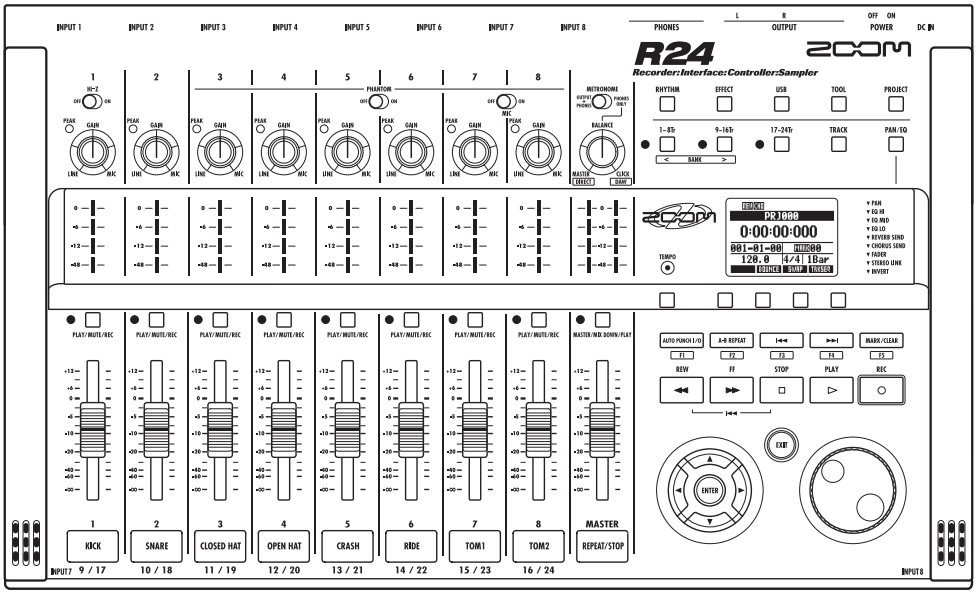
R24

Recorder:Interface:Controller:Sampler



MANUAL DE INSTRUCCIONES

© ZOOM Corporation
Está prohibida la reproducción de este manual, tanto parcial como completa.

Precauciones de seguridad y de uso

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:

Este símbolo advierte de la existencia de explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, se arriesgará a daños graves e incluso la muerte.

Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, podría producirle daños al aparato e incluso a sí mismo.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos para asegurarse un funcionamiento sin problemas de esta unidad.

Alimentación

Dado que el consumo eléctrico de la unidad es bastante elevado, le recomendamos que utilice el adaptador CA siempre que pueda. Si va a manejar la unidad a pilas, use solo pilas alcalinas o de Ni-MH.

Funcionamiento con el adaptador CA

- Utilice únicamente un adaptador de corriente DC5V/1A/polo central positivo (ZOOM AD-14). El uso de cualquier otro tipo de adaptador podría dañar la unidad e incluso suponer un riesgo para su propia seguridad.
- Conecte el adaptador CA solo a una salida con el tipo de voltaje que requiera el adaptador. Si va a usar el R24 en otro país (o región) en el que haya otro voltaje distinto a 100 V, póngase en contacto con un distribuidor ZOOM de dicho país y use el adaptador de corriente adecuado a esa zona.
- Para desconectar el adaptador CA del enchufe, tire del adaptador y no del cable.
- Durante las tormentas o cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, desenchufe el adaptador CA.

Funcionamiento a pilas

- Utilice seis pilas AA convencionales de 1.5 voltios
- El R24 no puede recargar las pilas.
- Lea con atención la etiqueta de las pilas.
- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante algún tiempo, quite las pilas.
- En caso de una fuga del electrolito, limpie a fondo el compartimento para pilas y los extremos de las pilas para eliminar cualquier resto de fluido.
- Mientras esté utilizando la unidad, la tapa del compartimento de pilas debe estar cerrada.

Acerca de la conexión a tierra

Dependiendo de las condiciones de instalación, puede que sienta una ligera descarga eléctrica al tocar una parte metálica del R24. Si quiere evitar esto, conecte un tornillo del panel trasero a una buena referencia a una toma de tierra externa. Para prevenir accidentes, no utilice jamás como tomas de tierra.

- Tuberías de agua (riesgo de descarga eléctrica)
- Tuberías de gas (riesgo de explosión)
- Conexiones a tierra de teléfono o pararrayos (riesgo de descargas)

Entorno

Evite usar el R24 en entornos en los que pueda quedar expuesto a estas condiciones.

- Temperaturas excesivas
- Altos niveles de humedad o salpicaduras de agua
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Fuertes vibraciones o golpes

Manejo

No coloque nunca sobre el R24 recipientes que contengan líquidos ya que podrían dar lugar a descargas eléctricas.

El R24 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que la unidad no se le caiga al suelo y de no someterla tampoco a golpes.

Conexión de cables y conectores de entrada y salida

Antes de conectar y desconectar ningún cable, apague siempre todos los equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables de conexión y el cable de alimentación.

Alteraciones

No abra nunca la carcasa del R24 ni trate de modificarlo ya que eso puede producir daños en la unidad. Zoom Corporation no se hará responsable de ningún daño producido por este tipo de modificaciones.

Volumen

No use demasiado tiempo el R24 a un volumen muy elevado ya que podría producirle daños auditivos.

Precauciones de uso

Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el R24 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección contra las radiaciones electromagnéticas emitidas desde dentro de la unidad y ante interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del R24 aparatos que sean susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el R24, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y dañar o destruir los datos. Trate de reducir al mínimo este riesgo de daños.

Limpieza

Use un trapo suave y seco para limpiar los paneles de esta unidad si se ensucian. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de quemar).

Averías

En caso de una avería o rotura, desconecte inmediatamente el adaptador de corriente, apague la unidad y desconecte todos los cables. Póngase en contacto con el comercio en el que adquirió la unidad o con el servicio técnico Zoom y facilite la siguiente información: modelo, número de serie y los síntomas concretos de la avería, junto con su nombre, dirección y número de teléfono.

Copyright

Salvo para uso personal, está prohibida la grabación no autorizada de fuentes con copyright (CDs, discos, cintas, videoclips, emisoras de radio, etc). ZOOM Corporation no se hace responsable de ningún incumplimiento de las leyes de copyright.

◎ El símbolo SD y el símbolo SDHC son marcas comerciales. ◎ Windows®/Windows Vista® son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft®. ◎ Macintosh® y Mac OS® son marcas comerciales o marcas registradas de Apple Inc. ◎ Steinberg y Cubase son marcas comerciales o marcas registradas de Steinberg Media Technologies GmbH Inc. ◎ Intel® y Pentium® son marcas comerciales o marcas registradas de Intel® Corporation. ◎ AMD Athlon™ es una marca comercial o marca registrada de Advanced Micro Devices, Inc.

◎ El resto de marcas, nombres de productos y empresas que aparecen aquí son propiedad de sus respectivos propietarios.

◎ Todas las marcas comerciales y marcas comerciales registradas se utilizan solo con fines ilustrativos y no pretenden infringir las leyes del copyright de sus respectivos propietarios.

Introducción

Lea completamente este manual para conocer a fondo todas las funciones del R24. Tras leerlo, guarde este manual junto con la garantía en un lugar seguro.

¡Enhorabuena por la compra de su grabadora/interface/controlador/sampler ZOOM R24, al que nos referiremos únicamente como el "R24"!. El R24 tiene las siguientes características:

■ Grabadora multipistas que puede utilizar tarjetas SDH de hasta 32 GB

El R24 es capaz de grabar hasta 8 pistas a la vez. Por ejemplo, puede grabar todo un grupo en pistas individuales o varios micrófonos distribuidos a lo largo de un kit de batería. Después de realizar grabaciones PCM lineales (tipo WAV) a 16/24 bits y con una velocidad de muestreo de 44.1/48 kHz, puede transferir los ficheros grabados a su ordenador para utilizarlos con su software DAW. Incluso puede conectar dos R24 por medio de un cable USB, lo que le permite grabar un máximo de 16 pistas.

■ Interface audio Hi-Speed USB (USB 2.0)

Puede utilizar el R24 como un interface audio Hi-speed USB (USB 2.0) con gran cantidad de tomas de entrada y salida. Como interface, el R24 puede gestionar 8 entradas y 2 salidas a un máximo de 24 bits y 96 kHz, e incluso puede usar sus efectos (solo a 44.1 kHz). La unidad también puede funcionar utilizando solo alimentación vía bus USB.

■ Utilizable como una superficie de control para software DAW

El R24 dispone de funciones que le permiten controlar el software DAW de un ordenador por medio de un cable USB. Puede controlar el transporte del programa DAW (reproducción, grabación y parada) y controlar físicamente los faders de pantalla. También puede asignar distintas funciones DAW a las teclas de función F1-F5 del R24. (Las funciones asignables dependerán del software DAW).

■ Varios efectos

El R24 dispone de dos efectos principales internos. Los de inserción que puede aplicar a las señales de un determinado canal y los de envío-retorno que puede utilizar a través del bus de envío-retorno de la mesa de mezclas. Puede usar estos efectos de formas muy diversas, incluyendo durante la grabación, aplicándolos a pistas ya grabadas y en operaciones de masterización como remezclado y volcado.

■ Mezclador interno con multitud de funciones

El R24 está equipado con un mezclador interno que le permite mezclar la reproducción de las pistas audio. Puede ajustar el volumen, panorama, EQ y efectos de cara pista y mezclarlas en una señal stereo.

■ Gestión de diversas fuentes incluyendo guitarras, micrófonos y equipos de nivel de línea

El R24 tiene 8 entradas que aceptan clavijas XLR y de 6,3 mm, incluyendo 1 capaz de aceptar señales de alta impedancia y 6 que pueden suministrar alimentación fantasma (24 ó 48 V). El R24 admite todo tipo de fuentes, incluyendo bajos y guitarras de alta impedancia, micros dinámicos y condensadores y distintos instrumentos de nivel de línea como sintetizadores. También dispone de dos micros internos de alto rendimiento que le resultarán muy útiles para grabar guitarras acústicas y voces.

■ Intercambio de ficheros con ordenadores y dispositivos de memoria USB

El R24 incluye una toma USB 2.0 que permite la transferencia de datos a alta velocidad. Puede transferir a un ordenador ficheros audio WAV grabados en el R24 usando el sistema de "arrastrar y soltar". También es posible intercambiar ficheros con un dispositivo de memoria USB conectado.

■ Sampler interno de 24 voces que puede disparar usando 8 parches y 3 teclas de banco

Use este sampler para asignar sonidos a cada pista (parche) y crear bucles. Toque los parches en tiempo real e incluso cree datos de interpretación para toda una canción combinando bucles. Simplemente enlazando varios bucles de batería de la memoria USB incluida, cualquier podrá crear pistas de acompañamiento de alta calidad. Mientras escucha la reproducción del bucle puede grabar audio en otras pistas dado que la grabadora y el sampler del R24 pueden funcionar a la vez sin problemas.

■ Funciones rítmicas y de metrónomo que puede usar como guías y pistas base

Esta unidad dispone de unos 400 patrones rítmicos que usan la caja de ritmos interna, pero también puede crear los suyos propios usando la entrada por pasos o en tiempo real. Puede dar salida al sonido de metrónomo solo a los auriculares, para hacer que el batería disponga de una guía en directo, mientras que las señales del resto de salidas son enviadas a la mesa de mezclas.

Nota: Como consecuencia de nuestra política de mejora continua, las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

Indice

Precauciones de seguridad y de uso 1
Introducción 2
Indice 3
Flujo de operaciones del R24 5
Guía básica de grabación 7
Distribución del panel y funciones 9
Conexiones 11
Instalación de tarjeta SD 12
Encendido de la unidad. 13
Puesta en marcha/apagado 14
Ajuste de fecha y hora 14
Resumen de funcionamiento de teclas e interruptores 15
Información en pantalla 16
UNDO/REDO

Grabación-preparativos
Flujo de grabación en el R24 17
Creación de un nuevo proyecto 17
Conexión de instrumentos 18
Ajustes mono 18
Hi-Z
Alimentación fantasma
Ajustes stereo y teclas de estado. 19
Micros internos
Entradas de nivel de línea stereo
Enlace stereo 20
Ajuste del tempo 21
Preparación de una pista de ritmo 22

Grabación de pistas
Grabación de la primera pista 23
Ajuste de ganancia, grabación y reproducción
Cambio de la toma de reproducción 25
Intercambio de dos pistas (SWAP)

Sobredoblaje
Grabación de pistas adicionales 27
Reproducción de pistas ya grabadas
Grabación y reproducción

Regrabación
Pinchado/despinchado automático 29
Pinchado/despinchado manual 30

Reproducción
Reproducción de un proyecto 31
Reproducción repetida de una región específica (repetición A-B) 32
Uso del contador y de las marcas para desplazarse 33
Funciones de marca

Herramientas
Afinador 35
Metrónomo 36
Grabación sincronizada de 16 pistas conectando dos unidades 37

Mezcla
Procedimiento de mezcla en el R24 39
Ajustes de pista para la EQ, panorama y nivel de envío 40
Parámetros de pista 41

Remezcla/Volcado
Combinación de varias pistas en una o dos pistas 43
Volcado
Uso de un efecto de masterización 45
Grabación en la pista master 46

Funciones de sampler
Uso del sampler para crear canciones . . . 47
Resumen de las funciones del sampler. . . 48
Asignación de pistas 49
Ajustes de bucle 50
Interpretación con los parches 52
Métodos de reproducción
Cuantización global
Creación de una secuencia. 53
Entrada en tiempo real
Entrada por pasos

Edición de una secuencia 56
Inserción/eliminación de tiempos
Modificación del tipo de compás
Reproducción de la secuencia 59
Modificación del BPM. 60
Cambio del tempo del audio sin cambiar el tono. 61
Supresión de partes innecesarias de ficheros audio 63
Ajuste de fundidos de entrada y salida . . . 64

Funciones rítmicas

Resumen de las funciones rítmicas. 65
Reproducción de los patrones rítmicos . . . 66
Selección de un patrón rítmico
Selección del kit de batería
Interpretación con los parches 67
Cambio de banco
Redobles (reproducción continua)
Sensibilidad de los parches
Creación de un patrón rítmico 68
Ajuste de compases, tipo de compás, cuantización
Comprobación de la memoria restante
Entrada en tiempo real y entrada por pasos
Copia de patrones rítmicos 71
Borrado de patrones rítmicos 72
Modificación del nombre de los patrones rítmicos 73
Importación de patrones rítmicos 74
Ajuste de volumen y posición stereo 75
Asignación de patrones rítmicos a pistas . . 76

Efectos

Resumen de los efectos y patches 77
Entrada/salida de los efectos de inserción y de envío/retorno 79
Selección de efectos y patches
Ajuste de la posición del efecto de inserción 81
Edición de patches 83
Grabación de patches 85
Importación de patches. 86
Uso del efecto de inserción solo para monitorización 87

Proyectos

Resumen de los proyectos 89
Protección de los proyectos 89
Creación de un nuevo proyecto 90
Selección de proyectos y ficheros 91
Información de proyecto y fichero 92
Copia de proyectos y ficheros 93
Cambio de nombre de proyectos y ficheros 94
Supresión de proyectos y ficheros 95
División de ficheros. 96
Reproducción secuencial de proyectos. . . 97
Ajustes de grabación 99

Sistema/Tarjetas SD

Ajuste de la pantalla 100
Retroiluminación y contraste
Cambio de la tarjeta SD con la unidad encendida 101
Formateo de tarjetas SD 102
Comprobación de capacidad de tarjetas . 102
Confirmación de versión del sistema . . . 103
Ajuste tipo de pila 103
Ajustes de alimentación fantasma 104

USB

Conexión con un ordenador 105
Lector de tarjetas 106
Uso de memorias USB para grabar e importar datos 107
Interface audio/superficie de control . . . 110

Listado de patrones rítmicos 113
Tipos de efectos y parámetros 115
Listado de patches de efectos 126
Listado de mensajes de error 132
Especificaciones técnicas 133
Resolución de problemas. 134
Actualización del firmware 135
Indice alfabético 137

Flujo de operaciones del R24

Grabadora multipistas

24 pistas audio

Preparativos para la grabación

Diversos ajustes para los micros internos, instrumentos conectados y otras fuentes de entrada, señales y pistas. Use el afinador y el metrónomo para preparar un nuevo proyecto o una actuación en directo.

Creación de proyecto P17

Nuevo proyecto para las grabaciones.

- **NEW PROJECT**

Conexión de instrumentos ajustes P18, 19

Esta grabadora le permite gestionar distintos instrumentos.

- **Micros internos P19**
- **Hi-Z P18**
- **Alimentación fantasma P18**
- **Enlace stereo P20**

Herramientas

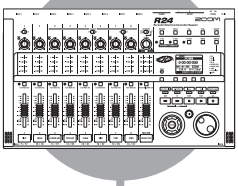
- **AFINADOR P35**
- **METRONOMO P36**

Asignación de pista P49

Asignación de ficheros audio y patrones rítmicos a las pistas.

Creación de patrones rítmicos P68

Creación de patrones rítmicos o uso de los ya prefijados en la unidad.



Conexión USB

Grabación

Efectos P77

Efectos de inserción P79

1. Después de entradas

Grabación de pista P23

Grabación de señales de entrada desde las fuentes conectadas a las pistas.
Anulación de la grabación anterior si el resultado no es satisfactorio.

- **UNDO/REDO P16**

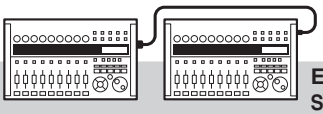
Reproducción P31

Reproducción de hasta 24 pistas de audio mono o stereo.

- **Repetición A-B P32**
- **Ajustes de marcas P33**

Ajustes de bucle P50

Ajuste de los ficheros audio asignados y patrones rítmicos a bucles.



Enlace de dos unidades SYNC REC P37

Interface audio

Superficie de control

8 pistas simultáneas de grabación mono y stereo

Mezclador de pistas
330 tipos de efectos

Mezcla y Remezcla

Edición y salida

Aplicación de efectos para procesar las señales de entrada, reproducción de grabadora y salida de generador de sonido.

• **PATCH EDIT, etc.** **P83~**

Mezclador P39

Ajuste de pistas grabadas usando el mezclador de pistas.

Efectos usados en rutas de señal de pista concretas

2. Pistas elegidas en mezclador

Sobredoblaje P27

Grabación de nuevas pistas mientras se reproducen las ya grabadas.

Re-grabación

Re-grabación de solo una parte de un fichero grabado.

• **PUNCH IN/OUT** **P29**

Creación de secuencia P53

Use el material del bucle para crear datos de interpretación para una canción completa.

3. Antes del fader MASTER

Efecto de envío-retorno

Hay dos efectos internos de envío/retorno en el mezclador interno—uno de chorus/retardo y una reverb. Ajuste los niveles de envío para cada pista del mezclador de forma individual.

Mezcla P39

Ajuste los parámetros de cada pista.

• **EQ • Volumen • Panorama** **P40**

Remezcla

Combine las distintas pistas en una única pista stereo.

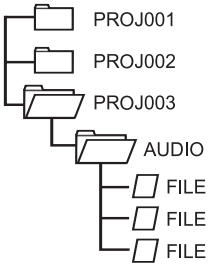
• **Volcado** **P43**
• **Grabación de una pista MASTER** **P46**

Proyecto P89

Puede gestionar y almacenar los ficheros de sonido grabados y sus ajustes como un proyecto y después editarlos de distintas formas.

• **PROYECTO/FICHERO** **P91**
• **INFORMACION** **P92**
• **DIVISION** **P96**
• **COPIA** **P93**
• **BORRADO** **P95**
• **RENOMBRADO** **P94**
• **PROTECCION** **P89**

Tarjeta SD P101



Lector de tarjeta P106

Memoria USB P107

Envío de señales entre programa DAW y equipo audio.

P110~ **Manual de interface audio**

Control del programa DAW desde el R24.

P110~ **Manual de interface audio**

Guía básica de grabación

Here we explain how to record in stereo with the built-in microphones on the unit's left and right sides and how to record an electric guitar in mono using the high impedance input.

PASO 1 Introduzca una tarjeta SD y encienda la unidad.

PASO 2 Cree un nuevo proyecto.

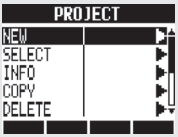
PROJECT

1 Pulse

Cambie el menú

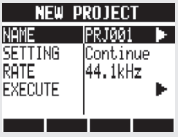
Use las teclas arriba/abajo

2 Elija NEW.



ENTER Pulse

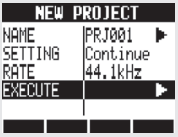
3 Confirme el nombre del proyecto, etc.



Cambie el menú

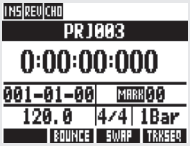
Use las teclas arriba/abajo

4 Elija EXECUTE.



ENTER Pulse

Vuelva a la pantalla principal.



Ref: Proyectos P89

PASO 3 Encienda la fuente de entrada.

Uso de los micros internos (grabación stereo)

1

Coloque en **ON** el interruptor **INPUT 7 & 8 MIC**.

2 Pulse las teclas de estado de **INPUTS 7 & 8** hasta que sus pilotos se iluminen en rojo.

o

Grabación de una guitarra eléctrica (entrada mono de alta impedancia)

1 Conecte la guitarra a **INPUT 1**.

2

Coloque en **ON** el interruptor **INPUT 1 Hi-Z**.

3 Pulse la tecla de estado de **INPUT 1** hasta que su piloto se ilumine en rojo.

NOTA

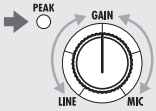
- Las entradas Hi-Z solo funcionan en **INPUT 1** y los micros stereo interno solo en las pistas 7 & 8.
- Las pistas 7 & 8 se corresponden a **INPUT 7 & 8** y están configuradas por defecto como dos pistas mono. Para usar los micros internos para una grabación stereo, ajuste el enlace stereo para crear una pista stereo.

Ref: Enlace stereo P20
Conexión de instrumentos P18, 19

PASO 4 Sensibilidad de entrada, monitorización y salida

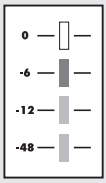
1 Ajuste la sensibilidad de entrada (GAIN)

Ajuste el mando **GAIN** de cada **INPUT** de forma que los pilotos **PEAK** solo parpadeen puntualmente.

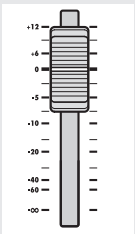


2 Ajuste del nivel de grabación

El piloto rojo (0 dB) del medidor de nivel no debería iluminarse cuando aplicase una inserción de efecto a una **INPUT**. Por ejemplo, ajuste el nivel de patch si es necesario.



3 Ajuste del nivel de monitorización



Ajuste el nivel de monitorización de un instrumento con el fader de la pista en la que esté siendo grabado. (**INPUT 1** estará en la pista 1, 9 ó 17, por ejemplo).

NOTA

- Si una señal de entrada distorsiona durante la grabación, vea el PASO 4 y ajuste la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación.
- Tras terminar la grabación, aparecerá el mensaje “Please wait”. No apague la unidad ni extraiga la tarjeta SD mientras este mensaje esté activo. El hacerlo podría hacer que los datos quedasen dañados o producir otros problemas.

Ref: Grabación en profundidad P17~
Uso de inserción de efectos P81

PASO 5 Grabación—final—reproducción

Grabación

1 Mantenga pulsado [STOP] y pulse [REW] para desplazarse al principio.

2 Pulse [REC] y después [REC] para iniciar la grabación.

3 Realice su interpretación.

El contador se pondrá en marcha

4 Pulse [STOP] para detener la grabación.

Reproducción

1 Pulse la tecla de estado para detener la espera y que el piloto cambie a verde.

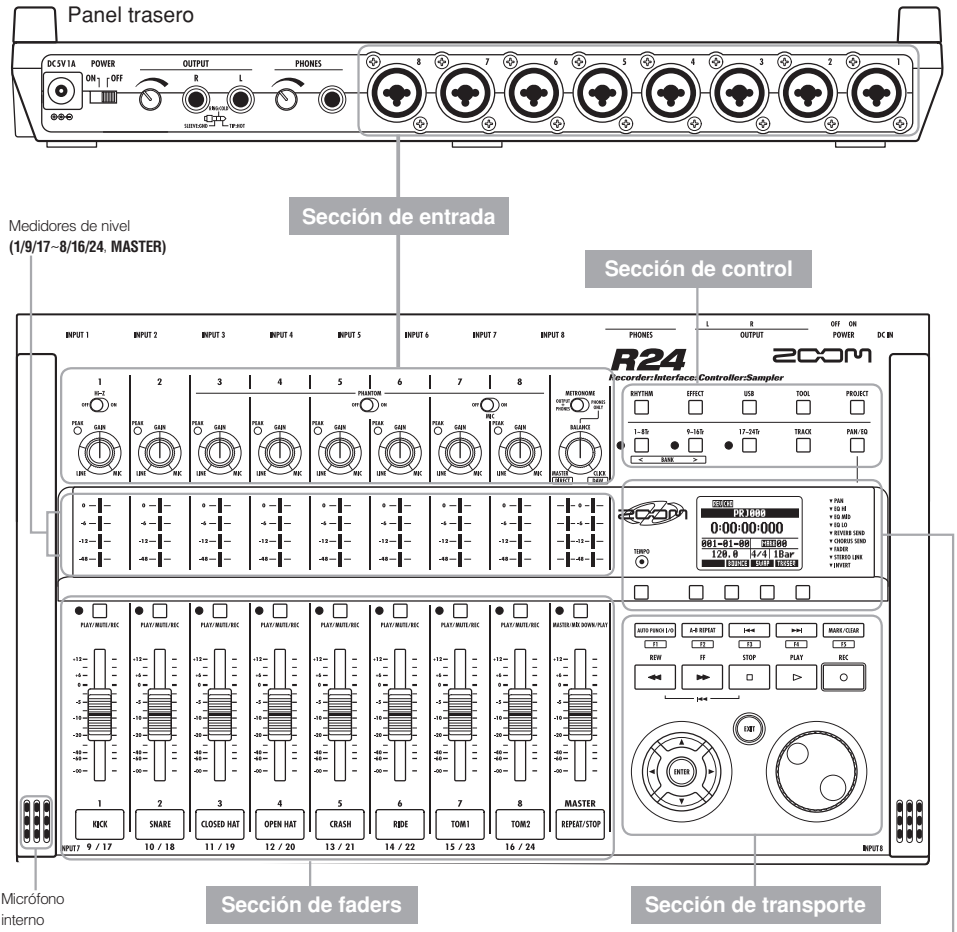
La pista cambia de espera de grabación (rojo) a espera de reproducción (verde).

2 Mantenga pulsado [STOP] y pulse [REW] para desplazarse al principio.

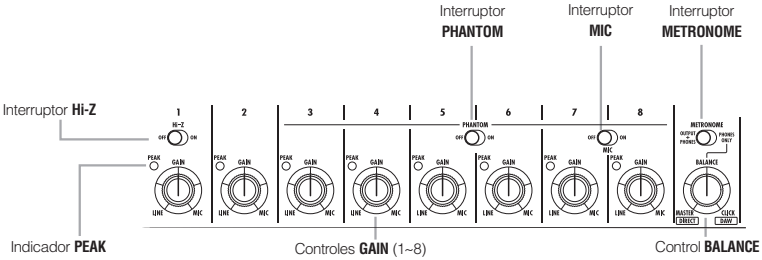
3 Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción.

4 Pulse [STOP] para detener la reproducción.

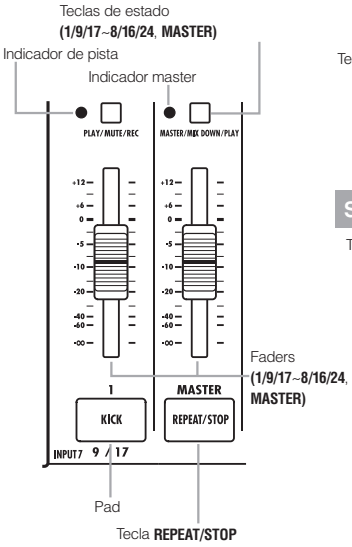
Distribución del panel y funciones



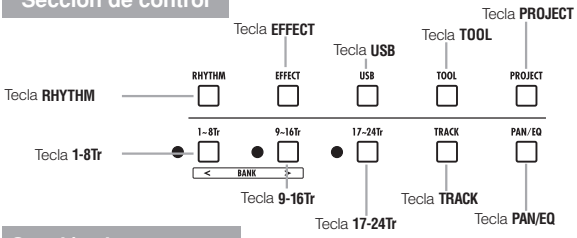
Sección de entrada



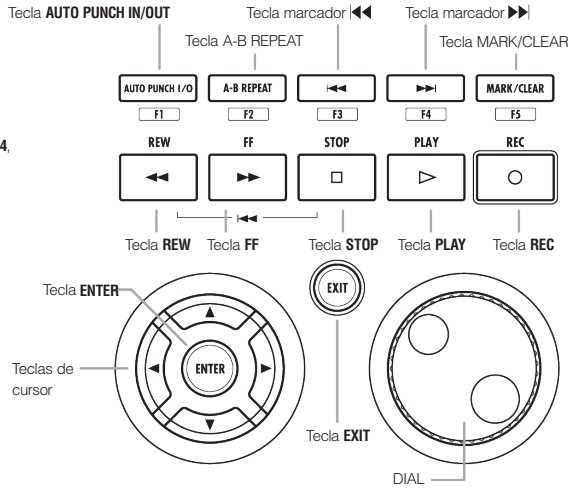
Sección de fader



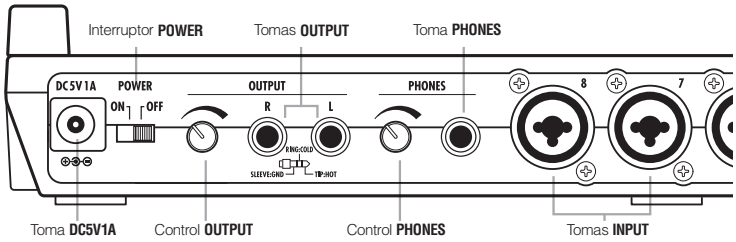
Sección de control



Sección de transporte



Panel trasero



Conexiones

Consulte esta página para saber cómo conectar otros dispositivos, incluyendo instrumentos, micrófonos, equipos audio y ordenadores.

Salidas

Ajuste el interruptor **METRONOME** para que su salida solo por la toma **PHONES** o también por las tomas **OUTPUT**.

❶ Sistema stereo, altavoces auto-amplificados, etc.

Apague el sistema (o reduzca el volumen al mínimo) antes de conectar unos altavoces para evitar daños.

Entradas

Conecte cables con clavijas XLR o 6,3 mm mono (balanceadas o no balanceadas) a las tomas **INPUT**.

❷ Micrófonos

Si su micro condensador necesita alimentación fantasma, conéctelo primero a **INPUT 5** ó **6** y coloque después el interruptor **PHANTOM** en **ON**. También puede activarla en **INPUTS 3,4,7** y **8** (vea P104).

❸ Dispositivos con salidas stereo

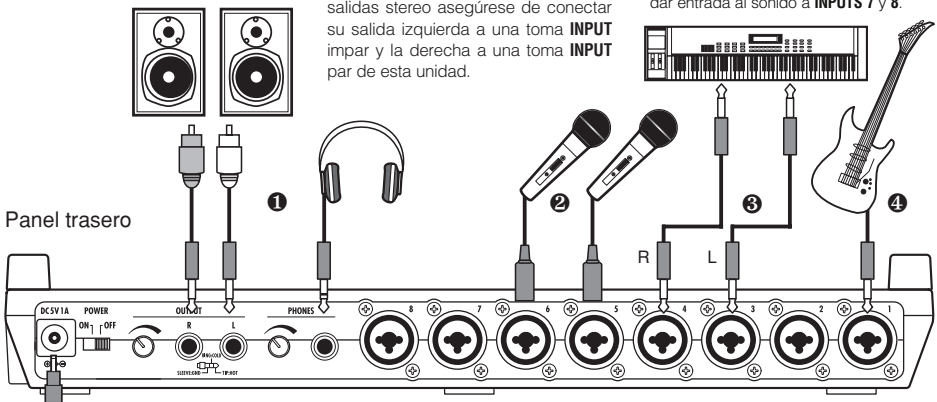
Cuando use un sintetizador o un reproductor de CD, por ejemplo, con salidas stereo asegúrese de conectar su salida izquierda a una toma **INPUT** impar y la derecha a una toma **INPUT** par de esta unidad.

❹ Guitarra/bajo

Cuando conecte directamente una guitarra o bajo eléctrico pasivo, use **INPUT 1**, que puede gestionar altas impedancias y coloque el interruptor **Hi-Z** en **ON**.

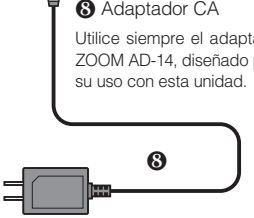
❺ Micrófonos internos

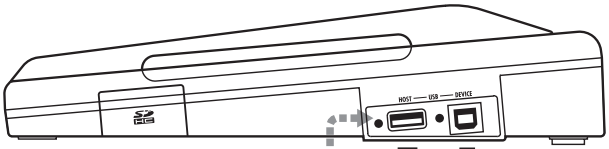
Use estos micros para grabar baterías de forma indirecta o un grupo completo. Coloque el interruptor **MIC** en **ON** para dar entrada al sonido a **INPUTS 7** y **8**.



❽ Adaptador CA

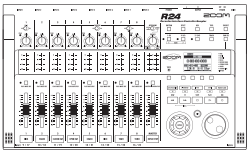
Utilice siempre el adaptador ZOOM AD-14, diseñado para su uso con esta unidad.





Panel lateral derecho

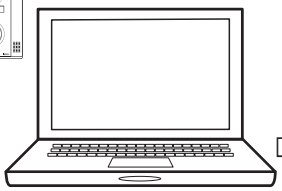
Memoria USB



❼

❼ Conexión de otro R24 vía USB

Al conectar dos R24 podrá grabar en 16 pistas a la vez.



❻ Conexión de un ordenador vía USB

Cuando conecte esta unidad a un ordenador, podrá enviar ficheros audio y proyectos directamente desde el R24 y también podrá usar el R24 como un interface audio y una superficie de control para el software DAW.

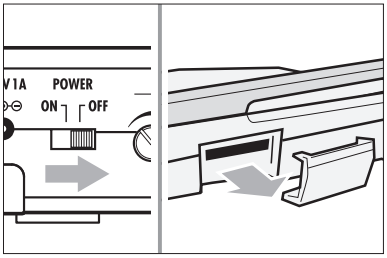
Instalación de tarjeta SD

El R24 almacena los datos de grabaciones y ajustes en tarjetas SD.
Para proteger sus datos, apague la unidad antes de introducir la tarjeta o tras extraerla.

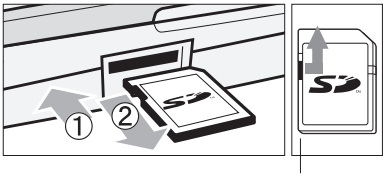
Es necesaria una tarjeta SD para la grabación.

Apague la unidad previamente (uso normal)

1 Apague la unidad y retire la tapa de la ranura de tarjeta SD.



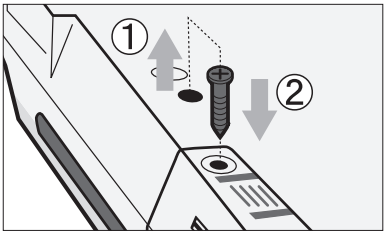
**2 Introduzca en la ranura una tarjeta SD que no esté protegida contra la grabación.
Para extraerla, pulse en ella.**



Desbloquee la protección contra grabación

¿Cómo evitar una extracción accidental?

Extraiga el tornillo que está al lado de la ranura y atorníllelo en el agujero de la tapa de la ranura.



NOTA

- Si quiere cambiar la tarjeta SD con la unidad encendida, siga las indicaciones especiales que encontrará en la P101.
- A la hora de insertar o extraer una tarjeta SD, apague siempre la unidad. Si trata de hacerlo con la unidad encendida es posible que pierda los datos grabados.
- Si no puede introducir una tarjeta en la ranura puede que esté tratando de insertarla en la dirección correcta o al revés. Compruebe la orientación y vuelva a probar. Nunca fuerce la tarjeta dado que podría romperse.
- Antes de usar en el R24 una tarjeta SD utilizada previamente en un ordenador o cámara digital, primero deberá formatearla.
- Si no hay ninguna tarjeta introducida, la tecla REC no funcionará en el modo de grabadora.

Si aparece uno de estos mensajes

- "No Card": No ha sido detectada ninguna tarjeta SD. Asegúrese de que hay una correctamente introducida.
- "Card Protected": La pestaña de protección contra grabación de la tarjeta SD está cerrada. Para desbloquearla, abra esa pestaña.

AVISO

- Esta unidad puede usar tarjetas SD con capacidades entre 16 MB~2 GB, así como tarjetas SDHC de entre 4~32 GB.
- Puede comprobar la última información disponible acerca de tarjetas SD compatibles en la página web de ZOOM.
  http://www.zoom.co.jp

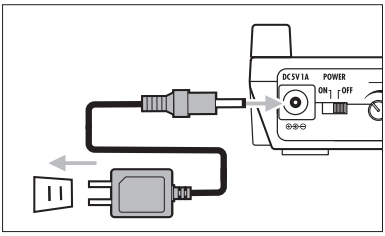
Ref: SD CARD>EXCHANGE P101
SD CARD>FORMAT P102

Encendido de la unidad

Utilice el adaptador de corriente incluido, que ha sido diseñado exclusivamente para esta unidad, o seis pilas AA (opcionales) para dar corriente a esta unidad.

Uso con el adaptador de corriente incluido

1 Asegúrese de que la unidad esté apagada y conecte el adaptador en la toma del panel trasero.

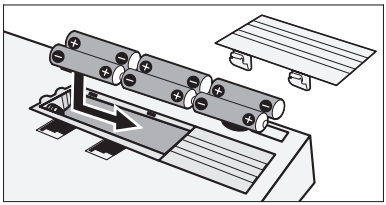


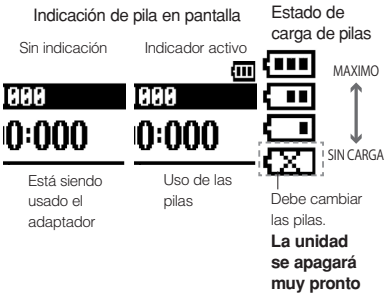
Caution Utilice siempre el adaptador de corriente ZOOM AD-14 AC incluido, que ha sido diseñado exclusivamente para su uso con esta unidad. El uso de cualquier otro adaptador puede dañar la unidad.

Uso de las pilas

1 Apague la unidad y abra el compartimento de las pilas del panel inferior.

2 Instale las pilas y cierre la tapa del compartimento.





AVISO

Alimentación vía USB

Si el interruptor **POWER** está en **OFF**, el conectar esta unidad a un ordenador con el cable USB hace que la unidad arranque automáticamente recibiendo la corriente vía USB. En este estado, las funciones son distintas de si el interruptor **POWER** está en **ON**. Aquí puede usar la unidad solo como un lector de tarjetas SD o como interface audio.

- Cuando utilice esta unidad como interface audio, si está usando la alimentación fantasma, le recomendamos que utilice el adaptador incluido.

Ref: Ajuste del tipo de pila P103

NOTA

- Apague siempre la unidad antes de abrir/cerrar la tapa del compartimento de las pilas o conectar/desconectar el adaptador. El hacerlo con la unidad encendida puede hacer que pierda los datos de las grabaciones.
- Debe usar en esta unidad pilas alcalinas o NiMH. La duración aproximada de unas pilas alcalinas será de unas 4.5 horas.
- Sustituya las pilas cuando aparezca en pantalla "Low Battery!". Coloque el interruptor **POWER** en **OFF** de inmediato e introduzca una nuevas pilas o conecte el adaptador de corriente incluido.
- Ajuste el tipo de pila para aumentar la precisión de la indicación de carga de la pila.

Puesta en marcha/apagado/Ajuste de fecha y hora

Siga estas instrucciones para poner en marcha y apagar la unidad.
Siga estas instrucciones para ajustar la fecha y hora para ficheros y datos.

Puesta en marcha y apagado

1. Compruebe que todo el sistema esté apagado.
2. Introduzca una tarjeta SD en el R24. Compruebe que las conexiones de corriente, instrumentos y monitores (o auriculares stereo) con correctas.

Encienda la unidad para ponerla en marcha

1

Deslícelo a **ON**

2 Encienda primero los instrumentos conectados y después el sistema de monitorización.

Apague la unidad para desactivarla

1

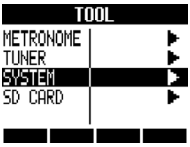
Deslícelo a **OFF**

Ajuste de la fecha y la hora
TOOL>SYSTEM>DATE/TIME

1 TOOL

Pulse

2 Elija SYSTEM.



Cambie el menú

ENTER Pulse

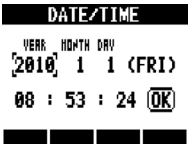
3 Elija DATE/TIME.

Cambie el menú

ENTER Pulse

4 Elija las unidades de fecha y hora y ajuste sus valores en este orden.

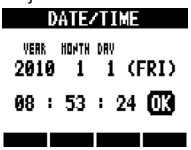
AÑO > MES > DIA > 00:00:00



Cambie la unidad

Cambie el valor

5 Elija OK.



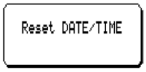
Mueva el cursor

ENTER Pulse

NOTA

- Antes de encender la unidad, reduzca al mínimo los controles **PHONES** y **OUTPUT** y el volumen de los monitores y otros dispositivos conectados.
- Si no pasa corriente a esta unidad durante más de un minuto, el ajuste DATE/TIME será reiniciado.

Si aparece este mensaje



- El ajuste DATE/TIME habrá sido reiniciado. Ajuste de nuevo el valor DATE/TIME.

Resumen de funcionamiento de teclas e interruptores

Aquí vamos a explicarle cómo usar las teclas e interruptores del R24.
Consulte en la pantalla los iconos que le muestran las distintas funciones de las teclas.

Sección de transporte

Tecla **REC** — Solo funciona cuando las pistas están en espera de grabación.

Unidad parada	Activa la espera de grabación
Espera grabación	Finaliza la espera de grabación
Reproducción	Inicia la grabación (pinchado / despinchado manual)

Tecla **PLAY**

Unidad parada	Inicia la reproducción
Espera grabación	Inicia la grabación

Tecla **STOP**

Grabación	Finaliza la grabación
Reproducción	Detiene la reproducción
Espera grabación	Detiene la unidad

Tecla **REW**

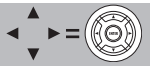
Paro/reproducción	Rebobinado
	Mantenga pulsado **STOP** y pulse **REW** para volver al principio de la canción.

Tecla **FF**

Paro/reproducción	Avance rápido

Tecla **ENTER**	Confirmación de elementos.
Tecla **EXIT**	Pulse para volver. Mantenga para ir a la pantalla inicial.
DIAL	Cambio y desplazamiento por menús y números.
	Ref.: Teclas relacionadas con marcas P33
	Ajuste/anulación pinchado/ desp. auto y repetición A-B

Aspecto del cursor e indicación en el manual



Indicación en el manual Unidad

Aspecto en el manual	
◄ ►— Mover en el menú	En las explicaciones solo mostramos las direcciones útiles

NOTA: Los cursores se usan a veces para desplazarse hacia arriba, abajo, izquierda y derecha para elegir distintos elementos. Arriba puede ver un ejemplo de su notación en el manual.

Sección de control

Tecla **RHYTHM**	Reproduce, crea y ajusta patrones rítmicos
Tecla **EFFECT**	Ajusta los efectos de inserción y envío/retorno
Tecla **USB**	Usa interface audio, lector de tarjeta y memoria USB
Tecla **TOOL**	Ajustes de metrónomo, afinador, sistema y tarjeta SD
Tecla **PROJECT**	Creación, ajuste y trabajo con proyectos
Tecla **1-8Tr** Tecla **9-16Tr** Tecla **17-24Tr**	Cambio entre los grupos de pistas 1~8, 9~16 y 17~24 (el indicador del banco de pistas activo se ilumina)
Tecla **TRACK**	Asignación de pistas y ajustes
Tecla **PAN/EQ**	Acceso a ajustes de mezclador de pistas

Sección de fader

Tecla de estado TRACK **1/9/17~8/16/24**	Cambia el estado de pistas a PLAY (verde), MUTE (sin luz) o REC (rojo). Las pistas de reproducción ya asignadas aparecen en naranja.
Tecla de estado MASTER	Cambia el estado de pista MASTER a PLAY (verde), MASTER (sin luz—no hay reproducción/ grabación) o MIX DOWN (rojo).

Interruptores y controles

Interruptor **POWER**	Enciende/apaga la unidad
Interruptor **Hi-Z**	On/off de la conexión Hi-Z (solo para **INPUT 1**)
Interruptor **MIC**	On/off de los micrófonos internos (señales a **INPUTS 7 & 8**)
Interruptor **METRONOME**	Ajusta la salida del metrónomo
Interruptor **PHANTOM**	On/off de la alimentación fantasma

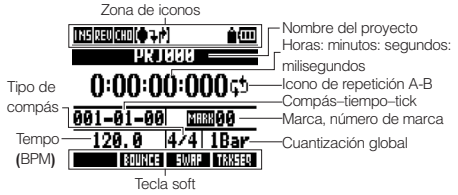
Control **GAIN**	Ajusta la sensibilidad de entrada
Indicador **PEAK**	Se enciende si se detecta la entrada máxima
Control **BALANCE**	En grabación, con **METRONOME** en **PHONES ONLY**, úselo para ajustar el balance de la mezcla stereo y el metrónomo
Medidores de nivel	Niveles de grabación/reproducción
Indicador **TEMPO**	Parpadea sincronizado con el ritmo

Información en pantalla

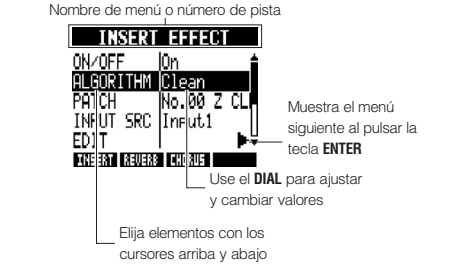
La pantalla le muestra datos relativos a los proyectos y otros elementos, estado de las conexiones y opciones como grabadora o interface audio de ordenador, funciones disponibles y menús.

Pantalla e indicaciones

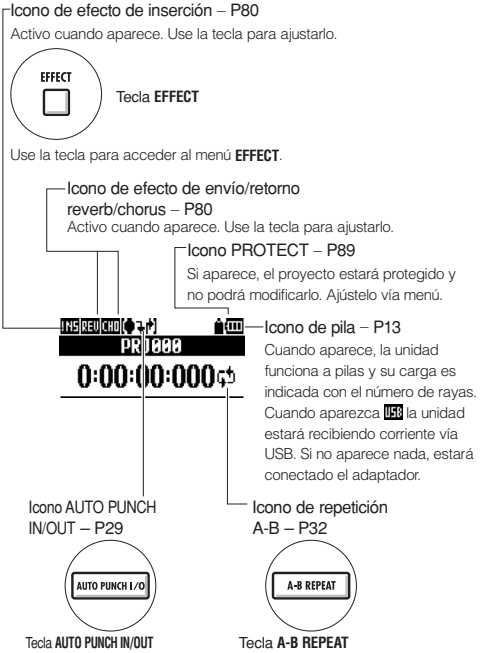
Pantalla inicial: le muestra el proyecto activo



Pantalla de menú: le muestra un menú operativo



Iconos y teclas de ajuste

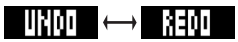


Las indicaciones que aparecen dentro de recuadros, incluyendo **F1**~**F5** que está debajo de la fila que empieza por la tecla **AUTO PUNCH I/O**, **< BANK >**, **DIRECT** y **DAW**, son funciones cuando use esta unidad como superficie de control en el modo de interface audio.

Teclas soft o asignables

Las funciones de estas teclas aparecen en la parte inferior de la pantalla. Pulse la tecla que esté bajo la indicación para usar esa función.

UNDO/REDO



Indicador UNDO Indicador REDO

UNDO: Devuelve la unidad al estado previo a la última operación (PUNCH IN/OUT), BOUNCE o MIX DOWN (para MASTER TRACK)
REDO: Deshace el resultado de la función UNDO

Cuándo aparecen los indicadores
Tras la grabación y determinadas operaciones aparecerá "UNDO". Después de pulsar la tecla soft UNDO, aparecerá "REDO". Pulse la tecla soft que corresponda para ejecutarlo.

NOTA

- Undo solo será operativo en las pistas en las que haya datos audio grabados
- Solo podrá deshacer la última operación. Las anteriores no pueden ser anuladas.

Flujo de grabación en el R24/Creación de un nuevo proyecto

La grabación multipistas le permite crear un proyecto musical completo utilizando el R24. Para empezar, crearemos un nuevo proyecto para cada pieza.

Preparativos para la grabación

Conecte los instrumentos

Haga los ajustes de pistas y de proyecto

Cree un proyecto nuevo

Seleccione las entradas y las pistas de grabación

Ajuste los enlaces stereo

Modifique el estado de pista (grabación, reproducción, anulación)

Ajuste la sensibilidad de entrada utilizando los controles **GAIN**

Preparativos para la interpretación

Ajuste el metrónomo, incluida la claqueta

Ajuste y utilice el afinador

Grabación de las primeras pistas

Espera de grabación—Grabación—Parada

Grabación de más pistas

Sobredoblaje

Reproducción de pistas ya grabadas

Sobredoblaje

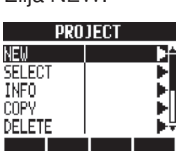
Espera de grabación—Grabación—Parada

Creación de un nuevo proyecto
PROJECT>NEW

1 **PROJECT**

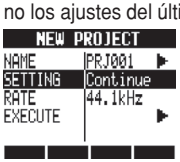
Pulse

2 Elija NEW.

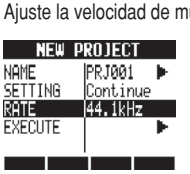


3 Confirme el nombre del proyecto.

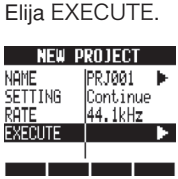
4 Elija si quiere usar (CONTINUE) o no los ajustes del último proyecto.



5 Ajuste la velocidad de muestreo (RATE).



6 Elija EXECUTE.



AVISO

Puede cambiar de nombre el nuevo proyecto en el paso 3.

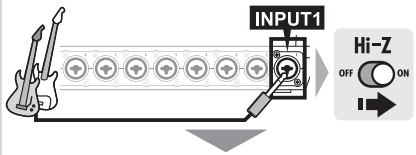
☞ Ref: Creación de un proyecto nuevo P90

Conexión de instrumentos y ajustes mono

Necesitará hacer los ajustes de los distintos instrumentos musicales como guitarras de alta impedancia, sintetizadores de entrada de línea, micros internos y micrófonos que utilicen alimentación fantasma, así como para entradas mono y stereo.

Conexión de guitarras de tipo pasivo

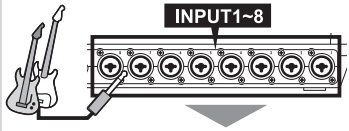
Conecte los instrumentos de alta impedancia a **INPUT 1** y coloque el interruptor **Hi-Z** a **ON**.



Señal a **INPUT 1**

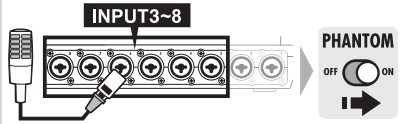
Conexión de instrumentos de baja impedancia (conexión mono)

Conecte instrumentos de baja impedancia en **INPUT 1~8**.



Señales a cualquiera de las tomas **INPUT 1~8**

Uso de la alimentación fantasma



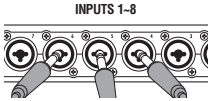
Aplica alimentación fantasma al micro conectado

NOTA

- Coloque el interruptor **PHANTOM** en **ON** para aplicar alimentación fantasma de +48V a las tomas **INPUTS 3~8**.
- Para ahorrar pila por el uso de alimentación fantasma, desactive este tipo de alimentación en las tomas **INPUT 3**, **4**, **7** y **8** y podrá rebajar el voltaje a+24 V (Ref. P104).
- Utilice el fader correspondiente a cada toma **INPUT**. La señal de la entrada 1 irá a la pista 1, 9 ó 17.
- Para utilizar las pistas 9~16 o 17~24, pulse la tecla **9~16Tr** o **17~24Tr** para cambiar la asignación de faders.
- Dependiendo del efecto de inserción seleccionado cambiará el flujo de salida.
- La creación de un fichero stereo a partir de dos faders requerirá el uso del ajuste stereo link.

Asignación de las conexiones INPUT 1~8 a las pistas 1~24

1 **Conecte los instrumentos y los micros.**



2 **Haga los ajustes para los instrumentos, micrófonos internos, pistas stereo, etc.**

Hi-Z	PHANTOM	MIC
Stereo	Mono x 2	Mono

3 **Elija el banco de pistas.**

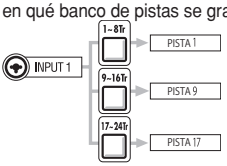
Asigne los faders a las pistas 1~8, 9~16 o 17~24

4 Modifique el estado de las entradas conectadas.

Pulse una o dos veces la tecla de estado de una pista para que se encienda el piloto rojo.

Ajuste de las pistas para recibir las entradas

Pulse la tecla **1-8Tr**, **9-16Tr** o **17~24Tr** para ajustar en qué banco de pistas se grabarán las entradas.



ENTRADA	PISTA		
	1~8Tr activa	**9~16Tr** activa	**17~24Tr** activo
1	1	9	17
2	2	10	18
3	3	11	19
4	4	12	20
5	5	13	21
6	6	14	22
7	7	15	23
8	8	16	24

☞ Ref: Ajuste stereo P19

Conexión de instrumentos/ajustes stereo y teclas de estado

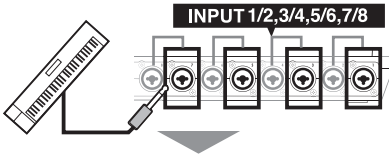
Para realizar una grabación stereo, ajuste un enlace stereo para las pistas impar/par adyacentes y grabe en ellas. Utilice las teclas de estado para enviar las señales de las entradas a las pistas de grabación.

Uso de los micrófonos internos

Coloque el interruptor **MIC** en **ON**

Señales a **ENTRADAS 7/8**

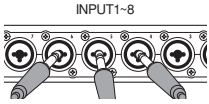
Conexión de los instrumentos de nivel de línea (conexión stereo)



Utilice las **ENTRADAS 1/2**, **3/4**, **5/6** y **7/8** como pares. Dé entrada a las señales del lado izquierdo en las pistas impares y a las del lado derecho en las pares.

Asigne las ENTRADAS 1–8 a las pistas 1–8, 9–16 o 17–24.

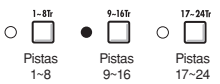
1 Conecte instrumentos y micros.



2 Haga los ajustes para los instrumentos, micros internos, pistas stereo, etc.

Stereo | Mono x 2 | MIC

3 Elija el banco de pistas.



Asigne los faders a las pistas 1~8, 9~16 o 17~24

4 Ajuste el estado de las entradas conectadas.

Pulse una o dos veces las teclas de estado de las pistas emparejadas para que se enciendan.

Cuando esté en rojo, estará permitida la grabación

NOTA

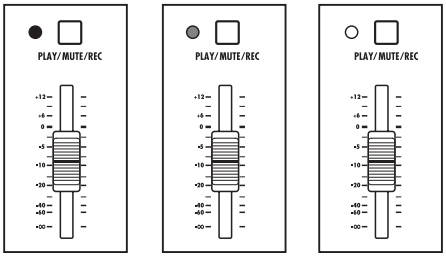
- Utilice el fader que corresponda a la toma **INPUT**. Las señales de la entrada 1 van a la pista 1, 9 o 17.
- Para utilizar las pistas 9~16 o 17~24, pulse la tecla **9~16Tr** o **17~24Tr** para cambiar la asignación de faders.

Enlace stereo

Para crear un fichero stereo de la grabación, active primero la función STEREO LINK para las pistas. También puede asignar ficheros stereo.

Teclas de estado e indicadores de pista

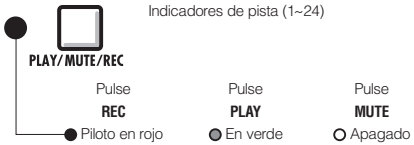
Pulse una tecla STATUS para que cambie de color el piloto TRACK INDICATOR. Los tres colores de este piloto le muestran el estado de la pista:



REC
Espera de grabación

PLAY
Reproducción

MUTE
Sonido desactivado



AVISO

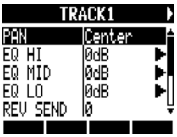
- Para enviar las señales desde una entrada a una pista de grabación, pulse una o dos veces su correspondiente tecla de estado hasta que el indicador de pista se encienda en rojo.
- Para utilizar dos entradas, pulse ambas teclas de estado para conectar las dos entradas a las pistas.
- Para crear un fichero stereo a partir de 2 pistas es necesario enlazarlas en stereo.
- Si la pista **MASTER** está ajustada a **PLAY**, el resto de pistas estarán ajustadas a **MUTE** (sin sonido).

Enlace stereo
PAN/EQ>STEREO LINK

1 **PAN/EQ**

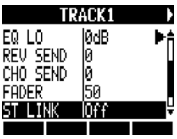
Pulse

2 Seleccione una pista.



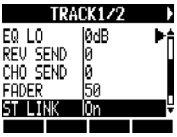
Cambio de pista

3 Elija ST LINK.



Cambio ajuste

4 Elija On.



Aparecerán indicadas las pistas enlazadas en stereo.

On/Off

AVISO

- Los pares de pistas que puede enlazar en stereo son: 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10, 11/12, 13/14, 15/16, 17/18, 19/20, 21/22 y 23/24
- La función STEREO LINK convierte dos pistas mono en una pista stereo.
- La pista adyacente a la elegida será enlazada a ésta. No puede hacer ninguna otra combinación.
- Para ajustar el volumen de un par de pistas enlazadas en stereo debe utilizar el fader impar. El fader par no tiene efecto.
- El parámetro PAN de un par de pistas enlazadas en stereo le permite ajustar su balance de volumen relativo.
- Puede asignar ficheros stereo a pistas enlazadas en stereo. El canal izquierdo es enviado a la pista impar y el derecho a la par.

Ajuste del tempo

Ajuste el tempo para la música. El tempo será almacenado con cada proyecto.

Cambio de tempo

1 Pulse ▢ debajo de TEMPO ⦿.

2 Utilice el dial para modificar su valor.

Pulse rítmicamente ▢ debajo de TEMPO ⦿.

El intervalo medio de tiempo entre dichas pulsaciones será ajustado como valor de tempo.

Tempo	
Rango	
40.0~250.0	Valor por defecto : 120.0

Preparación de una pista de ritmo

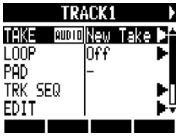
El R24 tiene una función de sampler que le permite reproducir bucles en cada pista. Aquí vamos a asignar un patrón rítmico interno del R24 a una pista para que usarlo como ritmo guía.

Asignación a una pista

1 TRACK

Pulse

2 Elija la pista a asignar.



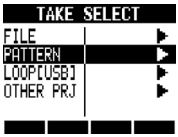
Selección de la pista

3 Elija TAKE.

Cambio de menú

ENTER Pulse

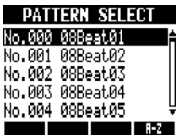
4 Seleccione PATTERN para utilizar un patrón rítmico.



Cambio de menú

ENTER Pulse

5 Elija el patrón rítmico.



Selección de un fichero o patrón

ENTER Pulse

AVISO

- También puede reproducir el patrón rítmico o el fichero audio seleccionado.

PLAY ▷ Reproducción

STOP □ Parada

- Si los patrones rítmicos están asignados a varias pistas y son reproducidos simultáneamente o si se reproducen patrones con gran cantidad de eventos de activación de nota, es posible que no se obtenga el resultado esperado debido a la limitación de polifonía máxima de la unidad.
- Puede asignar los ficheros de bucles de la memoria USB incluida (ref. P49).
- En el paso 5, puede modificar el orden de la lista de patrones.
  Pulse la tecla de soft A-Z para que aparezcan los patrones ordenados alfabéticamente.
  Pulse la tecla de soft No. para que aparezcan los patrones ordenados numéricamente.

Grabación de la primera pista

Después de conectar los instrumentos y hacer todos los preparativos para la grabación, configure la grabadora y empiece a grabar la primera pista.

Empezando desde la pantalla inicial del nuevo proyecto

1 Haga que el contador vuelva al principio.

Mantenga pulsada STOP y pulse REW para hacer que el contador vuelva al principio.

Pantalla inicial

El contador estará al principio (marca 00).

AVISO

- La pantalla inicial del nuevo proyecto

Contador al principio (marca 00).

- Después de ajustar la entrada (paso 5 y posteriores), puede procesar las señales de entrada con el efecto de inserción.

☞ Ref: Creación de un nuevo proyecto P90
Efecto de inserción P81

Ajuste del nivel de entrada

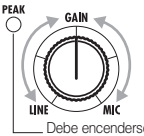
2 Arme la pista para la grabación.

Pulse 1-2 veces hasta que se encienda en rojo el piloto de la pista.

Piloto encendido en rojo, grabación activada

3 Ajuste la sensibilidad de entrada (**GAIN**).

Comienzan los sonidos

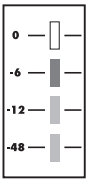


Ajuste el nivel de entrada.

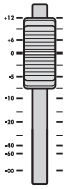
Debe encenderse solo esporádicamente cuando el volumen llegue al máximo

4 Ajuste el nivel de grabación.

Si aplica a una entrada un efecto de inserción, deberá ajustar el nivel de programa, por ejemplo, para evitar que el medidor de nivel se encienda en rojo (0 dB).



5 Ajuste del sistema de monitorización.



Utilizando el fader de la pista de grabación, ajuste el nivel de monitorización del instrumento a grabar. (La entrada 1 corresponde a la pista 1, 9 o 17).

NOTA

Se encienden en rojo los indicadores **PEAK** y los medidores de nivel.

Un indicador **PEAK** se encenderá en rojo cuando la señal de entrada supere el máximo nivel detectable que es 0 dB, produciéndose una saturación de la entrada. El medidor de nivel se encenderá en rojo si la señal que esté siendo grabada (señal después de pasar a través del efecto de inserción) está saturada. Si ocurre esto, el sonido grabado sonará distorsionado. Debe reducir el nivel de grabación.

Grabación de la primera pista

6 Active el modo de espera de grabación.

REC

Pulse

REC ● Se ilumina en rojo

7 Ponga en marcha la grabación.

PLAY

Pulse

REC ● Se ilumina en rojo PLAY ▶ Se ilumina en verde

El contador empezará a moverse.

8 Detenga la grabación.

STOP

Pulse

STOP ■ Se ilumina en verde PLAY ▷ REC ○ Se apagan

El contador dejará de moverse, pero no volverá a 0.

Reproducción de la primera pista

9 Detenga la unidad (si no lo había hecho todavía).

STOP

Pulse

STOP ■ Encendido en verde PLAY ▷ REC ○ Apagados

El contador dejará de moverse

10 Haga que comience la reproducción de la pista.

PLAY/MUTE/REC

Cuando esté en verde, la pista estará lista para ser reproducida

Pulse 1-2 veces sobre la pista a reproducir hasta que se ilumine en verde

11 Haga que el contador vuelva al principio.

Mantenga pulsada STOP y pulse REW para que el contador vuelva al principio.

12 Ponga en marcha la reproducción.

PLAY

Pulse

PLAY ▶ Encendido en verde

13 Detenga la reproducción.

STOP

Pulse

STOP ■ Encendido en verde

AVISO

- Pulse la tecla soft UNDO para cancelar la grabación.

Para volver a grabar

- Si graba de nuevo en la misma pista, dicha pista será sobregrabada.
- Hay dos formas para grabar un nuevo fichero o volver a grabar uno ya existente:
  - Pulse la tecla soft UNDO para deshacer la grabación.
  - Utilice el menú TRACK > TAKE > FILE para asignar la pista usada para grabar a "New Take" (Ref. P25).

NOTA

- Si REC MODE está ajustado a Overwrite, los ficheros audio grabados en las pistas serán sobregrabados. Tenga cuidado cuando haga que el contador vuelva al principio y empiece de nuevo a grabar. Ajuste REC MODE a Always New si no quiere sobregrabar sus grabaciones.
- Cuando lo ajuste a play, la grabación que haya en ese momento en la pista será reproducida.

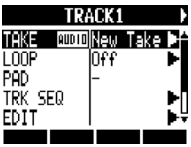
Cambio de la toma de reproducción

Puede asignar ficheros audio a pistas libremente. Puede grabar varias tomas de voces, solos de guitarra y otras partes en distintos ficheros y elegir después la mejor de ellas.

1 TRACK

Pulse

2 Elija la pista a asignar.



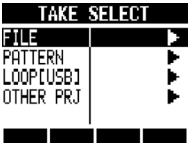
Selección de pista

3 Elija TAKE.

Cambio de menú

ENTER Pulse

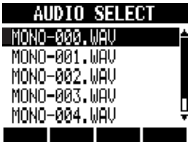
4 Para un fichero audio, escoja FILE.



Cambio de menú

ENTER Pulse

5 Elija el fichero audio que quiera.



Elija el fichero o patrón

ENTER Pulse

AVISO

- También puede reproducir el fichero audio seleccionado.

PLAY ▷ Reproducción

STOP □ Parada

- Los ficheros que ya estén asignados a pistas tendrán un * a la izquierda de su nombre.

Intercambio de dos pistas (SWAP)

1 Pulse debajo de SWAP.

2 Elija una de las pistas a intercambiar.

Los indicadores de las pistas que puede seleccionar parpadearán en naranja. Pulse la tecla de estado para seleccionar una pista.

PLAY/MUTE/REC

Seleccionable: parpadea en naranja
Seleccionada: encendida en naranja

3 Elija la otra pista a intercambiar.

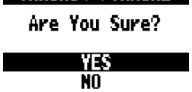
Pista ya seleccionada

Los indicadores de las pistas que puede seleccionar parpadearán en naranja. Pulse la tecla de estado para seleccionar una pista.

PLAY/MUTE/REC

Seleccionable: parpadea en naranja
Seleccionada: encendida en naranja

4 Ejecute el intercambio de pistas.



Pistas a ser intercambiadas

Mueve el cursor

ENTER Pulse

NOTA

Esta función intercambia dos pistas, incluyendo los ficheros asignados, los datos de secuencia de pista y toda la información de parámetros de pista.

Grabación de pistas adicionales

Después de grabar la primera pista, puede grabar pistas adicionales mientras son reproducidos los ficheros audio grabados. Los preparativos para la grabación son casi idénticos a los realizados para la primera pista y a la vez podrá reproducir otra pista distinta.

Reproducción de pistas ya grabadas

1 PLAY/MUTE/REC

Pulse una o dos veces esta tecla para las pistas a reproducir hasta que se enciendan en verde sus respectivos pilotos.

Piloto verde encendido: reproducción activa

Preparativos para grabar más pistas

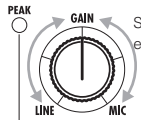
2 PLAY/MUTE/REC

Pulse una o dos veces esta tecla para las pistas a grabar hasta que se enciendan en rojo sus respectivos pilotos.

Piloto rojo encendido: grabación activada

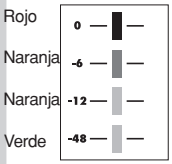
3 Ajuste el nivel de entrada.

¡Empiece a tocar!



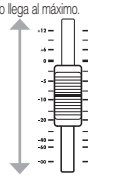
Sensibilidad de entrada

Se enciende durante un instante cuando el volumen del sonido llega al máximo.



Nivel de grabación

El nivel debe ser tal que no se encienda el piloto rojo (0 dB) cuando el sonido llegue al máximo.



Sistema de monitorización

Grabación y parada

4 STOP REW

Mantenga pulsado ☐ y pulse ◄◄ para que el contador vuelva al principio.

5 REC + PLAY

Pulse **REC** y después **PLAY** para empezar a grabar.

REC ● Encendido en rojo

PLAY ► Encendido en verde

El contador empieza a moverse

¡Toque!

6 STOP ☐

Pulse esta tecla para detener la grabación.

STOP ■ Encendido en verde

REC PLAY ○ ▷ Piloto apagado

El contador deja de moverse, pero no vuelve a 0.

NOTA

- Si quiere utilizar una pista ya grabada para una grabación posterior, asigne el fichero grabado a otra pista para dejar la pista de destino vacía. Vea "Cambio de la toma de reproducción" (P25). También puede intercambiar pistas grabadas con pistas no grabadas.
  Haga esto, por ejemplo, cuando cree una segunda pista de guitarra utilizando Hi-Z.

Reproducción de todas las pistas

1 PLAY/MUTE/REC

Pulse 1-2 veces las teclas de todas las pistas a reproducir hasta que se enciendan sus pilotos en verde.

Piloto verde encendido: reproducción activa

2 Mantenga pulsado STOP y pulse REW para que el contador vuelva al principio.

3 PLAY

Pulse esta tecla para que comience la reproducción.

PLAY Piloto verde encendido

4 STOP

Pulse esta tecla para detener la reproducción.

STOP Piloto verde encendido

NOTA

- Cuando mueva un fichero en una pista, asegúrese de que no haya ficheros asignados a la pista a grabar ("New Take").
  Si hubiese algún fichero asignado, esa grabación sería sobregrabada por la nueva.
- Si REC MODE está ajustado a Overwrite, los ficheros audio grabados en las pistas serán sobregrabados cuando haga nuevas grabaciones. Tenga cuidado cuando haga que el contador vuelva al principio y empiece de nuevo a grabar. Ajuste REC MODE a Always New si no quiere sobregrabar sus grabaciones.
- Cuando una pista esté activada para la reproducción, será reproducido el fichero que contenga.

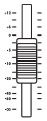
AVISO

- Si está grabando en una pista que no sea la primera, no será necesario mover o intercambiar la primera pista.
- Si quiere grabar un nuevo fichero, ajuste esa pista a New Take.

Pinchado/despinchado automático

Las funciones de pinchado y despinchado le permiten tomar partes ya grabadas de un fichero y volverlas a grabar. Puede ajustar de antemano los puntos de inicio y final de la parte y grabarla automáticamente, siendo el punto de pinchado el que marca el principio y el de despinchado el final.

Prepare la pista que quiera volver a grabar con el pinchado/despinchado

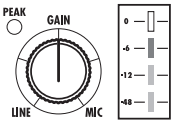
1 

Suba el fader en la pista que quiera volver a grabar.

2

Pulse 1-2 veces hasta que se encienda el piloto en rojo

Piloto rojo encendido: grabación activada

3 

Ajuste el nivel de grabación y la ganancia de igual modo que para la parte ya grabada.

Ajustes de pinchado/despinchado

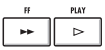
4

Sitúese en la posición inicial (pinchado)

5

Ajuste el punto de pinchado

Aparece en pantalla

6 

Sitúese en la posición final (despinchado)

7

Ajuste el punto de despinchado

Aparece en pantalla

NOTA

- Una vez que haya ajustado los puntos de pinchado/despinchado, no podrá cambiarlos. Para modificar estos puntos deberá cancelarlos y reiniciarlos.
- Si REC MODE está ajustado a Always New, se grabará un nuevo fichero.

Ensayo

1

Pulse para que comience la reproducción. PLAY Encendido

Cuando llegue al punto de pinchado, la pista quedará automáticamente anulada.

Toque (todavía no hay grabación)

Cuando llegue al punto de despinchado, la anulación de la pista quedará desactivada.

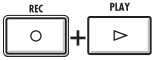
2

Pulse para detener la reproducción. PLAY Apagado

Regrabación: pinchado/despinchado

8

Colóquese justo antes del punto de pinchado.

9 

Pulse **REC** y **PLAY** para que comience la grabación.

PLAY Encendido REC Parpadea No se graba

Paso por el punto de pinchado

Interpretación PLAY REC Encendido Grabación

Paso por el punto de despinchado

PLAY Encendido REC Parpadea No se graba

10

Pulse aquí para detener la grabadora.

PLAY REC Apagado

Desactivación del pinchado/despinchado

11

Pulse

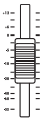
Los indicadores desaparecerán de la pantalla

Parte regrabada

Pinchado/despinchado manual

También puede realizar un pinchado/despinchado manual. Pulse la tecla **REC** durante la reproducción para volver a grabar a partir de ese punto.

Preparación de la pista para el pinchado/despinchado

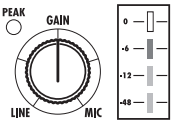
1 

Suba el fader en la pista que quiera volver a grabar

2

Pulse una o dos veces hasta que se encienda el piloto en rojo

Piloto rojo encendido: grabación activada

3 

Ajuste el nivel de grabación y la ganancia a unos valores similares a los de la parte ya grabada.

Regrabación: pinchado/despinchado

4

Colóquese justo antes del punto de pinchado.

5

Pulse para empezar a grabar.

PLAY Encendido

Toque (todavía no hay grabación)

6

Pulse **REC** para empezar a grabar (pinchado).

PLAY REC Encendido

Interpretación con grabación real

7

Pulse **REC** para detener la grabación/comienzo de reproducción(despinchado).

PLAY Encendido REC Apagado

8

Pulse para detener la grabadora.

PLAY REC Apagado

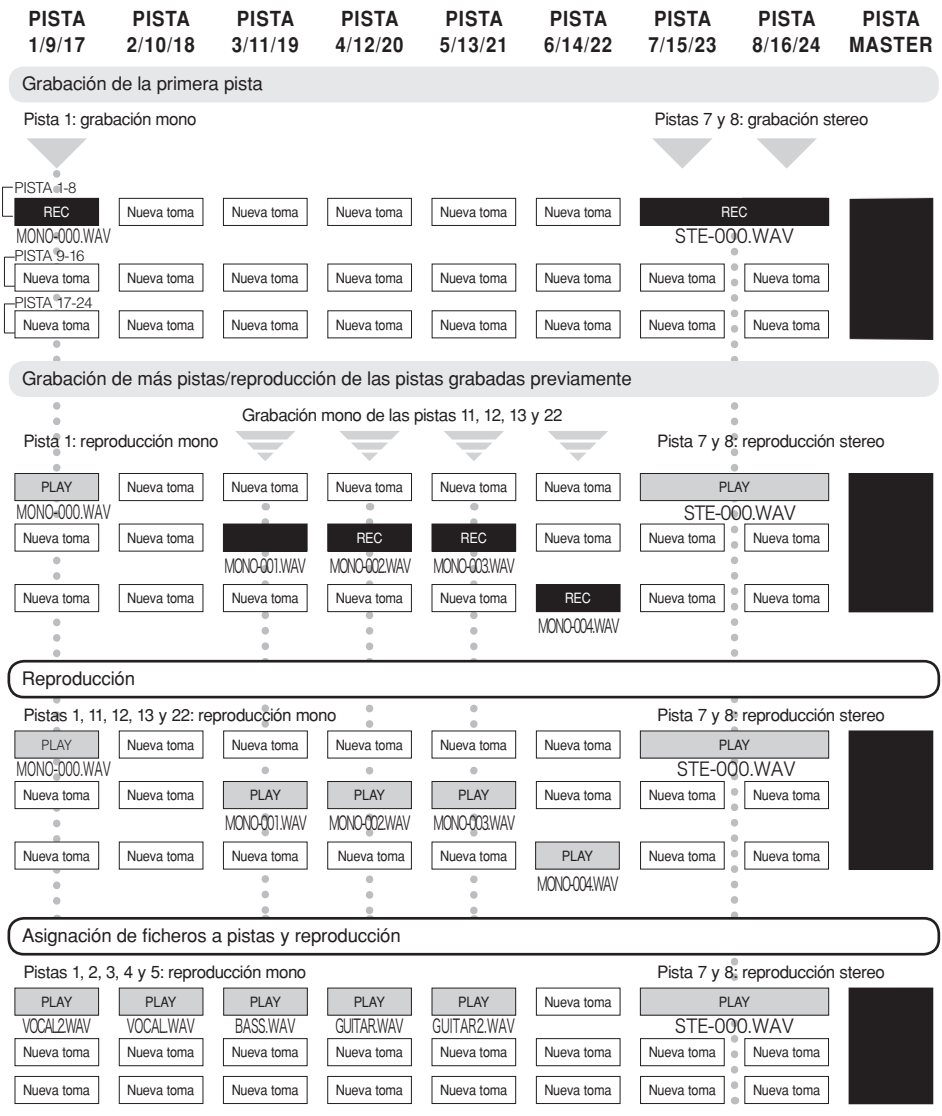
NOTA

- El pinchado/despinchado sustituirá la grabación existente en la pista.
- Si la pista está ajustada a New Take, la pista estará silenciada antes del punto de pinchado y después del de despinchado.
- Si REC MODE está ajustado a Always New, se grabará un nuevo fichero.
- Utilice la tecla de soft UNDO para cancelar la regrabación y conservar la toma previa.

Reproducción de un proyecto

Los ficheros audio grabados son asignados a pistas para su almacenamiento.
Serán reproducidas todas las pistas que haya activado para la reproducción con sus teclas de estado (pilotos verdes encendidos).

Resumen del proceso de grabación y reproducción de un proyecto



☞ Ref. : Asignación de ficheros a pistas P25

Reproducción repetida de una región específica (repetición A-B)

Puede activar en un proyecto la reproducción repetida entre un punto de inicio (A) y un punto final (B).

Ajuste de los puntos A-B

1 REW ◄◄ FF ►► PLAY ▷ Colóquese en el punto de inicio.

2 A-B REPEAT Pulse

Aparece en pantalla

3 FF ►► PLAY ▷ Colóquese en el punto final.

4 A-B REPEAT Pulse

Aparece en pantalla

Repetición A-B: reproducción repetida

5 PLAY ▷ Pulse para que comience la reproducción repetida.

6 STOP □ Pulse para detener la reproducción.

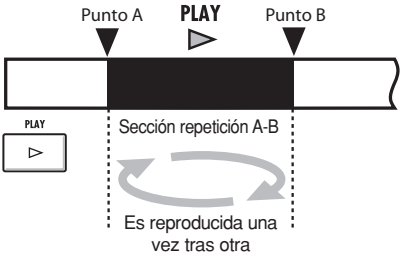
Cancelación de la repetición A-B

7 A-B REPEAT Pulse de nuevo para cancelar la repetición y borrar los puntos A-B.

Los iconos de repetición desaparecerán de la pantalla.

AVISO

- Cuando la reproducción llegue al punto B, volverá automáticamente al punto A y continuará.
- Mientras esté encendido el icono A-B, continuará repitiéndose la reproducción de la sección A-B.
- Puede realizar estos ajustes tanto durante la reproducción como con la unidad parada.
- Si coloca el punto B antes que el A, la reproducción repetida empezará a partir del punto B.
- Si quiere hacer nuevos ajustes, cancele los anteriores pulsando la tecla **A-B REPEAT** de nuevo y haga después los nuevos ajustes.



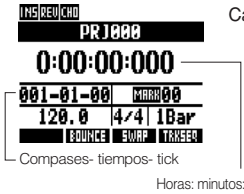
Uso del contador y de las marcas para desplazarse

El contador le indica el tiempo de grabación y el tiempo transcurrido en horas/minutos/segundos/milisegundos y en compases/tiempos musicales/tick (1/48 de tiempo musical). Utilícelo para colocar marcas en el proyecto en aquellos puntos a los que quiera después desplazarse rápidamente.

Localización utilizando el contador

Preparativos: Detenga la grabadora, seleccione el proyecto y vaya a la pantalla inicial.

1 Elija entre horas: minutos: segundos o compases-tiempos-tick.



Cambio de elemento

Compases- tiempos- tick

Horas: minutos: segundos: milisegundos

2 Modifique los valores numéricos.

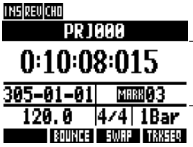
Ajuste de valores

NOTA

No puede modificar el contador de esta forma durante la grabación o reproducción.

AVISO

- Después del paso 2 puede iniciar la reproducción desde el valor de contador ajustado.
- Pantalla de icono de marca



Marca número 3. Colocada a los 10 minutos, 8 segundos, 15 milisegundos

MARK El contador está en la marca indicada

MARK No hay registrada ninguna marca en esa posición del contador

- La marca cero (MARK 00) está siempre ajustada al contador 0 (principio del proyecto) y no puede modificarlo.
- Si coloca una marca antes de una marca registrada, todas las marcas posteriores serán renumeradas.
- En un proyecto puede introducir como máximo 100 marcas, incluyendo la marca cero.

Colocación de una marca

Colocación de una marca utilizando el contador

1 Vaya a la pantalla inicial. Ajuste el contador a la posición en la quiera colocar la marca.

Cambio de unidad o de dígito

2 MARK/CLEAR Pulse

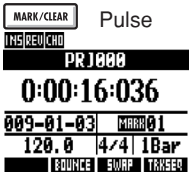
Icono de marca

Nº marca

Colocación de una marca durante la grabación/reproducción

1 En mitad de la grabación/reproducción

2 MARK/CLEAR Pulse

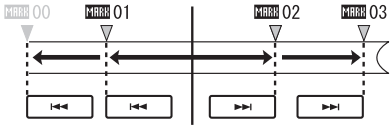


Desplazamiento hasta la posición de una marca

Use las teclas para desplazarse de una marca a otra

1 Pulse la tecla de marca anterior o siguiente hasta llegar a la marca que quiera.

Proyecto



Desplazamiento a las marcas de forma consecutiva

1 Vaya al campo de número de marca.

Parpadea

Cambio entre unidades y dígitos

2 Elija el número de marca.

Cambio de número

Eliminación de una marca

1 Pulse la tecla de marca anterior o siguiente hasta llegar a la marca que quiera.

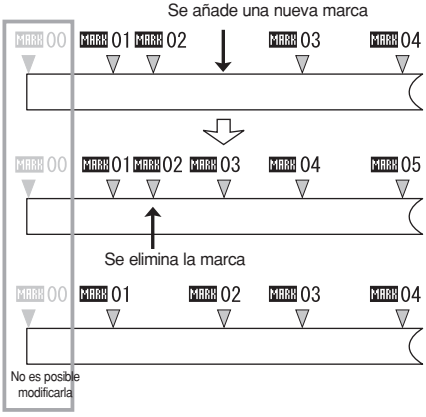
Icono de marca en video inverso

2 MARK/CLEAR Pulse

Se eliminará la marca resaltada y aparecerá indicada la marca anterior.

NOTA

- Si elimina una marca, ya no podrá recuperarla.
- No podrá eliminar la marca inicial **MARK 00** (principio del proyecto).
- Si pulsa la tecla **MARK/CLEAR** en un punto en el que haya una marca (icono de marca en video inverso), esa marca será eliminada. Si no hay ninguna marca en ese punto (icono no resaltado), será introducida allí una nueva marca.
- Durante la introducción y supresión de marcas, estas serán renumeradas automáticamente empezando por el principio.



Afinador

El R24 dispone de un afinador multiusos que incluye, por ejemplo, afinación cromática que detecta las notas con una precisión de un semitono, afinación standard de guitarra/bajo y afinación de medio tono abajo.

1 TOOL

Pulse

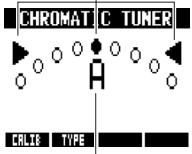
2

3 Elija TUNER.

Afinador cromático

4 Afine el instrumento

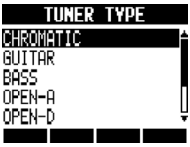
Le muestra aquí si el tono está sostenido o bemolado con respecto a la nota indicada.



También es mostrado aquí si el tono está sostenido o bemolado con respecto a la nota indicada.

Otros tipos de afinación

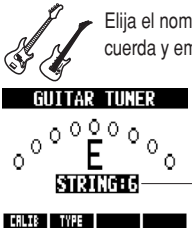
5 Pulse debajo de TYPE.



Selección tipo de afinador

ENTER Pulse

6 Elija el nombre de la nota/nº de cuerda y empiece con la afinación

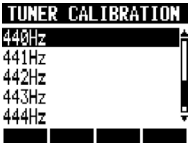


Selección del nombre de la nota/nº de cuerda

Toque al aire la cuerda que corresponda a la nota indicada y ajuste el tono

Cambio del tono standard

Pulse debajo de CALIB, y ajuste el tono standard



Ajuste del tono standard

ENTER Pulse

AVISO

- El indicador de tono responde a fuentes de entrada de las pistas cuyo piloto rojo esté encendido.
- Puede ajustar el tono standard entre 435 y 445 Hz a intervalos de 1 Hz. El ajuste inicial es 440 Hz.
- Con otros tipos de afinación que no sea la cromática, puede utilizar la calibración para bajar el tono 1–3 semitonos (♭–♭♭♭).
- El valor del tono standard será almacenado por separado para cada proyecto.

Tipo de afinador		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Cuerda/ nota	Cuerda 1	E	G	E	D	E	D	D
	Cuerda 2	B	D	C#	A	B	B	A
	Cuerda 3	G	A	A	F#	G#	G	G
	Cuerda 4	D	E	E	D	E	D	D
	Cuerda 5	A	B	A	A	B	G	A
	Cuerda 6	E		E	D	E	D	D
	Cuerda 7	B						

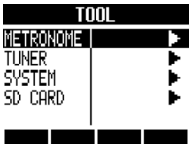
Metrónomo

Este metrónomo, que incluye una función de claqueta, le permite modificar su volumen, sonido y patrón. También puede hacer que el sonido del metrónomo sea emitido solo a través de los auriculares.

1 TOOL

Pulse

2 Elija METRONOME.

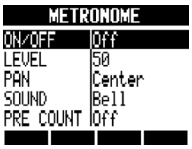


Cambio de menú

ENTER Pulse

Este es el método standard para ajustar el metrónomo.

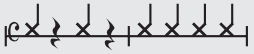
3 **Elija cada menú y realice los ajustes pertinentes.**



Cambio de menú

Cambio ajuste

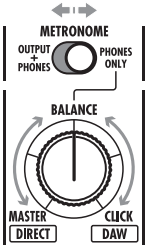
Ajustes de menú y valores

ON/OFF: **Ajustan cuándo están operativos**	
Ajustes	
Play Only	Solo durante la reproducción
Rec Only	Solo durante la grabación
Play & Rec	Durante la reproducción y la grabación
Off (por defecto)	No suena el metrónomo
LEVEL: **Modifica el volumen del metrónomo**	
Rango de ajuste	
0-100	Valor por defecto: 50
PAN: **Modifica la posición stereo**	
Rango de ajuste	
L100-R100	Valor por defecto: Center
SOUND: **Modifica el sonido**	
Ajustes	
Bell (por defecto)	Sonido de metrónomo con una campana en el acento
Click	Solo sonido clic
Stick	Sonido de baqueta
Cowbell	Sonido de cencerro
Hi-Q	Sonido clic sintetizado
Track1~Track24	Sonido TRACK1~24 (mono)
Track1/2~Track23/24	Sonido TRACK1/2~23/24 (stereo)
PRE COUNT: **Ajuste de claqueta**	
Ajustes	
Off (por defecto)	No suena
1~8	Activa el sonido de la claqueta de 1 a 8 tiempos.
SPECIAL	Claqueta especial 

AVISO

Cambio y ajuste de la salida del metrónomo

- Use el interruptor **METRONOME** para ajustar la salida.



OUTPUT + PHONES

El sonido del metrónomo es emitido a la vez a través de las tomas **OUTPUT** y **PHONES**.

PHONES ONLY

El sonido del metrónomo es emitido solo a través de la toma **PHONES**. Utilice el mando **BALANCE** para ajustar el volumen relativo de la señal del fader **MASTER** y del sonido del metrónomo.

MASTER — **CLICK** (metrónomo)

- Estos ajustes son grabados para cada proyecto.
- Puede utilizar el metrónomo incluso durante la reproducción de la pista master.

NOTA

- Tenga en cuenta que si sube el volumen del metrónomo, puede hacer que el tiempo acentuado de algunos sonidos llegue a ser difícil de distinguir.
- Si ha elegido en el ajuste SOUND una pista con un patrón rítmico asignado, no se emitirá ningún sonido.

Grabación sincronizada de 16 pistas conectando dos unidades

Si quiere grabar más de 8 pistas a la vez, por ejemplo, en la grabación de una actuación de un grupo musical, puede aumentar el número de pistas conectando dos R24 con un cable USB.

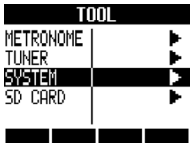
Ajustes en el emisor

Ajuste el R24 que será el master del control de teclado.

1 TOOL

Pulse

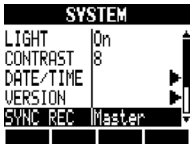
2 Elija SYSTEM.



Cambio de menú

ENTER Pulse

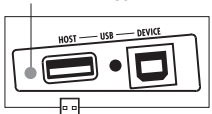
3 Elija SYNC REC y ajústelo a Master.



Cambio de menú

Off/master/esclavo

Indicador USB: **HOST** encendido



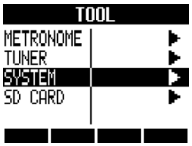
Ajustes en el receptor

Ajuste el R24 que será el esclavo que recibirá las órdenes.

1 TOOL

Pulse

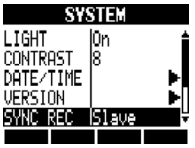
2 Elija SYSTEM.



Cambio de menú

ENTER Pulse

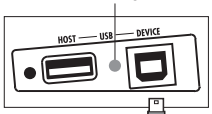
3 Elija SYNC REC y ajústelo a Slave.



Cambio de menú

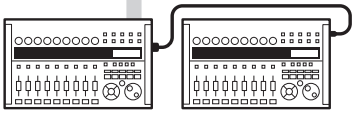
Off/master/esclavo

Indicador USB: **DEVICE** encendido



4 Conecte los dos R24 con un cable USB

Conecte un cable USB 2.0 (tipo AB) a los puertos que tengan un indicador encendido.



AVISO

Teclas que afectarán a ambas unidades.

REC ○	Tecla **REC**	FF ►►	Tecla **FF**
PLAY ▷	Tecla **PLAY**	REW ◄◄	Tecla **REW**
STOP □	Tecla **STOP**		

NOTA

- No está garantizada la sincronización perfecta del tiempo de inicio de la grabación en los dos R24. Habrá un “hueco” de aproximadamente 1-2 ms.
- También es posible la conexión a un R16. Cuando conecte un R16, ajuste siempre el R24 como Master.
- La claqueta será desactivada cuando utilice la grabación sincronizada.
- Cuando un R24 esté ajustado a Slave, no estará garantizado el funcionamiento utilizando la alimentación vía bus. Use un adaptador de CA o utilice la unidad a pilas.

Procedimiento de mezcla en el R24

Utilice la mesa de mezclas para enlazar pistas en stereo, ajustar el volumen del sonido, la EQ y PAN (balance) y ajustar la cantidad de los efectos de envío-retorno.

Ajuste el volumen, EQ y PAN de las pistas

↓

Elija el efecto de envío-retorno

↓

Ajuste el efecto de envío-retorno

↓

Aplique efectos de inserción a las pistas

↓

Remezcla

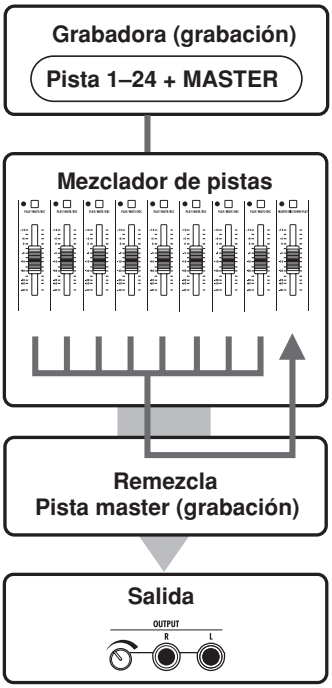
NOTA

Cuando esté utilizando una pista stereo, salvo para el ajuste de fase, los canales I y D compartirán los valores de los parámetros.

AVISO

¿Qué es el mezclador de pistas?

- Le permite mezclar en stereo pistas audio de la grabadora.
- Puede ajustar el volumen del sonido y los parámetros PAN y EQ de cada pista utilizando su fader.



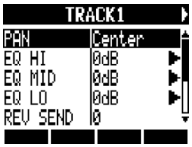
Ajustes de pista para la EQ, panorama y nivel de envío

Este mezclador de pistas utiliza los parámetros de pista para ajustar el panorama (posición stereo), EQ (ecualización) y el efecto de envío-retorno.

1 PAN/EQ

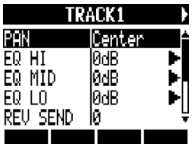
Pulse

2 Elija una pista.



Cambio pistas

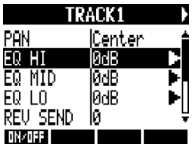
3 Elija un elemento de menú y su ajuste.



Cambio menú

Cambio ajustes

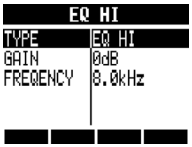
4 Elija EQ HI, EQ MID o EQ LO.



Cambio menú

ENTER Pulse

5 Elija cada elemento y cambie sus ajustes.



Cambio menú

Cambio ajustes

AVISO

- Utilizando el mezclador de pistas, puede ajustar cada parámetro de pista, incluyendo los ajustes de panorama y del efectos de envío-retorno para procesar las señales.
- En el paso 2, puede seleccionar pistas utilizando las teclas de estado de pista. Cuando seleccione una pista, su indicador se encenderá en naranja.

NOTA

- Los parámetros de los canales I/D de las pistas stereo son idénticos salvo en el ajuste de fase (INVERT).
- Los ajustes son almacenados en el proyecto.
- La pista master no tiene ningún ajuste excepto el control de volumen vía su fader.

Parámetros de pista

Parámetros disponibles para cada pista

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

Indicación	Parámetro	Rango ajuste (valor inicial)	Explicación	Pistas mono	Pistas stereo	Pista master
PAN	PAN	L100~R100 (centro)	Ajusta el panorama de una pista. En caso de que se trate de una pista stereo, ajusta el balance de volumen entre las pistas izquierda y derecha .	○	○	
EQ HI	Realce/corte para el rango de frecuencias/tonos agudos					
EQ HI	TYPE	EQ HI, HI CUT (EQ HI)	Ajusta si realzar/cortar el rango de agudos (EQ HI) o cortar las altas frecuencias innecesarias (HI CUT). Solo puede acceder a esto si EQ HI está en ON.	○	○	
	GAIN	–12 dB~12 dB (0 dB)	Ajusta la cantidad de realce/corte de agudos entre -12 ~ +12 dB. Este parámetro aparece solo cuando TYPE esté ajustado a EQ HI y no si el valor es HI CUT.	○	○	
	FREQUENCY	500 Hz~18 kHz (8.0 kHz)	Ajuste la frecuencia de realce/corte de las frecuencias agudas. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ HI esté activo.	○	○	
EQ MID	Realce/corte para el rango de frecuencias medias					
EQ MID	GAIN	–12 dB~12 dB (0 dB)	Ajusta la cantidad de realce/corte de medios entre -12 ~ +12 dB. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ MID esté activo.	○	○	
	FREQUENCY	40 Hz~18 kHz (1.0 kHz)	Ajuste la frecuencia de realce/corte de medios. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ MID esté activo.	○	○	
	Q	0.1~2.0 (0.5)	Ajusta el ancho de la banda de frecuencia afectada. Solo puede acceder a este parámetro cuando EQ MID esté activo.	○	○	
EQ LOW	Realce/corte para el rango de frecuencias graves					
EQ LO	TYPE	EQ LO, LO CUT (EQ LO)	Ajusta si realzar/cortar el rango de graves (EQ LO) o cortar las bajas frecuencias innecesarias (LO CUT). Solo puede acceder a esto si EQ LO está activo.	○	○	
	GAIN	–12 dB~12 dB (0 dB)	Ajusta la cantidad de realce/corte de graves entre -12 ~ +12 dB. Este parámetro aparece solo cuando TYPE esté ajustado a EQ LO y no si el valor es LO CUT.	○	○	
	FREQUENCY	40 Hz~1.6 kHz (125 Hz)	Ajuste la frecuencia de realce/corte de los graves. Solo puede acceder a esto cuando EQ LO esté en ON.	○	○	
Niveles de efecto de envío-retorno						
REV SEND	REVERB SEND LEVEL	0~100 (0)	Ajusta el nivel de señal de las pistas enviado al efecto reverb.	○	○	
CHO SEND	CHORUS/ DELAY SEND LEVEL	0~100 (0)	Ajusta el nivel de señal de las pistas enviado al efecto chorus/retardo.	○	○	
FADER	FADER	0~127 (100)	Ajusta el volumen activo.	○	○	○
ST LINK	STEREO LINK	On/Off (Off)	Ajústelo a on/off para activar/desactivar la función de enlace en stereo de dos pistas 2 mono. (→P.20)	○	○	
INVERT	INVERT	On/Off (Off)	Determina si la fase de una pista estará invertida o no. Off: fase normal, ON: fase invertida.	○	○	

NOTA

- Use la tecla soft ON/OFF para activar/desactivar los parámetros EQ HI, EQ MID, EQ LO, REV SEND, CHO SEND e INVERT.
- Cuando esté activo un enlace stereo, el parámetro INVERT aparecerá como INVERT L para las pistas impares y como INVERT R para las pares.

Combinación de varias pistas en una o dos pistas

Puede combinar varias pistas en un nuevo fichero mono o stereo en el mismo proyecto.

Ajustes para las pistas volcadas
PROJECT>REC>BOUNCE TR

Empiece desde la pantalla inicial

1 PROJECT

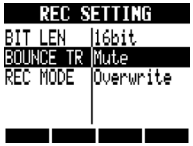
Pulse

2 Elija REC.

Cambio menú

Pulse

3 Elija BOUNCE TR.



Cambio menú

Para incluir en el volcado la señal de la pista que es sobregrabada.

4 Elija Play.

Cambio ajustes

BOUNCE TR: pista de destino del volcado	
Ajuste	
Mute	Anula la pista de destino del volcado (ajuste por defecto).
Play	Reproduce la pista de destino del volcado

5 Vuelva al principio del proyecto.

Volcado (preparativos)

1 Ajuste las pistas que quiera volcar para que sean reproducidas.

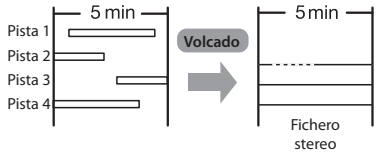
Pulse 1–2 veces hasta que se encienda el piloto en verde

2 Elija la(s) pista(s) de destino para el volcado.

Pulse 1–2 veces hasta que la pista se encienda en rojo.

AVISO

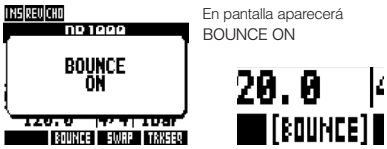
- Realizar un “volcado” quiere decir combinar datos audio de varias pistas y ficheros en un único fichero stereo o mono.
  También se conoce como “grabación ping-pong”.



- Para reproduzca también (incluir en el volcado) la señal de la pista(s) en las que se esté grabando el volcado, ajuste BOUNCE TR a Play, como le hemos indicado en el paso 4 anterior.
- Cuando se haya ejecutado el volcado, se habrá creado un nuevo fichero en el mismo proyecto.
- Si ajusta el destino de volcado a una pista mono, las señales grabadas serán mezcladas en mono, mientras que si lo ajusta a un par de pistas enlazadas en stereo, las señales serán mezcladas en stereo.

Volcado (grabación)

3 Pulse ☐ debajo de **BOUNCE**.



En pantalla aparecerá BOUNCE ON

Nota: Pulse de nuevo la tecla soft BOUNCE para cancelar el modo de volcado.

4 Mantenga pulsado STOP ☐ y pulse REW ◄◄ para volver al principio.

5 REC ○ + PLAY ▷ Pulse para iniciar la grabación.

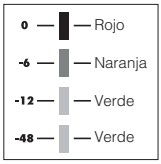
REC ● En rojo PLAY ► En verde

6 STOP ☐ Pulse para detener el volcado.

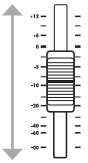
Ajuste del balance de mezcla (audición)

1 PLAY ▷ Pulse para que comience la reproducción.

2 Ajuste para cada pista el balance de la mezcla incluyendo el nivel de grabación, volumen, panorama y EQ.



Compruebe que no se encienda el piloto rojo (0 dB) del medidor de nivel MASTER.



3 STOP ☐ Pulse para detener la reproducción.

Reproducción de la pista tras el volcado

1 Active la reproducción de las pistas de destino del volcado.

● ☐ PLAY/MUTE/REC — En verde, espera de reproducción

Pulse 1–2 veces hasta que el piloto se ilumine en verde

2 Desactive la reproducción de las pistas fuente del volcado.

○ ☐ PLAY/MUTE/REC — Anulado cuando esté apagado

Pulse 1–2 veces hasta que se apague

3 Mantenga pulsado STOP ☐ y pulse REW ◄◄ para volver al principio.

4 PLAY ▷ Pulse para iniciar la reproducción.

NOTA

- No puede deshacer esta operación pulsando la tecla soft UNDO.
- Si realiza un volcado en stereo a dos pistas mono, el panorama de las pistas impares será ajustado a L100 y el de las pares a R100.

Uso de un efecto de masterización

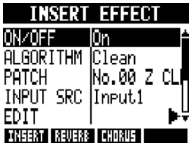
Vamos a usar un algoritmo de masterización como un efecto de inserción en la pista master para afectar solo a la remezcla.

Introduzca un efecto de inserción antes del fader MASTER.

1 **EFFECT**

Pulse

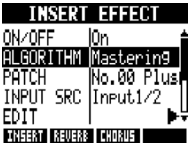
2 Elija ON/OFF y ajústelo a On.



Cambio menú

Cambio ajustes

3 Elija ALGORITHM y ajústelo a Mastering.



Cambio menú

Cambio ajustes

4 Elija INPUT SRC y ajústelo a Master.

Cambio menú

Cambio ajustes

5 Elija PATCH y ajuste su valor.

Cambio menú

Cambio ajustes

Elija un patch para el proyecto. (Escuche los programas mientras oye la reproducción de las pistas y elija uno).

PLAY ▷ ▶ STOP □

6 EXIT Pulse

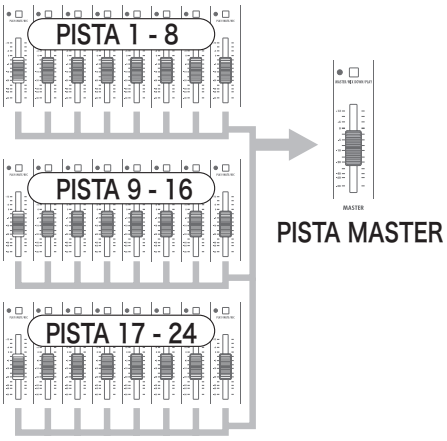
NOTA

- Si aplica el efecto de inserción antes del fader **MASTER**, no podrá aplicarlo también a las pistas, tanto durante la grabación o en la reproducción.
- En el paso 5, si detecta alguna distorsión de la señal producida por el efecto de masterización, compruebe el sonido de reproducción de la pista y ajústelo bajando todos los faders. (Si distorsiona el sonido de una pista, ajuste esa pista).
- Puede seleccionar los algoritmos Stereo, Dual, Mic o Mastering. Si utiliza otro algoritmo, la posición de inserción cambiará a las entradas.

AVISO

También puede elegir un algoritmo MASTERING para procesar una mezcla stereo.

Flujo de grabación de señal en la pista master



Grabación en la pista master

Vamos a grabar una mezcla stereo “final” en la pista **MASTER** como una remezcla. Las señales son grabadas en la pista master después de pasar a través del fader **MASTER**.

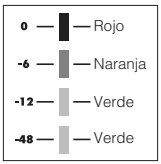
Grabación en la pista MASTER.

Preparativos: Ajuste de los niveles de señal.

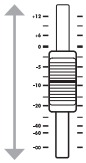
1 Mantenga pulsado STOP y pulse REW para volver al principio.

Pulse PLAY para iniciar la reproducción y ajustes los niveles de cada pista.

2 Ajuste el nivel de la señal que pasa a través del fader master.



Asegúrese de que el piloto (0 dB) no se ilumina en el medidor de nivel **MASTER**.



3 STOP Pulse para detener la grabación.

Grabación en la pista master

4

Pulse 1-2 veces la teclas de estado **MASTER** hasta que se ilumine en rojo.

5 Mantenga pulsado STOP y pulse REW para volver al principio.

6 REC + PLAY Pulse para iniciar la grabación.

7 STOP Pulse para detener la grabación.

NOTA

Los ajustes del panorama/balance y efectos de inserción y envío/retorno de cada pista afectan a las señales enviadas a la pista **MASTER**.

Reproducción de la pista master

1

Pulse 1-2 veces la teclas de estado **MASTER** hasta que se ilumine en verde.

Esto anulará las demás pistas y desactivará todos los efectos.

2 Mantenga pulsado STOP y pulse REW para volver al principio.

PLAY Pulse para iniciar la reproducción.

3 STOP Pulse para detenerla.

Desactivación de la reproducción de la pista master.

4

Pulse 1-2 veces la teclas de estado **MASTER** hasta que el piloto se apague.

La anulación del resto de pistas será cancelada y sus pilotos de estado volverán a la situación en la que se encontraban antes.

AVISO

- Cada proyecto puede tener una pista **MASTER**.
- La pista **MASTER** tendrá asignado un fichero.
- Si realiza la remezcla desde mitad de una canción, siempre será grabada en un nuevo fichero.
- Durante la grabación puede confirmar los niveles de reproducción de cada pista y los niveles de grabación de la pista master.
- Las señales emitidas a través de las tomas **OUTPUT** son idénticas a las obtenidas después del fader **MASTER**.
- No puede anular esta operación con la tecla soft UNDO.
- Puede utilizar el metrónomo durante la reproducción.

☞ Ref: Reproducción consecutiva de proyectos P97

Uso del sampler para crear canciones

Use las funciones de sampler del R24 para crear fácilmente pistas de acompañamiento, partes rítmicas y otras pistas básicas con una gran calidad de sonido. Puede usar estas funciones para distintos tipos de música, desde demos a producciones musicales.

1 **Creación de un bucle para que sirva de ritmo base para toda la canción.**

Puede asignar un ritmo creado con los bucles incluidos y las funciones rítmicas de la unidad a una pista (parche) y ajustarlo para que se reproduzca de forma repetida. Puede montar una canción completa eligiendo bucles de batería, por ejemplo, y otros materiales que le sirvan de inspiración.

☞ Ref: Asignación de pistas P49
Ajustes de bucle P50

2 **Mientras escucha el bucle rítmico que haya preparado, grabe guitarras, bajos, teclados y otros instrumentos para crear más materiales en el bucle.**

Siga grabando hasta que quede satisfecho con la interpretación del riff, acompañamiento o frase musical. Puede convertir en bucle las partes de la grabación que quiera.

☞ Ref: Ajustes de bucle P50

3 **Repita el paso 2 para grabar otras frases que vaya a usar como bucles.**

Prepare todas las frases que vayan a ser necesarias para crear su canción.

4 **Cuando los bucles estén listos, reprodúzcalos con los parches y piense cómo estructurar toda su canción.**

Toque los parches con el ritmo y plantéese el flujo de toda la canción y la estructura de cada frase o bucle.

☞ Ref: Interpretación con los parches P52

5 **Una vez que haya creado la estructura de la canción, cree la secuencia (datos de bucles para toda la canción).**

Puede introducir una secuencia tocando los parches en tiempo real junto con un ritmo (metrónomo) o paso a paso (entrada por pasos). Con esto podrá completar las pistas básicas, incluyendo las partes de acompañamiento y el ritmo de toda la canción.

☞ Ref: Creación de una secuencia P53

6 **Grabe voces, solos de guitarra y otras partes conforme escucha la secuencia.**

Grabe las voces principales y otros instrumentos de forma sincronizada con las pistas básicas.

Resumen de las funciones del sampler

Con el R24, puede asignar ficheros audio y patrones rítmicos a las pistas, que después podrá reproducir y tocar en tiempo real por medio de los parches.

Puede realizar los siguientes ajustes relacionados con los parches.

- Tipos de interpretación con parche
- Cuantización global para corregir errores de temporización

También puede configurar el R24 para crear un bucle de un fichero audio asignados a una pista. El punto inicial y la longitud del bucle pueden ser modificados.

Además, puede usar ficheros audio y patrones rítmicos que hayan sido asignados a pistas y ajustados como bucles para crear una secuencia, incluyendo ritmos y partes de acompañamiento para toda una canción.

Puede introducir una secuencia tocando los parches en tiempo real junto con un ritmo (metrónomo) o paso a paso (introducción por pasos).
Puede insertar y eliminar compases y tiempos musicales, y puede modificar también el tipo de compás (o tipo de ritmo).

Los ficheros audio asignados a las pistas también pueden ser modificados, incluyendo el cambio de su tempo sin modificación del tono, la supresión de partes innecesarias, aplicación de fundidos de entrada y salida y el cambio del tempo (BPM).

Asignación de pistas

Para usar la función de sampler, asigne primero ficheros audio y patrones rítmicos a pistas. En este ejemplo le explicaremos cómo asignar bucles almacenados en la memoria USB incluida.

1 TRACK

Pulse

2 Elija la pista a asignar.

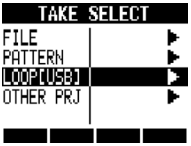
Elija pista

3 Elija TAKE.

Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija LOOP[USB].

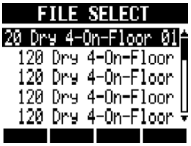


Cambio menú

FILE	Ficheros audio del proyecto activo
PATTERN	Patrón rítmico
LOOP[USB]	Bucles de la memoria USB
OTHER PRJ	Ficheros audio de otros proyectos

ENTER Pulse

5 Elija un bucle.



Elija fichero

ENTER Pulse

NOTA

- Para cargar un fichero audio de otro proyecto, elija OTHER PRJ en el paso 4. En PROJECT, elija el proyecto que contenga el fichero; después, en NEXT, elija el fichero. Si es necesario, renombre el fichero antes de cargarlo.
- En un nuevo proyecto, el BPM (tempo) del primer fichero audio asignado a una pista determinará el BPM de todo el proyecto.
- En el menú LOOP[USB] puede ver los ficheros de la carpeta ZOOM_R24/LOOP de la memoria USB. Para usar un nuevo dispositivo de memoria USB, cree en la memoria una carpeta con el mismo nombre usando un ordenador (Ref. P109), o utilice la opción STORAGE>INIT del menú USB y después coloque bucle en esa carpeta.
- Si han sido asignados patrones rítmicos a varias pistas y los reproduce simultáneamente, o si son reproducidos patrones con una gran cantidad de eventos de activación de nota, es posible que no se reproduzcan de la forma correcta debido al límite de polifonía máxima de esta unidad.
- En el paso 2, también puede elegir pistas pulsando sus teclas de estado.

AVISO

También puede reproducir ficheros audio y patrones rítmicos conforme los selecciona.

PLAY ▷ Inicio reproducción

STOP □ Parada reproducción

Ajustes de bucle

Realice los ajustes de bucle de forma independiente para cada pista.
Active los bucles (ON) y ajuste su punto de inicio y longitud.

Ajuste de pistas a bucles

Active (ON) y desactive (OFF) el bucle para cada pista.

1 **TRACK**

Pulse

2 Elija la pista a convertir en bucle.

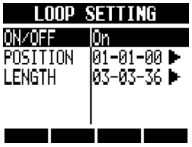
Elija pista

3 Elija LOOP.

Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija ON/OFF y ajústelo a ON para activar la reproducción en bucle.



Cambio menú

Cambio ajuste

NOTA

- El piloto de la tecla de estado de una pista con LOOP ajustado a ON se iluminará en naranja en lugar de en verde cuando esté activada para la reproducción. Además, las pistas con LOOP en ON no pueden ser usadas para la grabación (el piloto no se iluminará en rojo). En estas pistas podrá usar las siguientes funciones.
  - Puede usar el parche para disparar el bucle.
  - El pulsar PLAY inicia la reproducción del bucle.
  - Puede grabar datos de secuencias.
- Cuando asigne un patrón rítmico a una pista, no podrá configurar dicha pista como bucle.
- En el paso 2, también puede elegir las pistas con solo pulsar en sus teclas de estado.

Ajustes de bucle

Ajuste del intervalo de bucle

Puede ajustar el intervalo de bucle (punto de inicio y longitud) para las pistas que tengan ficheros audio asignados y LOOP en ON.

1 TRACK

Pulse

2 Elija la pista a convertir en bucle.

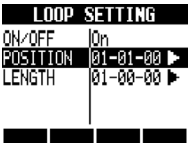
Elija pista

3 Elija LOOP.

Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija POSITION.



Cambio menú

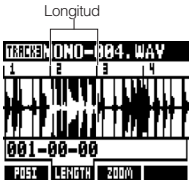
ENTER Pulse

5 Ajuste el punto de inicio de bucle.

Cambio posición

Cambio de punto de inicio

6 Pulse debajo de LENGTH para ajustar la longitud del bucle.



Cambio posición

Cambio longitud

AVISO

- Durante el ajuste del punto de inicio y la longitud del bucle puede cambiar entre las teclas soft POSI y LENGTH.
- También puede reproducir el fichero audio sobre el que esté realizando el ajuste.

PLAY ▷ Inicio reproducción

STOP □ Parada reproducción

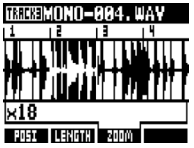
FF ►► Avance rápido

REW ◄◄ Rebobinado

Zoom de la forma de onda

Durante el ajuste del punto inicial y la longitud, puede ampliar la forma de onda visualizada. Puede aplicar un zoom de hasta 32x.

Pulse bajo 200M para ampliar.

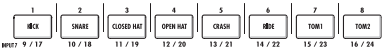


Cambio zoom

Interpretación con los parches

Pulse el parche debajo de un fader para reproducir el fichero audio o patrón rítmico asignado a esa pista.

1 Pulse un parche



Pulse un parche mientras mantiene pulsado **REPEAT/STOP** para activar la reproducción del bucle (si PAD está ajustado a 1Shot).

Pulse de nuevo un parche mientras mantiene **REPEAT/STOP** para detener el bucle.

Ajuste del método de reproducción

Le permite configurar la función de los parches cuando toque con ellos.

1 **TRACK**

Pulse

2 Elija PAD y ajuste el método de reproducción.

Cambio menú

Cambio ajuste

PAD: método de reproducción	
Ajuste	
Repeat	Reproducción repetida del bucle
Gate	La reproducción se detiene en cuanto deja de pulsar el parche
1Shot	El fichero se reproduce una vez por completo aunque deje de pulsar el parche

Ajuste de la cuantización global

Puede ajustar la unidad para que corrija errores de temporización al tocar con los parches o introducir datos de secuencia en tiempo real para que los sonidos queden alineados con los compases y tiempos.

1 Desplace el cursor a la zona de pantalla de cuantización global y ajuste el valor.

Cuantización global

Mover cursor

Cambio ajuste

Cuantización global	
Ajustes	
8Bars, 4Bars, 2Bars, 1Bar (valor por defecto)	8, 4, 2, 1 compases
1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32	Blanca, tresillo de blancas, negra, tresillo de negras, corchea, tresillo de corcheas, semicorchea, tresillo de semicorcheas, fusa
Hi	1 tick (1/48 de una negra)

NOTA

- Cuando pulse un parche, su sonido será retardado hasta que quede sincronizado con la cuantización ajustada (compás, nota).
- El parche parpadea durante la reproducción.
- Cuando detenga la reproducción, la operación será retardada hasta que quede sincronizada con la cuantización ajustada (compás, nota).

Creación de una secuencia

Asigne ficheros audio y patrones rítmicos a las pistas y cambie su ajuste LOOP a ON. Combínelas para crear partes de acompañamiento, ritmos y otros datos (datos de secuencia) para una pista completa. Puede crear una secuencia introduciendo sus datos en tiempo real o por pasos.

Creación de una secuencia con entrada de datos en tiempo real

Con la entrada en tiempo real, puede crear una secuencia tocando los parches, de forma sincronizada con el ritmo (metrónomo).

1 TRACK

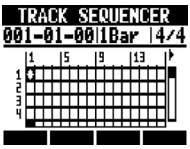
Pulse

2 Elija TRK SEQ.

Cambio menú

Pulse

3 Inicie la entrada en tiempo real manteniendo pulsado REC y pulsando PLAY.



4 Toque los parches de forma sincronizada con el ritmo para introducir los datos.

5 Mantenga pulsada el parche debajo de DELETE para eliminar los datos introducidos. Los datos que ya hubiesen sido entrados para una pista serán eliminados mientras mantenga pulsado el parche.

6 STOP

Pulse aquí para finalizar la entrada.

NOTA

- Si su sincronización está algo desajustada, será corregida de forma automática de acuerdo al ajuste de cuantización.
- También puede ajustar una claqueta de metrónomo (Ref. P36).

Creación de una secuencia con entrada de datos por pasos

Puede crear secuencia introduciendo datos paso a paso.

1 TRACK

Pulse

2 Elija TRK SEQ.

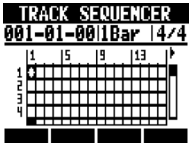
Cambio menú

Pulse

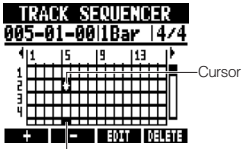
3 Inicie la introducción de los pasos.

REC

Pulse



4 Desplace el cursor a la posición en la que quiera introducir o borrar los datos.



Mover cursor

REW

Retroceder 1 paso

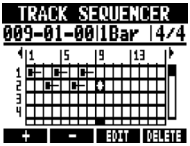
FF

Avanzar 1 paso

Pulse bajo + o − para cambiar la longitud de un paso a un compás, tiempo o semicorchea.

5 Pulse un parche para introducir los datos de dicho parche en esa posición.

Pulse ENTER para introducir los datos de esa pista en esa posición.



Activación de nota (note on)

Longitud de bucle o patrón rítmico

6 Para borrar la entrada, pulse debajo de DELETE para eliminar los datos que haya en esa posición.

7 STOP

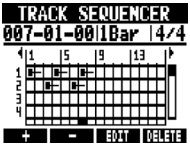
Pulse aquí para finalizar la entrada.

Creación de una secuencia

Supresión de datos

Cuando esté usando la entrada por pasos, puede eliminar juntos los datos que estén antes y después de la posición del cursor.

1 Desplace el cursor a la posición de los datos que quiera eliminar.



Mover cursor

REW

Retroceder 1 paso

FF

Avanzar 1 paso

2 Pulse ☐ debajo de **EDIT**.

3 Elija DEL EVENT.

Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija MODE y ajústelo a Before o After para eliminar así los datos que estén a la izquierda o derecha del cursor.

Cambio menú

Cambio ajuste

5 Elija EXECUTE.

Cambio menú

ENTER Pulse

Edición de una secuencia

Durante la creación de una secuencia con la entrada por pasos, puede insertar y eliminar tiempos musicales. También puede cambiar el tipo de compás (tipo de ritmo).

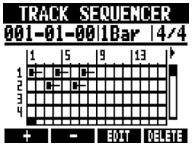
Inserción/eliminación de tiempos

Durante la entrada por pasos de una secuencia, puede insertar y eliminar tiempos musicales, incluso en un número de tiempos que sea distinto al tipo de compás del proyecto, cambiando dicho tipo solo para esa parte.

1 Inicie la introducción por partes

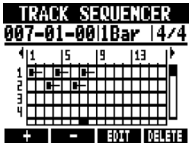
REC

Pulse



2 Pulse debajo de + o - para cambiar la longitud de un paso.

3 Lleve el cursor a la posición en la que quiera insertar o eliminar los tiempos.



Mover cursor

REW

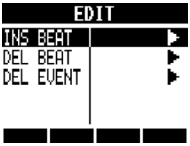
Retroceder 1 paso

FF

Avanzar 1 paso

4 Pulse debajo de EDIT.

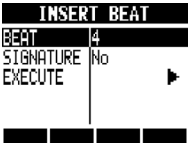
5 Elija INS BEAT para insertar tiempos o DEL BEAT para eliminarlos.



Cambio menú

ENTER Pulse

6 Elija BEAT y ajuste la cantidad de tiempos que quiera insertar o eliminar.



Cambio menú

Cambio ajuste

7 Elija SIGNATURE y ajústelo a No si no quiere cambiar el tipo de compás o Add para modificarlo.

Cambio menú

Cambio ajuste

8 Elija EXECUTE.

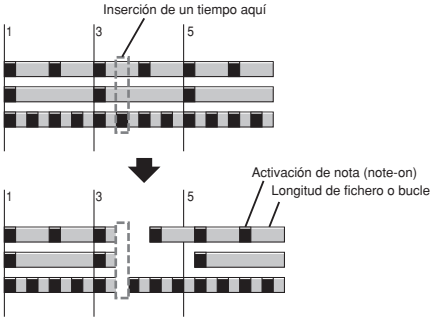
Cambio menú

ENTER Pulse

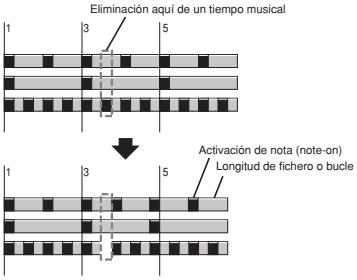
Edición de una secuencia

NOTA

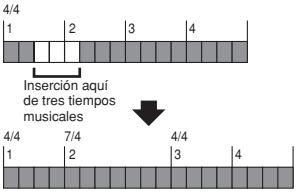
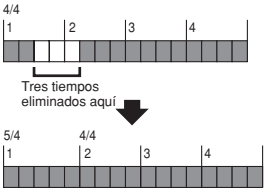
- Durante la introducción de tiempos musicales, el sonido de los bucles y los ficheros que estén siendo reproducidos serán cortados.



- Al eliminar tiempos, el sonido de los bucles y los ficheros que estén siendo reproducidos se acortarán en la misma cantidad.



- Si realiza una inserción o supresión de tiempos que varía con respecto al tipo de compás, el tipo de compás de esa parte puede que cambie dependiendo del ajuste SIGNATURE.

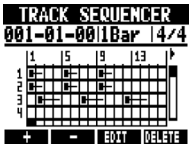
SIGNATURE: Ajuste de tipo de compás	
Ajuste	
No	El tipo de compás no cambia. Los tiempos musicales son modificados en la cantidad introducida o eliminada.
Add	• Si inserta tiempos musicales, el tipo de compás del compás que contenga el último tiempo insertado cambiará. Por ejemplo, si introduce 3 tiempos en una canción con un tipo de compás de 4/4, el compás en el que sea añadido el 3er tiempo pasará a ser de 7/4.  • Si elimina tiempos musicales, el tipo de compás del compás en el que los haya eliminado también cambiará. Por ejemplo, si suprime 3 tiempos de una canción con un tipo de compás de 4/4, ese compás concreto quedará como 5/4.  • Solo cambia el tipo de compás de un compás; el tipo del resto de compases no lo hará.

Modificación del tipo de compás

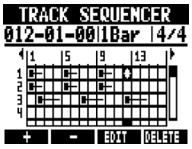
Durante la entrada por pasos de una secuencia, también puede cambiar el tipo de compás.

1 Inicie la introducción por pasos.

Pulse



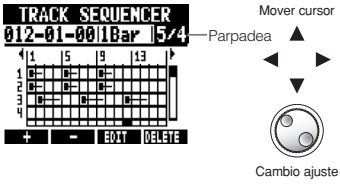
2 Lleve el cursor a la posición en la que quiera modificar el tipo de compás.



Retroceder 1 paso

Avanzar 1 paso

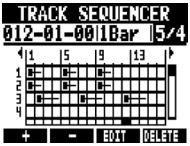
3 Vaya a la zona de indicación del tipo de compás y cambie su ajuste



Cambio del tipo de compás	
Rango de ajuste	
1/4~8/4	Tipo de compás

Supresión de un tipo insertado

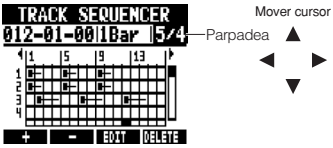
1 Lleve el cursor a la posición en la que quiera eliminar el tipo de compás.



Retroceder 1 paso

Avanzar 1 paso

2 Desplácese a la zona de indicación del tipo de compás



3 Pulse debajo de **DELETE**.

Reproducción de la secuencia

Use los pasos siguientes para reproducir la secuencia que haya creado.

Reproducción desde el secuenciador

1 **TRACK**

Pulse

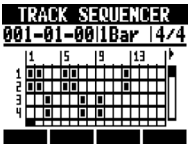
2 Elija TRK SEQ.

Cambio menú

ENTER Pulse

3 PLAY

Pulse



STOP

Pulse aquí para detener la unidad.

Mantenga pulsado STOP y pulse REW para volver al principio.

Reproducción desde la pantalla inicial

1 Pulse debajo de **TRKSEQ** para activar o desactivar el secuenciador.

2 PLAY

Pulse

Secuenciador de pista activado

STOP

Pulse aquí para detenerlo

FF

Pulse para realizar un avance rápido

REW

Pulse para rebobinar

Mantenga pulsado STOP y pulse REW para volver al principio.

Modificación del BPM

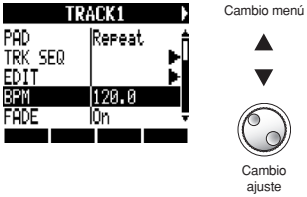
El BPM de cada pista es calculado de forma automática cuando le es asignado un fichero audio. No obstante, dependiendo del material, ese cálculo puede ser distinto al BPM real. Si ocurre esto, use los pasos siguientes para ajustar el BPM. Ese BPM ajustado será usado como el tempo standard cuando cambie el tempo del audio sin cambiar su tono.

1 **TRACK**

Pulse

2 Elija la pista en la que quiera cambiar el valor.

3 Elija BPM y cambie su ajuste



NOTA

- El BPM es calculado para un fichero audio suponiendo un tipo de compás de 4/4.
- Cuando grabe una pista será usado el valor de BPM activo.

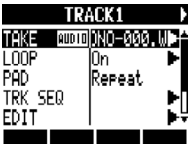
Cambio del tempo del audio sin cambiar el tono

Cuando asigne un fichero audio a una pista, podrá cambiar el tempo del audio sin cambiar su tono (estiramiento del tiempo). Puede cambiar todas las pistas a la vez o de una en una. Tenga en cuenta que esta operación sustituirá al fichero audio original.

1 TRACK

Pulse

2 Para cambiar las pistas de una en una, elija una pista



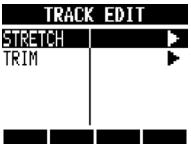
Elija pista

3 Elija EDIT.

Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija STRETCH.



Cambio menú

ENTER Pulse

5 Elija MODE y ajústelo a Each si quiere cambiar solo la pista seleccionada o a All para modificar todas las pistas.

Cambio menú

Cambio ajuste

6 Elija BPM y ajuste el tempo que quedará después del estiramiento del tiempo.

Cambio menú

Cambio ajuste

7 Elija ALGORITHM y ajuste su valor al más adecuado para el fichero audio

Cambio menú

Cambio ajuste

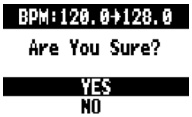
ALGORITHM	
Ajuste	
Beat	Algoritmo de estiramiento adecuado para fuentes rítmicas y otros sonidos con notas cortas
Tone	Algoritmo de estiramiento ideal para canciones y fuentes de sonido con notas largas

8 Elija EXECUTE.

Cambio menú

ENTER Pulse

9 Elija YES.



Mover cursor

ENTER Pulse

NOTA

- Las operaciones STRETCH no pueden ser anuladas (UNDO).
- Las operaciones STRETCH sustituyen los ficheros audio originales. Si quiere conservarlos, realice previamente una copia del proyecto y los ficheros (Ref. P93).
- El BPM de cada pista es calculado de forma automática en cuando es asignado un fichero audio. No obstante, dependiendo del material del fichero el valor calculado puede ser distinto del BPM real. Si ocurre esto ajuste el BPM de cada pista (TRACK > BPM) (Ref. P60). Este BPM ajustado será usado como tempo standard cuando cambie el tempo sin cambiar el tono del audio.
- El tempo de un fichero audio puede ser ajustado en el rango 50%~150% con respecto al original. Si el valor de tempo estirado queda fuera de ese rango aparecerá un mensaje de error, "TRACK X is out of the setting range" (donde X es el número de pista) y el estiramiento será cancelado.
- Si asigna un patrón rítmico a una pista, después del paso 3 se abrirá la pantalla de patrón rítmico.

AVISO

Puede realizar una previsualización (escucha) del resultado del estiramiento del tiempo de las pistas individuales.

Pulse aquí para realizar la previsualización

Pulse aquí para detenerla

Supresión de partes innecesarias de ficheros audio

Con el recorte puede eliminar datos audio que estén fuera de unos límites establecidos para cambiar los puntos de inicio y fin del fichero. Estos pasos sustituyen al fichero original.

1 TRACK

Pulse

2 Elija la pista que quiera recortar.

Elija pista

3 Elija EDIT.

Cambio menú

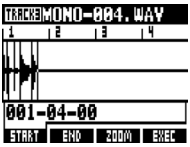
ENTER Pulse

4 Elija TRIM.

Cambio menú

ENTER Pulse

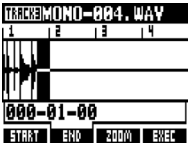
5 Ajuste el punto inicial



Cambio posición

Cambio ajuste

6 Pulse debajo de **END** para ajustar la posición final.

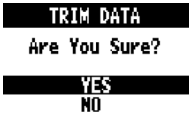


Cambio posición

Cambio ajuste

7 Pulse debajo de **EXEC**.

8 Elija YES.



Mover cursor

ENTER Pulse

NOTA

- Esta operación TRIM no puede ser anulada (UNDO).
- La operación TRIM sustituye el archivo original. Si quiere conservarlo, realice previamente una copia del proyecto y los ficheros (Ref. P93).
- Si asigna un patrón rítmico a una pista, después del paso 3 se abrirá la pantalla de patrón rítmico.

AVISO

- Puede ajustar los puntos de inicio y final del recorte usando las teclas soft START y END.
- Use la tecla soft ZOOM para ampliar la vista de la forma de onda.
- También puede reproducir el fichero audio mientras ajusta sus puntos de inicio y final.

PLAY ▷ Inicio de reproducción

STOP □ Parada de reproducción

FF ►► Avance rápido

REW ◄◄ Rebobinado

STOP □ + REW ◄◄ Vuelta al punto inicial

Ajuste de fundidos de entrada y salida

Durante la reproducción normal de ficheros audio, son aplicados unos cortos fundidos de entrada y salida al principio y final. No obstante, puede desactivar estos fundidos para pistas rítmicas y otros sonidos en los que sea importante el ataque.

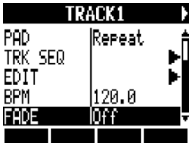
1 **TRACK**

Pulse

2 Elija la pista en la que quiera cambiar los ajustes de fundido.

Elija pista

3 Elija FADE y ajuste su valor a Off si quiere desactivar los fundidos.



Cambio menú

Cambio ajuste

Resumen de las funciones rítmicas

Con el R24, puede elegir el que más le guste entre los patrones rítmicos prefijados y tocar con él. También puede añadir acentos en tiempo real conforme toca con los parches.

Puede realizar los siguientes ajustes relacionados con la ejecución de los ritmos.

- Cambiar el kit de batería y el sonido de los parches
- Ajustar los parches para que hagan un redoble (que sigan sonando mientras los mantenga pulsados)
- Ajustar la sensibilidad del parche

Además, en el R24 también puede crear patrones rítmicos originales.
Toque con los parches junto con un ritmo (clic de metrónomo) e introduzca los datos en tiempo real o introduzca las notas de una en una usando el método por pasos.

Puede realizar los ajustes siguientes para los patrones rítmicos.

- Número de compases (al crear uno nuevo)
- Tipo de compás (al crear uno nuevo)
- Volumen
- Cuantización
- Posiciones stereo del kit de batería
- Sonidos del kit de batería

Puede realizar las siguientes operaciones sobre los patrones rítmicos.

- Copia de patrón
- Supresión de patrón
- Modificación del nombre de patrón
- Importación de patrón de otro proyecto
- Verificación de la memoria de patrones restante

Reproducción de los patrones rítmicos

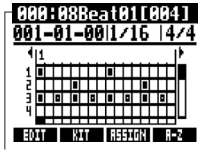
Selección de un patrón rítmico

Elija un patrón rítmico y reprodúzcalo.

1 RHYTHM

Pulse

2 Elija el patrón rítmico.



Selección patrón

Nombre del patrón rítmica

3 PLAY

Pulse para reproducir el patrón

STOP

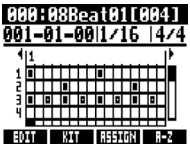
Pulse aquí para detenerlo

Mantenga pulsado STOP y pulse REW para volver al principio.

Selección del kit de batería

Elija los sonidos del kit de batería.

1 Pulse debajo de KIT.



2 Elija el kit de batería.

Selección kit

ENTER Pulse

AVISO

Puede cambiar el orden de los patrones.
Pulse la tecla soft A-Z para hacer que los patrones aparezcan en orden alfabético.
Pulse la tecla soft No. para hacer que los patrones sean mostrados en orden numérico.

NOTA

El ajuste del kit de batería es almacenado con cada proyecto.

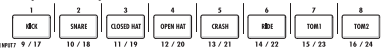
Interpretación con los parches

Puede añadir acentos en tiempo real al tocar los parches que están debajo de los faders de las pistas.

1 **RHYTHM**

Pulse

2 Toque los parches



Cambio de banco

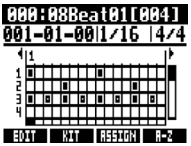
Puede cambiar el sonido de los parches.

Pulse **1-8Tr** para usar el banco de sonidos del kit de batería y **9-16Tr** para usar el de sonidos de percusión.

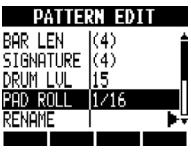
Redobles (reproducción continua)

Puede ajustar el sonido de un parche para que suene de forma repetida a un intervalo concreto mientras lo mantenga pulsado. Esto es útil, por ejemplo, al introducir el sonido de hi-hat a semicorcheas.

1 Pulse debajo de **EDIT**.



2 Elija PAD ROLL y ajuste el intervalo de repetición.



PAD ROLL: intervalo repetición	
Ajustes	
2/4~16/4	1/4 nota (negra) x 2~16
3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32	negra con puntillo, tresillo de blanca, negra, corchea con puntillo, tresillo de negra, corchea, tresillo de corchea, semicorchea, tresillo de semicorchea, fusa

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

Mantenga **REPEAT/STOP**, y pulse el parche para que se produzca el redoble.

Si deja de pulsar **REPEAT/STOP** antes que el parche, el sonido seguirá redoblando después de que deje el parche. Pulse el parche de nuevo para detener el redoble.

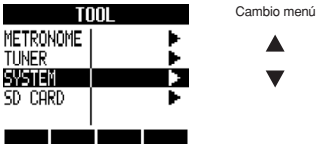
Sensibilidad de los parches

Con esto puede hacer que los parches respondan solo a un golpeo fuerte o que disparen el sonido a un volumen constante de forma independiente a la fuerza del golpeo.

1 **TOOL**

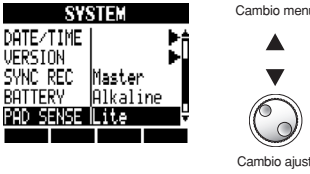
Pulse

2 Elija SYSTEM.



ENTER Pulse

3 Elija PAD SENSE y ajústelo.



PAD SENSE: sensibilidad del parche	
Ajuste	
Soft	Sea cual sea la fuerza, los sonidos serán disparados a un volumen bajo.
Medium	Sea cual sea la fuerza, los sonidos serán disparados a un volumen medio.
Loud	Sea cual sea la fuerza, los sonidos serán disparados a un volumen alto.
Lite	Máxima sensibilidad—incluso un golpe suave produce un sonido potente.
Normal	Sensibilidad media.
Hard	Baja sensibilidad—debe golpear fuerte los parches para un sonido alto.
EX Hard	Mínima sensibilidad—debe golpear los parches muy fuerte para oírlos.

Creación de un patrón rítmico

Puede crear sus propios patrones rítmicos originales.
Tras los preparativos, puede crear un patrón rítmico en tiempo real o con la entrada por pasos.

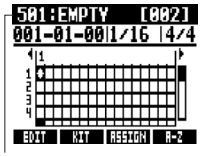
Preparativos para el patrón rítmico

Elija un patrón rítmico vacío y ajuste el número de compases, tipo de compás y cuantización. También puede consultar la memoria libre para patrones rítmicos.

1 **RHYTHM**

Pulse

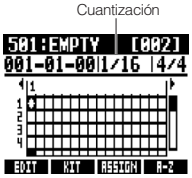
2 Elija un patrón rítmico vacío (uno cuyo nombre de patrón sea EMPTY).



Nombre de patrón rítmico

Selección patrón

3 Desplácese hasta la zona de cuantización y ajuste el valor.



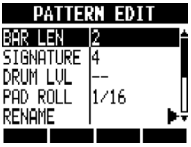
Mover cursor

Cambio ajuste

Cuantizaciones	
Ajuste	
1/4	Negra
1/8	Corchea
1/8T	Tresillo de corchea
1/16	Semicorchea
1/16T	Tresillo de semicorchea
1/32	Fusa
Hi	Tick (1/48 de negra)

4 Pulse debajo de **EDIT**.

5 Ajuste el número de compases y el tipo de compás.

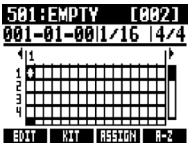


Cambio menú

Cambio ajuste

BAR LEN: Número de compases	
Rango ajuste	
1~99	Número de compases
SIGNATURE: Tipo de compás	
Rango ajuste	
1~8	Número de tiempos por compás
MEMORY	
Muestra la memoria que queda para patrones	

6 Pulse



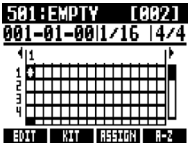
Creación de un patrón rítmico

Creación de un patrón rítmico usando la entrada en tiempo real

Tras los preparativos anteriores, toque los parches junto con el ritmo base (metrónomo) hasta crear un patrón con el sistema de entrada en tiempo real.

1 Inicie la introducción de datos.

Mientras mantiene pulsado REC ○, pulse PLAY ▷.



2 Toque los parches sincronizadamente con el ritmo para introducir los datos.

3 Para borrar los datos introducidos.

Mantenga pulsado ▢ bajo **DELETE** y pulse un parche. Mientras mantenga el parche pulsado, los datos introducidos en esa pista serán borrados.

Pulse ▢ debajo de **ALL DEL** si quiere eliminar los datos introducidos de todas las pistas a la vez.

4 Finalice el proceso de entrada

Pulse STOP □

NOTA

- Si no toca del todo sincronizado con el ritmo, su interpretación será corregida de acuerdo al ajuste de cuantización.
- Dependiendo del ajuste de sensibilidad de parche, la fuerza con la que los toque será también grabada en forma de cambios de volumen.
- Puede configurar una claqueta de metrónomo (Ref. P36).

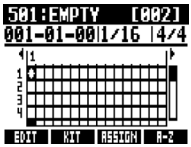
Creación de un patrón rítmico usando la entrada por pasos

Tras los preparativos, puede introducir notas de una en una (entrada por pasos) para crear un patrón rítmico.

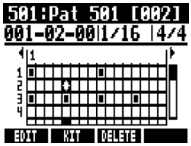
1 Inicie la introducción de datos.

REC

Pulse



2 Desplace el cursor a la posición en la que quiera introducir o borrar notas.



Mover cursor

REW

Retroceder un tiempo musical

FF

Avanzar un tiempo

El eje horizontal muestra los compases y el vertical los parches por su número. Un paso (un recuadro) es la longitud del ajuste de cuantización.

3 Toque los parches para introducir notas en la posición activa. El volumen de cada nota corresponderá a la fuerza con la que la toque (salvo que haya ajustado la sensibilidad de otra forma).

ENTER

Pulse ENTER para añadir una nota a un nivel de volumen fijo en esa posición.

4 Elimine una nota o cambie su volumen.

Pulse debajo de **DELETE** para eliminar una nota introducida.

Gire el dial para cambiar el volumen de la nota de esa posición.

Potente (alta velocidad)

Suave (baja velocidad)

5 Finalice la introducción.

STOP

Pulse

NOTA

- Las notas que estén colocadas en posiciones entre los ajustes de cuantización activos no pueden ser eliminadas. Ese tipo de notas aparecerán como "X".
- En el paso 4, también puede usar el dial para introducir o eliminar notas.

Copia de patrones rítmicos

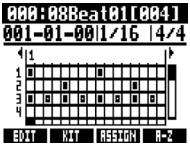
Puede copiar un patrón rítmico para crear uno nuevo basado en él, por ejemplo.

1 **RHYTHM**

Pulse

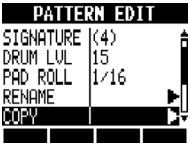
2 Elija el patrón rítmico que quiera copiar.

Pulse debajo de **EDIT**.



Selección patrón

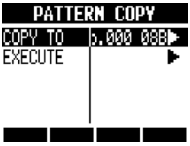
3 Elija COPY.



Cambio menú

Pulse

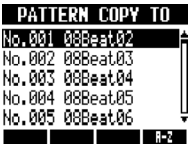
4 Elija COPY TO.



Cambio menú

Pulse

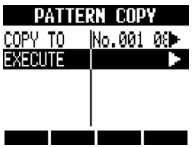
5 Elija el destino de la copia.



Elija el patrón

Pulse

6 Elija EXECUTE.



Cambio menú

Pulse

AVISO

En el paso 5, puede cambiar el orden del listado de patrones.
Pulse la tecla soft A-Z para que los patrones aparezcan en orden alfabético.
Pulse la tecla soft No. si quiere ver los patrones listados en orden numérico.

Borrado de patrones rítmicos

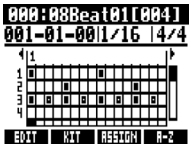
Puede eliminar patrones rítmicos.

1 **RHYTHM**

Pulse

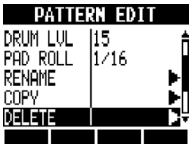
2 Elija el patrón rítmico que quiera eliminar.

Pulse debajo de **EDIT**.



Selección patrón

3 Elija DELETE.



Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija YES.

Mover cursor

ENTER Pulse

Modificación del nombre de los patrones rítmicos

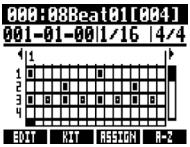
Puede cambiar el nombre de los patrones rítmicos.

1 **RHYTHM**

Pulse

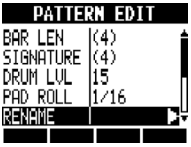
2 Elija el patrón rítmico al que le quiera modificar el nombre.

Pulse debajo de **EDIT**.



Selección patrón

3 Elija RENAME.



Cambio menú

Pulse

4 Modifique el nombre.

Mover cursor

Cambio de carácter

DELETE
Borrado carácter

INSERT
Inserción carácter

Pulse

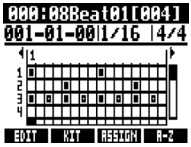
Importación de patrones rítmicos

Puede importar patrones rítmicos desde otros proyectos.
Puede importar todos los patrones rítmicos a la vez (All) o de uno en uno (Each).

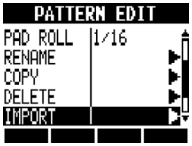
1 **RHYTHM**

Pulse

2 Pulse debajo de **EDIT**.



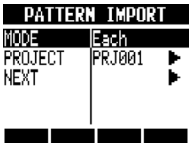
3 Elija IMPORT.



Cambio menú

Pulse

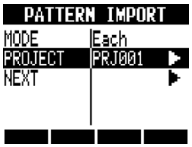
4 Elija MODE y ajústelo a All o Each.



Cambio menú

Cambio ajuste

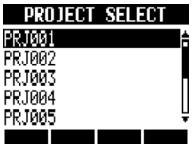
5 Elija PROJECT.



Cambio menú

Pulse

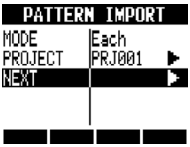
6 Elija el proyecto origen o fuente.



Elija proyecto

Pulse

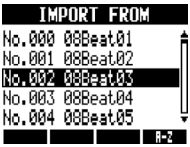
7 Elija NEXT.



Cambio menú

Pulse

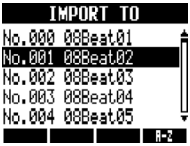
8 Elija el patrón rítmico a importar (si ha elegido antes el valor Each).



Elija proyecto

Pulse

9 Elija el patrón rítmico destino de la importación (si eligió el valor Each).



Elija proyecto

Pulse

10 Elija YES.

Mover cursor

Pulse

NOTA

- Los patrones rítmicos de destino serán sustituidos por los importados. Cuando ajuste el valor All, todos los patrones rítmicos originales del proyecto serán eliminados. Con el valor Each, solo será eliminado el patrón rítmico elegido como destino.
- En el paso 8 ó 9, puede cambiar el orden del listado de patrones.
  Pulse la tecla soft A-Z para que los patrones aparezcan en orden alfabético.
  Pulse la tecla soft No. si quiere ver los patrones listados en orden numérico.

Ajuste de volumen y posición stereo

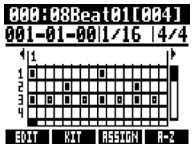
Puede modificar el volumen de un patrón rítmico y la posición stereo del kit de batería.

1 **RHYTHM**

Pulse

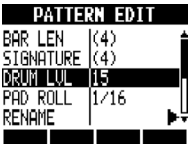
2 Elija el patrón rítmico en el que quiera realizar los ajustes.

Pulse debajo de **EDIT**.



Selección patrón

3 Elija un elemento de menú y modifique el ajuste.



Cambio menú

Cambio ajuste

DRUM LVL: volumen batería	
Rango ajuste	
1~15	Volumen de la batería
POSITION: Posición de la batería	
Ajuste	
Listener	Los elementos de la batería están colocados de izquierda a derecha, tal como lo oye el público
Player	Los elementos de la batería están colocados de izquierda a derecha, tal como lo oye el propio batería

NOTA

Los ajustes POSITION son almacenados con cada proyecto.

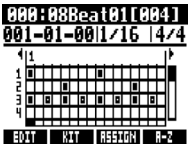
Asignación de patrones rítmicos a pistas

El patrón rítmico que aparezca en pantalla también puede ser asignado a una pista.

1 **RHYTHM**

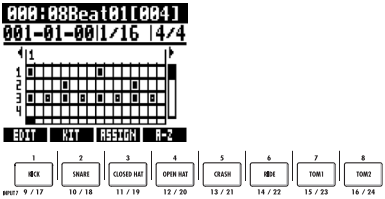
Pulse

2 Elija el patrón rítmico a asignar.



Selección patrón

3 Mientras pulsa debajo de **ASSIGN**, pulse el parche de la pista en la que quiera asignar el patrón.



NOTA

- Si asigna patrones rítmicos a varias pistas y los reproduce a la vez, o si reproduce patrones con gran cantidad de eventos de activación de nota, es posible que no se reproduzcan de la forma correcta debido a la polifonía de la unidad.
- Cuando es asignado un patrón rítmico a una pista, no puede asignarla a un bucle.
- Cuando pulse la tecla soft ASSIGN, los parches de las pistas asignadas en ese momento a New Take parpadearán.

AVISO

- También puede asignar patrones rítmicos desde el menú TRACK (Ref. P22).
- En el paso 2, puede cambiar el orden del listado de patrones.
  Pulse la tecla soft A-Z para que los patrones aparezcan en orden alfabético.
  Pulse la tecla soft No. si quiere ver los patrones listados en orden numérico.

Resumen de los efectos y patches

En el R24 puede seleccionar patches prefijados y aplicar efectos, así como editar y grabar patches, realizar ajustes precisos y procesar pistas para adaptarlas a sus canciones. Las operaciones con efectos y patches solo pueden tener lugar cuando la velocidad de muestreo esté ajustada a 44.1 kHz.

Uso de efectos y patches

Uso de los efectos
→ Efectos de inserción P79
→ Efectos de envío-retorno P79

• Ajuste el nivel de envío del efecto
→ ENVIO REV P40

○ Ajuste el nivel de envío del efecto
→ ENVIO CHO/RETAR P40

◎ Selección de patch
→ SELECCION PATCH P80

Le permite ajustar a ON/OFF algoritmos y presets prefijados y seleccionar sus combinaciones.

◎ Edición de un patch
→ EDICION P83

Edite los módulos
Elija los tipos
Ajuste los parámetros

Puede realizar sutiles ajustes de los parámetros del módulo de efectos y ajustar los niveles para conseguir el sonido que busca.

Edite el nivel de patch

◎ Grabación patches
→ GRABAR P85

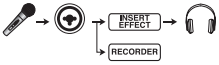
◎ Importación de patches
→ IMPORTAR P86

Todos los patches
Un patch

Puede utilizar patches importados de otros proyectos.

◆ Ajuste posición inserción → FUENTE ENTRADA P81

ENTRADA 1~8
Pista 1~24
MASTER



◆ Uso solo para monitorización → SEÑAL GRABAC P87

○○ Inicialización patch
→ Manual de interface audio

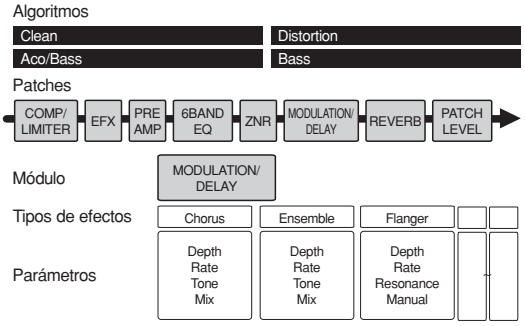
Guía
○ Solo AI utiliza SEND
• R y AI utilizan SEND
◇ Solo AI utiliza INSERT
◆ R y AI comparten INSERT
◎ Todos los casos (R/AI, INSERT/SEND)
R: Grabadora
AI: Interface Audio
SEND: Efecto de envío-retorno
INSERT: Efecto de inserción

Algoritmos y patches

A cada efecto se le denomina “módulo de efectos” y está formado por dos elementos: los tipos de efectos y los parámetros de efectos, que controlan cómo será procesado el sonido.

Un patch es el resultado de ajustar el tipo de efecto y los parámetros de cada módulo.

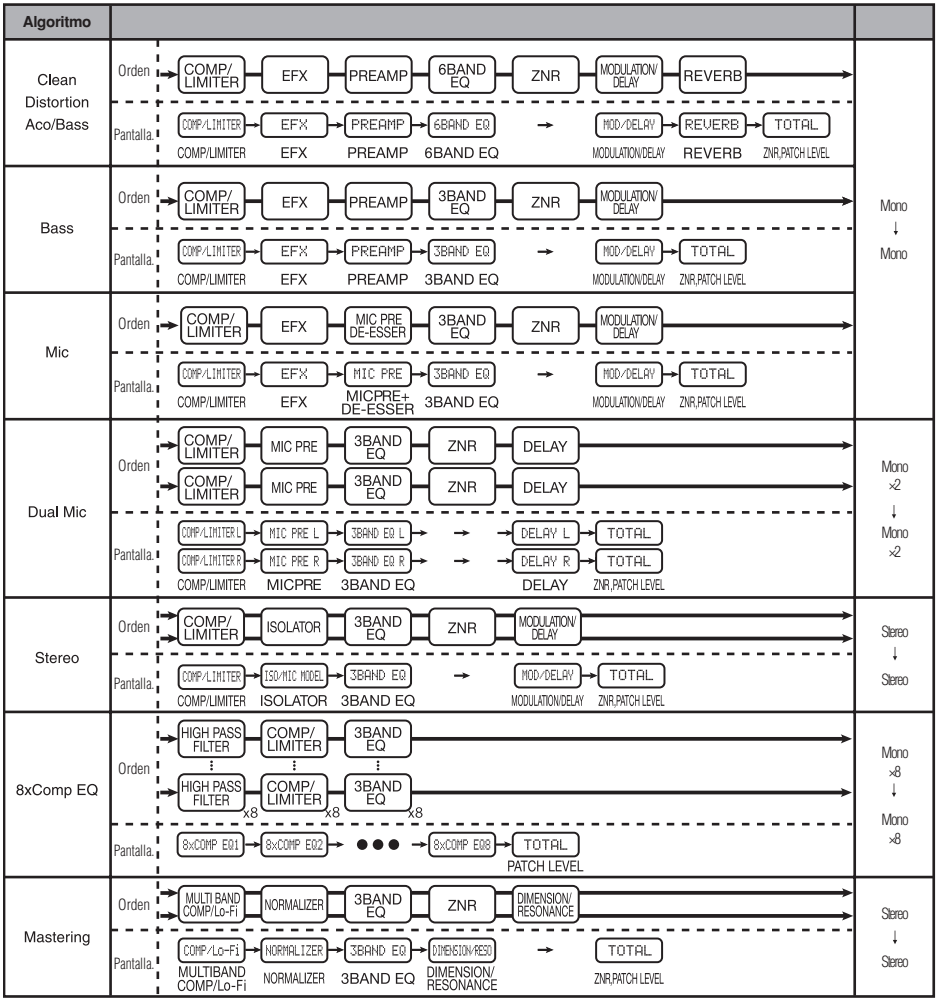
Un algoritmo es la distribución ordenada de patches ajustados a los valores por defecto preparados para distintos tipos de grabación u otros fines.



Efectos de inserción y de envío retorno

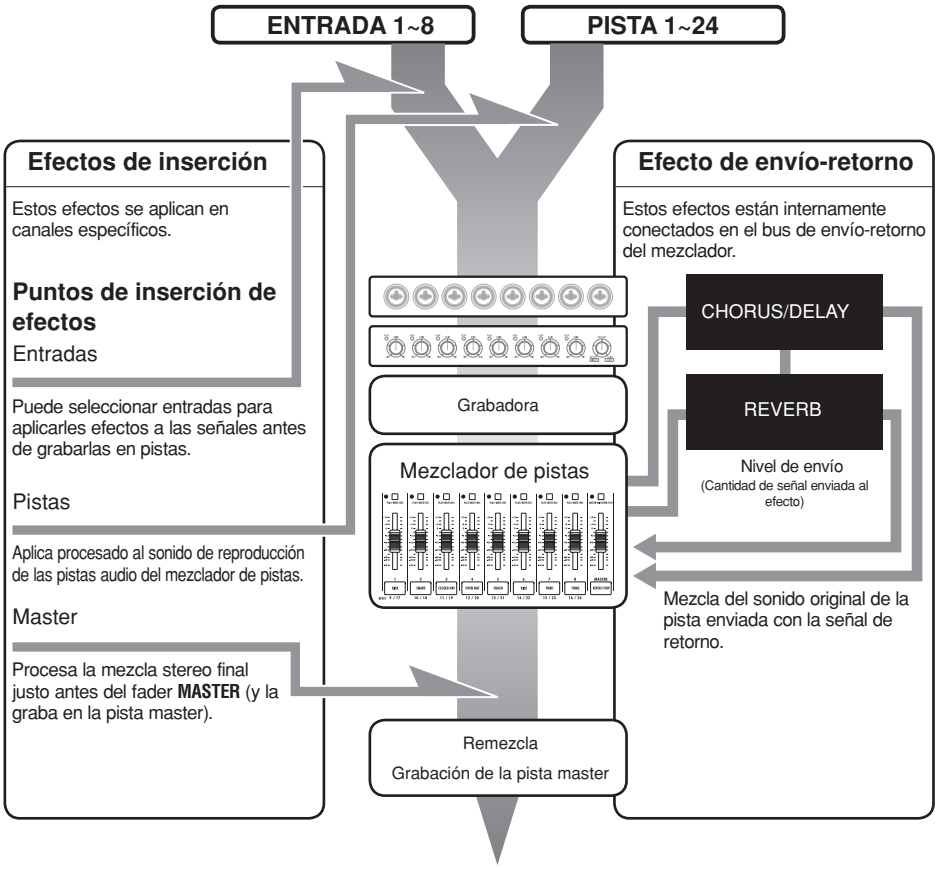
Los efectos de inserción de un proyecto incluyen 330 patches clasificados en 9 algoritmos. Puede seleccionar algoritmos y patches teniendo en cuenta su aplicación y elegir dónde insertar esos patches.

Hay dos tipos de efectos de envío/retorno, que están internamente conectados en la sección del mezclador y que son ajustables por los niveles de envío del mezclador (volumen de señal enviado al efecto), que puede utilizar simultáneamente.



Entrada/salida de los efectos de inserción y de envío/retorno

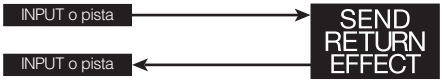
En el R24 hay dos tipos de procesadores internos de efectos de inserción y efectos de envío/retorno. Puede utilizar ambos a la vez.



Flujo de señal del efecto de inserción

Coloca el efecto de inserción en una entrada mono y lo emite también en mono.

Flujo de señal del efecto de envío retorno



☞ Ref.: Posición del efecto de inserción P81

Uso de los efectos y patches

Los patches se seleccionan y ajustan del mismo modo para los efectos de inserción que para los de envío-retorno.

Puede seleccionar los módulos más adecuados de los distintos algoritmos, editar los tipos y parámetros y grabarlos para utilizarlos posteriormente.

Hay solo unas pocas diferencias entre los dos tipos de efectos cuando los esté ajustando. Para un efecto de inserción, elija un patch y ajuste el punto de inserción. Para un efecto de envío retorno, ajuste el nivel de envío de las señales utilizando el mezclador.

Otras opciones son IMPORT que le permite obtener patches de otro proyecto y REC SIG con la que puede aplicar efecto solo a la monitorización.

Las operaciones con los efectos son las mismas cuando utilice el R24 como una grabadora o como interface audio, si bien los patches son inicializados cuando la unidad sea utilizada como interface audio (INITIAL).

Efectos de inserción

Nombre algoritmo	Nombre pantalla	Nº de patches (patches programados)
▼ Sonidos limpios y crujientes adecuados para guitarras		
Clean/Crunch	Clean	30 (21)
▼ Saturación y otros sonidos distorsionados para guitarras		
Distortion	Distortion	50 (45)
▼ Algoritmo de simulación de instrumento adecuado para guitarras		
Aco/Bass SIM	Aco/Bass	20 (10)
▼ Algoritmo adecuado para grabación de bajo/guitarras		
Bass	Bass	30 (20)
▼ Algoritmo adecuado para voces y otras grabaciones con micro		
Mic	Mic	50 (30)
▼ Algoritmo para dos canales de micro totalmente independientes		
Dual Mic	Dual Mic	50 (30)
▼ Algoritmo para sintetizadores, micros internos y otras grabaciones stereo		
Stereo	Stereo	50 (40)
▼ Algoritmo con 8 canales independientes de entrada/salida		
8xComp EQ	8xComp EQ	20 (10)
▼ Procesado para mezclas finales stereo		
Mastering	Mastering	30 (21)

Efecto de envío-retorno

Nombre del algoritmo en pantalla	Nº de patches (patches programados)
REVERB	30 (22)
CHORUS/DELAY	30 (18)

Selección de efectos y patches

Efecto

1 **EFFECT**

Pulse

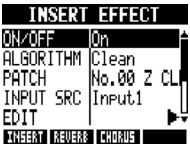
Elija el tipo de efecto

Pulse debajo de **INSERT** para seleccionar un efecto de inserción.

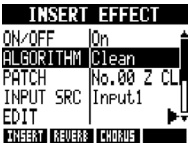
Pulse debajo de **REVERB** para seleccionar un efecto de envío-retorno.

Pulse debajo de **CHORUS** para seleccionar un efecto de envío-retorno de chorus/retardo.

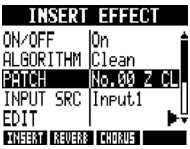
2 Elija ON/OFF y ajústelo a ON.



3 Elija un algoritmo (cuando ajuste un efecto de inserción).



4 Elija un patch.



Ajuste de la posición del efecto de inserción

Puede ajustar la posición de inserción del efecto de inserción.
Este menú es solo para el efecto de inserción.

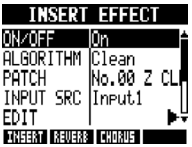
1 **EFFECT**

Pulse

Elija el tipo de efecto

Pulse debajo de **INSERT** para seleccionar un efecto de inserción.

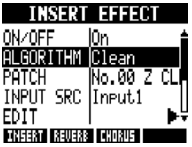
2 Elija ON/OFF y ajústelo a ON.



Cambio menú

Cambio ajuste

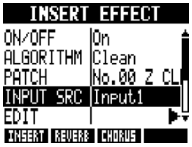
3 Elija un algoritmo y patch.



Cambio menú

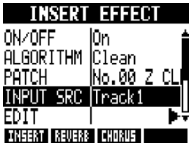
Cambio ajuste

4 Elija INPUT SRC.



Cambio menú

5 Ajuste la fuente de entrada.



Cambio de punto entrada

En pantalla	Punto de inserción
Input1~Input8	Una entrada
Track1~Track24	Salida de una pista mono
Track1/2~ Track23/24	Salida de una pista stereo o de 2 pistas mono
Master	Antes del fader **MASTER**
Con el ajuste 8xCOMP EQ	
Input1-8	Todas las entradas de las pistas 1–8
Track1-8	Todas las salidas de las pistas 1–8
Track9-16	Todas las salidas de las pistas 9–16
Track17-24	Todas las salidas de las pistas 17–24

NOTA

- Solo podrá seleccionar una única toma INPUT (1~8) cuando elija el algoritmo CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM, BASS o MIC.
- Para poder elegir las pistas Track1-8, Track9-16 o Track17-24 deberá haber escogido el algoritmo 8xCOMP EQ.
- Solo podrá elegir INPUT 1-8 cuando haya escogido el algoritmo 8xCOMP EQ.
- Si después de elegir un punto de inserción cambia al algoritmo 8xCOMP EQ, la posición de inserción cambiará a Input1-8, Track1-8, Track9-16, Track17-24 (dependiendo del ajuste previo).
- Para insertar este efecto en la salida de una única pista mono, debe elegir TRACK1 ~ TRACK24. Para insertarlo en dos pistas mono o en una pista stereo, debe seleccionar TRACK1/2 ~ TRACK 23/24. Si quiere insertarlo antes del fader **MASTER**, debe elegir el ajuste MASTER.

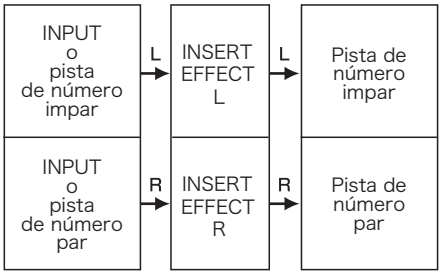
AVISO

Cambio de la posición del efecto de inserción

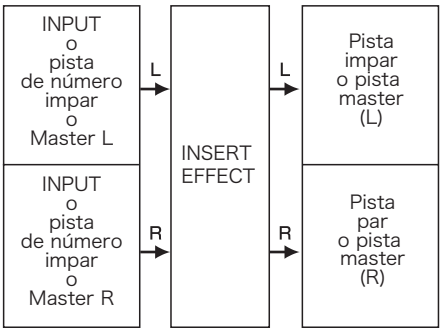
En el estado inicial o por defecto de un proyecto, el efecto de inserción es colocado en **INPUT 1**. Si quiere cambiar su posición, elija una fuente de entrada o INPUT SRC en el paso 4.

Posición del efecto de inserción

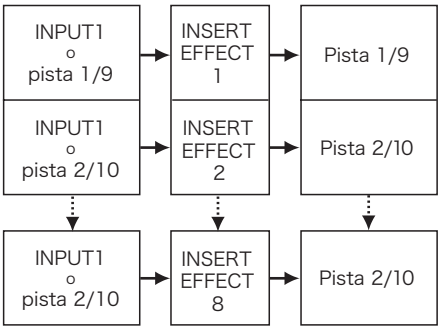
Inserción de este efecto en las entradas de 2 pistas mono
(algoritmo Dual Mic)



Inserción de este efecto en una entrada stereo
(algoritmos Stereo y Mastering)



Inserción de este efecto en 8 entradas
(algoritmo 8xComp EQ)



Edición de patches (efectos de inserción y de envío-retorno)

Puede crear patches que combinen efectos, modificar los tipos de efectos en los patches o cambiar el procesado como quiera ajustando los efectos por medio de los correspondientes parámetros.

1

EFFECT

Pulse

Elija el tipo de efecto

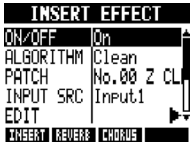
Pulse debajo de **INSERT** para elegir un efecto de inserción.

Pulse debajo de **REVERB** para elegir un efecto de envío-retorno de reverb.

Pulse debajo de **CHORUS** para elegir un efecto de envío-retorno de chorus/retardo.

2

Elija ON/OFF y ajústelo a ON.

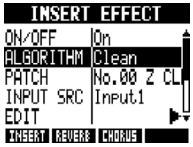


Cambio menú

Cambio ajuste

3

Elija el algoritmo/patch.

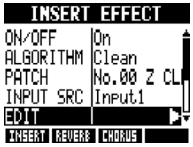


Cambio menú

Cambio ajuste

4

Elija EDIT.



Cambio menú

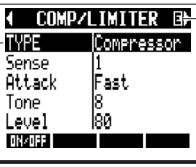
ENTER Pulse

Edición de módulos de efectos

5

Elija TYPE.

Módulo de efectos OFF



Pulse **ENTER** o la tecla soft ON/OFF para activar o desactivar el módulo.

ENTER ON/OFF

Módulo de efectos ON

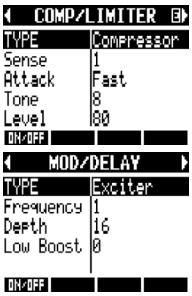
Tipo de efecto

E: Marca de edición. Aparece después de editar o modificar un patch.

Ajuste el módulo de efectos

6

Elija el módulo de efectos.



Cambio módulo

Edite el nivel del patch (volumen final del patch)

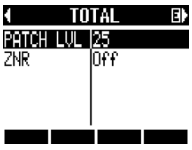
7

Elija el módulo de efectos TOTAL.

Cambio módulo

8

Elija PATCH LVL y ajuste el nivel.



Cambio menú

Cambio valor

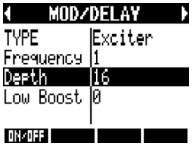
9

Vuelva a la pantalla principal de efectos

EXIT Pulse

Ajuste de los parámetros del efecto

Elija un parámetro y ajústelo.

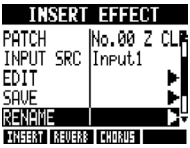


Selección parámetro

Cambio valor

Cambio de nombre del efecto de inserción

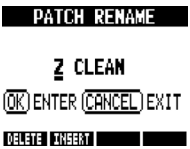
1 Elija RENAME.



Cambio menú

(ENTER) Pulse

2 Modifique el nombre.



Mover cursor

Cambio carácter

DELETE Borrado carácter

INSERT Inserción carácter

(ENTER) Pulse

AVISO

- Ninguno de los módulos de los patches “Empty” ha sido configurado todavía.
- Puede ajustar el nivel del módulo ZNR en la pantalla del módulo TOTAL.
- Puede editar individualmente los módulos distribuidos en los canales I/D del algoritmo DUAL MIC. Cuando aparezca en el nombre del módulo de efectos “L” estará seleccionado el canal izquierdo, mientras que si aparece una “R” estará seleccionado el derecho.
- Cada canal del algoritmo 8xCOMP EQ tiene su propio filtro pasa-altos, compresor y EQ, que podrá activar/desactivar y ajustar individualmente. El número del canal activo aparecerá indicado al final del nombre del módulo de efectos.

NOTA

- No puede editar los algoritmos en si mismos, ni siquiera la combinación y distribución de los módulos de efectos.
- Si ajusta a OFF un módulo de efectos, todos los ajustes que vayan después del módulo de efectos, como el tipo y los parámetros, también quedarán desactivados.
- Cuando esté utilizando el algoritmo 8xCOMP EQ, no podrá activarlo/desactivarlo para todos los canales a la vez. Deberá realizar este ajuste para cada canal individualmente.
- No podrá desactivar los módulos TOTAL.
- No hay ningún módulo ZNR en el algoritmo 8xComp EQ.
- Si cambia a otro patch sin haber grabado uno que con la marca ‘E’, perderá las modificaciones que haya realizado. Para saber cómo grabar un patch, lea la página siguiente.

Grabación de patches (efectos de inserción y de envío-retorno)

Una vez que haya editado un patch, grábelo si quiere conservar las modificaciones introducidas. Puede grabarlo en cualquier lugar dentro del mismo algoritmo.

1 **EFFECT**

Pulse

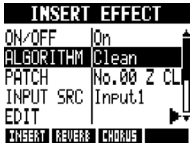
Elija el tipo de efecto

Pulse debajo de **INSERT** para elegir un efecto de inserción.

Pulse debajo de **REVERB** para elegir un efecto de envío-retorno de reverb.

Pulse debajo de **CHORUS** para elegir un efecto de envío-retorno de chorus/retardo.

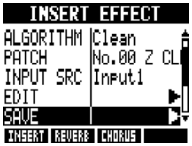
2 Elija el algoritmo/patch.



Cambio menú

Cambio ajuste

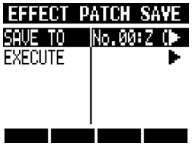
3 Elija SAVE.



Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija SAVE TO.



Cambio menú

ENTER Pulse

5 Elija el destino de grabación.

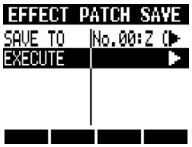
Nº patch: nombre patch destino de grabación

Ajuste posición grabación

ENTER Pulse

Continúa en la página siguiente

6 Elija EXECUTE.



ENTER Pulse

NOTA

- Estos procedimientos son idénticos para los efectos de inserción y para los de envío retorno.
- Si cambia a otro patch sin grabar uno editado (con la marca 'E'), perderá todas la modificaciones realizadas. Acuérdese siempre de grabar los patches que haya editado.
- En la importación de patches, la fuentes y el destino de importación son proyectos distintos.

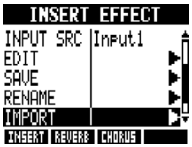
AVISO

Puede grabar el patch editado en cualquier lugar dentro del mismo algoritmo. Puede realizar una copia de un patch grabándolo en un lugar diferente.

Importación de patches (efectos de inserción y de envío-retorno)

Puede importar uno o todos los patches de otro proyecto para utilizarlos en el proyecto activo.

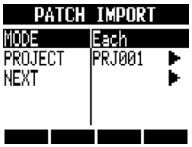
3 Elija IMPORT.



Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija MODE y ajústelo a All o Each.



Cambio menú

Cambio ajuste

All	Se importan todos los patches del proyecto fuente
Each	Permite elegir e importar un patch del proyecto fuente

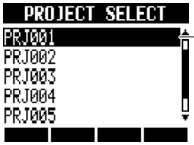
Importación de todos los patches
IMPORT>All

1 Elija PROJECT.

Cambio menú

ENTER Pulse

2 Elija el proyecto fuente para la importación.



Nombre del proyecto fuente

Selección proyecto

ENTER Pulse

3 Elija NEXT.

Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija YES.

Mover cursor

ENTER Pulse

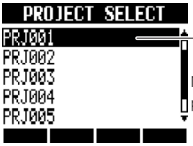
Importación de un patch
IMPORT>Each

1 Elija PROJECT.

Cambio menú

ENTER Pulse

2 Elija el proyecto fuente para la importación.



Nombre del proyecto fuente

Selección proyecto

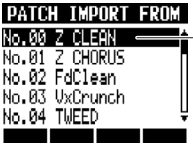
ENTER Pulse

3 Elija NEXT.

Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija el patch a importar.

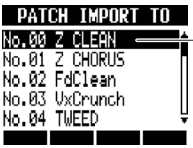


Patch fuente de importación

Selección patch

ENTER Pulse

5 Elija el patch de destino.



Patch de destino

Selección patch

ENTER Pulse

6 Elija YES.

Mover cursor

ENTER Pulse

Uso del efecto de inserción solo para monitorización

La aplicación del efecto de inserción a la monitorización le permite grabar en las pistas las señales de entrada sin que se vean afectadas por el efecto.

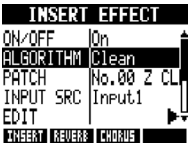
1 **EFFECT**

Pulse

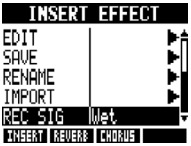
Elija el tipo de efecto

Pulse debajo de **INSERT** para seleccionar un efecto de inserción.

2 Elija el algoritmo/Patch.



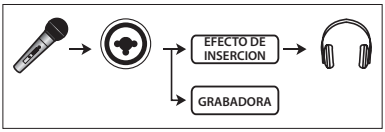
3 Elija REC SIG y ajústelo.



Wet	La señal entrante será grabada en la pista después de pasar a través del efecto de inserción. (valor por defecto)
Dry	La señal entrante será grabada en la pista antes de pasar a través del efecto de inserción. Sin embargo, la señal entrante monitorizada a través de las tomas OUTPUT y PHONES pasará primero a través del efecto de inserción.

Uso del efecto de inserción solo para monitorización

Por defecto, cuando se aplique un efecto de inserción a una señal entrante, la señal con el efecto será grabada en la pista.
No obstante, si quiere, puede aplicar el efecto de inserción solo a las salidas de monitorización y grabar la señal entrante no procesada en la pista.
Por ejemplo, puede aplicar un efecto de inserción a un micro, para hacer que un cantante se sienta más cómodo cantando, siendo posible grabar la voz sin el efecto.



AVISO

- Los ajustes que realice aquí serán almacenados en cada proyecto de forma independiente.
- Si es necesario, restaure el valor Wet (húmedo) antes de grabar otras partes.

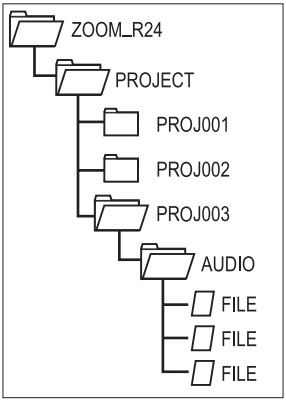
Resumen y protección de los proyectos

Un proyecto almacena datos y elementos necesarios para la reproducción musical. La función “PROTECT” le permite evitar alteraciones de proyectos ya terminados.

Todos los elementos de una pieza musical, incluidos los ficheros audio, información acerca de las asignaciones de pistas y los ajustes del mezclador, efectos, metrónomo y afinador, son grabados en un proyecto como un conjunto.
La unidad puede gestionar un máximo de 1.000 proyectos por tarjeta. Cree un proyecto nuevo para cada nueva pieza de música.

Datos grabados en un proyecto:

- Datos audio de cada pista incluida la pista MASTER
- Ajustes del mezclador
- Números de patch y ajustes para los efectos de inserción y envío-retorno
- Contenido de las listas de reproducción o play lists
- El resto de ficheros necesarios
- Ajustes de secuencia y bucles de sampler
- Ajustes de patrón rítmico, volumen y posición stereo



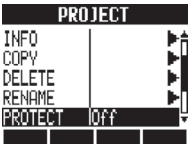
Los nombres de las carpetas del directorio PROJECT se corresponden a los proyectos con el mismo nombre.

Protección de un proyecto
PROJECT>PROTECT

1 PROJECT

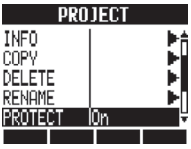
Pulse

2 Elija PROTECT.



Cambio menú

3 Elija ON.



Cambio

NOTA

- Cuando un proyecto esté protegido, no podrá ni grabar en él ni editarlo y cualquier cambio que haga no será almacenado en la tarjeta SD. Si quiere poder editarlo de nuevo, ajuste “PROTECT” a “Off”.
- Los proyectos que no están protegidos serán grabados automáticamente en la tarjeta SD cuando apague la unidad o cuando abra otro proyecto.
- Cuando haya terminado totalmente una pieza musical, le recomendamos que ajuste “PROTECT” a “On” para evitar grabar en ella por error.

AVISO

Cuando un proyecto esté protegido, en pantalla aparecerá este icono de candado.

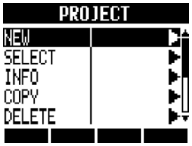
Creación de un nuevo proyecto

En el R24 puede crear hasta 1.000 proyectos en una sola tarjeta.
También puede transferir a un nuevo proyecto los ajustes del proyecto previo.

1 PROJECT

Pulse

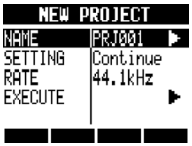
2 Elija NEW.



Cambio menú

ENTER Pulse

3 Elija NAME.



Cambio menú

ENTER Pulse

4 Si quiere, cambie el nombre del proyecto.

Mover cursor

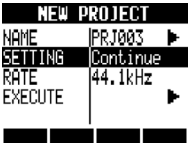
DELETE Eliminar carácter

Cambio carácter

INSERT Inserción carácter

ENTER Pulse

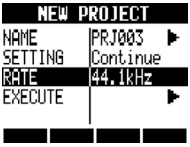
5 Decida si quiere usar o no los ajustes del último proyecto.



Cambio menú

Cambio ajuste

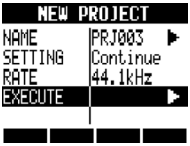
6 Ajuste la frecuencia de muestreo.



Cambio menú

Cambio ajuste

7 Elija EXECUTE.



Cambio menú

ENTER Pulse

NOTA

- Puede utilizar en un nuevo proyecto los ajustes y valores del último proyecto.

Ajustes arrastrados con Continue
• Ajustes BIT LENGTH • Ajustes INSERT EFFECT • Ajustes efecto envío-retorno • Ajustes de estado de pista (PLAY/MUTE/REC) • Ajustes BOUNCE • Ajustes de parámetros de pista • Ajustes METRONOME
Reset
Utiliza los valores por defecto para cada elemento

- También puede ajustar el valor RATE a una frecuencia de muestreo adecuada para DVD audio.

RATE**: frecuencia de muestreo**	
Ajuste	
44.1 kHz	Standard (valor por defecto)
48.0 kHz	Para DVD audio, etc.

- Cuando ajuste el valor a 48 kHz no podrá usar los efectos.

Selección de proyectos y ficheros

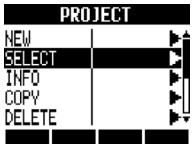
Puede elegir desde la pantalla de inicio un proyecto para grabarlo, reproducirlo y editarlo. También puede elegir ficheros para su reproducción, copia, borrado y otras operaciones.

Selección de un proyecto
PROJECT>SELECT

1 PROJECT

Pulse

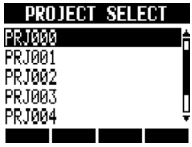
2 Elija SELECT.



Cambio menú

Pulse

3 Elija el proyecto.



Cambio proyecto

Pulse

Selección de un fichero
PROJECT>FILE

1 PROJECT

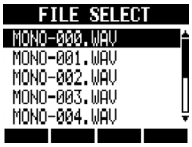
Pulse

2 Elija FILE.

Cambio menú

Pulse

3 Elija el fichero.



Selección fichero

Pulse

Aparecerá un asterisco (*) a la izquierda de los nombres de ficheros que ya hayan sido asignados a pistas.

Si quiere escuchar un fichero para confirmarlo, puede utilizar las siguientes teclas.

PLAY ▷	Pulse la tecla **PLAY** para poner en marcha la reproducción
STOP □	Pulse la tecla **STOP** para detener la reproducción.

NOTA

Solo podrá reproducir y grabar en el proyecto activo (cargado en ese momento). No es posible cargar y usar varios proyectos a la vez.

AVISO

Cuando encienda el R24 [POWER], se cargará automáticamente el último proyecto utilizado. (Si ha cambiado de tarjeta SD, se cargará el último proyecto utilizado en la tarjeta insertada).

Información de proyecto y fichero

Puede visualizar información acerca del proyecto y los ficheros activos, incluyendo fecha y hora de creación, capacidades, duración de las grabaciones y formatos de los ficheros.

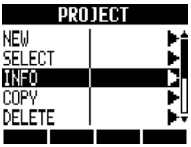
Información de proyecto
PROJECT>INFO

Siga estos pasos una vez que haya cargado el proyecto cuya información quiera consultar.

1 PROJECT

Pulse

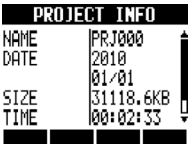
2 Elija INFO.



Cambio menú

ENTER Pulse

3 Compruebe la información.



Desplazamiento

PROJECT INFO: Información de proyecto	
NAME	Nombre del proyecto
DATE	Año/mes/día de creación
SIZE	Capacidad usada
TIME	Tiempo de grabación
RATE	Frecuencia de muestreo

AVISO

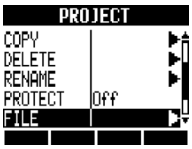
En la pantalla PROJECT INFO, Solo podrá visualizar la información de proyecto y fichero. No podrá editar sus contenidos directamente.

Información de fichero
PROJECT>FILE>INFO

1 PROJECT

Pulse

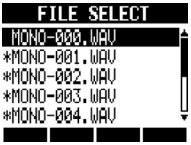
2 Elija FILE.



Cambio menú

ENTER Pulse

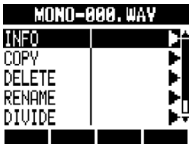
3 Elija el fichero.



Cambio fichero

ENTER Pulse

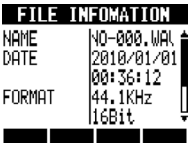
4 Elija INFO.



Cambio menú

ENTER Pulse

5 Compruebe la información.



Desplazamiento

FILE INFOMATION: información de fichero	
NAME	Nombre del fichero
DATE	Año/mes/día de creación
FORMAT	Frecuencia de muestreo y veloc. bits
SIZE	Capacidad usada
TIME	Tiempo de grabación

Copia de proyectos y ficheros

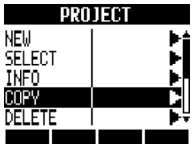
Puede copiar un proyecto grabado y utilizarlo como un proyecto nuevo.
Puede realizar copias de ficheros en el mismo proyecto cambiando sus nombres.

Copia de proyectos
PROJECT>COPY

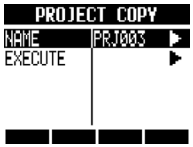
Siga estos pasos después de abrir el proyecto que quiera copiar.

1 PROJECT
Pulse

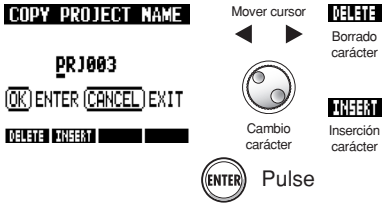
2 Elija COPY.



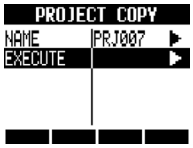
3 Elija NAME.



4 Cambie el nombre del proyecto.



5 Elija EXECUTE.



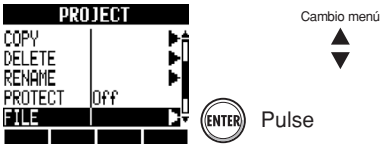
NOTA

No puede copiar un proyecto sin previamente cambiar su nombre con respecto al original.

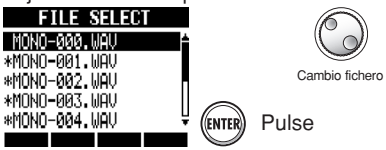
Copia de ficheros
PROJECT>FILE>COPY

1 PROJECT
Pulse

2 Elija FILE.



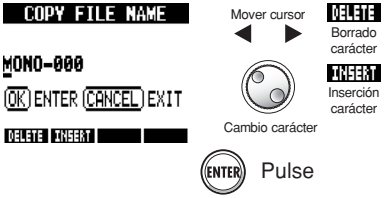
3 Elija el fichero a copiar.



4 Elija COPY.

5 Elija NAME.

6 Cambie el nombre del fichero.



7 Elija EXECUTE.

Cambio de nombre de proyectos y ficheros

Puede modificar el nombre del proyecto cargado en ese momento y de sus ficheros.

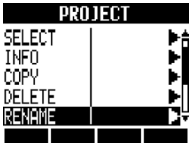
Cambio de nombre del proyecto
PROJECT>RENAME

Abra el fichero que quiera renombrar y siga estos pasos.

1 PROJECT

Pulse

2 Elija RENAME.



Cambio menú

ENTER Pulse

3 Modifique el nombre.

Mover cursor

DELETE Borrado carácter

Cambio carácter

INSERT Inserción carácter

ENTER Pulse

NOTA

- No puede cambiar el nombre al mismo que el de otro proyecto existente.
- El nombre de cada carpeta de proyecto del directorio ZOOM_R24/PROJECT o tarjeta SD es el mismo que el del proyecto correspondiente.

AVISO

Nombre de los proyectos

Número máximo de caracteres: 8
Alfabeto: A-Z (mayúsculas)
Símbolos: _ (subrayado o guión bajo)
Números: 0-9

Nombre de los ficheros

Número máximo de caracteres: 219 (sin extensión)
Alfabeto:: A-Z, a-z
Símbolos: (espacio) ! # $ % & \ ( ) + , - ; = @ [ ] ^ _ ` { } ~
Números: 0-9

Cambio de nombre de un fichero
PROJECT>FILE>RENAME

1 PROJECT

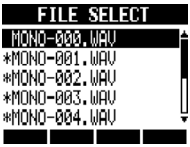
Pulse

2 Elija FILE.

Cambio menú

ENTER Pulse

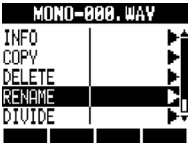
3 Elija el nombre del fichero.



Cambio fichero

ENTER Pulse

4 Elija RENAME.



Cambio menú

ENTER Pulse

5 Modifique el nombre.

Mover cursor

DELETE Borrado carácter

Cambio carácter

INSERT Inserción carácter

ENTER Pulse

Supresión de proyectos y ficheros

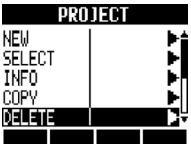
Puede borrar ficheros y proyectos seleccionados.

Borrado de un proyecto
PROJECT>DELETE

1 PROJECT

Pulse

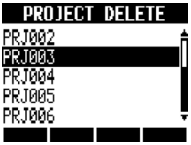
2 Elija DELETE.



Cambio menú

ENTER Pulse

3 Elija el proyecto a eliminar.



Cambio proyecto

ENTER Pulse

4 Elija YES.

Mover cursor

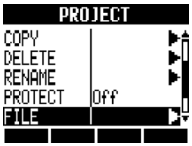
ENTER Pulse

Borrado de un fichero
PROJECT>FILE>DELETE

1 PROJECT

Pulse

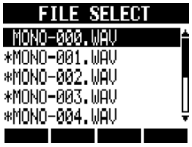
2 Elija FILE.



Cambio menú

ENTER Pulse

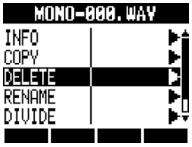
3 Elija el nombre del fichero.



Cambio fichero

ENTER Pulse

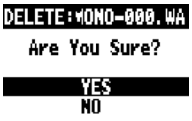
4 Elija DELETE.



Cambio menú

ENTER Pulse

5 Elija YES.



Mover cursor

ENTER Pulse

NOTA

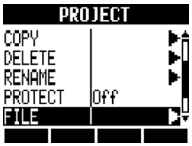
- Una vez que haya borrado un proyecto o fichero ya no podrá recuperarlo. Utilice esta operación con sumo cuidado.
- No podrá borrar proyectos o ficheros si la función PROTECT está ajustada a ON.

División de ficheros

Puede dividir un fichero en cualquier punto para crear dos ficheros a partir de él.
Esto le permite eliminar partes innecesarias o partir grabaciones demasiado largas.

1 PROJECT
Pulse

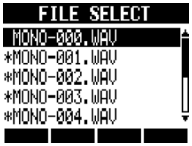
2 Elija FILE.



Cambio menú

ENTER Pulse

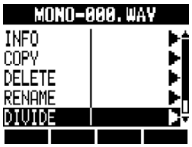
3 Elija el fichero.



Selección fichero

ENTER Pulse

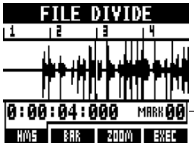
4 Elija DIVIDE.



Cambio menú

ENTER Pulse

5 Ajuste el punto de división.

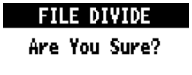


Cambio valor

Cambio unidad tiempo

6 Pulse ☐ debajo de EXEC.

7 Elija YES.



Mover cursor

ENTER Pulse

A la hora de ajustar el punto de división, puede usar las siguientes teclas para escuchar el fichero.

PLAY ▷	Pulse aquí para iniciar la reproducción
STOP □	Pulse para detener la unidad
FF ►►	Realiza un avance rápido
REW ◄◄	Pulse para un rebobinado
STOP □ + REW ◄◄	Púlselas a la vez para volver al principio del fichero
►►| |◄◄	Utilice las teclas de marcas para desplazarse a ellas

AVISO

- Cuando divida un fichero, automáticamente se crearán en la misma carpeta dos ficheros.
  Será añadida una "A" al final del nombre del fichero creado con la parte anterior al punto de división.
  Será añadida una “B” al final del nombre del fichero creado con la parte posterior al punto de división.
- El fichero original será eliminado.

Ref: Uso del contador y las marcas para desplazarse P33

Reproducción secuencial de proyectos

El orden de reproducción de varios proyectos puede ser registrado y gestionado en listas de reproducción o playlists. Esto le resultará útil cuando quiera reproducir varias canciones consecutivamente, como acompañamiento en directo y para su emisión a una grabadora exterior.

Reproducción de un playlist

1 PROJECT

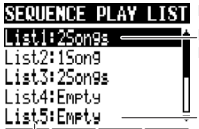
Pulse

2 Elija SEQ PLAY.

Cambio menú

ENTER Pulse

3 Elija el playlist.



Número de proyectos de la lista

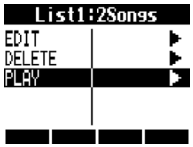
Selección lista

Si no hay canciones en la lista aparece "Empty"

Número playlist

ENTER Pulse

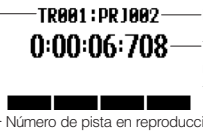
4 Elija PLAY.



Cambio menú

ENTER Pulse

Aspecto de la pantalla durante la reproducción



Número playlist

Nombre proyecto

Tiempo de reproducción transcurrido

Número de pista en reproducción

La unidad se para al final del último proyecto.

AVISO

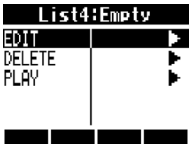
Funcionamiento de las teclas durante la reproducción

PLAY ▷	Reproducción del proyecto activo desde el principio
STOP □	Detiene la reproducción y coloca la unidad al principio del proyecto
REW ◄◄ + STOP □	Reproducción desde el principio del primer proyecto de la lista (TR001)
FF ►►	Detiene la reproducción y hace que vuelva a empezar desde el principio del siguiente proyecto de la lista
REW ◄◄	Detiene la reproducción y hace que vuelva a empezar desde el principio del proyecto anterior de la lista

Edición de un playlist

PROJECT>SEQ PLAY>EDIT

4 Elija EDIT.



Cambio menú

ENTER Pulse

Registro, edición y cambio de proyecto de playlists

5 Elija el primer proyecto (o el proyecto a modificar).

Indicación de fin de la lista

Cambio pistas

DELETE INSERT

6 Registro del proyecto a ser reproducido.

Cambio proyecto

DELETE INSERT

7 Elija y registre otros proyectos.

Cambio pistas

DELETE INSERT

Cambio proyecto

DELETE INSERT

8 EXIT Pulse aquí para volver.

Borrado de un proyecto de una lista

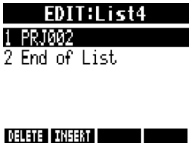
5 Elija el proyecto a borrar.

Cambio pistas

6 Pulse ▭ debajo de **DELETE**.

Inserción de un proyecto en una lista

5 Seleccione la pista a insertar.



Cambio pistas

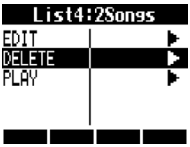
6 Pulse ▭ debajo de **INSERT**.

Esto insertar el proyecto activo. Use el dial para elegir un número de proyecto distinto.

Cambio proyecto

Borrado de un Playlist
PROJECT>SEQ PLAY>DELETE

4 Elija DELETE.



Cambio menú

(ENTER) Pulse

5 Elija YES.

Mover cursor

(ENTER) Pulse

NOTA

- Si borra una pista master o el fichero asignado a la pista master, el playlist pasará a estar vacío.
- Ajuste la pista master a la grabación que quiera que se escuche cuando registre un proyecto en un playlist.
- Para modificar los ficheros de los proyectos registrados, cambie las pistas master y edite el playlist.
- El máximo número de playlists es 10, cada uno de los cuales puede incluir como máximo 99 proyectos registrados.
- Para registrar un proyecto, la pista master debe tener un fichero grabado de más de 4 segundos.

☞ Ref: Ajustes de la pista master P46

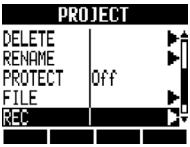
Ajustes de grabación

El R24 puede grabar a 24 bits, que es una calidad superior al formato de 16 bits usado para los CD audio. Durante la grabación, la unidad puede sustituir las grabaciones existentes o almacenarlas y crear unas nuevas. Esto resulta muy útil en grupos musicales y con batería cuando le interese realizar varias tomas.

Ajuste/cambio de velocidad de bits
PROJECT>REC>BIT LEN

1 PROJECT
Pulse

2 Elija REC.



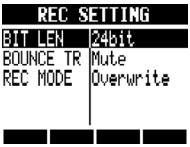
Cambio menú

ENTER Pulse

3 Elija BIT LEN.

Cambio menú

4 Ajuste la velocidad de bits.

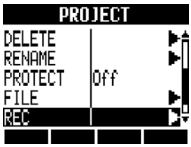


16/24 bits

Ajuste/cambio de modo de grabación
PROJECT>REC>REC MODE

1 PROJECT
Pulse

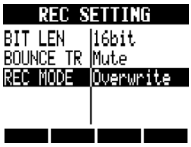
2 Elija REC.



Cambio menú

ENTER Pulse

3 Elija REC MODE.



Cambio menú

4 Ajuste el modo de grabación.

Cambio ajuste

REC MODE: modo de grabación	
Ajuste	
Overwrite	Las grabaciones anteriores son sustituidas (valor por defecto)
Always New	Las grabaciones anteriores son conservadas y se realizan siempre nuevas grabaciones

AVISO

- Al sobregrabar, la grabación será a la velocidad de bits del fichero original. Así, no podrá sustituir un fichero grabado a 16 bits por otro a 24 bits.
- Los ajustes son almacenados de forma independiente para cada proyecto.
- El valor por defecto es 16bit.
- Si usa los formatos 44.1 kHz/24 bits, 48 kHz/16 bits o 48 kHz/24 bits, deberá convertir los ficheros a 44.1 kHz/16 bits si quiere crear un CD audio.

NOTA

Vea "Ajustes de la pista de destino del volcado" si va a usar el elemento BOUNCE TR (Ref. P43).

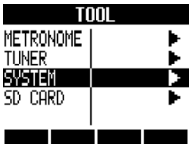
Ajuste de la pantalla

Puede ajustar la retroiluminación y el contraste de la pantalla.

Activación/desactivación de la retroiluminación
TOOL>SYSTEM>LIGHT

1 TOOL — Pulse

2 Elija SYSTEM.



Cambio menú

ENTER — Pulse

3 Elija LIGHT.

Cambio menú

4 Ajuste el valor que quiera.

Cambio valor

On	Retroiluminación activa (valor por defecto)
Off	Retroiluminación desactivada
15sec	La retroiluminación se apaga si no utiliza la unidad durante más de 15 segundos
30sec	La retroiluminación se apaga si no utiliza la unidad durante más de 30 segundos

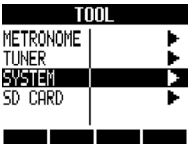
AVISO

Desactive la retroiluminación si quiere ahorrar pila.

Ajuste del contraste
TOOL>SYSTEM>CONTRAST

1 TOOL — Pulse

2 Elija SYSTEM.



Cambio menú

ENTER — Pulse

3 Elija CONTRAST.

Cambio menú

4 Ajuste el valor que quiera.

Cambio valor

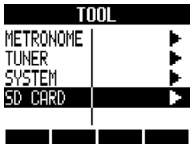
1	Menor contraste
2	
3	
4	
5	(valor defecto)
6	
7	
8	Mayor contraste

Cambio de la tarjeta SD con la unidad encendida

Puede cambiar la tarjeta SD con la unidad encendida. Haga esto cuando la capacidad de la tarjeta introducida se agote o cuando necesite importar datos de una tarjeta SD grabada previamente.

1 TOOL Pulse

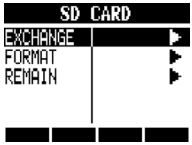
2 Elija SD CARD.



Cambio menú

ENTER Pulse

3 Elija EXCHANGE.



Cambio menú

ENTER Pulse

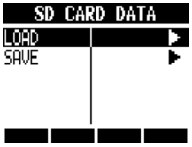
Ahora puede sustituir la tarjeta

4 **Extraiga la tarjeta SD**

5 **Introduzca la nueva tarjeta SD**

Carga de datos desde la nueva tarjeta SD

6 Elija LOAD.

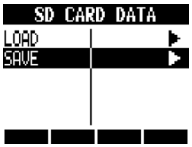


Cambio menú

ENTER Pulse

Grabación de datos R24 a la nueva tarjeta SD

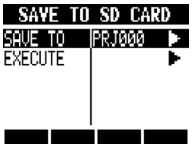
6 Elija SAVE.



Cambio menú

ENTER Pulse

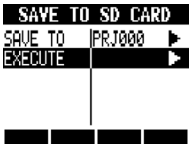
7 Elija SAVE TO y seleccione el proyecto en el que quiera almacenarlos.



Cambio menú

Cambio ajuste

8 Elija EXECUTE.



ENTER Pulse

NOTA

- Si la tarjeta SD que acabe de introducir ya ha sido formateada para el R24, siga con el paso 6 "Carga de datos desde la nueva tarjeta SD" o "Grabación de datos R24 a la nueva tarjeta SD".
- Si introduce una tarjeta SD que no haya sido formateada para su uso con el R24, siga los pasos indicados en la página siguiente para el formateo de tarjetas SD.

NOTA

- Antes de introducir la tarjeta SD, desactive la pestaña de protección contra la grabación.
- SAVE incluye distintos datos para el proyecto activo, pero no son grabados datos audio.

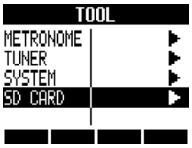
Formateo de tarjetas SD y comprobación de su capacidad

Puede formatear tarjetas SD para usarlas en el R24, borrando todos los datos que contienen, y también es posible comprobar la capacidad de una tarjeta SD (espacio libre).

Formateo de tarjeta SD/borrado de todos sus datos
TOOL>SD CARD>FORMAT

1 TOOL
Pulse

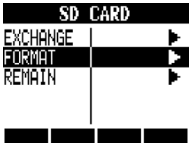
2 Elija SD CARD.



Cambio menú

ENTER Pulse

3 Elija FORMAT.



Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija YES.

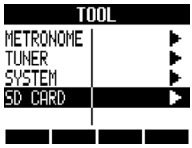
Mover cursor

ENTER Pulse

Comprobación del espacio libre en la tarjeta SD
TOOL>SD CARD>REMAIN

1 TOOL
Pulse

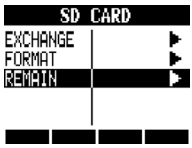
2 Elija SD CARD



Cambio menú

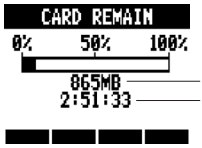
ENTER Pulse

3 Elija REMAIN.



Cambio menú

ENTER Pulse



Espacio libre de tarjeta

Tiempo restante de grabación para el formato de grabación activo.

NOTA

- Cuando formatee una tarjeta SD, todos sus datos serán borrados de forma permanente.
- Cuando formatee una tarjeta SD, todos los datos serán borrados y serán creadas carpetas y ficheros exclusivos para su uso con el R24.
- Si el espacio libre en una tarjeta SD no es suficiente para la cantidad de datos que pretende grabar, no se efectuará la grabación. Cambie la tarjeta antes de que se llene.

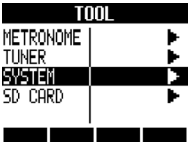
Confirmación de versión del sistema/ajuste tipo de pila

Puede confirmar la versión actual de software del sistema operativo.
También puede ajustar el tipo de pila para que el cálculo de la carga de la pila sea más preciso.

Confirmación de la versión del sistema
TOOL>SYSTEM>VERSION

1 TOOL
Pulse

2 Elija SYSTEM.



Cambio menú

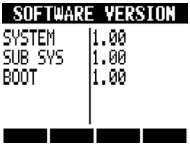
ENTER Pulse

3 Elija VERSION.

Cambio menú

ENTER Pulse

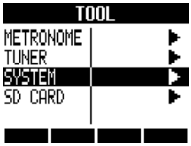
4 Compruebe la información en pantalla.



Ajuste del tipo de pilas
TOOL>SYSTEM>BATTERY

1 TOOL
Pulse

2 Elija SYSTEM.



Cambio menú

ENTER Pulse

3 Elija BATTERY.

Cambio menú

4 Ajuste el tipo de pila.

Cambio tipo

Alkaline	Pilas alcalinas (valor por defecto)
Ni-MH	Pilas de niquel-hidruro metálico

AVISO

Para una información actualizada del software de sistema, visite la página web de ZOOM (www.zoom.co.jp).

NOTA

Utilice solo pilas alcalinas o de niquel-hidruro metálico.

Ajustes de alimentación fantasma

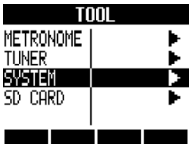
Ajuste el interruptor **PHANTOM** a **ON** para disponer de alimentación fantasma en las entradas **INPUTS 3~8**. Para ahorrar pilas, puede desactivar esto para los pares de entradas 3/4 y 7/8 y reducir el voltaje a 24 V.

Ajuste de la alimentación fantasma
TOOL>SYSTEM>PHANTOM

1 TOOL

Pulse

2 Elija SYSTEM.



Cambio menú

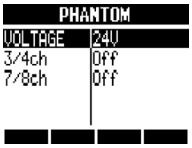
ENTER Pulse

3 Elija PHANTOM.

Cambio menú

ENTER Pulse

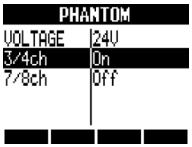
4 Elija VOLTAGE y ajuste el valor que quiera.



Cambio menú

Cambio ajuste

5 Elija 3/4ch ó 7/8ch y ajuste su valor a On u Off.



Cambio menú

Cambio ajuste

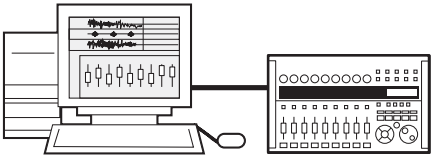
NOTA

- La alimentación fantasma de las entradas 5 y 6 no puede ser desactivada por separado. Ambas entradas recibirán alimentación fantasma salvo que coloque el interruptor **PHANTOM** en **OFF**.
- NO active la alimentación fantasma en micros e instrumentos que no la necesiten. El hacerlo podría producir daños en dichas unidades. Compruebe esto en las instrucciones del micro antes de activar la alimentación fantasma.

Conexión con un ordenador

Utilice la toma USB para conectar el R24 a un ordenador (con sistema operativo Windows o Macintosh OS).

La conexión de esta unidad a un ordenador le permite utilizarla como un lector de tarjetas SD, como un interface audio para la entrada y salida de sonido y como una superficie de control para controlar el programa DAW.



NOTA

- Para poder importar un fichero audio en el R24, debe estar en formato WAV, tener una frecuencia de muestreo de 44.1/48 kHz y una velocidad de bits de 16 o 24.
- Para usar ficheros WAV en un proyecto, deberá usar la misma frecuencia de muestreo ajustada en el proyecto cuando fue creado (RATE).
- El nombre de fichero puede contener hasta 219 caracteres (sin incluir la extensión). Puede utilizar los siguientes caracteres:
  Alfabéticos: A-Z, a-z
  Números: 0-9
  Símbolos: (espacio) ! # $ % & \ ( ) + , - ; = @
  [ ] ^ _ ` { } ~
- Puede conectar el R24 a un ordenador vía USB con la unidad encendida. Si realiza esta conexión con la unidad apagada, puede poner en marcha la unidad con alimentación vía USB.
- Cuando esté utilizando el R24 como lector de tarjetas o como interface audio, no podrá utilizarlo a la vez como grabadora.

AVISO

- Compatibilidad con lectores de tarjetas para distintos sistemas operativos
  Windows: Windows XP y posteriores
  Macintosh: Mac OS x 10.2 y posteriores
- Los datos de los proyectos son grabados en la carpeta PROJECT correspondiente del directorio ZOOM_R24 de la tarjeta SD. Para cada proyecto son creadas y gestionadas distintas carpetas.
- Los datos audio son grabados como ficheros “WAV” dentro de la carpeta AUDIO del directorio de su proyecto.
- El fichero "PRJINFO.TXT" que hay dentro de cada carpeta AUDIO muestra los nombres de los ficheros asignados a pistas.
- Las pistas MASTER y las pistas stereo son ficheros WAV stereo.

Para más información sobre su uso con un ordenador, vea el manual (PDF) que viene en el CD-ROM incluido con la unidad.

Lector de tarjetas

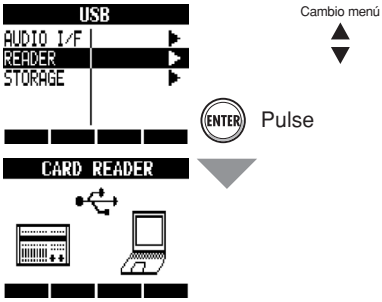
Puede acceder a la tarjeta SD del R24 a través de un ordenador para realizar una copia de seguridad, leer e importar diversos datos, proyectos y ficheros.

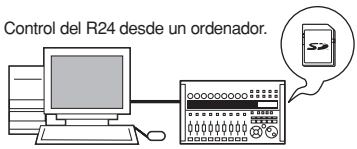
Uso como un lector de tarjetas SD
USB>READER

1 Conecte el R24 a un ordenador vía USB (Toma DEVICE).

2 USB Pulse

3 Elija READER.





Hacia el ordenador ←

Puede realizar en el ordenador volcados de datos de proyectos grabados en una tarjeta SD.

Desde el ordenador →

Importe datos audio y copias de seguridad del ordenador en la tarjeta SD.

AVISO

- Para importar ficheros WAV desde un ordenador, cópielos a la carpeta “AUDIO” del directorio de proyecto en el que quiera usarlos. Utilice el R24 para asignar los ficheros a pistas.
- También puede conectar el R24 a un ordenador vía USB con las unidades encendidas.
- Si conecta el R24 vía USB cuando esté apagado, podrá hacer que la unidad reciba alimentación vía USB.

Desconexión

1 Expulse el icono del volumen R24 de su ordenador para finalizar la conexión.

2 EXIT o USB Pulse para desconectar el R24.

3 Elija YES.

NOTA

- Para importar un fichero audio en el R24, debe estar en formato WAV, con una frecuencia de muestreo de 44.1/48 kHz y a 16 o 24 bits.
- Para usar ficheros WAV en un proyecto, deberá usar la misma frecuencia de muestreo ajustada en el proyecto cuando fue creado (RATE).
- El nombre de fichero puede contener hasta 219 caracteres (sin incluir la extensión). Puede utilizar los siguientes caracteres:
  Alfabéticos: A-Z, a-z
  Números: 0-9
  Símbolos: (espacio) ! # $ % & \ ( ) + , - ; = @ [ ] ^ _ ` { } ~

AVISO

- Compatibilidad con lectores de tarjetas para distintos sistemas operativos
  Windows: Windows XP y posteriores
  Macintosh: Mac OS x 10.2 y posteriores
- Los datos de los proyectos son grabados en la carpeta PROJECT correspondiente del directorio ZOOM_R24 de la tarjeta SD. Para cada proyecto son creadas y gestionadas distintas carpetas.
- Los datos audio son grabados como ficheros “WAV” dentro de la carpeta AUDIO del directorio de su proyecto.
- El fichero “PRJINFO.TXT” que hay dentro de cada carpeta AUDIO muestra los nombres de los ficheros asignados a pistas.
- Las pistas MASTER y las pistas stereo son ficheros WAV stereo.

Para más información sobre su uso con un ordenador, vea el manual (PDF) que viene en el CD-ROM incluido con la unidad.

Uso de memorias USB para grabar e importar datos

La conexión directa de una memoria USB (pendrive o similar) al R24, le permite grabar e importar ficheros. Esto es muy útil para intercambiar ficheros con otros miembros del grupo. La primera vez que utilice una memoria USB con esta unidad, deberá crear una carpeta especialmente para el R24 en dicha memoria.

Grabación en una memoria USB

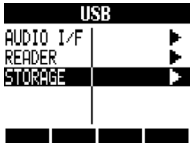
USB>STORAGE>FILE SAVE

1 Conecte la memoria USB al puerto USB HOST del R24.

2 USB

Pulse

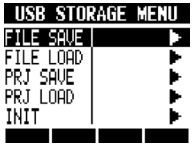
3 Elija STORAGE.



Cambio menú

ENTER Pulse

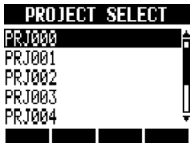
4 Elija FILE SAVE.



Cambio menú

ENTER Pulse

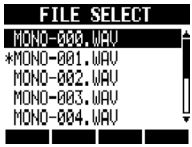
5 Elija el proyecto con el fichero a grabar.



Cambio proyecto

ENTER Pulse

6 Elija el fichero.



Cambio fichero

ENTER Pulse

7 Si quiere, modifique el nombre del fichero.

Mover cursor

DELETE Eliminar carácter

INSERT Insertar carácter

Cambio carácter

ENTER Pulse

8 Elija YES

Mover cursor

ENTER Pulse

Carga de ficheros de memoria USB

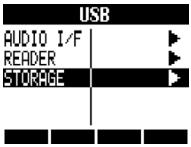
USB>STORAGE>FILE LOAD

1 Conecte la memoria USB al puerto USB HOST del R24.

2 USB

Pulse

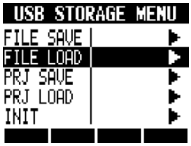
3 Elija STORAGE.



Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija FILE LOAD.



Cambio menú

ENTER Pulse

5 Elija la carpeta.

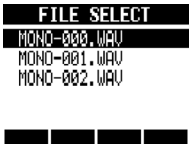
Elija carpetas y ficheros

Si los datos están en una carpeta

ENTER Pulse

Para más información sobre su uso con un ordenador, vea el manual (PDF) que viene en el CD-ROM incluido con la unidad.

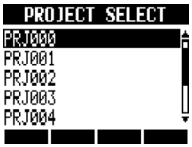
6 Elija el fichero.



Cambio fichero

ENTER Pulse

7 Elija la ubicación en la que grabarlo.



Cambio proyecto

ENTER Pulse

8 Si quiere, modifique el nombre del fichero.

Mover cursor

DELETE Eliminar carácter

Cambio carácter

INSERT Insertar carácter

ENTER Pulse

9 Elija YES.

Mover cursor

ENTER Pulse

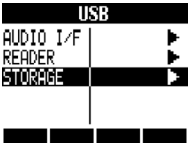
Grabación de proyectos en memoria USB

USB>STORAGE>PRJ SAVE

1 USB

Pulse

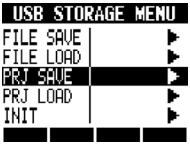
2 Elija STORAGE.



Cambio menú

ENTER Pulse

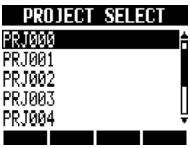
3 Elija PRJ SAVE.



Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija el proyecto.



Cambio proyecto

ENTER Pulse

5 Si quiere, modifique el nombre del proyecto.

Mover cursor

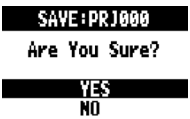
DELETE Eliminar carácter

Cambio carácter

INSERT Insertar carácter

ENTER Pulse

6 Elija YES.



Mover cursor

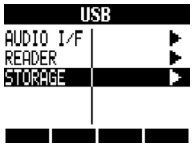
ENTER Pulse

Para más información sobre su uso con un ordenador, vea el manual (PDF) que viene en el CD-ROM incluido con la unidad.

Carga de proyectos de una memoria USB
USB>STORAGE>PRJ LOAD

1 USB
Pulse

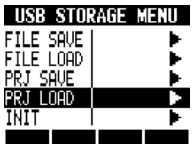
2 Elija STORAGE.



Cambio menú

ENTER Pulse

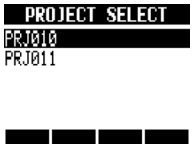
3 Elija PRJ LOAD.



Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija el proyecto.



Cambio proyecto

ENTER Pulse

5 Si quiere, modifique el nombre del proyecto.

Mover cursor

DELETE Eliminar carácter

INSERT Insertar carácter

Cambio carácter

ENTER Pulse

6 Elija YES.

Mover cursor

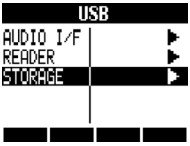
ENTER Pulse

Creación de una carpeta R24 en la memoria USB
USB>STORAGE>INIT

1 Conecte la memoria USB al puerto USB HOST del R24.

2 USB
Pulse

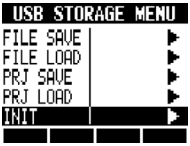
3 Elija STORAGE.



Cambio menú

ENTER Pulse

4 Elija INIT.



Cambio menú

ENTER Pulse

5 Elija YES.

Mover cursor

ENTER Pulse

Estructura de carpetas de la memoria USB

Carpeta en la que son grabados los datos del proyecto

Carpeta en la que son grabados los datos audio

Carpeta en la que son grabados los datos de bucle para su uso con TRACK>TAKE>USB [LOOP]

NOTA

- No extraiga nunca la memoria USB durante el envío o recepción de datos. Hágalo siempre una vez que se haya cerrado la indicación de pantalla “Saving” o “Loading”.
- Durante los procesos de almacenamiento en USB no podrá usar la unidad como grabadora.
- Cuando esté almacenando datos en una memoria USB, los datos serán almacenados en las carpetas AUDIO y PROJECT dentro del directorio ZOOM_R24.
- Si ya existe un fichero o proyecto con el mismo nombre que el que quiera grabar, aparecerá un mensaje de confirmación "Overwrite?". Pulse entonces EXIT para evitar la sobregrabación y modifique el nombre o elija un nuevo proyecto.

Interface audio/superficie de control

Conecte el R24 a un ordenador vía USB para utilizarlo como interface audio para la entrada y salida de sonido y como controlador para un programa DAW.

Conexión del R24 como interface audio/superficie de control

❶ Interface audio

El uso del R24 como interface audio entre un ordenador y otros equipos de audio e instrumentos le permite grabar y editar señales audio con un programa DAW.
También puede conectar instrumentos que requieran Hi-Z o alimentación fantasma.

❷ Superficie de control

Utilizando los faders y teclas del R24, puede controlar las operaciones de transporte y de mezclador por medio de su programa DAW.

Conexión del R24 a un ordenador por primera vez

1 Instale en el ordenador el driver audio ZOOM R16/R24.

☞ Ref: Puesta en marcha de Cubase LE5

2 Conecte el R24 al ordenador

Configure y conecte el R24

Vea "Conexión y configuración del R24" en la página siguiente.

3 Configure el programa DAW.

Ajustes de los dispositivos

Ajustes de la superficie de control

NOTA

- Para utilizar el R24 como interface audio para el programa DAW (por ejemplo, Cubase LE 5) es necesario instalar el driver audio ZOOM R16/R24, siguiendo las instrucciones que figuran en la guía de instalación incluida.
- Descárguese la última versión del driver audio ZOOM R24 desde nuestra página web (http://www.zoom.co.jp).

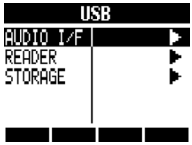
Conexión y configuración del R24

Siga estos pasos después de la primera conexión

1 USB

Pulse

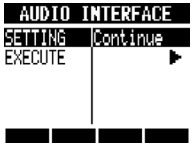
2 Elija AUDIO I/F.



Cambio menú

ENTER Pulse

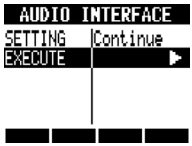
3 Elija si quiere utilizar o no los ajustes del proyecto anterior.



Cambio menú

Cambio ajuste

4 Elija EXECUTE.

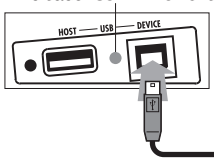


Cambio menú

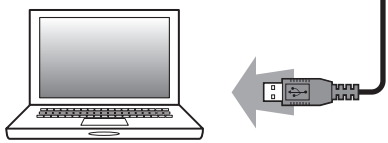
ENTER Pulse

5 Conecte el cable USB al R24.

Indicador **USB DEVICE** encendido



6 Conecte el cable USB al ordenador.



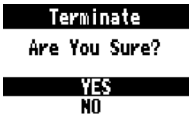
Desconexión

1 USB

Pulse

Pulse debajo de EXIT.

2 Elija YES.



Mover cursor

ENTER Pulse

3 Desconecte el cable USB.

NOTA

Elija CONTINUE para usar los mismos ajustes que la última vez.
• Ajustes INSERT EFFECT • Ajustes SEND RETURN EFFECT • Ajustes de mezclador • Ajustes TUNER
Elija RESET para restaurar los valores por defecto para cada elemento.

- Antes de desenchufar el cable USB cuando esté desconectando la unidad del ordenador, siga los procedimientos correctos para desmontar primero la unidad en el sistema operativo.
- Antes de extraer el cable USB, realice primero el paso 2 de "Desconexión".
- Puede usar las funciones de interface audio y de superficie de control del R24 con la unidad recibiendo corriente a través del cable USB.
- Le recomendamos que mantenga siempre actualizado el software del sistema del R24 para que los ordenadores puedan reconocerlo.

Para más información sobre su uso con un ordenador, vea el manual (PDF) que viene en el CD-ROM incluido con la unidad.

Listado de patrones rítmicos

Los patrones 35~234 son típicos patrones y redobles para distintos estilos musicales.

Nº	Nombre	Tiempos
Variación		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
20	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
Nº	Nombre	Tiempos
Variación		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	2
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSs1VA	1
160	HOUSs1FA	1
161	HOUSs1VB	1
162	HOUSs1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1

231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
Nº	Nombre	Tiempos
Variación		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2
265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2

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

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

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

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

Tipos de efectos y parámetros 1

Parámetros de efectos

Efecto de inserción

Algoritmos Clean/Crunch, Distortion, Aco/Bass SIM

• Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros/Descripción			
Compressor	**Sense**	**Attack**	**Tone**	**Level**
	Compresor tipo MXR Dynacomp.			
Rack Comp	**Threshold**	**Ratio**	**Attack**	**Level**
	Compresor con ajustes más detallados.			
Limiter	**Threshold**	**Ratio**	**Release**	**Level**
	Limitador para suprimir los picos de señal por encima de un determinado nivel.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
Sense	0~10	Ajusta la sensibilidad del compresor.
Attack	Compressor: Fast, Slow	Elige la velocidad de respuesta del compresor.
	Rack Comp: 1~10	Ajusta la velocidad de respuesta del compresor.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal.
Level	2~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar el módulo.
Threshold	0~50	Ajusta el umbral para la actuación del compresor/limitador.
Ratio	1~10	Ajusta el ratio de compresión del compresor/limitador.
Release	1~10	Ajusta el retardo hasta la salida del compresor /limitador desde el punto en que el nivel de señal cae por debajo del umbral.

Tipos de efectos y parámetros 2

• Módulo EFX

Tipo	Parámetros /Descripción						
Auto Wah	**Position**	**Sense**	**Resonance**	**Level**			
	Auto wah dependiente del dinamismo de la señal entrante.						
Tremolo	**Depth**	**Rate**	**Wave**	**Level**			
	El volumen varía periódicamente.						
Phaser	**Position**	**Rate**	**Color**	**Level**			
	Produce un sonido sibilante.						
Ring Modulator	**Position**	**Frequency**	**Balance**	**Level**			
	Produce un sonido de repique metálico. El ajuste del parámetro Frequency originará un cambio drástico del carácter del sonido.						
Slow Attack	**Position**	**Time**	**Curve**	**Level**			
	Ralentiza la velocidad de ataque del sonido.						
Fix-Wah	**Position**	**Frequency**	**Dry Mix**	**Level**	**RTM Mode**	**RTM Wave**	**RTM Sync**
	Modifica la frecuencia wah de acuerdo al tempo del ritmo.						
Booster	**Range**	**Tone**	**Level**				
	Aumenta la ganancia de señal para hacer que el sonido sea más potente.						

Descripción de los parámetros

Nombre parámetro	Rango de ajuste	Descripción
Position	Before, After	Ajusta la posición de conexión del módulo EFX a "before" (antes) o "after" (después) del previo.
Sense	–10~–1, 1~10	Ajusta la sensibilidad del auto wah.
Resonance	0~10	Ajusta la intensidad de la resonancia.
Level	2~100	Ajusta del nivel de señal después de pasar el módulo.
Depth	0~100	Ajusta la profundidad de modulación.
Rate	0~50 ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta la velocidad de modulación. Ajustable en unidades de nota de tempo.
Wave	Up 0~9, Down 0~9, Tri 0~9	Ajusta la forma de onda de modulación a "Up" (dientes de sierra hacia arriba), "Down" (dientes de sierra hacia abajo), o "Tri" (triangular). Cuanto mayor sea su valor más potente será la saturación, enfatizando el efecto.
Color	4Stage, 8State, Invert4, Invert8	Selecciona el tipo de sonido.
Frequency	Ring Modulator: 1~50	Ajusta la frecuencia utilizada por la modulación.
	Fix-Wah: 1~50	Ajusta la frecuencia central del wah.
Balance	0~100	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.
Time	1~50	Ajusta el tiempo de aumento para el sonido.
Curve	0~10	Ajusta la curva de aumento del volumen.
Dry Mix	0~10	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.
RTM Mode	P124 Tabla 2	Ajusta el rango y la dirección del cambio.
RTM Wave	P124 Tabla 3	Elige la forma de onda de control.
RTM Sync	♪ (P124 Tabla 4)	Ajusta la frecuencia de la onda de control.
Range	1~5	Elige el rango de frecuencia a realzar.
Tone	0~10	Ajusta el tono.

Tipos de efectos y parámetros 3

• Módulo PREAMP

Tipo	Parámetros
FD Combo	Sonido limpio del Fender Twin Reverb (modelo del 65) , muy apreciado por guitarristas de distintos estilos de música.
VX Combo	Sonido limpio del combo VOX AC-30 funcionando en clase A.
US Blues	Sonido crunch del FENDER Tweed BASSMAN
BG Crunch	Sonido crunch del combo Mesa Boogie MkIII
HW Stack	Sonido modelado a partir del legendario Hiwatt Custom 100 fabricado en el Reino Unido.
MS Crunch	Sonido crunch del legendario Marshall 1959.
MS Drive	Sonido de alta ganancia de la torre de amplificación Marshall JCM2000.
PV Drive	Sonido de alta ganancia del Peavey 5150 desarrollado conjuntamente con un famoso guitarrista de rock duro.
DZ Drive	Sonido de alta ganancia del amplificador de guitarra alemán hecho a mano Diezel Herbert con tres canales controlables de forma independiente.
BG Drive	Sonido de alta ganancia del canal rojo del Mesa Boogie Dual Rectifier (modo vintage).
OverDrive	Modelado del pedal de efectos BOSS OD-1 que fue el primer efecto de saturación de su categoría
T Scream	Simulación del Ibanez TS808, adorado por muchos guitarristas como realzador y que ha inspirado gran cantidad de clones
Governor	Simulación del efecto de distorsión Guv'nor de Marshall
Dist +	Simulación del efecto MXR distortion+, que popularizó la distorsión en todo el Mundo
Dist 1	Simulación del pedal de distorsión Boss DS-1, un auténtico "best-seller" de los pedales
Squeak	Simulación del PROCO Rat, famoso por su sonido de distorsión cortante
FuzzSmile	Simulación del Fuzz Face, que fue parte de la historia del rock tanto por su diseño como por su sonido impactantes
GreatMuff	Simulación del Electro-Harmonix Big Muff, adorado por muchos músicos por su dulce y grueso sonido fuzz
MetalWRLD	Simulación del Boss Metal Zone, famoso por su largo sustain y el potente rango medio-grave
HotBox	Simulación del compacto previo Matchless Hotbox con válvula interna
Z Clean	El sonido limpio ZOOM original y sin adornos
Z Wild	Un sonido de alta ganancia con aun más realce de saturación.
Z MP1	Un original sonido creado mezclando características del ADA MP1 y de un MARSHALL JCM800.
Z Bottom	Un sonido de alta ganancia que enfatiza las frecuencias graves y medias
Z Dream	Un sonido de alta ganancia para solos basado en el Mesa Boogie Road King Series II, canal principal
Z Scream	Un original sonido de alta ganancia, balanceado en todo el rango de frecuencias
Z Neos	Un sonido crunch modelado a partir del sonido de un VOX AC30 modificado
Lead	Un sonido de distorsión suave y brillante
ExtremeDS	Este efecto de distorsión le ofrece la mayor ganancia posible en el Mundo
Acoustic Sim	**Top** / **Body** / **Level**
	Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene igual que una acústica
Bass Sim	**Tone** / **Level**
	Este efecto permite que una guitarra eléctrica suene como un bajo

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Gain	0~100	Ajusta la ganancia de previo (intensidad de distorsión).
Tone	0~30	Ajusta la calidad tonal.
Cabinet	Matched	Optimiza los ajustes del recinto de acuerdo al tipo de efecto de saturación.
	Combo	Simula un recinto acústico de combo 2x12 Fender.
	Tweed	Simula un recinto acústico de amplificador 4x10 Fender Tweed.
	Stack	Simula un recinto acústico de una torre 4x12 Marshall.
Level	1~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar a través del módulo.
Top	0~10	Ajusta la característica resonancia de cuerdas de una guitarra acústica.
Body	0~10	Ajusta la característica resonancia de caja de una guitarra acústica.

• Módulo 6BAND EQ

Tipo	Parámetros					
6Band EQ	**Bass**	**Low-Mid**	**Middle**	**Treble**	**Presence**	**Harmonics**
	Es un ecualizador de 6 bandas de frecuencia.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Bass	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias graves (160 Hz).
Low-Mid	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medio-graves (400 Hz).
Middle	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medias (800 Hz).
Treble	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias medio-agudas (3.2 kHz).
Presence	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte del rango de frecuencias súper agudas (6.4 kHz).
Harmonics	-12 dB~12 dB	Ajusta el realce/corte de los armónicos (12 kHz).

Tipos de efectos y parámetros 4

• Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros			
Chorus	**Depth**	**Rate**	**Tone**	**Mix**
	Mezcla un componente de tono modulado variable con la señal original para un sonido resonante y con cuerpo.			
Ensemble	**Depth**	**Rate**	**Tone**	**Mix**
	Chorus coral con movimiento tridimensional.			
Flanger	**Depth**	**Rate**	**Resonance**	**Manual**
	Produce un sonido resonante y fuertemente ondulante.			
Pitch	**Shift**	**Tone**	**Fine**	**Balance**
	Sube o baja el tono.			
Vibe	**Depth**	**Rate**	**Tone**	**Balance**
	Añade un vibrato automático.			
Step	**Depth**	**Rate**	**Resonance**	**Shape**
	Efecto especial que modifica el sonido siguiendo un patrón en escalera.			
Cry	**Range**	**Resonance**	**Sense**	**Balance**
	Modifica el sonido como un modulador de voz.			
Exciter	**Frequency**	**Depth**	**Low Boost**	
	Enfatiza las características del sonido, haciéndolo más prominente.			
Air	**Size**	**Reflex**	**Tone**	**Mix**
	Recrea una imagen de espacio abierto a partir de la reverb de una sala, dándole una sensación de profundidad.			
Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Mix**
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.			
Analog Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Mix**
	Simula el sonido cálido de un retardo analógico, con una longitud de retardo máxima de hasta 2000 ms.			
Reverse Delay	**Time**	**Feedback**	**Hi Damp**	**Balance**
	Efecto de retardo inverso con un ajuste máximo de 1000 ms.			
ARRM Pitch	**Tipo**	**Tone**	**RTM Wave**	**RTM Sync**
	Modifica el tono del sonido original sincronizadamente con el tempo de un ritmo.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Depth	Exciter: 0~30	Ajusta la profundidad del efecto.
	Otros: 0~100	Ajusta la profundidad de modulación.
Rate	Chorus, Ensemble: 1~50	Ajusta la velocidad de modulación.
	Flanger, Vibe, Step: 0~50 ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta la velocidad de modulación. Utilizando como referencia el tempo, también puede realizar este ajuste en unidades de nota.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal.
Mix	0~100	Ajusta el ratio de mezcla del sonido con efectos con el sonido original.
Resonance	Flanger: –10~10	Ajusta la intensidad de resonancia. Los valores negativos producen un sonido de efecto con la fase invertida.
	Step, Cry: 0~10	Ajusta la intensidad de la resonancia.
Manual	0~100	Ajusta el rango de frecuencias del efecto.
Shift	–12~12, 24	Ajusta la cantidad de modulación de tono en unidades de semitono.
Fine	–25~25	Ajusta la cantidad de modulación de tono en centésimas de semitono.
Balance	0~100	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.
Shape	0~10	Ajusta la envolvente de sonido del efecto.
Range	1~10	Ajusta el rango de frecuencias afectadas por el efecto.
Sense	–10~–1, 1~10	Ajusta la sensibilidad del efecto.
Frequency	1~5	Ajusta las frecuencias concretas que se verán afectadas.
Low Boost	0~10	Ajusta el realce de graves.
Size	1~100	Ajusta el tamaño del espacio simulado.
Reflex	0~10	Ajusta la cantidad de reflexiones de pared.
Time	Delay, Analog Delay: 1~2000 ms ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
	Reverse Delay: 10~1000 ms ♪ (P124 Tabla 1)	
Feedback	0~100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Hi Damp	0~10	Ajusta la intensidad de la amortiguación de agudos del retardo del sonido.
Type	P124 Tabla 5	Elige el tipo de cambio de tono.
RTM Wave	P124 Tabla 3	Elige la forma de onda de control.
RTM Sync	P124 Tabla 4	Ajusta la frecuencia de la onda de control.

Tipos de efectos y parámetros 5

• Módulo REVERB

Tipo	Parámetros			
Hall	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula la acústica de un salón de conciertos			
Room	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula la acústica de una sala			
Spring	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula una reverb de muelles			
Arena	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula la acústica de un gran pabellón o recinto deportivo abierto			
TiledRoom	**Decay**	**PreDelay**	**Tone**	**Mix**
	Simula la acústica de una habitación alicatada			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Decay	1~30	Ajusta el tiempo de reverberación.
PreDelay	1~100	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal de la reverb.
Mix	0~100	Ajusta el nivel de volumen del efecto.

• Módulo ZNR

Tipo	Rango de ajuste	Explicación
ZNR	Off, 1~30	Ajusta la sensibilidad. Ajústelo lo más alto que pueda sin que produzca un decaimiento raro.
	Reducción de ruido original de ZOOM para disminuir el ruido durante las pausas de ejecución sin que ello afecte al sonido global.	

Algoritmo Bass

• Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros
Rack Comp	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Limiter	

• Módulo EFX

Tipo	Parámetros				
Auto Wah	**Position**	**Sense**	**Resonance**	**Dry Mix**	**Level**
	Este efecto modifica la acción del wah de acuerdo a la intensidad de la señal entrante.				
Tremolo	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.				
Phaser					
Ring Modulator					
Slow Attack					
Fix-Wah					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Position	Before, After	Ajusta la posición de inserción del módulo a antes o después de PREAMP.
Sense	–10~–1, 1~10	Ajusta la sensibilidad auto wah.
Resonance	0~10	Ajunta la intensidad de la resonancia.
Dry Mix	0~10	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original.
Level	2~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.

• Módulo PREAMP

Tipo	Parámetros				
SVT	Simulación del sonido del Ampeg SVT.				
Bassman	Simulación del sonido del Fender Bassman.				
Hartke	Simulación del sonido del Hartke HA3500.				
Super Bass	Simulación del sonido del Marshall Super Bass.				
SANSAMP	Simulación del sonido del Sansamp Bass Driver DI.				
Tube Preamp	Sonido del previo a válvulas original de ZOOM.				
	Gain	**Tone**	**Cabinet**	**Balance**	**Level**
	Todos los módulos PREAMP tienen los mismos parámetros.				

Tipos de efectos y parámetros 6

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Gain	0~100	Ajusta la ganancia del previo (profundidad de distorsión).
Tone	0~30	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Cabinet	0~2	Ajusta la intensidad de sonido del recinto acústico.
Balance	0~100	Ajusta el balance de mezcla de la señal antes y después del módulo.
Level	1~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.

• Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros			
3Band EQ	Bass	Middle	Treble	Level
	Este ecualizador tiene tres bandas.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Bass	–12 dB~12 dB	Realce/corte del rango de frecuencias graves.
Middle	–12 dB~12 dB	Realce/corte del rango de frecuencias medias.
Treble	–12 dB~12 dB	Realce/corte del rango de frecuencias agudas.
Level	2~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.

• Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros
Chorus	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

• Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo Mic

• Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros
Rack Comp	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Limiter	

• Módulo EFX

Tipo	Parámetros
Tremolo	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Phaser	
Ring Modulator	
Slow Attack	
Fix-Wah	

• Módulo MIC PRE

Tipo	Parámetros				
Mic Pre	Tipo	Tone	Level	De-Esser	Low Cut
	Es un previo para su uso con micrófonos externos.				

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Type	Vocal, AcousticGt, Flat	Elige las características del previo.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Level	1~100	Ajusta el nivel de señal después de pasar por el módulo.
De-Esser	Off, 1~10	Ajusta la reducción de los sonidos sibilantes.
Low Cut	Off, 80~240Hz	Controla un filtro de reducción del ruido de las frecuencias graves que son captadas normalmente durante la grabación con micro.

Tipos de efectos y parámetros 7

• Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS

• Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros
Chorus	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
Ensemble	
Flanger	
Pitch	
Vibe	
Step	
Cry	
Exciter	
Air	
Delay	
Analog Delay	
Reverse Delay	
ARRM Pitch	

• Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo DUAL MIC

• Módulo COMP/LIMITER L

Tipo	Parámetros			
Compressor	**Threshold**	**Ratio**	**Attack**	**Level**
	Reduce las variaciones en el nivel de la señal.			
Limiter	**Threshold**	**Ratio**	**Release**	**Level**
	Limitador para atenuar los agudos que superen un determinado umbral.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Threshold	–24~0	Ajusta el umbral del compresor/limitador
Ratio	Compressor: 1~26	Ajusta el ratio de compresión del compresor/limitador.
	Limiter: 1~54, ∞	
Attack	0~10	Ajusta la velocidad de ataque del compresor.
Level	2~100	Ajusta el nivel de salida del módulo.
Release	0~10	Ajusta la velocidad de salida del limitador después de que la señal caiga por debajo del umbral.

• Módulo MIC PREAMP L

Tipo	Parámetros
Mic Pre	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

• Módulo 3BAND EQ L

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS.

• Módulo DELAY L

Tipo	Parámetros		
Delay	**Time**	**Feedback**	**Mix**
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.		
Echo	**Time**	**Feedback**	**Mix**
	Efecto cálido de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.		
Doubling	**Time**	**Tone**	**Mix**
	Efecto de doblaje que aporta cuerpo añadiendo un pequeño retardo.		

Descripción de los parámetros

Nombre parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
	Doubling: 1~100ms	
Feedback	0~100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Mix	0~100	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original y el sonido con efectos.

Tipos de efectos y parámetros 8

• Módulo COMP/LIMITER R

Tipo	Parámetros
Compressor	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo COMP/LIMITER L.
Limiter	

• Módulo MIC PREAMP R

Tipo	Parámetros
Mic Pre	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo MIC.

• Módulo 3BAND EQ R

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS.

• Módulo DELAY R

Tipo	Parámetros
Delay	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo DELAY.
Echo	
Doubling	

• Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR L	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.
ZNR R	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Algoritmo Stereo

• Módulo COMP/LIMITER

Tipo	Parámetros					
Compressor	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo DUAL MIC.					
Limiter						
Lo-Fi	**Character**	**Color**	**Dist**	**Tone**	**EFX Level**	**Dry Level**
	Este efecto reduce de forma intencionada la calidad del sonido.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Character	0~10	Ajusta las características del filtro.
Color	1~10	Ajusta el color del sonido.
Dist	0~10	Ajusta la distorsión.
Tone	0~10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
EFX Level	0~100	Ajusta el nivel del sonido con efectos.
Dry Level	0~100	Ajusta el nivel del sonido original.

• Módulo ISO/MIC MODEL

Tipo	Parámetros				
Isolator	**Xover Lo**	**Xover Hi**	**Mix High**	**Mix Mid**	**Mix Low**
	Divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite el ajuste individual del ratio de mezcla de cada una de ellas.				
Mic Modeling	**Mic Tipo**				
	Modifica el carácter de los micros internos.				

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Xover Lo	50Hz~16kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de graves a medios.
Xover Hi	50Hz~16kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de medios a agudos.
Mix High	Off, –24 ~6	Ajusta el nivel de mezcla de agudos.
Mix Mid	Off, –24 ~6	Ajusta el nivel de mezcla de medios.
Mix Low	Off, –24 ~6	Ajusta el nivel de mezcla de graves.
Mic Tipo	SM57	Simulación del micro SM57, indicado para la grabación de distintos instrumentos analógicos y guitarras.
	MD421	Simulación del micro standard profesional MD421 indispensable para aplicaciones en directo, de grabación y de broadcast,
	U87	Simulación del U87, un micro condensador standard utilizado en estudios de todo el Mundo.
	C414	Simulación del C414, un famoso micro muy apreciado en estudios de grabación.

Tipos de efectos y parámetros 9

• Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS.

• Módulo MOD/DELAY

Tipo	Parámetros							
Chorus	**Depth**	**Rate**	**Mix**					
	Mezcla un componente de tono modulado con el sonido original para producir un sonido resonante con cuerpo.							
Flanger	**Depth**	**Rate**	**Resonance**					
	Produce un sonido resonante fuertemente ondulante.							
Phaser	**Rate**	**Color**	**LFO Shift**					
	Produce un sonido sibilante.							
Tremolo	**Depth**	**Rate**	**Clip**					
	Modifica periódicamente el volumen.							
Auto Pan	**Width**	**Rate**	**Clip**					
	Invierte las posiciones de panorama izquierda y derecha del sonido.							
Pitch	**Shift**	**Tone**	**Fine**	**Balance**				
	Hace que aumente o disminuya el tono.							
Ring Modulator	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.							
Delay	**Time**	**Feedback**	**Mix**					
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.							
Echo	**Time**	**Feedback**	**Mix**					
	Efecto cálido de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.							
Doubling	**Time**	**Tone**	**Mix**					
	Efecto de doblaje que aporta cuerpo añadiendo un pequeño retardo.							
Dimension	**Rise1**	**Rise2**						
	Efecto que produce una expansión espacial.							
Resonance	**Depth**	**Freq OFST**	**Rate**	**Filter**	**Resonance**	**EFX Level**	**Dry Level**	
	Filtro de resonancia con LFO.							

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Depth	0~100	Ajusta la profundidad de modulación.
Resonance	–10~10	Ajusta la intensidad de resonancia. Los valores negativos producen una inversión de fase del sonido con efectos.
Color	4Stage, 8Stage, Invert4, Invert8	Elige el tipo de sonido.
LFO Shift	0~180	Ajusta la inversión de fase izquierda/derecha.
Width	0~10	Ajusta la amplitud de auto pan.
Rate	0~50 ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta la velocidad de modulación. Utilizando el tempo del ritmo como referencia, también podrá realizar el ajuste en unidades de nota.
Clip	0~10	Añade énfasis saturando la forma de onda de modulación.
Shift	12~12, 24	Ajusta el cambio de tono en semitonos.
Time	Delay, Echo: 1~2000ms ♪ (P124 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
	Doubling: 1~100ms	
Feedback	0~100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Mix	~100	Ajusta el ratio de mezcla del sonido original y el sonido con efectos.
Tone	~10	Ajusta la calidad tonal del efecto.
Fine	–25~25	Ajusta la cantidad de modulación de tono en centésimas de semitono.
Balance	0~100	Ajusta el balance entre el sonido original y el sonido con efectos.
Rise1	0~30	Ajusta la intensidad del componente stereo.
Rise2	0~30	Ajusta la amplitud incluyendo elementos mono.
Freq OFST	1~30	Ajusta el offset o desfase LFO.
Filter	HPF, LPF, BPF	Elige el tipo de filtro.
Resonance	1~30	Ajusta la intensidad de resonancia.
EFX Level	0~100	Ajusta el nivel del sonido con efectos.
Dry Level	0~100	Ajusta el nivel del sonido original.

• Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS.

Tipos de efectos y parámetros 10

Tabla 1

Puede ajustar los parámetros marcados con el símbolo ♪ en unidades de nota, usando como referencia el tempo de canción/patrón rítmico. La duración de las notas para los valores de ajuste son las siguientes.

𝅘𝅥𝅯	Fusa	♪.	Semicorchea c/puntillo	♪.	Corchea c/puntillo	♪×2	Delay, Analog Delay y Echo pueden usar hasta x8. Reverse Delay puede usar hasta x4.
♪	Corchea	♪	Corchea	♩	Negra	:	
♩3	Tresillo de negras	𝅗𝅥3	Tresillo de blancas	♩.	Negra con puntillo	♪×20	

NOTA

• El rango de notas disponible dependerá del parámetro.

• Dependiendo de la combinación de ajuste de tempo y símbolo de nota seleccionado, es posible que se sobrepase el rango de ajuste del parámetro. En este caso, el valor será automáticamente reducido a la mitad (o a 1/4 si aún así sigue superándose el rango).

Tabla 2

Ajuste	Explicación
Off	No cambia la frecuencia.
Up	La frecuencia cambia del mínimo al máximo de acuerdo a la forma de onda de control.
Down	La frecuencia cambia del máximo al mínimo de acuerdo a la forma de onda de control
Hi	La frecuencia cambia del ajuste del patch al máximo de acuerdo a la forma de onda de control.
Lo	La frecuencia cambia del mínimo al ajuste del patch de acuerdo a la forma de onda de control.

Tabla 3

Ajuste	Explicación	Ajuste	Explicación
Up Saw	Diente sierra arriba	**Tri**	Onda triangular
Up Fin	Aleta hacia arriba	**TrixTri**	Trapezoidal
DownSaw	Diente sierra abajo	**Sine**	Onda sinusoidal
DownFin	Aleta hacia abajo	**Square**	Onda cuadrada

Tabla 4

Ajuste	Explicación	Ajuste	Explicación
♪	Corchea	**1 bar**	1 compás
♩	Negra	**2 bars**	2 compases
𝅗𝅥	Blanca	**3 bars**	3 compases
𝅗𝅥.	Blanca c/puntillo	**4 bars**	4 compases

Tabla 5

Ajuste	Explicación
1	1 semitono abajo → sonido original
2	Sonido original → 1 semitono abajo
3	Doblaje → desafinación + sonido original
4	Desafinación + sonido original → doblaje
5	Sonido original → 1 octava arriba
6	1 octava arriba → sonido original
7	Sonido original → 2 octavas abajo
8	2 octavas abajo → sonido original
9	1 octava abajo + sonido original → 1 octava arriba + sonido original
10	1 octava arriba + sonido original → 1 octava abajo + sonido original
11	Quinta abajo + sonido original → cuarta arriba + sonido original
12	Cuarta arriba + sonido original → quinta abajo + sonido original
13	0 Hz + sonido original → 1 octava arriba
14	1 octava arriba → 0 Hz + sonido original
15	0 Hz + sonido original → 1 octava arriba + sonido original
16	1 octava arriba + sonido original → 0 Hz + sonido original

Algoritmo 8x Comp EQ

Módulo 1~8

Unidad	Tipo	Rango de ajuste	Explicación
HPF Freq	HPF	80~240Hz	Ajusta la frecuencia de corte.
		Este filtro corta las frecuencias graves y deja pasar los agudos.	
Comp Tipo	Rack Comp	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.	
	Limiter		
EQ Tipo	Para más detalles, vea el algoritmo BASS.		

Algoritmo Mastering

• Módulo COMP/Lo-Fi

Tipo	Parámetros							
	Xover Lo	**Xover Hi**	**Sense Hi**	**Sense Mid**	**Sense Low**	**Mix High**	**Mix Mid**	**Mix Low**
3Band Comp	Compresor que divide la señal en tres bandas de frecuencia que pueden ser comprimidas y mezcladas por separado.							
Lo-Fi	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo STEREO.							

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Xover Lo	50Hz~16kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de graves a medios.
Xover Hi	50Hz~16kHz	Ajusta la frecuencia de crossover (separación) de medios a agudos.
Sense Hi	0~24	Ajusta la sensibilidad del compresor de agudos.
Sense Mid	0~24	Ajusta la sensibilidad del compresor de medios.
Sense Low	0~24	Ajusta la sensibilidad del compresor de graves.
Mix High	Off, –24~6	Ajusta el ratio de mezcla de agudos.
Mix Mid	Off, –24~6	Ajusta el ratio de mezcla de medios.
Mix Low	Off, –24~6	Ajusta el ratio de mezcla de graves.

Tipos de efectos y parámetros 11

• Módulo NORMALIZER

Tipo	Parámetros	
Normalizer	Gain	
	Ajusta el nivel de entrada del módulo COMP/Lo-Fi.	

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Gain	–12~12	Ajusta el nivel.

• Módulo 3BAND EQ

Tipo	Parámetros
3Band EQ	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo BASS.

• Módulo DIMENSION/RESO

Tipo	Parámetros
Dimension	Para más explicaciones sobre los tipos y parámetros, vea el algoritmo STEREO..
Resonance	

• Módulo ZNR

Tipo	Parámetros
ZNR	Para una explicación de los tipos y parámetros, vea los algoritmos CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS SIM.

Efectos de envío/retorno

• Módulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parámetros					
Chorus	LFO Tipo	Depth	Rate	Pre Delay	EFX Level	
	Mezcla un componente de tono modulado con el sonido original para producir un sonido resonante con cuerpo.					
Delay	Time	Feedback	Hi Damp	Pan	EFX Level	Rev Send
	Efecto de retardo con un ajuste máximo de 2000 ms.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
LFO Tipo	Mono, Stereo	Ajusta la fase LFO a mono o stereo.
Depth	0~100	Ajusta la profundidad del efecto.
Rate	1~50	Ajusta la velocidad de modulación.
Pre Delay	1~30	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
EFX Level	0~100	Ajusta el nivel del sonido con efectos.
Rev Send	0~30	Ajusta el nivel de envío de reverb del sonido con retardo.
Time	1~2000 ms ♪ (124 Tabla 1)	Ajusta el tiempo de retardo.
Feedback	0~100	Ajusta la cantidad de realimentación.
Hi Damp	0~10	Ajusta la intensidad de amortiguación de agudos del sonido con retardo.
Pan	Left10~Left1, Center, Right1~Right10	Ajusta el panorama del sonido con retardo.

• Módulo REVERB

Tipo	Parámetros					
Hall	Simula la acústica de una sala de conciertos.					
Room	Simula la acústica de una habitación.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	E.R.Mix	EFX Level
	Hall y Room tienen los mismos parámetros.					
Spring	Simula una reverb de muelles.					
Plate	Simula una reverb de láminas.					
	Pre Delay	Decay	EQ High	EQ Low	EFX Level	
	Spring y Plate tienen los mismos parámetros.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Explicación
Pre Delay	1~100	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
Decay	1~30	Ajusta el tiempo de reverb.
EQ High	–12~6	Ajusta el volumen del rango de agudos del sonido con efectos.
EQ Low	–12~6	Ajusta el volumen del rango de bajas frecuencias del sonido con efectos.
E.R.Mix	0~30	Ajusta el ratio de mezcla de las reflexiones iniciales.
EFX Level	0~30	Ajusta el nivel del sonido con efectos.

Listado de patches de efectos 1

Listado de patches de efectos

Efecto de inserción

Algoritmo Clean/Crunch

Nº	Nombre patch	Descripción
0	**Z CLEAN**	Sonido limpio y sin adornos original de ZOOM
1	**Z CHORUS**	Sonido que combina el "Z CLEAN" con "Chorus" para un sonido limpio, perfecto para arpegios
2	**FdClean**	Sonido limpio-crunch de un Fender Twin Reverb de panel negro, adorado por todo tipo de guitarristas
3	**VxCrunch**	Sonido crunch de tipo inglés de un VOX AC30 funcionando en el modo de clase A
4	**TWEED**	Recreación del sonido crunch seco de un Fender Bassman con una cierta cantidad de sustain
5	**BgCrunch**	Sonido crunch del combo Mesa/Boogie MKIII
6	**HwLight**	Hiwatt Custom 100 pasando de un sonido limpio a uno crunch
7	**MsCrunch**	Sonido crunch de un Marshall 1959 que se hace más limpio conforme aumenta el volumen de la guitarra
8	**HwCrunch**	Sonido crunch grueso de un Hiwatt Custom 100
9	**JM Lead**	Sonido solista comprimido de "Gravity" de John Mayer
10	**BS Riff**	El sonido rockabilly de Brian Setzer de la canción de Stray Cats "Rock This Town"
11	**BROTHER**	El exclusivo sonido de jazz grueso de George Benson, melódico y con ataque
12	**Edge**	Sonido limpio y brillante con el retardo cuidadosamente calculado del guitarrista de U2 The Edge
13	**ClnStep**	Efecto especial que simula agua usando "Z CLEAN" y "Step"
14	**CutPhase**	Sonido de fase con gran ataque, perfecto para una guitarra cortante y otras técnicas de interpretación
15	**Ambient**	Combinación de "ataque lento" y retardo para crear un sonido de ambiente
16	**Space**	Combinación de "retardo inverso" y modulador de fase para crear un sonido limpio y con amplitud
17	**FdComp**	Sonido limpio del Fender Twin Reverb con compresor, perfecto para una guitarra cortante
18	**Fd Wah**	Patch de auto-wah con distorsión natural de un combo FD añadido como ingrediente secreto
19	**60sSPY**	Sonido extraño similar a los de las películas de espías de los años 60
20	**Flower**	Combinación de un modulador de fase y un "Vibe" para crear un sonido de tipo psicodélico
21-29	**Empty**	

Algoritmo Distortion

Nº	Nombre patch	Descripción
0	**MsDrive**	Sonido saturado de un Marshall 1959 que sigue los cambios de volumen y ofrece un dinamismo increíble
1	**MdRhythm**	Sonido de Marshall JCM2000 para acompañamiento heavy, pero aun así con ese exclusivo sonido Marshall
2	**PvRhythm**	Sonido de acompañamiento de un Peavey 5150 con mordiente para riffs rápidos
3	**DzRhythm**	Sonido Diezel Herbert para partes de acompañamiento de música heavy
4	**Recti**	Exclusivo sonido grueso y potente del MESA/BOOGIE Rectifier
5	**FullVx**	Sonido de un Vox AC30 al máximo con reverb de sala para recrear un cierto encajonamiento.
6	**TexasMan**	Sonido blues de Texas de un Fender Bassman con el volumen al máximo
7	**BgLead**	Precioso sonido saturado de un MESA/BOOGIE MKIII para solos con un largo sustain
8	**FatOd**	Sonidos saturados naturales como los de un OD-1 con EQ que puede usar para acompañamiento y solos
9	**TsDrive**	Saturación de un Tube Screamer perfecta para cualquier tipo de aplicación
10	**GvDrive**	El pedal Guv'nor es perfecto para música rock duro
11	**dist+**	Sonido saturado con distorsión
12	**DS1**	Sonido de un DS-1 modificado con super graves
13	**RAT**	Sonido solista y con un buen sustain del RAT
14	**FatFace**	Sonido fuzz con los graves FUZZ FACE realzados
15	**MuffDrv**	Sonido de alta ganancia del BIG MUFF
16	**M World**	Sonido de guitarrista de heavy usando Metal Zone
17	**HOT DRV**	Sonido saturado pero suave creado por la saturación a válvulas de las válvulas HOT BOX
18	**Z NEOS**	Recreación del sonido crunch cremoso de un VOX AC30 modificado.
19	**Z WILD**	El auténtico sonido saturado ZOOM con realce extra que añade un toque comprimido.
20	**Z MP1**	Sonido híbrido, creado por la combinación de un ADA MP1 y un Marshall JCM800
21	**Z Bottom**	Sonido de alta ganancia original de ZOOM con medios y graves muy ricos, perfecto para heavy de los años 80
22	**Z DREAM**	Sonido de alta ganancia original de ZOOM, perfecto para guitarras solistas
23	**Z SCREAM**	Sonido de alta ganancia original de ZOOM con un perfecto balance graves-agudos para sobresalir del resto
24	**LEAD**	El clásico sonido solista de ZOOM con un fuerte realce de medios y un largo sustain necesario para solos
25	**EXT DS**	Distorsión digital extrema que sobrepasa todos los límites
26	**EC LEAD**	Recreación del sonido crunch Fender de la canción "Layla" de Eric Clapton, perfecto para guitarras de pastillas simples.
27	**JimiFuzz**	Sonido de modulación de fase de Jimi Hendrix que simula el Octavia usando "PitchSHFT"
28	**DT Slide**	Sonido compacto de amplificador a válvulas de la canción "Leaving Trunk" de Derek Trucks
29	**KC Solo**	Sonido de la canción "Smells Like Teen Spirit" de Nirvana

Listado de patches de efectos 2

30	**Every BG**	Sonido blues de Buddy Guy, seco y saturado y que añade color a cualquier canción blues
31	**EVH1959**	El sonido de los primeros tiempos de Eddie Van Halen
32	**BrianDrv**	Sonido saturado de Brian May recreado usando "Z Neos"
33	**RitchStd**	El sonido que usó Ritchie Blackmore de Deep Purple al grabar "Machine Head"
34	**Carlos**	Sonido suave usado por Carlos Santana en grabaciones, recreado con "BG Crunch"
35	**PeteHW**	Sonido crunch de Pete Townshend usando amplificador Hiwatt limpio al máximo para un sonido potente
36	**JW Talk**	Recreación del sonido de caja parlante usando por Joe Walsh en su solo de "Rocky Mountain Way"
37	**Kstone**	El clásico sonido de la entrada de Keith Richards en la canción "Satisfaction" de The Rolling Stones
38	**RR Mtl**	Sonido de heavy de los años 80 con su clásico rango medio basado en el Metal Zone
39	**SV LEAD**	Sonido de torres de amplificación con gran cuerpo, que sobresale en su rango medio, perfecto para solos
40	**Monster**	Sonido extraño que mezcla un sonido heavy con un doblaje una octava abajo
41	**FatMs**	Sonido saturado con desafinación para engordar el sonido, perfecto para acordes y acompañamiento
42	**SlowFlg**	Sonido de jet en el que se combina un "ataque lento" con un flanger
43	**DmgFuzz**	Sonido psicodélico que añade un "modulador de repique" al sonido fuzz para sobresalir en las frecuencias graves
44	**Recti Wah**	Sonido de alta ganancia con auto-wah y un retardo corto añadidos
45-49	**Empty**	

Algoritmo Aco/Bass SIM

Nº	Nombre patch	Descripción
0	**Ensemble**	Sonido brillante con un profundo efecto ensemble.
1	**Delay LD**	Sonido de guitarra acústica de directo para partes solistas.
2	**Chorus**	Sonido chorus ideal para casi todo, desde guitarras rítmicas a solistas.
3	**FineTune**	Suave desafinación que crea una mayor profundidad sónica.
4	**Air Aco**	Sonido abierto que crea un efecto de captura a través de un micrófono.
5	**Standard**	Sonido de bajo standard con gran cantidad de usos posibles.
6	**CompBass**	Sonido de bajo que cobra vida con un compresor y un excitador.
7	**WarmBass**	Sonido de bajo con un toque cálido y redondo.
8	**Flanging**	Sonido de flanger que cubre una amplia gama, desde frases a 16 tiempos a música melódica.
9	**Auto Wah**	Sonido de bajo funky que hace un buen uso del auto wah.
10-19	**Empty**	

Algoritmo Bass

Nº	Nombre patch	Descripción
0	**SVT**	Auténtico sonido rock. Perfecto para tocar la cuerda con los dedos o punteos planos.
1	**BASSMAN**	Sonido de rock clásico para cualquier ocasión.
2	**HARTKE**	Simulación de un Hartke con todo lo que ello implica.
3	**SUPER-B**	Elija esto para tocar al unísono con la guitarra y para solos.
4	**SANS-A**	Sonido con una base potente y cortante, perfecto para punteos planos.
5	**TUBE PRE**	Sonido a válvulas que siempre resulta útil.
6	**Attack**	Una compresión muy eficaz para estilos slap y para punteos planos.
7	**Wah-Solo**	Sonido solista con distorsión y un toque de wah. El cambio de tono es el ingrediente secreto.
8	**Talk&Cry**	Típico efecto especial que produce un sonido cry como el de un modulador vocal.
9	**Melody**	Sonido chorus para melodías, solos, acordes y armónicos.
10	**SlapJazz**	Sonido slap básico para bajos de estilos jazz.
11	**Destroy**	Potente sonido que mezcla distorsión, cambio de tono y modulador de repique.
12	**Tremolo**	El compañero perfecto para una línea de bajo suave y para acordes.
13	**SoftSlow**	Sonido melódico o solista que resulta ideal para bajos sin trastes.
14	**Limiter**	Limitador que estabiliza el sonido cuando use una púa.
15	**X'over**	Sonido flanger para punteos, típicos de crossover.
16	**CleanWah**	Sonido auto wah con un millón de usos.
17	**Exciter**	Sonido universal con un carácter fresco y transparente.
18	**ClubBass**	Toque estas frases móviles con ese sonido que simula el ambiente de un pequeño bar.
19	**DriveWah**	Sonido auto wah con un control variable que sigue el dinamismo del punteo.
20-29	**Empty**	

Algoritmo Mic

Nº	Nombre patch	Descripción
0	**Rec Comp**	Previo convencional + compresión de sonido para grabaciones.
1	**RoomAmbi**	Simula la acústica de un estudio radiofónico.
2	**VocalDly**	Efecto de retardo que resulta perfecto para voces con efectos (húmedas).
3	**Rock**	Compresión masiva para voces de rock.

Listado de patches de efectos 3

4	**Long DLY**	Sonido con un retardo largo para voces (2 tiempos a 120 bpm)
5	**InTheBOX**	Este efecto parece colocar todo el sonido dentro de una pequeña caja
6	**Limiter**	Efecto de limitador muy útil para grabaciones
7	**AG MIC**	Sonido de previo, perfecto para la grabación de guitarra acústica
8	**AG Dub**	Sonido de doblaje que da al rasgueo un toque más parecido al punteo
9	**12st Cho**	Sonido chorus para guitarra de 12 cuerdas
10	**AG-Jumbo**	Aumenta el tamaño aparente de la caja de una guitarra acústica
11	**AG-Small**	Reduce el tamaño aparente de la caja de una guitarra acústica
12	**AG Lead**	Sonido de retardo para partes solistas con una guitarra acústica
13	**Live AMB**	Sonido de reverb brillante para guitarra acústica. Aumenta la sensación de directo
14	**Tunnel**	Simulación de la reverb de un túnel
15	**Filter**	Efecto de filtro que le permite cambiar el carácter del sonido durante una canción
16	**BrethCmp**	Sonido de compresor potente que enfatiza el cuerpo del sonido
17	**Vib MOD**	Sonido vocal en el que se combina un modulador de fase y vibrato
18	**Duet Cho**	Sonido desafinado que crea un dueto de forma instantánea
19	**Ensemble**	Fresco sonido de tipo ensemble, perfecto para coros
20	**VocalDub**	Sonido convencional de doblaje
21	**Sweep**	Sonido de voz con un lento barrido de fase
22	**VoiceFlg**	Sonido chorus con flanger con una fuerte modulación
23	**PH Voice**	Sonido de modulador de fase con un toque de retardo
24	**VibVoice**	Sonido de vibrato claro
25	**FutureVo**	Un mensaje alienígena
26	**M to F**	Transforma voces masculinas en femeninas
27	**F to M**	Transforma voces femeninas en masculinas
28	**WaReWaRe**	Efecto especial que parece una voz procedente del cosmos
29	**Hangul**	Efecto especial que convierte el japonés en coreano
30-49	**Empty**	

Algoritmo Dual Mic

Nº	Nombre patch	Descripción	Entradas izda/drch sugeridas
0	**Vo/Vo 1**	Para duetos	Voces
1	**Vo/Vo 2**	Chorus para una voz principal	Voces
2	**Vo/Vo 3**	Para armonías	Voces
3	**AG/Vo 1**	Crea un carácter de tipo histórico	Guitarra acústica/Voz
4	**AG/Vo 2**	Similar al AG/Vo 1 pero con un carácter vocal distinto	Guitarra acústica/Voz
5	**AG/Vo 3**	Modifica de forma agresiva el carácter vocal	Guitarra acústica/Voz
6	**ShortDLY**	Sonido de retardo corto con un efecto de doblaje muy eficaz	Micrófonos
7	**FatDrum**	Para grabación de batería con un único micro stereo	Micrófonos
8	**BothTone**	Micro condensador para voz masculina en el canal L y para femenina en el R	Voces
9	**Condnser**	Simula el sonido de un micro condensador con una entrada de micro dinámico	Voces
10	**DuoAtack**	Chorus para voces solistas con un ataque enfatizado	Voces
11	**Warmth**	Sonido cálido con un rango medio muy prominente	Voces
12	**AM Radio**	Simula una radio monoaural AM	Voces
13	**Pavilion**	Típico sonido de locución en exposiciones	Voces
14	**TV News**	Sonido de presentador de TV	Voces
15	**F-Vo/Pf1**	Para baladas de piano y cantante femenina	Voz/Piano
16	**JazzDuo1**	Simula una sesión de jazz LP con un sonido lo-fi	Voz/Piano
17	**Cntmprry**	Sonido claro y redondo	Voz/Piano
18	**JazzDuo2**	JazzDuo 1 para una voz masculina	Voz/Piano
19	**Ensemble**	Para guitarra con un fuerte ataque y un piano melodioso	Guitarra acústica/Piano
20	**Enhanced**	Intensifica los sonidos claros y potentes en las baladas	Guitarra acústica/Voz
21	**Warmy**	Modera una ambientación muy brillante	Guitarra acústica/Voz
22	**Strum+Vo**	Sonido suave y grueso con compensación del rango medio	Guitarra acústica/Voz
23	**FatPlus**	Fortalece un rango medio demasiado débil	Guitarra acústica/Voz
24	**Arp+Vo**	Sonido sólido en conjunto	Guitarra acústica/Voz
25	**ClubDuo**	Simula el sonido de directo de un pequeño bar	Guitarras acústicas
26	**BigShape**	Intensifica la claridad en conjunto	Guitarras acústicas
27	**FolkDuo**	Sonido fresco y limpio	Guitarras acústicas
28	**GtrDuo**	Adecuado para dúos de guitarra	Guitarras acústicas
29	**Bright**	Un toque global brillante	Guitarras acústicas
30-49	**Empty**		

Listado de patches de efectos 4

Algoritmo Stereo

Nº	Nombre patch	Descripción
0	**Syn-Lead**	Para sintetizadores mono solistas
1	**OrganPha**	Modulador de fase para sintetizador/órgano
2	**OrgaRock**	Distorsión potente para órgano de rock
3	**EP-Chor**	Un bello efecto chorus para piano eléctrico
4	**ClavFlg**	Wah para clavicémbalo
5	**Concert**	Efecto de reverb de sala de concierto para piano
6	**Honkey**	Simulación de piano desafinado o honky-tonk
7	**PowerBD**	Le da una mayor potencia al bombo
8	**DrumFlng**	Flanger convencional para batería
9	**LiveDrum**	Simula un efecto de doblaje en exteriores
10	**JetDrum**	Modulador de fase para un charles o hi-hat a 16 tiempos
11	**AsianKit**	Convierte un kit de batería convencional en un kit de instrumentos orientales
12	**BassBost**	Enfatiza el rango grave
13	**Mono->St**	Da una mayor sensación de amplitud a una fuente monoaural
14	**AM Radio**	Simulación de radio AM
15	**WideDrum**	Amplio efecto stereo para una pista de caja de ritmos
16	**DanceDrm**	Refuerza el bajo para los ritmos dance
17	**Octaver**	Añade un sonido una octava más abajo
18	**Percushn**	Añade presencia, vida y amplitud stereo a la percusión
19	**MoreTone**	Distorsión con un cuerpo enfatizado en los medios
20	**SnrSmack**	Enfatiza el sonido de caja o redoblante
21	**Shudder!**	Sonido dividido para música techno
22	**SwpPhase**	Modulador de fase con una potente resonancia
23	**DirtyBiz**	Distorsión de baja fidelidad que usa un modulador de repique
24	**Doubler**	Doblaje para pista vocal
25	**SFXlab**	Convierte el sonido de un sintetizador en un efecto especial
26	**SynLead2**	Sonido de reactor clásico para sonidos solistas de sintetizador
27	**Tekepiko**	Para frases secuenciadas o punteos de guitarra amortiguada (con sordina)
28	**Soliner**	Simula un grupo de cuerdas analógicas
29	**HevyDrum**	Para batería en canciones de rock duro
30	**SM57Sim**	Simulación de un micro SM57, perfecto para la grabación de distintos instrumentos analógicos y guitarras
31	**MD421Sim**	Simulación de un micro MD421 un standard profesional indispensable para grabaciones, directo y broadcast
32	**U87Sim**	Simulación de un micro U87, un micrófono condensador standard que se encuentra en estudios de todo el Mundo
33	**C414Sim**	Simulación de un micro C414, un famoso micro muy usado en grabaciones
34	**Doubling**	Crea doblajes de sonido que hacen que el cuerpo del sonido parezca más grueso
35	**ShortDLY**	Sonido de retardo perfecto para voces y grabaciones en exteriores, y también para crear un efecto brillante
36	**Lo-Fi**	Crea sonidos Lo-Fi con un toque nostálgico y que suena como procedente de una vieja radio
37	**Limiter**	Un limitador muy eficaz en ensayos de pequeños grupos y grabaciones en directo
38	**BoostPls**	Sonido de realce que añade presión sonora en las grabaciones
39	**All Comp**	Compresor que nivela las diferencias de volumen entre los instrumentos en actuaciones de grupos, por ejemplo
40-49	**Empty**	

Algoritmo 8x COMP EQ

Nº	Nombre patch	Descripción	Entradas 1 - 8 recomendadas	
0	**VoclBand**	Para un grupo vocal	1	Amplificador de guitarra
			2	Amplificador de bajo
			3	Voz
			4	Chorus
			5-6	Batería
			7-8	Teclado
1	**Inst**	Para un grupo de jazz o fusión	1-2	Amplificador de guitarra
			3	Amplificador de bajo
			4	Piano
			5-6	Batería
			7-8	Teclado
2	**AcoBand**	Para un grupo con instrumentos acústicos	1	Bajo acústico
			2	Piano
			3	Voz
			4	Chorus
			5-6	Guitarra acústica
			7-8	Percusión

Listado de patches de efectos 5

3	1ManBand	Para pequeños estudios de grabación privados	1-2	Guitarra
			3	Bajo
			4	Teclado
			5	Voz
			6	Chorus
			7-8	Secuenciador
4	StdDrum	Sonido standard para grabar cada sonido de un kit de batería	1	Bombo
			2	Caja
5	VtgDrum	Sonido de batería de los 70 con hi-hat realzado	3	Hi-hat
			4	Timbal agudo
6	EhcdDrum	Sonido de batería comprimido	5	Timbal medio
			6	Timbal grave
			7-8	Micro aéreo (jirafa)
7	Percus	Indicado para grabar sonidos de percusión individuales	1-2	Percusión
			3-4	Platillo/cencerro
			5-6	Batería
			7-8	Toda la percusión junta
8	CompLtr	Sonido melodioso y versátil	1-8	
9	A Capla	Para un grupo a capella	1-2	Voces femeninas
			3-4	Voces masculinas
			5-6	Dúo vocal
			7-8	Todas las voces juntas
10-19	Empty			

Algoritmo Mastering

Nº	Nombre patch	Descripción
0	PlusAlfa	Intensifica la potencia global
1	All-Pops	Masterización convencional
2	StWide	Masterización de rango amplio
3	DiscoMst	Para un sonido de un pequeño bar / club
4	Boost	Para un acabado de alta fidelidad
5	Power	Rango grave potente
6	Live	Añade un toque de directo
7	WarmMst	Añade un toque cálido
8	TightUp	Añade un toque duro
9	1930Mst	Masterización para un sonido de los años 30
10	LoFi Mst	Masterización de baja fidelidad
11	BGM	Masterización para música de fondo
12	RockShow	Le da a una mezcla de música rock un toque de directo
13	Exciter	Masterización de baja fidelidad con una suave distorsión en el rango de frecuencias medias y agudas
14	Clarify	Enfatiza el rango de los super agudos
15	VocalMax	Hace que las voces pasen a un segundo plano
16	RaveRez	Efecto especial de barrido que usa un filtro brillante
17	FullComp	Fuerte compresión en todo el rango de frecuencias
18	ClearPWR	Un ajuste potente con énfasis en el rango medio y que añade presión sonora y claridad
19	ClearDMS	Intensifica la claridad y la sensación de espacio
20	Maximizr	Realza el nivel de presión sonora global
21-29	Empty	

Listado de patches de efectos 6

Efectos de envío-retorno

REVERB

Nº	Nombre patch	Descripción
0	**TightHal**	Reverb de salón con una potente calidad tonal
1	**BrgtRoom**	Reverb de sala con una potente calidad tonal
2	**SoftHall**	Reverb de sala con una melodiosa calidad tonal
3	**LargeHal**	Simula la reverberación de un gran salón
4	**SmallHal**	Simula la reverberación de un pequeño salón
5	**LiveHous**	Simula la reverberación de un pub
6	**TrStudio**	Simula la reverberación de una sala de ensayos
7	**DarkRoom**	Reverb de sala con una melodiosa calidad tonal
8	**VcxRev**	Pensada para realzar las voces
9	**Tunnel**	Simula la reverb de un túnel
10	**BigRoom**	Simula la reverb de un pabellón de deportes
11	**PowerSt.**	Reverb con puerta de ruidos
12	**BritHall**	Simula la reverb brillante de una sala de conciertos
13	**BudoKan**	Simula la reverberación del Budokan de Tokyo
14	**Ballade**	Para baladas lentas
15	**SecBrass**	Reverb para una sección de metales
16	**ShortPla**	Reverb corta
17	**RealPlat**	Simulación de una reverb de muelles
18	**Dome**	Reverb de un gran pabellón de deportes
19	**VinSprin**	Simula una reverb de muelles analógica
20	**ClearSpr**	Reverb limpia con tiempo de reverb corto
21	**Dokan**	Simula la reverberación que se produce dentro de un depósito de cerámica (tinaja)
22-29	**Empty**	

CHORUS/DELAY

Nº	Nombre patch	Descripción
0	**ShortDLY**	Retardo corto standard
1	**GtChorus**	Chorus para realzar el sonido débil de guitarra
2	**Doubling**	Doblaje versátil
3	**Echo**	Vistoso retardo de estilo analógico
4	**Delay3/4**	Retardo de corchea con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
5	**Delay3/2**	Retardo de negra con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
6	**FastCho**	Chorus rápido
7	**DeepCho**	Profundo chorus versátil
8	**Vocal**	Chorus que intensifica las voces
9	**DeepDBL**	Doblaje profundo
10	**SoloLead**	Mantiene los fraseos rápidos
11	**WarmyDly**	Simula un cálido retorno analógico
12	**EnhanCho**	Intensificador que usa un doblaje con cambio de fase
13	**Detune**	Para instrumentos con potentes armónicos como un piano eléctrico o un sintetizador
14	**Natural**	Chorus con modulación lenta para acompañamiento
15	**Whole**	Retardo de redonda sincronizado con el tempo del ritmo
16	**Delay2/3**	Retardo de tresillo de blancas sincronizado con el tempo del ritmo
17	**Delay1/4**	Retardo de semicorchea sincronizado con el tempo del ritmo
18-29	**Empty**	

Listado de mensajes de error

Si aparece un mensaje del tipo “---Error”, pulse la tecla **EXIT**. Cuando aparezcan este tipo de mensajes, la indicación en pantalla desaparecerá en tres segundos.

Mensaje	Significado	Respuesta
Mensajes que indican que falta algo		
No Card	No hay ninguna tarjeta introducida.	Asegúrese de que haya una tarjeta SD correctamente introducida.
No Project	No hay ningún proyecto.	Compruebe que el proyecto no haya sido eliminado o trasladado a una ubicación diferente.
No File	No hay ningún fichero en el proyecto.	Compruebe que el fichero no haya sido eliminado o grabado en una ubicación diferente.
No USB Device	No hay conexión USB.	Es posible que la conexión haya sido cancelada o que haya algún problema en el cable.
Mensajes que aparecen con cierta frecuencia		
Reset DATE/TIME	Pila descargada. Ha perdido el ajuste	Ajuste de nuevo DATE/TIME. → P14
Low Battery!	Le indica que debe cambiar las pilas	Cambie las pilas o conecte el adaptador de corriente.
Stop Recorder	No puede acceder a la función que quiere durante la reproducción/grabación.	Detenga primero la grabadora y vuelva a probar.
Mensajes que indican que el objeto está protegido		
Card Protected	La tarjeta SD está protegida.	Extraiga la tarjeta SD, desbloquee la pestaña de protección y vuelva a introducirla. → P12
Project Protected	El proyecto está protegido.	Desactive la protección en el menú PROTECT. → P89
File Protected	El fichero es solo de lectura, no puede grabar en él.	Desactive el estado de solo lectura del fichero por medio de un ordenador, por ejemplo.
Mensajes que indican que la capacidad o el límite fijado ha sido sobrepasado		
Card Full	La tarjeta está llena.	Introduzca una nueva tarjeta o borre datos innecesarios.
Project Full	No puede grabar más proyectos en la tarjeta.	Borre proyectos que ya no necesite.
File Full	El número máximo de ficheros ha sido sobrepasado.	Borre ficheros que ya no necesite.
USB Device Full	El dispositivo USB conectado está lleno.	Cambie el dispositivo USB conectado o elimine datos.
Mensajes que indican fallos en el acceso		
Card Access Error	No es posible leer o grabar en la tarjeta.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
Project Access Error	No es posible leer o grabar en el proyecto.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
File Access Error	No es posible leer o grabar en el fichero.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
USB Device Access Error	No es posible leer o grabar en el dispositivo USB conectado.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
Card Format Error	La tarjeta no está en un formato que la unidad pueda usar.	Cambie el formato de la tarjeta a uno que pueda ser usado por la unidad.
File Format Error	Este fichero no está en un formato que la unidad pueda usar.	Cambie el formato del fichero a uno que pueda ser usado por la unidad.
USB Device Format Error	Este dispositivo USB no está en un formato que la unidad pueda usar.	Cambie el formato del dispositivo USB a uno que pueda ser usado por la unidad.
Otros mensajes de error		
Card Error	Se ha producido un error de algún tipo.	Pulse EXIT y vuelva a probar la operación.
Project Error		
File Error		
USB Device Error		

Especificaciones técnicas

Sección			R24
Grabadora	Pistas		24 (mono)
	Máximo nº de pistas que puede grabar a la vez		8
	Máximo nº de pistas que puede reproducir a la vez		24 audio + metrónomo
	Formato de grabación de datos		Formato WAV 44.1/48 kHz, 16/24 bits
	Tiempo máximo de grabación		200 minutos/1 GB (44.1 kHz 16 bits, pistas mono)
	Proyectos		1.000
	Marcadores		100/proyecto
	Localizador		Minutos/segundos/milisegundos o compases/tiempos/ticks
	Edición de ficheros		División, retoque o “trimming”
	Otras funciones		Pinchado/despinchado (manual, auto), Volcado, Repetición A-B, UNDO/REDO
Interface audio	Nº canales de entrada		8
	Nº canales de salida		2
	Cuantización (velocidad bits)		24
	Frecuencia de muestreo		44.1, 48, 88.2, 96 kHz
Mezclador	Faders		9 (mono x 8, master x 1)
	Medidores de nivel		Indicadores de 4 segmentos
	Parámetros de pista		EQ de 3 bandas, panorama (balance), envío efectos x 2, inversión
	Enlace stereo		Pistas 1/2~23/24 seleccionables por parejas
Efectos	Algoritmos		9 (CLEAN, DISTORTION, ACO/BASS, BASS, MIC, DUAL MIC, STEREO, 8xCOMP EQ, MASTERING)
	Patches		330 de inserción, 60 de envío/retorno
	Módulos de efectos		7 de inserción, 2 de envío/retorno
	Afinador		Cromático, de guitarra, de bajo, A/D/E/G abierto, D modal
Ritmos	Voces		8
	Formato del sonido		PCM lineal a 16 bits
	Kits de batería		10
	Parches		8 (sensibles a la velocidad)
	Precisión		48 PPQN
	Patrones rítmicos		511/proyecto
	Tempo		40.0~250.0 BPM
Sampler	Formatos de reproducción		Formato WAV 44.1/48 kHz, 16/24 bits
	Funciones de edición		Trim o retoque, estiramiento del tiempo
Hardware	Soporte de grabación		Tarjeta SD (16 MB - 2 GB), tarjeta SDHC (4 - 32 GB)
	Conversión analógica-digital		ADC 94 kHz 24 bits delta-sigma
	Conversión digital-analógica		DAC 96 kHz 24 bit delta-sigma
	Pantalla		LCD retroiluminada de 128 x 64 píxeles
	Entradas	INPUT1~8	Toma combo XLR/auriculares standard x8 Impedancia de entrada: (Entrada balanceada) 1 KΩ balanceada, 2 activo (Entrada no balanceada) 50 KΩ no balanceada 1 equipada con interruptor Hi-Z, impedancia de entrada 1 MΩ (Hi-Z activada) 6 equipadas con conmutadores de alimentación fantasma Nivel de entrada: –50 dBm < continuo < +4 dBm
		Micros internos	Micros condensadores omnidireccionales Ganancia: -50 dBm < continuo < +4 dBm
	Alimentación fantasma		48 V, 24 V
	Salidas	OUTPUT	TRS de auriculares (balanceada)
		PHONES	Toma de auriculares stereo standard stereo 20 mW x 2 (carga 32 Ω)
	USB		USB 2.0 Hi-Speed (como interface audio/superficie de control/lector de tarjeta/almacenamiento USB)
	Alimentación		Adaptador DC 5V 1A AC (ZOOM AD-14) Seis pilas AA (4.5 horas de duración funcionando continuamente con la retroiluminación ajustada a 15 sg y la alimentación fantasma desactivada)
	Dimensiones		376 (L) x 237.1 (P) x 52.2 (A) mm
	Peso		1.3 kg

Resolución de problemas

Si piensa que hay un problema en el R24, compruebe primero los siguientes aspectos:

Problemas durante la reproducción

◆ No hay sonido o el sonido es muy débil
- Compruebe las conexiones a su sistema de monitorización y los ajustes de volumen del sistema.
- Compruebe que los indicadores de estado del mezclador estén encendidos en verde y que los faders estén subidos. Si un indicador de pista no está encendida en verde, pulse su tecla repetidamente hasta que lo esté.
- Compruebe que no esté encendida la tecla de estado [MASTER] y que esté subido el fader [MASTER].

◆ No cambia el volumen al mover los faders
- En los canales en los que esté activada la función de enlace stereo, no tendrá efecto el fader del canal par. Desactive el enlace stereo (→P.20) o utilice el fader del canal impar.

◆ No hay señal de entrada o suena muy débil
- Asegúrese de que el control **GAIN** de la correspondiente entrada no esté al mínimo.
- Compruebe que el piloto de estado esté encendido en verde (reproducción activada) y que esté subido el fader de la pista.

◆ Una operación no funciona y aparece en pantalla el mensaje "Stop Recorder"
- Algunas operaciones no pueden realizarse cuando la grabadora está en marcha. Pulse la tecla **STOP** para detenerla y realice después la operación.

Problemas durante la grabación

◆ No se puede grabar en una pista
- Asegúrese de haber seleccionado y activado una pista grabable.
- Compruebe que la tarjeta SD no esté llena (→ P102).
- No podrá grabar si el proyecto está protegido. Ajuste "PROTECT" a "OFF" (→ P89), o grabe en un proyecto distinto.

◆ El sonido grabado está distorsionado
- Compruebe que el ajuste **GAIN** (sensibilidad de entrada) y que el nivel de grabación no sean demasiado elevados.
- Baje el fader para que el indicador 0 (dB) del medidor de nivel no se encienda.
- Si la ganancia EQ del mezclador de pistas está ajustada demasiado alta, el sonido puede distorsionar incluso aunque baje el fader. Ajuste la ganancia EQ a un valor más bajo.
- Cuando aplique un efecto de inserción a una entrada, compruebe que el ajuste del nivel de salida del efecto (nivel de patch) sea adecuado.

Problemas con los efectos

◆ No es posible introducir el efecto de inserción
- Cuando utilice el algoritmo 8x COMP EQ, la selección de los puntos de inserción está limitada (→ P81).

◆ No funciona el efecto de inserción
- Compruebe que aparezca en pantalla el icono de efecto de inserción. Si no es así, pulse la tecla **EFFECT**, después la tecla soft INSERT y ajuste finalmente el elemento ON/OFF a On.
- Asegúrese de que el efecto de inserción esté colocado en la posición que quiera (→ P81)

◆ No funciona el efecto de envío/retardo
- Confirme que aparece en pantalla el icono REV o CHO. Si no es así, pulse la tecla **EFFECT**, después la tecla soft REVERB o CHORUS y ajuste ON/OFF a On.
- Asegúrese de que esté correctamente ajustado el nivel de envío para cada pista (→ P40, 80).

Otros problemas

◆ No se puede grabar un proyecto
- No podrá grabar un proyecto si está protegido. Ajuste "PROTECT" a "Off" (→ P89).

◆ No es posible crear un nuevo proyecto ni copiarlo
- Si aparece en pantalla el mensaje "Project Full" es porque se ha llenado ya la tarjeta. Para liberar memoria, borre proyectos que no necesite.

◆ Ha aparecido un mensaje de error al intentar ejecutar una orden
- Revise el listado de mensajes de error (→ P132).

Actualización del firmware

Actualice el firmware cuando sea necesario.

1. Copie el fichero de actualización de firmware en el directorio raíz de una tarjeta SD.
2. Introduzca esa tarjeta SD con el fichero de actualización de firmware en el R24 (si es que no la ha introducido ya).
3. Mientras mantiene pulsado PLAY ▷, encienda la unidad.

   Aparecerá la ventana de actualización.
4. Elija "OK" y pulse ENTER para iniciar la actualización.
5. Cuando aparezca una pantalla que le indica que la actualización ha terminado, apague el R24 y vuélvalo a encender.

NOTA

- Descárguese la última versión de software de sistema desde la página web de ZOOM (http://www.zoom.co.jp).
- Utilice el elemento de menú TOOL > SYSTEM > VERSION para comprobar la versión del software de sistema activa en su unidad.

Indice alfabético

A

Afinador cromático 35
Alimentación
- Ajuste del tipo de pila 103
- Instalación de la pila 13
- Puesta en marcha/apagado 14

Alimentación fantasma 11, 18, 104
Algoritmos 77
Ajuste de fecha y hora 14
Ajuste de nivel 23
Ajuste de velocidad de bits 99
Ajustes stereo 19-20
Apagado 14
Audio
- Cambio del tempo sin cambiar el tono 61
- Supresión de partes innecesarias 63

B

Bucles 50

C

Cuantización global 52
Conexión de dispositivos 11, 18, 19
Contraste 100

E

Efectos
- Efectos de envío-retorno 40, 77-79, 83-86
- Efectos de inserción 45, 77-87
- Efectos de masterización 45
- Módulos de efectos 77-78, 83, 115-125
- Parámetros de efectos 77, 84, 115-125
- Patches 126-131
- Tipos de efectos 77-79, 115-, 126-

Efectos de envío-retorno
- Ajustes de nivel de envío para la pista 40
- Patches 77, 83-86, 131

Efectos de inserción
- Inserción antes del fader MASTER 45
- Puntos de inserción 81
- Uso solo para monitorización 87

Efecto de masterización 45
Enlace stereo 20
EQ 40
Especificaciones técnicas 133

F

Ficheros
- Asignación de pistas 49
- Borrado 95
- Cambio de nombre de un fichero 94
- Copia 93
- Información 92
- Selección 91

Fundido de entrada/salida 64
Función de localización 33-34
Función de repetición A-B 32
- Punto A 32
- Punto B 32

Funciones de sampler 47-64
Funciones rítmicas 65-76

G

Ganancia 23
Grabación
- Cambio de la toma de reproducción 25
- Formatos 90, 99
- Pistas adicionales 27
- Pista master 46
- Preparativos 17-19
- Primera pista 23
- Sobredoblaje 27

H

Hi-Z 10-11, 18

I

Importación
- Ficheros 106-108
- Lector de tarjetas 106
- Memoria USB 11, 107-109
- Patches 86
- Proyectos 17, 89-95, 97

Interface audio . . . . . 110, PDF
Intercambio de ficheros 25
Interruptores 15, 18, 19

M

Marcas 33
Metrónomo 36
Mezcla 39
Micrófonos internos 11, 19
Modificación de nombres 73, 84, 94
Modificación del BPM 60

P

Pantalla
- Contraste 100
- Información 16
- Retroiluminación 100

Panorama 40
Parches 52, 67

Patches
Cambio de nombres 84
Edición 83
Grabación 85
Importación 86
Inicialización . . . . . PDF
Listado de patches 126-131
Selección 80
Patrones rítmicos
Asignación a pistas 22, 76
Borrado 72
Copia 71
Creación 68
Importación 74
Modificación del nombre 73
Pinchado y despinchado 29-30
Pinchado/despinchado automático 29
Pinchado/despinchado manual 30
Pistas 20, 22-28, 31, 43-44, 49
Asignación 22, 25, 49, 76
Mezclador 40, 41
Parámetros 40, 41
Pistas master 46
Playlists 97-98
Proyectos
Cambio de nombres 94
Copia 93
Creación de un nuevo proyecto 17, 90
Protección 89
Reproducción secuencial 97
Resumen 89
Selección 91
Supresión 95
Puntos de pinchado (In) 29
Puntos de despinchado (Out) 29

R

Remezcla a dos pistas 43-46
Reproducción secuencial de proyectos 97

S

Secuencia 53-59
Creación 53
Edición 56
Reproducción 59
Sensibilidad de entrada 23
Sobredoblaje 27
Superficie de control . . . . . 110, PDF
Supresión de datos
Ficheros 95
Marcas 34
Proyectos 95
Tarjetas SD 102

T

Tarjetas SD
Cambio con la unidad encendida 101
Comprobación de la capacidad 102
Formateo 102
Funciones de lector de tarjetas 106
Instalación 12
Tipos de afinador y usos 35

U

USB 105-111
Conexión con un ordenador 105
Memoria USB 107
Uso del software DAW . . . . . PDF

V

Velocidad de bits de cuantización 99
Versión de sistema 103
Volcado 43-44

Para los países de la UE

CE Declaración de Conformidad

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

R24-5005-2