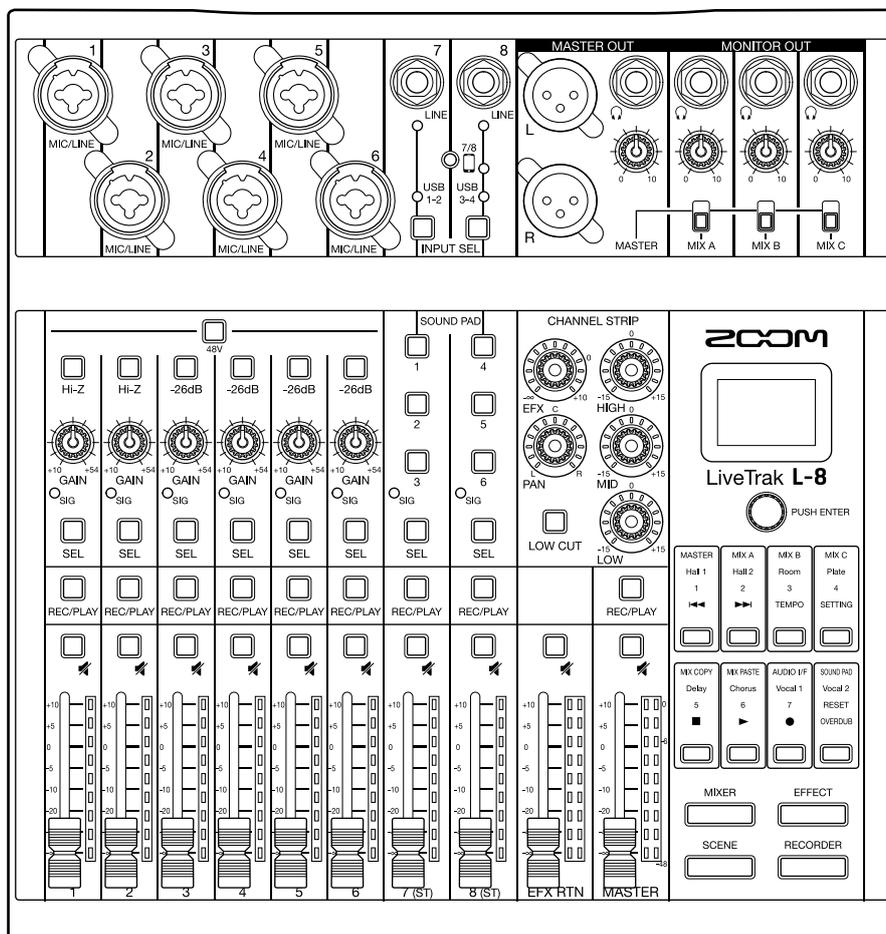


L-8

LiveTrak



Manual de instrucciones

Lea las precauciones de uso y seguridad antes de utilizar esta unidad.

© 2019 ZOOM CORPORATION

Queda prohibida la copia o reproducción de este documento, tanto completa como parcial, sin el correspondiente permiso.

El resto de nombres de fabricantes y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. Todas las marcas comerciales y marcas registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.

No es posible la visualización correcta de este documento en dispositivos con pantallas de escala de grises.

Resumen del Manual de instrucciones

Puede que vuelva a necesitar este manual en el futuro. Consérvelo siempre en un lugar seguro a la vez que accesible.

El contenido de este documento y las especificaciones de este aparato pueden ser modificadas sin previo aviso.

© Windows® es una marca comercial o marca registrada de Microsoft® Corporation.

© Macintosh, macOS, Mac y iPad son marcas comerciales o marcas registradas de Apple Inc.

© iOS es una marca comercial o marca registrada de Cisco Systems, Inc. en los EE.UU. y otros países y se usa bajo licencia.

© Los logos SD, SDHC y SDXC son marcas comerciales.

© El resto de nombres de fabricantes y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios.

Nota: Todas las marcas comerciales y marcas comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos por lo que no infringen los derechos de copyright de sus respectivos propietarios.

Está prohibida la grabación de fuentes con derechos de autor, incluyendo CDs, discos, cintas, actuaciones en directo, videos y emisiones sin el permiso expreso del propietario de esos derechos de autor para cualquier tipo de finalidad distinta a la del disfrute y uso personal. Zoom Corporation no asume ninguna responsabilidad relacionada con cualquier posible delito o infracción sobre estos derechos de autor.

Introducción

Felicidades y gracias por su compra del ZOOM LiveTrak **L-8**.

El **L-8** combinado un mezclador digital compacto con una grabadora multipistas y un interface audio USB, lo que le permite usarlo en una amplia gama de aplicaciones, incluyendo podcasting y streaming y como sistema PA para pequeños grupos, como mezclador para actuaciones en directo y para producciones musicales.

Características principales del L-8

Mezclador digital de 8 canales y grabadora multipistas

El compacto y ligero **L-8** combina un mezclador digital con 8 canales de entrada, una grabadora multipistas capaz de grabar hasta 12 pistas simultáneamente, sobregrabación y pinchado/despinchado y un interface audio USB de 12 entradas/4 salidas.

Función SOUND PAD para la adición de jingles y efectos sonoros en el podcasting

El **L-8** dispone de botones SOUND PAD que puede usar para tocar con ellos para el podcasting y streaming. La pulsación de uno de estos parches SOUND PAD reproduce el jingle o efecto sonoro que le haya asignado. Esta función SOUND PAD también puede ser usada en directo, por ejemplo, para disparar cues o pruebas.

Toma de conexión a smartphone

El **L-8** dispone de una toma de conexión a smartphone que puede usar durante el podcasting para comunicarse con invitados. Dispone de una función mix-minus para evitar ecos de las llamadas telefónicas de los invitados.

Previos de micro de alta calidad

El **L-8** dispone de previos de micro de alta calidad internos para 6 canales. Las entradas analógicas de alta calidad, que le ofrecen alimentación fantasma de +48V, tienen un EIN de -121 dBu o superior y una ganancia de entrada máxima de +54 dB. Además, los canales 1 y 2 admiten también entrada Hi-Z, mientras que los canales 3 a 6 tienen funciones PAD (26 dB de atenuación), lo que les permite admitir salidas de +4 dBu.

3 canales de salida de monitorización

Además de la salida MASTER OUT, el **L-8** le ofrece también 3 canales MONITOR OUT que pueden ser conectados a unos auriculares. Las mezclas MONITOR OUT pueden ser configuradas de forma independiente para cada salida, lo que le permite enviar distintas mezclas a cada músico.

Admite pilas AA y baterías móviles

El **L-8** puede funcionar con pilas AA o con una batería móvil USB, lo que le permite usar esta unidad en exteriores y en otras situaciones en las que no pueda acceder a otra fuente de alimentación.

Interface audio USB de 12 entradas/4 salidas

Puede usar el **L-8** como un interface audio USB de 12 entradas/4 salidas. Las señales de cada entrada y la salida del fader máster pueden ser grabadas en un DAW. Además, puede reproducir música de fondo desde un ordenador al hacer podcasting asignando la señal de ese ordenador al canal 7 ó 8.

También admite el modo class compliant, lo que permite la conexión con dispositivos iOS.

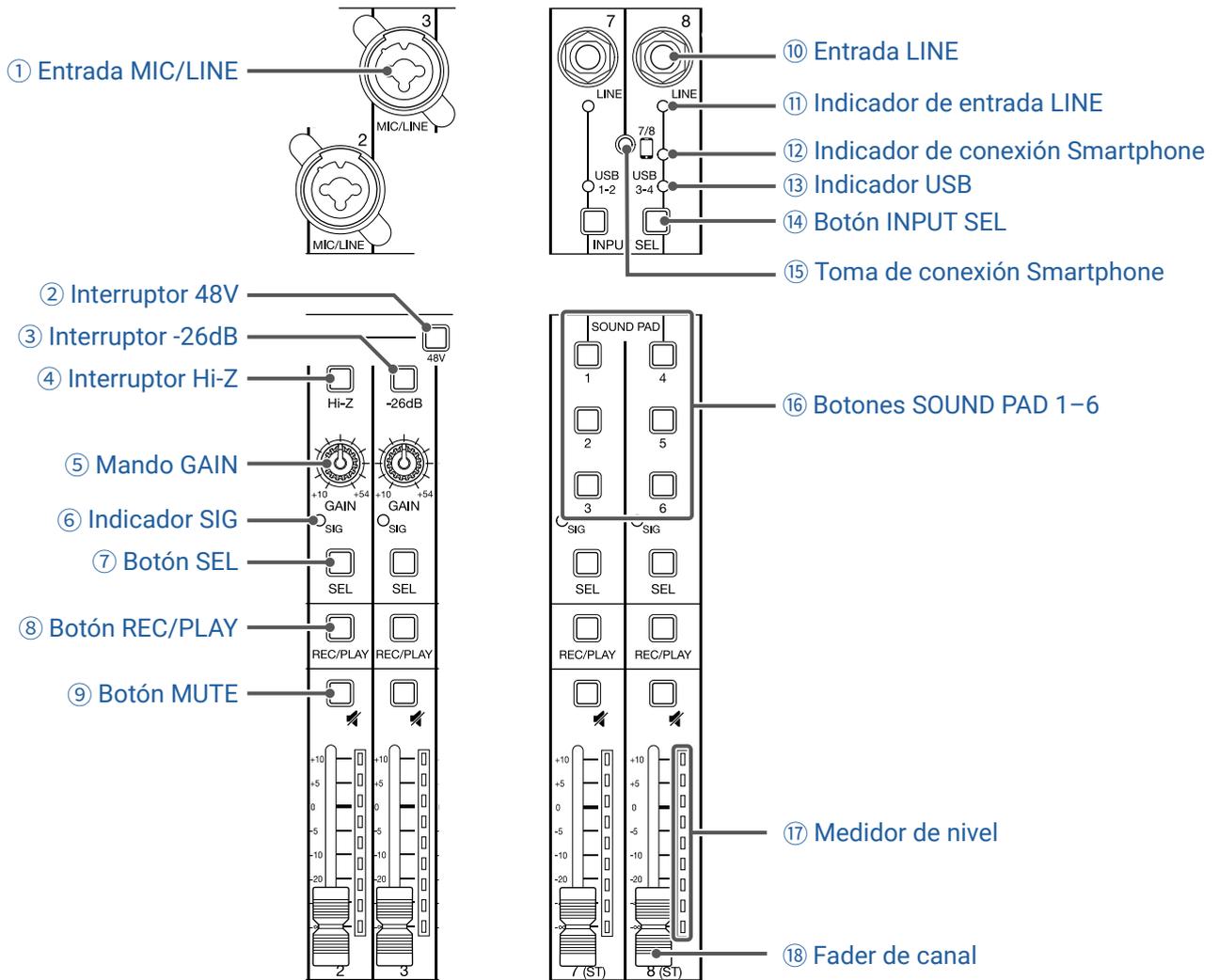
Índice

Resumen del Manual de instrucciones	2	Borrado de proyectos	68
Introducción	3	Protección de proyectos	69
Índice	4	Verificación de información de los proyectos	70
Nombre y función de las partes	5	Verificación, borrado y desplazamiento a marcas	71
Panel superior	5	Ficheros audio	72
Panel trasero	19	Borrado de ficheros audio	72
Panel inferior	20	Asignación de ficheros audio a las pistas	74
Ejemplos de conexión de aparatos	21	Interface audio	76
Podcasting	21	Instalación del driver	76
Sistema PA de directo	22	Conexión a un ordenador	77
Preparativos	23	Conexión a un dispositivo iOS	79
Alimentación	23	Recepción de retorno desde el ordenador en los canales 7/8	81
Encendido y apagado	25	Lector de tarjetas	82
Encendido	25	Estructura de carpetas en la tarjeta SD	82
Apagado	26	Uso de las funciones de lector de tarjeta	83
Uso de la pantalla SETTING	27	Ajustes de grabación y reproducción	85
Mezclador	28	Cambio del formato de grabación	85
Emisión de sonidos de entrada desde dispositivos de salida	28	Modificación de ajustes de grabación automática	86
Ajuste del tono y panorama	30	Visualización de los niveles de grabación en los medidores	88
Uso de los efectos internos	31	Compensación de la latencia durante la entrada y salida	89
Uso de las funciones de escena	33	Modificación del modo de reproducción	90
Ajuste de señales emitidas desde MONITOR OUT A-C	36	Ajustes de la tarjeta SD	91
Conexión de smartphones	39	Verificación del espacio libre de las tarjetas SD	91
Grabación y reproducción	40	Formateo de tarjetas SD	92
Preparativos para la grabación	40	Verificación de rendimiento de la tarjeta SD	93
Grabación/sobregrabación y reproducción de grabaciones	42	Ejecución de diversos ajustes	96
Adición de marcas	44	Ajuste de la fecha y hora	96
Edición de partes grabadas (pinchado/despinchado)	45	Modificación de la frecuencia de muestreo	97
Remezcla de pistas	46	Desactivación de la función de ahorro de energía	98
Inicio automático de la grabación	48	Ajuste del contraste de la pantalla	99
Pregrabación antes de que comience la grabación real	50	Ajuste de la retroiluminación de la pantalla	100
Selección de proyectos para su reproducción	51	Ajuste del tipo de pilas usadas	101
Funciones SOUND PAD	52	Ajuste del modo de ahorro de pilas	102
Reproducción de sonidos con los botones SOUND PAD	52	Restauración de los ajustes a los valores de fábrica	103
Asignación de ficheros audio a los parches SOUND PAD	53	Verificación de las versiones de firmware	104
Cambio de métodos de reproducción SOUND PAD	57	Actualización del firmware	105
Modificación del nivel de reproducción SOUND PAD	59	Resolución de problemas	107
Metrónomo	61	Especificaciones técnicas	110
Activación del metrónomo	61	Especificaciones de los efectos de envío	111
Cambio de ajustes del metrónomo	62	Diagrama de bloques del mezclador	112
Proyectos	66		
Modificación del nombre de los proyectos	66		

Nombre y función de las partes

Panel superior

Sección de canal de entrada



① Entrada MIC/LINE

Estas tomas de entrada tienen previos de micro internos. Conecte micros, teclados y guitarras a estas tomas. Puede usarlas tanto con clavijas XLR como de 6,3 mm (balanceadas o no balanceadas).

② Interruptor 48V

Activa o desactiva la alimentación fantasma de +48V. Actívela (■) para pasar el voltaje de alimentación fantasma a las entradas MIC/LINE 1-6.

③ Interruptor -26dB

Esto atenúa (reduce) la señal de entrada del aparato conectado a las tomas MIC/LINE (3-6) en 26 dB. Active esto (■) cuando conecte unidades con nivel de línea.

④ Interruptor Hi-Z

Úselo para cambiar la impedancia de entrada de la entrada MIC/LINE (1 ó 2).

Actívelo () cuando conecte una guitarra o un bajo.

⑤ Mando GAIN

Úselo para ajustar la ganancia de entrada del previo de micro.

El rango de ajuste dependerá del estado on/off del interruptor de la entrada MIC/LINE (Hi-Z en canales 1-2 o -26dB en canales 3-6).

Toma	Rango de ajuste	
Entrada MIC/LINE 1-2 (XLR)	+10 – +54 dB	
Entrada MIC/LINE 1-2 (TRS)	Hi-Z off	+10 – +54 dB
	Hi-Z on	-3 – +41 dB
Entrada MIC/LINE 3-6	-26dB off	+10 – +54 dB
	-26dB on	-16 – +28 dB

⑥ Indicador SIG

Esto muestra el nivel de señal después del ajuste por el mando GAIN.

El color del indicador cambia de acuerdo al nivel de la señal. Ajústelo de forma que no se ilumine en rojo.

En rojo: El nivel de la señal de entrada está muy cerca (-3 dBFS o superior) al nivel de saturación (0 dBFS)

En verde: El nivel de la señal está entre -48 y -3 dBFS en comparación con el nivel de saturación (0 dBFS)

⑦ Botón SEL

Úselo para elegir un canal para el ajuste de parámetros en la sección de banda de canal.

Los canales cuyos botones SEL estén iluminados se verán afectados por los ajustes de la sección de banda de canal.

⑧ Botón REC/PLAY

Use este botón para cambiar entre las señales de entrada de grabación enviadas a la tarjeta SD y la reproducción de un fichero ya grabado de la tarjeta SD.

Estado	Explicación
En rojo	Las señales de entrada serán grabadas en la tarjeta SD después de su ajuste por el mando GAIN.
En verde	Las señales de reproducción del fichero serán recibidas después del ecualizador. En este estado, las señales de las tomas de entrada están desactivadas.
Apagado	Las señales de las tomas de entrada están activadas.

⑨ Botón MUTE

Esto anula o reactiva las señales.

Para anular la señal, pulse este botón para hacer que se ilumine.

AVISO

Esto no tiene efecto sobre la grabación en la tarjeta SD.

⑩ Entrada LINE

Use esta toma de entrada para conectar aparatos con nivel de línea. Por ejemplo, conecte aquí un teclado o dispositivo audio.

Aquí puede usar clavijas de 6,3 mm (no balanceadas).

NOTA

Las tomas de entrada LINE y la de conexión de smartphone no pueden ser usadas a la vez.

⑪ **Indicador de entrada LINE**

Se ilumina cuando está activada la entrada LINE.

⑫ **Indicador de conexión Smartphone**

Se ilumina cuando la toma de conexión Smartphone está activada.

⑬ **Indicador USB**

Se ilumina cuando está activa la entrada de señales de retorno audio emitidas desde un ordenador.

⑭ **Botón INPUT SEL**

Úselo para ajustar la señal de entrada para el canal 7/8 a la toma de entrada, el retorno audio USB o la función SOUND PAD. Pulse este botón para cambiar la entrada activa.

⑮ **Toma de conexión Smartphone**

Conecte aquí un smartphone o dispositivo similar. Por medio de un cable con clavija mini de 4 contactos, podrá dar entrada a la señal de un smartphone y la señal de mezcla máster podrá ser retornada (sin la señal del canal 8) a dicha entrada de forma simultánea.

NOTA

Las tomas de entrada LINE y la conexión de smartphone no pueden ser usada a la vez. Cuando esté activa la entrada de smartphone como entrada del canal 8, la entrada LINE del canal 7 estará desactivada.

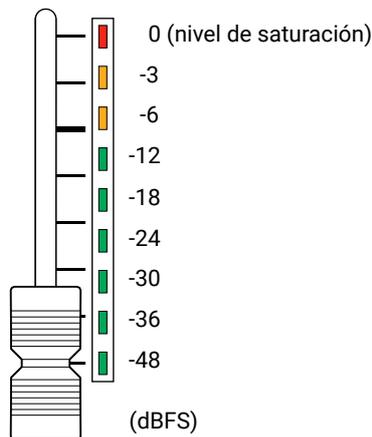
⑯ **Botones SOUND PAD 1–6**

Cuando esté activa la función SOUND PAD, podrá reproducir los sonidos asignados a estos parches. Los sonidos PAD 1–3 son recibidos en el canal 7 y los sonidos PAD 4–6 en el canal 8.

⑰ **Medidor de nivel**

Esto muestra el nivel de la señal después de su ajuste por el fader de canal.

Rango visualizado: -48 dB – 0 dB



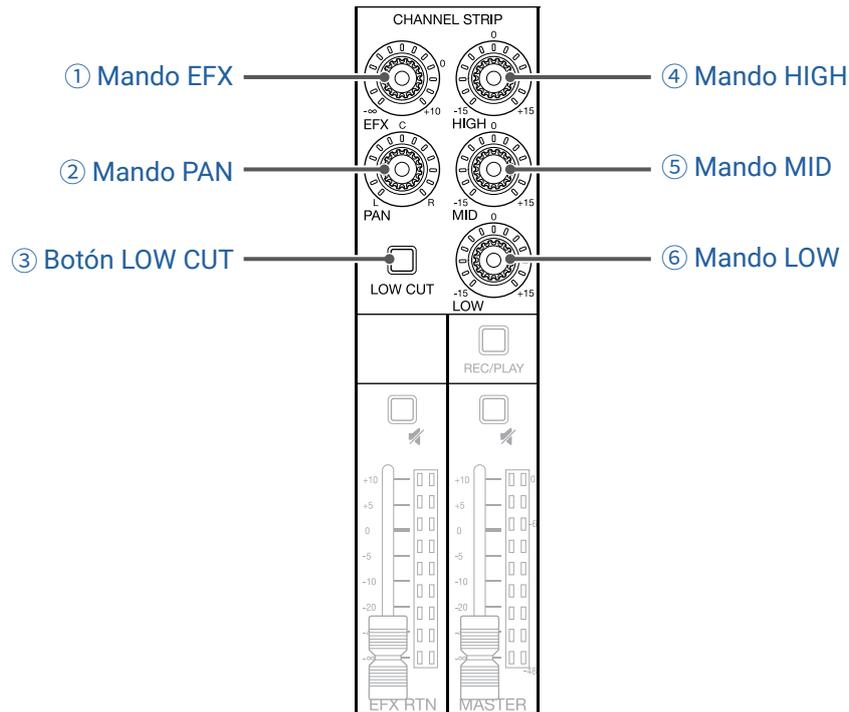
NOTA

- Si la posición actual del fader de canal es distinta a la posición cargada usando la función de escena, por ejemplo, el medidor de nivel mostrará la posición de fader cargada. Para activar el funcionamiento del fader, desplace el fader hasta la posición visualizada por el medidor de nivel.
- Los colores de los medidores de nivel no pueden ser visualizados correctamente en pantallas de escalas de grises.

⑱ **Fader de canal**

Esto ajusta el nivel de la señal de canal en un rango de $-\infty$ a +10 dB.

Sección de banda de canal



① Mando EFX

La cantidad de señal que puede ser enviada al bus EFX puede ser ajustada de $-\infty$ a +10 dB.

② Mando PAN

Esto ajusta la posición en el bus de salida stereo.

En los canales 7 y 8, esto ajusta el balance de volumen izquierdo y derecho.

③ Botón LOW CUT

Esto activa/desactiva el filtro pasa-altos, que corta las frecuencias graves. Cuando esté activo (ON), las señales que estén por debajo de 75 Hz serán atenuadas 12 dB/octava.

④ Mando HIGH

Esto ajusta el corte/realce de la ecualización de frecuencias agudas.

Tipo: estantería

Rango de ganancia: -15 dB – +15 dB

Frecuencia: 10 kHz

⑤ Mando MID

Esto ajusta el corte/realce de la ecualización de frecuencias medias.

Tipo: picos

Rango de ganancia: -15 dB – +15 dB

Frecuencia: 2.5 kHz

⑥ Mando LOW

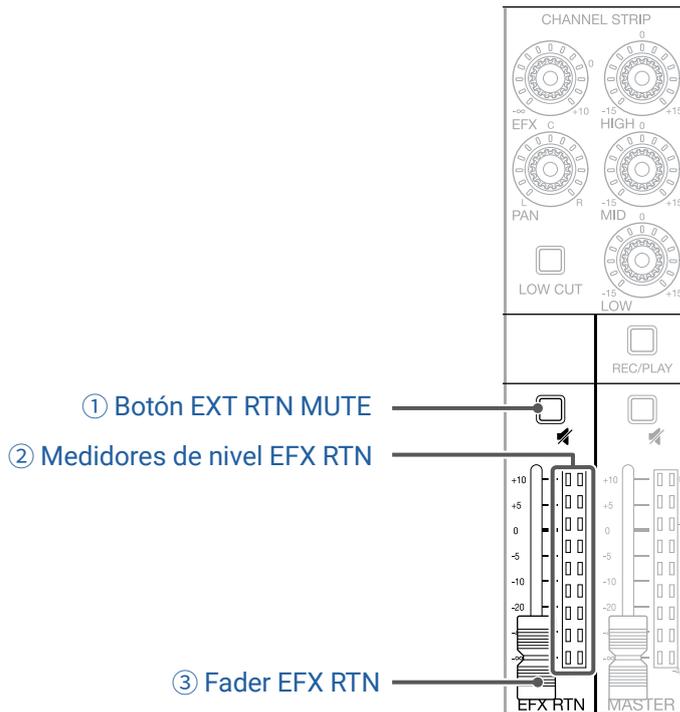
Esto ajusta el corte/realce de la ecualización de frecuencias graves.

Tipo: estantería

Rango de ganancia: -15 dB – +15 dB

Frecuencia: 100 Hz

Sección de envío de efectos (SEND EFX)



① Botón EXT RTN MUTE

Esto anula o reactiva la señal enviada desde el efecto interno.
Para anular la señal, pulse este botón para hacer que se ilumine.

② Medidores de nivel EFX RTN

Estos medidores le muestran el nivel de las señales enviadas desde el efecto interno al bus máster después de su ajuste por el fader EFX RTN. Su rango va de -48 a 0 dB.

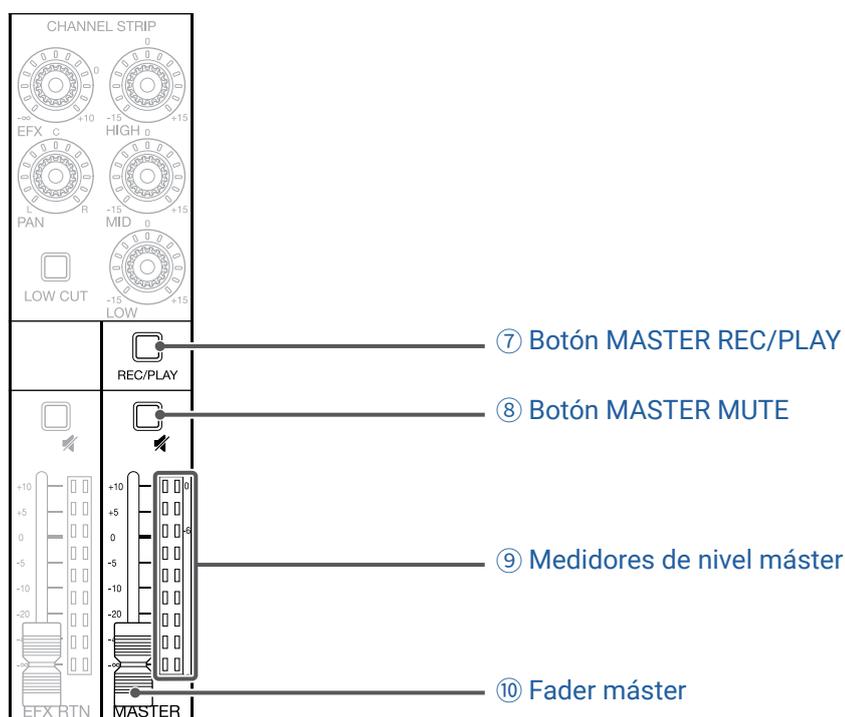
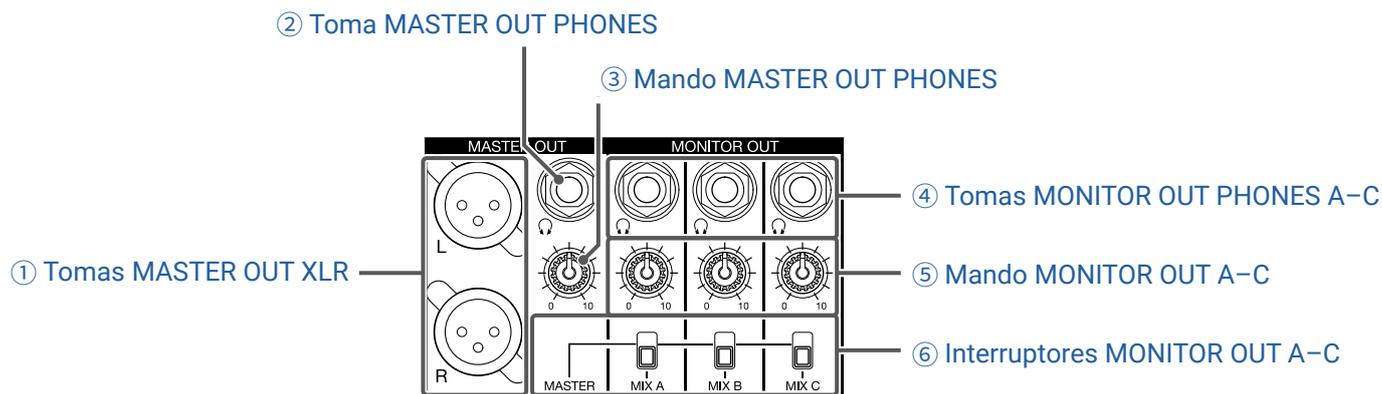
③ Fader EFX RTN

Esto ajusta el nivel de las señales enviadas desde el efecto interno al bus máster en un rango de $-\infty$ a $+10$ dB.

NOTA

Si la posición actual del fader EFX RTN es distinta a la posición cargada usando la función de escena, por ejemplo, el medidor de nivel mostrará la posición de fader cargada. Para activar el funcionamiento del fader, desplace el fader hasta la posición visualizada por el medidor de nivel.

Sección de salida



① Tomas MASTER OUT XLR

Estas tomas dan salida a señales después del ajuste del volumen por el fader máster. Conéctelas a una etapa de potencia, sistema PA o altavoces auto-amplificados, por ejemplo. Estas salidas admiten señales balanceadas con conectores XLR (2 activo).

② Toma MASTER OUT PHONES

Esta salida de tipo auriculares emite las mismas señales que las tomas MASTER OUT.

③ Mando MASTER OUT PHONES

Úselo para ajustar el volumen de las señales emitidas desde la toma MASTER OUT PHONES.

④ Tomas MONITOR OUT PHONES A-C

Estas salidas de tipo auriculares señales después del ajuste del volumen por los mandos MONITOR OUT A-C.

NOTA

Las tomas MONITOR OUT PHONES A-C pueden ser ajustadas para emitir las mismas señales que las tomas MASTER OUT o señales ajustadas de forma independiente en el modo MIXER. (→ ["Ajuste de señales emitidas desde MONITOR OUT A-C" en pág. 36](#))

⑤ Mando MONITOR OUT A–C

Úselo para ajustar el volumen de las señales emitidas por las tomas MONITOR OUT PHONES A–C.

⑥ Interruptores MONITOR OUT A–C

Conmutan las señales emitidas por las tomas MONITOR OUT PHONES A–C.

Estado	Explicación
MASTER	Las mismas señales que las emitidas por las tomas MASTER OUT.
MIX A–C	Son emitidas las señales ajustadas en el modo MIXER.

⑦ Botón MASTER REC/PLAY

Use este botón para cambiar entre grabar la señal recibida en el bus máster a la tarjeta SD y la reproducción de un fichero ya grabado desde la tarjeta SD.

Estado	Explicación
En rojo	La señal será grabada en la tarjeta SD tras su ajuste por el fader máster.
En verde	La señal de reproducción de un fichero es insertada en el bus máster. Los botones REC/PLAY de los otros canales se quedarán apagados en ese momento.
Apagado	Los ficheros no serán grabados ni reproducidos.

⑧ Botón MASTER MUTE

Esto anula/reactiva las salidas MASTER OUT. Para anular la señal, pulse este botón para hacer que se ilumine.

⑨ Medidores de nivel máster

Le muestran el nivel de las señales emitidas por las tomas MASTER OUT en el rango de -48 a 0 dB.

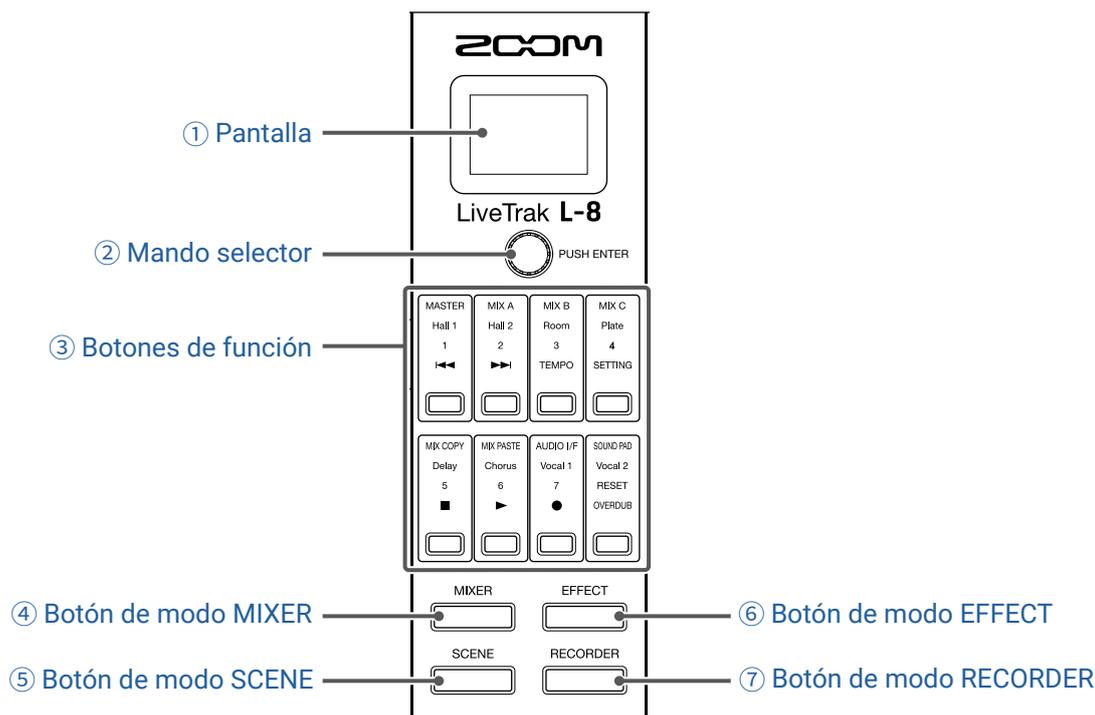
⑩ Fader máster

Ajusta el nivel de las señales emitidas por las tomas MASTER OUT en un rango de $-\infty$ a +10 dB.

NOTA

Si la posición actual del fader máster es distinta a la posición cargada usando la función de escena, por ejemplo, el medidor de nivel mostrará la posición de fader cargada. Para activar el funcionamiento del fader, desplace el fader hasta la posición visualizada por el medidor de nivel. No obstante, cuando esté activo AUTO REC la posición del fader máster no será visualizada.

Sección de pantalla, funciones y modos



① Pantalla

Esta pantalla le muestra el estado del modo elegido y otras informaciones. (→ [“Aspecto de los botones de función y pantalla en cada modo” en pág. 13](#))

② Mando selector

Úselo para cambiar los menús y valores y para desplazarse entre los elementos.

③ Botones de función

Sus funciones cambian de acuerdo al modo elegido. (→ [“Aspecto de los botones de función y pantalla en cada modo” en pág. 13](#))

④ Botón de modo MIXER

Esto activa las funciones del modo MIXER para los botones de función y hace que aparezca la pantalla MIXER. En el modo MIXER, podrá comprobar y modificar los estratos usados para la mezcla. Además, podrá copiar las mezclas y podrá cambiar los ajustes del interface audio y SOUND PAD.

Pulse aquí cuando esté realizando ajustes para volver a la pantalla MIXER.

⑤ Botón de modo SCENE

Esto activa las funciones del modo SCENE para los botones de función y hace que aparezca la pantalla SCENE. En este modo SCENE podrá cambiar y almacenar las escenas y podrá reiniciar el mezclador.

⑥ Botón de modo EFFECT

Esto activa las funciones del modo EFFECT para los botones de función y hace que aparezca esa pantalla. En este modo EFFECT podrá elegir, verificar y modificar los efectos.

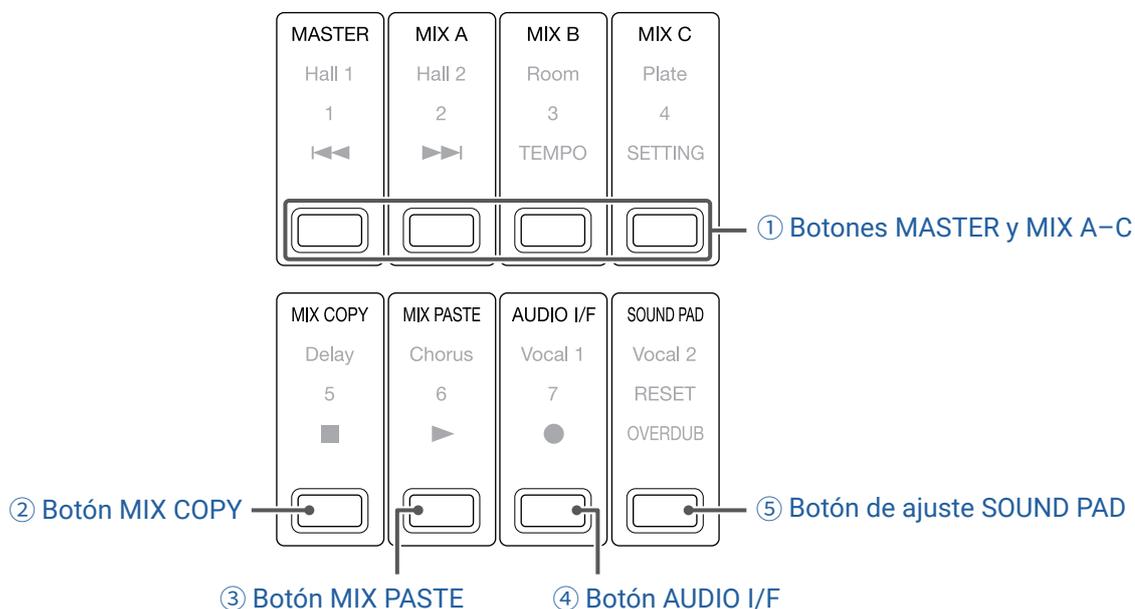
⑦ Botón de modo RECORDER

Esto activa las funciones del modo RECORDER para los botones de función y hace que aparezca esa pantalla. En el modo RECORDER están activas las funciones de grabadora. Además, podrá acceder a la pantalla SETTING en la que podrá realizar diversos ajustes del **L-8**.

Pulse aquí cuando esté realizando ajustes para volver a la pantalla RECORDER.

Aspecto de los botones de función y pantalla en cada modo

Modo MIXER



1 Botones MASTER y MIX A-C

EL balance de señal ajustado usando los faders de canal puede ser conmutado como estratos o capas de acuerdo a las salidas que quiera visualizar y ajustar.

- Botón MASTER: Visualiza y ajusta la configuración usada para la salida MASTER OUT.
- Botones MIX A-C: Visualiza y ajusta la configuración usada para las salidas MONITOR OUT A-C.

NOTA

- Los parámetros siguientes pueden tener ajustes independientes para MASTER y MONITOR OUT A-C.
 - Posiciones de fader (cada canal)
 - Posiciones de fader (EFX RETURN)
- Los parámetros siguientes son compartidos por las mezclas MASTER y MONITOR OUT A-C.
MUTE ON/OFF, LOW CUT ON/OFF, EQ HIGH, EQ MID, EQ LOW, SEND EFX, PAN, tipo SEND EFX, parámetros SEND EFX 1 y 2

2 Botón MIX COPY

Esto copia la información de posición de fader de la mezcla activa.

3 Botón MIX PASTE

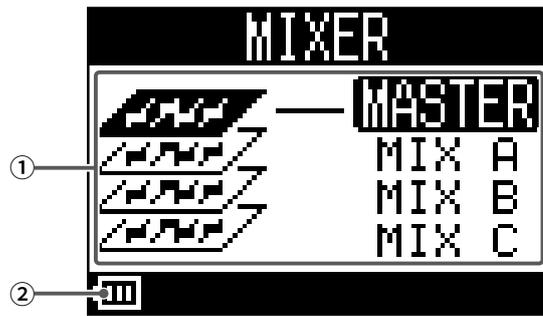
Esto aplica la información de posición de fader copiada a la mezcla seleccionada.

4 Botón AUDIO I/F

Esto hace que aparezca una pantalla en la que puede cambiar la configuración de la función de interface audio.

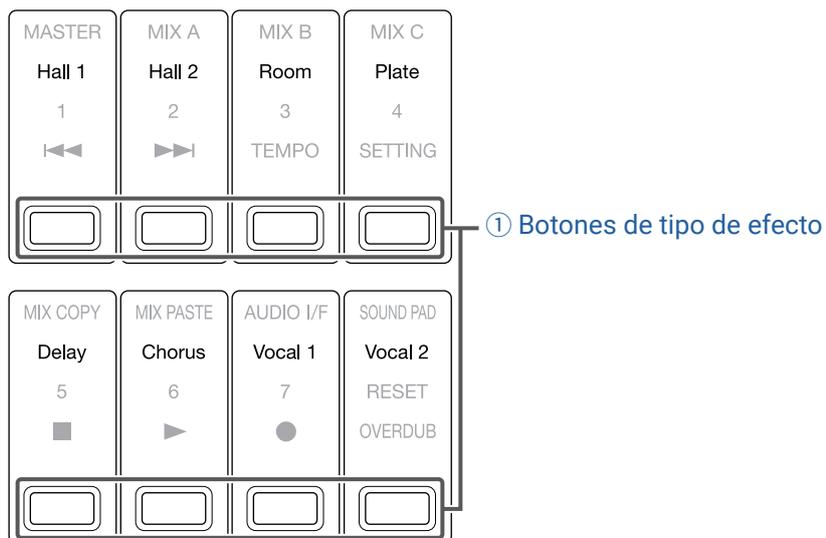
5 Botón de ajuste SOUND PAD

Esto hace que aparezca una pantalla en la que puede cambiar la configuración de los ajustes SOUND PAD.



Nº	Elemento	Explicación
①	Mezcla seleccionada	Resalta (coloca en video inverso) la mezcla seleccionada.
②	Carga de pila restante (cuando funcione a pilas)	Muestra la carga restante de la pila. Cuando la indicación muestre que las pila están casi descargadas, sustitúyelas o conecte un adaptador de corriente.

Modo EFFECT

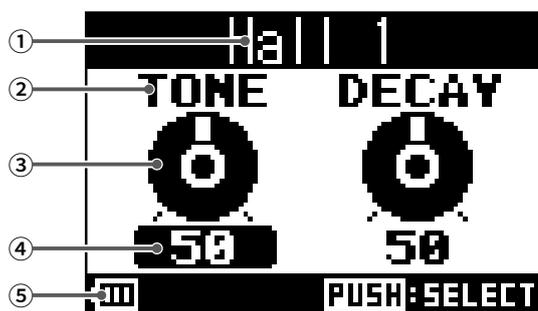


Botones de tipo de efecto

El tipo de efecto activo en ese momento aparece iluminado.

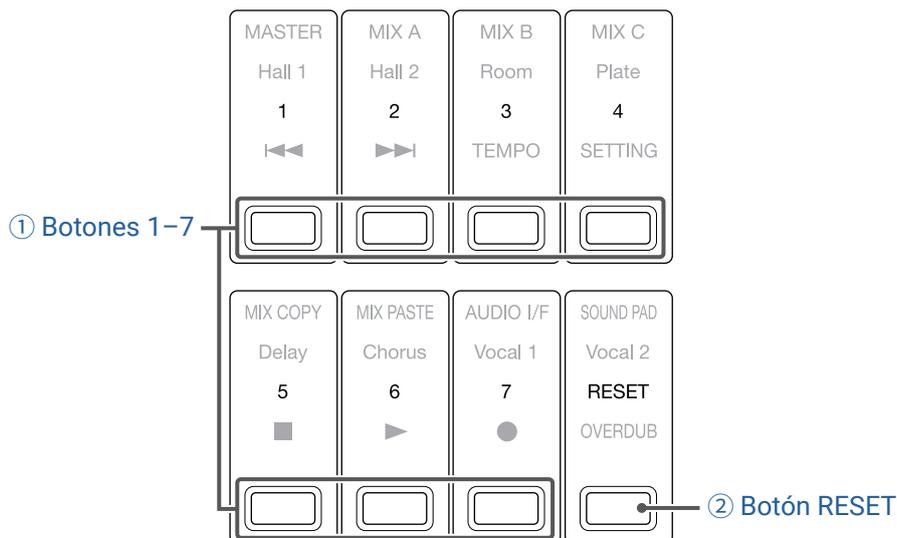
Pulse un botón para cambiar el efecto. El efecto seleccionado aparecerá en la pantalla. Podrá cambiar sus parámetros usando el mando selector.

(→ [“Especificaciones de los efectos de envío” en pág. 111](#))



Nº	Elemento	Explicación
①	Tipo de efecto	Le muestra el tipo de efecto seleccionado.
②	Parámetro	Muestra el nombre de un parámetro de efecto ajustable.
③	Mando de parámetro	Visualiza un mando de parámetro. La posición de este mando muestra el valor de ajuste del parámetro.
④	Valor de ajuste de parámetro	Muestra el valor de ajuste del parámetro. Aparece resaltado (en video inverso) cuando esté seleccionado.
⑤	Carga de pila restante (cuando funcione a pilas)	Muestra la carga restante de la pila. Cuando la indicación muestre que las pila están casi descargadas, sustitúyelas o conecte un adaptador de corriente.

Modo SCENE



① Botones 1-7

Use estos botones para elegir la escena usada para almacenar los ajustes activos del mezclador y para recargar escenas grabadas.

Pulse estos botones para que aparezcan pantallas en las que podrá elegir las opciones SAVE, RECALL y CANCEL.

② Botón RESET

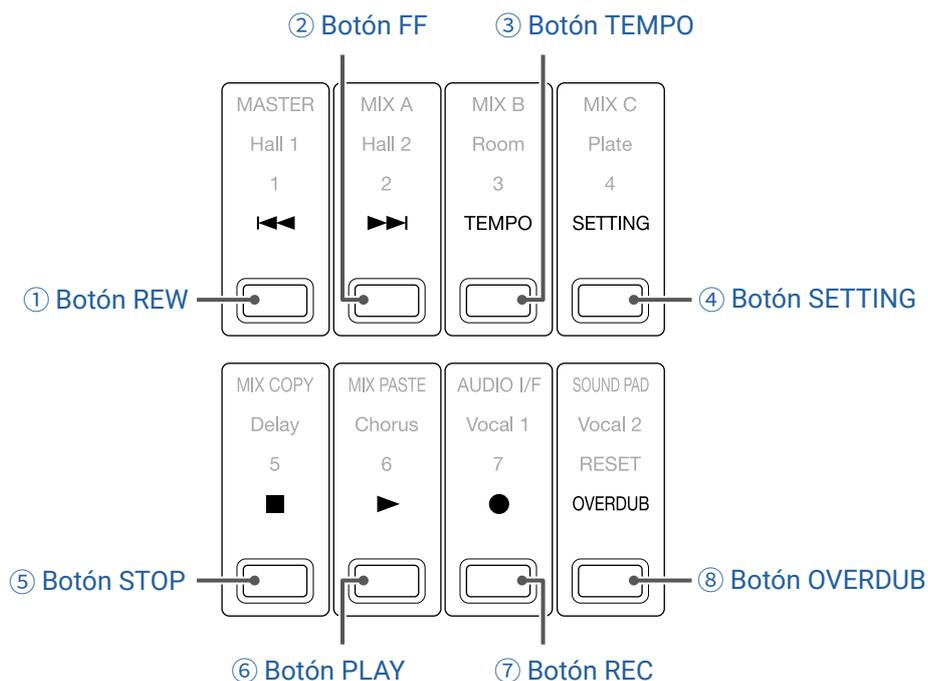
Pulse este botón para reiniciar los ajustes activos del mezclador a los valores de fábrica.

Pulse este botón para que aparezca una pantalla en la que podrá elegir las opciones RECALL y CANCEL.



Nº	Elemento	Explicación
①	Número de escena	Visualiza el número de la escena elegida. Aparecerá "NOT SELECTED" si no ha elegido ninguna escena.
②	Estado EDITED	Esto aparece si la escena seleccionada ha sido modificada.
③	Carga de pila restante (cuando funcione a pilas)	Muestra la carga restante de la pila. Cuando la indicación muestre que las pila están casi descargadas, sustitúyalas o conecte un adaptador de corriente.

Modo RECORDER



① Botón REW

Púselo para desplazarse a la marca anterior.

Cuando esté en la primera marca, púselo para desplazarse al proyecto anterior. Manténgalo pulsado para realizar un rebobinado. (Cuanto más tiempo lo mantenga pulsado, mayor será la velocidad).

② Botón FF

Púselo para desplazarse a la siguiente marca.

Cuando esté en la última marca, púselo para desplazarse al proyecto siguiente. Manténgalo pulsado para realizar un avance rápido. (Cuanto más tiempo lo mantenga pulsado, mayor será la velocidad).

③ Botón TEMPO

Esto ajusta el tempo del metrónomo interno de la grabadora.

El tempo será calculado como un valor medio entre las pulsaciones repetidas de este botón.

Cuando esté activo el ajuste METRONOME, durante la grabación y reproducción y si elige el efecto de retardo, que se sincroniza con el tempo, este botón parpadeará al valor del tempo entre 40.0–250.0 bpm.

④ Botón SETTING

Púselo para acceder a la pantalla SETTING.

⑤ Botón STOP

Esto detiene la grabadora.

⑥ Botón PLAY

Púselo para iniciar la reproducción de la grabadora.

- Durante la reproducción se iluminará en verde.
- Cuando la reproducción esté en pausa, parpadeará en verde.

⑦ Botón REC

Esto coloca la unidad en el modo de espera de grabación.

- Durante la grabación se ilumina en rojo.
- Si la grabación está en pausa, parpadea en rojo.

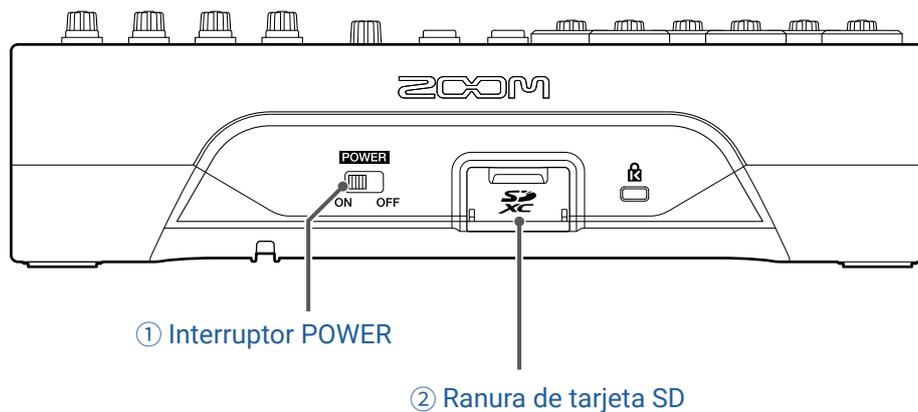
⑧ Botón OVERDUB

Esto decide si la grabación es sustituida por la siguiente en el proyecto activo o si será creado un nuevo proyecto y será realizada una nueva grabación. Cuando esté activo, este botón se iluminará y se producirá una sustitución o sobregrabación en el proyecto activo.



Nº	Elemento	Explicación
①	Nombre proyecto	Aparece el nombre del proyecto. Aparece "<" si hay otro proyecto antes de este en la carpeta. Aparece ">" si hay otro proyecto después de este en la carpeta.
②	Icono de estado	Esto le muestra el estado activo de la siguiente forma. ■: Parado ▤: En pausa ●: Grabación ▶: Reproducción
③	Marca	Le muestra el número de la marca y su estado de la siguiente forma. ▤: En la marca (Ha sido añadida una marca en la posición del contador). ┆: No en la marca (No ha sido añadida una marca en la posición del contador).
④	Barra de progreso	Esta barra le muestra la cantidad de tiempo que ha transcurrido desde el comienzo del proyecto hasta el final.
⑤	Carga de pila restante (cuando funcione a pilas)	Muestra la carga restante de la pila. Cuando la indicación muestre que las pila están casi descargadas, sustitúyalas o conecte un adaptador de corriente.
⑥	Contador	Le muestra el tiempo en horas, minutos y segundos.
⑦	Duración del fichero más largo del proyecto	Esto le muestra la duración del fichero más largo del proyecto.
⑧	Tiempo de grabación restante	Esto le muestra el tiempo de grabación restante. Esto cambiará de forma automática de acuerdo al número de canales que haya activado para la grabación con  .
⑨	Icono de tarjeta SD	Esto aparece cuando es detectada una tarjeta SD.

Panel trasero



① Interruptor POWER

Esto le permite encender y apagar el **L-8**.

Colóquelo en ON para encender la unidad y en OFF para apagarla.

Cuando cambie el ajuste de este interruptor POWER a OFF, los ajustes activos del mezclador serán almacenados automáticamente en el **L-8** y en el fichero de ajustes de la carpeta de proyecto de la tarjeta SD.

② Ranura de tarjeta SD

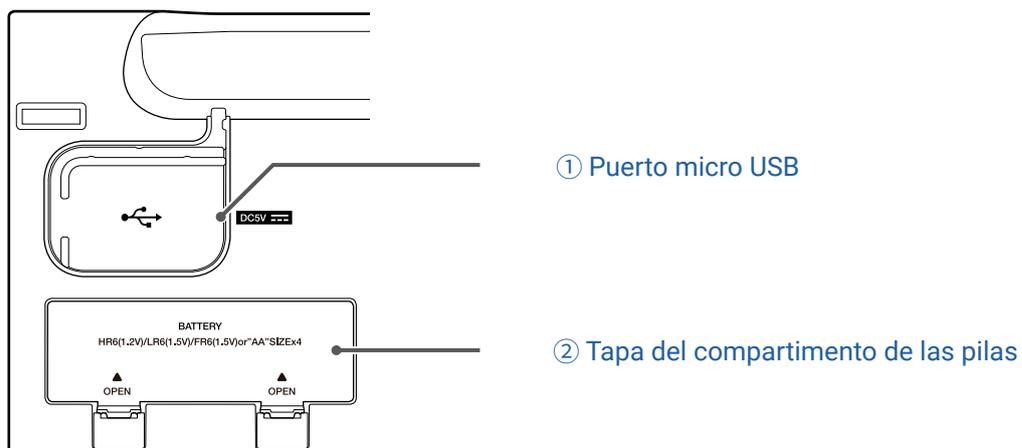
Ranura para la introducción de tarjetas SD.

El **L-8** admite tarjetas que cumplan con las especificaciones SDHC y SDXC.

AVISO

Puede comprobar la compatibilidad de las tarjetas SD con el **L-8**. (→ [“Verificación de rendimiento de la tarjeta SD”](#) en pág. 93)

Panel inferior



① Puerto micro USB

Puede usar este puerto micro USB 2.0 para la conexión de un adaptador de corriente o de un ordenador. También puede conectar aquí una batería móvil, por ejemplo, para hacer que la unidad funcione con alimentación vía bus USB.

② Tapa del compartimento de las pilas

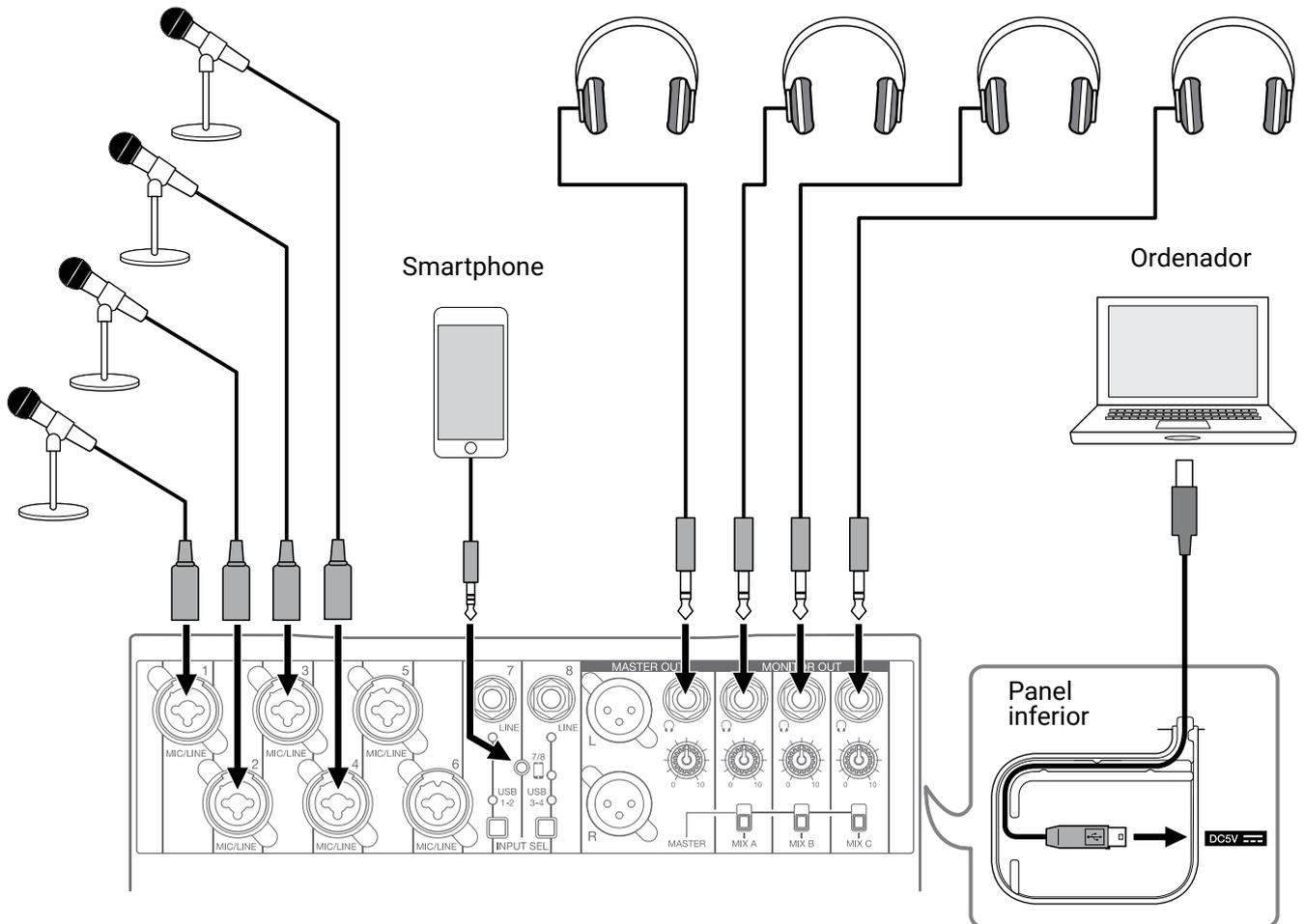
Retírela para introducir o extraer las pilas.
El **L-8** puede funcionar con 4 pilas de tipo AA.

Ejemplos de conexión de aparatos

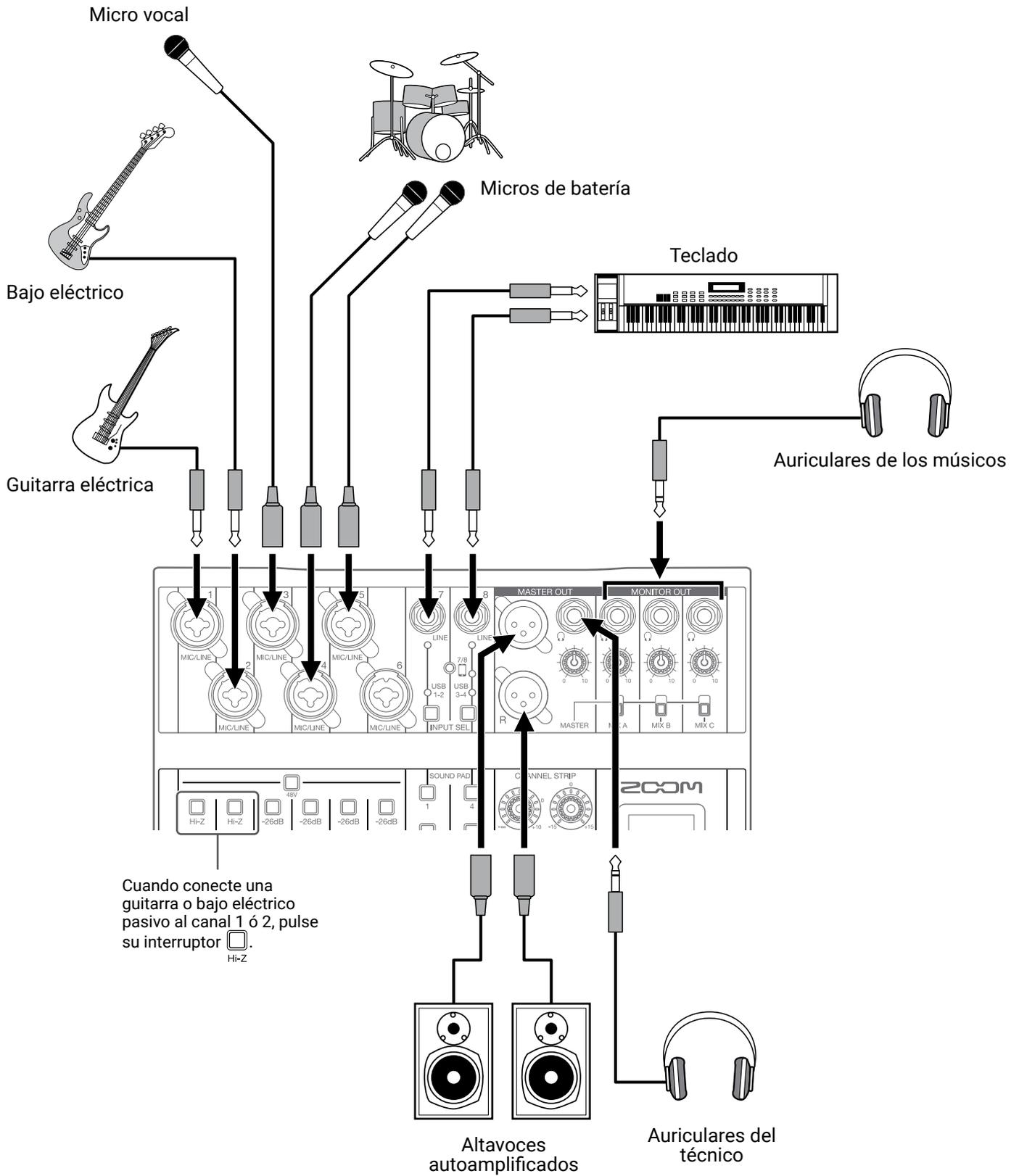
Podcasting

Micros con soportes de sobremesa

Auriculares



Sistema PA de directo

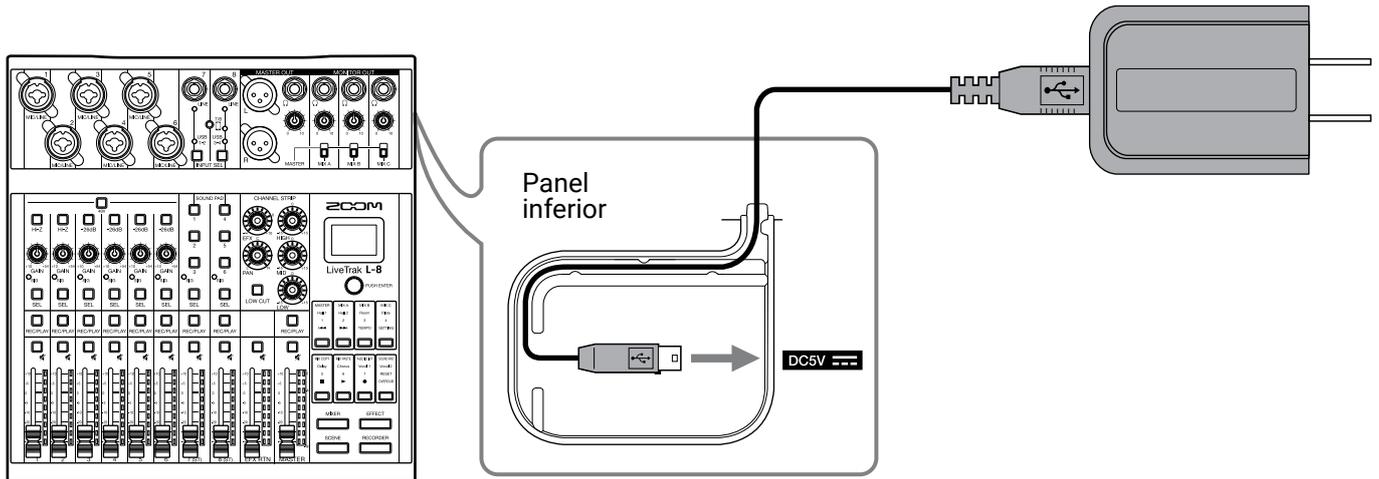


Preparativos

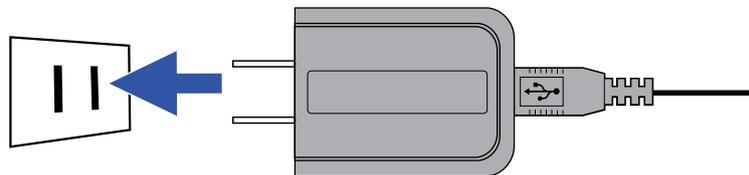
Alimentación

Uso de un adaptador de corriente

1. Conecte el cable del adaptador de corriente específico AD-17 al puerto micro USB.



2. Conecte el bloque del adaptador de corriente específico AD-17 a una salida de corriente alterna.

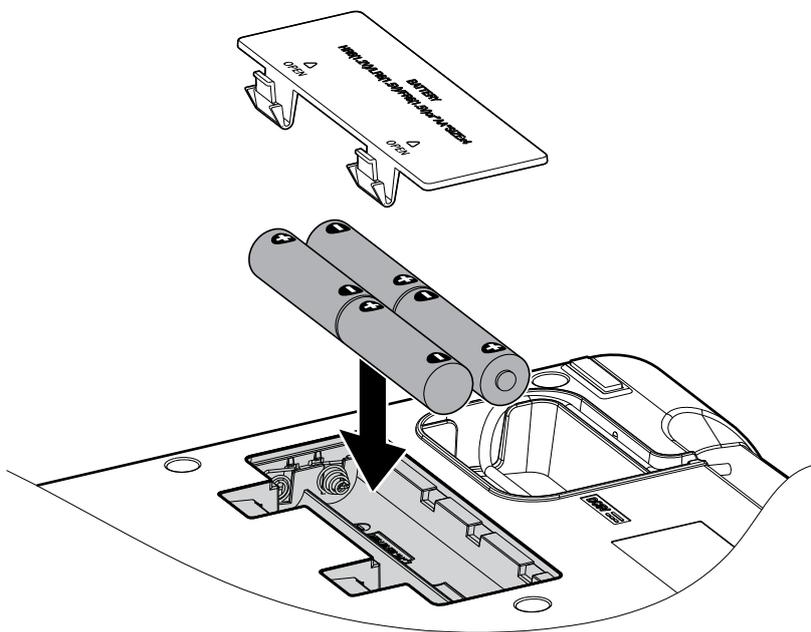


AVISO

- Cuando esta unidad esté conectada a un ordenador, podrá recibir corriente vía USB.
- Puede conectar una batería móvil en lugar de usar el adaptador de corriente específico.

Uso de las pilas

1. Abra la tapa del compartimento de las pilas que está en el panel inferior de este aparato e introduzca 4 pilas de tipo AA.



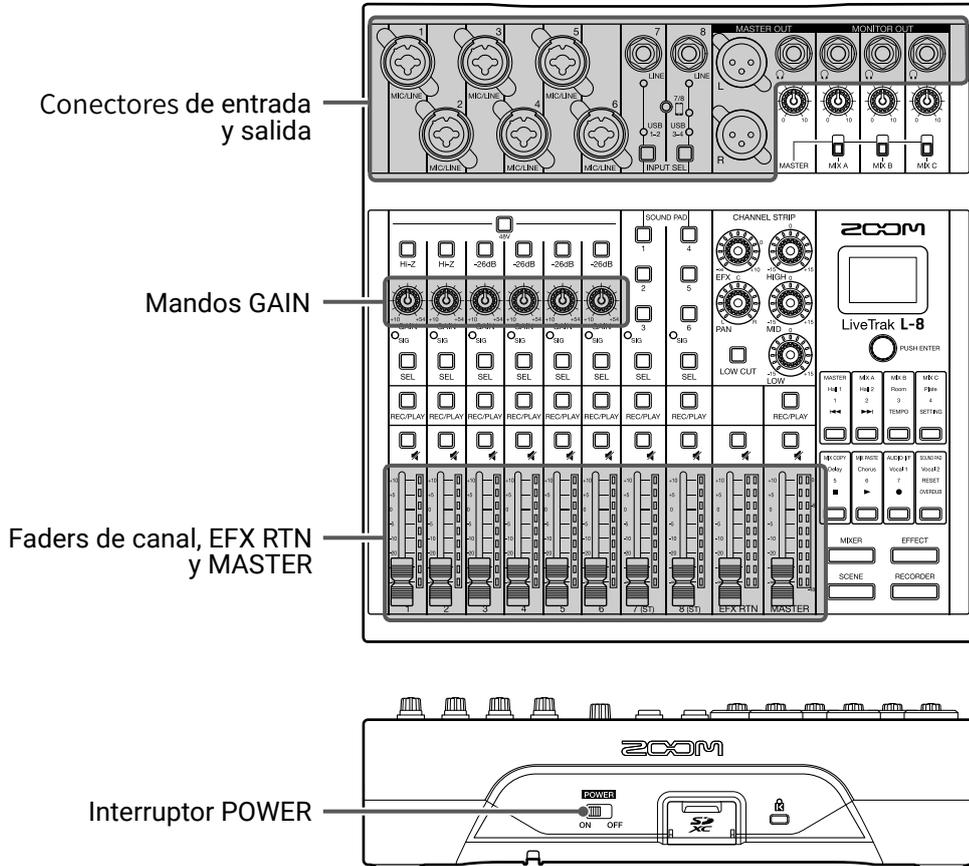
2. Vuelva a colocar la tapa de las pilas.

NOTA

- Use únicamente un tipo de pilas a la vez (alcalinas, NiMH o litio).
- Si el indicador de carga restante de la pila llega a 0, apague inmediatamente la unidad e introduzca unas pilas nuevas.
- Una vez que haya instalado las nuevas pilas, ajuste el tipo de pilas de forma correcta. (→ ["Ajuste del tipo de pilas usadas" en pág. 101](#))

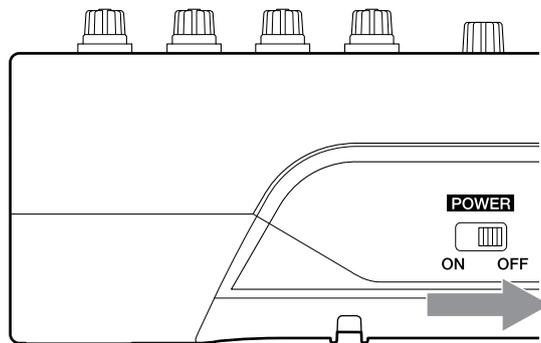
Encendido y apagado

Encendido



1. Compruebe que estén apagados todos los dispositivos conectados al **L-8**.

2. Confirme que el interruptor  esté ajustado a OFF.



3. Ajuste todos los mandos  y faders a sus valores mínimos.

4. Conecte los instrumentos, micros, altavoces y otros aparatos que quiera usar.

AVISO

Ejemplos de conexión de equipos (→ [“Ejemplos de conexión de aparatos” en pág. 21](#))

5. Ajuste a ON.

6. Ponga en marcha los dispositivos de salida conectados al **L-8**.

NOTA

- Cuando use una guitarra o bajo eléctrico pasivos, conéctelos al canal 1 ó 2 y encienda . (→ [“Panel superior” en pág. 5](#))
- Cuando use un micro condensador, encienda . (→ [“Panel superior” en pág. 5](#))
- El **L-8** se apagará de forma automática si no lo usa durante 10 horas. Si quiere mantener la unidad encendida en todo momento, desactive esta función de ahorro de energía. (→ [“Desactivación de la función de ahorro de energía” en pág. 98](#))

Apagado

1. Reduzca al mínimo el volumen de los dispositivos conectados al **L-8**.

2. Apague los dispositivos de salida que estén conectados al **L-8**.

3. Ajuste a OFF.

Aparecerá la siguiente pantalla y la unidad se apagará.



NOTA

Cuando apague la unidad, los ajustes activos del mezclador serán almacenados en el proyecto de la tarjeta SD. Si no pueden ser almacenados en la tarjeta, serán almacenados en el **L-8**.

Uso de la pantalla SETTING

Use la pantalla SETTING para realizar ajustes de función de la grabadora del **L-8**, por ejemplo. Esto es un resumen de las operaciones básicas.

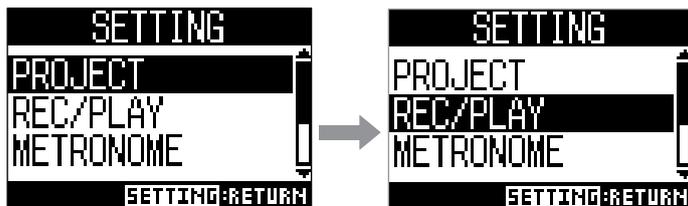
Acceso a la pantalla SETTING: Pulse  y después pulse 

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.



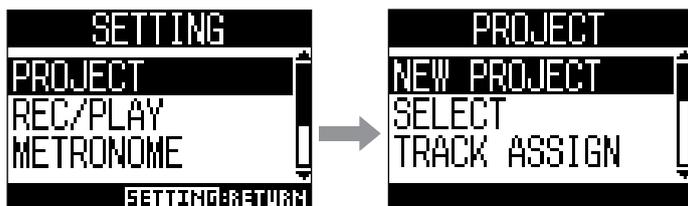
Selección de elementos de ajuste y parámetros: Gire 

Esto desplaza el cursor.



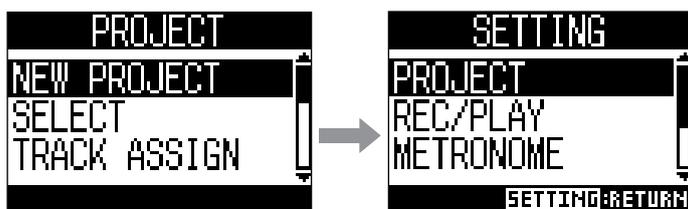
Confirmación de elementos de ajuste y parámetros: Pulse 

Esto hace que aparezca la pantalla del elemento o del parámetro de ajuste elegidos.



Vuelta a la pantalla anterior: Pulse 

Esto hace que aparezca la pantalla del elemento o del parámetro de ajuste elegidos.



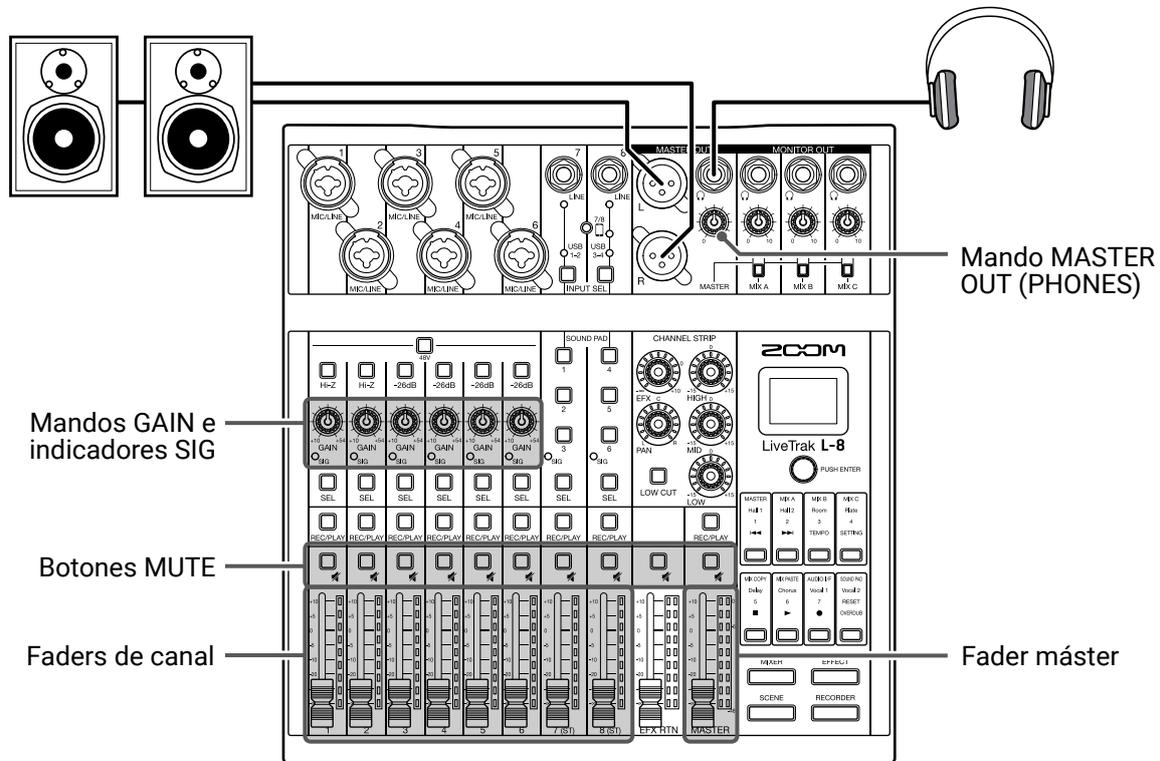
En las páginas siguientes, las operaciones de la pantalla SETTING serán mostradas de la siguiente forma.

Por ejemplo, para decir "Después de elegir 'METRONOME', elija 'CLICK'" quedará así:

Elija **METRONOME** > **CLICK**.

Mezclador

Emisión de sonidos de entrada desde dispositivos de salida



1. Use  para ajustar las señales de entrada mientras emite sonidos desde los instrumentos y micros.

NOTA

Ajústelos de forma que los indicadores SIG no se iluminen en rojo.



2. Desactive  (apagado) para el MASTER y los canales con sonido que quiera emitir.

3. Ajuste el fader MASTER a 0.

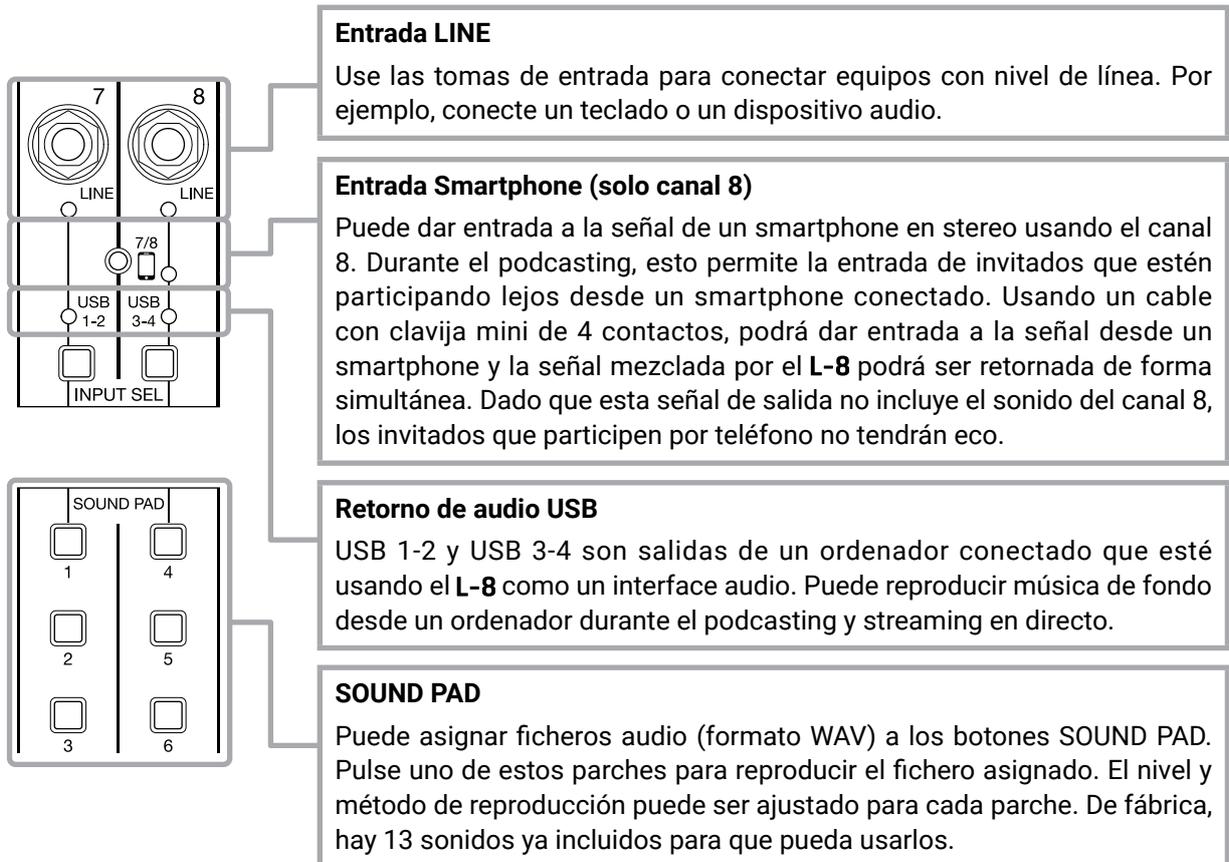
4. Use los faders de canal para ajustar sus volúmenes.

5. Use el fader MASTER para ajustar el volumen global.

6. Use  para ajustar el volumen de los auriculares.

Cambio de las entradas de los canales 7 y 8

Los canales 7 y 8 pueden usar las entradas siguientes.



Cambio de entradas

1. Pulse  para el canal 7/8 para elegir la entrada.

El piloto LED de la entrada elegida se iluminará.

• Canal 7

Entrada LINE → USB 1-2 → SOUND PAD 1-3

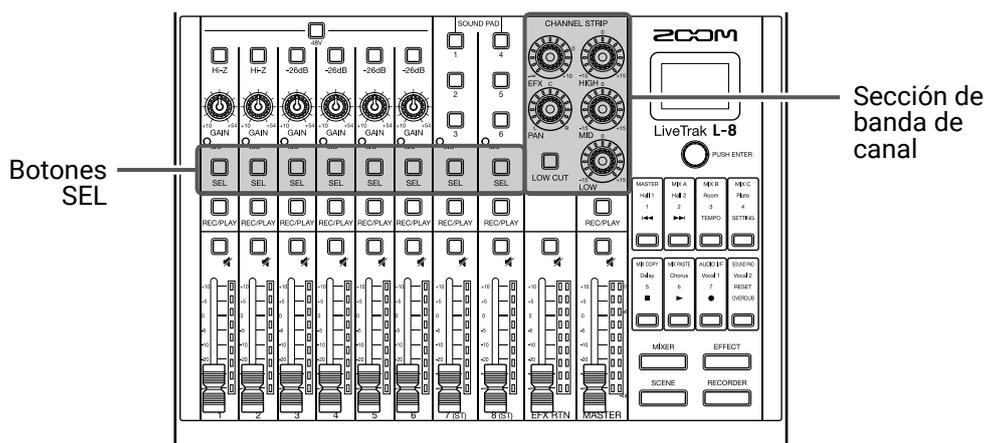
• Canal 8

Entrada LINE → entrada Smartphone → USB 3-4 → SOUND PAD 4-6

NOTA

La entrada smartphone del canal 8 y la entrada LINE del canal 7 no pueden ser elegidas simultáneamente. El intentar hacerlo provocará que el indicador LINE del canal 7 parpadee.

Ajuste del tono y panorama



1. Para activar el ajuste de tono y panorama de un canal, pulse  para hacer que se ilumine.
2. Use los mandos y botones de la sección de banda de canal para ajustar el tono y panorama.

Ajuste del tono: , , , 

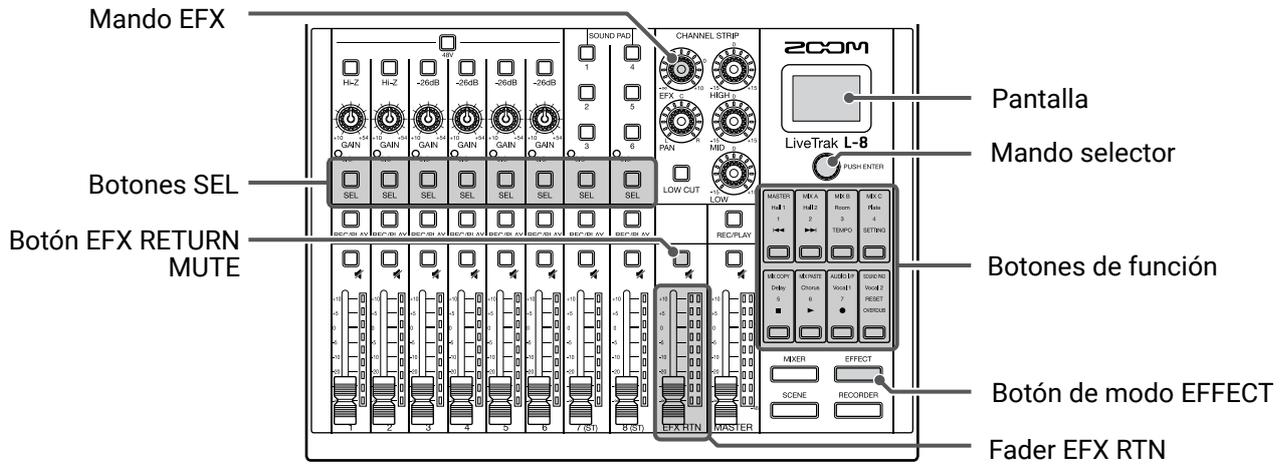
Ajuste del panorama: 

AVISO

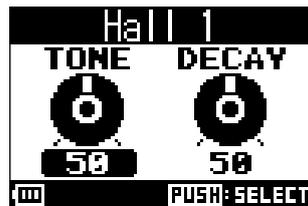
Si quiere ver detalles acerca de cada mando y botón (→ [“Sección de banda de canal”](#) en [pág. 8](#))

Uso de los efectos internos

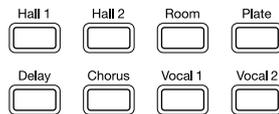
El **L-8** tiene 8 tipos de efectos de envío que puede usar en 1 canal de efectos.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
En la pantalla aparecerá el tipo de efecto activo.



2. Pulse un botón de función para elegir ese efecto.



El botón del efecto elegido se iluminará.

3. Ajuste EFX RTN a OFF (apagado).

4. Ajuste el fader EFX RTN a 0.

5. Pulse para el canal en el que quiera usar el efecto para hacer que se ilumine.

6. Use para ajustar la cantidad para cada canal.

7. Use el fader EFX RTN para ajustar la cantidad global de efecto.

8. Use  para ajustar los parámetros de efecto.

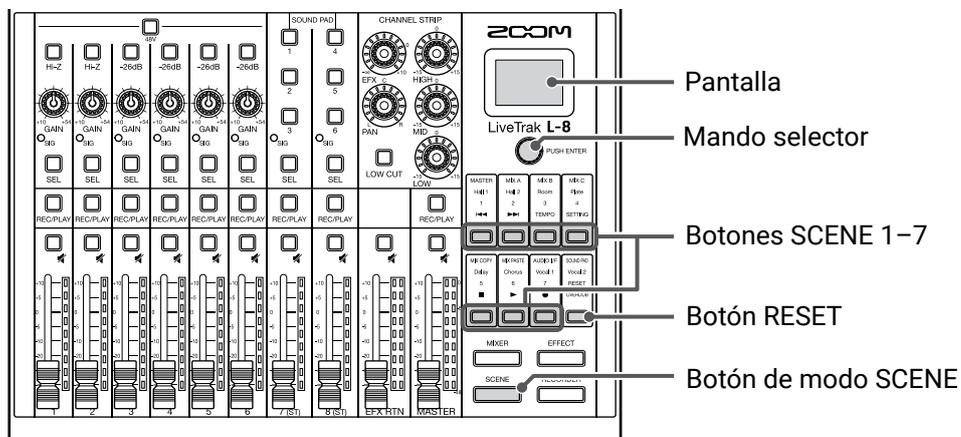
- Ajustar parámetro: Gire 
- Elegir parámetro: Pulse 

NOTA

Los parámetros de cada tipo de efecto que pueden ser ajustados usando  aparecen detallados en la siguiente página (→ [“Especificaciones de los efectos de envío” en pág. 111](#)).

Uso de las funciones de escena

Puede usar las funciones de escena para almacenar como escenas hasta 7 grupos de ajustes activos del mezclador y poder recargarlos posteriormente en cualquier momento.



Almacenamiento de escenas

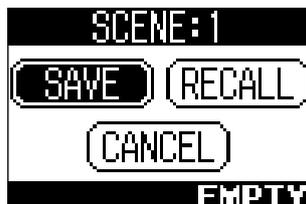
1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SCENE.



2. Pulse el botón (SCENE 1-7) para elegir el destino de almacenamiento.

3. Gire para elegir **SAVE** y pulse .

Si no quiere almacenar la escena, gire , elija **CANCEL** y pulse .



NOTA

- El **L-8** puede almacenar hasta 7.
- Si elige un botón que ya contenga una escena, dicha escena será sustituida por la nueva.
- En las escenas son almacenados los siguientes elementos.
 - Posiciones de fader (cada canal, EFX RTN y MASTER)
 - MUTE ON/OFF (cada canal, EFX RTN y MASTER)
 - LOW CUT
 - EQ HIGH
 - EQ MID
 - EQ LOW
 - SEND EFX
 - PAN
 - Tipo EFX
 - Parámetros EFX
 - Ajustes INPUT SEL

Recarga de escenas

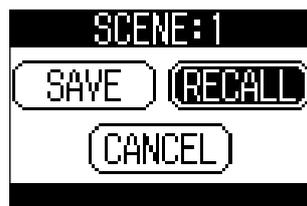
1. Pulse  para hacer que se ilumine.

Esto hace que aparezca la pantalla SCENE.

2. Pulse el botón  (SCENE 1–7) para la escena que quiera recargar.

3. Gire  para elegir **RECALL** y pulse .

Si no quiere recargar la escena, gire , elija **CANCEL** y pulse .



NOTA

- Si la posición del fader de canal es distinta de la posición mostrada, el volumen no cambiará hasta que desplace el fader a la misma posición que la visualizada. (→ [“Sección de canal de entrada” en pág. 5](#))
- Si la escena no ha sido almacenada, aparecerá “Empty” en la parte inferior derecha de la pantalla.

Reset de los ajustes de mezclador

1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SCENE.

2. Pulse .

3. Gire   para elegir **RECALL** y pulse .

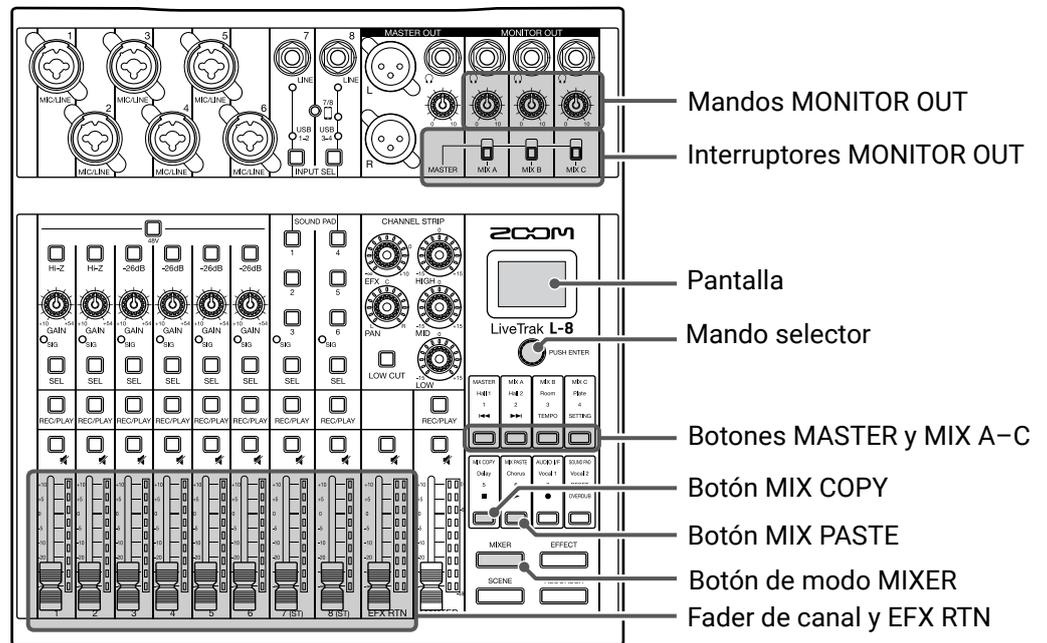
Los ajustes activos del mezclador serán reiniciados a los valores de fábrica.

Si no quiere reiniciar los valores, gire  , elija **CANCEL** y pulse .



Ajuste de señales emitidas desde MONITOR OUT A-C

Las tomas MONITOR OUT A-C pueden ser ajustadas para emitir la misma mezcla que MASTER OUT o mezclas diferentes.



Ajuste de las mezclas MONITOR OUT A-C

1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla MIXER.



2. Pulse un botón  -  para elegir la salida a mezclar.

El botón de la salida elegida se iluminará y todos los faders de canal quedarán activados.

NOTA

Los medidores de nivel muestran las posiciones de fader. Si la posición del fader de canal real es distinta a la visualizada, no podrá modificar el volumen hasta que las haga coincidir.

AVISO

También puede girar  para elegir MIX A, MIX B o MIX C.

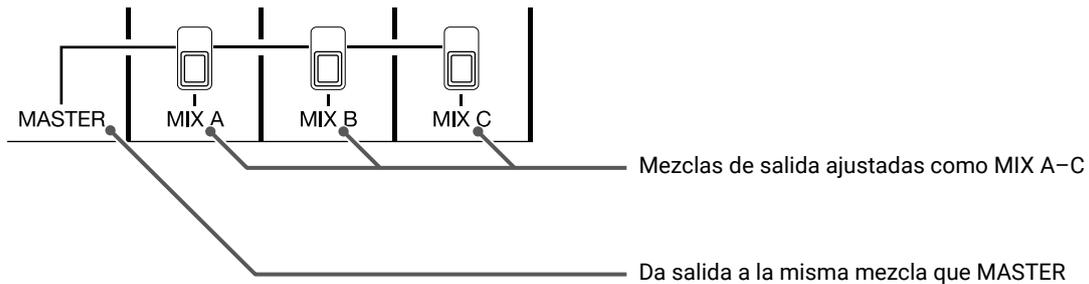
3. Use los faders de canal y EFX RTN para ajustar el volumen.

Ajuste del volumen de MONITOR OUT A-C

1. Gire  para el MONITOR OUT A-C.

Selección de señales de salida de MONITOR OUT A-C

1. Use el interruptor MONITOR OUT de una salida para elegir su señal de salida.



NOTA

- Cada mezcla de salida es almacenada con la escena y proyecto.
- Los parámetros que pueden tener ajustes independientes para MASTER y MIX A-C son estos:
 - Posiciones de fader (cada canal)
 - Posiciones de fader EFX RTN

Copia de una mezcla

1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla MIXER.

2. Pulse ,  -  para la mezcla que quiera copiar.

3. Pulse .



4. Pulse ,  -  para elegir el destino de la mezcla.

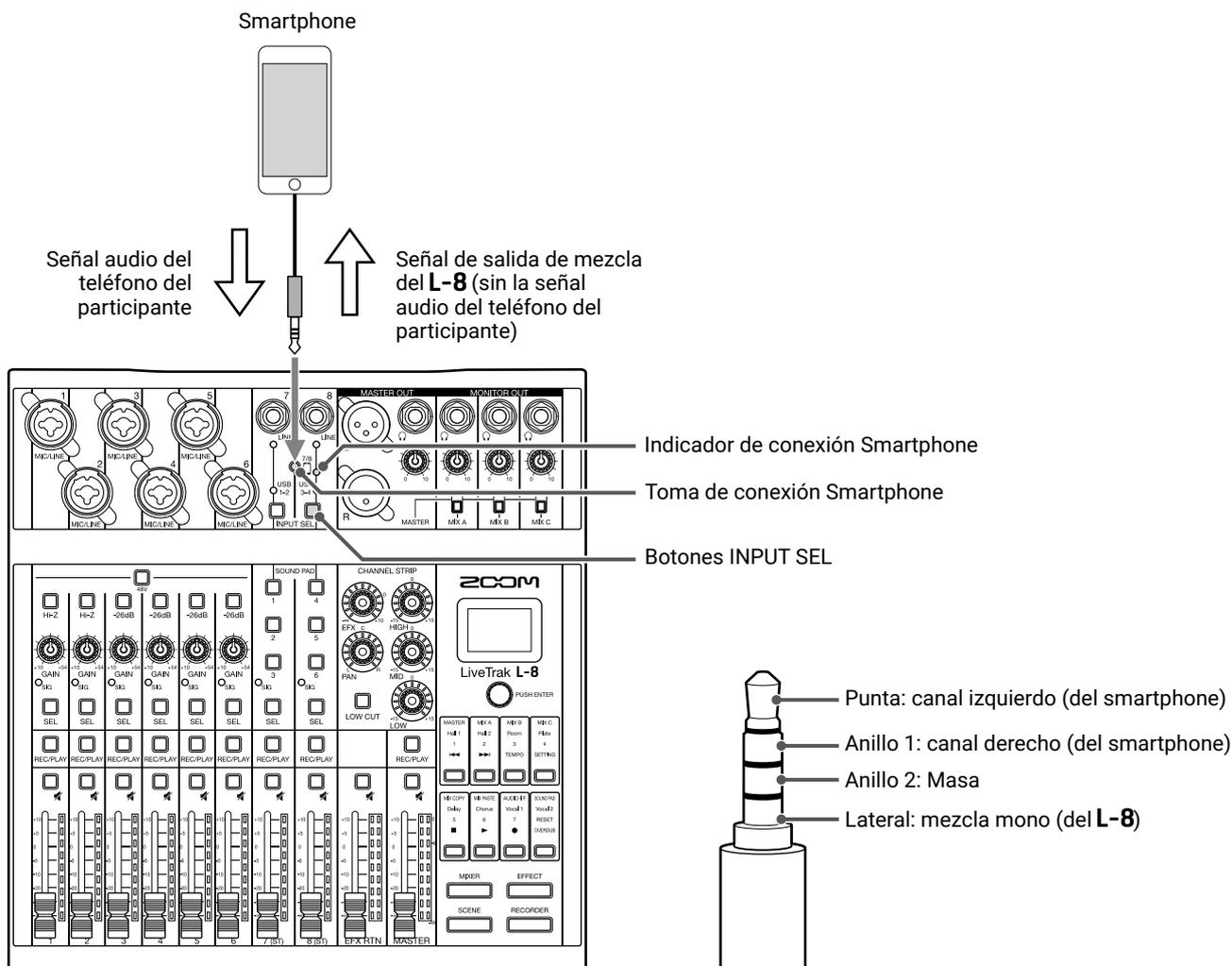
5. Pulse .

Esto hará que la mezcla sea copiada desde la fuente al destino elegido.



Conexión de smartphones

El **L-8** tiene una toma de conexión de smartphone. Al conectar un smartphone a esta toma usando un cable con clavija mini de 4 contactos (TRRS), la señal audio procedente del smartphone será recibida en el canal 8 del **L-8**. Además, la señal de salida de mezcla del **L-8** puede ser emitida al smartphone. Esta función permite que invitados participen por teléfono en podcasts.



1. Conecte un smartphone a la toma smartphone del **L-8**.

2. Pulse  del canal 8 para hacer que se ilumine el indicador de entrada smartphone (→ [“Cambio de las entradas de los canales 7 y 8” en pág. 29](#)).

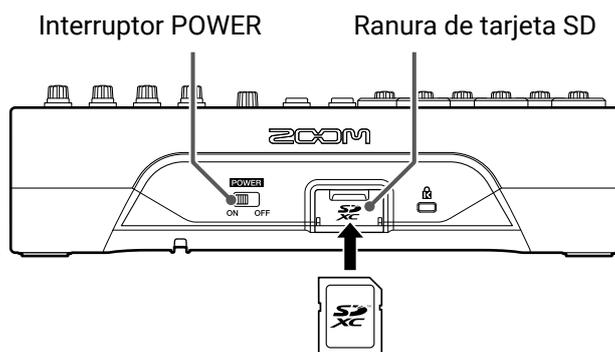
AVISO

- El **L-8** devuelve la señal de salida al smartphone, pero esa señal de salida no incluye el sonido del propio smartphone, por lo que los invitados que estén participando por teléfono no tendrán eco.
- Puede usar un cable con clavija mini stereo en lugar de un cable con clavija mini de 4 contactos (TRRS) para conectar un smartphone. En ese caso, la señal audio procedente del smartphone será recibida en el **L-8**, pero la señal de salida de mezcla del **L-8** no será recibida por el smartphone.

Grabación y reproducción

Preparativos para la grabación

Introducción de tarjetas SD



1. Ajuste  a OFF.

2. Abra la tapa de la ranura de tarjeta SD e introduzca una tarjeta SD completamente en la ranura.

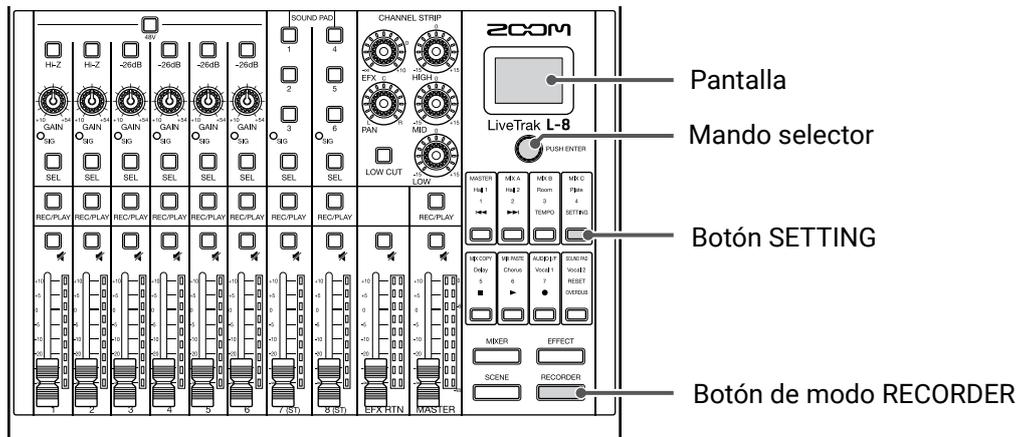
Para extraer una tarjeta SD, empuje ligeramente dentro de la ranura para que un resorte la expulse hacia fuera.

NOTA

- Antes de introducirla, desactive la protección contra grabaciones de la tarjeta SD.
- Ajuste siempre  a OFF antes de introducir o extraer una tarjeta SD.
La inserción o extracción de una tarjeta con la unidad encendida puede dar lugar a la pérdida de datos.
- Cuando introduzca una tarjeta SD, asegúrese de hacerlo con la orientación correcta (lado de contactos hacia dentro y parte de la etiqueta hacia arriba, como mostramos arriba).
- Si no hay una tarjeta SD en la ranura, no será posible la grabación ni la reproducción.
- Formatee de una tarjeta SD (→ [“Formateo de tarjetas SD” en pág. 92](#))
- Use tarjetas SD que sean Class 10 o superior.
- Formatee una tarjeta SD antes de grabar en ella a 96 kHz. Sin este formateo previo es posible que se produzcan saltos durante la grabación a esa frecuencia.

Creación de nuevos proyectos

El **L-8** gestiona los datos de grabación y reproducción en unidades llamadas proyectos.



1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use  para elegir **PROJECT** > **NEW PROJECT**.
4. Gire  para elegir **YES** y pulse .



NOTA

- Para más información acerca de los proyectos, vea ["Proyectos" en pág. 66](#).
- Cuando sea creado un nuevo proyecto, empezará con los ajustes activos del mezclador.

AVISO

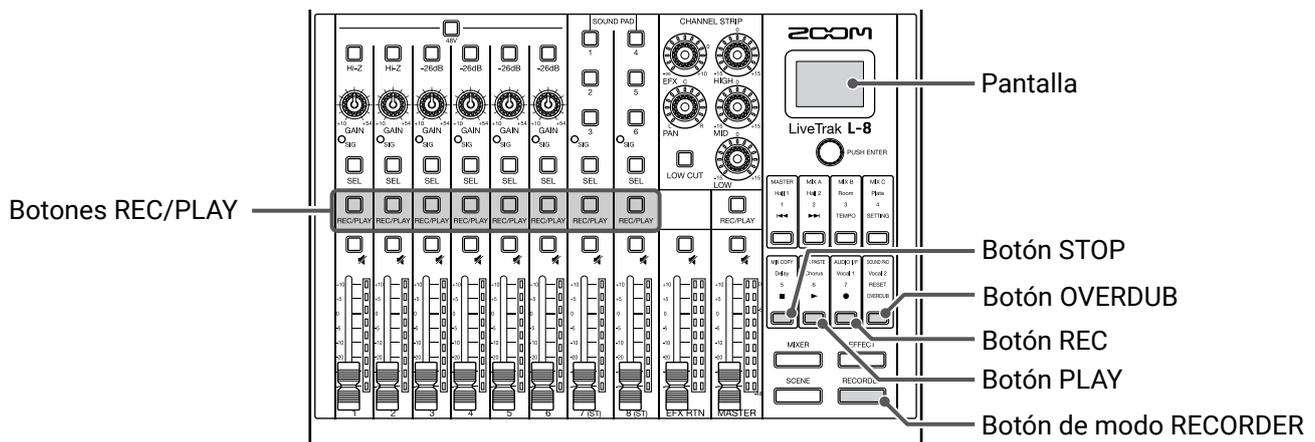
Cuando encienda el **L-8**, cargará automáticamente el último proyecto usado.

Grabación/sobregrabación y reproducción de grabaciones

El **L-8** dispone de funciones de grabadora que permiten la grabación simultánea de hasta 12 pistas y la reproducción de hasta 10 pistas a la vez.

Las señales de entrada de cada canal y la señal de salida del fader MASTER pueden ser grabadas y reproducidas.

Grabación



1. Pulse para hacer que se ilumine.

Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Use para activar o desactivar la sobregrabación.

- encendido (on): Sobregrabación o sustitución sobre el proyecto activo
- apagado (off): Creación de un nuevo proyecto y grabación en él

3. Pulse para los canales que quiera grabar hasta que sus botones se iluminen en rojo.

4. Pulse para hacer que se ilumine y activar la espera de grabación.

AVISO

Si ya hay un fichero grabado en el proyecto activo y está desactivado, el pulsar hará que sea creado un nuevo proyecto y que se active la espera de grabación.

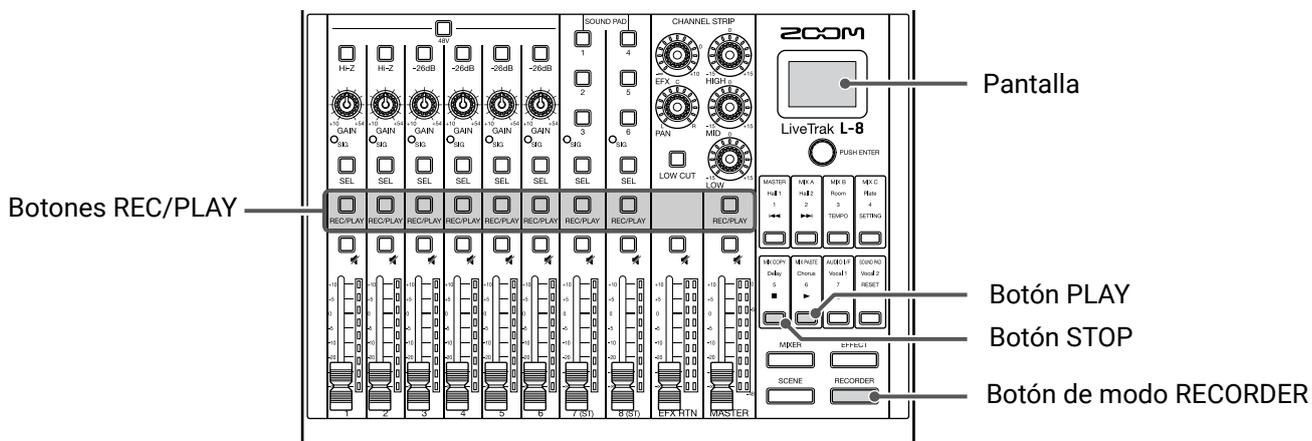
5. Pulse para hacer que se ilumine y que comience la grabación.

6. Pulse para detener la grabación.

NOTA

- Las pistas de grabación de los canales 7 y 8 son stereo.
- Pinchado/despinchado (→ [“Edición de partes grabadas \(pinchado/despinchado\)”](#) en pág. 45)
- Inicio automático de la grabación (→ [“Inicio automático de la grabación”](#) en pág. 48)
- Captura de audio antes de que comience la grabación (→ [“Pregrabación antes de que comience la grabación real”](#) en pág. 50)
- Cuando la grabación se detiene aparece en la pantalla “Please wait”. No apague la unidad ni extraiga la tarjeta SD mientras este mensaje está en pantalla. El hacerlo podría producir una pérdida de datos o una avería.

Reproducción de grabaciones



1. Pulse para hacer que se ilumine.

Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse de los canales que quiera reproducir hasta que sus botones se iluminen en verde.

3. Pulse para comenzar la reproducción.

-  encendido: reproducción
-  parpadeando: en pausa

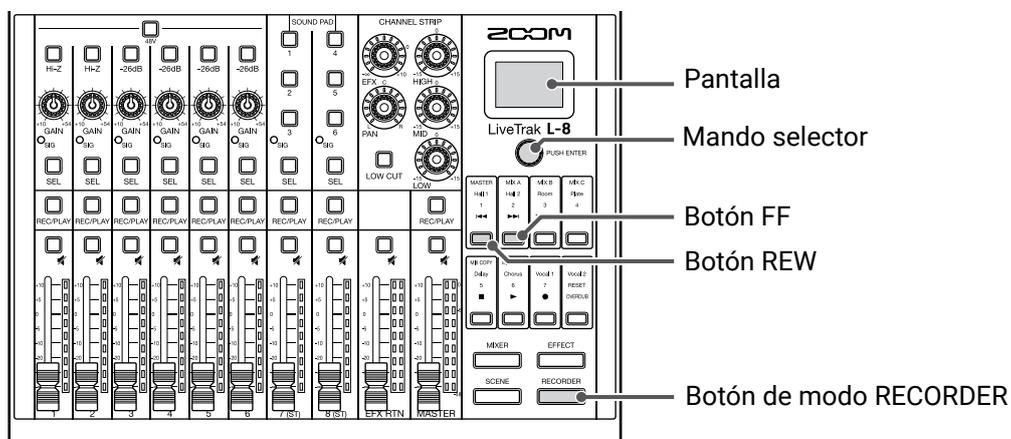
4. Pulse para detener la reproducción.

NOTA

- Las pistas de reproducción de los canales 7 y 8 son stereo.
- Las señales de reproducción son insertadas antes de la sección de ecualización, por lo que sus ajustes EQ y de panorama pueden ser retocados durante la reproducción. (→ [“Diagrama de bloques del mezclador”](#) en pág. 112)
- Selección de proyectos para su reproducción (→ [“Selección de proyectos para su reproducción”](#) en pág. 51)
- Cambio del modo de reproducción (→ [“Modificación del modo de reproducción”](#) en pág. 90)
- Cuando el canal MASTER esté siendo reproducido, no podrán reproducirse otros canales.

Adición de marcas

Añada marcas con la grabadora en puntos concretos para hacer que sea más fácil desplazarse después directamente a esos puntos.



Adición de marcas durante la grabación y reproducción

1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse durante la grabación/reproducción.

Desplazamiento por las marcas en orden

1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Use estos botones para desplazarse por las marcas en orden.

Desplazamiento a la marca siguiente: Pulse

Desplazamiento a la marca anterior: Pulse

NOTA

Verificación y eliminación de las marcas en el proyecto (→ [“Verificación, borrado y desplazamiento a marcas” en pág. 71](#))

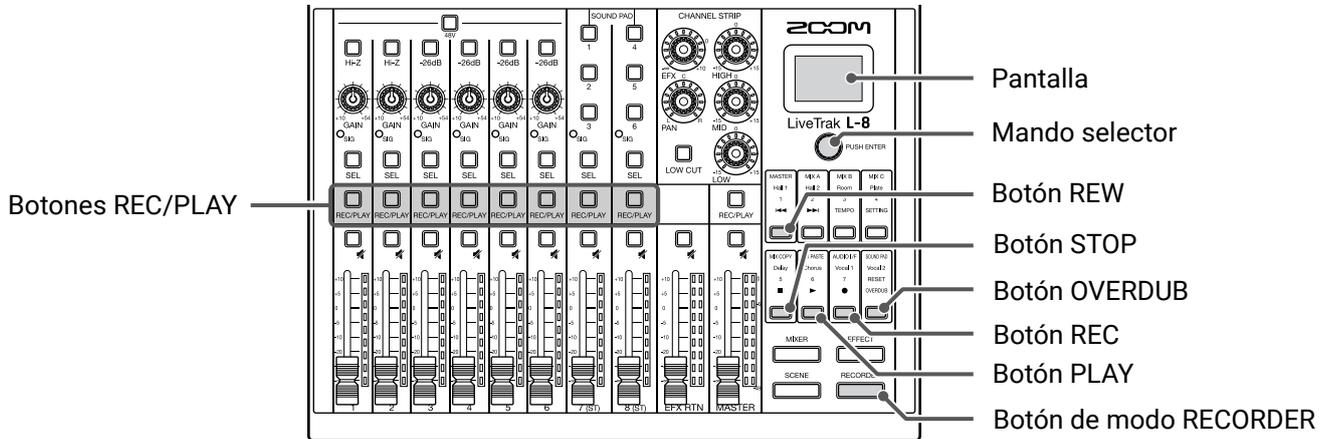
AVISO

- Puede añadir un máximo de 99 marcas por proyecto.
- Puede eliminar una marca con solo pulsar cuando esté en la posición de la marca.

Edición de partes grabadas (pinchado/despinchado)

El pinchado/despinchado es una función que puede ser usada para regrabar partes de pistas ya grabadas. El "pinchado" es cambiar el estado de la pista de reproducción a grabación, mientras que el "despinchado" es lo contrario.

En el **L-8**, puede realizar el pinchado/despinchado usando botones del panel superior.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse para activarlo (iluminado).
3. Pulse repetidas veces para los canales a modificar hasta que se iluminen en rojo.
4. Pulse o gire a la izquierda para colocarse en un punto anterior a la parte a regrabar.
5. Pulse para poner en marcha la reproducción.
6. Pulse en la posición en la que quiera comenzar la regrabación (pinchado).
7. Pulse para finalizar la regrabación (despinchado).

NOTA

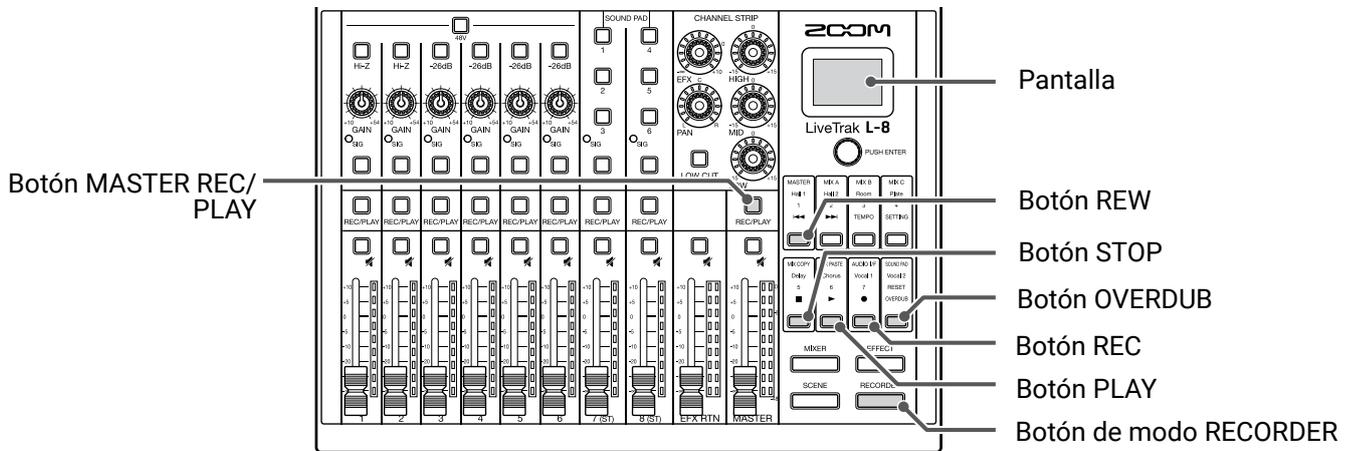
- El pinchado/despinchado sustituye o sobregaba las grabaciones existentes.
- Puede realizar este proceso de pinchado/despinchado hasta 10 veces cada vez que ponga en marcha la reproducción.

8. Pulse para detener la reproducción.

Remezcla de pistas

Puede grabar una mezcla stereo final en la pista máster.

Las señales son enviadas a la pista máster después de pasar a través del fader MASTER.



Remezcla a la pista máster

1. Pulse para hacer que se ilumine. Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para activarlo (iluminado).

NOTA

- Ajuste el volumen y panorama de cada pista grabada antes de empezar.
- Durante la remezcla, ajuste la frecuencia de muestreo a 44.1 kHz o 48 kHz. Si la frecuencia de muestreo es 96 kHz, no podrá ser ajustado a ON.

3. Pulse el botón MASTER repetidas veces hasta que se ilumine en rojo.

4. Pulse para volver al principio de la grabación.

5. Pulse para activar la espera de grabación.

6. Pulse para iniciar la grabación.

7. Pulse para finalizar la remezcla.

Reproducción de la pista máster

1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse el botón MASTER  repetidas veces hasta que se ilumine en verde.

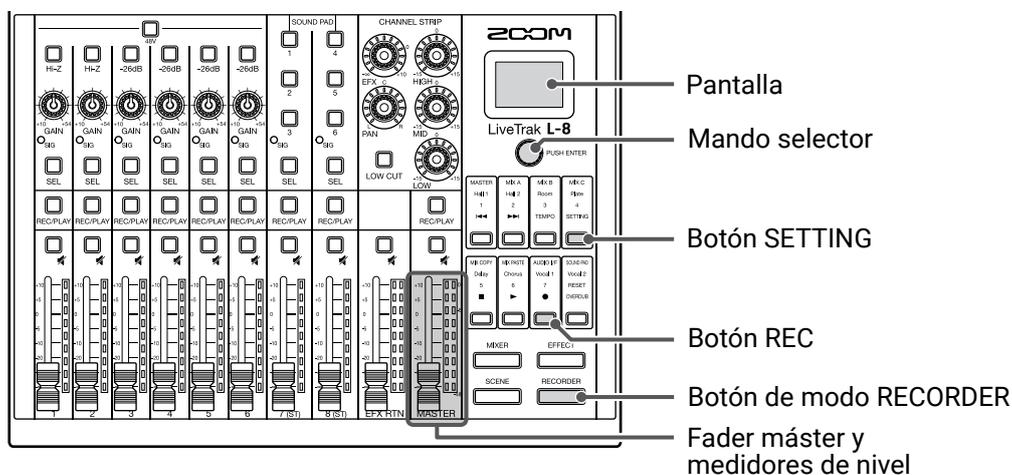
3. Pulse .

NOTA

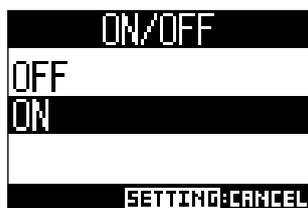
- Para detener la reproducción de la pista máster, pulse MASTER  repetidas veces hasta que se apague.
- Cuando la pista máster esté siendo reproducida, el resto de pistas no podrán serlo.
- Para escuchar la reproducción de la pista máster a través de unos auriculares conectados a las tomas MONITOR OUT PHONES A-C, ajuste los interruptores MONITOR OUT A-C a MASTER.

Inicio automático de la grabación

Puede iniciar y detener la grabación de forma automática como respuesta al nivel detectado una vez ha pasado por el fader MASTER.



1. Pulse para hacer que se ilumine. Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse para hacer que se ilumine. Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use para elegir REC/PLAY > AUTO REC > ON/OFF.
4. Gire para elegir ON y pulse .



NOTA

Ajustes adicionales para la grabación automática (→ ["Modificación de ajustes de grabación automática" en pág. 86](#))

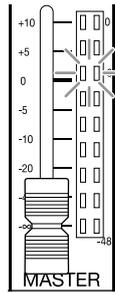
5. Pulse repetidas veces para acceder a la pantalla RECORDER.

AVISO

Pulse para volver a la pantalla RECORDER.

6. Pulse  para hacer que se ilumine y que se active la espera de grabación.

Los medidores de nivel MASTER parpadearán al nivel que hará que se active la grabación automática.



AVISO

La grabación comenzará de forma automática cuando la señal de entrada supere el nivel ajustado (indicado con los medidores de nivel MASTER).

Puede ajustar la grabación para que se detenga también de forma automática cuando la señal de entrada pase por debajo de un nivel determinado. (→ ["Ajuste de la parada automática" en pág. 87](#))

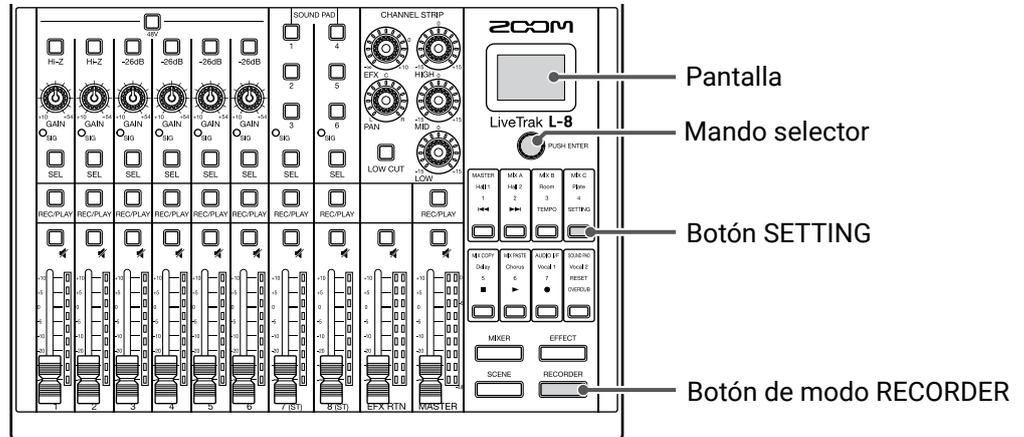
7. Pulse  para terminar la espera de grabación o detener la grabación.

NOTA

- No puede usar esta función a la vez con las funciones PRE REC, METRONOME o PRE COUNT. Cuando active AUTO REC, estas otras funciones serán desactivadas.
- Cuando la función OVERDUB esté activada, la función AUTO REC será desactivada.

Pregrabación antes de que comience la grabación real

Esta unidad puede capturar las señales de entrada hasta 2 segundos antes de que comience la grabación real (pregrabación). El ajustar esto previamente resulta útil para aquellas situaciones en las que una interpretación pueda empezar de improviso, por ejemplo.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir REC/PLAY > PRE REC.

4. Gire para elegir ON y pulse .

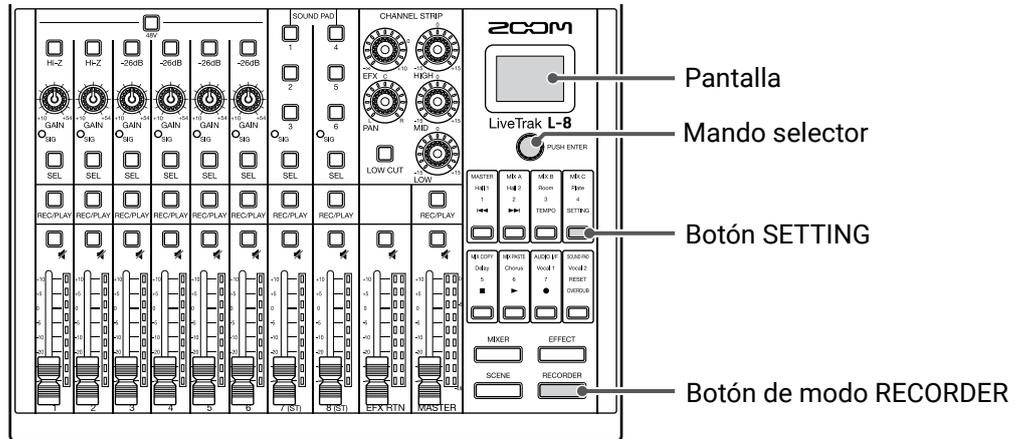


NOTA

- No puede usar esta función con las funciones AUTO REC, METRONOME, PRE COUNT o OVERDUB.
- Cuando estén activas las funciones AUTO REC o PRE COUNT, PRE REC será desactivada.
- La función PRE REC seguirá activada incluso cuando active la pausa de grabación.

Selección de proyectos para su reproducción

Puede cargar los proyectos almacenados en tarjetas SD.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use para elegir **PROJECT** > **SELECT**.
4. Gire para elegir el proyecto a cargar y pulse .



NOTA

- Cuando cargue un proyecto, también se cargarán los ajustes de mezclador almacenados con él.
- Si las posiciones actuales de los faders de canal son distintas a las del proyecto cargado, los medidores de nivel mostrarán las posiciones del proyecto. El volumen no cambiará hasta que no haga coincidir ambas posiciones.
- Cuando cambie a otro proyecto diferente, los ajustes de mezclador del proyecto activo serán almacenados en el fichero de ajustes de la carpeta de proyectos.

Funciones SOUND PAD

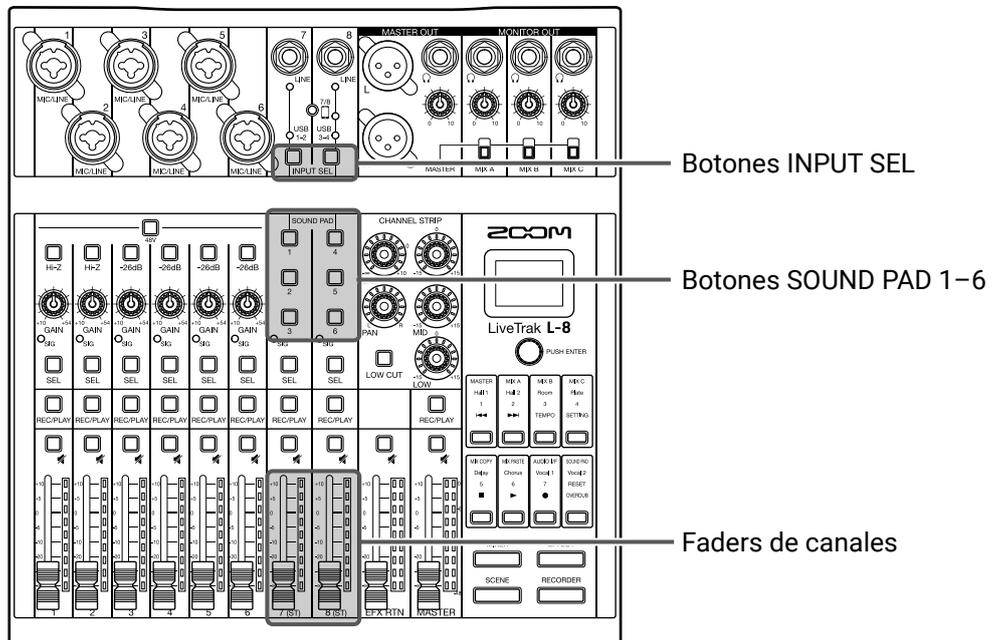
Puede asignar ficheros audio (formato WAV) a los botones SOUND PAD 1-6. Pulse uno de ellos para reproducir el fichero asignado. El nivel y método de reproducción puede ser ajustado de forma independiente para cada uno de estos parches. Esto resulta útil, por ejemplo, para reproducir efectos sonoros durante el podcasting y streaming, así como también durante actuaciones en directo.

NOTA

Cuando la frecuencia de muestreo del **L-8** esté ajustada a 96 kHz, no podrá usar la función SOUND PAD.

Reproducción de sonidos con los botones SOUND PAD

Cuando sale de fábrica, el **L-8** contiene 13 sonidos, 6 de ellos ya asignados a los botones SOUND PAD.



1. Pulse  para el canal 7 u 8, para cambiar su entrada a los botones SOUND PAD, que se iluminarán si tienen sonidos asignados a ellos.

- SOUND PAD 1, 2 y 3 son pasados al canal 7.
- SOUND PAD 4, 5 y 6 son pasados al canal 8.

2. Pulse un parche SOUND PAD.

Será reproducido el sonido asignado a dicho SOUND PAD.

Podrá ajustar su volumen usando los faders de canal 7 y 8.

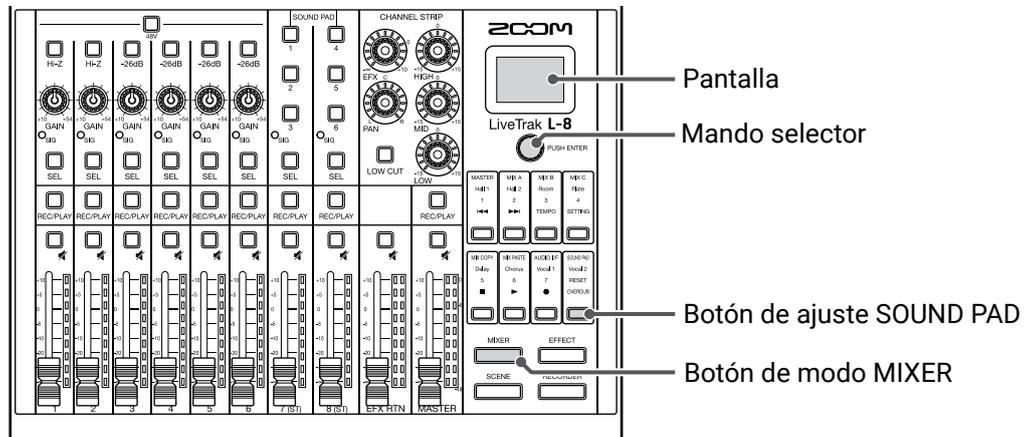
Puede ajustar la calidad audio (→ ["Ajuste del tono y panorama"](#) en pág. 30) y puede aplicar un efecto (→ ["Uso de los efectos internos"](#) en pág. 31) de la misma forma que para el resto de canales.

NOTA

La reproducción de un SOUND PAD en un canal puede ser detenida pulsando  4 veces seguidas.

Asignación de ficheros audio a los parches SOUND PAD

Los sonidos y ficheros audio internos almacenados en una tarjeta SD pueden ser asignados a los parches SOUND PAD. Además, el **L-8** puede grabar sonidos directamente para su asignación a los parches SOUND PAD. (Es grabado el sonido de la mezcla MASTER).



Asignación de sonidos y ficheros audio internos almacenados en la tarjeta SD

NOTA

Antes de asignar un fichero audio almacenado en una tarjeta SD, use un ordenador para almacenar el fichero en la tarjeta en cualquier directorio que no sea el PROJECT.

(→ ["Lector de tarjetas" en pág. 82](#))

La función SOUND PAD admite los tipos de fichero siguientes.

- Formato de fichero: WAV
- Frecuencia de muestreo: 44.1/48 kHz
- Velocidad de bits: 16/24-bit
- Canales: mono/stereo

La frecuencia de muestreo del fichero audio debe coincidir con el ajuste SAMPLE RATE del **L-8**.

1. Pulse  para hacer que se ilumine.

Esto hace que aparezca la pantalla MIXER.



2. Pulse  para hacer que se ilumine.

Esto hace que aparezca la pantalla SOUND PAD.

3. Gire  para elegir el parche SOUND PAD (1-6) para la asignación del fichero y pulse .



AVISO

También puede elegir un parche SOUND PAD para la asignación de un fichero audio con solo pulsarlo.

4. Gire  para elegir **SOUND ASSIGN** y pulse .



5. Para asignar un sonido interno:

Gire  para elegir **PRESET SOUND** y pulse .

Para asignar un fichero audio almacenado en una tarjeta SD:

Gire  para elegir **SD CARD (WAV)** y pulse .



Las fuentes de sonido internas o los ficheros audio almacenados en la tarjeta SD aparecen en el listado.

NOTA

Elija **NONE** si no quiere asignar ningún fichero audio al parche SOUND PAD.

6. Gire  para elegir el fichero audio a asignar y pulse .

Esto asignará el fichero audio al parche SOUND PAD elegido.



AVISO

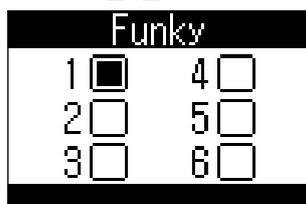
Puede escuchar los ficheros audio con solo elegirlos y pulsar .

Grabación directa y asignación de sonidos a los parches SOUND PAD

1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla MIXER.

2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SOUND PAD.

3. Gire  para elegir el parche SOUND PAD (1-6) al que asignar el sonido y pulse .



AVISO

También puede elegir un parche SOUND PAD para la asignación de un fichero audio con solo pulsarlo.

4. Gire  para elegir **SOUND ASSIGN** y pulse .



5. Gire  para elegir **REC** y pulse .



6. Pulse .

Esto hará que se active la grabación. Será grabado el sonido de la mezcla MASTER OUT. Púlselo de nuevo para detener la grabación y asignar el fichero audio grabado al parche SOUND PAD elegido.



NOTA

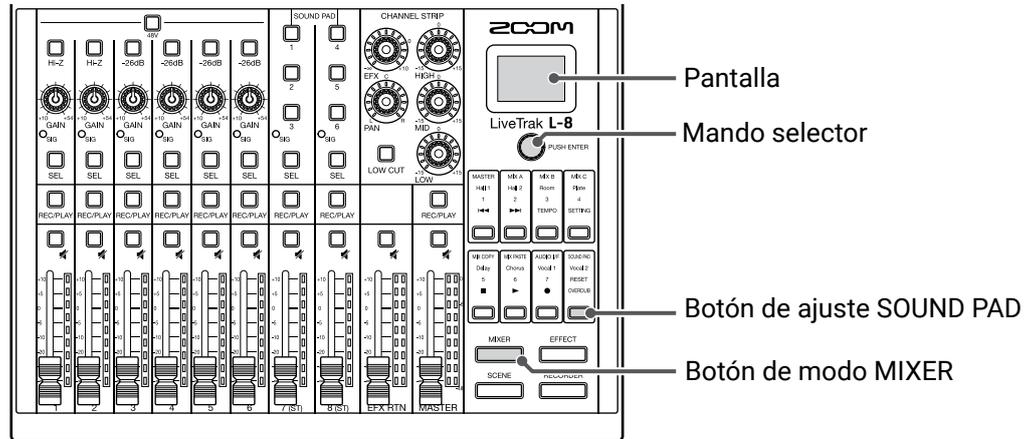
- El fichero audio grabado es almacenado en la carpeta "SOUND_PAD" con un nombre que combina el número de parche, la fecha y un número correlativo. (Por ejemplo: P1_0101_001.WAV)
- Puede almacenar hasta 1.000 de estos ficheros.
- La frecuencia de muestreo del fichero audio dependerá de la ajustada en el **L-8**.
- La velocidad de bits dependerá de los ajustes de grabación.
- La longitud máxima de grabación son 2 horas.
- Durante la grabación no se aplicarán los ajustes PRE REC, AUTO REC, METRONOME y LATENCY ADJUST.

AVISO

Durante la grabación podrá usar todos los parches SOUND PAD para reproducir sus sonidos.

Cambio de métodos de reproducción SOUND PAD

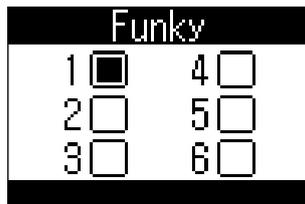
Para cada parche SOUND PAD puede modificar el método en el que es reproducido el sonido cuando los pulse.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla MIXER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SOUND PAD.

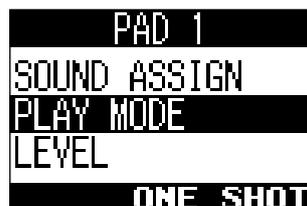
3. Gire para elegir el parche SOUND PAD (1-6) cuyo método de reproducción quiera cambiar y pulse .



AVISO

También puede elegir el parche SOUND PAD en el que quiera cambiar este método con solo pulsarlo.

4. Gire para elegir **PLAY MODE** y pulse .



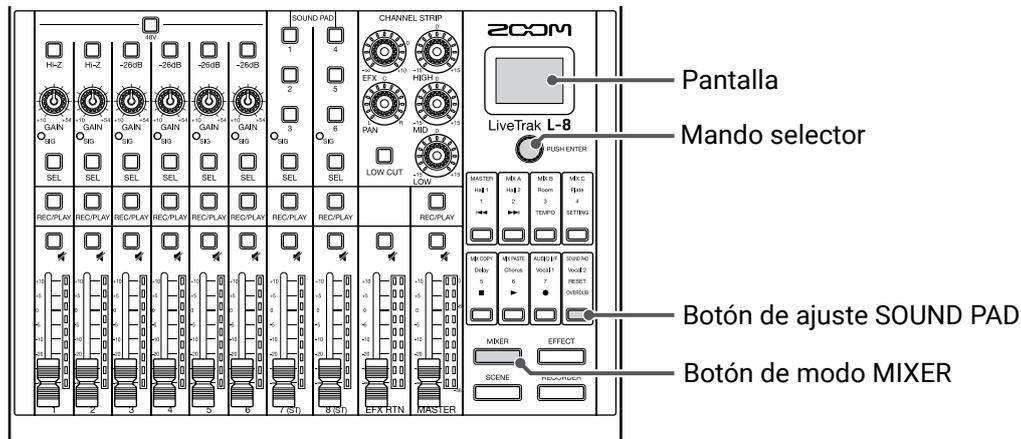
5. Gire  para elegir el método de reproducción y pulse .



Ajuste	Explicación
ONE SHOT	Pulse el parche SOUND PAD para que sea reproducido el fichero audio una vez hasta el final y que se detenga después. Pulse el parche SOUND PAD durante la reproducción para reiniciarla desde el principio.
LOOP	La pulsación del parche inicia y detiene la reproducción de forma alternativa. La reproducción continuará haciendo un bucle hasta que la detenga.
HOLD	La reproducción seguirá en bucle mientras mantenga pulsado el parche SOUND PAD. En cuanto deje de pulsarlo, la reproducción se detendrá.

Modificación del nivel de reproducción SOUND PAD

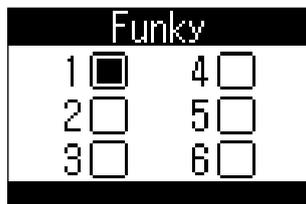
Para cada parche SOUND PAD puede modificar el nivel de volumen usado cuando los pulse.



1. Pulse para hacer que se ilumine. Esto hace que aparezca la pantalla MIXER.

2. Pulse para hacer que se ilumine. Esto hace que aparezca la pantalla SOUND PAD.

3. Gire para elegir un parche SOUND PAD (1-6) para ajustar su nivel de volumen y pulse .



AVISO

También puede elegir el parche SOUND PAD para ajustar su volumen con solo pulsarlo.

4. Gire para elegir **LEVEL** y pulse .



5. Gire  PUSH ENTER para ajustar el volumen y pulse  PUSH ENTER.

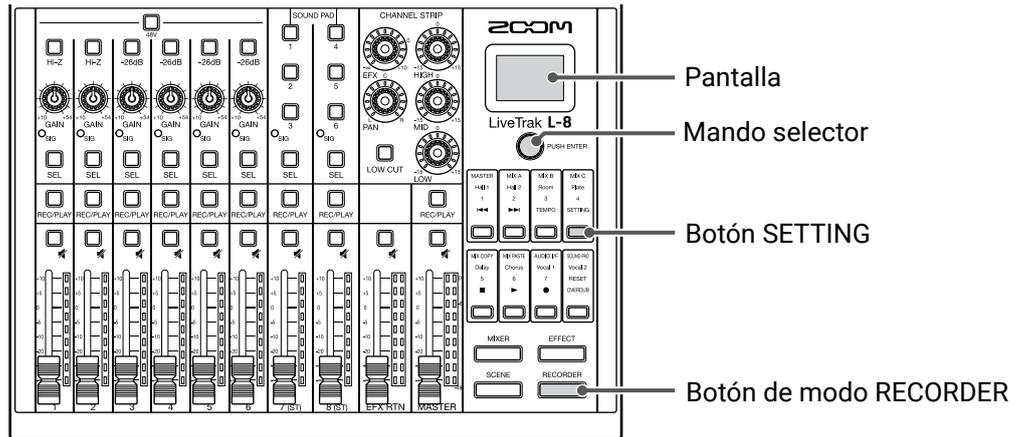
Puede ajustar el volumen audio $-\infty$ o en un rango de -48.0 a $+10.0$ dB (en pasos de 0.5 dB).



Metrónomo

El metrónomo del **L-8** tiene volumen ajustable, un sonido seleccionable y una función de claqueta. También puede ajustar el volumen de forma independiente para cada salida. Los ajustes del metrónomo son almacenados de forma independiente con cada proyecto.

Activación del metrónomo



1. Pulse para hacer que se ilumine.

Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

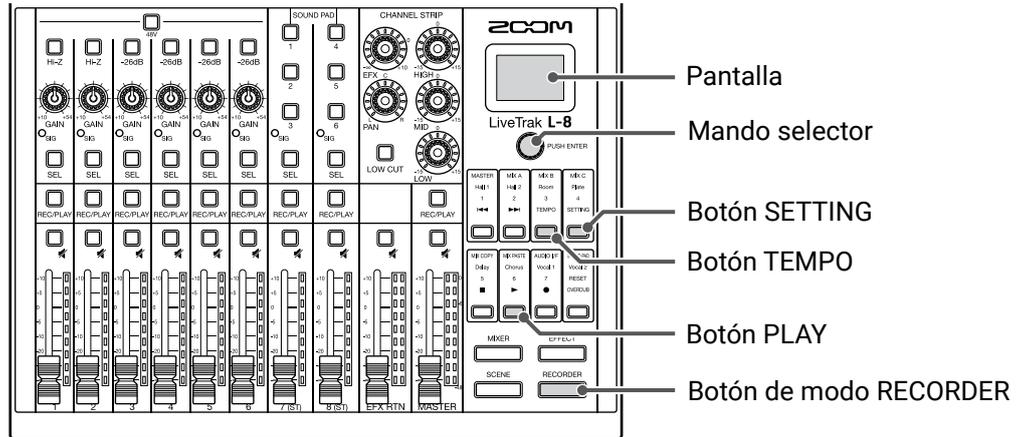
3. Use para elegir **METRONOME** > **CLICK**.

4. Gire para elegir en qué momento sonará el metrónomo y pulse .



Ajuste	Explicación
OFF	El metrónomo no produce ningún sonido.
REC AND PLAY	El metrónomo suena durante la grabación y reproducción.
REC ONLY	El metrónomo suena solo durante la grabación.
PLAY ONLY	El metrónomo suena solo durante la reproducción.

Cambio de ajustes del metrónomo



Cambio del tempo del metrónomo

1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
El tempo activo aparecerá en la pantalla.

3. Realice uno de estos pasos para cambiar el tempo.

- Gire
- Pulse repetidas veces y de forma sincronizada al tempo que quiera ajustar



Ajuste de la claqueta

Puede sonar un conteo del metrónomo (claqueta) antes de que comience la grabación/reproducción.

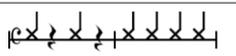
1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use  para elegir METRONOME > PRE COUNT.

4. Gire  para elegir el comportamiento de la claqueta y pulse .



Ajuste	Explicación
OFF	No sonará ninguna claqueta.
1-8	La claqueta sonará antes de la grabación/reproducción el número de veces fijada (1-8).
SPECIAL	La claqueta sonará antes de la grabación/reproducción con el siguiente esquema. 

NOTA

- La claqueta queda activa incluso durante la reproducción.
- No puede usar esta función con la función AUTO REC. Cuando AUTO REC esté activa, PRE COUNT estará desactivada.
- No puede usar esta función con la función PRE REC. Cuando PRE COUNT esté activa, PRE REC estará desactivada.

Modificación del sonido de metrónomo

1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use  para elegir METRONOME > SOUND.

4. Gire  para elegir el sonido y pulse .



AVISO

Las opciones son BELL, CLICK, STICK, COWBELL y HI-Q.

NOTA

Use  para poner en marcha el metrónomo y comprobar su sonido.

Modificación del patrón del metrónomo

1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use  para elegir METRONOME > PATTERN.
4. Gire  para elegir el patrón y pulse .



AVISO

Las opciones son 1/4–8/4 y 6/8.

NOTA

Pulse  para poner en marcha el metrónomo y comprobar el patrón.

Modificación del volumen del metrónomo

El volumen del metrónomo puede ser ajustado de forma independiente para las salidas MASTER OUT y MONITOR OUT A–C.

1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use  para elegir METRONOME > LEVEL > MASTER o MONITOR OUT A-C.

4. Gire  para ajustar el volumen y pulse .



AVISO

Ajuste el valor de 0 a 100.

NOTA

Pulse  para poner en marcha el metrónomo y comprobar el ajuste del volumen.

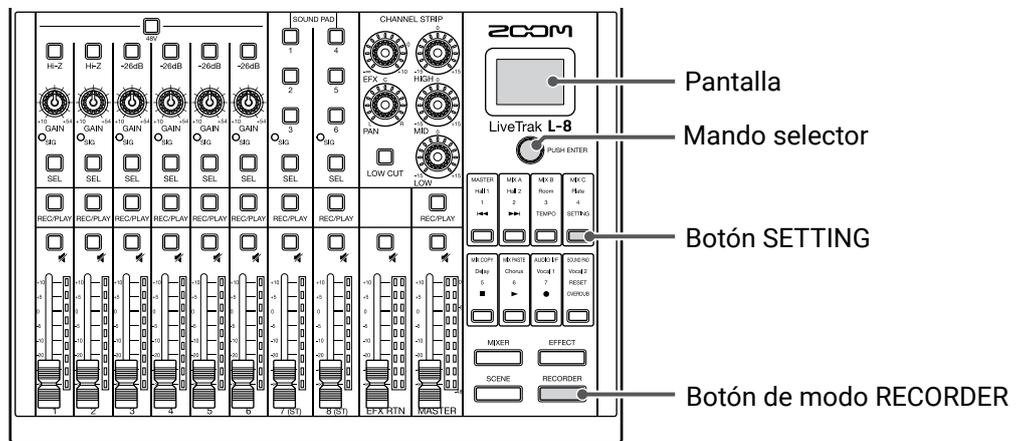
Proyectos

El **L-8** gestiona los datos de grabaciones y reproducciones en unidades denominadas proyectos. Los datos siguientes son almacenados en los proyectos.

- Datos audio
- Ajustes de mezclador
- Ajustes de efectos de envío-retorno
- Información de marcas
- Ajustes de metrónomo

Modificación del nombre de los proyectos

Puede modificar el nombre del proyecto activo.



1. Pulse  para hacer que se ilumine. Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse  para hacer que se ilumine. Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use  para elegir **PROJECT** > **RENAME**.

4. Edite el nombre.



- Mover el cursor o cambiar el carácter: Gire 
- Elegir carácter a cambiar/confirmar cambio: Pulse 

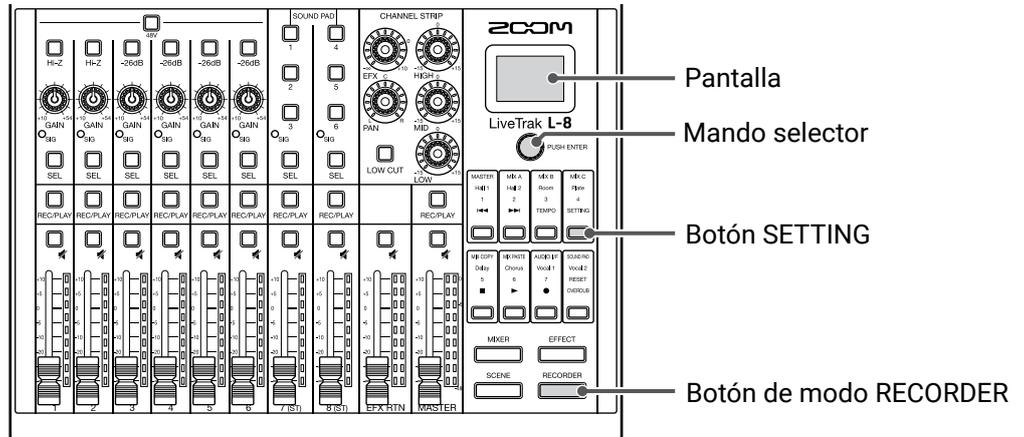
NOTA

- El nombre del proyecto por defecto es la fecha y hora de creación. Por ejemplo, si un proyecto fue creado a las 6:48:20 p.m. del martes, 14 de marzo de 2019, el nombre del proyecto sería "190314_184820" (AAMMDD_HHMMSS).
- Los nombres de los proyectos tienen una longitud de 13 caracteres.
- En los nombres de proyectos y ficheros puede utilizar los caracteres siguientes.
(espacio) ! # \$ % & ' () + , - 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ; = @
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z [] ^ _ `
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { ~ }
- Los proyectos pueden ser ordenados numérica o alfabéticamente.
- Los nombres de los proyectos/ficheros no pueden contener solo espacios.
- El nombre del proyecto es el mismo que el nombre de la carpeta en la tarjeta SD.

5. Gire  para elegir OK y pulse .

Borrado de proyectos

Los proyectos contenidos en la carpeta elegida pueden ser borrados.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir **PROJECT** > **DELETE**.

4. Gire para elegir el proyecto a eliminar y pulse .

5. Gire para elegir **YES** y pulse .

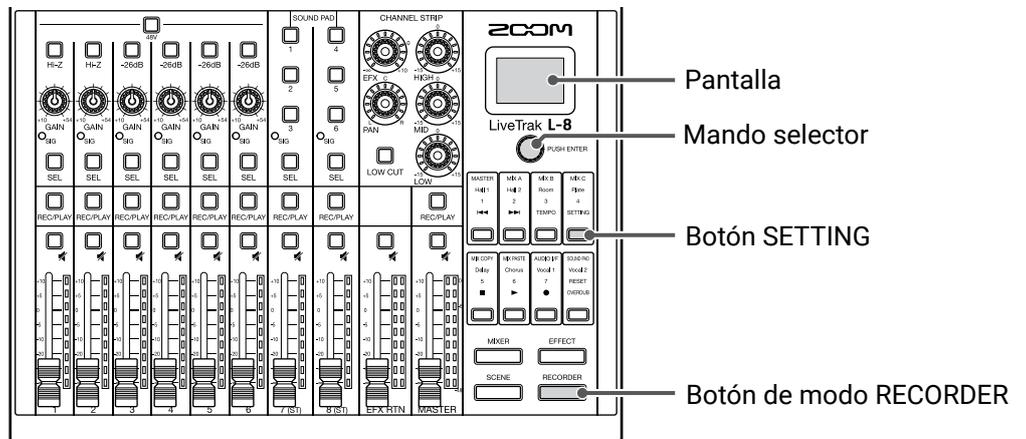


NOTA

Los proyectos no pueden ser eliminados si su protección está activada (ON).

Protección de proyectos

El proyecto activo puede ser protegido contra escritura, lo que evitará que pueda ser almacenado, eliminarlo o modificado de cualquier forma.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir **PROJECT** > **PROTECT**.

4. Gire para elegir **ON** y pulse .

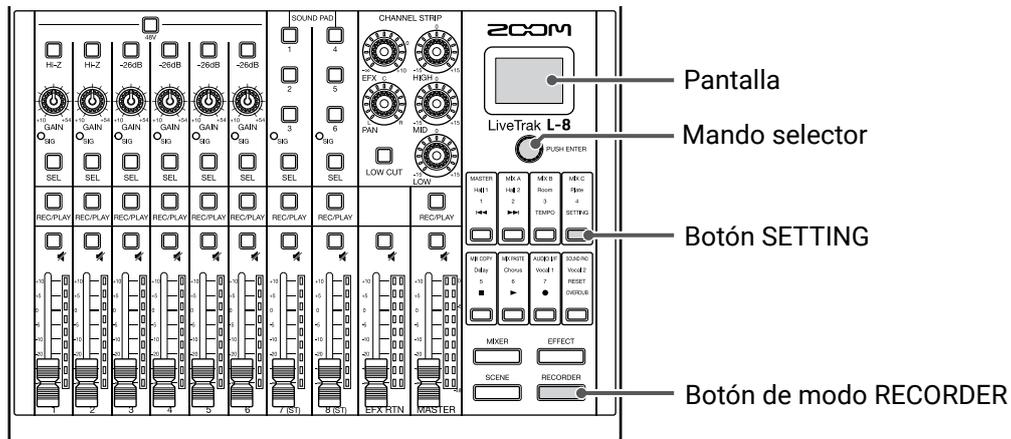


NOTA

- Los proyectos no pueden ser usados para la grabación si su protección está activada. Desactive la protección primero para poder grabar en ellos.
- Cuando la protección está desactivada para un proyecto, dicho proyecto siempre será almacenado en la tarjeta SD cuando apague la unidad o cargue otro proyecto. Le recomendamos que deje activa la protección para evitar almacenar de forma accidental cambios en un proyecto musical una vez que lo haya terminado.

Verificación de información de los proyectos

Puede visualizar distinta información relativa al proyecto activo.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir PROJECT.

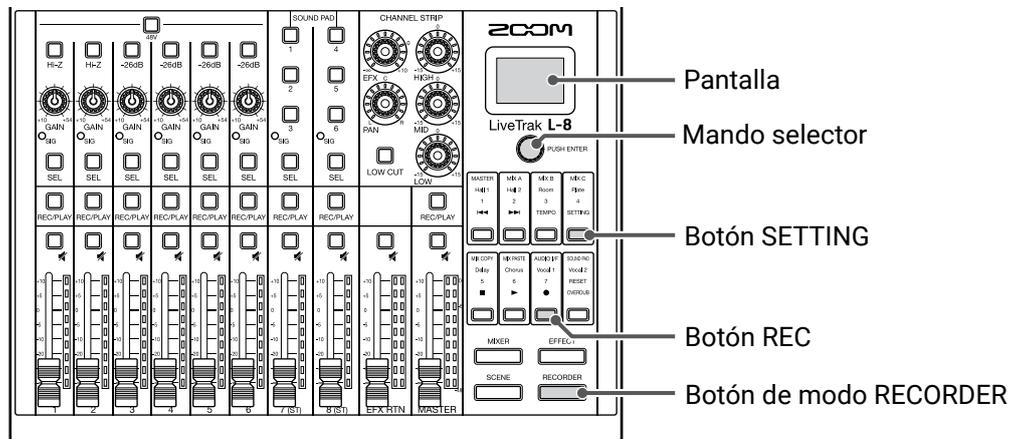
4. Gire para elegir INFORMATION y pulse .



Elemento visualizado	Explicación
NAME	Nombre de proyecto
DATE	Fecha de creación del proyecto (AAAA/MM/DD HH:MM:SS)
FMT	Formato de grabación
SIZE	Tamaño del proyecto
TIME	Longitud del proyecto (HHH:MM:SS)
FILE	Información sobre pistas y ficheros

Verificación, borrado y desplazamiento a marcas

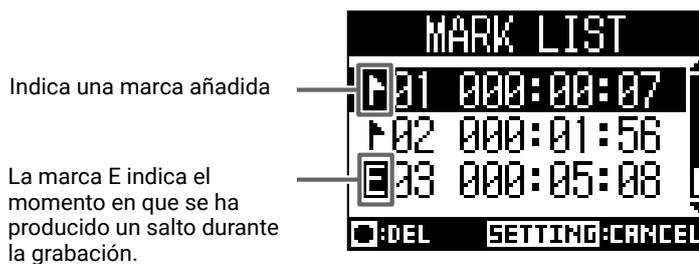
Puede acceder a un listado de las marcas existentes en el proyecto activo, lo que le permitirá verificarlas, desplazarse hasta ellas y también eliminarlas.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir **PROJECT** > **MARK LIST**.
Aparecerá un listado de las marcas.



4. Elija una marca y desplácese hasta ella o elimínela.

- Elegir una marca: Gire
- Desplazarse hasta una marca: Pulse
- Eliminar una marca: Pulse

Ficheros audio

El **L-8** crea los siguientes tipos de ficheros audio de acuerdo al canal de grabación.

- Canales 1–6: ficheros WAV mono
- Canales 7, 8 y MASTER: ficheros WAV stereo

El formato del fichero depende de la frecuencia de muestreo (→ [“Modificación de la frecuencia de muestreo” en pág. 97](#)) y la profundidad de bits de cuantización (→ [“Cambio del formato de grabación” en pág. 85](#)) usados por la unidad.

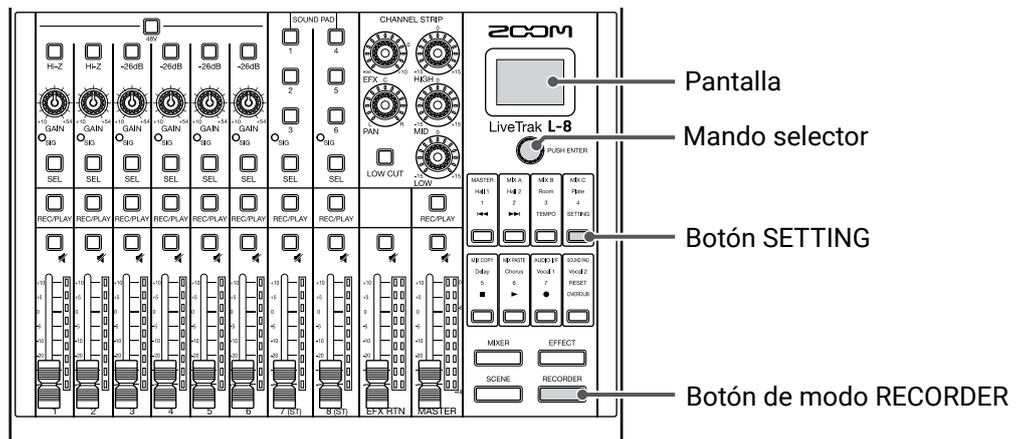
El **L-8** también puede reproducir ficheros audio creados usando software DAW (→ [“Asignación de ficheros audio a las pistas” en pág. 74](#)).

NOTA

- Los nombres asignados a los ficheros audio dependen de los canales.
 - Canales 1–6: TRACK01–TRACK06
 - Canales 7–8: TRACK07_ST, TRACK08_ST
 - MASTER: MASTER
- Si el tamaño del fichero supera los 2 GB durante la grabación será creado un nuevo fichero de forma automática en el mismo proyecto y la grabación seguirá sin pausa. Cuando ocurra esto, serán añadidos números correlativos, de tipo “_01” y “_02”, al final del nombre de los ficheros.

Borrado de ficheros audio

Puede eliminar los ficheros audio que ya no necesite.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use  para elegir **PROJECT** > **FILE DELETE**.

4. Gire  para elegir el fichero a eliminar y pulse .



5. Gire  para elegir **YES** y pulse .



NOTA

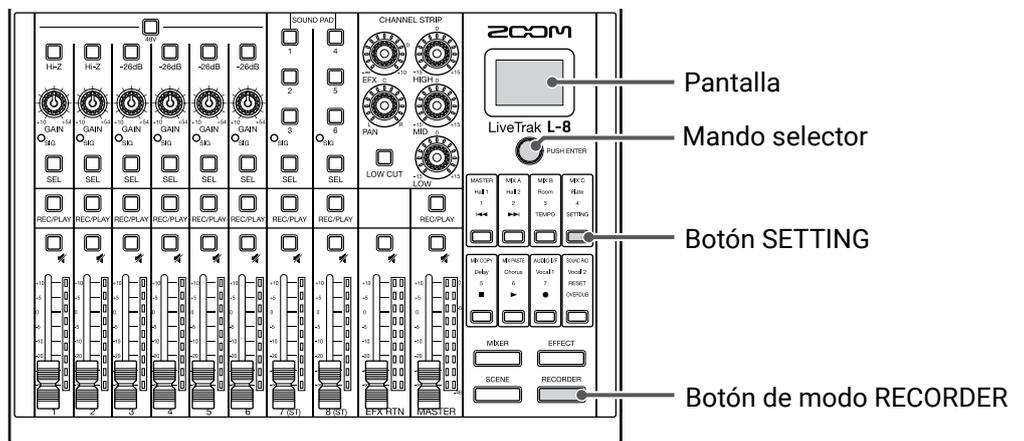
No podrá eliminar los ficheros audio si la función de protección está activa para sus proyectos.

Asignación de ficheros audio a las pistas

Puede importar ficheros audio desde proyectos u otro lugar a proyectos existentes y asignarlos después a los canales.

NOTA

- Para cargar ficheros audio desde una tarjeta SD, utilice primero un ordenador para almacenar los ficheros en la tarjeta, dentro de cualquier carpeta que no sea la carpeta PROJECT. (→ [“Lector de tarjetas” en pág. 82](#)) Esta unidad admite los siguientes tipos de ficheros audio.
 - Formato de fichero: WAV
 - Frecuencia de muestreo: 44.1/48/96 kHz
 - Velocidad de bits: 16/24 bits
 - Canales: Mono/stereo
- La frecuencia de muestreo de los ficheros audio debe coincidir con la del proyecto.
- Los canales 1–6 pueden tener ficheros mono asignados. Los canales 7, 8 y MASTER pueden tener ficheros stereo asignados.
- Ni podrá asignar ficheros audio si la función de protección está activada para sus proyectos.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir **PROJECT** > **TRACK ASSIGN**.

4. Use  para elegir el fichero a asignar y pulse .



- Para asignar desde un proyecto: elija **PROJECT** > el proyecto que tenga el fichero a asignar
- Para asignar un proyecto desde la tarjeta SD: elija **SD CARD (WAV)**

5. Gire  para elegir el fichero a asignar y pulse .



AVISO

Puede escuchar los ficheros audio con solo seleccionarlos y pulsar .

6. Gire  para elegir el canal en el que será asignado el fichero y pulse .



NOTA

- Solo pueden ser asignados ficheros WAV mono a los canales 1–6 y solo puede asignar ficheros WAV stereo a los canales 7, 8 y MASTER.
- No puede asignar ficheros a canales en los que ya haya ficheros asignados.
- Cuando los ficheros sean asignados, sus nombres de fichero serán modificados de forma automática de acuerdo a sus canales asignados.

Interface audio

Puede usar el **L-8** como un interface USB audio de 12 entradas/4 salidas. Cada canal de entrada es emitido siempre por el canal USB audio correspondiente antes de que le sea aplicado el filtro de corte de graves y el ecualizador. Los canales 1-8 y la señal stereo emitida desde el fader MASTER son enviados al ordenador (12 canales en total).

NOTA

No podrá usar las funciones de interface audio cuando la frecuencia de muestreo esté ajustada a 96 kHz.

Instalación del driver

1. Descárguese el "ZOOM L-8 Driver" desde la web www.zoom.co.jp a su ordenador.

NOTA

- Desde la web anterior podrá descargar siempre la última versión disponible del "ZOOM L-8 Driver".
- Descargue el driver para el sistema operativo que esté usando.

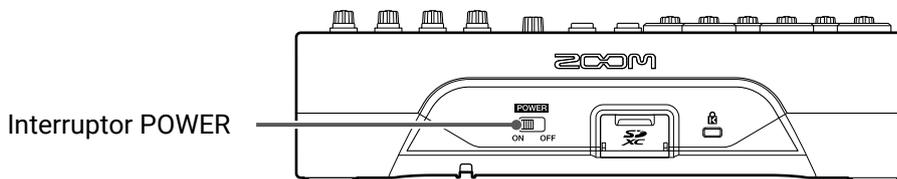
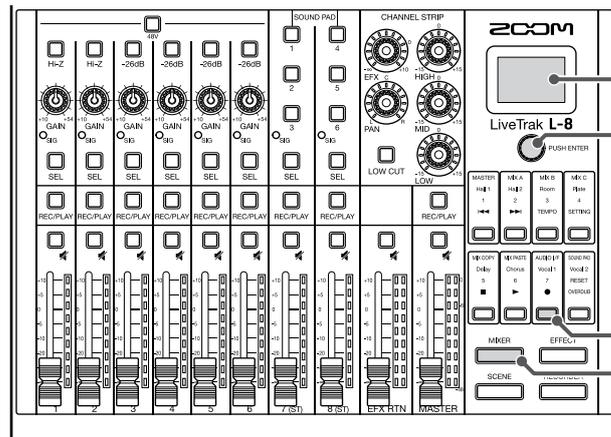
2. Ejecute el instalador e instale el driver.

Siga las instrucciones que aparecerán en pantalla para instalar el ZOOM L-8 Driver.

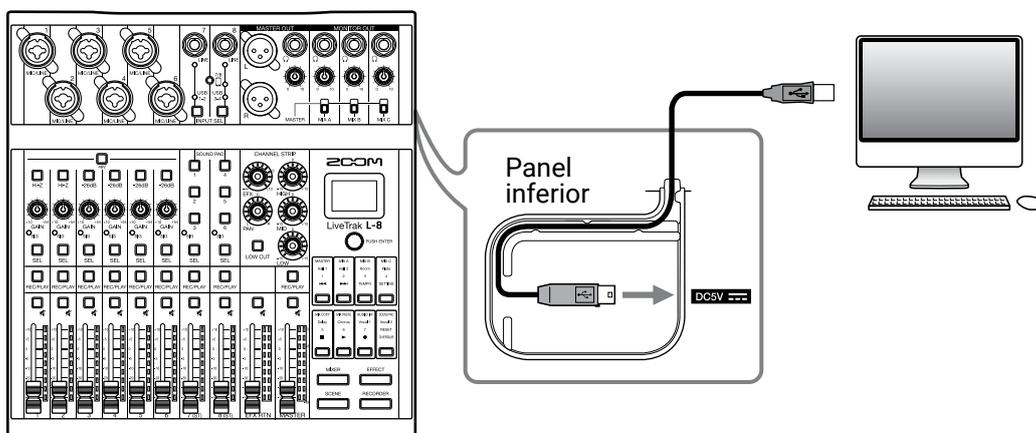
NOTA

Vea la Guía de instalación que viene incluida en el pack del driver para consultar todos los detalles relativos a la instalación.

Conexión a un ordenador



1. Use un cable USB para conectar el puerto micro USB a un ordenador.



2. Ajuste **POWER** a ON.

3. Pulse **MIXER** para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla MIXER.

4. Pulse **AUDIO I/F** para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla AUDIO I/F.

5. Gire  para elegir PC/Mac y pulse .



Ajuste	Explicación
PC/Mac	Elija esto cuando vaya a hacer la conexión a un ordenador Windows PC o Mac.
iOS	Elija esto cuando vaya a hacer la conexión a un dispositivo iOS u otro tipo de dispositivo compatible con ese sistema.

NOTA

Cuando encienda esta unidad se activará automáticamente la opción PC/Mac. Este ajuste no queda memorizado.

6. Gire  para elegir YES y pulse .

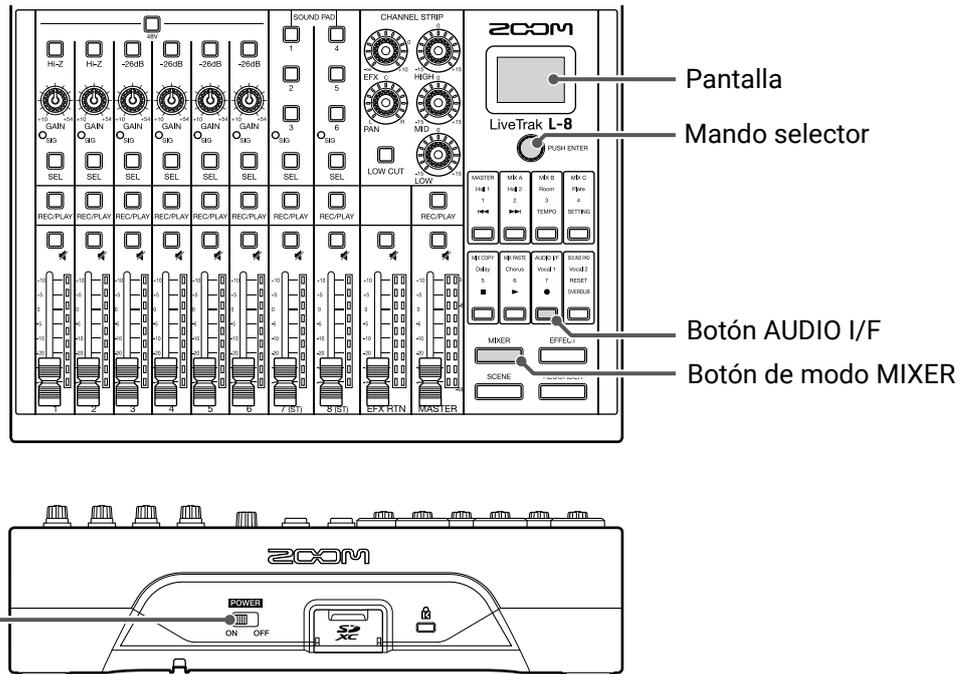


7. Elija el **L-8** como el dispositivo de entrada y salida en el ordenador conectado.

NOTA

Las señales de entrada USB serán visualizadas en orden en el ordenador como MASTER L, MASTER R, CH1, CH2... CH7 L, CH7 R, CH8 L y CH8 R.

Conexión a un dispositivo iOS



1. Ajuste a ON.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla MIXER.

3. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla AUDIO I/F.

4. Gire para elegir **iOS** y pulse .



Ajuste	Explicación
PC/Mac	Elija esto cuando vaya a hacer la conexión a un ordenador Windows PC o Mac.
iOS	Elija esto cuando vaya a hacer la conexión a un dispositivo iOS u otro tipo de dispositivo compatible con ese sistema.

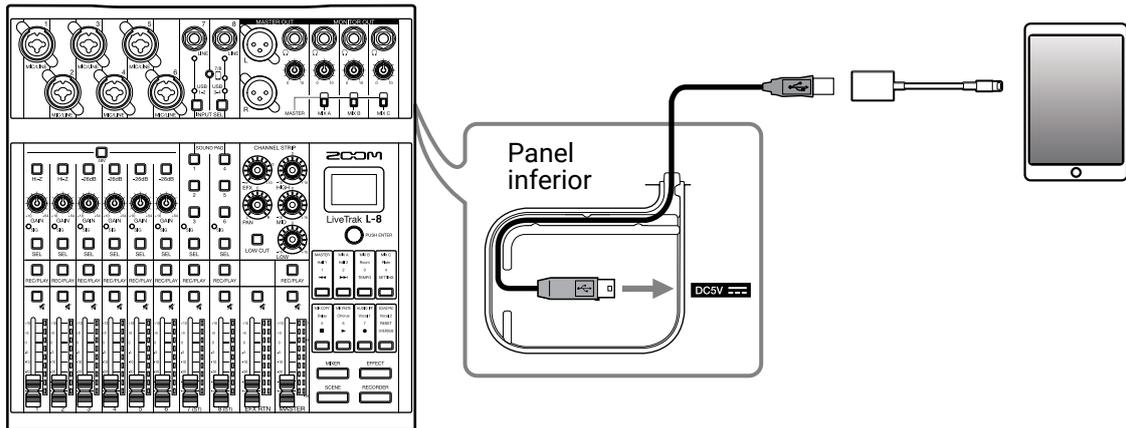
NOTA

Cuando encienda esta unidad se activará automáticamente la opción PC/Mac. Este ajuste no queda memorizado.

5. Gire  PUSH ENTER para elegir YES y pulse  PUSH ENTER.



6. Use un cable USB para conectar el dispositivo iOS al puerto micro USB.



NOTA

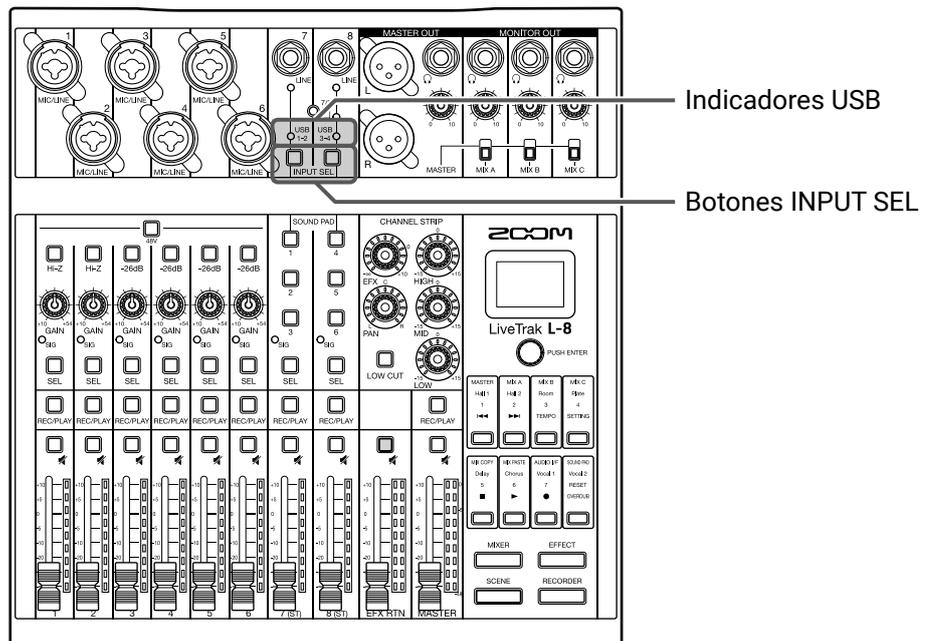
A la hora de hacer la conexión a un dispositivo iOS, use un adaptador de cámara Lightning a USB (o adaptador de cámara Lightning a USB 3).

7. Elija el **L-8** como el dispositivo de entrada y salida en el dispositivo iOS conectado.

NOTA

Las señales de entrada USB serán visualizadas en orden en el dispositivo iOS como MASTER L, MASTER R, CH1, CH2... CH7 L, CH7 R, CH8 L y CH8 R.

Recepción de retorno desde el ordenador en los canales 7/8



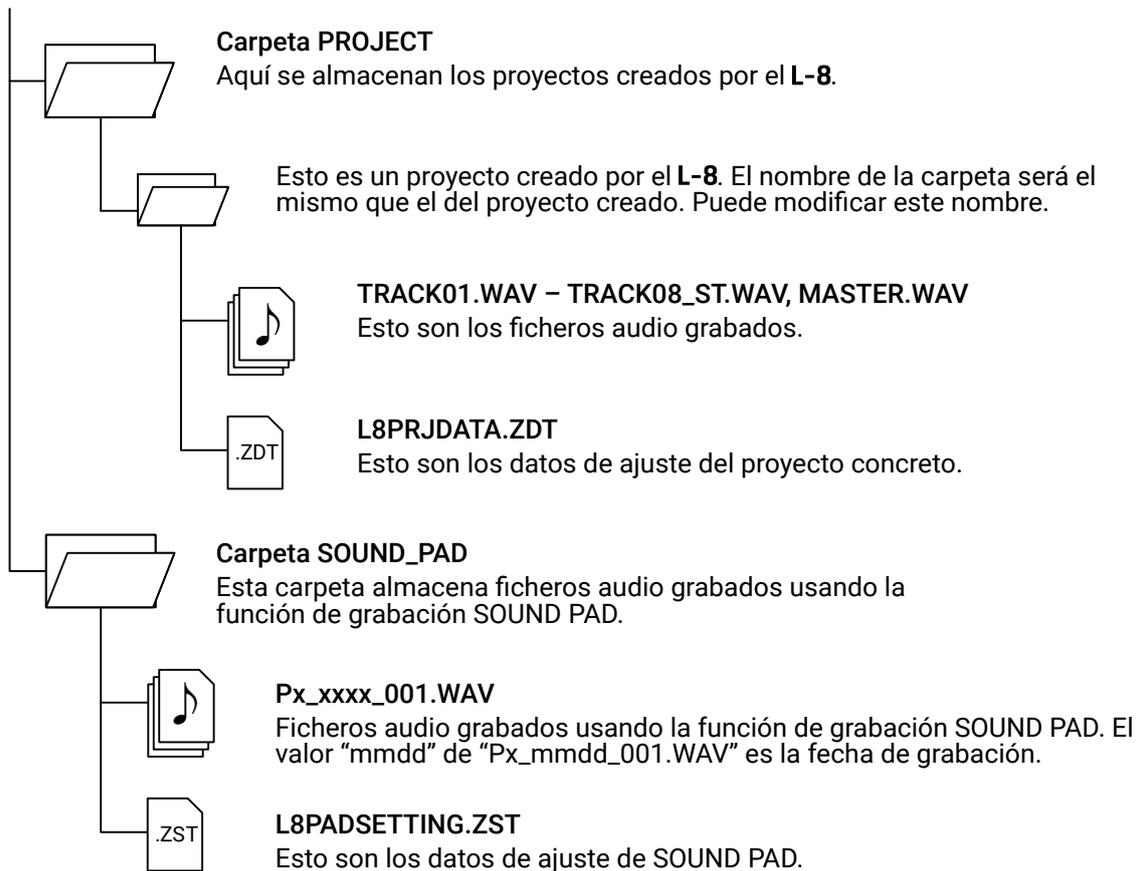
1. Pulse  en el canal usado para la entrada para que se ilumine $\text{USB } \begin{matrix} \text{1-2} \\ \text{3-4} \end{matrix}$.

La señal de entrada del canal cambiará a la señal del canal USB audio (antes del EQ).

Lector de tarjetas

Estructura de carpetas en la tarjeta SD

La estructura de carpetas en las tarjetas SD usadas por el **L-8** es la siguiente.

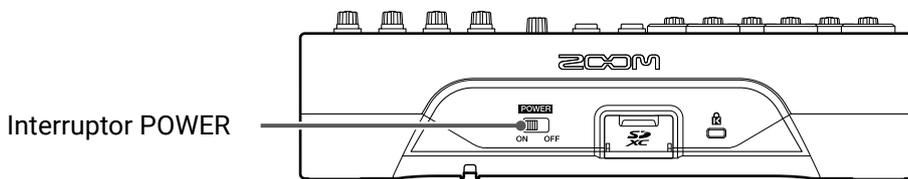
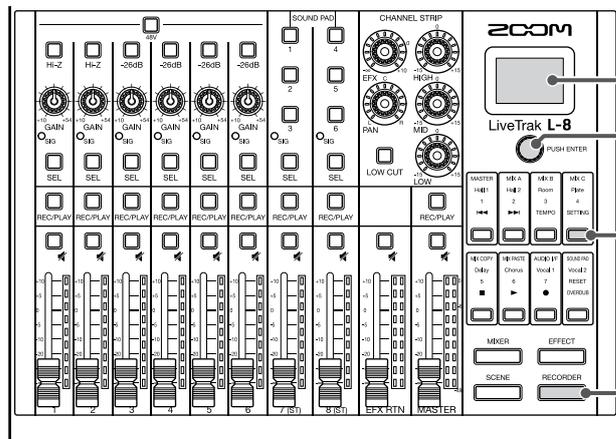


NOTA

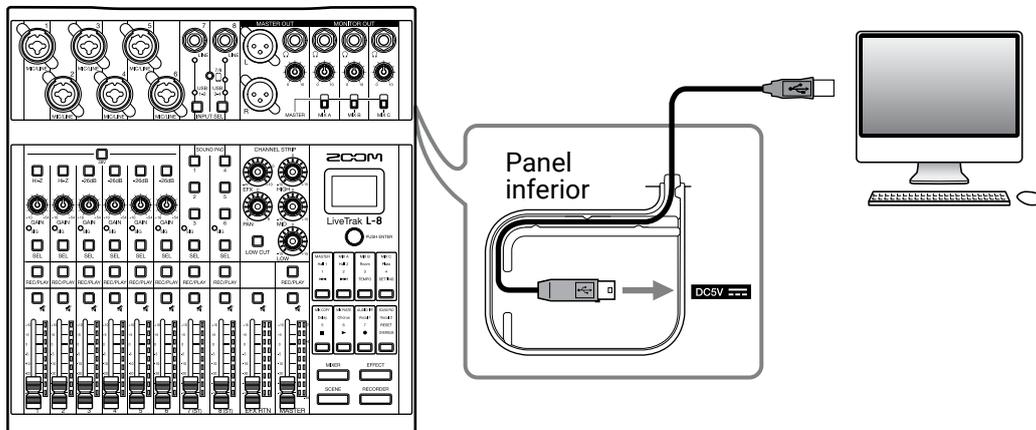
Para asignar ficheros audio desde una tarjeta SD a los botones SOUND PAD y a las pistas, almacénelos en cualquier ubicación que no sea la carpeta PROJECT.

Uso de las funciones de lector de tarjeta

Cuando está unidad esté conectada a un ordenador, podrá comprobar y copiar los datos de la tarjeta SD.



1. Use un cable USB para conectar el puerto micro USB a un ordenador.



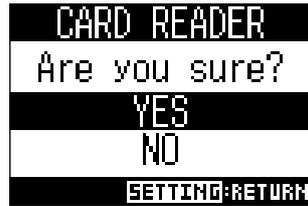
2. Ajuste a ON.

3. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

4. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

5. Use para elegir SD CARD > CARD READER.

6. Gire  para elegir YES y pulse .



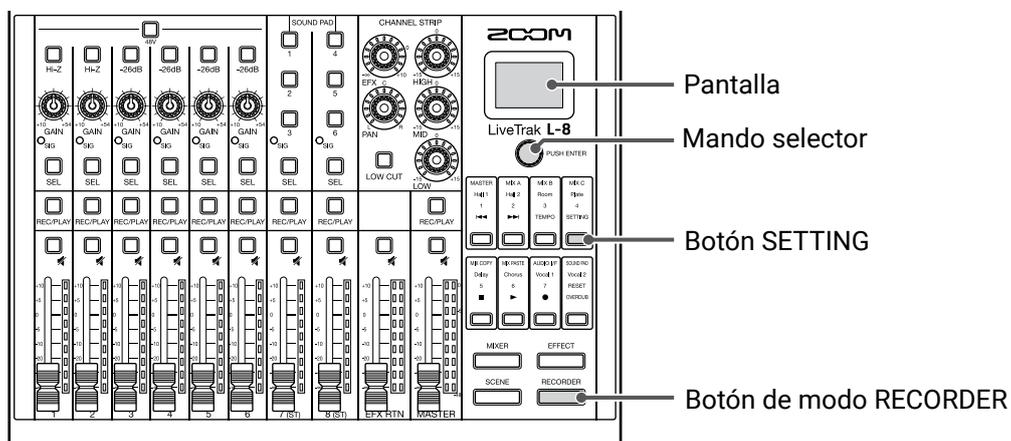
NOTA

Cuando esté usando esta unidad con el modo de lector de tarjetas o CARD READER no podrá usar el resto de funciones y botones.

Ajustes de grabación y reproducción

Cambio del formato de grabación

Puede modificar el formato de grabación de acuerdo a la calidad audio y tamaño de fichero que necesite.



1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use  para elegir REC/PLAY > REC FORMAT.
4. Gire  para cambiar el formato y pulse .

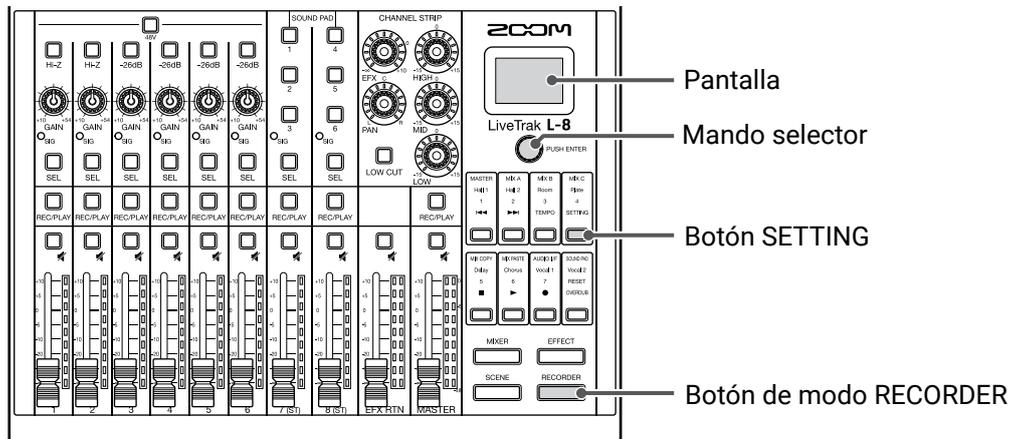


AVISO

Durante la sobregrabación de una grabación existente, la grabación se producirá a la profundidad de bits del fichero original. Por ejemplo, un fichero grabado a 16 bits no podrá ser sobregrabado con una grabación a 24 bits.

Modificación de ajustes de grabación automática

Puede configurar las condiciones para el inicio y parada automática de la grabación.



Ajuste del nivel de inicio de la grabación automática

1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use para elegir REC/PLAY > AUTO REC > START LEVEL.
4. Gire para ajustar el nivel inicial y pulse .

La grabación comenzará de forma automática cuando el nivel de la señal emitida por el fader MASTER supere este umbral.



AVISO

Puede ajustar este umbral de -48 a 0 dB.

Ajuste de la parada automática

1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use  para elegir **REC/PLAY** > **AUTO REC** > **AUTO STOP**.
4. Gire  para elegir el tiempo para la parada automática y pulse .



AVISO

Puede ajustar este valor a OFF o entre 0 y 5 segundos.

5. Gire  para elegir **STOP LEVEL** y pulse .
6. Gire  para ajustar el nivel de parada y pulse .



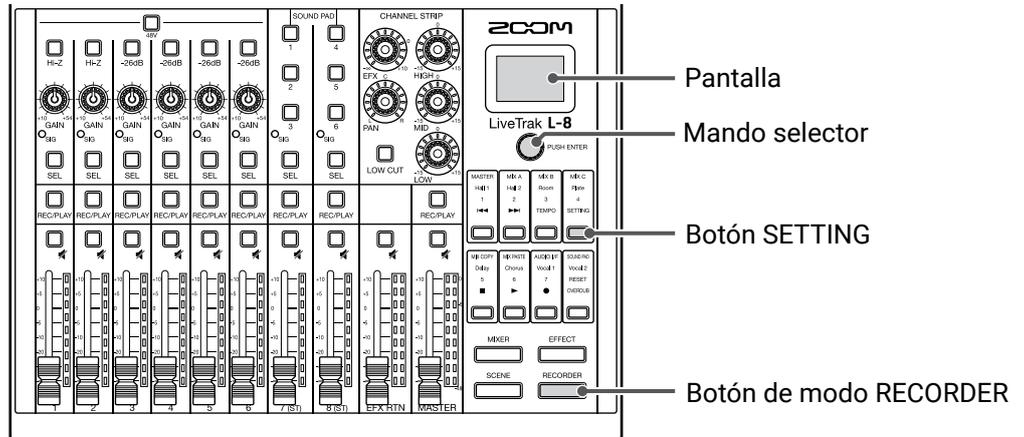
La grabación se detendrá automáticamente cuando el nivel de la señal emitida por el fader MASTER quede por debajo del umbral elegido durante el tiempo fijado en el paso 4.

NOTA

Si pone en marcha la grabación después de ajustar el inicio y parada automática de la grabación, el nivel ajustado en el paso 6 será visualizado en los medidores de nivel MASTER.

Visualización de los niveles de grabación en los medidores

El nivel de las señales grabadas en la grabadora pueden ser visualizado en los medidores de nivel de cada canal.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use para elegir REC/PLAY > REC LV METER.
4. Gire para elegir ON y pulse .

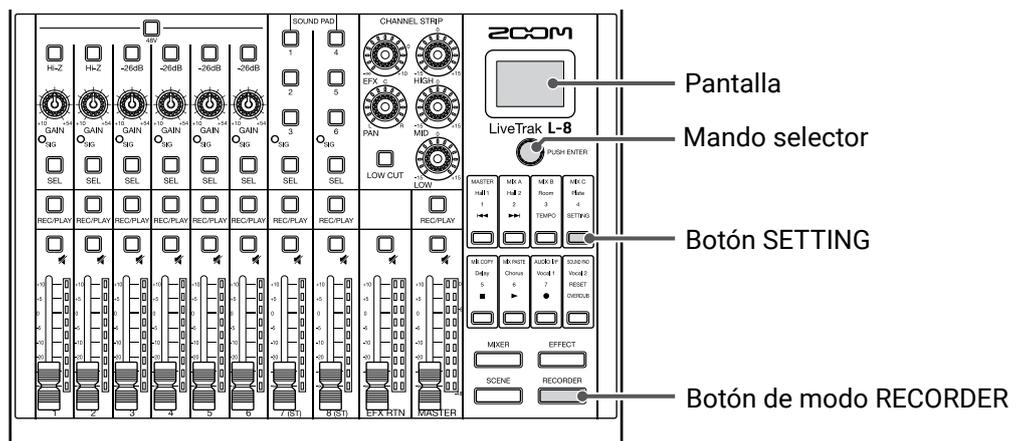
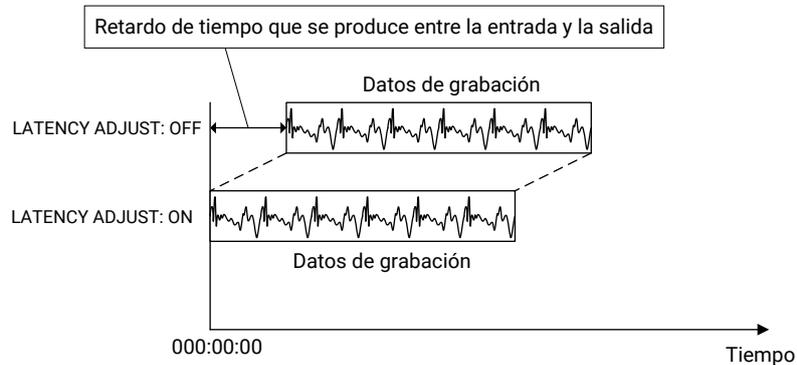


Si el nivel de la señal grabada es superior a los niveles post-fader, el nivel de la señal grabada será mostrado con una menor intensidad en los medidores de nivel.

Compensación de la latencia durante la entrada y salida

El **L-8** puede compensar la latencia que se produce durante la entrada y salida si quiere escuchar su señal de salida durante la sobregrabación.

Use este elemento de menú para elegir si la latencia que se produce durante la entrada y la salida será compensada o no cuando OVERDUB esté en ON. Cuando esté activada esta compensación automática, los datos de grabación serán desplazados en la cantidad de latencia que se produce entre la entrada y la salida.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

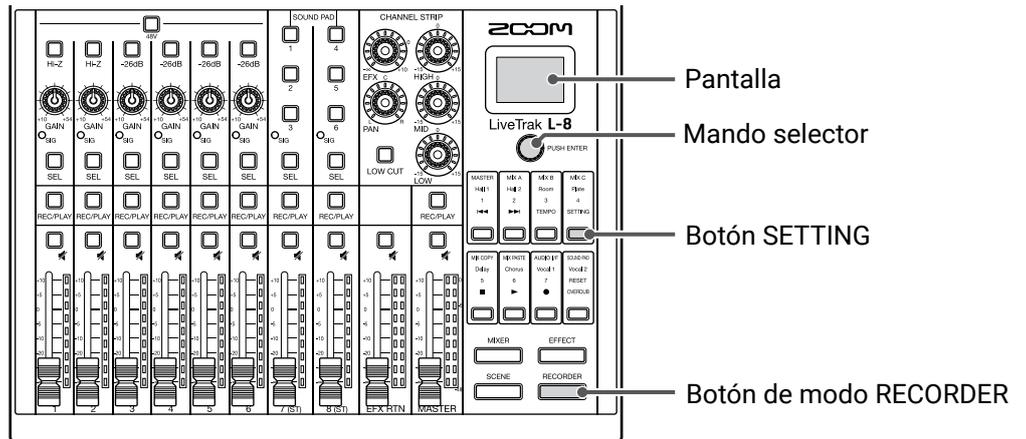
2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir REC/PLAY > LATENCY ADJUST.

4. Gire para elegir ON y pulse .



Modificación del modo de reproducción



1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use  para elegir REC/PLAY > PLAY MODE.

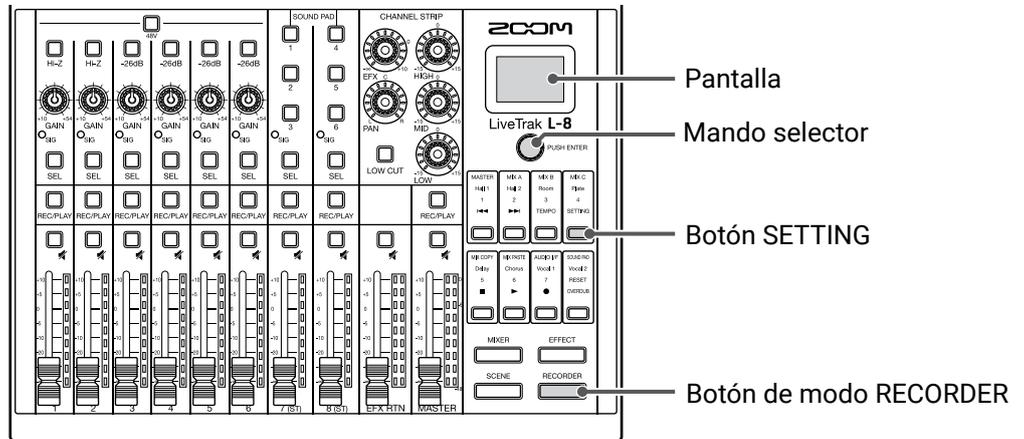
4. Gire  para elegir el modo de reproducción y pulse .



Ajuste	Explicación
OFF	Solo es reproducido el proyecto elegido. La reproducción continúa incluso cuando la unidad llegue al final de un fichero.
PLAY ONE (reproducción única)	Solo es reproducido el proyecto elegido. La reproducción se detiene cuando la unidad llega al final de un fichero.
PLAY ALL (reproducción de todo)	Son reproducidos todos los proyectos desde el activo hasta el último.
REPEAT ONE (repetición única)	El proyecto activo será reproducido repetidas veces.
REPEAT ALL (repetición de todo)	Todos los proyectos serán reproducidos repetidas veces.

Ajustes de la tarjeta SD

Verificación del espacio libre de las tarjetas SD

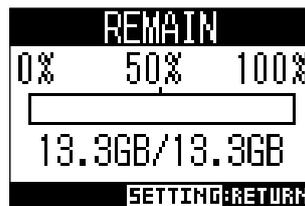


1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir **SD CARD** > **REMAIN**.

Esto le mostrará el espacio libre de la tarjeta SD.

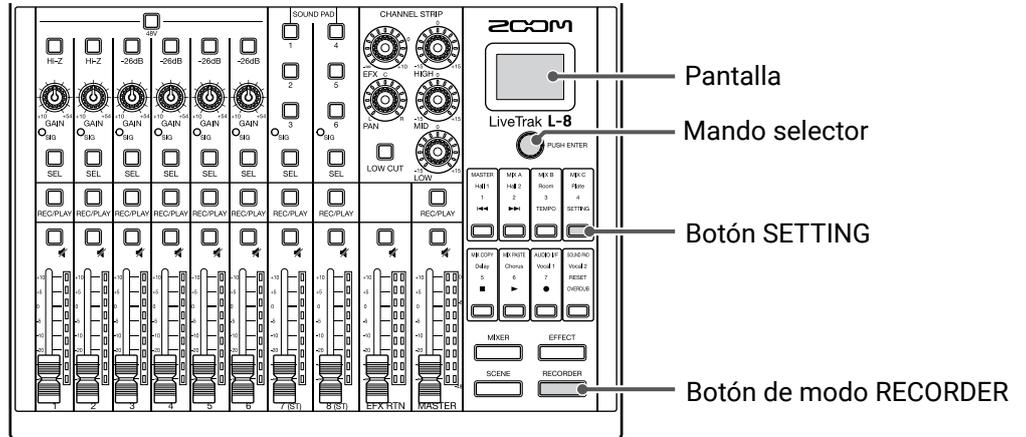


NOTA

El **L-8** siempre le mostrará algo menos del espacio libre real de cara a conservar suficiente espacio como para evitar un deterioro del rendimiento de la tarjeta SD.

Formateo de tarjetas SD

Formatee las tarjetas SD para usarlas con el **L-8**.

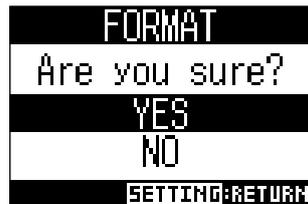


1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir SD CARD > FORMAT.

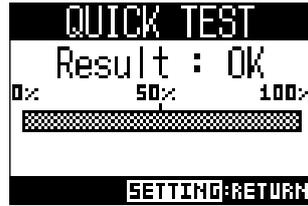
4. Gire para elegir YES y pulse .



NOTA

- Formatee con el **L-8** las tarjetas SD antes de usar tarjetas SD recién compradas o que haya formateado anteriormente con un ordenador.
- Tenga en cuenta que todos los datos que hubiese almacenado previamente en la tarjeta SD serán eliminados cuando la formatee.
- Formatee una tarjeta SD antes de grabar en ella a 96 kHz.

En pantalla aparecerá el resultado del test cuando haya terminado.



6. Pulse  en cualquier momento si quiere detener el test.

NOTA

Incluso aunque el resultado de este test de rendimiento sea "OK", no hay garantía plena de que no se produzcan errores de grabación. Esta información solo debe ser tenida en cuenta a modo de guía básica.

Ejecución de un test completo

1. Pulse  para hacer que se ilumine.

Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse  para hacer que se ilumine.

Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

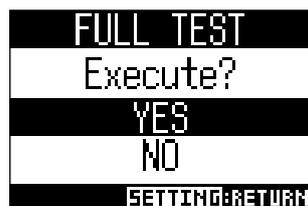
3. Use  para elegir SD CARD > CARD TEST.

4. Gire  para elegir FULL TEST y pulse .

En pantalla aparecerá indicado el tiempo estimado para la ejecución de este test.

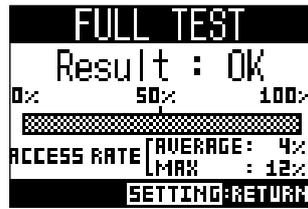


5. Gire  para elegir YES y pulse .



Una vez que haya terminado, en pantalla aparecerá el resultado del test.

Si la velocidad de acceso MAX indica 100%, la tarjeta estará dañada (NG).



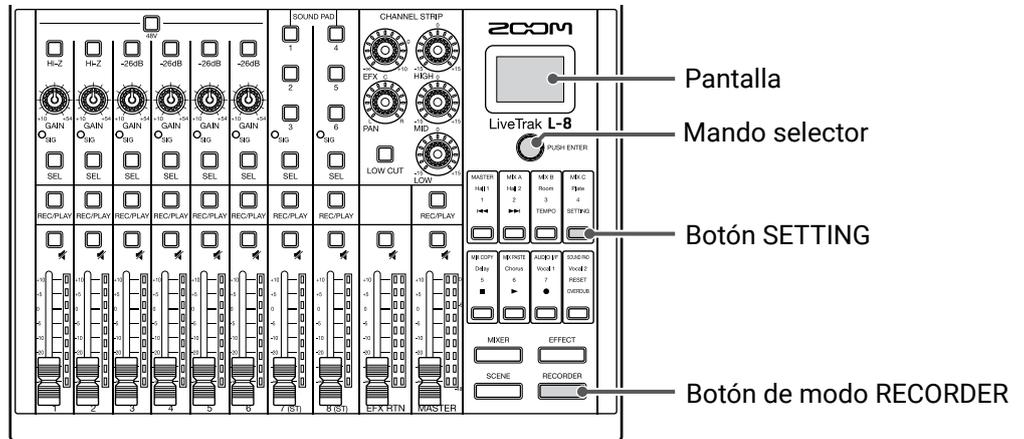
6. Pulse  en cualquier momento para detener el test.

NOTA

Incluso aunque el resultado de este test de rendimiento sea "OK", no hay garantía plena de que no se produzcan errores de grabación. Esta información solo debe ser tenida en cuenta a modo de guía básica.

Ejecución de diversos ajustes

Ajuste de la fecha y hora

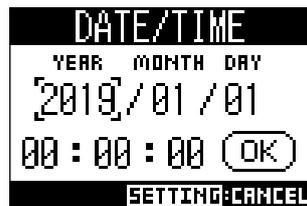


1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir **SYSTEM** > **DATE/TIME**.

4. Ajuste la fecha y la hora



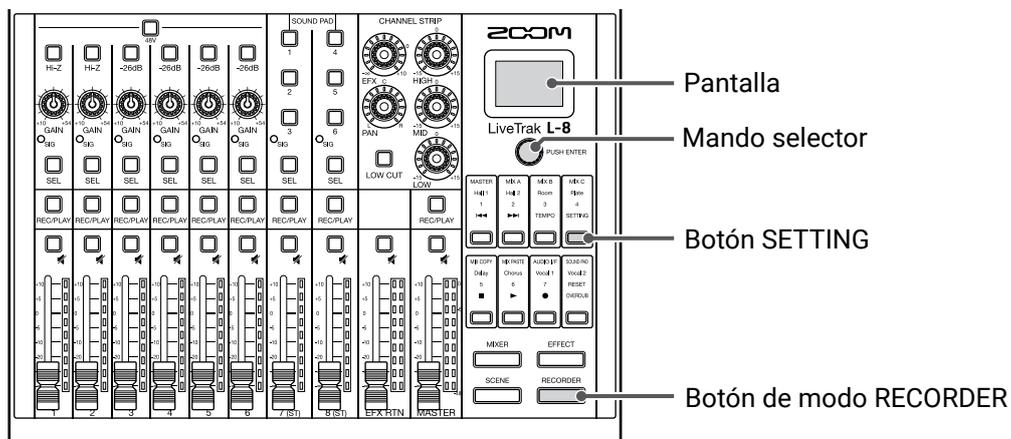
- Mover cursor/cambiar valor: Gire
- Elegir elemento/confirmar cambio: Pulse

5. Gire para elegir **OK** y pulse .

La primera vez que encienda la unidad después de comprarla deberá ajustar la fecha y la hora.

Modificación de la frecuencia de muestreo

El formato de fichero usado durante la grabación depende de este ajuste.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir **SYSTEM** > **SAMPLE RATE**.

4. Gire para elegir la frecuencia de muestreo y pulse .



AVISO

Puede ajustar este valor 44.1 kHz, 48 kHz ó 96 kHz.

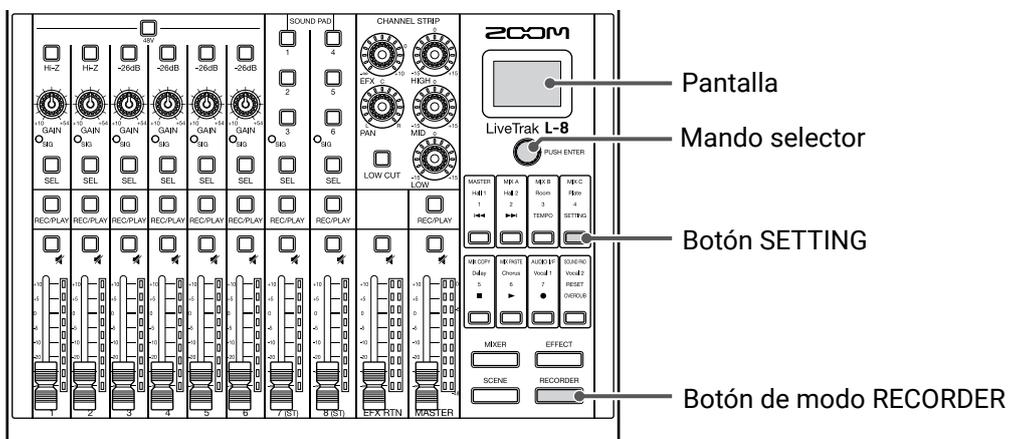
NOTA

- Formatee una tarjeta SD antes de grabar en ella a 96 kHz. Si no la formatea primero es posible que se produzcan saltos durante la grabación.
- Cuando elija 96 kHz, las siguientes funciones del **L-8** se verán limitadas:
 - SEND EFX: desactivado
 - EQ: desactivado
 - OVERDUB: desactivado
 - Interface audio: desactivado
 - SOUND PAD: desactivado
 - MONITOR OUT: la única opción será que la señal de salida sea la misma que MASTER
- Si carga un proyecto que tenga una frecuencia de muestreo distinta a la ajustada en el **L-8**, no serán posibles la grabación y la reproducción.

Desactivación de la función de ahorro de energía

Esta unidad se apagará automáticamente si no usa el **L-8** durante 10 horas.

Si quiere que la unidad esté encendida siempre, desactive esta función de ahorro de energía.



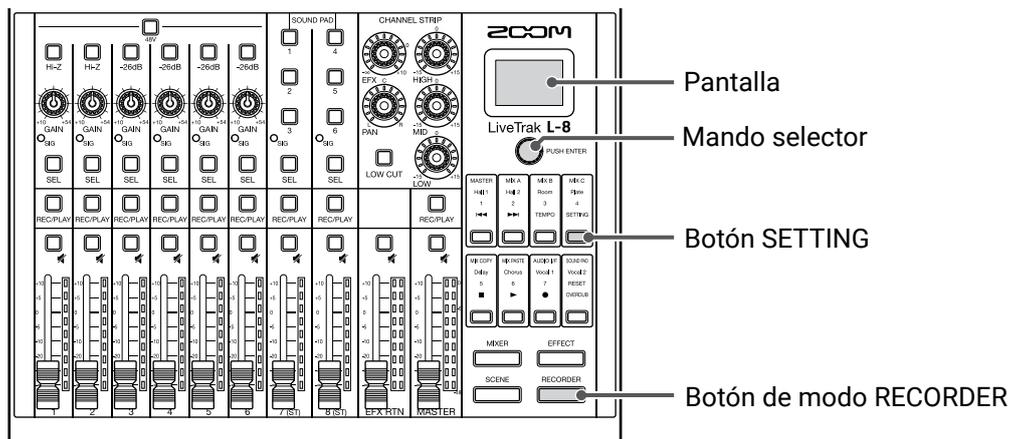
1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use para elegir **SYSTEM** > **AUTO POWER OFF**.
4. Gire para elegir **OFF** y pulse .



NOTA

Este ajuste queda memorizado en el **L-8**.

Ajuste del contraste de la pantalla



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir **SYSTEM** > **LCD CONTRAST**.

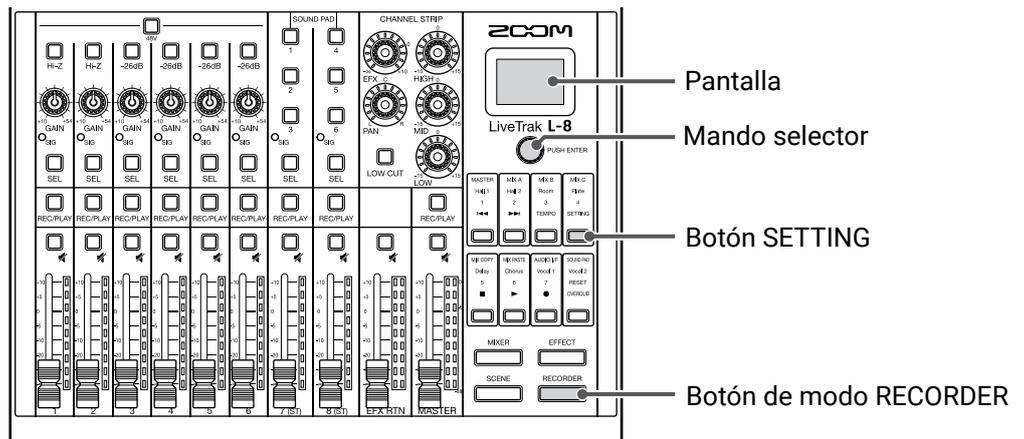
4. Gire para elegir el valor de ajuste y pulse .



AVISO

Puede ajustar esto de 1 a 10.

Ajuste de la retroiluminación de la pantalla



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use para elegir **SYSTEM** > **LCD BACKLIGHT**.
4. Gire para elegir el valor de ajuste y pulse .



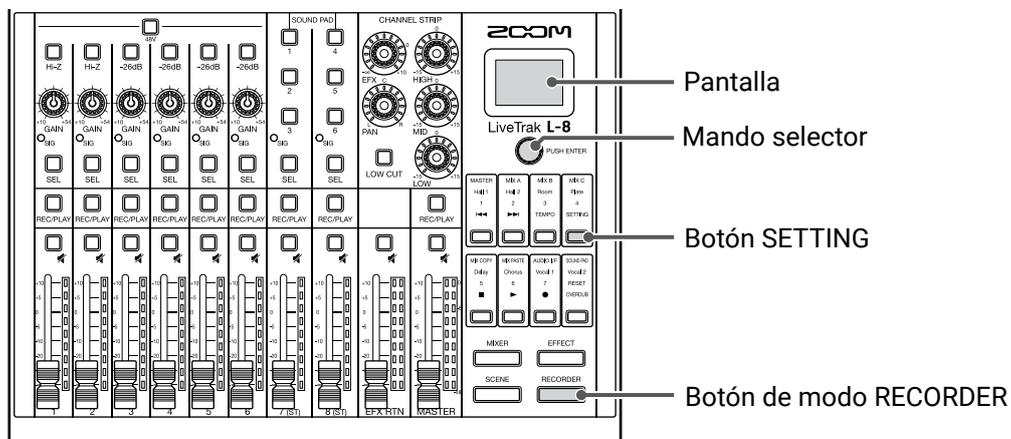
Ajuste	Explicación
ON	Retroiluminación siempre encendida
OFF	Retroiluminación siempre apagada
15sec	La retroiluminación se apagará 15 segundos después de la última operación
30sec	La retroiluminación se apagará 30 segundos después de la última operación

NOTA

Incluso cuando la retroiluminación esté apagada, la ejecución de cualquier operación hará que se active de nuevo.

Ajuste del tipo de pilas usadas

Ajuste correctamente el tipo de pilas para que la cantidad de carga restante de las pilas sea visualizada con precisión.

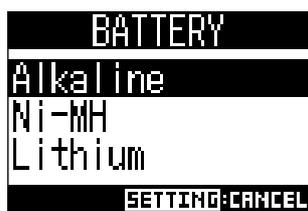


1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use para elegir **SYSTEM** > **BATTERY**.

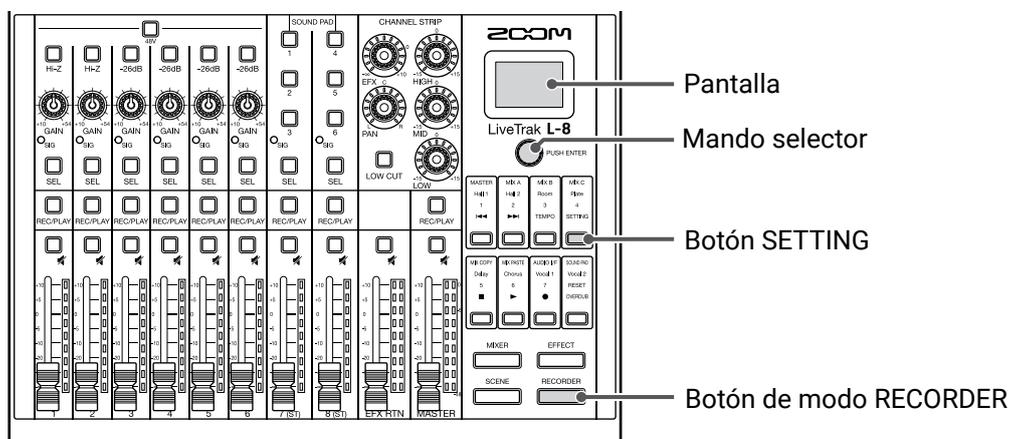
4. Gire para elegir el valor de ajuste y pulse .



Ajuste	Explicación
Alkaline	Pilas alcalinas
Ni-MH	Pilas de níquel-hidruro metálico
Lithium	Pilas de litio

Ajuste del modo de ahorro de pilas

Para evitar que las pilas se gasten demasiado rápido cuando utilice la unidad a pilas, puede reducir la iluminación de los indicadores y botones cuando hayan pasado 15 segundos desde la última operación.



1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use  para elegir **SYSTEM** > **BATTERY SAVING**.

4. Gire  para elegir el valor de ajuste y pulse .



Ajuste	Explicación
ON	Esto activa el modo de ahorro de pilas.
OFF	Esto desactiva el modo de ahorro de pilas.

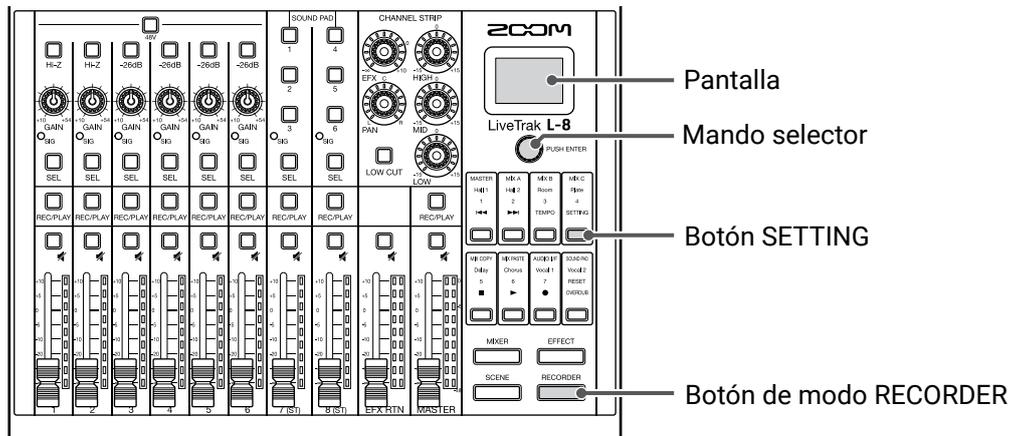
NOTA

Incluso cuando este modo de ahorro de pilas esté activado, los siguientes indicadores y botones seguirán iluminados.

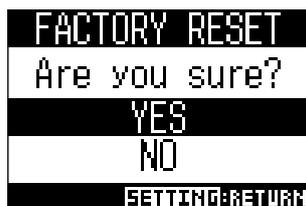
- Indicadores SIG
- Indicadores USB
- Indicadores de entradas LINE
- Indicador de conexión Smartphone

Restauración de los ajustes a los valores de fábrica

Puede restaurar la unidad a los valores de fábrica.



1. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.
2. Pulse para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.
3. Use para elegir **SYSTEM** > **FACTORY RESET**.
4. Gire para elegir **YES** y pulse .

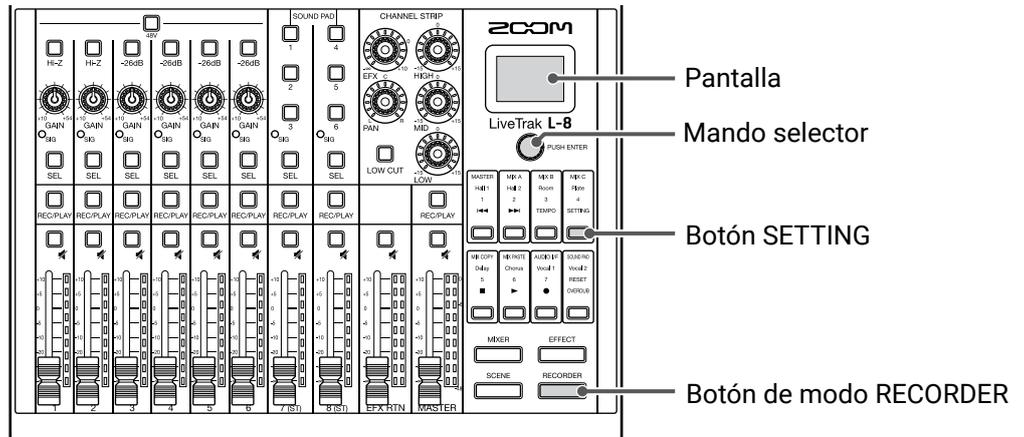


NOTA

Este proceso no reinicia los ajustes del mezclador. (→ “Reset de los ajustes de mezclador” en pág. 35)

Verificación de las versiones de firmware

Puede visualizar en pantalla las versiones de firmware del **L-8**.



1. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla RECORDER.

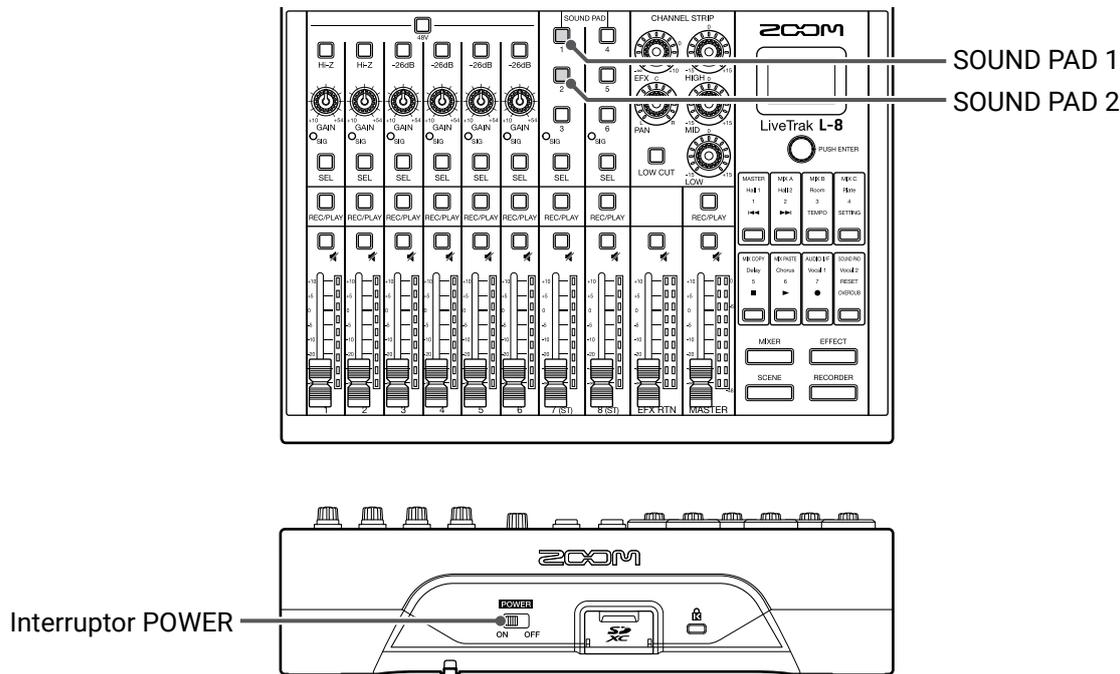
2. Pulse  para hacer que se ilumine.
Esto hace que aparezca la pantalla SETTING.

3. Use  para elegir **SYSTEM** > **VERSION**.
Esto hará que aparezcan en pantalla las versiones de firmware.



Actualización del firmware

Puede actualizar el firmware del **L-8** a las últimas versiones.



1. Copie el fichero de actualización de firmware en el directorio raíz de una tarjeta SD.

NOTA

Descárguese los ficheros con las últimas versiones de firmware desde la web de ZOOM (www.zoom.co.jp).

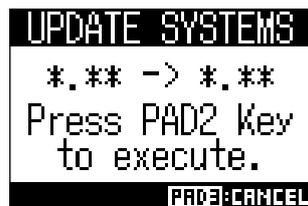
2. Introduzca la tarjeta SD en el **L-8**.

3. Mientras pulsa  (SOUND PAD), ajuste  a ON.

NOTA

No es posible actualizar el firmware cuando esté usando la unidad a pilas.

4. Pulse  (SOUND PAD).



NOTA

Durante la actualización del firmware, no apague la unidad ni extraiga la tarjeta SD. El hacerlo provocaría que el funcionamiento del **L-8** fuese inestable.

5. Una vez que la actualización del firmware haya sido completada, coloque el interruptor  en OFF.



NOTA

En el improbable caso de que la actualización de firmware falle, realice de nuevo todos estos pasos desde el principio.

Resolución de problemas

General

No hay sonido o la salida es muy silenciosa

- Compruebe las conexiones a los altavoces y el ajuste de volumen de los mismos.
- Compruebe las conexiones de los micros e instrumentos.
- Cuando utilice un micro condensador, active .
- Compruebe que  esté iluminado en color verde.
- Compruebe que  esté apagado.
- Suba todos los faders de canal y el MASTER y compruebe que hay señal en los medidores de nivel.
- Compruebe que el piloto MASTER  esté apagado o iluminado en rojo.

El audio grabado está a demasiado volumen, muy poco o no se escucha

- Ajuste las ganancias de entrada y compruebe que  esté iluminado en verde.
- Cuando esté usando un micro condensador, active .
- Cuando grabe en una tarjeta SD, compruebe que  esté iluminado en rojo.

No es posible grabar

- Cuando grabe en una tarjeta SD, compruebe que  esté iluminado en rojo.
- Compruebe que haya espacio libre en la tarjeta SD.
- Al grabar en una tarjeta, compruebe que el proyecto no esté protegido (para evitar sobregrabación).

Aparece el mensaje “Write Error” y no es posible la grabación/ el detener la grabación tarda mucho tiempo

- Las tarjetas SD se van desgastando. La velocidad de acceso puede aumentar tras múltiples grabaciones y borrados.
- El formateo de la tarjeta con el **L-8** puede mejorar esto. (→ [“Formateo de tarjetas SD” en pág. 92](#))
- Si el formateo de la tarjeta SD no mejora el rendimiento, le recomendamos que sustituya la tarjeta. Compruebe el listado de tarjetas cuyo funcionamiento ha sido verificado en la web de ZOOM.

NOTA

Este listado solo sirve de guía de las tarjetas verificadas. No existen garantías del rendimiento en cuanto a la grabación de una tarjeta SD concreta para todas las tarjetas SDHC/SDXC que aparecen en el listado.

El sonido de reproducción no se escucha o está muy bajo

- Cuando reproduzca datos desde una tarjeta SD, confirme que  esté iluminado en verde.
- Suba los faders de los canales de reproducción y compruebe que los medidores de nivel estén encendidos.

El sonido de los dispositivos conectados a las entradas distorsiona

- Confirme que  no estén iluminados en rojo. Si alguno lo está, reduzca su ganancia de entrada.  también puede estar activo. -26dB
- Confirme que los medidores de nivel no estén iluminados a sus niveles máximos. Si un medidor está al máximo, reduzca su fader.

Un efecto de envío no funciona

- Confirme que el piloto EFX RTN  esté apagado.
- Suba el fader EFX RTN y confirme que los medidores de nivel EFX RTN estén encendidos.
- Compruebe las cantidades de envío de los canales sobre los que quiera aplicar los efectos.

No hay sonido o la salida es muy baja en MONITOR OUT A-C

- Confirme las mezclas de cada salida.
- Confirme que el volumen de salida no esté al mínimo (mandos MONITOR OUT A-C).
- Compruebe los ajustes del interruptor MONITOR OUT A-C.

No puede asignar ficheros audio a los botones SOUND PAD o las pistas

- Compruebe el formato del fichero audio a asignar. (→ [“Asignación de ficheros audio a los parches SOUND PAD” en pág. 53.](#) → [“Asignación de ficheros audio a las pistas” en pág. 74](#))
- Si el fichero audio está almacenado en una tarjeta SD, compruebe que no esté en la carpeta PROJECT.

No puede usar el EQ, efecto interno o las funciones de interface audio

- Confirme que la frecuencia de muestreo esté ajustada a 44.1 kHz o 48 kHz.

No puede usar las funciones SOUND PAD

- Confirme que INPUT SEL esté ajustado a SOUND PAD.
- Confirme que los medidores de nivel de los canales 7 y 8 estén iluminados.
- Confirme que haya ficheros asignados.
- Confirme que la frecuencia de muestreo esté ajustada a 44.1 kHz o 48 kHz.

Interface audio

No puede seleccionar o usar el L-8

- Confirme que el **L-8** esté conectado correctamente a un ordenador.
- Pulse  >  para acceder a la pantalla AUDIO I/F y compruebe que el tipo de dispositivo conectado sea correcto.
- Cierre todos los programas de software que usen el **L-8** y apague y vuelva a encender el **L-8**.
- Vuelva a instalar el driver.
- Conecte el **L-8** directamente a un puerto USB del ordenador, no a través de un hub USB.

El sonido salta o se corta durante la grabación o reproducción

- Si puede ajustar el tamaño del buffer audio del software que esté usando, aumentelo.
- Conecte el **L-8** directamente a un puerto USB del ordenador, no a través de un hub USB.
- Desactive la función de apagado automático y cualquier otra de ahorro de energía del ordenador.

No es posible reproducir o grabar

- Confirme que el **L-8** esté conectado correctamente a un ordenador.
- Confirme que el ajuste de Sonido del ordenador que esté usando esté ajustado a "ZOOM L-8".
- Confirme que el **L-8** esté ajustado para la entrada y la salida en el software que esté usando.
- Confirme que estén encendidos tanto  y  como los medidores de nivel.
- Salga de todos los programas de software que esté usando el **L-8** y desconecte y vuelva a conectar el cable USB que esté conectado al **L-8**.

Especificaciones técnicas

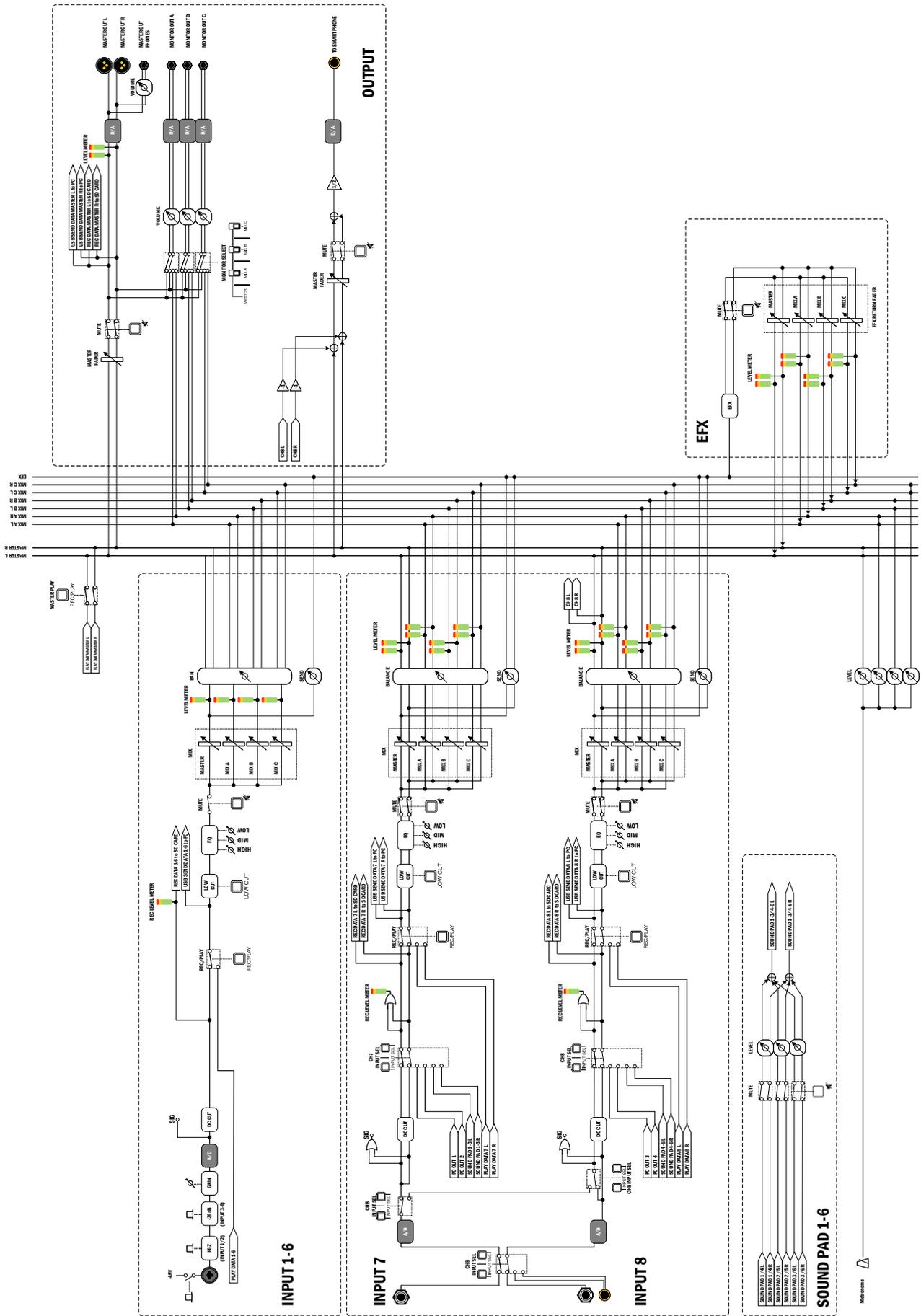
Número de canales de entrada y salida	Entradas	MIC/LINE	6	
		LINE	2	
	Salida	MASTER OUT	1	
		MASTER OUT (PHONES)	1	
MONITOR OUT (PHONES)		3		
Entradas	MIC/LINE	Tipo	Tomas combo XLR/TRS (XLR: 2 activo, TRS: punta activo)	
		Ganancia de entrada	+10 – +54 dB/-3 – +41 dB (con Hi-Z ON)	
		Impedancia de entrada	XLR: 3 kΩ TRS: 3 kΩ/1 MΩ (con Hi-Z ON)	
		Nivel de entrada máximo	-2 dBu con interruptor -26dB en OFF (a 0 dBFS) +24 dBu con interruptor -26dB en ON (a 0 dBFS)	
		Alimentación fantasma	+48 V	
		LINE	Tipo	Clavija de tipo auriculares TS
	Impedancia de entrada		10 kΩ	
	Nivel de entrada máximo		+3 dBu	
	Conexión Smartphone	Tipo	Clavija mini TRRS (4 contactos/punta: L, anillo 1: R, anillo 2: masa, lateral: MIC)	
		Impedancia de entrada	10 kΩ	
		Nivel de entrada máximo	+3 dBu	
	Salida	MASTER OUT	Tipo	Clavijas XLR (balanceadas)
			Nivel de salida máximo	+14.5 dBu
Impedancia de salida			100 Ω	
MASTER OUT (PHONES)		Tipo	Clavija de tipo auriculares stereo standard	
		Nivel de salida máximo	10 mW + 10 mW (carga 60 Ω)	
		Impedancia de salida	10 Ω	
MONITOR OUT (PHONES)		Tipo	Clavija de tipo auriculares stereo standard	
		Nivel de salida máximo	10 mW + 10 mW (carga 60 Ω)	
		Impedancia de salida	10 Ω	
Buses	MASTER	1		
	MONITOR	3		
	SEND EFX	1		
Banda de canal	LOW CUT	75 Hz, 12 dB/OCT		
	EQ	HIGH: 10 kHz, ±15 dB, estantería MID: 2.5 kHz, ±15 dB, picos LOW: 100 Hz, ±15 dB, estantería		
	Medidor de nivel	9 segmentos		
Efectos de envío	8 tipos			
Grabadora	Pistas máximas para grabación simultánea	12 a 44.1/48/96 kHz		
	Pistas máximas para reproducción simultánea	10		
	Formato de grabación	WAV 44.1/48/96 kHz, 16/24 bits, mono/stereo		
	Soporte de grabación	Tarjetas SDHC de 4-32 GB (Clase 10 o superior) Tarjetas SDXC de 64-512 GB (Clase 10 o superior)		
Interface audio	44.1/48 kHz	Grabación: 12 canales Reproducción: 4 canales		
	Profundidad de bits	24 bits		
	Interface	USB 2.0		
Lector de tarjetas	Clase	Mass storage USB 2.0 High Speed		
Frecuencia de muestreo		44.1/48/96 kHz		
Respuesta de frecuencia		20 Hz – 20 kHz: -1 dB a 44.1 kHz 20 Hz – 40 kHz: -3 dB a 96 kHz (con GAIN en la posición de las 3 en punto)		
Ruido de entrada equivalente		-121 dBu o inferior (IHF-A) con entrada +54 dB/150 Ω		
Pantalla		LCD con retroiluminación (resolución 96x64)		
Alimentación		4 pilas AA (alcalinas, litio o recargables de NiMH) Adaptador de corriente (ZOOM AD-17): DC 5V/1A Admite alimentación por bus USB		
Tiempo de grabación continua estimado al usar pilas		Grabación audio 44.1kHz/16 bits/4 canales a tarjeta SD (con 48V en OFF, LCD BACKLIGHT en 15sec, BATTERY SAVING en ON e impedancia de auriculares 62 Ω): Pilas alcalinas: unas 2 horas Pilas NiMH (1900 mAh): unas 3.5 horas Pilas de litio: unas 6.5 horas • Los valores anteriores son aproximados. • Estos tiempos de funcionamiento continuo fueron determinados con métodos de prueba propios. Pueden variar en gran medida dependiendo de las condiciones reales de uso.		
Consumo		5 W		
Dimensiones externas		268 mm (L) × 282 mm (P) × 74 mm (A)		
Peso (solo unidad principal)		1.56 kg		

Especificaciones de los efectos de envío

Nº	Tipo	Explicación	Parámetro 1	Parámetro 2	Sincroniz. de tiempo
1	Hall 1	Reverb de salón con un sonido brillante	TONE	DECAY	
2	Hall 2	Reverb de salón con un largo tiempo de reflexiones iniciales	TONE	DECAY	
3	Room	Densa reverb de habitación	TONE	DECAY	
4	Plate	Simulación de reverb de láminas	TONE	DECAY	
5	Delay	Retardo digital con un sonido limpio	TIME	FEEDBACK	●
6	Chorus	Chorus stereo con una calidad amplia y limpia	TONE	RATE	
7	Vocal 1	Efecto que combina un retardo muy útil para baladas con una reverb de láminas	TIME	DECAY	
8	Vocal 2	Efecto muy útil para música rock que combina retardo con una reverb de habitación	TIME	DECAY	

Nota: El efecto de retardo puede ser sincronizado con el tiempo del proyecto. Para sincronizarlos, pulse > y ajuste el tiempo. Las negras (cuartos de nota redonda) serán sincronizadas al tiempo.

Diagrama de bloques del mezclador





4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
www.zoom.co.jp