.
Hard	Bassa sensibilità—bisogna colpire i pad forte per avere volume alto.
EX Hard	Sensibilità minima—bisogna colpire i pad molto forte per avere volume alto.

Creare un rhythm pattern

Potete creare i vostri rhythm pattern originali.
Eseguiti i preparativi, potete creare un rhythm pattern inserendo dati in tempo reale o tramite step input.

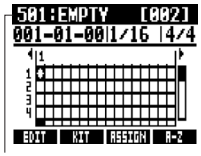
Preparativi per creare un rhythm pattern

Selezionate un rhythm pattern vuoto e impostate numero di misure, indicazione di tempo e quantizzazione. Potete anche verificare la memoria residua dei rhythm pattern.

1 **RHYTHM**

Premete

2 Selezionate un rhythm pattern vuoto (nome del pattern EMPTY).



Seleziona pattern

Nome del rhythm pattern

3 Spostatevi sull'area quantizzazione e impostate il valore.

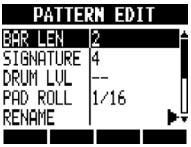
Sposta cursore

Cambia impostazione

Quantizzazione	
Impostazioni	
1/4	Quarto
1/8	Ottavo
1/8T	Terzina di ottavi
1/16	Sedicesimo
1/16T	Terzina di sedicesimi
1/32	Trentaduesimo
Hi	Tick (1/48 di quarto)

4 Premete sotto **EDIT**.

5 Impostate il numero di misure e l'indicazione di tempo.

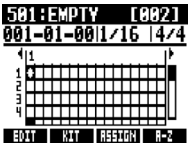


Cambia menu

Cambia impostazione

BAR LEN: Numero misure	
Gamma impostazione	
1~99	Numero misure
SIGNATURE: Indicazione di tempo	
Gamma impostazione	
1~8	Numero di battute per misura
MEMORY	
Mostra la memoria residua del pattern	

6 Premete



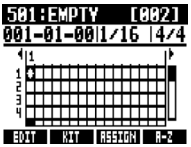
Creare un rhythm pattern

Creare un rhythm pattern usando l'input in tempo reale

Eseguiti i preparativi, suonate i pad seguendo il ritmo (metronomo) per creare un rhythm pattern con l'input in tempo reale.

1 Avviate l'inserimento.

Tenendo premuto REC, premete PLAY.



2 Colpite i pads a tempo col ritmo per inserire i dati.

3 Cancellate l'inserimento.

Premete e tenete premuto sotto **DELETE** e colpite un pad. Mentre un pad è premuto, i dati già inseriti su quella traccia saranno cancellati.

Premete sotto **ALL DEL** per cancellare i dati già inseriti su tutte le tracce.

4 Finire l'inserimento

STOP

Premete

NOTE

- Se il vostro tempo è leggermente scorretto, sarà corretto in base all'impostazione di quantizzazione.
- In base all'impostazione della sensibilità del pad, anche la forza usata per colpirlo è registrata al variare del volume.
- E' possibile anche impostare un pre-count del metronomo (Rif. P36).

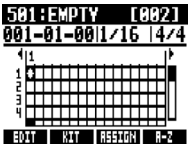
Creare un rhythm pattern usando lo step input

Eseguiti i preparativi, potete inserire note una alla volta (step input) per creare un rhythm pattern.

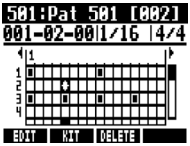
1 Avviate l'inserimento.

REC

Premete



2 Spostatevi col cursore sul punto in cui volete inserire o cancellare note.



Sposta cursore

REW

Indietro di una battuta

FF

Avanti di una battuta

L'asse orizzontale mostra le misure e il verticale i pad per numero. Uno step (un quadratino) equivale all'impostazione di quantizzazione.

3 Suonate i pad per inserire note nella posizione attuale. Il volume di ogni nota corrisponderà alla forza con cui è colpito (salvo che la sensibilità sia stata impostata diversamente).

ENTER Premete ENTER per aggiungere una nota con un livello di volume fisso in quella posizione.

4 Cancellate una nota o cambiatene il volume.

Premete sotto **DELETE** per cancellare una nota inserita.

Ruotatela per cambiare volume alla nota in quella posizione.

Forte (alta velocità)

Silenzioso (bassa velocità)

5 Terminate l'inserimento.

STOP

Premete

NOTE

- Le note che si trovino in mezzo all'impostazione di quantizzazione attuale non possono essere cancellate. Una nota in quella posizione appare marcata da "X".
- Al punto 4, potete anche usare la manopola per inserire o cancellare note.

Copiare rhythm pattern

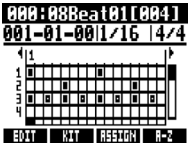
Potete copiare un rhythm pattern per crearne uno nuovo basato su questo, ad esempio.

1 **RHYTHM**

Premete

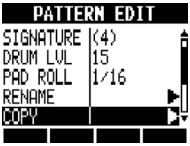
2 Selezionate il rhythm pattern da copiare.

Premete sotto **EDIT**.



Seleziona pattern

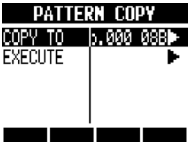
3 Selezionate COPY.



Cambia menu

Premete

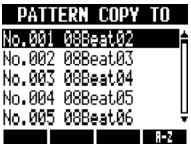
4 Selezionate COPY TO.



Cambia menu

Premete

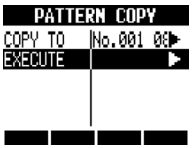
5 Selezionate la destinazione della copia.



Seleziona pattern

Premete

6 Selezionate EXECUTE.



Cambia menu

Premete

SUGGERIMENTI

Al punto 5, potete cambiare l'ordine dell'elenco pattern.

Premete il tasto morbido A–Z per elencare i pattern in ordine alfabetico.

Premete il tasto morbido No. per elencare i pattern in base al numero.

Cancellare i rhythm pattern

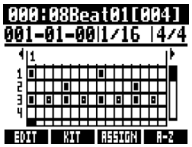
Potete cancellare i rhythm pattern.

1 **RHYTHM**

Premete

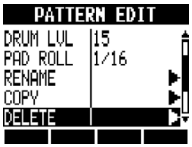
2 Selezionate il rhythm pattern da cancellare.

Premete sotto **EDIT**.



Seleziona pattern

3 Selezionate DELETE.



Cambia menu

Premete

4 Selezionate YES.

Sposta cursore

Premete

Cambiare nome al rhythm pattern

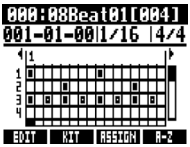
Potete cambiare nome ai rhythm pattern.

1 **RHYTHM**

Premete

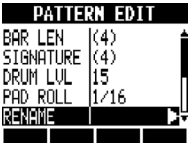
2 Selezionate il rhythm pattern cui cambiare nome.

Premete sotto **EDIT**.



Seleziona pattern

3 Selezionate RENAME.



Cambia menu

Premete

4 Cambiate il nome

Sposta cursore

Cambia carattere

DELETE
Cancella carattere

INSERT
Inserisce carattere

Premete

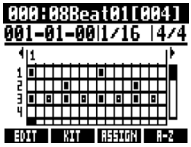
Importare rhythm pattern

Potete importare rhythm patterns da altri project.
Potete importare tutti i rhythm patterns in una sola volta (All) oppure uno per volta (Each).

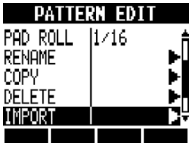
1 **RHYTHM**

Premete

2 Premete sotto **EDIT**.



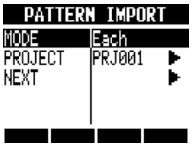
3 Selezionate IMPORT.



Cambia menu

Premete

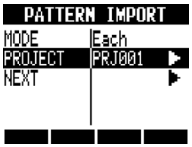
4 Selezionate MODE e impostatelo su All o Each.



Cambia menu

Cambia impostazione

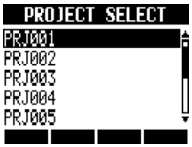
5 Selezionate PROJECT.



Cambia menu

Premete

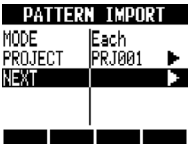
6 Selezionate il project sorgente.



Seleziona project

Premete

7 Selezionate NEXT.



Cambia menu

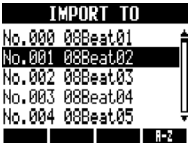
Premete

8 Selezionate il rhythm pattern da importare (se impostato su Each).

Seleziona project

Premete

9 Selezionate il rhythm pattern di destinazione dell'import (se impostato su Each).



Seleziona project

Premete

10 Selezionate YES.

Sposta cursore

Premete

NOTE

- I rhythm pattern di destinazione saranno sovrascritti. Se impostato su All, tutti i rhythm pattern originali del project saranno cancellati. Su Each, solo il rhythm pattern selezionato come destinazione sarà cancellato.
- Ai punti 8 o 9, potete cambiare l'ordine dell'elenco pattern.
  Premete il tasto morbido A–Z per elencare i pattern in ordine alfabetico.
  Premete il tasto morbido No. per elencare i pattern in base al numero.

Impostare volume e posizione stereo

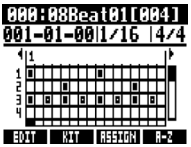
Potete cambiare il volume di un rhythm pattern e la posizione stereo del drum kit.

1 **RHYTHM**

Premete

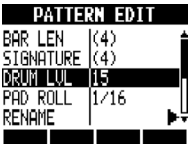
2 Selezionate il rhythm pattern su cui eseguire le impostazioni.

Premete sotto **EDIT**.



Seleziona pattern

3 Selezionate una voce del menu e cambiatene l'impostazione.



Cambia menu

Cambia impostazione

DRUM LVL: Volume Drum	
Gamma impostazione	
1~15	Volume drum
POSITION: Posizione Drum	
Impostazione	
Listener	Drum posizionati da sinistra a destra come fossero uditi dal pubblico
Player	Drum posizionati da sinistra a destra come fossero uditi dal batterista

NOTE

Le impostazioni POSITION sono salvate per ogni project.

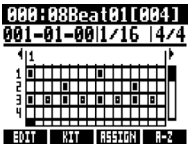
Assegnare rhythm pattern alle tracce

Il rhythm pattern visibile sullo schermo può anche essere assegnato a una traccia.

1 **RHYTHM**

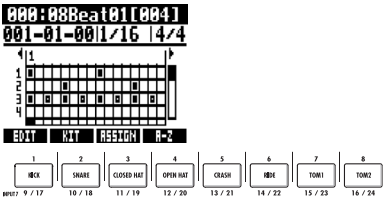
Premete

2 Selezionate il rhythm pattern da assegnare.



Seleziona pattern

3 Tenendo premuto sotto **ASSIGN**, colpite il pad della traccia alla quale lo volete assegnare.



NOTE

- Se sono assegnati dei rhythm pattern a più tracce e sono eseguiti contemporaneamente, o sono eseguiti pattern con molti eventi note-on, è possibile che essi non suonino come desiderate, a causa del limite di polifonia massima dell'unità.
- Se un rhythm pattern è assegnato a una traccia, non può essere impostato su loop.
- Premendo il tasto morbido ASSIGN, i pads della traccia attualmente su New Take lampeggiano.

SUGGERIMENTI

- Potete assegnare rhythm pattern anche dal menu TRACK (Rif. P22).
- Al punto 2, potete cambiare l'ordine dell'elenco pattern.
  Premete il tasto morbido A–Z per elencare i pattern in ordine alfabetico.
  Premete il tasto morbido No. per elencare i pattern in base al numero.

Veduta d'insieme di effetti e patch

Potete selezionare le patch presettate di R24, ed applicare facilmente effetti. Potete anche editare e salvare patch, eseguendo regolazioni precise e processando tracce per adattarsi a brani specifici. L'operatività di effetti e patch può essere eseguita solo se il livello di campionamento del project è 44.1 kHz.

Flusso d'uso di effetti e patch

Usare gli effetti
→ Effetti insert P79
→ Effetti send-return P79

• Regolare il livello di mandata dell'effetto
→ REV SEND P40

○ Regolare il livello di mandata dell'effetto
→ CHO/DLY SEND P40

◎ Selezionare patch → PATCH SELECT P80

Attivate/disattivate algoritmi e patch presettate e selezionate le loro combinazioni.

◎ Editare una patch → EDIT P83

Editare moduli
Selezionare tipo
Regolare parametri
Editare livello patch

Potete eseguire regolazioni precise sui parametri dei moduli effetto e impostare livelli per ottenere i suoni desiderati

◎ Salvare patch
→ SAVE P85

◎ Importare patch
→ IMPORT P86

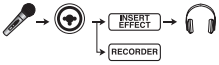
Tutte le patch
Una patch

Potete usare patch importate da altri project.

◆ Impostare il punto di inserimento →
INPUT SRC P81

INPUT 1~8
Tracce 1~24
MASTER

◆ Solo monitorare →
REC SIG P87



◇○ Inizializzare patch
→ Manuale Interfaccia audio

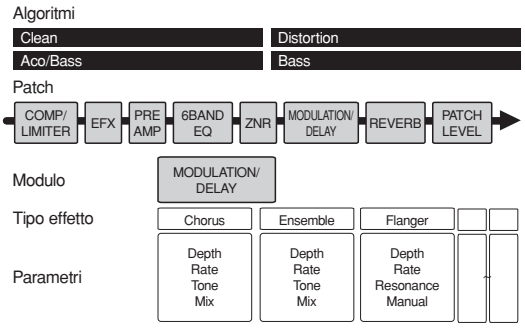
Guida
- ○ AI-solo SEND
- • Sia R/AI che SEND
- ◇ AI-solo INSERT
- ◆ sia R/AI che INSERT
- ◎ Tutti i casi (R/AI, INSERT/SEND)

R: Registratore
AI: Interfaccia Audio
SEND: Effetto send-return
INSERT: effetto insert

Algoritmi e patch

Un singolo effetto, detto "modulo effetto" (o "modulo"), consiste in due elementi—tipo d'effetto e i suoi parametri, che controllano come processa il suono.

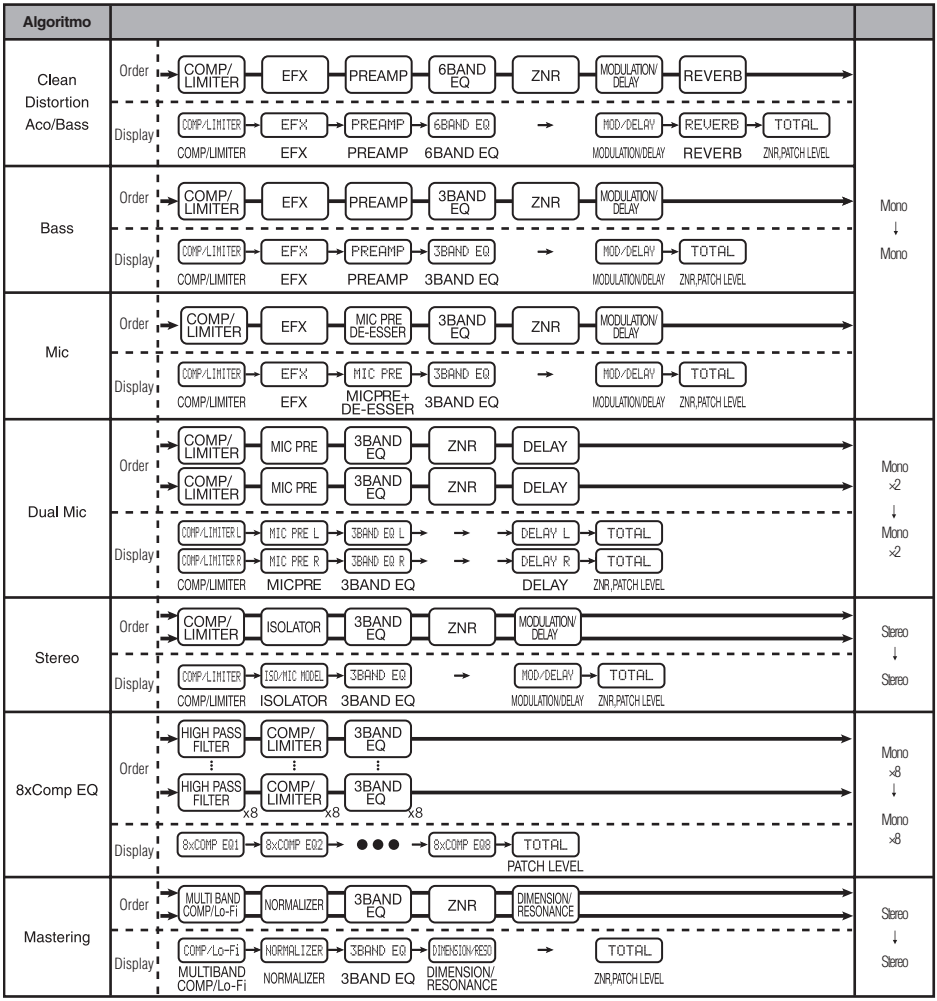
Una "patch" è la risultante della regolazione del tipo d'effetto e dei parametri di ogni modulo. Un "algoritmo" è una sistemazione ordinata di patch impostate su valori di default preparati per diversi tipi di registrazione e per altri scopi.



Effetti insert e send-return

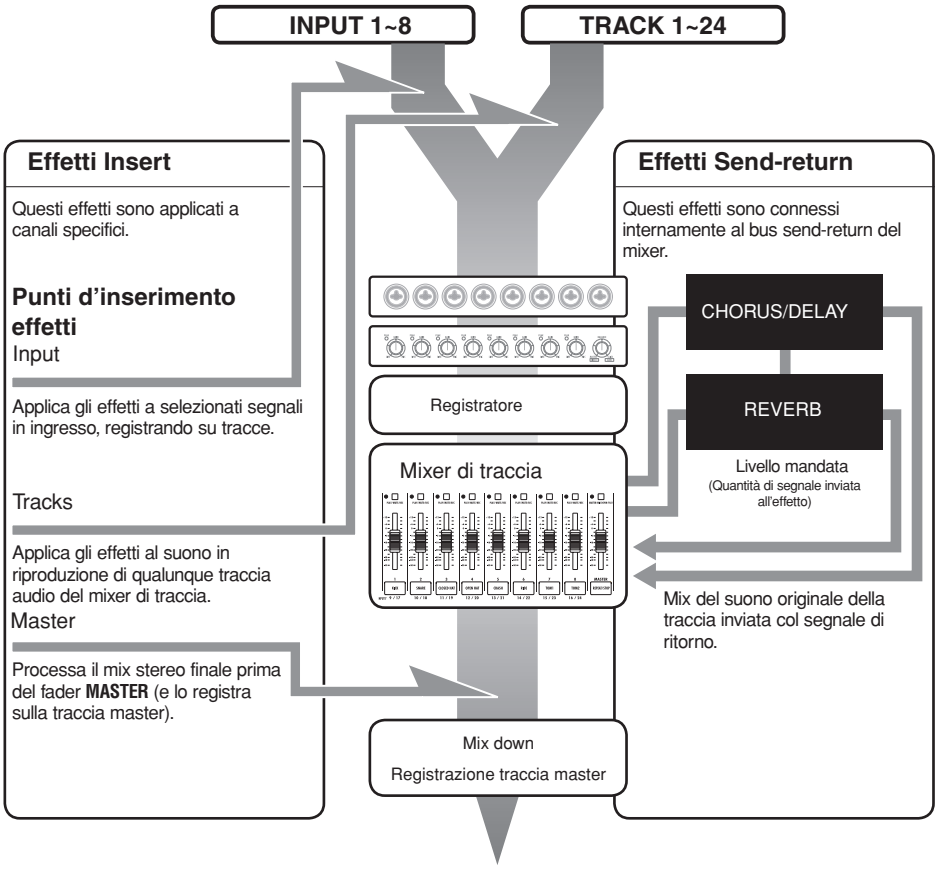
Gli effetti insert di un project comprendono 330 patch classificate in 9 algoritmi. Potete selezionare gli algoritmi e le patch da essi contenute per i vostri scopi e scegliere il punto in cui inserire queste patch.

Due tipi di effetto send/return, connessi internamente nella sezione mixer, possono essere regolati usando i livelli di mandata del mixer (quantità di segnale inviato all'effetto) e possono essere usati assieme.



Ingresso e uscita di effetti insert e send-return

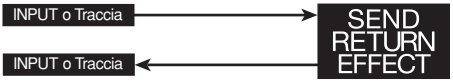
i due tipi di effetti incorporati di R24—effetti insert e send-return—possono essere usati allo stesso tempo.



Flusso di segnale dell'effetto insert

Inserite l'effetto su un ingresso mono e uscite in mono.

Flusso di segnale dell'effetto send-return



☞ Rif: Punto d'inserimento effetto P81

Uso degli effetti e delle patch

Le patch sono selezionate e regolate allo stesso modo sia per gli effetti insert che send-return.

Selezionate i moduli adatti da algoritmi, editate tipi di patch e parametri, e salvateli per usi successivi.

Ci sono alcune differenze essenziali nell'esecuzione delle impostazioni per i due tipi d'effetto. Per gli effetti insert, dovete selezionare patch e impostare il punto di inserimento. Per gli effetti send-return, dovete regolare il livello di mandata dei segnali usando il mixer.

Altre funzioni comprendono IMPORT per importare patch da altri project e REC SIG per applicare l'effetto solo al monitor del segnale in riproduzione.

Le procedure per usare gli effetti sono le stesse usando R24 come registratore o come interfaccia audio, ma le patch possono essere inizializzate anche quando l'unità funge da interfaccia audio (INITIAL).

Effetti insert

Nome algoritmo	Nome su display	Numero di patch (preprogrammate)
▼ Suono crunch pulito adatto per chitarre		
Clean/Crunch	Clean	30 (21)
▼ Suono overdrive e altri suoni distorti adatti per chitarre		
Distortion	Distortion	50 (45)
▼ Algoritmo di simulazione strumento adatto per chitarre		
Aco/Bass SIM	Aco/Bass	20 (10)
▼ Algoritmo adatto per registrare il basso		
Bass	Bass	30 (20)
▼ Algoritmo adatto alle voci e ad altre registrazioni microfoniche		
Mic	Mic	50 (30)
▼ Algoritmo per due canali microfonici indipendenti		
Dual Mic	Dual Mic	50 (30)
▼ Algoritmo per synth, microfoni incorporati e altre registrazioni stereo		
Stereo	Stereo	50 (40)
▼ Algoritmo per 8 canali con ingresso e uscita indipendenti		
8xComp EQ	8xComp EQ	20 (10)
▼ Algoritmo per processare i segnali del mix stereo finali		
Mastering	Mastering	30 (21)

Effetto send-return

Nome algoritmo sul display	Numero di patch (preprogrammate)
REVERB	30 (22)
CHORUS/DELAY	30 (18)

Selezionare effetto e patch

Effetto

1 EFFECT

Premete

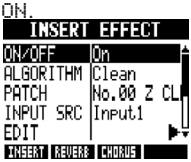
Selezionare il tipo d'effetto

Premete sotto INSERT per selezionare un effetto insert.

Premete sotto REVERB per selezionare un effetto reverb send-return.

Premete sotto CHORUS per selezionare un effetto chorus/delay send-return.

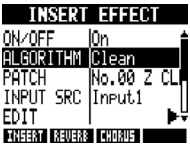
2 Selezionate ON/OFF e impostatelo su ON.



Cambia menu

Cambia impostazione

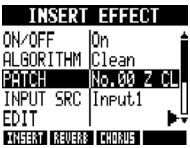
3 Selezionate un algoritmo (inserendo un effetto insert).



Cambia menu

Cambia algoritmo

4 Selezionate una patch.



Cambia menu

Cambia patch

Impostare la posizione dell'effetto insert

Potete impostare la posizione dell'effetto insert.
Questa voce del menu appare solo per l'effetto insert.

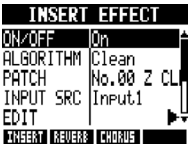
1 **EFFECT**

Premete

Selezionare il tipo d'effetto

Premete sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

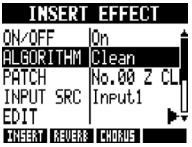
2 Selezionate ON/OFF e impostate su ON.



Cambia menu

Cambia impostazione

3 Selezionate algoritmo e patch.



Cambia menu

Cambia impostazione

4 Selezionate INPUT SRC.

Cambia menu

5 Selezionate la fonte in ingresso.

Seleziona la fonte in ingresso

Display	Punto di inserimento
Input1~Input8	Un ingresso
Track1~Track24	Uscita di una traccia mono
Track1/2~ Track23/24	Uscita di una traccia stereo o due mono
Master	Prima del fader **MASTER**
8xCOMP EQ Punti di inserimento	
Input1-8	Tutte le tracce ingressi 1–8
Track1-8	Tutte le tracce ingressi 1–8
Track9-16	Tutte le tracce uscite 9–16
Track17-24	Tutte le tracce uscite 17–24

NOTE

- Potete selezionare un singolo INPUT (1~8) se avete scelto l'algoritmo CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS o MIC.
- Potete selezionare Track1-8, Track9-16 o Track17-24 se avete scelto l'algoritmo 8xCOMP EQ .
- Potete selezionare INPUT 1-8 solo se avete scelto 8xCOMP EQ.
- Dopo aver impostato il punto di inserimento, se cambiate algoritmo e passate a 8xCOMP EQ, il punto di inserimento sarà cambiato in Input1-8, Track1-8, Track9-16, Track17-24 (in base all'impostazione precedentemente selezionata).
- Per inserire su un'uscita di una traccia mono, selezionate TRACK1 ~ TRACK24. Per inserire su due tracce mono o una stereo, selezionate TRACK1/2 ~ TRACK 23/24. Per inserire prima del fader **MASTER,** selezionate MASTER.

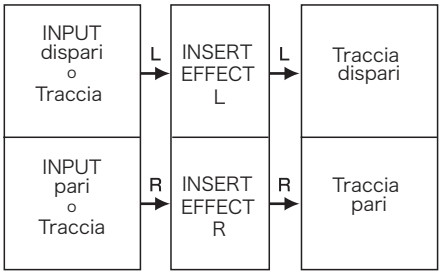
SUGGERIMENTI

Cambiare punto di inserimento dell'effetto

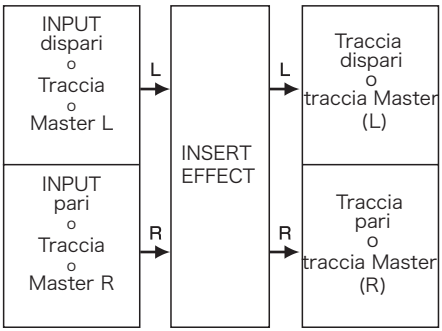
Per default, l'effetto insert è inserito su **INPUT 1** in un project. Per cambiare questo, impostate INPUT SRC al punto 4.

Impostare la posizione dell'effetto insert

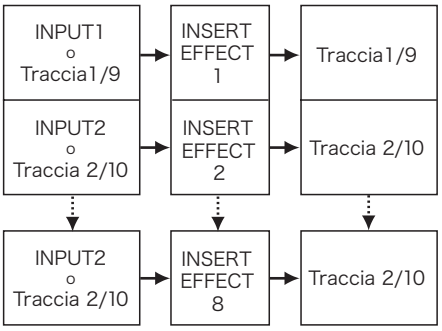
Inserire l'effetto insert su 2 ingressi mono
(Algoritmo Dual Mic)



Inserire l'effetto insert su un ingresso stereo
(Algoritmi Stereo, Mastering)



Inserire l'effetto insert su 8 ingressi
(Algoritmo 8xComp EQ)



Editare la patch (effetti insert e send-return)

Potete creare patch che uniscono assieme effetti, cambiare i tipi d'effetto nelle patch, o cambiare il processamento a piacere, regolando gli effetti usando i loro parametri.

1 **EFFECT**

Premete

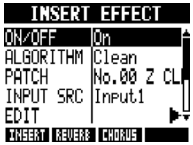
Selezionate il tipo d'effetto

Premete sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

Premete sotto **REVERB** per selezionare un effetto reverb send-return.

Premete sotto **CHORUS** per selezionare un effetto chorus/delay send-return.

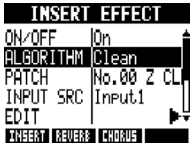
2 Selezionate ON/OFF e impostatelo su ON.



Cambia menu

Cambia impostazione

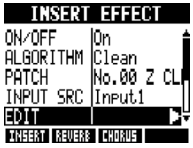
3 Selezionate algoritmo/patch.



Cambia menu

Cambia impostazione

4 Selezionate EDIT.



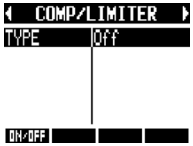
Cambia menu

ENTER Premete

Editare moduli effetto

5 Selezionate TYPE.

Modulo effetto su OFF



Premete **ENTER** o il tasto morbido ON/OFF per attivare/disattivare il modulo.

ENTER ON/OFF

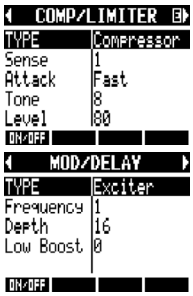
Modulo effetto su ON

Tipo d'effetto

E: segno di editing. Appare quando una patch è stata editata o cambiata

Impostare il modulo effetto

6 Selezionate il modulo effetto.



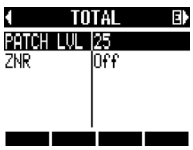
Cambia modulo

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

7 Selezionate il modulo effetto TOTAL.

Cambia modulo

8 Selezionate PATCH LVL e impostate il valore



Cambia menu

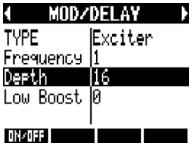
Cambia valore

9 Tornate alla schermata principale dell'effetto

EXIT Premete

Regolare i parametri effetto

Selezionate un parametro e impostatelo.

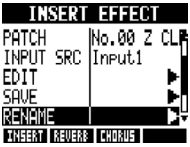


Seleziona parametro

Cambia valore

Cambiare nome (effetto insert)

1 Selezionate RENAME.



Cambia menu

ENTER Premete

2 Cambiate nome

Sposta cursore

Cambia carattere

DELETE Cancella carattere

INSERT Inserisce carattere

ENTER Premete

SUGGERIMENTI

- Nessun modulo è stato impostato nelle patch "Empty".
- Il livello del modulo ZNR può essere regolato sulla schermata del modulo TOTAL.
- Potete editare singolarmente i moduli organizzati nei canali L/R di DUAL MIC ALGORITHM. Il canale sinistro è selezionato quando appare "L" nel nome del modulo effetto e il destro è selezionato quando appare "R".
- Ogni canale dell'algoritmo 8xCOMP EQ ha il proprio filtro passa-alto, compressore ed EQ, attivabili e regolabili indipendentemente. Verificate il canale attuale controllando il numero che appare alla fine del nome dell'effetto modulo.

NOTE

- Non potete editare un algoritmo in sé, compresa la combinazione e la sistemazione dei suoi moduli effetto.
- Impostando un modulo effetto su OFF, tutte le sue impostazioni, compreso tipo e parametri, sono disabilitate.
- Usando l'effetto 8xCOMP EQ, non potete impostarlo su ON/OFF per tutti i canali contemporaneamente. Dovete impostarlo separatamente per ogni canale.
- Non potete disattivare i moduli TOTAL.
- L'algoritmo 8xComp EQ non comprende un modulo ZNR.
- Passando ad un'altra patch senza salvare la patch editata (che porta il segno 'E'), i cambiamenti andranno persi. Fate riferimento alla pagina seguente per sapere come salvare le patch.

Salvare la patch (effetti insert e send-return)

Una volta editata la patch, salvatela sempre, se volete mantenere i cambiamenti.
Potete salvare una patch su qualsiasi numero all'interno dello stesso algoritmo.

1 **EFFECT**

Premete

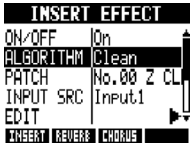
Selezionare il tipo d'effetto

Premete sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

Premete sotto **REVERB** per selezionare un effetto reverb send-return.

Premete sotto **CHORUS** per selezionare un effetto chorus/delay send-return.

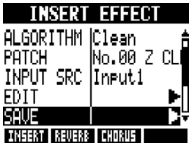
2 Selezionate algoritmo/patch.



Cambia menu

Cambia impostazione

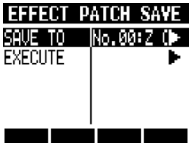
3 Selezionate SAVE.



Cambia menu

ENTER Premete

4 Selezionate SAVE TO.



Cambia menu

ENTER Premete

5 Selezionate il luogo in cui salvarla.

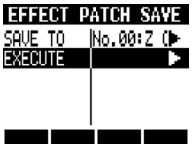
Numero patch: nome patch in cui salvare

Punto di salvataggio impostato

ENTER Premete

Continua alla pagina seguente

6 Selezionate EXECUTE.



ENTER Premete

NOTE

- Queste procedure sono le stesse per effetti insert e send-return.
- Passando ad un'altra patch senza salvare la patch editata (che porta il segno 'E'), i cambiamenti andranno persi. Salvate sempre le patch.
- La fonte e la destinazione dell'import sono project diversi se usate PATCH IMPORT.

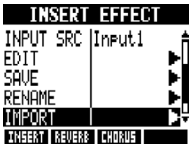
SUGGERIMENTI

Potete salvare la vostra patch editata su qualsiasi numero all'interno dello stesso algoritmo. Facendo così, potete anche eseguire la copia della patch salvandone una esistente con un numero diverso.

Importare patch (effetti insert and send-return)

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

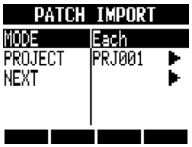
3 Selezionate IMPORT.



Cambia menu

Premete

4 Selezionate MODE e impostatelo su All o Each.



Cambia menu

Cambia impostazione

All	Importa tutte le patch dal project sorgente
Each	Seleziona e importa una patch dalla sorgente

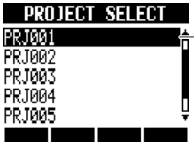
Importare tutte le patch
IMPORT>All

1 Selezionate PROJECT.

Cambia menu

Premete

2 Selezionate il project da cui importare.



Nome project sorgente import

Seleziona project

Premete

3 Selezionate NEXT.

Cambia menu

Premete

4 Selezionate YES.

Sposta cursore

Premete

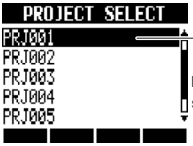
Importare una patch
IMPORT>Each

1 Selezionate PROJECT.

Cambia menu

Premete

2 Selezionate il project da cui importare.



Nome project sorgente import

Seleziona project

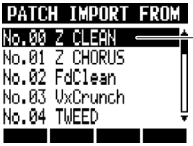
Premete

3 Selezionate NEXT.

Cambia menu

Premete

4 Selezionate la patch da importare.

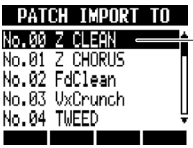


Patch sorgente import

Seleziona patch

Premete

5 Selezionate la patch di destinazione



Patch destinazione import

Seleziona patch

Premete

6 Selezionate YES.

Sposta cursore

Premete

Usare l’effetto insert per il solo monitoring

Applicando un effetto insert al solo monitoring, i segnali in ingresso possono essere registrati non processati sulle tracce.

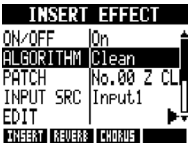
1 **EFFECT**

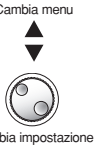
Premete

Selezionare il tipo d’effetto

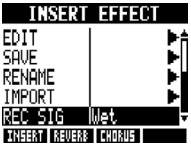
Premete sotto **INSERT** per selezionare un effetto insert.

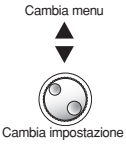
2 Selezionate algoritmo/patch.





3 Selezionate REC SIG e impostatelo.

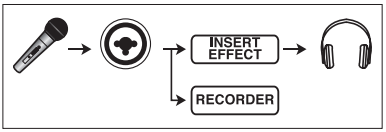




Wet	I segnali in ingresso sono registrati su traccia dopo essere stati processati dall’effetto insert. (Valore di default)
Dry	I segnali in ingresso sono registrati su traccia prima di essere processati dall’effetto insert. Il segnale monitorato dai jack OUTPUT e PHONES, tuttavia, è processato prima dall’effetto insert.

Usare l’effetto insert per il solo monitoring

Per default, se un effetto insert è applicato a un segnale in ingresso, il segnale con l’effetto è registrato sulla traccia.
Tuttavia, se necessario, potete applicare l’effetto insert al solo monitoring e registrare i segnali in ingresso, non processati, sulle tracce.
Ad esempio, potete registrare voci senza effetto, ma applicare un effetto insert a un segnale microfonico per rendere più facile cantare.



SUGGERIMENTI

- Le impostazioni effettuate qui sono salvate separatamente per ogni project.
- Se necessario, resettate su Wet prima di registrare altre parti.

Veduta d'insieme & protezione dei project

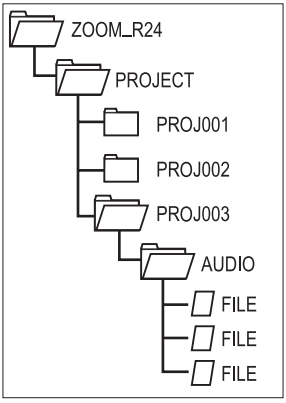
Un project contiene dati e impostazioni necessari alla riproduzione musicale.
La funzione "PROTECT" consente di prevenire l'alterazione di un project completato.

Tutti gli elementi di un brano musicale, compresi i file audio, le informazioni sull'assegnazione di traccia, e impostazioni di mixer, effetti, metronomo e accordatore sono salvati in un project come un'unità.

Si possono salvare un massimo di 1000 project su una sola card. Create un nuovo project per ogni brano musicale.

DATI salvati in un project:

- Dati audio per ogni traccia compresa la traccia MASTER
- Impostazioni Mixer
- Numeri di patch e impostazioni per effetti insert e send-return
- Contenuto della play list
- Altri file necessari
- Impostazioni loop campione e dati di sequenza
- Impostazioni di rhythm pattern, volume e posizione stereo



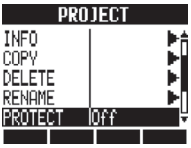
I nomi delle cartelle nella cartella PROJECT corrispondono ai project aventi lo stesso nome.

Proteggere un project
PROJECT>PROTECT

1 **PROJECT**

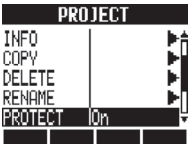
Premete

2 Selezionate PROTECT.



Cambia menu

3 Selezionate ON.



Cambia

NOTE

- Quando un project è protetto, non potete registrarci sopra, né editarlo, e ogni cambiamento non sarà salvato sulla card SD. Impostate "PROTECT" su "Off" se volete registraci sopra o editarlo ancora.
- I project non protetti saranno salvati automaticamente sulla card SD se posizionate l'interruttore **POWER** su OFF o quando aprite un altro project.
- Consigliamo di impostare "PROTECT" su "On" quando avete completato un brano musicale per evitare di salvare per errore cambiamenti indesiderati.

SUGGERIMENTI

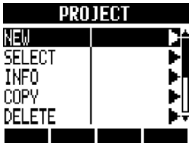
Questa icona appare quando un project è protetto.

Creare un nuovo project

Con R24 potete creare fino a 1000 project su una sola card.
Potete anche trasferire le impostazioni del project precedente su uno nuovo.

1 PROJECT — Premete

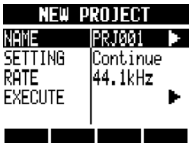
2 Selezionate NEW.



Cambia menu

ENTER — Premete

3 Selezionate NAME.



Cambia menu

ENTER — Premete

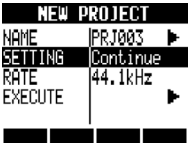
4 Cambiate nome al project se necessario.

Sposta cursore — DELETE: Cancella carattere

Cambia carattere — INSERT: Inserisce carattere

ENTER — Premete

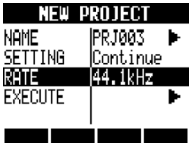
5 Decidete se usare le impostazioni dell'ultimo project.



Cambia menu

Cambia impostazione

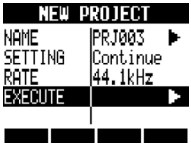
6 Impostate la frequenza di campionamento



Cambia menu

Cambia impostazione

7 Selezionate EXECUTE.



Cambia menu

ENTER — Premete

NOTE

- Potete usare impostazioni e valori dell'ultimo project nel nuovo.

Impostazioni eseguibili con Continue
• Impostazioni BIT LENGTH • Impostazioni INSERT EFFECT • Impostazioni EFFETTO Send-return • Impostazioni status di traccia (PLAY/MUTE/REC) • Impostazioni BOUNCE • Impostazioni parametri di traccia • Impostazioni METRONOME
Reset
Per ogni voce sono usate le impostazioni di default

- RATE può essere impostato anche su una frequenza di campionamento adatta all'audio DVD.

RATE: frequenza di campionamento	
Impostazione	
44.1kHz	Standard (valore di default)
48.0kHz	per suoni DVD, ecc.

- Impostato su 48 kHz, gli effetti non possono essere usati.

Selezionare project e file

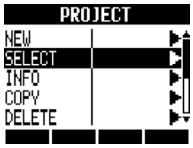
Potete selezionare un project da usare per registrare, riprodurre ed editare dalla schermata principale.
Potete anche selezionare file per riproduzione, copia, cancellazione o altro.

Selezionare project
PROJECT>SELECT

1 PROJECT

Premete

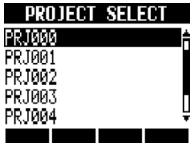
2 Selezionate SELECT.



Cambia menu

Premete

3 Selezionate il project.



Cambia project

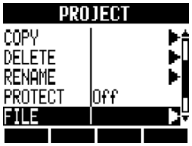
Premete

Selezionare un file
PROJECT>FILE

1 PROJECT

Premete

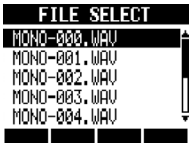
2 Selezionate FILE.



Cambia menu

Premete

3 Selezionate il file.



Seleziona file

Premete

Appaiono degli asterischi (*) a sinistra dei nomi di file già assegnati a tracce.

Potete usare i tasti seguenti per ascoltare un file per conferma.

PLAY ▷	Premete il tasto **PLAY** per avviare la riproduzione
STOP □	Premete il tasto **STOP** per fermare la riproduzione.

NOTE

Potete riprodurre e registrare solo sul project attualmente caricato. Non è possibile usare più project allo stesso tempo.

SUGGERIMENTI

Quando R24 è attivo, il project caricato l'ultima volta che l'unità è stata usata sarà caricato automaticamente. (Se avete cambiato le card SD, allora sarà caricato l'ultimo project usato sulla card inserita.)

Informazioni su project e file

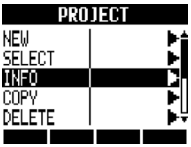
Potete visualizzare le informazioni relative al project attualmente caricato, i nomi di file, data di creazione, dimensioni, tempi di registrazione e altre informazioni.

Informazioni sui project
PROJECT>INFO

Seguite queste procedure dopo aver aperto il project contenente le informazioni da visualizzare.

1 PROJECT
Premete

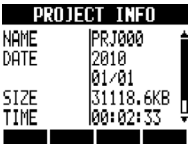
2 Selezionate INFO.



Cambia menu

ENTER Premete

3 Verificate l'informazione.



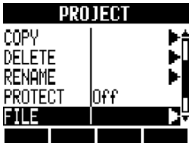
Scorre

PROJECT INFO: informazioni sul project	
NAME	Nome project
DATE	Anno/mese/data di creazione
SIZE	Capacità utilizzata
TIME	Tempo di registrazione
RATE	Frequenza di campionamento

Informazioni sul file
PROJECT>FILE>INFO

1 PROJECT
Premete

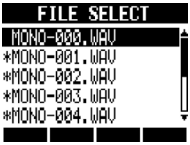
2 Selezionate FILE.



Cambia menu

ENTER Premete

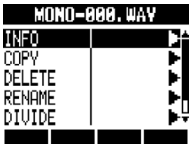
3 Selezionate il file.



Cambia file

ENTER Premete

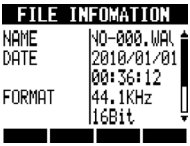
4 Selezionate INFO.



Cambia menu

ENTER Premete

5 Verificate l'informazione.



Scorre

FILE INFOMATION: informazione sul file	
NAME	Nome file
DATE	Anno/mese/data di creazione
FORMAT	Frequenza di campionamento e bit rate
SIZE	Capacità utilizzata
TIME	Tempo di registrazione

SUGGERIMENTI

Sulla schermata PROJECT INFO si possono solo vedere le informazioni inerenti project e file. Il loro contenuto non può essere cambiato direttamente.

Copiare project e file

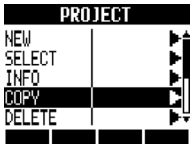
Potete copiare un project salvato e usarlo come fosse uno nuovo.
All'interno dello stesso project, potete cambiare nome ai file ed eseguire copie.

Copiare un project
PROJECT>COPY

Seguite queste procedure dopo aver aperto il project da copiare.

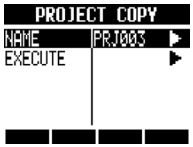
1 PROJECT
Premete

2 Selezionate COPY.



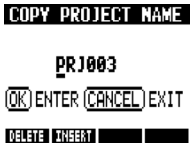
Cambia menu
ENTER Premete

3 Selezionate NAME.



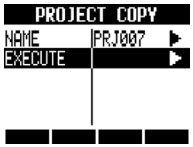
Cambia menu
ENTER Premete

4 Cambiate nome al project.



Sposta cursore
DELETE Cancella carattere
Cambia carattere
INSERT Inserisce carattere
ENTER Premete

5 Selezionate EXECUTE.



ENTER Premete

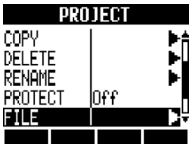
NOTE

Non è possibile copiare un project senza cambiare il nome, diversificandolo dall'originale.

Copiare un file
PROJECT>FILE>COPY

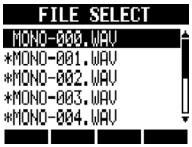
1 PROJECT
Premete

2 Selezionate FILE.



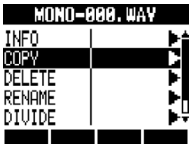
Cambia menu
ENTER Premete

3 Selezionate il file da copiare.



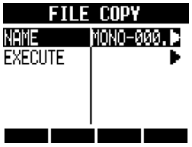
Cambia file
ENTER Premete

4 Selezionate COPY.



Cambia menu
ENTER Premete

5 Selezionate NAME.

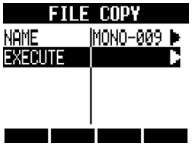


Cambia menu
ENTER Premete

6 Cambiate nome al file.

Sposta cursore
DELETE Cancella carattere
INSERT Inserisce carattere
Cambia carattere
ENTER Premete

7 Selezionate EXECUTE.



ENTER Premete

Cambiare nome a project e file

Potete cambiare nome al project o al file attualmente caricato.

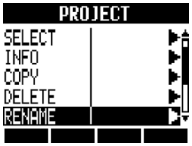
Cambiare nome a un project
PROJECT>RENAME

Aprite il project al quale cambiare nome e seguite la procedura.

1 PROJECT

Premete

2 Selezionate RENAME.



Cambia menu

ENTER Premete

3 Cambiate i caratteri.

Sposta cursore

DELETE Cancella carattere

Cambia carattere

INSERT Inserisce carattere

ENTER Premete

NOTE

- Non potete cambiare nome al project assegnandogli quello di un project esistente.
- Il nome di ogni cartella project all'interno della cartella ZOOM_R24/PROJECT su card SD è lo stesso del project corrispondente.

SUGGERIMENTI

Nomi di project

Max. numero di caratteri: 8
Alfabeto: A-Z (maiuscole)
Simboli: _ (underscore)
Numeri: 0-9

Nomi di file

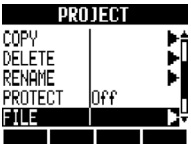
Max. numero di caratteri: 219 (esclusa estensione)
Alfabeto:: A-Z, a-z
Simboli: (spazio) ! # $ % & \ ( ) + , - ; = @ [ ] ^ _ ` { } ~
Numeri: 0-9

Cambiare nome a un file
PROJECT>FILE>RENAME

1 PROJECT

Premete

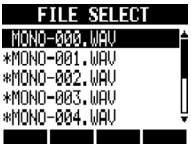
2 Selezionate FILE.



Cambia menu

ENTER Premete

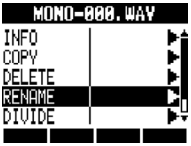
3 Selezionate il nome del file.



Cambia file

ENTER Premete

4 Selezionate RENAME.



Cambia menu

ENTER Premete

5 Cambiate i caratteri.

Sposta cursore

DELETE Cancella carattere

Cambia carattere

INSERT Inserisce carattere

ENTER Premete

Cancellare project e file

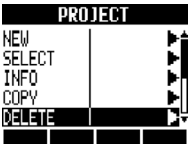
Potete cancellare project e file selezionati.

Cancellare un project
PROJECT>DELETE

1 PROJECT

Premete

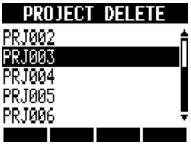
2 Selezionate DELETE.



Cambia menu

ENTER Premete

3 Selezionate il project da cancellare.



Cambia project

ENTER Premete

4 Selezionate YES.

Sposta cursore

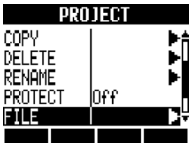
ENTER Premete

Cancellare un file
PROJECT>FILE>DELETE

1 PROJECT

Premete

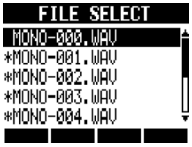
2 Selezionate FILE.



Cambia menu

ENTER Premete

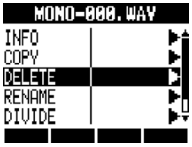
3 Selezionate il nome del file.



Cambia file

ENTER Premete

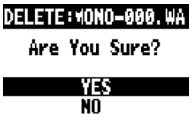
4 Selezionate DELETE.



Cambia menu

ENTER Premete

5 Selezionate YES.



Sposta cursore

ENTER Premete

NOTE

- Una volta cancellato il project o il file, non è possibile recuperarlo. Fate attenzione quando cancellate.
- Se PROTECT è su On relativamente a un project, quel project e i suoi file non possono essere cancellati.

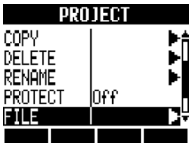
Dividere i file

E' possibile dividere un file in qualunque punto per crearne due.
Fate questo per eliminare porzioni di registrazione non necessarie o per dividere registrazioni lunghe.

1 PROJECT

Premete

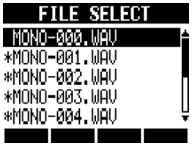
2 Selezionate FILE.



Cambia menu

ENTER Premete

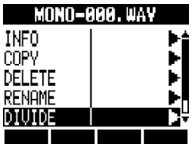
3 Selezionate il file.



Seleziona file

ENTER Premete

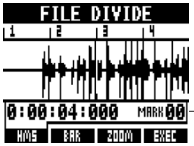
4 Selezionate DIVIDE.



Cambia menu

ENTER Premete

5 Impostate il punto in cui dividere.

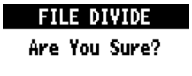


Cambia valore

Cambia unità di tempo

6 Premete sotto EXEC.

7 Selezionate YES.



Sposta cursore

ENTER Premete

Potete usare questi tasti per ascoltare un file e per impostare il punto di separazione.

PLAY	Premete per avviare la riproduzione
STOP	Premete per fermare la riproduzione
FF	Premete per andare avanti veloce
REW	Premete per riavvolgere
STOP + REW	Premete contemporaneamente per tornare all'inizio del file
	Usate i tasti marker per spostare i marker

SUGGERIMENTI

- Quando si divide un file, saranno creati automaticamente nuovi file coi nuovi nomi all'interno della stessa cartella.
  "A" si aggiunge alla fine del nome del file della porzione precedente il punto di divisione.
  "B" si aggiunge alla fine del nome del file della porzione successiva al punto di divisione.
- Il file originale diviso viene cancellato.

Ref: Usare contatore e marker per spostarsi P33

Riproduzione in sequenza di project

L'ordine di riproduzione di più project può essere registrato e gestito sotto forma di playlist. usatele per eseguire brani consecutivamente, per esecuzioni live d'accompagnamento e quando l'uscita è destinata a un registratore esterno, ad esempio.

Riprodurre una playlist

1 PROJECT

Premete

2 Selezionate SEQ PLAY.

Cambia menu

ENTER Premete

3 Selezionate la playlist.

Numero di project dell'elenco

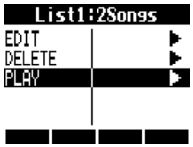
Seleziona elenco

"Empty" appare se non vi sono brani nell'elenco

Numero playlist

ENTER Premete

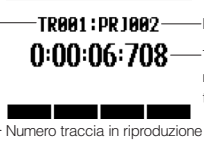
4 Selezionate PLAY.



Cambia menu

ENTER Premete

Aspetto dello schermo durante la riproduzione



Numero playlist

Nome project

Tempo di riproduzione trascorso

Numero traccia in riproduzione

La riproduzione si ferma alla fine dell'ultimo project.

SUGGERIMENTI

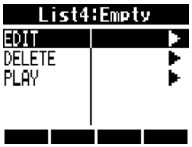
Operatività tasti durante la riproduzione

PLAY ▷	Esegue dall'inizio il project attuale
STOP □	Ferma la riproduzione e torna all'inizio del project attuale
REW ◄◄ + STOP □	Esegue dall'inizio il primo project (TR001)
FF ►►	Ferma la riproduzione e avvia la riproduzione dall'inizio del project successivo
REW ◄◄	Ferma la riproduzione e avvia la riproduzione dall'inizio del project precedente

Editare una playlist

PROJECT>SEQ PLAY>EDIT

4 Selezionate EDIT.



Cambia menu

ENTER Premete

Registrare project, editare e cambiare playlist

5 Selezionate il primo project (o il project da cambiare).

Indicazione di fine elenco

Cambia tracce

DELETE INSERT

6 Registrate project da eseguire.

Cambia project

DELETE INSERT

7 Selezionate e registrate altri project.

Cambia tracce

DELETE INSERT

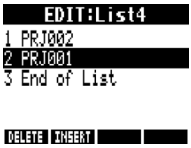
Cambia project

DELETE INSERT

8 EXIT Premete per tornare.

Togliere un project da un elenco

5 Selezionate il project da togliere.



Cambia tracce

6 Premete ▢ sotto **DELETE**.

Inserire un project in un elenco

5 Selezionate il numero di traccia su cui inserire.

Cambia tracce

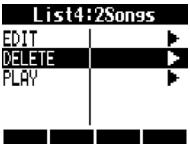
6 Premete ▢ sotto **INSERT**.

Inserisce il project attuale.
Usate la manopola per passare ad un altro project.

Cambia project

Cancellare una playlist
PROJECT>SEQ PLAY>DELETE

4 Selezionate DELETE.



Cambia menu

(ENTER) Press

5 Selezionate YES.

Sposta cursore

(ENTER) Premete

NOTE

- Se una traccia master o il file assegnato alla traccia master è cancellato, la playlist diventa vuota.
- Impostate la traccia master sulla registrazione che volete ascoltare quando inserite un project in una playlist.
- Per cambiare il file di un project inserito, impostate la sua traccia master ed editate la playlist.
- Il numero massimo di playlist è 10. Ogni playlist può avere un massimo di 99 project inseriti.
- Un project non può essere inserito se la sua traccia master non è impostata o se il suo file è inferiore a 4 secondi.

☞ Ref: Impostazioni della traccia master P46

Impostazioni di registrazione

R24 può registrare a 24-bit, qualità superiore rispetto al formato a 16-bit usato per i CD audio. Quando registrate, l'unità sovrascrive le registrazioni precedenti oppure le salva e ne crea di nuove. Ciò è utile per band e percussioni e quando registrate varie esecuzioni.

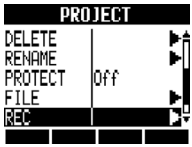
Impostare/cambiare il bit rate

PROJECT>REC>BIT LEN

1 PROJECT

Premete

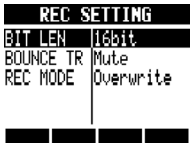
2 Selezionate REC.



Cambia menu

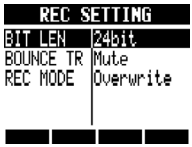
ENTER Premete

3 Selezionate BIT LEN.



Cambia menu

4 Impostate il bit rate.



16bit/24bit

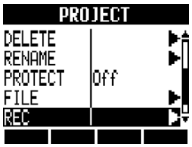
Impostare/cambiare modalità di registrazione

PROJECT>REC>REC MODE

1 PROJECT

Premete

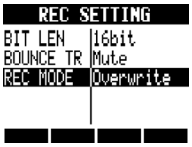
2 Selezionate REC.



Cambia menu

ENTER Premete

3 Selezionate REC MODE.



Cambia menu

4 Impostate la modalità di registrazione.

Cambia impostazione

REC MODE: modalità di registrazione	
Impostazione	
Overwrite	Le registrazioni precedenti sono sovrascritte (valore di default)
Always New	Le registrazioni precedenti sono salvate e sempre create nuove registrazioni

SUGGERIMENTI

- Quando sovrascrivete, la registrazione sarà allo stesso bit rate del file originale. Ad esempio, non potete sovrascrivere un file registrato a 16-bit con un file a 24-bit.
- Le impostazioni sono salvate separatamente per ogni project.
- Il valore di default è 16bit.
- Se usate formati a 44.1kHz/24bit, 48kHz/16bit o 48kHz/24bit, dovrete convertire file in 44.1kHz/16bit per creare un CD audio.

NOTE

Vd. "Impostazioni traccia di destinazione del bounce" per l'uso di BOUNCE TR (Rif. P43).

Regolare il display

Potete regolare la retroilluminazione e il contrasto del display.

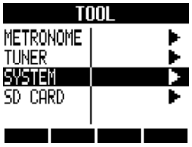
Accendere/spegnere la retroilluminazione

TOOL>SYSTEM>LIGHT

1 TOOL

Premete

2 Selezionate SYSTEM.



Cambia menu

ENTER Premete

3 Selezionate LIGHT.

Cambia menu

4 Impostate il valore.

Cambia valore

On	Retroilluminazione accesa (valore di default)
Off	Retroilluminazione spenta
15sec	Retroilluminazione si attenua se l'unità non è usata per 15 secondi
30sec	Retroilluminazione si attenua se l'unità non è usata per 30 secondi

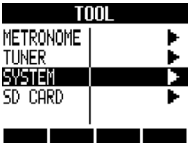
Regolare il contrasto

TOOL>SYSTEM>CONTRAST

1 TOOL

Premete

2 Selezionate SYSTEM.



Cambia menu

ENTER Premete

3 Selezionate CONTRAST.

Cambia menu

4 Impostate il valore.

Cambia valore

1	Basso contrasto
2	
3	
4	
5	(valore di default)
6	
7	
8	Alto contrasto

SUGGERIMENTI

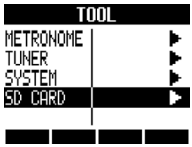
Spegnete la retroilluminazione per risparmiare le batterie.

Cambiare card SD mentre l'unità è accesa

E' possibile cambiare la card SD mentre l'unità è accesa. Fate questo se la capacità residua della card inserita è bassa o se dovete importare dati registrati in precedenza dalla card.

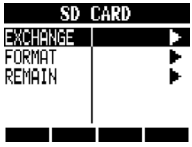
1 TOOL Premete

2 Selezionate SD CARD.



Premete

3 Selezionate EXCHANGE.



Premete

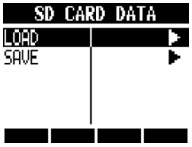
E' possibile sostituire la card

4 **Rimuovete la card SD**

5 **Inserite una card SD**

Caricare dati dalla nuova card SD

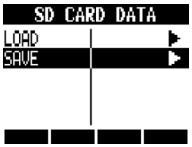
6 Selezionate LOAD.



Premete

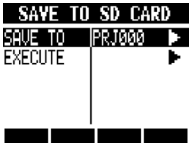
Salvare dati di R24 sulla nuova card SD

6 Selezionate SAVE.

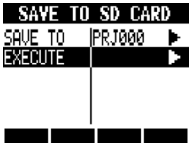


Premete

7 Selezionate SAVE TO e impostate il project sul quale salvare



8 Selezionate EXECUTE.



Premete

NOTE

- Se la card SD inserita è già formattata per R24, passate al punto 6 di "Caricare dati dalla nuova card SD" o "Salvare dati di R24 sulla nuova card SD".
- Inserendo una card SD non formattata per R24, seguite le procedure per la formattazione di una card SD alla pagina seguente.

NOTE

- Disabilitate la protezione della card SD prima di inserirla.
- SAVE comprende vari dati relativi al project in uso, ma non vengono salvati dati audio.

Formattare card SD e verificarne la capacità

Potete formattare una card SD per usarla in R24, cancellare tutti i dati che vi si trovano, e verificarne la capacità (spazio residuo).

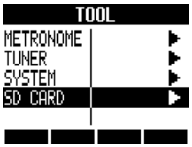
Formattare card SD/ cancellare tutti i dati

TOOL>SD CARD>FORMAT

1 TOOL

Premete

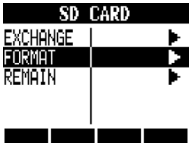
2 Selezionate SD CARD.



Cambia menu

ENTER Premete

3 Selezionate FORMAT.



Cambia menu

ENTER Premete

4 Selezionate YES.

Sposta cursore

ENTER Premete

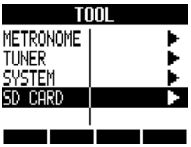
Verificare la capacità residua della card SD

TOOL>SD CARD>REMAIN

1 TOOL

Premete

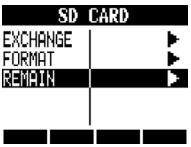
2 Selezionate SD CARD



Cambia menu

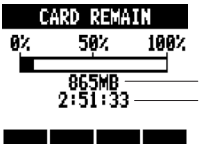
ENTER Premete

3 Selezionate REMAIN.



Cambia menu

ENTER Premete



Spazio disponibile card

Tempo di registrazione residuo relativamente al formato di registrazione attuale

NOTE

- Formattando una card SD, tutti i suoi dati saranno cancellati in maniera permanente.
- Formattando una card SD, tutti i dati sulla card sono cancellati e saranno creati cartelle e file ad uso esclusivo di R24.
- Se la capacità residua sulla card SD è inferiore alla quantità di dati registrata, la registrazione non avrà successo. Cambiate la card prima di essere a corto di spazio.

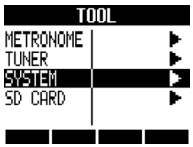
Controllare la versione di sistema/Impostare il tipo di batterie

Potete controllare la versione attuale del software di sistema.
Impostate il tipo di batteria per visualizzare più accuratamente la quantità di carica residua.

Controllare la versione di sistema
TOOL>SYSTEM>VERSION

1 TOOL
Premete

2 Selezionate SYSTEM.



Cambia menu

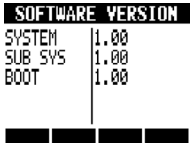
ENTER Premete

3 Selezionate VERSION.

Cambia menu

ENTER Premete

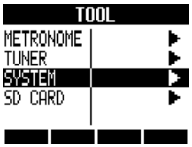
4 Verificate l'informazione.



Impostare il tipo di batteria
TOOL>SYSTEM>BATTERY

1 TOOL
Premete

2 Selezionate SYSTEM.



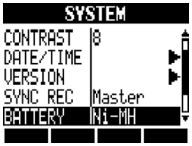
Cambia menu

ENTER Premete

3 Selezionate BATTERY.

Cambia menu

4 Impostate il tipo di batteria



Cambia tipo

Alkaline	Batterie alcaline (valore di default)
Ni-MH	Batterie Nickel-metallo idruro

SUGGERIMENTI

Verificate l'ultima versione software sul sito ZOOM (http://www.zoom.co.jp).

NOTE

Usate solo batterie alcaline o nickel metallo idruro.

Impostazioni alimentazione Phantom

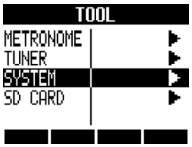
Impostate l'interruttore **PHANTOM** su **ON** per fornire alimentazione phantom agli **INPUT 3~8**.
Per risparmiare batterie, potete spegnere le coppie di input 3/4 e 7/8 e ridurre il voltaggio a 24 V.

Impostare l'alimentazione Phantom
TOOL>SYSTEM>PHANTOM

1 TOOL

Premete

2 Selezionate SYSTEM.



Cambia menu

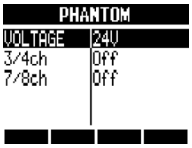
ENTER Premete

3 Selezionate PHANTOM.

Cambia menu

ENTER Premete

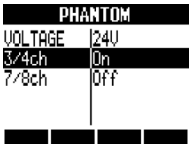
4 Selezionate VOLTAGE e impostate il valore.



Cambia menu

Cambia impostazione

5 Selezionate 3/4ch o 7/8ch e impostatelo su On o Off.



Cambia menu

Cambia impostazione

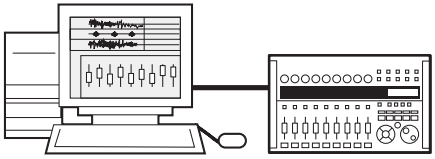
NOTE

- L'alimentazione phantom per gli input 5 e 6 non può essere disattivata separatamente. Saranno forniti di alimentazione phantom a meno che non si posizioni l'interruttore **PHANTOM** su **OFF**.
- NON fornite alimentazione phantom a microfoni e strumenti che non ne richiedono. Ciò potrebbe provocare danni. Verificate le istruzioni relative al microfono che state usando prima di usare alimentazione phantom.

Collegarsi a un computer

Usate USB per collegare R24 a un computer (Windows o Macintosh OS).

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



NOTE

- Per importare un file audio in R24, questo deve avere un formato WAV con frequenza di campionamento di 44.1/48 kHz e bit rate di 16 o 24.
- Per usare file WAV in un project, questi devono usare la stessa frequenza di campionamento usata per il project quando è stato creato (RATE).
- I nomi dei file possono avere fino a 219 caratteri (estensione non compresa). Sono possibili i seguenti caratteri
  Alfabeto: A-Z, a-z
  Numeri: 0-9
  Simboli: (spazio) ! # $ % & \ ( ) + , - ; = @
  [ ] ^ _ ` { } ~
- Potete collegare un R24 acceso ad un computer tramite USB. Se collegate R24 tramite USB mentre l'unità è spenta, potete avviarlo con l'alimentazione fornita dall'USB.
- Usando R24 come lettore di card o come interfaccia audio, non è possibile usarlo come registratore allo stesso tempo.

SUGGERIMENTI

- Compatibilità OS lettore card
  Windows: Windows XP e successivi
  Macintosh: Mac OS x 10.2 e successivi
- I dati di project sono salvati nella corrispondente cartella PROJECT nella cartella ZOOM_R24 sulla card SD. Le cartelle sono create e gestite per ogni project.
- I dati audio sono salvati come file WAV nella cartella AUDIO della cartella del corrispondente project.
- Il file "PRJINFO.TXT" all'interno di ogni cartella AUDIO mostra i nomi dei file assegnati alle tracce.
- Le tracce MASTER e stereo sono file WAV stereo.

Per dettagli sull'uso con un computer, fate riferimento al manuale Interfaccia Audio (PDF) sul CD-ROM accluso all'unità.

Lettore di card

Potete accedere alla card SD di R24 SD usando un computer per il backup, per leggere e importare vari dati, project e file.

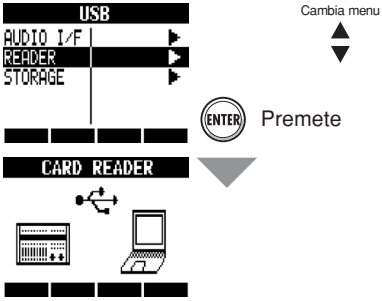
Usare l'unità come lettore di card SD

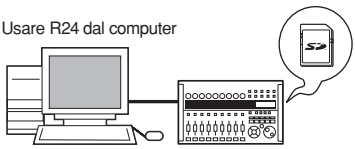
USB>READER

1 Collegate R24 ad un computer tramite USB (Porta DEVICE)

2 USB Premete

3 Selezionate READER.





Al computer ←

Eseguite il back up di dati di project da card SD al computer.

Dal computer →

Importate dati audio e backup dal computer a card SD.

Scollegare

1 Togliete dal computer l'icona volume R24 per terminare la connessione.

2 EXIT o USB Premete per scollegare R24

3 Selezionate YES.

SUGGERIMENTI

- Per importare file WAV da computer, copiateli nella cartella "AUDIO" nella cartella del project nel quale volete usarli. Usate R24 per assegnare file a tracce.

Per dettagli sull'uso con un computer, fate riferimento al manuale Interfaccia Audio (PDF) sul CD-ROM accluso all'unità.

Usare la memoria USB per salvare e importare dati

Collegando la memoria USB direttamente a R24, potete salvare e importare file. Ciò è utile per scambiare file tra membri di una band. Usando la memoria USB con l'unità per la prima volta, è necessario creare una cartella specifica per R24 sulla memoria USB.

Salvare file sulla memoria USB

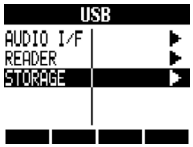
USB>STORAGE>FILE SAVE

1 Collegate la memoria USB alla porta USB HOST di R24.

2 USB

Premete

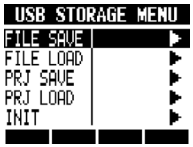
3 Selezionate STORAGE.



Cambia menu

ENTER Premete

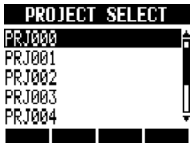
4 Selezionate FILE SAVE.



Cambia menu

ENTER Premete

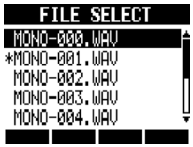
5 Selezionate il project col file da salvare.



Cambia project

ENTER Premete

6 Selezionate il file.



Cambia file

ENTER Premete

7 Cambiate nome al file secondo necessità.

Sposta cursore

DELETE Cancella carattere

INSERT Inserisce carattere

Cambia carattere

ENTER Premete

8 Selezionate YES

Sposta cursore

ENTER Premete

Caricare file da memoria USB

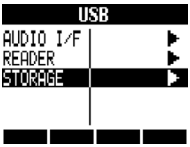
USB>STORAGE>FILE LOAD

1 Collegate la memoria USB alla porta USB HOST di R24.

2 USB

Premete

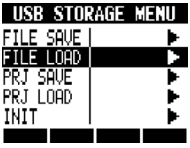
3 Selezionate STORAGE.



Cambia menu

ENTER Premete

4 Selezionate FILE LOAD.



Cambia menu

ENTER Premete

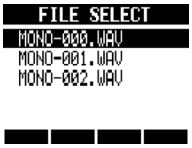
5 Selezionate la cartella.

Seleziona cartelle e file

Se i dati sono in una cartella

ENTER Premete

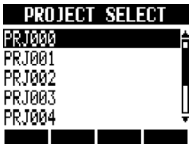
6 Selezionate il file.



Cambia file

ENTER Premete

7 Selezionate il punto in cui salvare.



Cambia project

ENTER Premete

8 Cambiate nome al file secondo necessità.

Sposta cursore

DELETE Cancella carattere

Cambia carattere

INSERT Inserisce carattere

ENTER Premete

9 Selezionate YES.

Sposta cursore

ENTER Premete

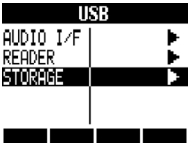
Salvare project sulla memoria USB

USB>STORAGE>PRJ SAVE

1 USB

Premete

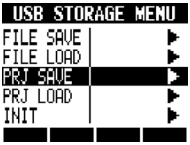
2 Selezionate STORAGE.



Cambia menu

ENTER Premete

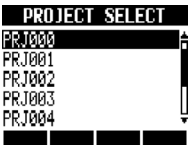
3 Selezionate PRJ SAVE.



Cambia menu

ENTER Premete

4 Selezionate il project.



Cambia project

ENTER Premete

5 Cambiate nome al project secondo necessità.

Sposta cursore

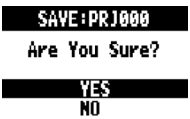
DELETE Cancella carattere

Cambia carattere

INSERT Inserisce carattere

ENTER Premete

6 Selezionate YES.



Sposta cursore

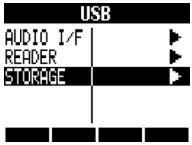
ENTER Premete

Per dettagli sull'uso con un computer, fate riferimento al manuale Interfaccia Audio (PDF) sul CD-ROM accluso all'unità.

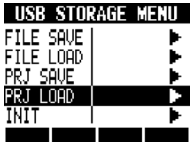
Caricare project da memoria USB
USB>STORAGE>PRJ LOAD

1 USB
Premete

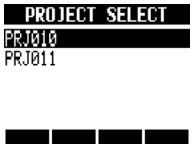
2 Selezionate STORAGE.



3 Selezionate PRJ LOAD.



4 Selezionate il project.



5 Cambiate nome al project secondo necessità.

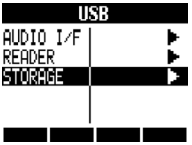
6 Selezionate YES.

Creare una cartella R24 sulla memoria USB
USB>STORAGE>INIT

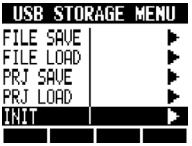
1 Collegate la memoria USB alla porta USB HOST di R24.

2 USB
Premete

3 Selezionate STORAGE.

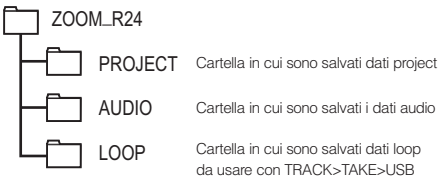


4 Selezionate INIT.



5 Selezionate YES.

Struttura delle cartelle della memoria USB



NOTE

- Non estraete mai la memoria USB mentre invia o riceve dati. Scollegate dopo che si è chiuso il display “Saving” o “Loading”.
- Durante il trasferimento dati su USB, le operazioni di registrazione non sono possibili.
- Salvando su memoria USB, i dati sono salvati nelle cartelle AUDIO e PROJECT nella cartella ZOOM_R24.
- Se un file o un project avente lo stesso nome esiste già, appare un messaggio di conferma "Overwrite?". Premete EXIT per annullare l’operazione di sovrascrittura e cambiate il nome o selezionate un nuovo project.

Interfaccia audio/superficie di controllo

Collegate R24 a un computer tramite USB per utilizzare l'unità come interfaccia audio per inserire e inviare suoni e come controller per il software DAW.

Collegare l'unità come interfaccia audio/superficie di controllo

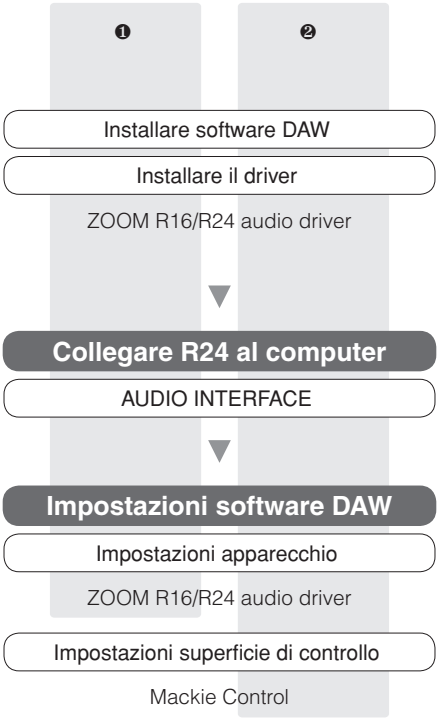
❶ Interfaccia audio

R24 può essere usato come interfaccia tra computer e strumenti e altre apparecchiature audio, consentendo di registrare direttamente i segnali audio su software DAW, ad esempio.

Potete collegare strumenti e microfoni che richiedono alimentazione Hi-Z o phantom, se usate l'unità come interfaccia audio.

❷ Superficie di controllo

Usate i fader e i tasti posti su R24 per controllare le operazioni di trasporto e mixaggio nel vostro software DAW.



Collegare R24 a un computer per la prima volta

1 Installate ZOOM R16/R24 Audio Driver sul computer.

☞ Rif: Guida all'avvio di Cubase LE5

2 Collegate R24 al computer.

Impostate e collegate R24

Vd. "Collegare e impostare R24" alla pagina seguente.

3 Eseguite le impostazioni del software DAW

Impostazioni apparecchio

Impostazioni superficie di controllo

NOTE

- Per usare R24 come interfaccia audio per il software DAW (ad esempio, Cubase LE 5) è necessario installare il Driver audio per R16/R24 di ZOOM. Installatelo correttamente seguendo le istruzioni date dalla guida all'installazione (acclusa).
- Scaricate la versione più recente del driver audio di R24 dal sito ZOOM (http:// www.zoom.co.jp).

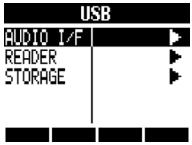
Collegare e impostare R24

Seguite queste procedure dopo la prima connessione

1 USB

Premete

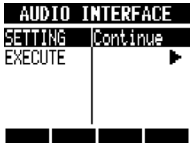
2 Selezionate AUDIO I/F.



Cambia menu

ENTER Premete

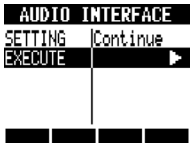
3 Decidete se usare o meno le impostazioni del project precedente.



Cambia menu

Cambia impostazione

4 Selezionate EXECUTE.

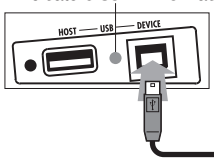


Cambia menu

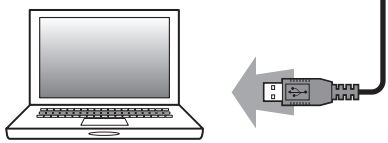
ENTER Premete

5 Collegate il cavo USB a R24.

Indicatore **USB DEVICE** acceso



6 Collegate il cavo USB al computer.



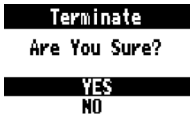
Scollegare

1 USB

Premete

Premete sotto EXIT.

2 Selezionate YES.



Sposta cursore

ENTER Premete

3 Scollegate il cavo USB

NOTE

Selezionate CONTINUE per usare le stesse impostazioni della volta precedente
• Impostazioni INSERT EFFECT • Impostazioni SEND RETURN EFFECT • Impostazioni Mixer • Impostazioni TUNER
Selezionate RESET per riportare alle impostazioni di default ogni voce.

- Prima di togliere il cavo USB scollegandovi dal computer, seguite sempre le procedure corrette richieste dal SO del computer per scollegare prima l'apparecchio.
- Prima di togliere il cavo USB, eseguite il punto 2 di "Scollegare".
- Le funzioni interfaccia audio e superficie di controllo di R24 possono essere usate portando alimentazione tramite un cavo USB da USB bus.
- Consigliamo di usare sempre la più recente versione software di sistema per R24. Usando R24 con un sistema obsoleto, il computer potrebbe non riconoscerlo.

Per dettagli sull'uso con un computer, fate riferimento al manuale Interfaccia Audio (PDF) sul CD-ROM accluso all'unità.

Elenco rhythm pattern

I pattern 35~234 sono tipici pattern e fill adatti a vari generi musicali.

N.	Nome	Battute
	Variazione	
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
20	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
N.	Nome	Battute
	Variazione	
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	2
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1

231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
N.	Nome	Battute
Variazione		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2
265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2

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

333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOUS01	2
350	HOUS02	2
351	HOUS03	2
352	HOUS04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2

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

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

Tipi d'effetto e parametri 1

Parametri effetto

Effetti Insert

Algoritmi Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

• Modulo COMP/LIMITER

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

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	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.

Tipi d’effetto e parametri 2

• 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						
Fix-Wah	**Position**	**Frequency**	**Dry Mix**	**Level**	**RTM Mode**	**RTM Wave**	**RTM Sync**
	Cambia la frequenza del wah in base al tempo.						
Booster	**Range**	**Tone**	**Level**				
	Aumenta il gain del segnale per rendere più corposo il suono.						

Descrizioni parametro

Nome Parametro	Gamma impostazioni	Descrizione
Position	Before, After	Imposta la posizione di collegamento del modulo EFX 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 ♪ (P124 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	P124 Tabella 2	Regola la direzione della gamma di cambiamento.
RTM Wave	P124 Tabella 3	Seleziona la forma d’onda di controllo.
RTM Sync	♪ (P124 Tabella 4)	Regola la frequenza di controllo.
Range	1~5	Seleziona la gamma di frequenza da accentuare.
Tone	0~10	Regola il tono.

Tipi d'effetto e parametri 3

• Modulo PREAMP

Tipo	Parametri
FD Combo	Suono del Fender Twin Reverb (modello del '65) preferito dai chitarristi di vari stili musicali.
VX Combo	Suono di ampli combo VOX AC-30 in classe A.
US Blues	Suono crunch del FENDER Tweed BASSMAN
BG Crunch	Suono crunch del l'ampli combo Mesa Boogie MkIII.
HW Stack	Suono clean del leggendario Hiwatt Custom 100 britannico, completamente valvolare.
MS Crunch	Suono crunch del leggendario Marshall 1959.
MS Drive	Suono ad alto gain dell'ampli stack Marshall JCM2000.
PV Drive	Suono ad alto gain del Peavey 5150 sviluppato in collaborazione con un famosissimo chitarrista hard rock.
DZ Drive	Suono ad alto gain dell'ampli per chitarra Diezel Herbert fatto a mano in Germania e con tre canali controllabili separatamente.
BG Drive	Suono ad alto gain del canale rosso del Mesa Boogie Dual Rectifier (modalità vintage).
OverDrive	Suono del pedale effetto OD-1 di BOSS OD-1, primo effetto overdrive del genere al mondo.
T Scream	Suono dell' Ibanez TS808, amato da molti chitarristi e che ha dato luogo a molte imitazioni.
Governor	Suono dell'effetto distorto del Guv'nor della Marshall.
Dist +	Suono dell' MXR distorsione+ effetto che ha reso popolare la distorsione nel mondo.
Dist 1	Suono del pedale distorto DS-1 di BOSS, grande successo.
Squeak	Suono del PROCO Rat famoso per il suo particolare suono distorto.
FuzzSmile	Suono di Fuzz Face, che ha fatto la storia del rock col suo umoristico design e suono eccezionale.
GreatMuff	Suono di Electro-Harmonix Big Muff, amato da grandi artisti nel mondo per il suo suono fuzz denso e dolce.
MetalWRLD	Suono del Boss Metal Zone, caratterizzato da lungo sustain e potenti medio-bassi.
HotBox	Suono del compatto preampli Matchless Hotbox con valvola incorporata.
Z Clean	Suono clean essenziale originale ZOOM.
Z Wild	Suono ad alto gain con ulteriore spinta overdrive.
Z MP1	Suono originale creato dall'unione delle caratteristiche di un ADA MP1 e un MARSHALL JCM800.
Z Bottom	Suono ad alto gain che accentua medie e basse frequenze.
Z Dream	Suono ad alto gain per esecuzione lead, basato sul Mesa Boogie Road King Series II canale Lead.
Z Scream	Suono originale ad alto gain, bilanciato dalle basse alle alte frequenze.
Z Neos	Suono crunch modellato sul suono di un VOX AC30 modificato.
Lead	Suono distorto brillante e morbido.
ExtremeDS	Questo effetto distorsione accentua il gain più potente al mondo
Acoustic Sim	**Top** / **Body** / **Level**
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in acustica
Bass Sim	**Tone** / **Level**
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in basso

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Gain	0~100	Regola il gain del pre-ampli (intensità della distorsione).
Tone	0~30	Regola la qualità tonale.
Cabinet	Matched	Ottimizza le impostazioni del cabinet in base al tipo d'effetto drive.
	Combo	Simula un ampli Fender 2x12 cabinet combo.
	Tweed	Simula un ampli Fender Tweed 4x10 cabinet.
	Stack	Simula un ampli Marshall 4x12 stack cabinet.
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.

• Modulo 6BAND EQ

Tipo	Parametri					
6Band EQ	**Bass**	**Low-Mid**	**Middle**	**Treble**	**Presence**	**Harmonics**
	Equalizzatore con 6 bande di frequenza					

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Bass	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle basse frequenze (160 Hz).
Low-Mid	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medio-basse (400 Hz).
Middel	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medie (800 Hz).
Treble	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle alte frequenze (3.2 kHz).
Presence	-12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze altissime (6.4 kHz).
Harmonics	-12dB~12dB	Regola boost/cut delle armoniche (12 kHz).

Tipi d’effetto e parametri 4

• Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametri			
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.			
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**	
	Sottolinea le caratteristiche 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**
	Caldo delay analogico con impostazione massima pari a 2000 ms.			
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.			

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Depth	Exciter: 0~30	Regola la profondità dell’effetto.
	Other: 0~100	Regola la profondità della modulazione.
Rate	Chorus, Ensemble: 1~50	Regola il rapporto di modulazione.
	Flanger, Vibe, Step: 0~50 ♪ (P124 Tabella 1)	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 della risonanza.
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	Enfatizza la gamma delle basse frequenze.
Size	1~100	Regola la dimensione dello spazio simulato.
Reflex	0~10	Regola la quantità di riflesso delle pareti.
Time	Delay, Analog Delay: 1~2000 ms ♪ (P124 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
	Reverse Delay: 10~1000 ms ♪ (P124 Tabella 1)	
Feedback	0~100	Regola la quantità di feedback.
Hi Damp	0~10	Regola l’attenuazione delle alte frequenze del suono delay.
Type	P124 Tabella 5	Seleziona il tipo di cambiamento di tonalità.
RTM Wave	P124 Tabella 3	Seleziona la forma d’onda dell’effetto.
RTM Sync	P124 Tabella 4	Imposta la frequenza della forma d’onda.

Tipi d'effetto e parametri 5

• Modulo REVERB

Tipo	Parametri			
Hall	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula l'acustica di una sala da concerti			
Room	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula l'acustica di una stanza			
Spring	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula un riverbero a molla			
Arena	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula l'acustica di un'arena			
TiledRoom	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula l'acustica di una stanza rivestita			

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Decay	1~30	Regola il tempo del riverbero.
PreDelay	1~100	Regola il tempo di pre-delay.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale dell'effetto.
Mix	0~100	Regola il livello del volume del suono effetto.

• Modulo ZNR

Tipo	Gamma impostazioni	Spiegazione
ZNR	Off, 1~30	Regola la sensibilità. Impostate i valori più alti possibile senza provocare un decadimento innaturale.
	Noise reduction originale ZOOM per ridurre il rumore durante le pause esecutive, senza influire sul tono generale.	

Algoritmo Bass

• Modulo COMP/LIMITER

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

• Modulo EFX

Tipo	Parametri				
Auto Wah	**Position**	**Sense**	**Resonance**	**Dry Mix**	**Level**
	Quest'effetto varia l'azione del 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					

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Position	Before, After	Imposta la posizione d'inserimento del modulo su "before" o "after" il modulo PREAMP.
Sense	–10~–1, 1~10	Regola la sensibilità dell' auto wah.
Resonance	0~10	Regola l'intensità della risonanza.
Dry Mix	0~10	Regola il rapporto del mix del suono originale.
Level	2~100	Regola il livello di segnale dopo aver passato il modulo.

• Modulo PREAMP

Tipo	Parametri				
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 ZOOM originale per preampli valvolare.				
	Gain	**Tone**	**Cabinet**	**Balance**	**Level**
	Tutti i moduli preamp hanno gli stessi parametri.				

Tipi d’effetto e parametri 6

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Gain	0~100	Regola il gain del preampli (profondità della distorsione).
Tone	0~30	Regola la qualità tonale dell’effetto.
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

Type	Parametri			
3Band EQ	**Bass**	**Middle**	**Treble**	**Level**
	Equalizzatore a tre bande.			

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Bass	–12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle basse frequenze.
Middle	–12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle frequenze medie.
Treble	–12dB~12dB	Regola boost/cut della gamma delle alte frequenze.
Level	2~100	Regola il livello di segnale dopo il modulo.

• Modulo MOD/DELAY

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

Algoritmo Mic

• Modulo COMP/LIMITER

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

• Modulo EFX

Tipo	Parametri
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	Parametri				
Mic Pre	**Type**	**Tone**	**Level**	**De-Esser**	**Low Cut**
	Preampli per microfoni esterni.				

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Seleziona le caratteristiche del preampli.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale dell’effetto.
Level	1~100	Regola il livello di segnale dopo il modulo.
De-Esser	Off, 1~10	Imposta la riduzione delle sibilanti.
Low Cut	Off, 80~240Hz	Imposta il filtro che riduce il rumore delle basse frequenze presto rilevato dai microfoni.

Tipi d'effetto e parametri 7

• Modulo 3BAND EQ

Tipo	Parametri
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo BASS.

• Modulo MOD/DELAY

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

Algoritmo DUAL MIC

• Modulo COMP/LIMITER L

Tipo	Parametri			
Compressor	**Threshold**	**Ratio**	**Attack**	**Level**
	Riduce la variazione di livello del segnale.			
Limiter	**Threshold**	**Ratio**	**Release**	**Level**
	Attenua i segnali che superano un certo livello.			

Descrizioni parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Threshold	–24~0	Regola la soglia di livello di compressore/limiter.
Ratio	Compressor: 1~26	Regola il rapporto di compressione di compressore/limiter.
	Limiter: 1~54, ∞	
Attack	0~10	Regola la velocità alla quale il compressore è attivato.
Level	2~100	Regola il livello d'uscita del modulo.
Release	0~10	Regola la velocità di rilascio del limiter dopo che il segnale scende sotto la soglia.

• Modulo MIC PREAMP L

Tipo	Parametri
Mic Pre	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo MIC.

• Modulo 3BAND EQ L

Tipo	Parametri
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo BASS.

• Modulo DELAY L

Tipo	Parametri		
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.		

Descrizione parametro

Nome parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (P124 Tabella1)	Regola il tempo di delay.
	Doubling: 1~100ms	
Feedback	0~100	Regola la quantità di feedback.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale dell'effetto.
Mix	0~100	Regola il rapporto del mix del suono effetto rispetto all'originale.

Tipi d’effetto e parametri 8

• Modulo COMP/LIMITER R

Tipo	Parametri
Compressor	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l’algoritmo COMP/LIMITER L.
Limiter	

• Modulo MIC PREAMP R

Tipo	Parametri
Mic Pre	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l’algoritmo MIC.

• Modulo 3BAND EQ R

Tipo	Parametri
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l’algoritmo BASS.

• Modulo DELAY R

Tipo	Parametri
Delay	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l’algoritmo DELAY.
Echo	
Doubling	

• Modulo ZNR

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

Algoritmo Stereo

• Modulo COMP/LIMITER

Tipo	Parametri					
Compressor	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l’algoritmo DUAL MIC.					
Limiter						
Lo-Fi	**Character**	**Color**	**Dist**	**Tone**	**EFX Level**	**Dry Level**
	Quest’effetto riduce intenzionalmente la qualità del suono.					

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
Character	0~10	Regola le caratteristiche del filtro.
Color	1~10	Regola il colore del suono.
Dist	0~10	Regola la distorsione.
Tone	0~10	Regola la qualità tonale dell’effetto.
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				
Isolator	**Xover Lo**	**Xover Hi**	**Mix High**	**Mix Mid**	**Mix Low**
	Divide il segnale in tre bande di frequenza e consente di regolare separatamente il mix di ognuna.				
Mic Modeling	**Mic Type**				
	Cambia le caratteristiche del microfono incorporato.				

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
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 mix delle alte frequenze.
Mix Mid	Off, –24 ~6	Regola il livello del mix delle frequenze medie.
Mix Low	Off, –24 ~6	Regola il livello del mix delle basse frequenze.
Mic Type	SM57	Simula un microfono SM57, ideale per registrare chitarre elettriche e altri strumenti analogici.
	MD421	Simula un microfono standard professionale MD421 indispensabile per broadcast, registrazione e applicazioni live.
	U87	Simula un U87, microfono a condensatore che ha definito lo standard e che è usato negli studi di tutto il mondo.
	C414	Simula un C414, famoso microfono utilissimo in situazioni di registrazione.

Tipi d'effetto e parametri 9

• Modulo 3BAND EQ

Tipo	Parametri
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo BASS.

• Modulo MOD/DELAY

Tipo	Parametri							
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 OFST**	**Rate**	**Filter**	**Resonance**	**EFX Level**	**Dry Level**	
	Filtro di risonanza con LFO.							

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazioni	Spiegazione
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.
Rate	0~50 ♪ (P124 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 ♪ (P124 Tabella 1)	Regola il tempo di delay.
	Doubling: 1~100ms	
Feedback	0~100	Regola la quantità di feedback.
Mix	~100	Regola il rapporto di mixaggio del suono effetto e suono originale.
Tone	~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 OFST	1~30	Regola l'offset di LFO.
Filter	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

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

Tipi d'effetto e parametri 10

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	♩×2	Delay, Analog Delay ed Echo possono usare fino a x8. Reverse Delay può usare fino a x4.
𝅘𝅥𝅯	Sedicesima	𝅘𝅥	Ottava	♩	Quarta	:	
♩3	Terzina di quarta	♩3	Terzina di metà	♩.	Quarta puntata	♪×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

Impostazione	Spiegazione
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

Impostazione	Spiegazione	Impostazione	Spiegazione
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

Impostazione	Spiegazione	Impostazione	Spiegazione
♪	Ottava	**1 bar**	1 misura
♩	Quarta	**2 bars**	2 misure
𝅗𝅥	Metà	**3 bars**	3 misure
♩.	Metà puntata	**4 bars**	4 misure

Tabella 5

Impostazione	Spiegazione
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
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

Algoritmo 8x Comp EQ

Modulo 1~8

Unità	Tipo	Gamma impostazione	Spiegazione
HPF Freq	HPF	80~240Hz	Imposta il cut off di frequenza.
		Questo filtro taglia le basse frequenze e fa passare le alte.	
Comp Type	Rack Comp	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. gli algoritmi CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.	
	Limiter		
EQ Type	Vd. algoritmo BASS per dettagli.		

Algoritmo Mastering

• Modulo COMP/Lo-Fi

Tipo	Parametri							
	Xover Lo	**Xover Hi**	**Sense Hi**	**Sense Mid**	**Sense Low**	**Mix High**	**Mix Mid**	**Mix Low**
3Band Comp	Compressore che divide il segnale in 3 bande di frequenza che si possono comprimere e mixare separatamente.							
Lo-Fi	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo STEREO.							

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazione	Spiegazione
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.

Tipi d'effetto e parametri 11

• Modulo NORMALIZER

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

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazione	Spiegazione
Gain	–12~12	Regola il livello.

• Modulo 3BAND EQ

Tipo	Parametri
3Band EQ	Per la spiegazione di tipi e parametri, vd. l'algoritmo BASS.

• Modulo DIMENSION/RESO

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

• Modulo ZNR

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

Effetti Send-return

• Modulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parametri					
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 con impostazione massima pari a 2000 ms.					

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazione	Spiegazione
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 ♪(124 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

Tipo	Parametri					
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	Simula un riverbero a molla.					
Plate	Simula un riverbero metallico.					
	Pre Delay	**Decay**	**EQ High**	**EQ Low**	**EFX Level**	
	Spring e Plate hanno gli stessi parametri.					

Descrizione parametro

Parametro	Gamma impostazione	Spiegazione
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	0~30	Regola il livello del suono effetto.

Elenco patch effetto 1

Elenco patch effetto

Effetti Insert

Algoritmo Clean/Crunch

N.	Nome patch	Descrizione
0	**Z CLEAN**	Suono clean originale ZOOM
1	**Z CHORUS**	Suono che unisce "Z CLEAN" e "Chorus" per sonorità pulite adatte ad arpeggi
2	**FdClean**	Suono clean-crunch del Fender Twin Reverb black panel amato dai chitarristi di vari generi
3	**VxCrunch**	Suono crunch britannico di un VOX AC30 in Classe A
4	**TWEED**	Suono crunch asciutto che ricrea quello del Fender Bassman con una buona dose di sustain
5	**BgCrunch**	Suono crunch dell'ampli combo Mesa/Boogie MKIII
6	**HwLight**	Hiwatt Custom 100 da suono clean a crunch
7	**MsCrunch**	Il suono Marshall 1959 si fa più pulito man mano che il volume della chitarra si riduce
8	**HwCrunch**	Denso suono crunch di Hiwatt Custom 100
9	**JM Lead**	Suono lead compresso di John Mayer's "Gravity"
10	**BS Riff**	Suono rockabilly di Brian Setzer di "Rock This Town" degli Stray Cats
11	**BROTHER**	Sonorità jazz uniche di George Benson morbide ma con attacco
12	**Edge**	Suono brillante e clean con l'aggiunta del delay calcolato del chitarrista degli U2 The Edge
13	**ClnStep**	Suono dallo speciale effetto che immagina acqua con "Z CLEAN" e "Step"
14	**CutPhase**	Suono Phaser dal grande attacco, perfetto per chitarra decisa e per altre tecniche esecutive
15	**Ambient**	Combinazione di "Slow Attack" e delay per un suono ambient
16	**Space**	Combinazione di "Reverse Delay" e phaser, per un suono clean con ampiezza
17	**FdComp**	Suono clean del Fender Twin Reverb e compressore per chitarra
18	**Fd Wah**	Patch Auto-wah dalla naturale distorsione di un ampli FD Combo come ingrediente segreto
19	**60sSPY**	Bizzarro suono simile agli spy movie anni '60
20	**Flower**	Combinazione di phaser e "Vibe" per un grande suono psichedelico
21-29	**Empty**	

Algoritmo Distortion

N.	Nome patch	Descrizione
0	**MsDrive**	Suono drive del Marshall 1959 che segue le variazioni di volume e offre dinamica eccezionale
1	**MdRhythm**	Suono del Marshall JCM2000 per accompagnamento, pesante, ma col carattere distintivo della sonorità Marshall
2	**PvRhythm**	Suono del Peavey 5150 per accompagnamento, con mordente nei riff veloci
3	**DzRhythm**	Suono del Diezel Herbert per accompagnamento heavy
4	**Recti**	Suono unico, denso e potente del MESA/BOOGIE Rectifier
5	**FullVx**	Suono del Vox AC30 a pieno volume con riverbero di sala che regala un feeling unico.
6	**TexasMan**	Suono per Texas blues di un Fender Bassman con volume al massimo
7	**BgLead**	Bel suono drive del MESA/BOOGIE MKIII per esecuzione lead e lungo sustain
8	**FatOd**	Suoni naturali overdrive come OD-1 con EQ, adatti per accompagnamento e assolo
9	**TsDrive**	Tube Screamer overdrive, ottimo per tutte le situazioni
10	**GvDrive**	Il pedale Guv'nor ideale per hard rock
11	**dist+**	Suono drive con distorsione
12	**DS1**	Suono DS-1 modificato con bassi extra
13	**RAT**	Bel suono lead con sustain del RAT
14	**FatFace**	Suono fuzz con bassi accentuati del FUZZ FACE
15	**MuffDrv**	Suono ad alto gain del BIG MUFF
16	**M World**	Suono per chitarra stile Shrapnel con Metal Zone
17	**HOT DRV**	Morbido suono drive creato dalla saturazione valvolare delle valvole di HOT BOX
18	**Z NEOS**	Ricreazione del cremoso suono crunch del VOX AC30 modificato.
19	**Z WILD**	Suono hard overdrive originale ZOOM con spinta accentuata per un feeling compresso
20	**Z MP1**	Suono ibrido derivante dalla combinazione di ADA MP1 e Marshall JCM800
21	**Z Bottom**	Suono originale ZOOM ad alto gain, ricco in medi e bassi, ideale per il metal anni '80
22	**Z DREAM**	Suono originale ZOOM ad alto gain, ideale per esecuzione lead
23	**Z SCREAM**	Suono originale ZOOM ad alto gain, con frequenze bilanciate da basse ad alte tagliate nel mix
24	**LEAD**	Suono lead classico ZOOM, con forti medi e lungo sustain, necessario per assolo
25	**EXT DS**	Estrema distorsione digitale oltre ogni limite
26	**EC LEAD**	Ricreazione del suono crunch della Fender lead di Eric Clapton in "Layla", ideale per chitarre con pickup single-coil.
27	**JimiFuzz**	Suono phaser di Jimi Hendrix che simula Octavia usando "PitchSHFT"
28	**DT Slide**	Denso suono d'ampli valvolare del "Leaving Trunk" di Derek Trucks
29	**KC Solo**	Suono dei Nirvana "Smells Like Teen Spirit"

Elenco patch effetto 2

30	**Every BG**	Suono Blues di Buddy Guy, asciutto e overdrive, aggiunge colore a ogni esecuzione blues
31	**EVH1959**	Suono del primo Eddie Van Halen
32	**BrianDrv**	Suono drive di Brian May ricreato usando "Z Neos"
33	**RitchStd**	Suono usato da Ritchie Blackmore dei Deep Purple per registrare "Machine Head"
34	**Carlos**	Suono morbido usato da Carlos Santana nella registrazione dell'album, ricreato usando "BG Crunch"
35	**PeteHW**	Suono crunch di Pete Townshend con l'ampli Hiwatt al massimo per sonorità clean potenti
36	**JW Talk**	Ricreazione del suono del talkbox usato da Joe Walsh nell'assolo di "Rocky Mountain Way"
37	**Kstone**	Suono classico di Keith Richards per intro, sentito in "Satisfaction" dei The Rolling Stones
38	**RR Mtl**	Suono metal anni '80 con medi distinti basati su Metal Zone
39	**SV LEAD**	Suono stack che coraggiosamente taglia i medi, adatto per begli assolo di chitarra
40	**Monster**	Tono eccezionale che mixa un suono heavy con effetto doubling un'ottava inferiore
41	**FatMs**	Suono drive con detune aggiuntivo, per rendere più denso il suono. Adatto per potenti accordi e accompagnamento
42	**SlowFlg**	Suono del Jet che unisce "Slow Attack" e flanger
43	**DmgFuzz**	Sonorità psichedelica che aggiunge "Ring Modulator" al suono fuzz, che taglia ferocemente le basse frequenze
44	**Recti Wah**	Coraggioso suono ad alto gain, con l'aggiunta di auto-wah e breve delay
45-49	**Empty**	

Algoritmo Aco/Bass SIM

N.	Nome patch	Descrizione
0	**Ensemble**	Suono grandioso con profondo effetto ensemble.
1	**Delay LD**	Suono acustico vivace per chitarra lead.
2	**Chorus**	Suono chorus adatto per tutto, dalla chitarra ritmica a quella lead.
3	**FineTune**	L'effetto detune crea profondità.
4	**Air Aco**	Il rumore dell'aria fa sembrare che si registri col microfono.
5	**Standard**	Basso standard adatto a vari usi.
6	**CompBass**	Suono basso che si ravviva con compressore ed exciter.
7	**WarmBass**	Suono basso dal feeling pieno e caldo.
8	**Flanging**	Suono flanger adatto a molti usi, dalle frasi di 16 battute all'esecuzione melodica.
9	**Auto Wah**	Basso funky che fa buon uso dell'auto wah-
10-19	**Empty**	

Algoritmo Bass

N.	Nome patch	Descrizione
0	**SVT**	Suono rock regale, ideale per finger-picking e flatpicking.
1	**BASSMAN**	Suono rock vintage adatto a ogni occasione.
2	**HARTKE**	Simulazione Hartke in tutto il suo splendore.
3	**SUPER-B**	Ideale per chitarra unisono e assolo.
4	**SANS-A**	Suono tagliente dal cuore duro, ottimo per flatpicking.
5	**TUBE PRE**	Sopnorità valvolare piena.
6	**Attack**	Suono compresso efficace per slap e flatpicking.
7	**Wah-Solo**	Suono per assolo con distorsione e un tocco di wah. Ingrediente segreto: pitch shift.
8	**Talk&Cry**	Tipico effetto speciale che crea un suono ciclico, simile a un talking modulator.
9	**Melody**	Suono chorus per melodia, assolo, accordi e armoniche.
10	**SlapJazz**	Suono slap di base nello stile basso jazz.
11	**Destroy**	Eccezionale suono che mixa distorsione, pitch shift e ring modulation.
12	**Tremolo**	Bella sfida per linee per basso moody e accordi.
13	**SoftSlow**	Sonorità per linea melodica o assolo, ideale per basso fretless.
14	**Limiter**	Limiter che livella il suono usando un plettro.
15	**X'over**	Suono flanger per esecuzione tipica del genere crossover.
16	**CleanWah**	Suono auto wah dai molteplici impieghi.
17	**Exciter**	Suono corposo dal carattere fresco e trasparente.
18	**ClubBass**	Suono che simula l'atmosfera di un piccolo club ed è adatto per linee da walking bass.
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**	Suono convenzionale da preampli e compressione adatto alla registrazione.
1	**RoomAmbi**	Simula l'atmosfera di uno studio di stazione radio.
2	**VocalDly**	Effetto delay che dà il meglio di sé con le voci.
3	**Rock**	Suono pesantemente compresso per voce rock.

Elenco patch effetto 3

4	**Long DLY**	Lungo suono delay per voci (2-battute a 120 bpm)
5	**InTheBOX**	Effetto che sembra inserire l'intero suono in una scatoletta
6	**Limiter**	Effetto limiter utilissimo per la registrazione
7	**AG MIC**	Sonorità preampli ideale per registrare la chitarra acustica
8	**AG Dub**	Suono doubling che dà maggior feeling al tocco
9	**12st Cho**	Suono chorus adatto per chitarra a 12 corde
10	**AG-Jumbo**	Aumenta apparentemente la dimensione del corpo di una chitarra acustica
11	**AG-Small**	Riduce apparentemente il corpo di una chitarra acustica
12	**AG Lead**	Suono delay per chitarra acustica lead
13	**Live AMB**	Brillante suono reverb per chitarra acustica che aumenta l'effetto live
14	**Tunnel**	Simula un tunnel reverb
15	**Filter**	Effetto filtro che consente di cambiare carattere al suono nel corso di un brano, ad esempio.
16	**BrethCmp**	Bel suono compresso che accentua l'ampiezza
17	**Vib MOD**	Brillante suono per voci, che unisce phaser e vibrato
18	**Duet Cho**	Suono detune per un duetto istantaneo
19	**Ensemble**	Fresco suono d'ensemble ideale per chorus
20	**VocalDub**	Suono doubling convenzionale
21	**Sweep**	Suono di voce con leggera slow phase
22	**VoiceFlg**	Suono chorus flanger dalla forte modulazione
23	**PH Voice**	Suono phase innovativo, arricchito da delay
24	**VibVoice**	Suono vibrato clear-cut
25	**FutureVo**	Messaggio dagli alieni
26	**M to F**	Trasforma la voce maschile in femminile
27	**F to M**	Trasforma la voce femminile in maschile
28	**WaReWaRe**	Effetto speciale simile al parlato di uno spaziale
29	**Hangul**	Effetto speciale che trasforma il Giapponese in Coreano
30-49	**Empty**	

Algoritmo Dual Mic

N.	Nome patch	Descrizione	Ingressi destra/sinistra consigliati
0	**Vo/Vo 1**	Per duetti	Voci
1	**Vo/Vo 2**	Chorus per voce principale	Voci
2	**Vo/Vo 3**	Per canto armonico	Voci
3	**AG/Vo 1**	Dà il carattere di una storia	Chitarra acustica/Voci
4	**AG/Vo 2**	Simile a AG/Vo 1 ma dal carattere vocale diverso	Chitarra acustica/Voci
5	**AG/Vo 3**	Modifica aggressivamente il carattere della voce	Chitarra acustica/Voci
6	**ShortDLY**	Breve delay con efficace doubling	Microfoni
7	**FatDrum**	Per registrazione drum con microfono single point stereo	Microfoni
8	**BothTone**	Suono di microfono a condensatore: uomini sul canale L e donne su R	Voci
9	**Condnser**	Simula un microfono a condensatore con microfono dinamico in ingresso	Voci
10	**DuoAtack**	Chorus per voci lead con attacco enfatizzato	Voci
11	**Warmth**	Suono caldo con medi prominenti	Voci
12	**AM Radio**	Simula la radio AM mono	Voci
13	**Pavilion**	Per narrazione che cattura il suono dei partecipanti a una mostra	Voci
14	**TV News**	Suono notiziario TV	Voci
15	**F-Vo/Pf1**	Per ballate per piano con voce femminile	Voce/Piano
16	**JazzDuo1**	Simula una sessione jazz LP con sono leggermente lo-fi	Voce/Piano
17	**Cntmprry**	Suono pieno dalla variazione peculiare	Voce/Piano
18	**JazzDuo2**	JazzDuo 1 per voci maschili	Voce/Piano
19	**Ensemble**	Per bilanciare chitarra dal forte attacco e morbido pianoforte	Chitarra acustica/Piano
20	**Enhanced**	Enfatizza le caratteristiche del suono, ideale per ballate	Chitarra acustica/Voce
21	**Warmy**	Riduce l'atmosfera troppo brillante	Chitarra acustica/Voce
22	**Strum+Vo**	Morbido suono corposo con medi accentuati	Chitarra acustica/Voce
23	**FatPlus**	Aumenta i medi deboli	Chitarra acustica/Voce
24	**Arp+Vo**	Suono generale solido	Chitarra acustica/Voce
25	**ClubDuo**	Simula il suono live in un piccolo club	Chitarre acustiche
26	**BigShape**	Accentua la chiarezza generale	Chitarre acustiche
27	**FolkDuo**	Suono fresco e pulito	Chitarre acustiche
28	**GtrDuo**	Adatto per duetti di chitarra	Chitarre acustiche
29	**Bright**	Feeling brillante, acuto, globale	Chitarre acustiche
30-49	**Empty**		

Elenco patch effetto 4

Algoritmo Stereo

N.	Nome patch	Descrizione
0	**Syn-Lead**	Per synth lead a nota singola
1	**OrganPha**	Phaser per synth/organo
2	**OrgaRock**	Forte distorsione per organo rock
3	**EP-Chor**	Bel chorus per pianoforte elettrico
4	**ClavFlg**	Wah per clavinet
5	**Concert**	Effetto sala da concerti per pianoforte
6	**Honkey**	Simulazione pianoforte Honky-tonk
7	**PowerBD**	Dà maggior forza al bass drum
8	**DrumFlng**	Flanger convenzionale per percussioni
9	**LiveDrum**	Simula un doubling live esterno
10	**JetDrum**	Phaser per hi-hat da 16-battute
11	**AsianKit**	Cambia il kit standard in Asiatico
12	**BassBost**	Enfatizza la gamma delle basse frequenze
13	**Mono->St**	Dà maggior ampiezza alla fonte mono
14	**AM Radio**	Simulazione radio AM
15	**WideDrum**	Ampio effetto stereo per drum machine
16	**DanceDrm**	Rafforza le frequenze del basso per ritmi dance
17	**Octaver**	Aggiunge suono un'ottava inferiore
18	**Percushn**	Dà respiro, presenza, e ampiezza stereo alla percussione
19	**MoreTone**	Aumenta le medie frequenze, dando maggior corposità alla chitarra distorta
20	**SnrSmack**	Enfatizza la peculiarità dello snare
21	**Shudder!**	Suono specifico per tracce techno
22	**SwpPhase**	Phaser dalla risonanza potente
23	**DirtyBiz**	Distorsione Lo-fi con ring modulator
24	**Doubler**	Effetto doubling per traccia vocale
25	**SFXlab**	Dà al synth un suono dall'effetto speciale potente
26	**SynLead2**	Suono jet old-style per synth lead
27	**Tekepiko**	Per frasi in sequenza o chitarra a nota singola in mute
28	**Soliner**	Simula un ensemble analogico d'archi
29	**HevyDrum**	Per percussioni hard rock
30	**SM57Sim**	Simula un microfono SM57, ideale per registrare chitarra elettrica e altri strumenti analogici.
31	**MD421Sim**	Simula un microfono professionale standard MD421 indispensabile per il broadcasting, la registrazione e il live.
32	**U87Sim**	Simula un U87, microfono a condensatore che ha imposto lo standard ed è usato negli studi di tutto il mondo.
33	**C414Sim**	Simula un C414, famoso microfono molto apprezzato nelle situazioni di registrazione.
34	**Doubling**	Crea suoni raddoppiati come se aumentasse la corposità del suono.
35	**ShortDLY**	Suono delay adatto a voci e registrazioni in campo aperto, dall'effetto sorprendente.
36	**Lo-Fi**	Crea un suono lo-fi dal feeling nostalgico, come se giungesse da una radio.
37	**Limiter**	Un limiter molto efficace nelle prove delle band e nelle registrazioni live.
38	**BoostPls**	Aggiunge pressione al suono globale durante la registrazione.
39	**All Comp**	Compressore che livella le differenze di volume tra strumenti in una band, ad esempio
40-49	**Empty**	

Algoritmo 8x COMP EQ

N.	Nome patch	Descrizione	Ingressi consigliati 1 - 8	
0	**VoclBand**	Patch per scopi generali 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 fusion	**1-2**	Ampli per chitarra
			3	Ampli per basso
			4	Piano
			5-6	Drums
			7-8	Tastiera
2	**AcoBand**	Per band acustiche	**1**	Basso acustico
			2	Piano
			3	Voce
			4	Chorus
			5-6	Chitarra acustica
			7-8	Percussioni

Elenco patch effetto 5

3	**1ManBand**	Per produzione in proprio	**1-2**	Chitarra
			3	Basso
			4	Tastiera
			5	Voce
			6	Chorus
			7-8	Sequencer
4	**StdDrum**	Suoni standard per registrare ogni drum in un kit	**1**	Bass drum
			2	Snare drum
5	**VtgDrum**	Suono drum anni '70 con hi-hat accentuato	**3**	Hi-hat
			4	High tom
6	**EhcdDrum**	Suono drum spinto e compresso	**5**	Mid tom
			6	Low tom
			7-8	Microfoni panoramici
7	**Percus**	Adatto a registrare suoni percussivi singoli	**1-2**	Piccole percussioni
			3-4	Piatti/campane
			5-6	Drums
			7-8	Tutte le percussioni assieme
8	**CompLtr**	Suono morbido e versatile	**1-8**	
9	**A Capla**	Per cori a cappella	**1-2**	Voci femminili
			3-4	Voci maschili
			5-6	Duo di voci
			7-8	Tutte le voci assieme
10-19	**Empty**			

Algoritmo Mastering

N.	Nome patch	Descrizione
0	**PlusAlfa**	Accentua la potenza globale
1	**All-Pops**	Mastering convenzionale
2	**StWide**	Mastering ad ampia gamma
3	**DiscoMst**	Per sonorità da club
4	**Boost**	Per finalizzazione hi-fi
5	**Power**	Per bassi potenti
6	**Live**	Aggiunge un feeling live
7	**WarmMst**	Aggiunge un caldo feeling
8	**TightUp**	Aggiunge un feeling teso
9	**1930Mst**	Mastering dalle sonorità anni '30
10	**LoFi Mst**	Mastering lo-fi
11	**BGM**	Mastering per musica in background
12	**RockShow**	Dà al mix rock style un feeling live
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 di movimento usando un filtro stretto
17	**FullComp**	Forte compressione sulla gamma a frequenza piena
18	**ClearPWR**	Enfatizza i medi e aggiunge pressione sonora e chiarezza
19	**ClearDMS**	Accentua chiarezza e spazialità
20	**Maximizr**	Accentua il livello della pressione sonora globale
21-29	**Empty**	

Elenco patch effetto 6

Effetti Send-return

REVERB

N.	Nome patch	Descrizione
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**	

CHORUS/DELAY

N.	Nome patch	Descrizione
0	**ShortDLY**	Breve delay standard
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	**Vocal**	Chorus che accentua le voci
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**	

Elenco messaggi d’errore

Se appare un messaggio come “---Error” premete il tasto **EXIT**. In caso di altri errori e messaggi, la schermata si chiuderà automaticamente in tre secondi.

Messaggio	Significato	Risposta
Messaggi che indicano che 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 compaiono frequentemente		
Reset DATE/TIME	Impostazione persa a causa della batteria scarica.	Impostate nuovamente DATE/TIME. → P14
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 indicano un oggetto protetto		
Card Protected	La card SD è protetta.	Estraete la card SD e togliete la protezione. Inserite ancora la card. → P12
Project Protected	Il project è protetto.	Disabilitate la protezione del project usando il menu PROTECT. → P89
File Protected	E' un file di sola lettura, non si può scriverci sopra.	Disabilitate lo status di sola lettura del file usando un computer, ad esempio.
Messaggi che indicano che è stato superato un limite strutturale o di capacità		
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 che indicano mancato 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 R24 non può usare.	Passate a un formato di card che R24 possa usare.
File Format Error	Formato di file che R24 non può usare.	Passate a un formato di file che R24 possa usare.
USB Device Format Error	Formato USB che R24 non può usare.	Passate a un formato USB che R24 possa usare.
Altri messaggi di errore		
Card Error	Si è verificato un errore di qualche genere.	Premete EXIT e riprovate.
Project Error		
File Error		
USB Device Error		

Specifiche tecniche

Sezione			R24
Registratore	Tracce		24 (mono)
	Numero max. tracce di registrazione		8
	Numero max. tracce in riproduzione simultanea		24 audio +metronomo
	Formato registrazione dati		44.1/48 kHz, 16/24bit formato WAV
	Tempo max. registrazione		200 minuti/1 GB (44.1 kHz 16-bit, tracce mono)
	Project		1000
	Marker		100/project
	Locator		Ore/minuti/secondi/millisecondi e bars/beats/ticks
	File editing		Divide, trimming
	Altre funzioni		Punch-in/out (manuale, automatico), bounce, A-B repeat, undo/redo
Interfaccia audio	Numero canali in registrazione		8
	Numero canali in riproduzione		2
	Quantizzazione bit-rate		24
	Frequenza campionamento		44.1, 48, 88.2, 96 kHz
Mixer	Fader		9 (mono x 8, master x 1)
	Display indicatore livello		Display 4-segmenti
	Parametri di traccia		equalizzatore a 3-bande, pan (balance), effect send x 2, invert
	Stereo link		Tracce 1/2~23/24 selezionabile a coppie
Effetti	Algoritmi		9 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, 8xCOMP EQ, MASTERING)
	Patch		330 insert, 60 send-return
	Moduli effetto		7 insert, 2 send
	Accordatore		Cromatico, chitarra, basso, open A/D/E/G, D modale
Rhythm	Voci		8
	Formato suono		16-bit lineare PCM
	Drum kit		10
	Pad		8 (sensibile alla velocità)
	Precisione		48 PPQN
	Rhythm patterns		511/project
	Tempo		40.0~250.0 BPM
Campionatore	Formati riproduzione		44.1/48 kHz, 16/24-bit formato WAV
	Funzioni editing		Trim, time-stretch
Hardware	Supporto registrazione		Card SD (16MB-2GB), card SDHC (4-32GB)
	Conversione analogico-digitale		96kHz 24bit delta-sigma ADC
	Conversione digitale-analogico		96kHz 24bit delta-sigma DAC
	Display		128 x 64 pixel LCD (retroilluminatot)
	Input	INPUT1~8	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 1 MΩ (Hi-Z attivo) 6 provvisti di interruttore ad alimentazione phantom Livello ingresso: –50 dBm < continuo < +4 dBm
		Microfoni incorporati	Microfoni omnidirezionali a condensatore Gain: -50dBm < continuo < +4dBm
	Alimentazione Phantom		48 V, 24 V
	Output	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/lettore card/salvataggio USB)
	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		376 mm (W) x 237.1 mm (D) x 52.2 mm (H)
	Peso		1.3 kg

Diagnostica

In caso di problemi con l'operatività di R24, 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 gli indicatori di status della sezione mixer siano accesi in verde e che i fader siano alzati. Se un indicatore di traccia non è verde, premete il tasto corrispondente più volte fino a farlo accendere in verde.
- Assicuratevi che il tasto di status [MASTER] non sia acceso e che il fader [MASTER] sia alzato.

◆ Spostare i fader non influisce 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 (→ P102).
- La registrazione non è possibile se il project è protetto. Impostate "PROTECT" su "OFF" (→ P87), o usate un project diverso.

◆ Il suono registrato è distorto
- Assicuratevi che le manopole **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 (→ P81).

◆ L'effetto insert non funziona
- Verificate che l'icona dell'effetto insert appaia sul display. Se non appare, premete il tasto **EFFECT**, poi il tasto morbido INSERT e impostate ON/OFF su On.
- Assicuratevi che l'effetto insert sia inserito nella posizione desiderata (→ P81)

◆ L'effetto send-return non funziona
- Verificate che l'icona REV o CHO appaia sul display. Se non appare, premete il tasto **EFFECT,** poi il tasto morbido REVERB o CHORUS e impostate ON/OFF su On.
- Assicuratevi che i livelli di mandata delle tracce siano alzati (→ P40, 80).

Altri problemi

◆ Non si può salvare un project
- Il project non può essere salvato se è protetto. Impostate "PROTECT" su "Off" (→ P89).

◆ Non si può creare un nuovo project o copiarlo
- Se appare sul display "Project Full", significa che non si possono creare altri project sulla card. Cancellate i project non necessari per liberare memoria.

◆ Appare un messaggio di errore quando si tenta di eseguire un comando
- Controllate nell'elenco messaggi d'errore (→ P132).

Aggiornamento del firmware

Aggiornate il firmware secondo necessità.

1. Copiate il file d'aggiornamento firmware nella directory principale della card SD.

2. Inserite la card SD con il file di aggiornamento software del firmware in R24 (se non è già nell'unità).

3. tenendo premuto PLAY ▷, commutate l'interruttore POWER su ON.

   Si apre la schermata di aggiornamento.

4. Selezionate "OK" e premete ENTER per avviare l'aggiornamento.

5. Quando la schermata mostra che l'aggiornamento è completo, commutate l'interruttore power di R24 su OFF una volta e poi riaccendete l'unità.

NOTE

- Scaricate la versione più recente del software di sistema dal sito web di ZOOM (http://www.zoom.co.jp).
- Usate la voce del menu TOOL>SYSTEM>VERSION per verificare la versione del software di sistema usata al momento.

Indice dei nomi

A

A-B repeat 32
- Punto A 32
- Punto B 32

Accordatore: tipi e uso. 35
Accordatore cromatico 35
Algoritmi 77
Alimentazione
- Installare le batterie. 13
- Impostare il tipo di batteria 103
- ON/OFF 14

Alimentazione Phantom 11, 18, 104
Audio
- Cambiare il tempo senza cambiare tonalità . 61
- Eliminare parti non necessarie (trim). 63

B

Bit rate: impostazione 99
Bouncing 43-44
BPM: impostazione 60

C

Cambiare nome 73, 84, 94
Cancellare dati
- File 95
- Marker 34
- Project 95
- Card SD 102

Card SD
- Funzioni lettore di card 106
- Cambiare card a unità accesa 101
- Verificare la capacità della card 102
- Formattare 102
- Installazione 12

Collegare apparecchiature 11, 18, 19
Contrasto 100

D

Data e ora: impostazione 14
Display
- Retroilluminazione 100
- Contrasto 100
- Informazioni 16

E

Effetti
- Moduli effetto 77-78, 83, 115-125
- Parametri effetto 77, 84, 115-125
- Tipi d'effetto 77-79, 115-, 126-
- Effetti insert. 45, 77-87
- Effetti mastering 45
- Patch 126-131
- Effetti send-return 40, 77-79, 83-86

Effetti Insert
- Inserire prima del fader MASTER 45
- Punti di inserimento 81
- Usare per il solo monitoring 87

Effetto mastering. 45
Effetti send-return
- Impostazioni di traccia per livello di mandata 40
- Patch 77, 83-86, 131

EQ 40

F

Fade in/out 64
File
- Assegnazione a tracce. 49
- Cambiare nome al file 94
- Copiare. 93
- Cancellare 95
- Informazioni 92
- Selezionare. 91

Funzioni campionatore 47-64

G

Gain 23

H

Hi-Z. 10-11, 18

I

Importare
- Lettore di card 106
- File 106-108
- Patch 86
- Project 17, 89-95, 97
- Memoria USB 11, 107-109

Interfaccia audio . . . . . .110, PDF
Interruttori 15, 18, 19

L

Livello: regolazioni. 23
Locate: funzione 33-34
Loop 50

M

Marker. 33
Metronomo 36
Microfoni incorporati 11, 19
Mixaggio 39
Mixare su due tracce. 43-46

O

Overdubbing 27

P

Pad 52, 67
Pan 40
Patch
- Cambiare nome alla patch 84
- Editare 83
- Inizializzazione . . . . . PDF
- Importare 86
- Elenco patch. 126-131
- Salvare 85
- Selezione 80

Playlist. 97-98
Project
- Cambiare nome ai project 94
- Copiare. 93
- Creare nuovi project 17, 90
- Cancellare 95
- Veduta d'insieme 89
- Protezione. 89
- Selezionare. 91
- Riproduzione in sequenza 97

Punch in e out 29-30
- Punch-in/out automatico 29
- Punch-in/out manuale 30

Punti In 29
Punti Out. 29

Q

Quantizzazione: bit rate. 99
Quantizzazione globale 52

R

Registrare
- Tracce aggiuntive 27
- Scegliere la riproduzione di registrazione (take) 25
- Prima traccia. 23
- Formati 90, 99
- Traccia Master 46
- Overdubbing. 27
- Preparativi 17-19

Riproduzione in sequenza di project 97
Rhythm: funzioni 65-76
Rhythm pattern
- Cambiare nome ai rhythm pattern 73
- Copiare. 71
- Cancellare 72
- Creare. 68
- Importare 74
- Assegnazione a tracce 22, 76

S

Sensibilità in ingresso 23
Sequenza: dati 53-59
- Creazione 53
- Editare 56
- Riprodurre. 59

Specifiche tecniche 133
Spegnere 14
Stereo link 20
Stereo: impostazioni 19-20
Superficie di controllo . . . . . .110, PDF
Swap: commutare file 25

T

Tracce 20, 22-28, 31, 43-44, 49
- Assegnazione 22, 25, 49, 76
- Mixer 40, 41
- Parametri 40, 41

Traccia master 46

U

USB 105-111
- Collegarsi a un computer 105
- Operatività software DAW . . . . . PDF
- Memoria USB 107

V

Versione di sistema. 103

Nazioni EU

CE Dichiarazione di conformità

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

R24-5004-2