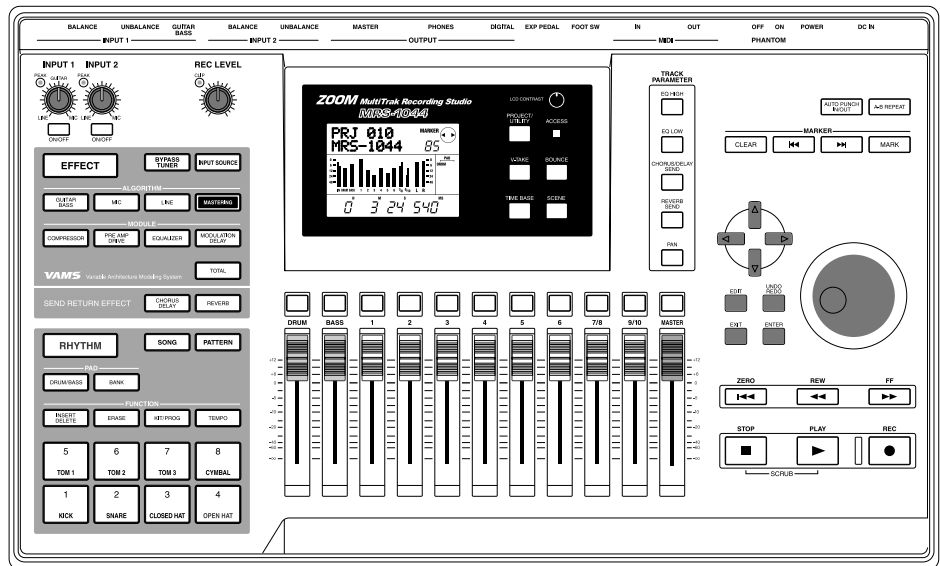


MRS-1044

ZOOM MultiTrak Recording Studio



Manuale operativo



USAGE AND SAFETY PRECAUTIONS

SAFETY PRECAUTIONS

In this manual, symbols are used to highlight warnings and cautions for you to read so that accidents can be prevented. The meanings of these symbols are as follows:



Warning

This symbol indicates explanations about extremely dangerous matters. If users ignore this symbol and handle the device the wrong way, serious injury or death could result.



Caution

This symbol indicates explanations about dangerous matters. If users ignore this symbol and handle the device the wrong way, bodily injury and damage to the equipment could result.

Please observe the following safety tips and precautions to ensure hazard-free use of the MRS-1044

• Power requirements



Warning

The MRS-1044 is powered by the supplied AC adapter. To prevent malfunction and safety hazards, do not use any other kind of AC adapter.

When using the MRS-1044 in an area with a different line voltage, please consult your local ZOOM distributor about acquiring a proper AC adapter.

• Environment



Caution

Avoid using your MRS-1044 in environments where it will be exposed to:

- Extreme temperature
- High humidity or moisture
- Excessive dust or sand
- Excessive vibration or shock

• Handling



Caution

The MRS-1044 is a precision instrument. Do not exert undue pressure on the keys and other controls. Also take care not to drop the unit, and do not subject it to shock or excessive pressure.

• Alterations



Caution

Never open the case of the MRS-1044 or attempt to modify the product in any way since this can result in damage to the unit.

• Connecting cables and input and output jacks



Caution

You should always turn off the power to the MRS-1044 and all other equipment before connecting or disconnecting any cables. Also make sure to disconnect all cables and the AC adapter before moving the MRS-1044

Usage Precautions

• Electrical interference

For safety considerations, the MRS-1044 has been designed to provide maximum protection against the emission of electromagnetic radiation from inside the device, and protection from external interference. However, equipment that is very susceptible to interference or that emits powerful electromagnetic waves should not be placed near the MRS-1044, as the possibility of interference cannot be ruled out entirely.

With any type of digital control device, the MRS-1044 included, electromagnetic interference can cause malfunctioning and can corrupt or destroy data. Care should be taken to minimize the risk of damage.

• Cleaning

Use a soft, dry cloth to clean the MRS-1044. If necessary, slightly moisten the cloth. Do not use abrasive cleanser, wax, or solvents (such as paint thinner or cleaning alcohol), since these may dull the finish or damage the surface.

Please keep this manual in a convenient place for future reference.

Contenuti

USO e PRECAUZIONI	2	Guida [Recorder]	29
PRECAUZIONI DI SICUREZZA <small>D'USO</small>	2	Spostarsi in un punto desiderato della song (Funzione Locate)	29
Precauzioni d'uso	2	Assegnare i marcatori in una song (Funzione Marker)	29
Introduzione	5	Assegnare un marcatore	29
Panoramica	5	Posizionarsi su un marcatore	30
MRS-1044	6	Cancellare un marcatore	30
Sezione Recorder	6	Ricerca di una locazione (Funzione Scrub/Preview)	31
Sezione Rhythm	7	Uso delle funzioni Scrub/Preview	31
Sezione Mixer	7	Cambiare le impostazioni della funzione Scrub.	31
Sezione Effect	7	Riproduzione ripetuta (Funzione Repeat A-B)	32
Parti di MRS-1044 e loro funzioni	8	Ri-registrare solo una specifica regione (Funzione Punch-in/out)	33
Pannello frontale	8	Uso del punch-in/out manuale	33
Sezione Input	8	Uso del punch-in/out automatico	33
Sezione Effects	9	Uso delle V-take	35
Sezione Rhythm	9	Selezionare le V-take	35
Sezione Display	10	Modificare il nome di una V-take	36
Sezione Fader	10	Tracce multiple (Funzione Bounce)	37
Sezione TRACK PARAMETER	11	Eeguire una registrazione Bounce	37
Sezione Control	11	Impostare la funzione Bounce	37
Sezione Transport	12	Editing delle tracce	38
Pannello posteriore	12	Copiare una specifica regione di dati in un'altra locazione	38
Pannello laterale	13	Copiare i dati di un'intera traccia	40
Collegamenti	14	Spostare una specifica regione di dati in un'altra locazione	40
Ascolto delle demo song	15	Cancellare una specifica regione	42
Accensione	15	Cancellare i dati di un'intera traccia	43
Selezione di una demo song	15	Scambiare i dati di tracce intere	43
Riproduzione di demo song	15	Acquisire i contenuti registrati di una traccia	44
Spegnimento	16	Acquisire una traccia	44
Tour introduttivo	17	Scambiare i dati acquisiti	45
Step 1: Prepararsi a registrare	17	Guida [Mixer]	46
1-1: Caricare un project	17	Il mixer	46
1-2: Sezione ritmica di accompagnamento ...	18	Operazioni di base dell'input mixer	47
1-3: Salvare il project	19	Assegnare i segnali in ingresso alle tracce di registrazione	47
Step 2: Registrare la prima traccia	20	Regolazione della profondità degli effetti send/return . . .	48
2-1: Regolazione della sensibilità d'ingresso e del livello di registrazione	20	Regolare pan/balance	48
2-2: Effetto insert	21	Operazioni di base del track mixer	49
2-3: Selezionare una traccia e registrare	21	Regolare volume/pan/EQ	49
Step 3: Overdubbing	23	Regolare la profondità dell'effetto	50
3-1: Selezionare un patch di effetti insert	23	Agganciare canali pari con canali dispari	50
3-2: Selezionare una traccia e registrare	23	Salvare/ricchiama re impostazioni del mixer (Funzione "Scene") 51	
Step 4: Mixaggio	24	Salvare una scena	51
4-1: Regolare volume, pan ed EQ	24	Richiamare una scena salvata	52
4-2: Uso degli effetti send/return	26	Cancellare una scena	52
4-3: Applicare un effetto insert all'intera song	27	Cambiare scene automaticamente	52
4-4: Eeguire il mixaggio	28	Tipo di visualizzazione dell'indicatore di livello	54

Guida [Rhythm]	55	Guida [Project]	85
Sezione rhythm	55	I project	85
Suonare rhythm pattern	56	Operazioni con i project	85
Scegliere e suonare rhythm pattern	56	Procedura di base	85
Cambiare il tempo dei rhythm pattern	57	Caricare un project (PROJECT SELECT)	86
Cambiare drum kit / bass program	57	Creare un nuovo project (PROJECT NEW)	86
Creare una rhythm song	58	Controllo dimensioni del project / capacità residua sull'hard disk (PROJECT SIZE)	86
Immettere dati di rhythm pattern	58	Duplicazione di un project (PROJECT COPY)	87
Immettere dati di chord	60	Cancellazione di un project (PROJECT ERASE)	87
Immettere dati di tempo	62	Modifica del nome di un project (PROJECT NAME)	87
Immettere altri dati	62	Protezione di un project (PROJECT PROTECT)	87
Suonare una rhythm song	63	Salvataggio di un project (PROJECT STORE)	88
Editing di una rhythm song	64	Guida [MIDI]	89
Copiare una specifica regione di misure	64	MIDI	89
Trasporre l'intera rhythm song	65	Cosa potete fare usando il MIDI	89
Cancellare una rhythm song	65	Prese MIDI	89
Creare un rhythm pattern originale	66	Impostazioni MIDI	90
Selezionare la traccia di registrazione	66	Procedura di base	90
Registrazione una performance di pad in un rhythm pattern	67	Impostazione del canale MIDI drum/bass (DRUM CH / BASS CH)	90
Specificare l'accordo di un rhythm pattern	69	Trasmissione dei messaggi di Timing Clock (CLOCK)	90
Editing di un rhythm pattern	70	Trasmissione dei messaggi di Song Position Pointer (SPP)	91
Bilanciare il volume di drum kit e bass program	70	Trasmissione dei messaggi di Start/Stop/Continue (COMMAND)	91
Copiare un rhythm pattern	71	Guida [Altro]	92
Modificare il nome di un rhythm pattern	71	Cambiare la funzione dell'interruttore a pedale	92
Cancellare un rhythm pattern	71	Uso dell'accordatore	92
Importare rhythm pattern e rhythm song da un altro project	72	Inibizione di copie digitali del vostro master	93
Modificare altre impostazioni della sezione rhythm	72	Appendici	95
Procedura di base	72	Specifiche tecniche di MRS-1044	95
Cambiare la lunghezza del pre-count (COUNT)	73	Risoluzione dei problemi	96
Cambiare volume al metronomo (CLICK)	73	Problemi in riproduzione	96
Regolare la sensibilità dei pad (PAD SENS)	73	Problemi in registrazione	96
Controllo della quantità di memoria residua (MEMORY)	73	Problemi con gli effetti	96
Problemi con la sezione rhythm	97	Problemi con il MIDI	97
Problemi con altri problemi	97	Altri problemi	97
Guida [Effects]	74	Tipo di effetti/Lista parametri	98
Gli effetti	74	Effetto insert	98
Effetto insert	74	Effetto Send Return	105
Effetti Send/return	74	Lista dei patch effetti	106
Uso dell'effetto insert	75	Lista dei pattern	109
Patch di effetti insert	75	Lista dei Drum kit / bass program.	113
Cambiare il punto di inserimento dell'effetto insert	76	Tabella di corrispondenza Pad-Instrument/Note#	114
Assegnare l'effetto insert solo al segnale in monitor	76	114
Selezionare il patch dell'effetto insert	77	Implementazione MIDI	116
Editing del patch dell'effetto insert	78	Tabella di implementazione MIDI	117
Salvare il patch per l'effetto insert	80	Indice	118
Editing del nome del patch dell'effetto insert	81		
Uso degli effetti send/return	81		
Patch di effetti send/return	81		
Selezionare un patch di effetti send/return	81		
Editing di un patch di effetti send/return	82		
Salvare un patch di effetti send/return	83		
Modificare il nome di un patch di effetti send/return	83		
Importare patch da un altro project	84		

• MIDI è un marchio registrato della AMEI.

Panoramica

Grazie per aver acquistato **ZOOM MRS-1044 MultiTrak Recording Studio** (che chiameremo semplicemente "MRS-1044"). MRS-1044 è una workstation audio digitale con le seguenti caratteristiche.

■ Racchiude tutte le funzioni di cui avete bisogno per la produzione musicale

Tutto ciò che vi occorre per la produzione musicale – hard disk recorder, drum/bass machine, mixer, effetti, e altro ancora – viene fornito da MRS-1044. Dalla creazione delle parti ritmiche attraverso i processi di registrazione multitraccia fino al missaggio finale, MRS-1044 vi consente di fare ognuna di queste cose.

■ Registratore a 10 tracce x 10 take

La sezione Recorder mette a disposizione sei tracce mono e due tracce stereo, per un totale di dieci tracce. Possono essere registrate simultaneamente fino a due tracce, ed è possibile riascoltare dieci tracce simultaneamente. Ogni traccia ha dieci tracce virtuali (V-take). Per parti importanti come le voci o gli assoli di chitarra, potete selezionare diverse tracce virtuali per registrare più versioni. È disponibile anche un'ampia gamma di funzioni di editing, per consentirvi di copiare o spostare dati audio.

■ Funzione Bounce per la registrazione ping-pong di dieci tracce simultaneamente

La funzione Bounce aiuta a combinare tracce multiple in una o due tracce col solo aiuto di pochi tasti. Anche quando non avete più tracce libere, potete riprodurre dieci tracce simultaneamente e riversarle su due tracce.

■ Sezione Rhythm per avere a disposizione una guida ritmica o un accompagnamento

La sezione Rhythm mette a vostra disposizione 255 tipi di pattern d'accompagnamento che utilizzano il generatore interno di suoni drum + bass. Questa può essere sincronizzata al registratore o utilizzata come guida ritmica indipendente. Potete anche programmare sequenze di accordi o di pattern per creare l'accompagnamento ritmico di un'intera song senza occupare alcuna traccia audio.

■ Sezione Mixer completa

Il mixer digitale interno ha tredici canali: 2 per Drum, 1 per Bass, e 10 tracce. Le impostazioni di livello, Pan ed EQ di ogni canale possono essere salvate come "scene." Una scena salvata può essere richiamata manualmente in qualunque momento o attivata automaticamente nel punto desiderato di una song.

■ Effetti versatili

Come effetti interni, MRS-1044 mette a disposizione un effetto insert che può essere inserito in uno specifico percorso del segnale, e un effetto send/return usato attraverso il send/return del mixer. Gli effetti possono essere utilizzati in molti modi, dalla modifica del suono durante la registrazione di una traccia, alla spazializzazione o il mastering durante il mixaggio.

■ Eccellente espandibilità

Una scheda USB opzionale e una scheda SCSI saranno presto disponibili per consentire il trasferimento di dati tra MRS-1044 e un personal computer o un apparecchio di salvataggio esterno. Questo faciliterà backup e recupero dei dati, gestione di dati audio e dati rhythm e aggiornamento del sistema.

Per utilizzare al meglio la versatile funzionalità di MRS-1044 e assicurarsi di non incorrere in problemi vi preghiamo di leggere accuratamente questo manuale. Tenete il manuale in un posto sicuro insieme al certificato di garanzia.

Presentazione di MRS-1044

In termini generali, MRS-1044 è diviso internamente nelle seguenti quattro sezioni.

● **Sezione Recorder**

Registra e riproduce l'audio.

● **Sezione Rhythm**

Utilizza il generatore interno di suoni drum/bass per eseguire le parti ritmiche.

● **Sezione Mixer**

Miscela i segnali della sezione recorder con quelli della sezione rhythm, e li invia all'esterno tramite le prese di uscita stereo.

● **Sezione Effect**

Tratta i segnali in ingresso o quelli della sezione mixer. MRS-1044 vi consente di usare due tipi di effetti: insert e send/return.

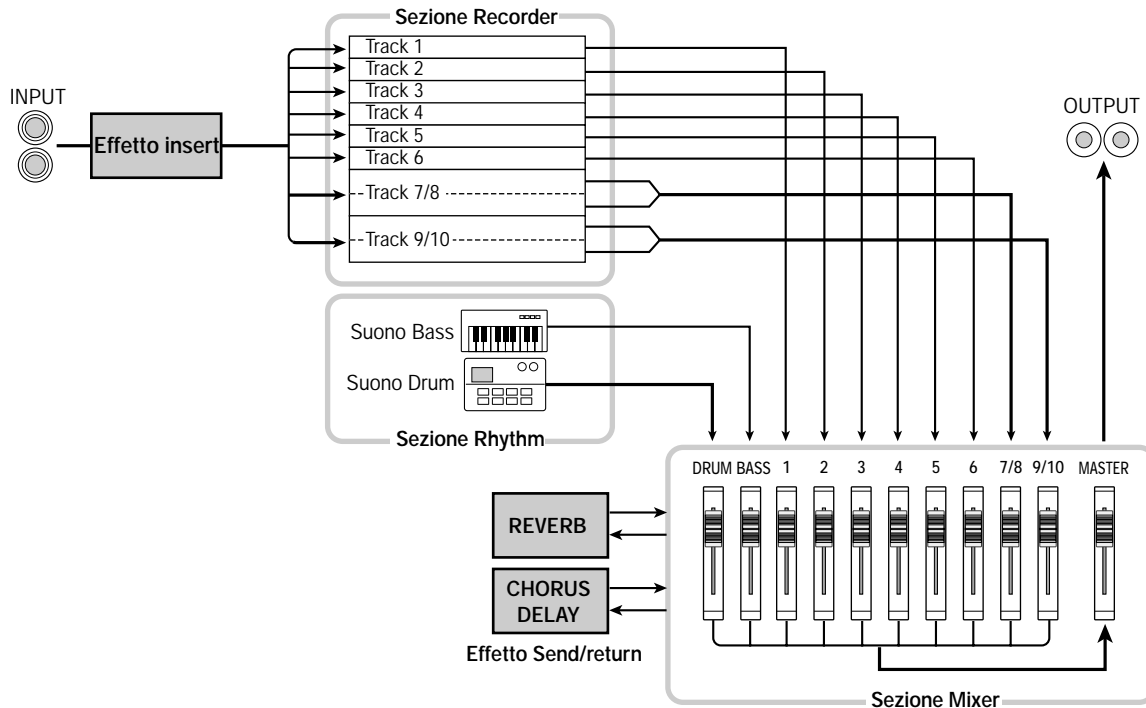
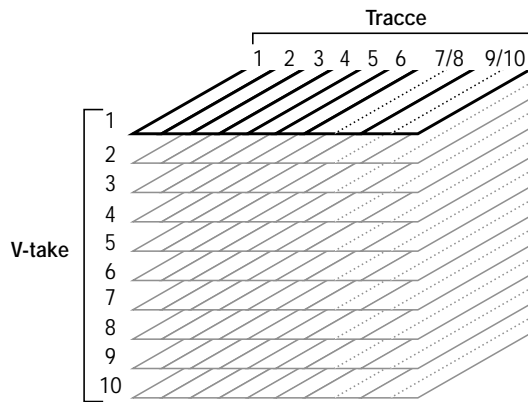
Il grafico seguente mostra la relazione e il percorso del segnale tra le diverse sezioni.

Ora diamo un'occhiata più da vicino a ciascuna sezione.

Sezione Recorder

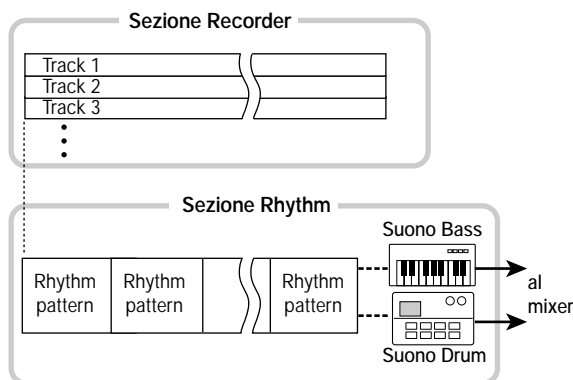
La sezione Recorder di MRS-1044 ha dieci tracce: sei tracce mono (tracce 1 – 6) e due tracce stereo (tracce 7/8 e 9/10). Possono essere riascoltate simultaneamente fino a dieci tracce, e registrate fino a due tracce simultaneamente.

Ognuna delle tracce 1 – 10 ha dieci tracce virtuali (dette "V-take") e per ognuna potete scegliere una "take" come recording/playback (Uso delle V-take → p.35). Per esempio, potete registrare dei solo di chitarra su V-take multiple, e poi confrontarle successivamente per scegliere la migliore.



Sezione Rhythm

La sezione Rhythm di MRS-1044 ha 255 pattern di accompagnamento (lunghi diverse misure e detti "rhythm pattern") che usano il generatore drum/bass interno. I rhythm pattern possono essere usati indipendentemente oppure sincronizzati con il registratore.



Avviso

Potete anche creare pattern originali usando gli otto pad situati sul pannello frontale, oppure via MIDI.

Potete arrangiare pattern ritmici nell'ordine di riascolto desiderato e programmare accordi e tempo per creare l'accompagnamento ritmico di un'intera song (che chiamiamo "rhythm song.") Potrete così costruire l'accompagnamento ritmico di una song senza occupare alcuna delle tracce audio.

Sezione Mixer

Le uscite delle tracce del registratore 1 – 6, 7/8 e 9/10, e quella dei suoni drum + bass della sezione ritmica sono assegnati rispettivamente ai canali 1 – 6, canali 7/8, canali 9/10, canale DRUM e canale BASS della sezione Mixer. Per ogni canale, possono essere controllati indipendentemente i seguenti parametri.

- Volume
- Pan
- Equalizzatore a 2 bande
- Livello di mandata al send/return effect
- Mute on/off

Sezione Effect

MRS-1044 mette a disposizione due tipi di effetti: un effetto "insert" e un "send/return". I due possono essere utilizzati simultaneamente. I due effetti hanno caratteristiche differenti, come descritto di seguito.

■ Effetto insert

Questo effetto può essere inserito in uno specifico percorso del segnale. Potete scegliere una delle seguenti tre posizioni in cui posizionare l'effetto insert.

- (1) Immediatamente dopo la presa di ingresso input (default)
- (2) in un canale a scelta del mixer
- (3) Immediatamente prima del fader MASTER

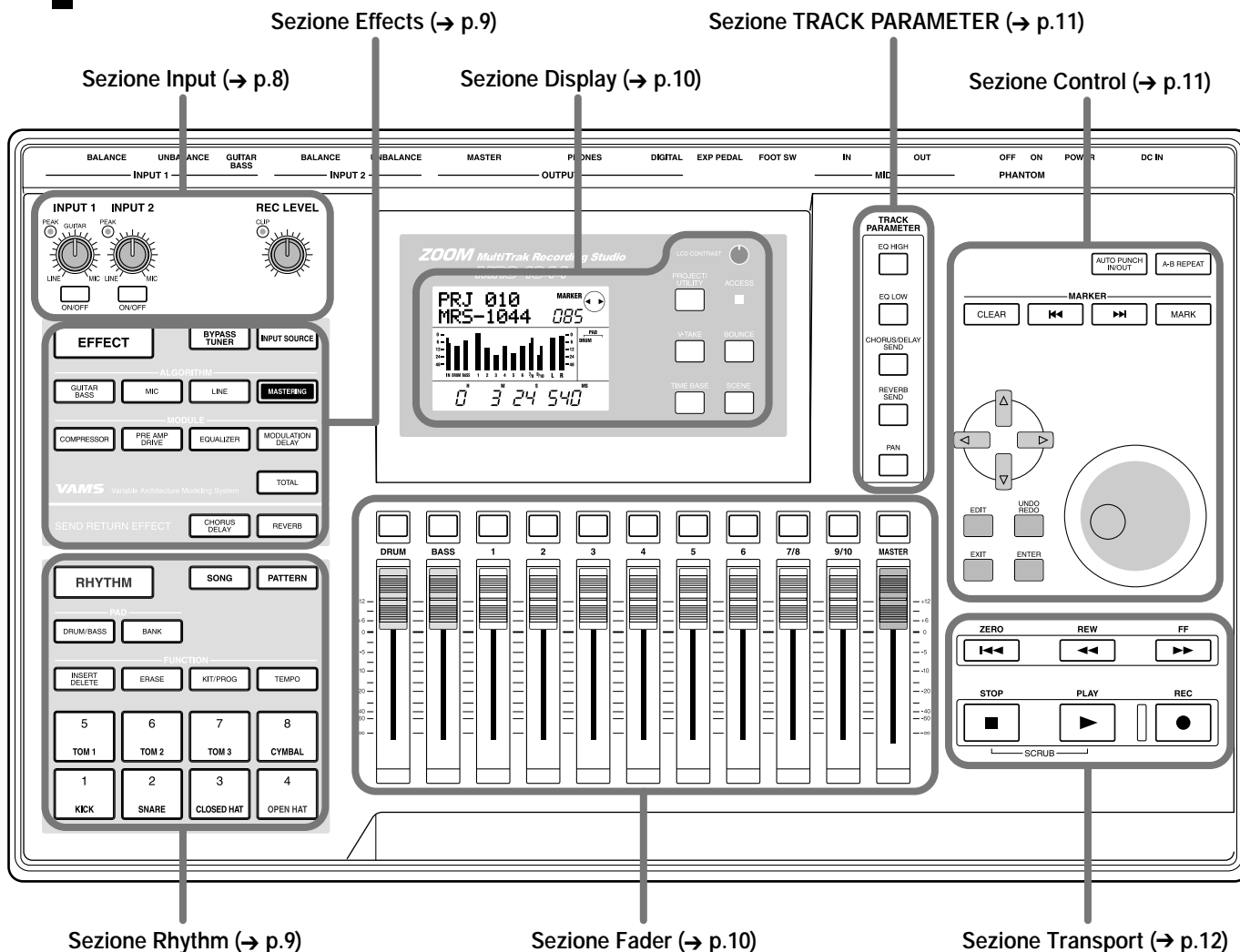
Per default, l'insert effect è inserito immediatamente dopo la presa input (1) come mostrato nel diagramma di p. 6, consentendo di modificare direttamente il segnale che sarà registrato sulla traccia. Cambiando la locazione nei punti (2) o (3), potete processare una traccia specifica oppure l'intera song durante il mix.

■ Effetto send/return

Questo effetto è collegato internamente al send/return della sezione mixer. Ci sono due tipi di effetto, reverb e chorus/delay, che possono essere usati simultaneamente. La profondità dell'effetto send/return è regolata dal livello di mandata (send) di ciascun canale del mixer. Aumentando il livello della mandata si produrrà un più profondo effetto di riverbero o di chorus/delay per quel canale.

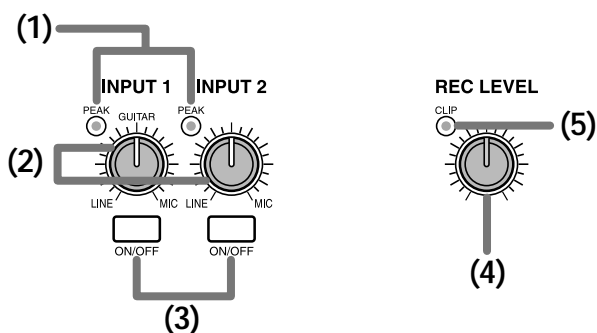
Parti di MRS-1044 e relative funzioni

Pannello frontale



Parti di MRS-1044 e relative funzioni

Sezione Input



(1) Indicatori di picco [PEAK]

Mostrano se il segnale in ingresso (sorgente input) nelle prese [INPUT 1] e [INPUT 2] è in distorsione. Gli indicatori si illumineranno -6 dB sotto il livello al quale il suono inizia a distorcere.

(2) Controlli [INPUT 1]/[INPUT 2]

Questi controlli regolano la sensibilità del segnale in ingresso alle prese [INPUT 1] e [INPUT 2].

(3) Tasti [ON/OFF]

Questi tasti attivano/disattivano [INPUT 1] e [INPUT 2]. Se attivato ("on"), il tasto si illuminerà.

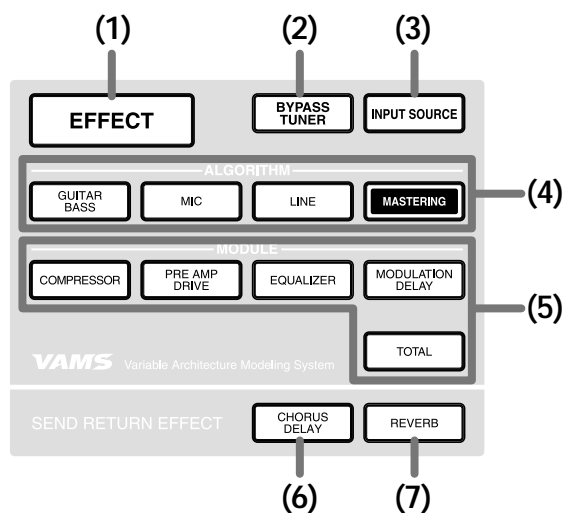
(4) Controllo [REC LEVEL]

Questo controllo regola il volume del segnale in ingresso alle prese [INPUT 1] e [INPUT 2].

(5) Indicatore di [CLIP]

Questo indicatore si illumina se il segnale che passa attraverso il controllo [REC LEVEL] produce un clipping.

Sezione Effects

**(1) Tasto [EFFECT]**

Questo tasto apre una schermata dove potrete vedere o selezionare il patch (un set di effetti memorizzati) attualmente in uso per l'effetto interno.

(2) Tasto [BYPASS/TUNER]

Questo tasto bypassa l'insert effect, oppure accede alla funzione Tuner. Il tasto si illumina quando l'insert effect viene bypassato. Il tasto è intermittente quando viene utilizzata la funzione Tuner.

(3) Tasto [INPUT SOURCE]

Questo tasto viene usato congiuntamente a quello di [ON/OFF] o i tasti di status per selezionare la locazione in cui l'insert effect verrà inserito.

(4) Tasti ALGORITHM

Usate i seguenti quattro tasti per selezionare l'algoritmo di effetto insert (la combinazione di moduli di effetti). Il tasto dell'algoritmo selezionato si illuminerà.

- Tasto [GUITAR/BASS]
- Tasto [MIC]
- Tasto [LINE]
- Tasto [MASTERING]

(5) Tasti MODULE

Usate i seguenti cinque tasti per attivare/disattivare ciascun modulo di effetti nell'algoritmo o per scegliere un modulo. Con l'eccezione del tasto [TOTAL], il tasto del modulo attualmente selezionato si illuminerà.

- Tasto [COMPRESSOR]
- Tasto [PRE AMP/DRIVE]
- Tasto [EQUALIZER]
- Tasto [MODULATION/DELAY]
- Tasto [TOTAL]

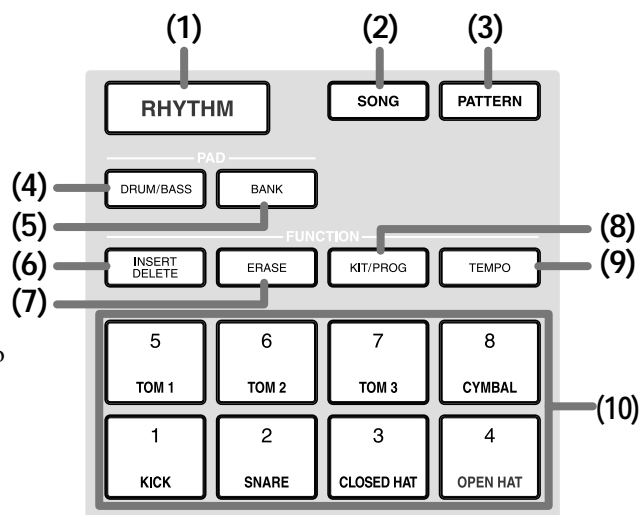
(6) Tasto [CHORUS/DELAY]

Questo è il chorus/delay dell'effetto send/return. Premendo il tasto si apre una schermata dove potete visualizzare o selezionare il patch correntemente selezionato. Questo tasto è spento se il chorus/delay è disattivato ("off").

(7) Tasto [REVERB]

Questo è il riverbero dell'effetto send/return. Premendolo si apre una schermata dove potete visualizzare o selezionare il patch correntemente in uso. Questo tasto è spento se il riverbero è disattivato.

Sezione Rhythm

**(1) Tasto [RHYTHM]**

Usatelo per registrare un pattern ritmico o creare una rhythm song. Una volta premuto, questo tasto si illuminerà, la sezione Rhythm sarà scollegata da quella Recorder, consentendo così alla sezione Rhythm di operare indipendentemente.

(2) Tasto [SONG]**(3) Tasto [PATTERN]**

Questi tasti consentono alla sezione Rhythm di passare dal modo "Rhythm Song" al modo "Rhythm Pattern". Il tasto [SONG] si illumina quando il modo Rhythm Song viene selezionato, e il tasto [PATTERN] si illumina quando viene selezionato il modo Rhythm Pattern.

(4) Tasto [DRUM/BASS]

Questo tasto apre una schermata in cui selezionare le tracce (drum track / bass track) che saranno assegnate ai pad 1--8.

(5) Tasto [BANK]

Questo tasto apre una schermata in cui è possibile selezionare la combinazione di suoni ("bank pad") che saranno assegnati ai pad 1 – 8 (rif. 10).

(6) Tasto [INSERT/DELETE]

(7) Tasto [ERASE]

Questi tasti sono usati per l'editing di una rhythm song o di un rhythm pattern.

(8) Tasto [KIT/PROG]

Questo tasto apre una schermata dove potete cambiare i suoni della batteria o del basso utilizzati dalla sezione Rhythm.

(9) Tasto [TEMPO]

Questo tasto apre una schermata in cui visualizzare o cambiare il tempo del rhythm pattern o della rhythm song.

(10) Pads 1 – 8

Questi pad eseguono i suoni di batteria o di basso usati dalla sezione Rhythm.

(3) Tasto [PROJECT/UTILITY]

Questo tasto serve ad accedere a una varietà di funzioni e regolazioni, quali il salvataggio o il caricamento di un progetto e tutte le funzioni di editing delle tracce.

(4) Indicatore [ACCESS]

Questo indicatore si illumina quando l'hard disk interno è in lettura o in scrittura.

(5) Tasto [V-TAKE]

Questo tasto apre una schermata in cui potete scegliere la traccia virtuale (V-take) di ciascuna traccia del registratore (1 – 10).

(6) Tasto [BOUNCE]

Questo tasto è l'interruttore on/off della funzione Bounce usata per combinare tracce multiple.

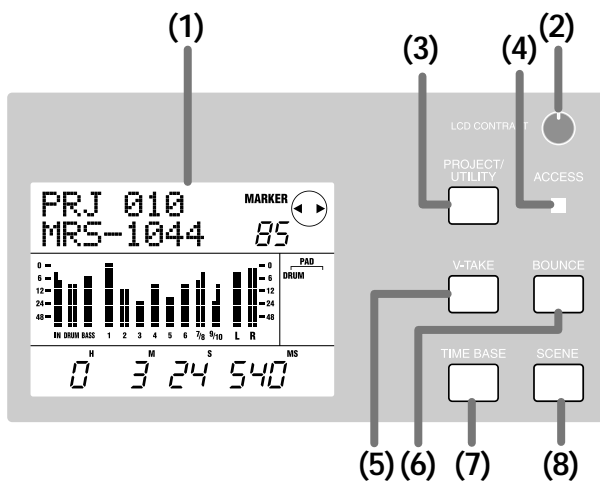
(7) Tasto [TIME BASE]

Questo tasto sceglie tra time display e measure display sul display del contatore.

(8) Tasto [SCENE]

Questo tasto serve a salvare le attuali regolazioni del mixer come "scene," oppure a richiamare una "scena" salvata precedentemente (funzione Scene).

Sezione Display



(1) Display

Mostra l'attuale locazione all'interno di una song, il livello del segnale dei vari canali del mixer, i valori delle impostazioni interne e altri dati necessari all'operatività del sistema. I contenuti del display cambiano a seconda dello stato operativo.

(2) Controllo [LCD CONTRAST]

Regola il contrasto del display.

Sezione Fader

(1) Tasti di stato DRUM/BASS

Vengono usati principalmente per scegliere muting on (tasto spento) o off (tasto acceso verde) per il canale della batteria e quello del basso.

(2) Tasti di stato 1 – 6, 7/8, 9/10

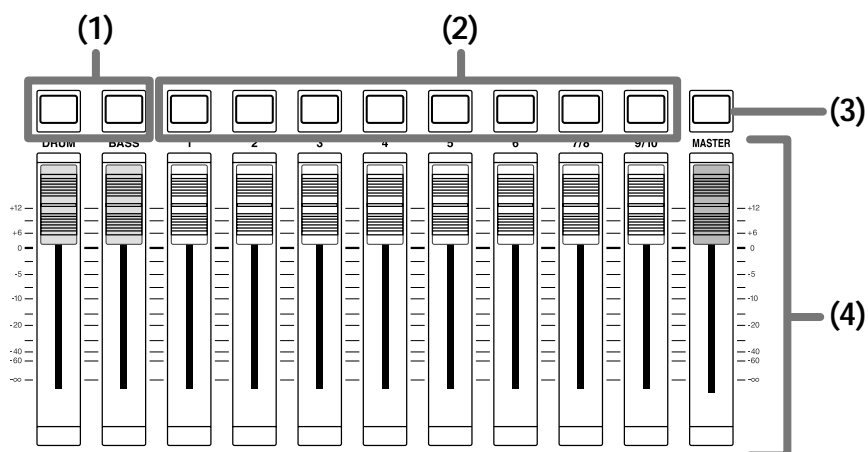
Vengono usati principalmente per scegliere muting on/off dei canali 1 – 6, 7/8, e 9/10 e per selezionare la traccia di registrazione. Ogni volta che premete un tasto di stato, il tasto passerà da verde acceso (canale = mute off) → spento (canale = mute on) → rosso acceso (selezionato per la registrazione).

(3) Tasto di stato MASTER

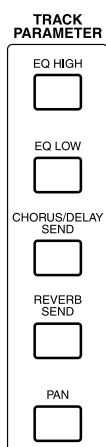
Questo tasto serve a scegliere il fader MASTER per le impostazioni interne.

(4) Fader (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10, MASTER)

I fader DRUM/BASS regolano il volume dei canali drum/bass, e i fader 1 – 6, 7/8, 9/10 regolano i volumi dei canali 1 – 6, 7/8, 9/10. Il fader MASTER regola il volume generale in uscita dalle prese [OUTPUT].



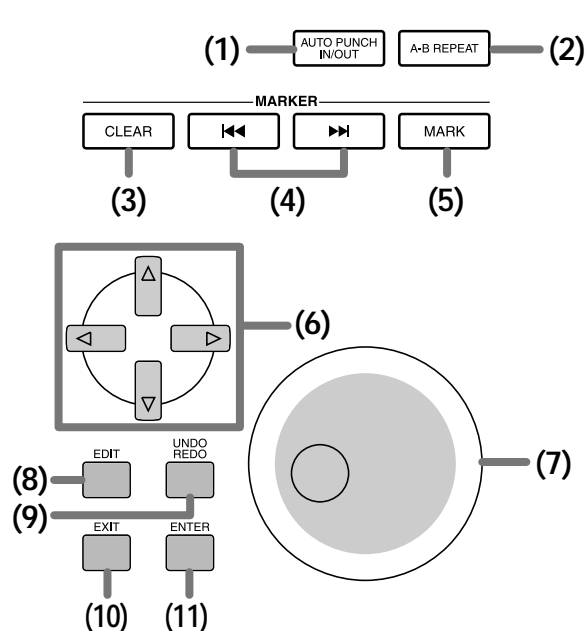
Sezione TRACK PARAMETER



I cinque tasti seguenti aprono le schermate in cui potete regolare impostazioni quali Pan, EQ, e profondità dell'effetto send/return per ogni canale del mixer.

- Tasto [EQ HIGH]
- Tasto [EQ LOW]
- Tasto [CHORUS/DELAY SEND]
- Tasto [REVERB SEND]
- Tasto [PAN]

Sezione Control



(1) Tasto [AUTO PUNCH IN/OUT]

Questo tasto serve a impostare la funzione "Auto Punch-in/out" che permette di ri-registrare una specifica regione di una traccia. Il tasto si illumina quando la funzione Auto Punch-in/out è attiva.

(2) Tasto [A-B REPEAT]

Questo tasto serve a impostare la funzione "A-B Repeat" che consente il riascolto ripetuto di una specifica regione. Il tasto si illumina quando la funzione A-B Repeat è attiva.

(3) Tasto [CLEAR]

Questo tasto cancella il marcatore fissato per la locazione attuale.

(4) Tasti MARKER [◀◀]/[▶▶]

Questi tasti portano al marcatore che precede o segue la locazione attuale.

(5) Tasto [MARK]

Questo tasto assegna un marcatore alla locazione attuale. Premendo il tasto [MARK] su una locazione in cui è già fissato un marcatore si aprirà una schermata che vi permetterà di assegnare una "scena" a quel marcatore.

(6) Tasti Cursor [▲]/[▼]/[◀]/[▶]

Questi tasti sono utilizzati per scorrere fra le diverse schermate o spostare la zona lampeggiante all'interno dei display.

(7) Dial

Serve principalmente a regolare il valore dei parametri.

(8) Tasto [EDIT]

Usate questo tasto per cambiare i parametri degli effetti interni, oppure per modificare rhythm song e rhythm pattern.

(9) Tasto [UNDO/REDO]

È usato per acquisire i dati registrati da una traccia, o per scambiare i dati acquisiti con i contenuti della traccia corrente.

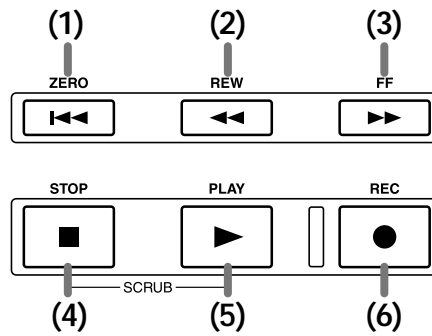
(10) Tasto [EXIT]

Serve ad annullare l'esecuzione di una funzione, o per tornare alla schermata di parametri precedente.

(11) Tasto [ENTER]

È usato per confermare una selezione o per eseguire una funzione.

Sezione Transport



(1) Tasto ZERO [◀◀]

Riporta alla locazione iniziale della song (la posizione zero del contatore).

(2) Tasto REW [◀◀]

Riporta all'indietro la locazione attuale a passi di un secondo (o di un beat). Premete e tenete premuto per poter riavvolgere velocemente.

(3) Tasto FF [▶▶]

Porta in avanti la locazione attuale a passi di un secondo (o di un beat). Premete e tenete premuto per poter avanzare rapidamente.

(4) Tasto STOP [■]

Questo tasto ferma la song. Per attivare la funzione Scrub, tenete premuto questo tasto e premete PLAY [▶].

(5) Tasto PLAY [▶]

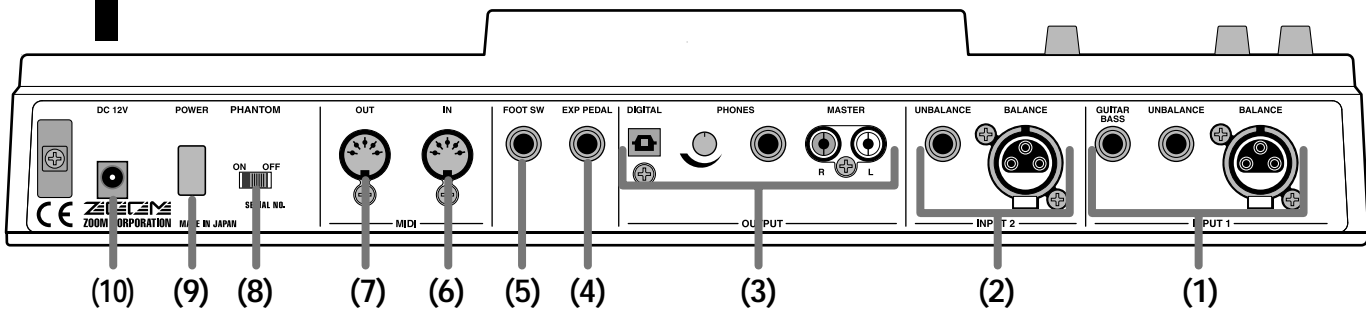
Questo tasto avvia la song dalla locazione attuale.

(6) Tasto REC [●]

Usate questo tasto per registrare sul Recorder, per registrare un pattern ritmico o per iniziare a creare una rhythm song.

Parti del MRS-1044e relative funzioni

Pannello posteriore



(1) Prese [INPUT 1]

Queste sono le prese di ingresso INPUT 1. Selezionate e utilizzate una delle seguenti tre prese.

- BALANCE: Questa è una presa XLR bilanciata a cui è possibile collegare un apparecchio microfonico o di linea.
- UNBALANCE: Questa è una presa phono sbilanciata

a cui collegare un apparecchio microfonico o di linea.

- GUITAR/BASS: A questa presa phono è possibile collegare direttamente una chitarra elettrica o un basso di tipo passivo.

● NOTA ●

Queste prese rispettano la seguente priorità: GUITAR/BASS → UNBALANCE → BALANCE. Vale a dire, se sono tutte e tre collegate, viene prescelta la presa GUITAR/BASS.

(2) Prese [INPUT 2]

Queste sono le prese di ingresso INPUT 2. Se collegate un apparecchio con uscite stereo, usate queste prese unitamente alle prese [INPUT 1]. Selezionate e usate una delle due seguenti prese.

- BALANCE: Questa è una presa XLR bilanciata a cui è possibile collegare strumenti microfonici o di linea.
- UNBALANCE: Questa è una presa phono sbilanciata a cui è possibile collegare strumenti microfonici o di linea.

● NOTA ●

Se sono collegate entrambe le prese, verrà selezionata quella SBILANCIATA.

(3) Prese [OUTPUT]

Queste prese portano in uscita il segnale passato attraverso il fader MASTER. Le tre prese seguenti possono essere utilizzate simultaneamente.

- MASTER: Sono uscite phono RCA analogiche.
- PHONES: A questa presa può essere collegata una cuffia stereo. Usate la manopola dietro a questa presa per regolare il volume delle cuffie.
- DIGITAL: Questa è una uscita digitale di tipo ottico.

(4) Presa [EXP PEDAL]

Un pedale di espressione venduto separatamente (ZOOM FP01, FP02) può essere collegato a questa presa.

(5) Presa [FOOT SW]

Un interruttore a pedale venduto separatamente (ZOOM FS01) può essere collegato a questa presa.

(6) Presa [MIDI IN]

Questa è la presa per i segnali MIDI in ingresso.

(7) Presa [MIDI OUT]

Questa è la presa per i segnali MIDI in uscita.

(8) Interruttore [PHANTOM ON/OFF]

Quando l'interruttore è acceso, viene fornita una alimentazione phantom a +48V alle due prese [INPUT 1/2] bilanciate.

● NOTA ●

Se alle prese [INPUT 1/2] bilanciate sono collegati strumenti che non richiedono alimentazione phantom, dovete spegnere questo interruttore.

(9) Interruttore [POWER]

Questo serve ad accendere e spegnere MRS-1044.

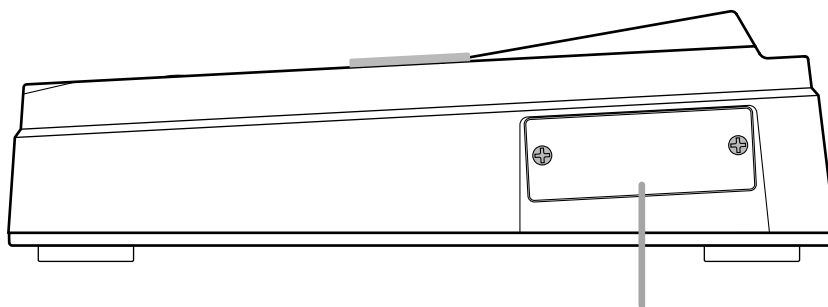
● NOTA ●

Quando spegnete MRS-1044, dovete usare l'interruttore [POWER]. Se spegnete l'apparecchio semplicemente scollegando la presa dell'adattatore AC, i contenuti o le modifiche precedentemente registrati andranno perduti.

(10) Presa [DC 12V]

Collegate qui l'adattatore AC incluso nella confezione.

Pannello laterale



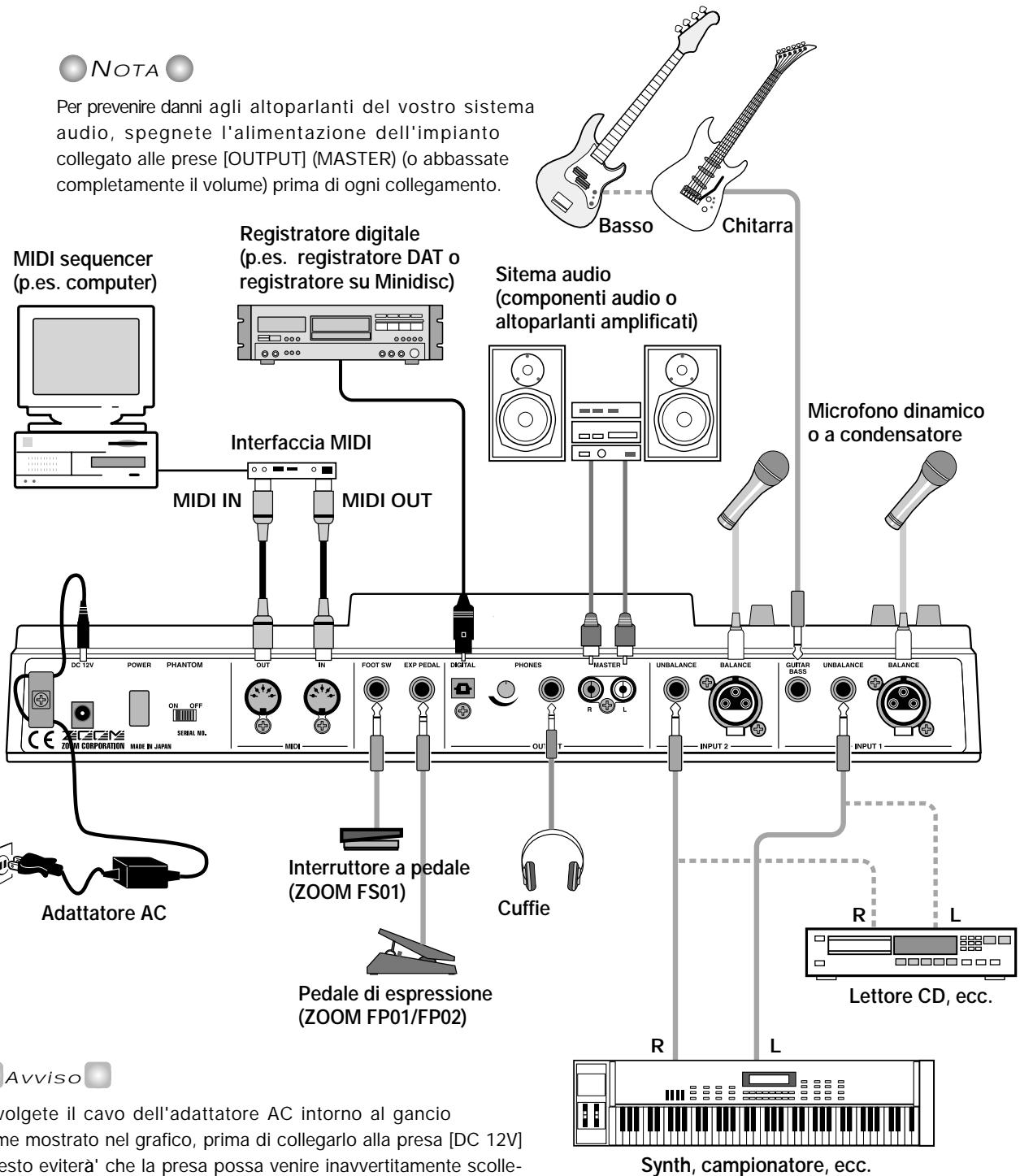
Questo slot serve per installare una scheda SCSI venduta separatamente o una scheda USB (presto disponibile).

Collegamenti

Collegate i vostri strumenti, gli apparecchi audio e gli apparecchi MIDI come indicato nel seguente grafico.

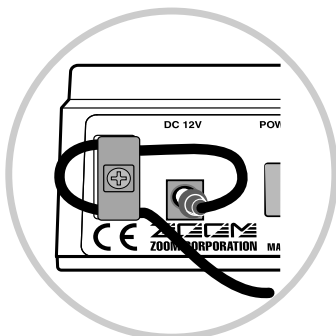
NOTA

Per prevenire danni agli altoparlanti del vostro sistema audio, spegnete l'alimentazione dell'impianto collegato alle prese [OUTPUT] (MASTER) (o abbassate completamente il volume) prima di ogni collegamento.



Avviso

Avvolgete il cavo dell'adattatore AC intorno al gancio come mostrato nel grafico, prima di collegarlo alla presa [DC 12V]. Questo eviterà che la presa possa venire inavvertitamente scollegata nel caso che il cavo sia tirato incidentalmente.



Avviso

Quando collegate apparecchi con uscite stereo come sintetizzatori o lettori CD, collegate l'uscita L dell'apparecchio esterno alla presa [INPUT 1], e l'uscita R alla presa [INPUT 2].

Ascolto delle demo song

L'hard disk di MRS-1044 esce di fabbrica con già parecchie demo song in memoria. Quando avete terminato di fare tutti i collegamenti, accendete l'apparecchio e ascoltate le demo song.

Accensione di MRS-1044

Ecco come accendere MRS-1044 e le altre apparecchiature.

1. Assicuratevi che l'adattatore AC, gli strumenti, e l'impianto audio (o le cuffie) siano collegate appropriatamente a MRS-1044. (Per i dettagli sui collegamenti, fate riferimento a → p.14.)
2. Premete l'interruttore [POWER] sul pannello posteriore per accendere MRS-1044.

POWER



Se sono collegati degli strumenti elettronici alle prese [INPUT 1]/[INPUT 2], accendete gli apparecchi nell'ordine: strumenti elettronici e poi → MRS-1044.

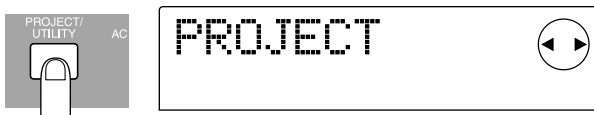
3. Accendete il sistema audio collegato alle prese [MASTER].

Selezionate una demo song

L'hard disk interno di MRS-1044 contiene diverse demo song. Ecco come caricare una demo song dall'hard disk.

1. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

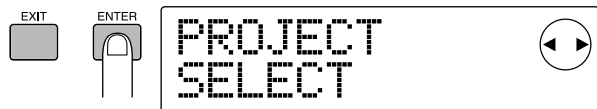
Il display indicherà "PROJECT."



In MRS-1044, i dati di una song (comprese le demo song) sono organizzati in unità dette "project". Quando caricate un "project", verrà riprodotto lo stato completo in cui quella song è stata precedentemente salvata.

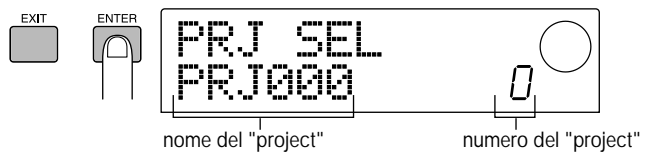
2. Premete il tasto [ENTER].

Il display indicherà "PROJECT SELECT."



3. Premete di nuovo il tasto [ENTER].

Ora potete scegliere fra i "project" che sono stati salvati sull'hard disk interno.



4. Ruotate la dial per scegliere il project di una demo song.



I numeri di project dal 992 in poi non sono demo song; sono project contenenti materiale utile al "tour introduttivo" che inizia a pag. 17, o project da cui potete importare pattern ritmici.

5. Premete il tasto [ENTER].

Il project selezionato verrà caricato.

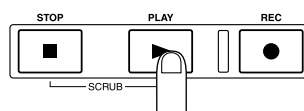
Riproduzione della demo song

Dopo che è terminato il caricamento della demo song, ecco come ascoltarla.

1. Abbassate il volume del vostro impianto audio.

Se state ascoltando attraverso le cuffie collegate alle prese [OUTPUT] (PHONES), abbassate la manopola che si trova dietro la presa.

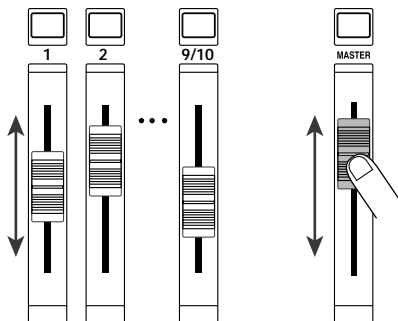
2. Premete il tasto PLAY [▶] nella sezione transport.



La demo song inizierà a suonare.

3. Alzate il volume dell'impianto (o la manopola delle prese [OUTPUT] (PHONES)) a un livello adeguato.

4. Se volete regolare il volume delle singole tracce usate i fader 1 - 6, 7/8, e 9/10. Se volete regolare il volume generale dell'intera song, usate il fader MASTER.

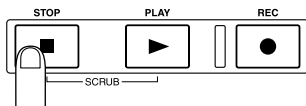


Immediatamente dopo che la demo song (project) e' stata caricata, il volume di ogni traccia e quello generale dell'intera song verranno fissati automaticamente, indipendentemente dalla attuale effettiva posizione dei fader. Appena muoverete un fader, il volume corrispondera' immediatamente alla nuova posizione del fader.



Per un project che utilizzi la sezione rhythm, usate il fader DRUM per regolare il volume del suono drum, e quello BASS per regolare il volume del suono bass.

5. Per fermare la demo song, premete il tasto STOP [■].



Mentre fermate l'ascolto, potete premere il tasto ZERO [◀◀] per andare all'inizio della song. O potete premere i tasti REW [◀◀] / FF [▶▶] per riavvolgere / mandare avanti la song a passi di un secondo.

Spegnimento di MRS-1044

Quando spegnete l'alimentazione di MRS-1044 e delle altre apparecchiature, fatelo nell'ordine opposto a quello in cui avete acceso il sistema.

1. Spegnete l'alimentazione dell'impianto audio (o abbassate completamente il volume).
2. Premete l'interruttore [POWER] sul pannello posteriore. Normalmente, il project verrà automaticamente salvato sul-

l'hard disk interno, e quindi spenta l'alimentazione. La prossima volta che accenderete il sistema, il project a cui stavate lavorando sarà caricato automaticamente.



Le demo song hanno un sistema di protezione per impedire che i dati possano essere cancellati. Per questa ragione, il project non verrà salvato quando spegnerete il sistema dopo aver caricato una demo song.

◆ Attenzione! ◆

- Queste sono le istruzioni per lo spegnimento di MRS-1044. Se spegnete l'apparecchio scollegando la spina dell'adattatore AC dalla presa [DC12V], o staccando l'adattatore AC dalla presa di corrente AC, il project non sarà salvato, e ogni registrazione o modifica andrà perduta.
- In particolare, non dovete mai spegnere scollegando l'adattatore AC mentre l'indicatore di accesso della sezione display è illuminato. Così facendo potreste danneggiare l'hard disk interno, e causare la perdita permanente di tutti i dati.

Tour introduttivo

Questa sezione spiega il processo di registrazione degli strumenti sulle tracce mentre ascoltate l'accompagnamento prodotto dalla sezione rhythm, e infine il completamento del missaggio su due canali.

Il tour introduttivo si divide nei seguenti Step 1 – 4. Seguendo nell'ordine questi passaggi, potete fare esperienza dell'intero processo dalla registrazione delle prime tracce al completamento della vostra song.

- **Step 1: Prepararsi alla registrazione**

Preparatevi per la registrazione del tour introduttivo.

- **Step 2: Registrazione della prima traccia**

Registrate la prima traccia mentre ascoltate l'accompagnamento della sezione Rhythm.

- **Step 3: Overdubbing**

Sovraincidete (overdub) la seconda e le successive tracce mentre ascoltate quelle precedentemente registrate e l'accompagnamento della sezione Rhythm.

- **Step 4: Mixaggio**

Mixate la sezione Rhythm e le tracce che avete registrato sul registratore in un mix stereo su due canali, creando la song definitiva.

Step 1: Prepararsi alla registrazione

In questo step caricheremo un project in cui l'accompagnamento di una sezione ritmica è già stato programmato. Regoliamo il volume della sezione ritmica e prepariamoci a registrare.

◆ Preparativi ◆

Come descritto a pag. 14, collegate l'impianto audio alle prese [OUTPUT] (MASTER). Se state usando le cuffie, collegatele alle prese [OUTPUT] (PHONES).

1-1: Caricate un project

Su MRS-1044, tutti i dati necessari alla riproduzione di una song da voi creata (p.es. i contenuti registrati delle tracce e le regolazioni della sezione mixer) sono organizzati in un "project."

Ogni "project" contiene i seguenti dati:

- Tutti i dati registrati della sezione recorder
- Le impostazioni della sezione mixer
- Le impostazioni della sezione rhythm
- Le impostazioni degli effetti interni
- Altre impostazioni come le "scene", i puntatori, e quelle relative al protocollo MIDI.

Avviso

Possono essere salvati sull'hard disk interno project multipli. Caricando un project creato precedentemente, potete richiamare lo stesso stato in cui il project era stato salvato l'ultima volta.

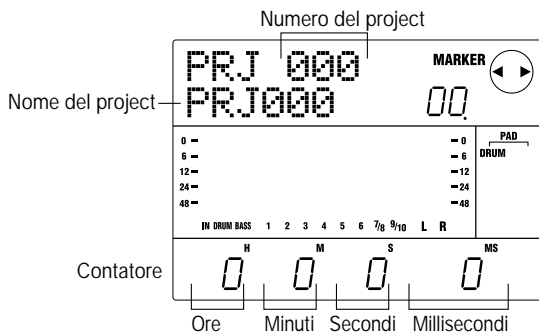
Quando volete registrare su MRS-1044, dovete iniziare o caricando un project creato precedentemente, o inizializzando uno nuovo.

Quando MRS-1044 esce di fabbrica, il suo hard disk contiene un esempio di project in cui un accompagnamento di sezione rhythm per il tour introduttivo è già stato programmato. Utilizzate la seguente procedura per caricare questo esempio di project.

- 1 Accendete le apparecchiature iniziando da MRS-1044, e poi quelle del vostro sistema audio.



Una volta acceso MRS-1044, verrà caricato automaticamente l'ultimo project precedentemente utilizzato. Sul display comparirà la seguente schermata.



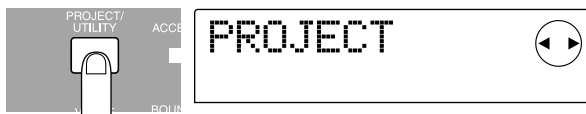
La prima schermata che compare quando il sistema viene acceso è detta "schermata principale" (main screen). La schermata principale è il punto di partenza di ogni operazione.



Se avete premuto uno o più tasti per cambiare schermata, potete premere il tasto [EXIT] più volte per ritornare alla schermata principale.

2 Premete il tasto [PROJECT/UTILITY] nella schermata principale.

Il display indicherà "PROJECT."



3 Premete il tasto [ENTER].

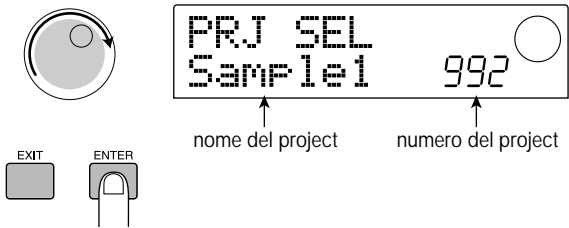
Comparirà il project menu. Qui potete scegliere diverse funzioni per lavorare con i project, come caricare e salvare un project, per esempio.



4 Assicuratevi che il display indichi "PROJECT SELECT" e premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Ora potete scegliere uno dei project sull'hard disk.

5 Ruotate la dial per selezionare il project "Sample 1" (numero 992) e premete il tasto [ENTER].

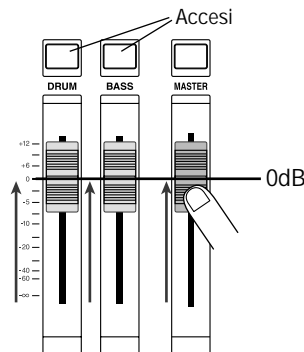


Il display indicherà "LOADING" per un po', e quindi ricomparirà la schermata principale. Il display indicherà il numero e il nome del project che è stato caricato.

1-2: Suonate un accompagnamento con la sezione Rhythm

La sezione Rhythm di MRS-1044 contiene un generatore di suoni percussivi e di suoni di basso che possono essere utilizzati come accompagnamento. Un project nuovo contiene 255 differenti pattern di accompagnamento ("rhythm pattern") che usano suoni di drum + bass, consistenti ognuno di diverse misure. Questi pattern ritmici possono essere sincronizzati al registratore, e usati come ritmi guida mentre registrate una traccia. In aggiunta, potete organizzare i pattern ritmici desiderati in uno specifico ordine di riascolto e programmare cambiamenti di accordi e tempo per creare l'accompagnamento dell'intera song (che viene quindi indicato come "rhythm song"). Nel project da voi caricato allo step 1-1 è già stata programmata una semplice rhythm song. Ecco come ascoltarla.

1 Assicuratevi che i tasti di status DRUM/BASS siano accesi, e alzate i fader DRUM, BASS e MASTER fino alla posizione di 0 (dB).

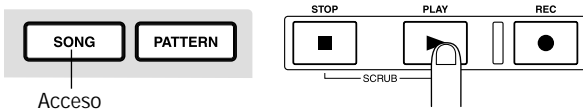


I suoni di bass e di drum della sezione Rhythm sono inviati rispettivamente al canale DRUM e a quello BASS del mixer. I tasti di status DRUM/BASS abilitano e

disabilitano (mute on/off) il relativo canale, mentre i fader DRUM/BASS regolano il volume di ciascun canale.

Se i tasti DRUM/BASS sono spenti, il muting è attivo. Premete i tasti per accenderli (mute off).

2 Assicuratevi che il tasto [SONG] sia acceso e premete il tasto PLAY [▶].



Quando il tasto [SONG] è acceso, il modo "Rhythm Song" è selezionato, consentendovi di creare o suonare una rhythm song. Quando premete PLAY [▶], la rhythm song inizierà a suonare.

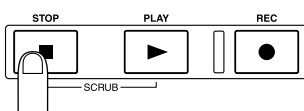
Avviso

A questo punto, partirà anche il registratore. Ma siccome nessuna traccia è ancora stata registrata, non sentirete alcun suono.

3 Se necessario, utilizzate i fader DRUM/BASS per regolare il bilanciamento dei volumi.

Questa rhythm song verrà usata come accompagnamento per le tracce che registrerete allo Step 2. Regolate il bilanciamento dei volumi per un ascolto adeguato.

4 Per interrompere l'ascolto, premete il tasto STOP [■].



Avviso

- Per i dettagli sulla programmazione di una rhythm song per creare un vostro accompagnamento originale, rif. a p.58.
- I dati relativi al tempo sono stati inseriti all'inizio della rhythm song per questo project. Per i dettagli su come cambiare questi dati di tempo, rif. a p.62.

1-3: Salvate il project

Prima di iniziare a registrare le tracce, salvate il project che avete caricato agli step 1 – 2 (Sample 1) sull'hard disk, nello stato in cui si trova attualmente.

Avviso

Il project attuale viene salvato automaticamente se un altro project viene caricato, se viene creato un nuovo project o se viene premuto l'interruttore [POWER] per spegnere il sistema.

NOTA

Se MRS-1044 dovesse spegnersi perché l'adattatore AC è uscito dalla presa, o per una mancanza di corrente, tutte le modifiche effettuate dopo l'ultimo salvataggio andranno perse. Per prevenire perdite di dati a causa di simili evenienze, vi consigliamo di salvare (Save) periodicamente.

1 Premete il tasto [PROJECT/UTILITY] nella schermata principale.

Il display indicherà "PROJECT."

2 Premete il tasto [ENTER].

Comparirà il menu project.

3 Usate i tasti cursore [◀]/[▶] finché il display non indicherà "PROJECT STORE."



Avviso

Le frecce che appaiono nella parte superiore a destra del display indicano che i tasti cursore sono attivi nella schermata attualmente visibile.

4 Premete il tasto [ENTER].

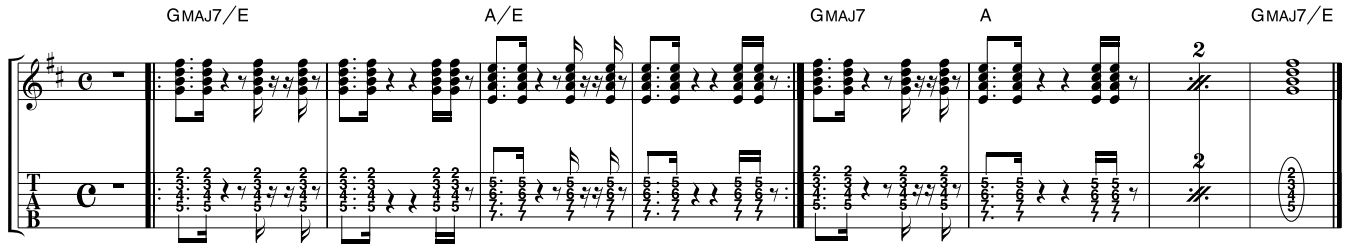
Comparirà la schermata "PRJ STR SURE?", chiedendovi se siete sicuri di voler memorizzare ("store") il project.



5 Premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Quando il salvataggio è stato completato, vi ritroverete alla schermata principale.

[Esempio: Chitarra ritmica 1]



Step 2: Registrare la prima traccia

In questo step, registrerete la parte di chitarra ritmica mostrata nello spartito (in alto) sulla traccia 1, ascoltando l'accompagnamento della rhythm song.

◆ Preparativi ◆

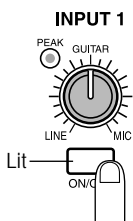
- Collegate la chitarra elettrica alla presa [INPUT 1] (GUITAR/BASS).
- Caricate il project salvato allo Step 1-3 (il project chiamato "Sample 1," project numero 992). Per i dettagli su come caricare un project, rif. a p.17.

2-1: Regolazione della sensibilità d'ingresso e del livello di registrazione

Ecco come regolare appropriatamente la sensibilità d'ingresso dello strumento collegato alla presa [INPUT] e come regolare il volume del segnale in ingresso (livello di registrazione).

1 Premete il tasto INPUT 1 [ON/OFF] perché si illumini.

Il tasto [ON/OFF] abilita e disabilita la presa jack. Quando il tasto è acceso, la presa corrispondente è attiva.



Avviso

Quando state registrando una sorgente mono, lasciate acceso il tasto [ON/OFF] solo per la presa a cui è collegata la sorgente. Quando registrate una sorgente stereo in ingresso (come un synth) in stereo, collegate le uscite L/R dello strumento alle prese [INPUT 1/2], e attivate i tasti

[ON/OFF] sia INPUT 1 che 2.

NOTA

Non è possibile avere in ingresso simultaneamente tre o più canali di segnale.

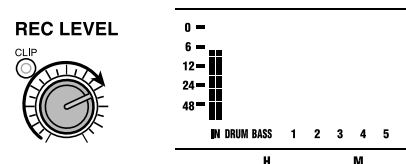
2 Mentre suonate il vostro strumento, usate il controllo [INPUT 1] per regolare la sensibilità d'ingresso.

Regolate il controllo [INPUT 1] in modo che l'indicatore [PEAK] si illumini quando suonate con più forza.



3 Mentre suonate, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.

Fissate il controllo [REC LEVEL] quanto più alto possibile facendo illuminare l'indicatore [CLIP]. Il livello di segnale attuale è mostrato dall'indicatore di livello (IN) che si trova al centro del display.



Avviso

Se non è stata specificata alcuna traccia di registrazione, il segnale in ingresso viene mandato direttamente al fader MASTER.

2-2: Impostare l'effetto insert

MRS-1044 contiene due tipi di effetti: un effetto "insert" che può essere inserito in uno specifico percorso di segnale e due effetti "send/return" che possono essere applicati all'intera song utilizzando il send/return del mixer. In questo esempio, registreremo con l'effetto insert applicato alla chitarra collegata alla presa [INPUT 1].



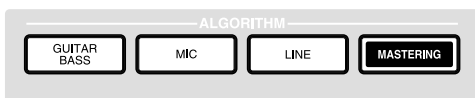
Per i dettagli sull'uso degli effetti send/return, rif. a p.26

1 Premete il tasto [EFFECT].



Il tasto [EFFECT] si illuminerà e comparirà una schermata che vi permetterà di scegliere un patch di effetti interni. Un "patch" è un set di impostazioni già salvate per un effetto interno. Un nuovo project contiene dei patch per gli effetti insert, e potete cambiare all'istante le regolazioni semplicemente scegliendo uno di questi patch.

2 Usate i tasti ALGORITHM per scegliere un algoritmo per l'effetto insert.



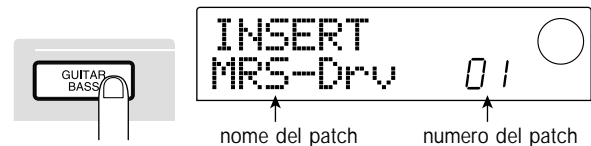
Un "algoritmo" è una combinazione di moduli di effetti (singoli effetti) che l'effetto insert vi consente di usare simultaneamente. I patch di effetti insert sono organizzati dal proprio algoritmo. Questo significa che quando selezionate un patch di effetti insert, iniziate scegliendo l'algoritmo appropriato allo strumento che dovete registrare o allo scopo desiderato.

Ecco di seguito i quattro algoritmi disponibili.

- GUITAR/BASS: Un algoritmo adatto alla registrazione di chitarra e basso.
- MIC : Un algoritmo adatto alla voce e alla registrazione microfonica.
- LINE : Un algoritmo adatto principalmente alla registrazione di strumenti con uscite stereo come synth o piano elettrico.

- MASTERING : Un algoritmo adatto a processare il segnale di un mix stereo, come durante un missaggio.

Per il nostro esempio, premete il tasto [GUITAR/BASS] per selezionare l'algoritmo GUITAR/BASS. Il tasto [GUITAR/BASS] si illuminerà, e ora potrete selezionare i patch che fanno uso dell'algoritmo GUITAR/BASS.



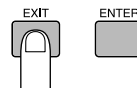
Per i dettagli sugli algoritmi, rif. a p.75.

3 Ruotate la dial per selezionare i patch desiderati.

Per il nostro esempio, selezionate il patch "StrmBeat" (numero 34).



4 Premete il tasto [EXIT].



Vi ritroverete alla schermata principale.



Se preferite registrare senza mandare il suono attraverso l'effetto insert, premete il tasto [BYPASS/TUNER] nella schermata principale per farlo illuminare. Questo bypasserà l'insert effect. Premendo nuovamente il tasto [BYPASS/TUNER] si spegnerà e il bypass sarà annullato.

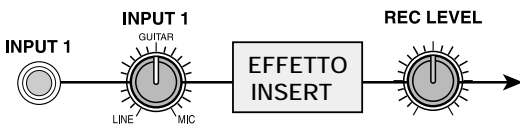
2-3: Scegliete una traccia e registrate

Ora regoleremo il livello di registrazione e registreremo il suono della chitarra (usando l'insert effect) sulla traccia 1.

1 Mentre suonate, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.

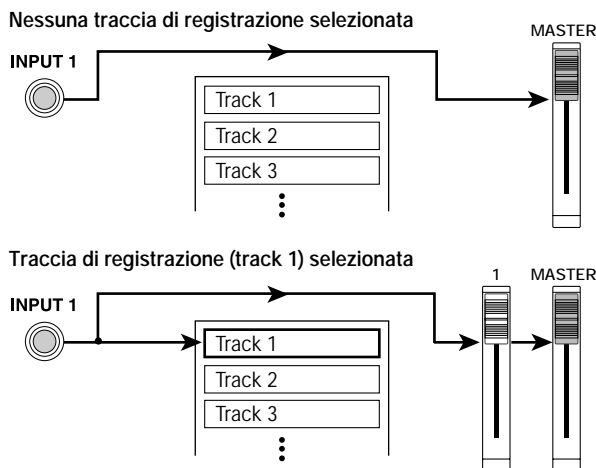
Di default, l'insert effect viene inserito prima del controllo [REC LEVEL]. Per questa ragione, il livello di registrazione può cambiare se cambiate il patch dell'effetto insert.

Riaggiustate il livello dopo aver scelto il patch dell'effetto insert.



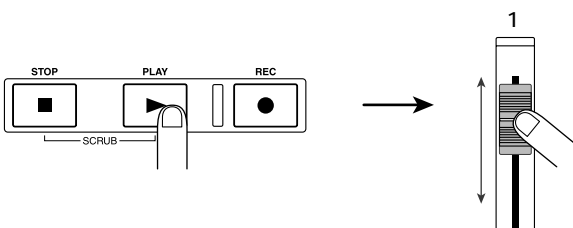
2 A registratore fermo, premete ripetutamente il tasto 1 per accendere la luce rossa del tasto.

I tasti di status 1 – 6, 7/8, e 9/10 sono usati per attivare il muting on/off sui canali e scegliere la traccia di registrazione. Ogni volta che premete un tasto di status, il tasto passerà ciclicamente allo stato successivo: verde acceso (canale= mute off) • spento (canale= mute on) • rosso acceso (selezionato come traccia di registrazione). Quando il tasto di status 1 cambia da verde a rosso, così che la traccia 1 viene selezionata come traccia di registrazione, il percorso del segnale in ingresso cambierà come segue.



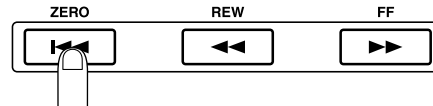
Il numero di tracce che possono essere registrate simultaneamente è limitato a due tracce mono o una traccia stereo. Se volete registrare in stereo sulle tracce 1 – 6, selezionate le tracce di registrazione premendo simultaneamente i tasti di status nelle combinazioni 1/2, 3/4, o 5/6.

3 Premete il tasto PLAY [▶] e mentre ascoltate la rhythm song, usate il fader 1 per regolare il livello di ascolto della chitarra.

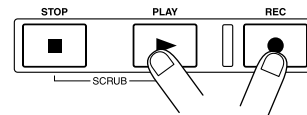


Il fader 1 cambia semplicemente il livello a cui la sorgente in registrazione viene monitorata, e non modifica il livello di registrazione. Se necessario, potete usare i fader DRUM/BASS per regolare il bilanciamento di volume con la rhythm song. Quando avete finito di regolare il livello di ascolto, premete il tasto STOP [■] per fermare la rhythm song.

4 Premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song.



5 Per iniziare la registrazione, tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].



Il tasto REC [●] e il tasto PLAY [▶] si illumineranno, e la registrazione sulla traccia 1 avrà inizio. Registrate la chitarra mentre ascoltate la rhythm song.

6 Quando avete finito di registrare la chitarra, premete il tasto STOP [■].

Il tasto REC [●] e il tasto PLAY [▶] si spegneranno, e la registrazione si interromperà.

7 Per ascoltare il risultato della registrazione, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song e premete il tasto PLAY [▶].

Ascolterete così la traccia 1 insieme alla rhythm song. Se volete rifare la registrazione, ripetete gli Step 2 – 6.

8 Se siete soddisfatti del risultato ottenuto, salvate il project nella sua forma attuale.

Per i dettagli su come salvare il project, rif. a p.19.



- A registratore fermo, potete usare i tasti REW [◀◀]/FF [▶▶] per spostare la locazione attuale in avanti o in dietro a passi di un secondo (se il contatore mostra il tempo) o a passi di un beat (se il contatore mostra le misure). Dopo esservi spostati in questo modo, potete premere il tasto PLAY [▶] per iniziare a riascoltare da quel punto.
- Potete anche usare i tasti REW [◀◀]/FF [▶▶] per spostarvi alla locazione attuale, e quindi ri-registrare da quel punto.

Se volete ri-registrare più volte nello stesso punto, conviene utilizzare la funzione auto punch-in/out (v. pag. 33).

- Usando le V-take (-> p.35) potete effettuare una nuova registrazione conservando la precedente.

Esempio: Rhythm guitar 2

Step 3: Overdubbing

In questo step registrerete una parte di chitarra ritmica sulla traccia 2 (come mostrato nello spartito in alto), ascoltando la chitarra ritmica che avete registrato sulla traccia 1 nello Step 2 (come pure la rhythm song). La registrazione di parti aggiuntive in questo modo è detta "overdubbing."

◆ Preparativi ◆

Caricate il project che avete salvato come ultima operazione nello Step 2-3. In alternativa, potete caricare il project "Sample 2" (n. 993), in cui la traccia 1 già contiene una parte di chitarra ritmica registrata. (Per i dettagli sul caricamento di un project, rif. a p.17.)

3-1: Scegliete un patch di effetti insert

Applicheremo un effetto insert anche alla traccia 2 mentre la registriamo.

- 1 Premete il tasto [EFFECT] e usate il tasto ALGORITHMS per scegliere l' algoritmo di effetto insert desiderato.

Come nello Step 2-2, premete il tasto [GUITAR/BASS] per selezionare l'algoritmo GUITAR/BASS.

- 2 Ruotate la dial per scegliere il patch desiderato.

Per il nostro esempio, selezionate il patch "Phaser" (numero 7).



- 3 Premete il tasto [EXIT].

Vi ritroverete alla schermata principale.

3-2: Scegliete una traccia e registrate

Quindi regoleremo il livello di registrazione e registreremo la chitarra ritmica sulla traccia 2.

- 1 Mentre suonate, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.
- 2 A registratore fermo, premete il tasto di status 2 ripetutamente per accendere la luce rossa del tasto. La traccia 2 sarà selezionata come traccia di registrazione.
- 3 Premete il tasto PLAY [▶] e mentre ascoltate la rhythm song, usate il fader 2 per regolare il livello di ascolto. Utilizzate i fader DRUM/BASS e il fader 1 quanto necessario per bilanciare il volume della rhythm song con quello della traccia 1. Quando avete regolato i livelli di ascolto, premete il tasto STOP [■] per fermare la song.
- 4 Premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song.

5 Per iniziare a registrare, tenete premuto il tasto REC [O] e premete il tasto PLAY [▶].

Il tasto REC [●] e quello PLAY [▶] si illumineranno e la registrazione sulla traccia 2 avrà inizio. Registrate la chitarra mentre ascoltate la rhythm song e la traccia 1.

6 Quando avete finito di eseguire la parte di chitarra, premete il tasto STOP [■].

Il tasto REC [●] e il tasto PLAY [▶] si spegneranno e la registrazione avrà termine.

7 Per ascoltare il risultato, premete il tasto ZERO [◀◀] e tornerete all'inizio della song, quindi premete il tasto PLAY [▶].

Le tracce 1/2 verranno suonate insieme alla rhythm song. Se volete rifare la registrazione, ripetete gli step 2 – 6.

Quando avete finito di registrare la traccia 2, seguite la stessa procedura per registrare gli altri strumenti sulle tracce restanti. Quando avete finito tutta la registrazione, salvate il project.

Step 4: Mixaggio

Una volta terminata la registrazione delle tracce, potete regolare il volume della sezione Rhythm rispetto a quella del registratore e creare una song completa.

◆ Preparativi ◆

- Collegate un registratore master come un MD o un DAT alle prese [OUTPUT] (DIGITAL o MASTER).
- Caricate il project salvato alla fine dello Step 3-2. In alternativa, potete caricare il project "Sample 3" (numero 994) dall'hard disk. Quando MRS-1044 esce di fabbrica, questo project contiene già delle performance pre-registrate su tutte le tracce. (Per i dettagli sul caricamento del project, rif. a p.17). La struttura del "Sample 3" e' quella qui indicata.

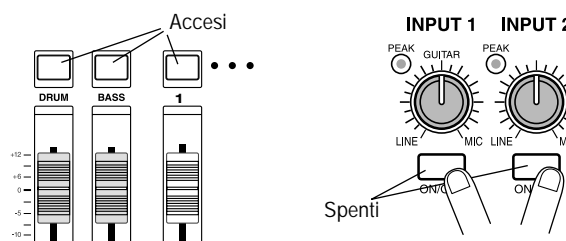
Track 1	Chitarra ritmica 1
Track 2	Chitarra ritmica 2
Track 3	Chitarra solista
Track 4	Piano elettrico
Track 5	Organo
Track 6	Synth
Track 7/8	Percussione (L/R)
Track 9/10	Synth pad (L/R)

4-1: Regolate volume, pan ed EQ

Ecco come regolare volume, pan (posizione stereo left e right) ed EQ per ogni canale della sezione Mixer.

Regolare il volume

- 1** Assicuratevi che tutti i tasti (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) siano accesi verdi. Inoltre, premete INPUT 1/2 [ON/OFF] per spegnerli.



Avviso

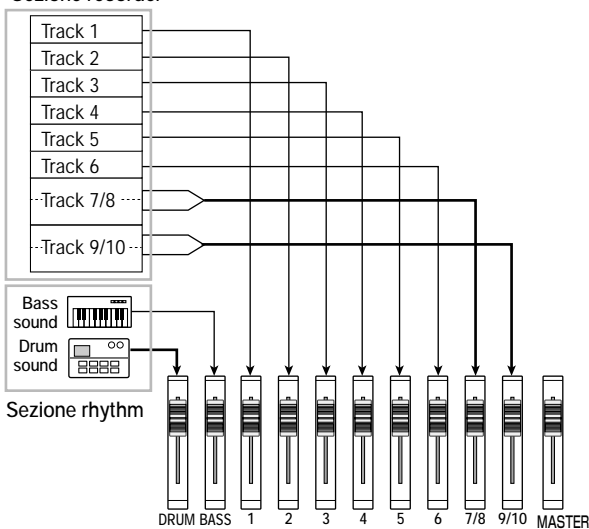
Se i tasti INPUT 1/2 [ON/OFF] sono accesi, possono essere mixati anche gli strumenti collegati alle prese [INPUT 1/2].

2 Alzate il fader MASTER fino alla posizione di 0 (dB).

3 Premete il tasto PLAY [▶] per riascoltare la song, e usate i fader di ogni canale (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) per regolare il bilanciamento del volume.

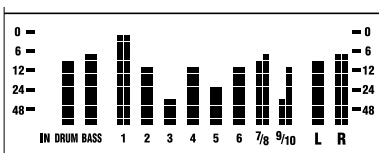
Il suono drum e quello bass della sezione Rhythm sono assegnati rispettivamente ai canali DRUM e BASS, e le tracce del registratore 1 – 6, 7/8, 9/10 sono assegnate ai canali del mixer 1 – 6, 7/8, e 9/10 rispettivamente. Usate i fader DRUM/BASS per regolare il volume della sezione Rhythm, e i fader 1 – 6, 7/8, e 9/10 per regolare il volume di ogni traccia della sezione Recorder.

Sezione recorder



Gli indicatori di livello (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) posti al centro del display indicano il livello del segnale post-fader di ciascun canale. Gli indicatori L/R indicano il livello del segnale passato attraverso il fader MASTER.

Regolate il mix, facendo attenzione che non si illumini il segnale di 0 (dB) di ogni singolo misuratore di livello.



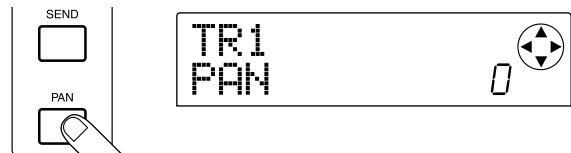
Avviso

Se necessario, potete anche fare in modo che gli indicatori di livello mostrino i livelli di segnale pre-fader (→ p.54).

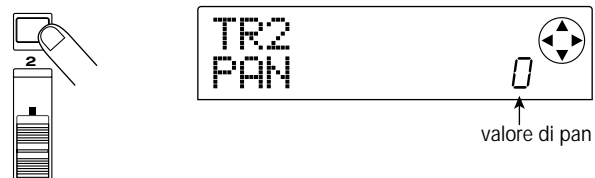
Regolare il pan

4 Nella schermata principale, premete il tasto [PAN] nella sezione TRACK PARAMETER.

Quando premete uno dei tasti della sezione TRACK PARAMETER, apparirà il menu corrispondente a questa sezione, permettendovi di fissare parametri quali pan ed EQ per ogni canale. Se premete il tasto [PAN], comparirà una schermata in cui potrete determinare la regolazione del Pan.



5 Premete il tasto di status del canale di cui volete regolare il Pan.



Quando viene mostrato il menu track parameter, potete premere un tasto di status (o i cursori [◀]/[▶]) per selezionare il canale di cui volete regolare il parametro.

6 Ruotate la dial per regolare il valore di pan.

Il valore di Pan può essere regolato in un range tra L100 (tutto a sinistra) – 0 (centro) – R100 (tutto a destra).

7 Ripetete gli Step 5 – 6 per regolare il pan di altri canali.

NOTA

Per i canali stereo (il canale DRUM, i canali 7/8 e 9/10), il parametro PAN agisce come parametro di BALANCE che regola il bilanciamento di volume fra i canali L/R (sinistro e destro).

Regolare l'EQ

8 Premete il tasto [EQ HIGH] o il tasto [EQ LOW].

Premete il tasto [EQ HIGH] per regolare l'equalizzatore delle frequenze alte, oppure [EQ LOW] per regolare quello delle frequenze basse. La seguente illustrazione mo-

stra la schermata che apparirà quando premete [EQ HIGH].



9 Premete il tasto di status del canale di cui volete regolare l'EQ.

10 Usate i tasti cursore [▼]/[▲] per selezionare i parametri di EQ che volete regolare, e ruotate la dial per modificarne i valori.

I parametri disponibili e i loro range sono i seguenti.

- Se premete prima il tasto [EQ HIGH]
 - EQ HI G: Regola la quantità di enfasi/taglio -12 – 0 – 12 (dB) per il range delle alte frequenze.
 - EQ HI F: Regola la frequenza a cui enfasi/taglio sulle alte frequenze verranno applicati, in un range di 500 – 18000 (Hz).
- Se premete prima il tasto [EQ LOW]
 - EQ LO G: Regola la quantità di enfasi/taglio -12 – 0 – 12 (dB) per il range delle basse frequenze.
 - EQ LO F: Regola la frequenza a cui enfasi/taglio sulle basse frequenze verranno applicati, nel range di 40 – 1600 (Hz).

Avviso

- Quando i parametri EQ HI G / EQ HI F vengono mostrati nella schermata, potete premere il tasto [EQ HIGH] per attivare/disattivare l'EQ sulle alte frequenze. (Il tasto sarà spento sulla posizione off.)
- Quando i parametri EQ LO G / EQ LO F vengono mostrati nella schermata, potete premere il tasto [EQ LOW] per attivare/disattivare l'EQ sulle basse frequenze. (Il tasto sarà spento sulla posizione "off".)

11 Ripetete gli Step 9 – 10 per impostare nello stesso modo le regolazioni dell'EQ sugli altri canali.

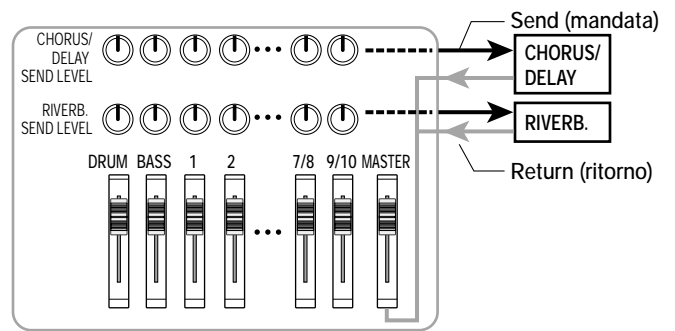
12 Quando avrete terminato le regolazioni, premete il tasto [EXIT].

Tornerete alla schermata principale

4-2: Uso degli effetti send/return

Due effetti, riverbero e chorus/delay, sono collegati internamente al send/return del mixer. Questi effetti sono chiamati "effetti send/return". Il seguente grafico mostra il

flusso di segnale degli effetti send/return.



La profondità di ogni effetto send/return è regolata dal livello di mandata (il livello del segnale inviato a ogni effetto) per ogni canale. Alzando il livello di mandata aumenta la quantità di segnale inviata all'effetto, e si avrà un effetto più profondo su quel canale.

In questo esempio, sceglieremo un patch di effetto send/return, e regoleremo il livello di mandata di ogni canale per regolare la quantità di riverbero e di chorus.

Come cambiare il patch di effetti send/return

I project contengono patch per riverbero e chorus/delay. Ecco come potete cambiare il patch attualmente selezionato per il riverbero o il chorus/delay, e modificare l'effetto di riverbero o di chorus nel modo desiderato.

1 Premete il tasto [EFFECT].

Comparirà una schermata in cui potrete scegliere i patch degli effetti interni (effetti insert o effetti send/return).



2 Premete il tasto [REVERB] o il tasto [CHORUS/DELAY].

Premete il tasto [REVERB] per selezionare un patch di riverbero o il tasto [CHORUS/DELAY] per un patch di chorus/delay. Il display mostrerà il patch attualmente selezionato per l'effetto che avete scelto.

La schermata riportata nella pagina seguente è un esempio di cosa avviene quando viene premuto il tasto [REVERB].



3 Ruotate la dial per selezionare un patch.

Per questo esempio, selezionate il patch "BrgtRoom" (numero 01).

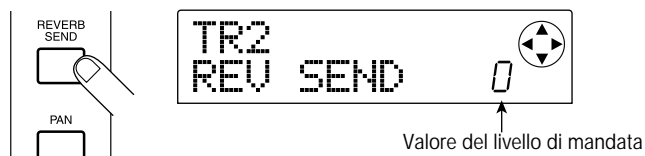
4 Quando avete terminato la selezione del patch, premete il tasto [EXIT].

Tornerete così alla schermata principale.

Regolare il livello di mandata

5 Nella sezione TRACK PARAMETER, premete il tasto [CHORUS/DELAY SEND] o il tasto [REVERB SEND].

Premete il tasto [REVERB SEND] se volete regolare il livello di mandata del riverbero, o il [CHORUS/DELAY SEND] se volete regolare il livello di mandata del chorus/delay. Apparirà una schermata in cui potrete regolare il livello di mandata dell'effetto scelto. La schermata riportata sotto è un esempio di quando viene premuto il tasto [REVERB SEND].



6 Premete il tasto di status del canale (DRUM, BASS, 1 - 6, 7/8, 9/10) di cui volete regolare il livello di mandata.

Verrà mostrato il valore del livello di mandata del canale prescelto.

7 Premete il tasto PLAY [▶] e mentre suona la song con la dial regolate il valore del livello di mandata.

Il livello di mandata può essere regolato in un range 0 - 100. Più alto è il valore, più profondo sarà l'effetto applicato al canale selezionato.

8 Regolate il livello di mandata degli altri canali come negli step 6 - 7.

9 Quando avete terminato le impostazioni, premete il tasto [EXIT].

Ritournerete alla schermata principale.

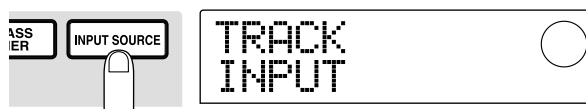
4-3: Applicazione di un effetto insert all'intera song

Potete inserire l'effetto insert immediatamente prima del fader MASTER e usare uno dei patch degli algoritmi di MASTERING per modificare le dinamiche del suono dell'intera song. Come esempio, ecco come utilizzare questo metodo per applicare un effetto insert all'intera song.

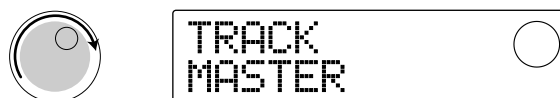
Cambiare punto di inserimento dell'effetto insert

1 Nella schermata principale, premete il tasto [INPUT SOURCE] (che si trova nella sezione effect).

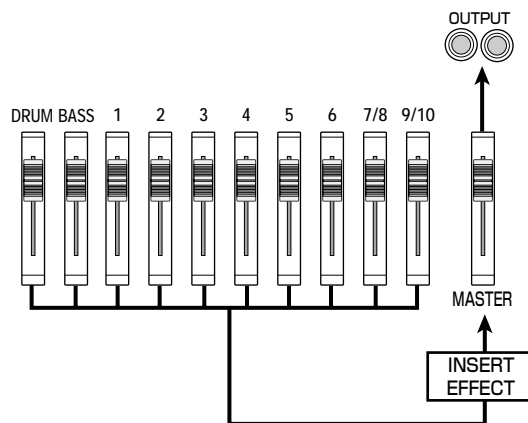
Il tasto [INPUT SOURCE] lampeggerà, e il display indicherà "TRACK INPUT". Questo significa che l'effetto insert è stato inserito nell'input mixer (la sezione mixer che processa il segnale in ingresso).



2 Ruotate la dial fino a che il display dirà "TRACK MASTER."



Ora l'effetto insert è inserito immediatamente prima del fader MASTER, e può processare il segnale dell'intera song in uscita alla presa [OUTPUT].





L'effetto insert può anche essere inserito in uno qualunque dei canali del mixer per trattare il segnale della sezione Rhythm. Per i dettagli, rif. a p.76.

3 Premete il tasto [EXIT].

Ritournerete alla schermata principale

Selezione di un patch per l'effetto insert

4 Premete il tasto [EFFECT], e quindi premete il tasto [MASTERING].

L'algoritmo MASTERING verrà selezionato per l'effetto insert.

5 Ruotate la dial per scegliere un patch.

Per questo esempio, scegliete il patch numero 07 "WarmMst"



6 Premete il tasto PLAY [▶] per ascoltare la song.

L'intera song passerà attraverso l'effetto insert e quindi alle prese [OUTPUT]. Se volete, potete modificare il patch attualmente selezionato per regolare finemente il modo in cui l'effetto viene applicato (→ p.78).

7 Quando avete terminato la selezione del patch, premete il tasto [EXIT].

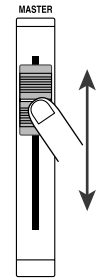
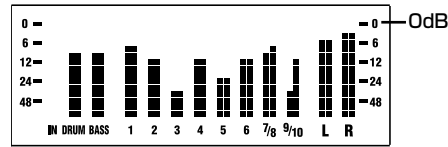
Ritournerete alla schermata principale

4-4: Esecuzione del missaggio

E infine registrerete (mixerete) la song completa su un registratore master esterno.

1 Premete il tasto PLAY [▶] per riascoltare la song, e mentre date un'occhiata all'indicatore di livello, regolate il volume generale della song come desiderate.

Regolate il fader MASTER mentre controllate che lo 0 dB dell'indicatore di livello L/R non si accenda.



2 Quando avete finito di regolare il fader MASTER premete il tasto STOP [■] per fermare e quindi premete il tasto ZERO [◀◀] per ritornare all'inizio della song.

3 Iniziate a registrare sul registratore esterno collegato alle prese [OUTPUT], e quindi premete il tasto PLAY [▶] su MRS-1044.

4 Quando avete finito di registrare, fermate il registratore esterno. Premete il tasto STOP [■] di MRS-1044 per fermare la song.

Il mixaggio è completato. Non dimenticate di salvare il project corrente sull'hard disk.



Quando esce di fabbrica, l'hard disk contiene un project con un mix completo di tutte le tracce registrate. (nome del project "Sample 4," numero 995.) Per i dettagli su come caricare un project, rif. a p.17.



Su MRS-1044, Il project corrente verrà automaticamente salvato quando spegnete l'alimentazione o caricate un altro project. Per questo motivo, se modificate il mix dopo aver salvato il project col suo mix "completato", non potrete ritornare al mix "completato" originale. Per assicurarvi di aver salvato il mix "completato" che intendevate, vi consigliamo di "proteggere" il project (→ p.85) o di salvare l'attuale configurazione del mixer come "scena" (→ p.51).

Guida [Recorder]

Questa sezione spiega le funzioni e le operazioni della sezione recorder di MRS-1044.

Spostarsi in un punto desiderato della song (funzione locate)

Potete specificare una locazione all'interno della song in unità di tempo (minuti/secondi/10 ms) o in misure (misure/beat/tick) e spostarvi in quella locazione.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [TIME BASE] nella sezione display.

Il display del tempo e il display delle misure si alternano ad ogni pressione del tasto [TIME BASE].

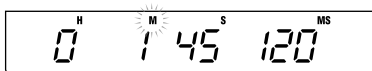


NOTA

Le operazioni di locazione possono essere eseguite anche a sezione rhythm è collegata dalla sezione recorder (generalmente quando il tasto [RHYTHM] è illuminato). In questo caso verrà sempre utilizzato il display delle misure.

2. Assicuratevi che il registratore sia fermo e premete una volta il tasto cursore [▶] nella schermata principale.

Il carattere "M" nel display del tempo lampeggerà mentre l'indicatore "MEASURE" lampeggerà sul display delle misure.



3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per muovere la zona lampeggiante a sinistra o a destra e ruotate la dial per specificare dove volete posizionarvi.

Il display del tempo può variare in minuti/secondi/10 millisecondi, e il display delle misure può variare in misure/beat/tick. Quando cambiate il valore, vi troverete immediatamente nella locazione specificata.

Potete anche premere il tasto PLAY [▶] per iniziare la riproduzione dal punto in cui vi siete spostati.

Assegnare i marcatori in una song (Funzione Marker)

Potete inserire fino a 100 marcatori in una song ovunque desideriate e quindi posizionarvi in corrispondenza di uno di essi premendo un tasto o indicando il numero del marcatore desiderato. Vi sarà utile quando vorrete riascoltare più volte una stessa parte.



La funzione marker può anche essere utilizzata per richiamare impostazioni del mixer (scene) in un certo punto della song (→ p.51).

Assegnare un marcatore

Ecco come assegnare un marcatore nel punto desiderato di una song.

1. Posizionatevi nel punto in cui volete fissare un marcatore.

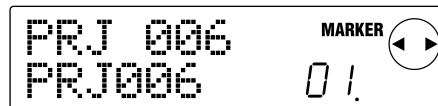
Se necessario, potete usare la funzione Scrub per determinare con regolazioni fini la posizione corrente in passi di 10 ms (→ p.31).



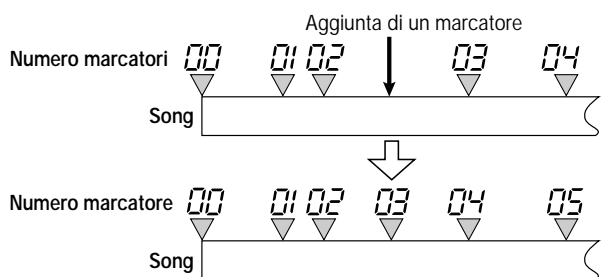
Un marcatore può essere assegnato sia durante il playback sia dopo lo stop.

2. Premete il tasto [MARK].

Verrà assegnato un marcatore alla posizione corrente. Quando questo sarà stato assegnato, il numero del nuovo marcatore (01 – 99) apparirà nell'area MARKER nella parte superiore destra del display.



Il numero di marcatore è assegnato automaticamente in ordine crescente dall'inizio della song. Se aggiungete un nuovo marcatore tra due marcatori già esistenti, i marcatori che seguono verranno rinumerati.



Avviso

- Il marcatore numero 00 e' gia' fissato all'inizio della song (posizione zero del contatore).
- Nella schermata principale, l'area MARKER nella parte superiore destra del display mostrera' il numero dell'ultimo marcatore che avete superato (cioè' il precedente marcatore). Se viene mostrato un pallino alla destra inferiore del numero di marcatore, significa che la posizione del marcatore corrisponde all'attuale posizione.

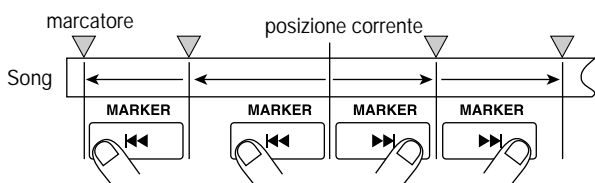
Posizionarsi su un marcatore

Ecco come spostarsi nella posizione di un marcatore. Si può fare in due modi: potete utilizzare i tasti, o specificare direttamente il numero di marcatore.

■ Posizionamento tramite i tasti

1. Premete il tasto MARKER [◀◀] o [▶▶].

Ogni volta che premete il tasto, vi porterete al marcatore situato prima o dopo la posizione corrente.



■ Posizionamento tramite il numero di marcatore

1. Nella schermata principale, premete il cursore [◀] una volta.

La parola MARKER lampeggerà nella destra superiore del display.

2. Ruotate la dial per fissare il numero di marcatore desiderato.

Non appena il numero sarà cambiato, vi troverete posizionati in corrispondenza di quel numero.

Cancellare un marcatore

Ecco come cancellare un marcatore che avevate assegnato.

1. Posizionatevi sul marcatore che volete cancellare.

Il numero di marcatore indicato nell'area MARKER è il marcatore che verrà cancellato. Ad ogni modo, non è possibile cancellare un marcatore se non corrisponde esattamente alla posizione corrente. Accertatevi che il pallino in basso a destra del numero di marcatore sia acceso.

2. Premete il tasto [CLEAR].

Il marcatore selezionato sarà cancellato e i marcatori seguenti rinumerati.

NOTA

- Un marcatore cancellato non può' essere recuperato.
- Non e' possibile cancellare il marcatore numero "00" posizionato all'inizio della song.

Ricerca di una locazione (Funzione Scrub/Preview)

MRS-1044 dispone di una funzione "Scrub" che vi permette la ricerca di una locazione mentre una breve regione prima o dopo la locazione viene riprodotta ripetutamente. Questo risulta utile quando si vuole trovare con precisione un punto dove inizia o termina un particolare suono. Quando la funzione Scrub è attiva, potete usare "Preview function" che suona 0.7 secondi del suono precedente o seguente quando premete il tasto REW [◀◀] o FF [▶▶]. Usando le funzioni Scrub e Preview insieme, potete trovare la locazione desiderata rapidamente e con precisione.

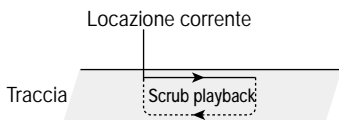
NOTA

Quando si usano le funzioni Scrub/Preview, solo una delle tracce 1 – 10 può essere riascoltata.

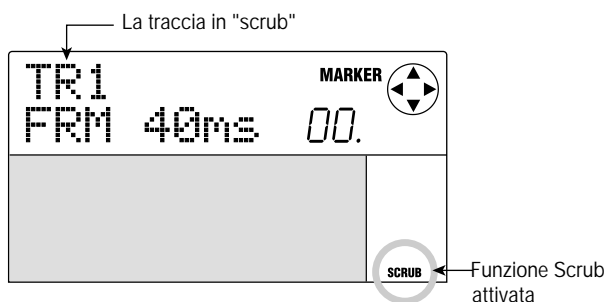
Uso delle funzioni Scrub/Preview

1. Nella schermata principale, tenete premuto STOP [■] e premete PLAY [▶].

Questo abilita la funzione Scrub e verrà suonata ripetutamente una breve porzione (40 millisecondi di default) successiva alla locazione corrente.



Quando la funzione Scrub è attiva, l'indicatore SCRUB apparirà in basso a destra nel display.



2. Premete uno dei tasti 1 – 6, 7/8, o 9/10 per selezionare la traccia a cui applicare la funzione scrub.

Per le tracce stereo (7/8, 9/10), la selezione alternerà tracce dispari e tracce pari ogni volta che premerete il tasto di status.

3. Usate i cursori [◀]/[▶] per fare lampeggiare l'indicazione delle unità all'estremità destra del contatore

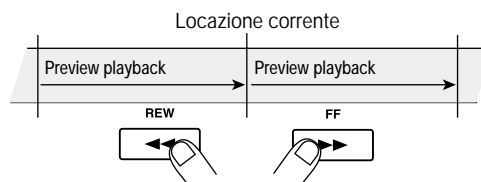
("MS" per il tempo o "TICK" per le misure).

4. Ruotate la dial a sinistra o a destra per trovare la locazione desiderata.

Mentre l'ascolto "scrub" continua, la locazione corrente si sposterà avanti o indietro a passi di 10 millisecondi (per il display del tempo) o di un tick (per le misure).

5. Se volete usare la funzione Preview per ascoltare la regione prima della locazione corrente, premete il tasto REW [◀◀]. Per ascoltare la regione successiva alla locazione corrente, premete FF [▶▶].

Se premete REW [◀◀], una porzione di 0.7 secondi precedente alla locazione corrente suonerà (fino alla locazione corrente). Se premete FF [▶▶], una porzione di 0.7 secondi successiva alla locazione corrente suonerà (iniziando dalla locazione corrente). È il cosiddetto preascolto ("preview playback"). Quando il preascolto termina, riprende l'ascolto "scrub".



6. Per cancellare la funzione scrub, premete STOP [■].

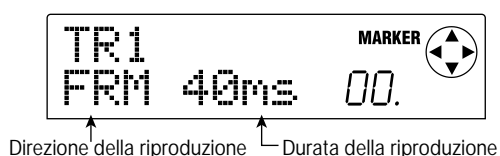
Vi ritroverete alla schermata principale.

Cambiare le impostazioni della funzione Scrub

Quando la funzione scrub è attiva, potete cambiare la direzione dell'ascolto scrub (se suonare la regione precedente o successiva all'attuale locazione) e la lunghezza della regione di ascolto in scrub.

1. Nella schermata principale, tenete premuto STOP [■] e premete PLAY [▶].

Così attiverete la funzione scrub e comparirà la schermata seguente. I caratteri in basso a sinistra (TO/FRM) indicano la direzione della riproduzione scrub e il numero in basso a destra (40 – 200) la durata della riproduzione scrub.



Direzione della riproduzione Durata della riproduzione

2. Se volete cambiare la durata del playback scrub

usate i cursori [◀]/[▶] per far lampeggiare la regolazione della durata e ruotate la dial.

Potete selezionare 40, 80, 120, 160, o 200 (ms) come durata della riproduzione in scrub.



Potete usare anche i tasti cursori [▲]/[▼] per cambiare la durata della riproduzione in scrub.

3. Se volete cambiare la direzione della riproduzione usate i cursori [◀]/[▶] per far lampeggiare la regolazione della direzione della riproduzione in scrub e ruotate la dial.

Se selezionate "TO," la riproduzione inizierà da un punto precedente e finirà alla locazione corrente. Se selezionate "FRM," la riproduzione inizierà dalla locazione corrente (questa è l'impostazione di default).



La funzione di playback scrub sarà immediatamente modificata nel momento in cui effettuate un qualunque cambiamento.

4. Se volete usare una nuova impostazione di playback per trovare una locazione, usate i cursori [◀]/[▶] per muovere la zona lampeggiante sull'unità alla destra del contatore ("MS" per il tempo oppure "TICK" per le misure).

Ruotate la dial da sinistra a destra e la locazione corrente si sposterà avanti o indietro. Per ulteriori dettagli sulle funzioni Scrub/Preview fate riferimento al punto precedente.

5. Per abbandonare la funzione scrub, premete STOP [■]. Tornerete alla schermata principale.

Riproduzione ripetuta Funzione Repeat (A-B)

A-B Repeat è una funzione che riproduce ripetutamente una parte prescelta della song. Risulta utile quando occorre ascoltare ripetutamente una stessa regione della song.

1. Posizionatevi nel punto in cui volete iniziare a ripetere la riproduzione e premete il tasto [A-B REPEAT].

Il tasto [A-B REPEAT] lampeggerà e verrà specificato il punto di inizio della ripetizione (point A).

2. Posizionatevi nel punto in cui volete terminare la ripetizione della riproduzione e premete [A-B REPEAT].

Il tasto [A-B REPEAT] da lampeggiante diverrà illuminato, e il punto di fine della ripetizione (point B) verrà specificato.



Se specificate un punto B posizionato prima del punto A, verrà riprodotta ripetutamente la regione B → A.



- Se volete reimpostare A/B, premete il tasto [A-B REPEAT] diverse volte fino a farlo spegnere e quindi ripetete nuovamente i punti 1 - 2.
- Le impostazioni A/B possono essere fatte sia a registratore fermo che in riproduzione.

3. Per riavviare la riproduzione premete PLAY [▶].

La ripetizione del playback inizierà quando premete PLAY [▶] mentre il tasto [A-B REPEAT] è acceso. Anche se avete premuto il tasto STOP [■] per fermare il playback, potete ancora eseguire la ripetizione del playback quante volte volete, fino a che il tasto [A-B REPEAT] è illuminato.

4. Per disattivare la ripetizione del playback, premete il tasto [A-B REPEAT].

Il tasto [A-B REPEAT] si spegnerà e la ripetizione del playback verrà disattivata.



Quando il tasto [A-B REPEAT] si spegne, le posizioni A/B vengono cancellate.

Ri-registrare solo una specifica regione (funzione punch-in/out)

La funzione punch-in/out consente di ri-registrare solo una specifica parte della traccia precedentemente registrata. L'azione di attivare la registrazione su una traccia attualmente in riproduzione si chiama "punch-in" e quella di uscire dalla registrazione all'ascolto si chiama "punch-out." MRS-1044 permette di fare questo in due modi. Potete usare i tasti sul pannello o un pedale (venduto a parte) per fare il punch-in/out manuale ("manual punch-in/out"), o eseguire il punch in/out automaticamente in punti precedentemente specificati ("auto punch-in/out").

NOTA

Quando usate il punch-in/out per ri-registrare, il materiale registrato precedentemente sarà rimpiazzato da quello nuovo. Se volete comparare la situazione precedente con il risultato del punch-in/out, dovete acquisire la traccia anticipatamente sotto forma di dati "Undo" (→ p.44).

Uso del punch-in/out manuale

Ecco come usare il punch-in/out manuale per ri-registrare una parte di una traccia registrata precedentemente.

Avviso

Se volete usare un interruttore a pedale (ZOOM FS01/FS02) per il punch-in/out, collegate il pedale alla presa sul pannello posteriore [FOOT SW].

NOTA

Con le impostazioni di default di MRS-1044, un interruttore a pedale collegato alla presa [FOOT SW] si trova su start/stop per l'ascolto della song. Se volete usare il pedale per il punch-in/out, dovete prima cambiare l'impostazione (→ p.92).

1. Premete ripetutamente il tasto di status della traccia su cui volete effettuare il punch-in/out, facendo accendere la luce rossa.
2. Alzate il fader del canale corrispondente fino alla posizione di 0 dB.
3. Mentre suonate il vostro strumento, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.

Dovete ora mandare in ascolto il registratore e usare i fader della sezione Mixer per regolare il bilanciamento tra il volume dello strumento e quello delle tracce in ascolto.

4. Posizionatevi diverse misure prima del punto in cui volete entrare col punch-in e premete il tasto PLAY [▶] per iniziare la riproduzione.
5. Quando arrivate al punto del punch-in, premete il tasto REC [●] (o l'interruttore a pedale).
Il tasto REC [●] si illuminerà e la registrazione avrà inizio da quel punto.
6. Quando arrivate al punto del punch-out, premete ancora una volta REC [●] (o ancora una volta l'interruttore a pedale).
Il tasto REC [●] si spegnerà, e la registrazione sarà interrotta in quel punto.
7. Per fermare il trasporto, premete STOP [■].
8. Per controllare ciò che è stato appena registrato, posizionatevi al punto dello step 4 e premete PLAY [▶].

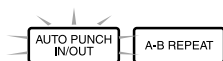
Uso del punch-in/out automatico

La funzione di auto punch-in/out consente di specificare anzitempo la regione da ri-registrare. Il punch-in si attiverà automaticamente quando raggiungete il punto di entrata e il punch-out avverrà automaticamente quando raggiungete il punto finale (uscita).



Per eseguire l'auto punch-in/out usate prima il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT] per specificare il punto di entrata e il punto di uscita, e poi avviate la registrazione. La procedura è la seguente.

1. Sul canale della traccia che volete ri-registrare alzate il fader fino alla posizione di 0 dB.
2. Mentre suonate il vostro strumento, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.
3. Andate al punto in cui volete effettuare il punch-in, e premete il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT].
Il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT] lampeggerà. Si fissa così il "punto di entrata" in cui la registrazione deve cominciare.



Lampeggiante

- Andate al punto in cui volete effettuare il punch-out, e premete il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT] ancora una volta.

Verrà fissato il "punto di uscita" dove la registrazione terminerà. Il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT] resterà ora illuminato, a indicare che la funzione punch-in/out è stata abilitata.



Illuminato



- Se volete specificare i punti in/out con precisione, conviene utilizzare la funzione Scrub (→ p.31) per trovare le locazioni e assegnare anticipatamente dei puntatori (→ p.29) alle locazioni desiderate.

- Posizionatevi con il registratore in un punto precedente a quello di entrata.

- Premete ripetutamente il tasto di status della traccia su cui volete effettuare il punch-in/out, fino a che il tasto lampeggerà rosso.



Un tasto di status che lampeggia rosso significa che la locazione corrente si trova fra il punto di entrata e quello di uscita. In questo caso, dovete azionare ancora una volta il trasporto per andare in un punto precedente a quello in cui vi trovate.

- Se volete prima provare l'auto punch-in/out, premete il tasto PLAY [▶].

Il registratore inizierà a suonare. Quando raggiungete il punto di entrata, la traccia su cui state effettuando il punch-in/out smetterà di suonare. Quando raggiungete il punto di uscita riprenderà a suonare. (Potrete sempre monitorare il segnale in ingresso durante questa operazione). L'esecuzione di questa prova non registrerà nulla sulla traccia.

Quando avete finito le prove, andate ancora una volta in un punto precedente a quello di entrata (punch-in).

- Per effettuare ora l'auto punch-in/out, tenete premuto il tasto REC [●] e premete PLAY [▶].

Quando raggiungete il punto di entrata, la registrazione inizierà automaticamente (punch-in). Quando raggiungete il punto di uscita, terminerà automaticamente, e riprenderà l'ascolto (punch-out).

- Quando avete terminato la registrazione, premete il tasto STOP [■].

- Per ascoltare l'esito della registrazione, andate in un punto precedente a quello d'entrata, e premete il tasto PLAY.

Se volete fare di nuovo la registrazione, ripetete gli step 5 – 8.

- Quando siete soddisfatti del risultato, premete il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT].

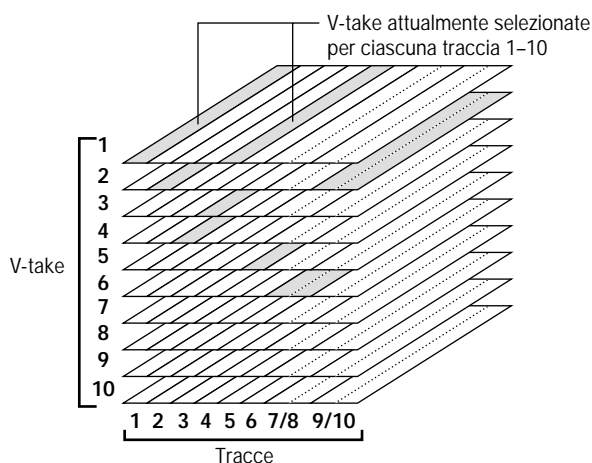
il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT] si spegnerà, e la funzione Auto Punch-in/out verrà disabilitata. (Le impostazioni del punto di entrata e di quello di uscita saranno eliminate.)



Utilizzando l'auto Punch-in/out insieme alla funzione A-B Repeat (→ p.32), potrete tornare automaticamente al punto di punch-in dopo il punch-out, e ascoltare il risultato della registrazione. Per far ciò, fissate i punti In/Out, e quindi i punti A e B fuori da questa regione, poi attivate la funzione A-B Repeat.

Uso delle V-take

Ogni traccia 1 – 10 del Recorder contiene dieci tracce virtuali, chiamate "V-take". Per ciascuna traccia, potete scegliere una "take", che sarà usata per registrare e riprodurre. Per esempio, potete passare da una V-take a un'altra mentre registrate più versioni di voce o soli di chitarra sulla stessa traccia, e confrontarli più tardi per scegliere la miglior V-take.



Selezionare le V-take

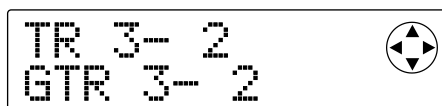
Ecco come selezionare le V-take usate da ogni traccia 1 – 10.



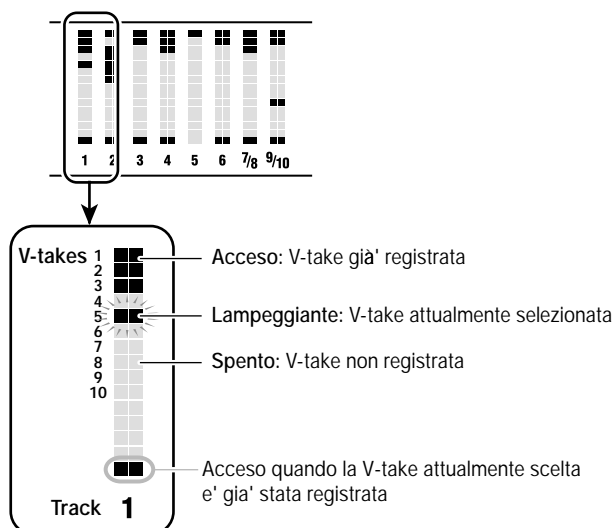
Anche per le tracce stereo (tracce 7/8 e 9/10) potete selezionare diverse V-take per le tracce dispari e le pari.

1. Nella schermata principale, premete il tasto della sezione [V-TAKE].

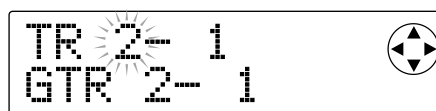
Il tasto [V-TAKE] si illuminerà e comparirà una schermata dove potrete scegliere le V-take per ogni traccia. Nella indicazione "TRxx-yy", xx è il numero della traccia (1 – 10), e yy è il numero di V-take (1 – 10) attualmente selezionata per quella traccia. Il nome della V-take è mostrato sotto l'indicazione "TRxx-yy."



L'area display del misuratore di livello mostrerà dei punti luminosi accesi/lampeggianti/spenti a indicare le V-take attualmente scelte per ogni traccia, e le V-take che sono già state registrate.



2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per far lampeggiare il numero della traccia, e ruotate la dial per selezionare una traccia (1 – 10).



Potete anche usare i tasti di status (1 – 6, 7/8, 9/10) per scegliere una traccia. Quando usate i tasti 7/8 e 9/10, le tracce dispari e quelle pari saranno selezionate alternativamente ogni volta che premete il tasto.

3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per far lampeggiare l'indicatore del numero di V-take, e ruotate la dial per selezionare una V-take (1 – 10).

Se necessario, ripetete gli step 2 – 3 per scegliere le V-take anche per altre tracce.

Alle V-take che sono già state registrate verrà assegnato un nome di default. Questi nomi possono essere modificati a piacere e sono composti nel seguente modo.

- GTRxx-yy: Una V-take registrata attraverso un insert effect (algoritmo= GUITAR/BASS)
- MICxx-yy: Una V-take registrata attraverso un insert effect (algoritmo= MIC)
- LINxx-yy: Una V-take registrata attraverso un insert effect (algoritmo= LINE)
- MASxx-yy: Una V-take registrata attraverso un insert effect (algoritmo= MASTERING)
- BYPxx-yy: Una V-take registrata con un insert effect bypassato

- BOUxx-yy: Una V-take registrata usando la funzione Bounce
- * xx sarà il numero di traccia (1 - 10), e yy sarà il numero di V-take (1 - 10).



Se una V-take è selezionata, l'area del nome della V-take porterà l'indicazione "NO DATA."

4. Quando avete finito di selezionare V-take, premete il tasto [EXIT].

Il tasto [V-TAKE] si spegnerà e vi ritroverete nella schermata principale.

Modificare il nome di una V-take

A una V-take che è stata registrata sarà automaticamente assegnato un nome di default, ma potrete modificare questo nome nel modo seguente.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [V-TAKE].

Apparirà una schermata dove potrete scegliere le V-take di ciascuna traccia.

2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] e la dial (o i tasti di status) per scegliere la traccia (1 - 10) per la quale volete modificare il nome di una V-take.

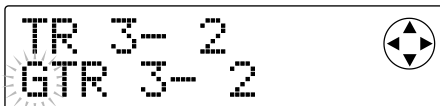
Per i dettagli su come selezionare una traccia, rif. a p.35.



- Non è possibile modificare il nome di una V-take (NO DATA) non registrata.
- Il nome di una V-take può essere modificato solo per una V-take attualmente selezionata per ciascuna traccia 1 - 10.

3. Premete il tasto [EDIT].

Il primo carattere del nome della V-take lampeggerà



4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per spostare il punto lampeggiante e ruotate la dial per cambiare il carattere.

Possano essere selezionati i seguenti caratteri.

Numeri: 0 - 9

Lettere: A - Z, a - z

Simboli: (spazio) ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < =
> ? @ [\] ^ _ ' { } `

5. Quando avete finito l'inserimento del nome, premete il tasto [EXIT].

Il nome verrà aggiornato e ritornerete così alla schermata dello step 2. Se necessario, potete modificare ora il nome della V-take di un'altra traccia.

6. Quando avete finito l'editing, premete il tasto [EXIT].

Vi ritroverete alla schermata principale.



Se tutti i dati registrati di una V-take saranno cancellati, il suo nome verrà cambiato in "NO DATA."

Tracce multiple (Funzione Bounce)

La funzione "Bounce" serve a mixare le performance della sezione Recorder con la sezione Rhythm (drum kit + bass program), registrandole su una sola traccia. (Questa è chiamata anche "registrazione ping-pong") Come esempio, spiegheremo come le tracce 1 – 8 e la sezione Rhythm possono essere mixate in stereo e registrate sulle tracce 9/10.

Eseguire una registrazione Bounce

1. Premete il tasto della traccia di destinazione Bounce (9/10) per fare accendere la luce rossa.

Come destinazione Bounce possono essere selezionate un massimo di due tracce mono o una traccia stereo.

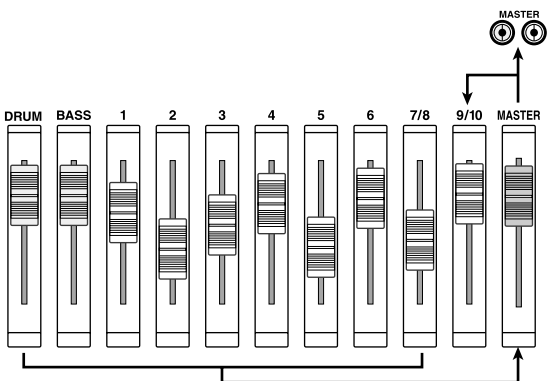
2. Premete il tasto [BOUNCE].

Il tasto [BOUNCE] si illuminerà e la funzione Bounce si attiverà.

3. Premete il tasto PLAY [▶] per ascoltare la song e regolate il bilanciamento fra le diverse tracce.

Mentre guardate gli indicatori di livello L/R, regolate i fader dei canali DRUM, BASS, 1 – 6, e 7/8 e i fader MASTER così che gli indicatori di livello non producano clip.

Quando la funzione Bounce è attiva, il segnale che passa attraverso il fader MASTER verrà mandato in uscita alle prese [OUTPUT] e allo stesso tempo inviato alle tracce di destinazione bounce. E se state usando un effetto insert o un effetto send/return, anche il suono con gli effetti utilizzati verrà mandato alla traccia o alle tracce di destinazione Bounce.



Avviso

- Se accendete i tasti INPUT 1/2 [ON/OFF] potete mixare anche i segnali in ingresso sulle prese [INPUT 1] e [INPUT 2] nella registrazione Bounce.
- Se selezionate solo una traccia mono come destinazione

Bounce, il segnale verrà registrato mixato in mono.

- Se necessario, potete riascoltare tutte e dieci le tracce e quindi raccoglierle nella traccia o nelle tracce desiderate. Per i dettagli rif. alla sezione seguente.

4. Premete il tasto STOP [■].

5. Premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, e quindi tenete premuto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

La registrazione sulle tracce 9/10 avrà inizio.

6. Quando avete terminato la registrazione, premete il tasto STOP [■].

La funzione Bounce verrà disabilitata.

Impostare la funzione Bounce

Potete anche cambiare le impostazioni della funzione Bounce, se necessario.

■ Specificare playback/mute per le tracce di registrazione

Di default, le tracce di destinazione Bounce verranno messe in "mute". Se volete ascoltare tutte e dieci le tracce simultaneamente mentre registrate in Bounce, usate la seguente procedura per cambiare le impostazioni così che anche le tracce in registrazione potranno suonare.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT."

2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display dica "UTILITY BOUNCE" e premete [ENTER].

3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display dica "BOUNCE REC TR" e premete [ENTER].

Verrà mostrata l'impostazione corrente.



- MUTE : Le tracce in registrazione saranno in "mute" (impostazione default).
 - PLAY : Verranno riprodotte le tracce in registrazione.
4. Ruotate la dial per cambiare la regolazione in "PLAY."

5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] diverse volte.

■ Scelta della V-take destinata alla registrazione

Di default, il risultato della operazione Bounce verrà registrato sulla V-take attualmente selezionata per le tracce di registrazione. Se volete preservare i contenuti delle tracce di registrazione, potete usare la seguente procedura per cambiare la V-take destinata alla registrazione.



Per i dettagli sulle V-take, rif. a p.35.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT."

2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display dica "UTILITY BOUNCE" e premete il tasto [ENTER].

3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display dica "BOUNCE REC TAKE" e premete il tasto [ENTER].

Ecco la V-take destinata alla registrazione in corso.



- CURRENT : Il "Bounce" ottenuto sarà registrato sulla V-take attualmente selezionata per la traccia da registrare.
- 1 - 10 : Il "Bounce" ottenuto sarà registrato sulla V-take il cui numero viene qui specificato.

4. Ruotate la dial per indicare la V-take destinata alla registrazione (CURRENT o 1 - 10).

5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] diverse volte.

Editing delle tracce

I dati audio registrati sulle tracce del Recorder possono essere modificati in molti modi, come cancellandone delle parti o copiandole su altre tracce. Questa sezione spiega le funzioni di editing delle tracce.



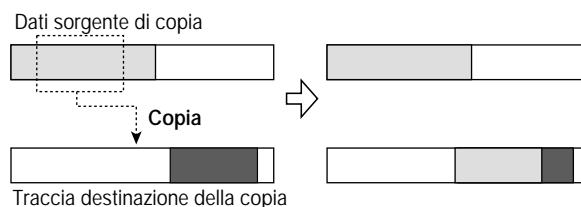
- Quando si usano le funzioni di editing delle tracce, le due tracce di ogni traccia stereo (7/8, 9/10) sono trattate come tracce separate.
- Si possono anche modificare le V-take non attualmente selezionate per le tracce 1 - 10.



In generale, i dati di tracce registrate che vengono riscritte da operazioni di editing non sono recuperabili. Se vorrete comparare lo stato dei dati prima e dopo l'editing, dovete "acquisire" lo stato di quella traccia (→ p.44).

Copiare una specifica regione di dati in un'altra locazione

Una specifica regione di dati registrati può essere copiata nella locazione di una qualsiasi traccia. I dati che prima erano dove ora avverrà la copia saranno cancellati e al loro posto saranno trascritti i dati sorgente della copia.



1. Nella schermata principale, premete [PROJECT/UTILITY]. Il display indicherà "PROJECT."

2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display indichi "UTILITY TR EDIT" e premete [ENTER].

Apparirà il menu di editing delle tracce, dove potrete selezionare il tipo desiderato di funzione editing.

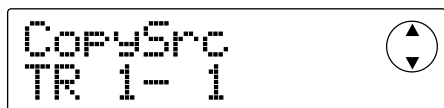


3. Accertatevi che il display indichi "TR EDIT COPY" e premete [ENTER].

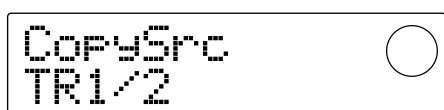
Apparirà una schermata in cui potrete specificare la traccia di origine della copia e la V-take.

4. Usate la dial e i cursori [▲]/[▼] per specificare la traccia di origine della copia e V-take.

In "TR xx-yy," "xx" è il numero della traccia fonte, e "yy" è il numero di V-take. Usate la dial per selezionare il numero di traccia (1 – 10), e i tasti cursore [▲]/[▼] per selezionare il numero di V-take (1 – 10).



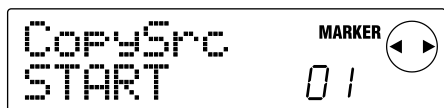
Se ruotate la dial verso destra quando la traccia 10 è selezionata, apparirà la schermata seguente.



In questa schermata potete usare la dial per specificare due numeri di tracce adiacenti dispari/pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) come fonte-copia. In questo caso le V-take attualmente selezionate per le due tracce prescelte saranno automaticamente selezionate come tracce sorgente della copia.

5. Premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare il punto d'inizio sulla sorgente-copia.



6. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per spostare la zona lampeggiante nel display e ruotate la dial per specificare la locazione.

La locazione può essere specificata in uno dei seguenti due modi.

- **Specificare la locazione numericamente**

Spostate la zona lampeggiante su una delle aree M (minuti) / S(secondi) / MS (millisecondi) sul fondo del display, e ruotate la dial per modificare il valore di ogni unità.

- **Assegnare un puntatore di locazione già specificato**

Spostate la zona lampeggiante sull'area MARKER in alto a destra del display, e ruotate la dial per specificare il numero di puntatore.



Avviso

- Premendo il tasto [TIME BASE] per passare al display delle misure, potete specificare la locazione in unità di misure/beat/clock.

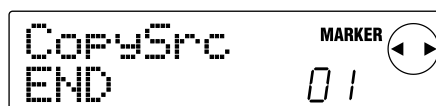
- Tenendo premuto STOP[■] e premendo PLAY[▶]

potete riprodurre in "scrub" la traccia e la V-take che avete specificato allo step 4. Per i dettagli sull'uso del playback scrub rif. a p.31.

- La posizione iniziale può essere indicata solo tra l'inizio della song e l'ultima locazione registrata (vale a dire, all'interno dei dati registrati).

7. Quando avete finito di specificare la posizione d'inizio, premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare la posizione di termine della sorgente-copia.

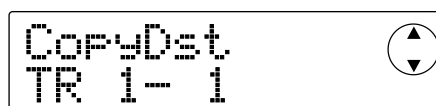


8. Specificate la posizione di termine della sorgente-copia nello stesso modo dello step 6.

A questo punto, potete premere il tasto PLAY[▶] per ascoltare la parte fra la locazione di inizio specificata e quella di termine. Se non ci sono dati registrati nella specificata locazione di termine, un simbolo "*" apparirà nella parte più in basso della schermata.

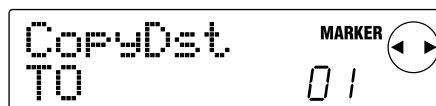
9. Quando avete finito di specificare il punto di termine, premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare la traccia destinazione della copia (e la V-take).



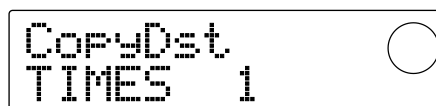
10. Specificate la traccia di destinazione e la V-take nello stesso modo dello step 4.

Apparirà una schermata in cui potrete specificare la locazione destinataria della copia.



11. Specificate la locazione destinataria della copia nello stesso modo dello step 6, e premete [ENTER].

Comparirà una schermata in cui potrete specificare quante volte (1--100) i dati verranno copiati.



12. Ruotate la dial per specificare quante volte i dati dovranno essere copiati, e poi premete [ENTER].

Il display indicherà "TrCopy SURE?," chiedendovi di confermare l'operazione di copia.

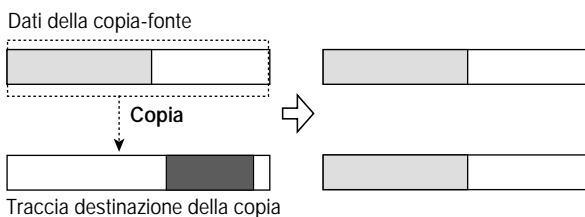
13. Per eseguire la copia, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER] e la copia è completata, il display indicherà "COMPLETE." Se allora premete [EXIT], tornerete al menu Track Edit che avete già incontrato nello step 2.

Se premete il tasto [EXIT] nello step 13, tornerete alla schermata di impostazione dello step 11. Potete anche premere il tasto [EXIT] più volte per ripercorrere tutte le schermate.

Copiare i dati di un'intera traccia

I dati registrati dell'intera traccia possono essere copiati in un'altra traccia. I dati prima presenti nella destinazione saranno cancellati e rimpiazzati dai dati della sorgente-copia.

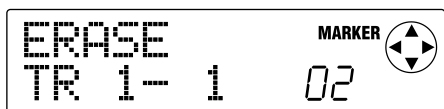


1. Nella schermata principale, premete [V-TAKE].

Il tasto [V-TAKE] si illuminerà, e comparirà una schermata in cui potrete selezionare la V-take per ogni traccia.

2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Apparirà un menu in cui potrete selezionare le operazioni per modificare i dati registrati dell'intera traccia.



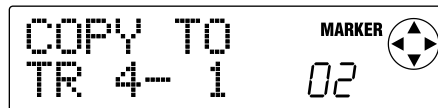
3. Premete ripetutamente [PROJECT/UTILITY] fino a che il display indica "COPY TRxx-yy".

In "COPY TRxx-yy," i valori xx e yy indicano rispettivamente il numero di traccia della fonte-copia e la V-take.

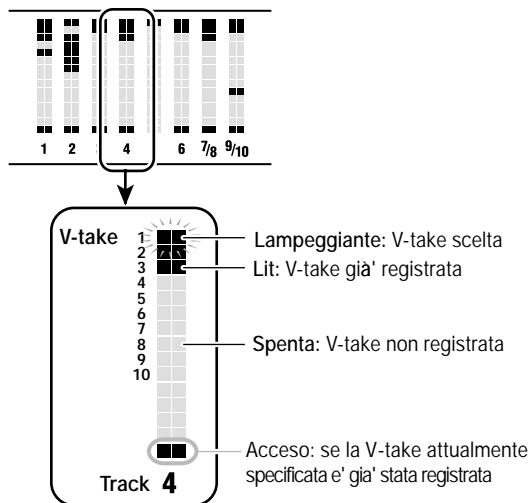


4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] e la dial per specificare traccia di origine e V-take, e premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare traccia destinazione di copia e V-take. In "COPY TO TRxx-yy," il valore xx è il numero di traccia destinazione di copia e yy il valore del numero di V-take.



In questa schermata, i led dell'indicatore di livello si accenderanno o spegneranno come segue per indicare se la V-take attualmente selezionata è già stata registrata oppure no.



5. Usate i cursori [◀]/[▶] e la dial per specificare traccia di destinazione e V-take, e quindi premete il tasto [ENTER].

Il display dirà "COPY SURE?," chiedendovi di confermare l'operazione di copia.

6. Per eseguire la copia, premete [ENTER]. Per annullare, premete [EXIT].

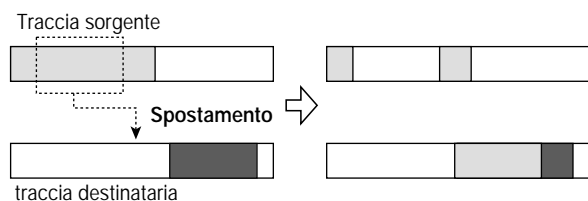
Quando premete il tasto [ENTER] e la copia è completata, tornerete alla schermata dello step 1.

Se premete il tasto [EXIT], tornerete alla schermata di impostazione dello step 4. Se necessario potete premere [EXIT] per ripercorrere all'indietro ogni singola schermata.

Spostare una specifica regione di dati in un'altra locazione

Una specifica regione di dati registrati può essere spostata nel punto desiderato di una diversa traccia. I dati precedenti

nella traccia destinataria saranno cancellati e rimpiazzati da quelli copiati. Completata questa operazione, la regione da cui sono stati presi i dati spostati conterrà silenzio.



1. Nella schermata principale, premete [PROJECT/UTILITY]. Il display indicherà "PROJECT."

2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display dica "UTILITY TR EDIT" e premete il tasto [ENTER].

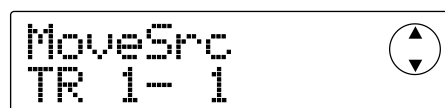
Apparirà il menu Track Edit.

3. Usate i cursori [◀]/[▶] affinché il display indichi "TR EDIT MOVE" e premete il tasto [ENTER].

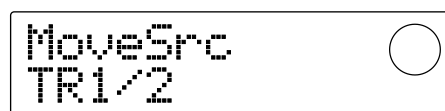
Apparirà una schermata in cui potrete specificare la traccia destinataria dello spostamento e la V-take.

4. Usate la dial e i tasti cursore [▲]/[▼] per specificare la traccia sorgente dello spostamento e la V-take.

In "TR xx-yy," "xx" specifica il numero di traccia sorgente dello spostamento, e "yy" il numero di V-take. Usate dial per scegliere il numero di traccia (1 – 10), e i cursori [▲]/[▼] per scegliere il numero di V-take (1 – 10).



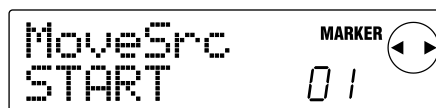
Se ruotate la dial verso destra quando la traccia 10 è selezionata, apparirà la seguente schermata.



In questa schermata potete usare la dial per specificare due tracce adiacenti dispari/pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) come sorgenti. In questo caso, le V-take attualmente selezionate per le due tracce prescelte saranno automaticamente selezionate come sorgenti.

5. Premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare il punto di inizio della sorgente dello spostamento.



6. Usate i cursori [◀]/[▶] per spostare la zona lampeggiante nel display e ruotate la dial per specificare la locazione.

La locazione può essere specificata in uno dei seguenti due modi.

- **Specificazione della locazione numericamente**

Muovete la zona lampeggiante in una delle aree M (minuti) / S (secondi) / MS (millisecondi) sul fondo del display, e ruotate la dial per modificare il valore di ogni unità

- **Assegnare un marcatore precedentemente specificato**

Spostate l'area lampeggiante nell'area MARKER in alto a destra del display e ruotate la dial per specificare il numero di marcatore.

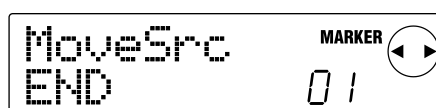


- Premendo il tasto [TIME BASE] per passare al display delle misure, potete indicare la locazione in measure/beat/clock units.

- Tenendo premuto STOP[■] e premendo PLAY[▶] potete suonare "scrub" traccia e V-take specificati nello step 4. Per i dettagli sull'uso del playback scrub, rif. a p.31.

7. Quando avete terminato di specificare la locazione di partenza, premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare la locazione di termine della sorgente dello spostamento.

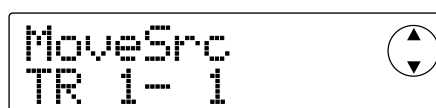


8. Specifica della locazione di termine della sorgente nello stesso modo dello step 6.

A questo punto, potete premere PLAY[▶] per riascoltare la regione fra la locazione d'inizio e quella di termine specificate. Se non ci sono dati specificati nella locazione di termine indicata, apparirà un simbolo "*" nella riga più in basso della schermata.

9. Quando avete finito di specificare la locazione di termine, premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare la traccia destinataria dello spostamento (e la V-take).



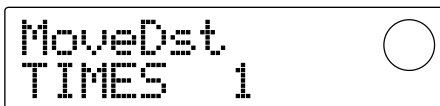
10. Specificate la traccia di destinazione e della V-take nello stesso modo dello step 4.

Apparirà una schermata in cui potrete specificare la locazione di destinazione dello spostamento.



11. Specificate la locazione di destinazione come nello step 6, e premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare il numero di volte (1 – 100) che la regione sorgente dovrà essere copiata.



12. Ruotate la dial per specificare quante volte i dati verranno copiati, e premete il tasto [ENTER].

Il display dirà "TrMove SURE?," chiedendovi di confermare l'operazione di spostamento.

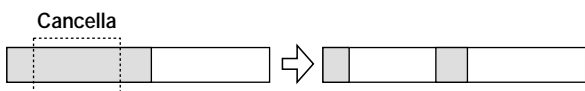
13. Per eseguire l'operazione di spostamento, premete [ENTER]. Per annullare premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER] e l'operazione di spostamento è completata, il display indicherà "COMPLETE". Se premete allora il tasto [EXIT] tornerete al menu Track Edit dello step 2.

Se premete il tasto [EXIT] nello step 13, tornerete alla schermata di setting dello step 11. Se serve, potete premere [EXIT] ripetutamente per ripercorrere all'indietro ogni schermata di impostazione.

Cancellare una specifica regione

Questa operazione cancella i dati registrati nella regione specificata, lasciandola vuota e quindi in silenzio.



1. Nella schermata principale, premete [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT."

2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perche' il display indichi "UTILITY TR EDIT" e premete il tasto [ENTER].

Apparirà il menu Track Edit.

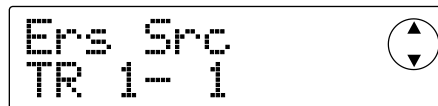
3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perche' il display

dica "TR EDIT ERASE" e premete [ENTER].

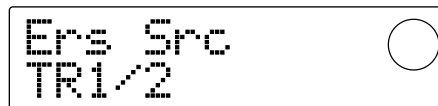
Apparirà una schermata in cui potrete specificare traccia e V-take da cui i dati saranno cancellati.

4. Usate la dial e i cursori [▲]/[▼] per specificare traccia e V-take da cui i dati dovranno essere cancellati.

In "TR xx-yy," "xx" è il numero della traccia e "yy" è il numero di V-take da cui i dati saranno cancellati. Usate la dial per selezionare il numero di traccia (1--10) e i tasti cursore per selezionare il numero di V-take (1--10).



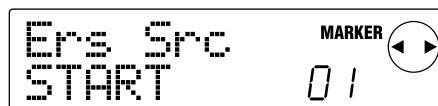
Se ruotate la dial verso destra quando è selezionata la traccia 10 apparirà la seguente schermata.



In questa schermata potete usare la dial per specificare due tracce adiacenti dispari/pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10). In questo caso, i dati saranno cancellati dalle V-take attualmente selezionate per le due tracce prescelte.

5. Press the [ENTER] key.

Apparirà una schermata in cui potrete specificare il punto di inizio della regione che sarà cancellata.



6. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per spostare la zona lampeggiante nel display e ruotate la dial per specificare la locazione.

La locazione può essere specificata in uno dei due seguenti modi.

• Specifica della locazione numericamente

Spostate l'area lampeggiante in una delle aree M (minuti) / S (secondi) / MS (millisecondi) alla base del display e ruotate la dial per modificare il valore di ciascuna unità

• Assegnare un marcatore precedentemente specificato

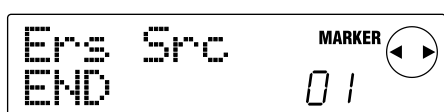
Spostate la zona lampeggiante sull'area MARKER in alto a destra del display, e ruotate la dial per specificare il numero del marcatore.

Avviso

- Premendo il tasto [TIME BASE] per selezionare il display delle misure, potete specificare la locazione in unità di misure/beat/clock.
- Tenendo premuto STOP[■] e premendo PLAY[▶] potete riprodurre in "scrub" la traccia e la V-take che avete specificato allo step 4. Per i dettagli sull'uso del playback in scrub, rif. a p.31.

7. Quando avete finito di specificare la locazione di partenza, premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare il punto di termine della regione che deve essere cancellata.



8. Specificate il punto di termine della regione da cancellare nello stesso modo dello step 6.

A questo punto, potete premere PLAY[▶] per riascoltare la regione fra il punto di inizio e quello di termine specificato. Se non ci sono dati registrati nel punto di termine specificato, apparirà un simbolo "*" nella riga più in basso della schermata.

9. Quando avete finito di specificare il punto di termine, premete il tasto [ENTER].

Il display dirà "TrErase SURE?," chiedendovi di confermare l'operazione di cancellazione.

10. Per eseguire l'operazione di cancellazione premete [ENTER]. Per annullare, premete [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER] e l'operazione di cancellazione è stata completata, il display indicherà "COMPLETE." Se allora premete il tasto [EXIT], ritornerete al menu Track Edit dello step 2.

Se premete [EXIT] nello step 9, tornerete alla schermata di impostazione dello step 7. Se necessario, premete più volte [EXIT] per tornare indietro attraverso le diverse schermate.

Cancellare i data di un'intera traccia

Potete cancellare tutti i dati registrati in una specifica traccia. La traccia cancellata verrà riconvertita in traccia non registrata.



1. Nella schermata principale, premete [V-TAKE].

Il tasto [V-TAKE] si illuminerà, e comparirà una schermata

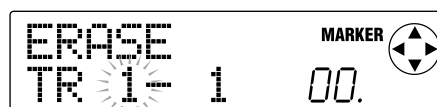
in cui potrete selezionare la V-take di ciascuna traccia.

2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Apparirà un menu in cui potrete modificare i dati registrati di un'intera traccia in unità.

3. Premete ripetutamente [PROJECT/UTILITY] fino a che il display indicherà "ERASE TRxx-yy."

In "ERASE TRxx-yy," i valori xx e yy indicano rispettivamente il numero di traccia e quello di V-take che saranno cancellate.



Avviso

In questa schermata, lo stato acceso/spento dei led nell'indicatore di livello indicherà se la V-take specificata è già stata registrata. Per i dettagli rif. a p.40.

4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] e la dial per specificare traccia/V-take da cancellare, e quindi premete il tasto [ENTER].

Il display indicherà "ERASE SURE?," chiedendovi di confermare l'operazione di cancellazione.

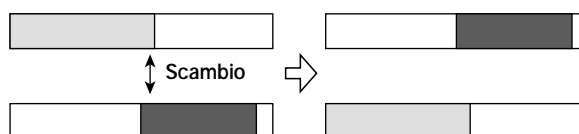
5. Premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione di cancellazione, oppure [EXIT] per annullare.

Quando premete [ENTER] e l'operazione di cancellazione è stata completata, tornerete alla schermata dello Step 1.

Se premete il tasto [EXIT] tornerete alla schermata dello Step 3. Se necessario, potete premere il tasto [EXIT] per ritornare indietro attraverso ogni schermata.

Scambiare i dati di intere tracce

Potete scambiare i dati registrati di due tracce/V-take specificate.



1. Nella schermata principale, premete il tasto [V-TAKE].

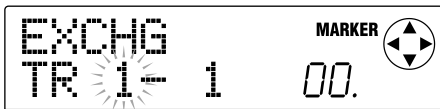
Il tasto [V-TAKE] si illuminerà, e apparirà una schermata in cui potrete selezionare la V-take di ogni traccia.

2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Apparirà una schermata in cui potrete modificare dati registrati di una traccia intera in unità.

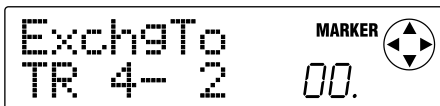
3. Premete ripetutamente [PROJECT/UTILITY] fino a che il display indicherà "EXCHG TRxx-yy."

In "EXCGH TRxx-yy," i valori xx e yy indicano rispettivamente il numero di traccia e quello di V-take che saranno scambiati con un'altra traccia/V-take.



4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] e la dial per specificare la traccia/V-take che volete scambiare, e premete il tasto [ENTER].

Apparirà una schermata in cui potrete specificare l'altra traccia/V-take con cui la prima sarà scambiata. In "ExchgTo TRxx-yy," i valori xx e yy indicano rispettivamente il numero di traccia e quello di V-take.



In questa schermata, lo stato acceso/spento dei led nell'indicatore di livello indicherà se la V-take specificata è già stata registrata. Per i dettagli rif. a p.40.

5. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] e la dial per specificare l'altra traccia/V-take dello scambio, e premete il tasto [ENTER].

Il display indicherà "EXCHG SURE?", chiedendovi se volete confermare l'operazione di scambio.

6. Premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione di scambio, o premete [EXIT] per annullare.

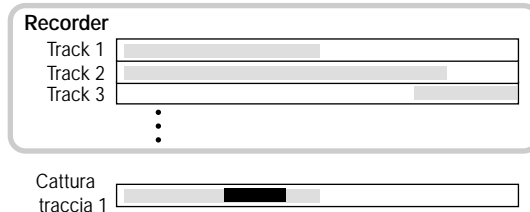
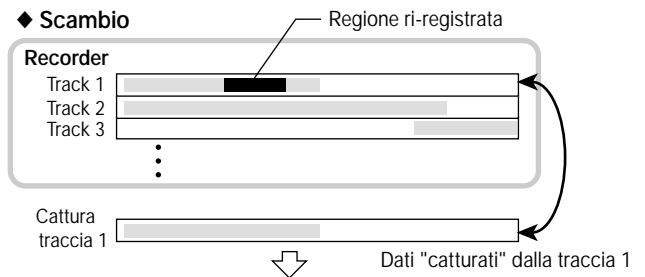
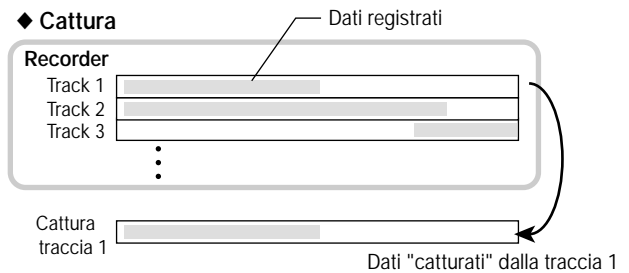
Quando premete il tasto [ENTER] e l'operazione di scambio è stata completata, tornerete alla schermata dello Step 1.

Se premete il tasto [EXIT] tornerete alla schermata dello Step 4. Se necessario, potete premere [EXIT] per tornare indietro attraverso ogni schermata.

Acquisire i contenuti registrati di una traccia

MRS-1044 vi permette di acquisire i dati registrati di una traccia desiderata e salvarli temporaneamente sull'hard disk. I dati "catturati" possono essere scambiati quando necessario con una traccia in uso.

Per esempio, se acquistate una traccia prima di eseguire una registrazione punch-in/out su quella traccia, potete scambiare le due tracce in modo da confrontare l'originale col risultato della registrazione punch-in/out.



Acquisire una traccia

Ecco come selezionare e "cattare" una traccia desiderata.

1. Nella schermata principale, premete [UNDO/REDO].

Apparirà una schermata in cui potrete selezionare la traccia che deve essere "catturata".



2. Premete uno dei tasti di status (1 – 6, 7/8, 9/10) o usate la dial per selezionare la traccia da catturare.



Non e' possibile catturare una traccia che non e' stata ancora registrata.

3. Premete il tasto [ENTER].
Il display chiederà "CAPTURE SURE?"

4. Per eseguire l'operazione di "cattura", premete [ENTER] ancora una volta.

Quando l'acquisizione è completata, il display indicherà "SWAP," e potrete eseguire l'operazione di scambio con quella traccia.

5. Premete il tasto [EXIT].
Tornerete alla schermata principale.



Se necessario, potete ripetere tutti gli Step 2 – 4 per catturare tracce multiple.



I dati "catturati" saranno cancellati dall'hard disk quando il project selezionato viene salvato.

Scambiare i dati acquisiti

Ecco come scambiare i dati "catturati" con i dati attualmente registrati su una traccia.

1. Nella schermata principale, premete [UNDO/REDO].
2. Premete uno dei tasti di status (1 – 6, 7/8, 9/10) o usate la dial per selezionare una traccia precedentemente acquisita.

Quando una traccia catturata viene selezionata, il display indicherà "SWAP."



Se selezionate una traccia che non e' stata catturata, il display indicherà "CAPTURE."

3. Premete il tasto [ENTER].
Il display domanderà "SWAP SURE?"

4. Per eseguire l'operazione di scambio, premete [ENTER] ancora una volta.

I dati registrati della traccia selezionata verranno scambiati con quelli precedentemente catturati. I dati registrati della traccia selezionata saranno salvati come dati "capture" sull'hard disk finché il project non sarà salvato.



Potrete tornare allo stato precedente eseguendo immediatamente l'operazione "Swap" una seconda volta.

5. Premete il tasto [EXIT].
Tornerete alla schermata principale.

Guida [Mixer]

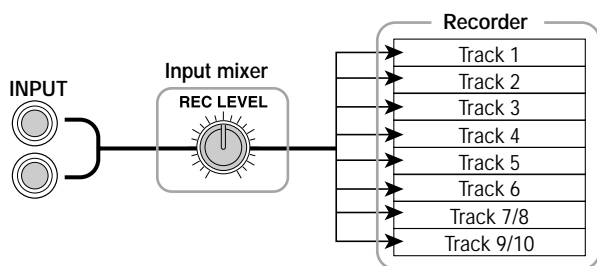
Questa sezione spiega le funzioni e l'operatività dei due mixer incorporati in MRS-1044.

Il mixer

Il mixer di MRS-1044 è diviso in due sezioni: un "input mixer" che tratta i segnali in ingresso dalle prese [INPUT 1/2], e un "track mixer" che tratta i segnali delle tracce della sezione Recorder e della sezione Rhythm. I dettagli di ciascun mixer vengono qui descritti.

Input mixer

Nell'input mixer potete regolare la sensibilità dei segnali in ingresso alle prese [INPUT 1/2], fissare vari parametri quali pan e livelli di mandata agli effetti send/return, e assegnare i segnali alle tracce del recorder.



I parametri che possono essere regolati nell'input mixer sono elencati nella tabella seguente.

Parametri dell'Input mixer

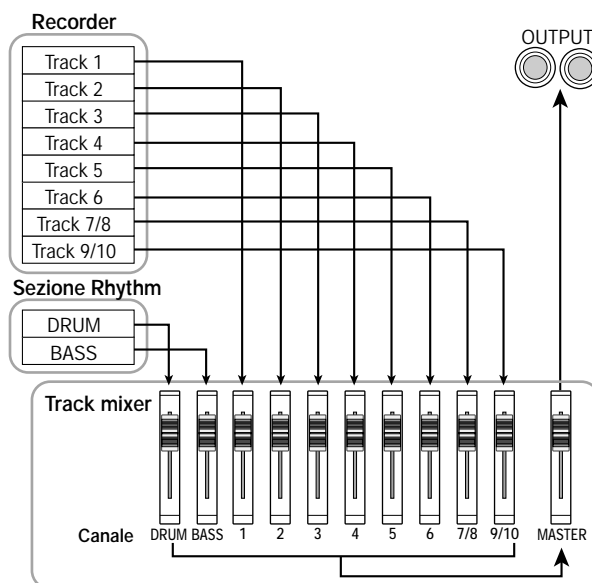
Parametro	Contenuto
CHO SEND	Volume inviato all'effetto chorus/delay (effetto send/return)
REV SEND	Volume inviato al riverbero (effetto send/return)
PAN	Posizione Left/right (bilanciamento canali L/R)
REC LVL	Volume del segnale in ingresso (posizione del controllo [REC LEVEL])

Parametri del Track mixer

Parametro	Contenuto	Canale			
		DRUM/BASS	1-6	7/8, 9/10	MASTER
EQ HI G	Quantità' di enfasi/taglio per l'EQ delle alte frequenze	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ HI F	Frequenza a cui l'EQ delle alte frequenze interviene	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ LO G	Quantità' di enfasi/taglio per l'EQ delle basse frequenze	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ LO F	Frequenza a cui l'EQ delle basse frequenze interviene	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
CHO SEND	Volume inviato a chorus/delay (effetto send/return)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
REV SEND	Volume inviato al riverbero (effetto send/return)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
PAN	Posizione Left/right (bilanciamento canali L/R)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
FADER	Volume di ogni canale (posizione dei fader)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ST LINK	LINK (agganciamento canali dispari/pari in stereo)		<input type="radio"/>		

Track mixer

Nel track mixer potete trattare i segnali di ascolto delle tracce del Recorder (1 - 6, 7/8, 9/10) e il suono del programma drum kit / bass della sezione Rhythm, e mixare questi segnali in stereo. Il segnale mixato dal track mixer è inviato in uscita attraverso il fader MASTER alle prese [OUTPUT].



Nel track mixer, i segnali in uscita da ogni traccia sono trattati in unità dette "channel" (canali).

I parametri regolabili per ogni canale (DRUM, BASS, 1 - 6, 7/8, 9/10) sono elencati nella tabella in basso.



I canali DRUM, 7/8, e 9/10 sono tutti canali stereo che trattano rispettivamente i segnali in uscita del drum kit, le tracce stereo 7/8 e 9/10. I parametri di questi canali stereo sono agganciati ("linked").

Operazioni di base dell'input mixer

Assegnare i segnali in ingresso alle tracce di registrazione

Ecco come i segnali in ingresso alle prese [INPUT 1]/[INPUT 2] possono essere inviati a una traccia di registrazione e i loro livelli di registrazione regolati.

1. Assicuratevi che lo strumento o il microfono che volete registrare sia collegato alle prese [INPUT 1]/[INPUT 2].
2. Premete il tasto [ON/OFF] delle prese (INPUT 1/2) a cui avete collegato lo strumento, in modo che si accenda la spia.

Il tasto [ON/OFF] attiva/disattiva la presa. Quando un tasto è acceso, la presa corrispondente è attiva.

3. Mentre suonate il vostro strumento, muovete i controlli [INPUT1]/[INPUT 2] per regolare la sensibilità d'ingresso.

Fate le regolazioni in modo che l'indicatore [PEAK] si illumini leggermente quando suonate un po' più forte.

4. Se registrerete il suono attraverso l'effetto insert, selezionate un patch di effetto insert adatto all'occasione.

Con le regolazioni di default di un project, l'effetto insert è inserito nell'input mixer, e viene selezionato un patch adatto alla registrazione di chitarra/basso. (Per i dettagli su come selezionare un diverso patch, rif. a p.77.)

Se volete registrare senza mandare il suono attraverso un effetto insert, premete il tasto della sezione effetti [BYPASS /TUNER] per bypassare l'effetto insert.

5. Mentre suonate lo strumento, muovete il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.

Il controllo [REC LEVEL] regola il segnale di livello prima che sia inviato alla traccia di registrazione (vale a dire, dopo che ha attraversato l'effetto insert). L'indicatore [CLIP] si accenderà se il segnale supera il livello di guardia.



- Regolate il controllo [REC LEVEL] più alto possibile senza che l'indicatore di [CLIP] si illumini.
- Il livello del segnale inviato alla traccia di registrazione cambierà a seconda delle regolazioni dei parametri dell'effetto insert. Se selezionate i patch dell'effetto insert o modificate i parametri, dovete controllare che il livello

di registrazione sia appropriato.

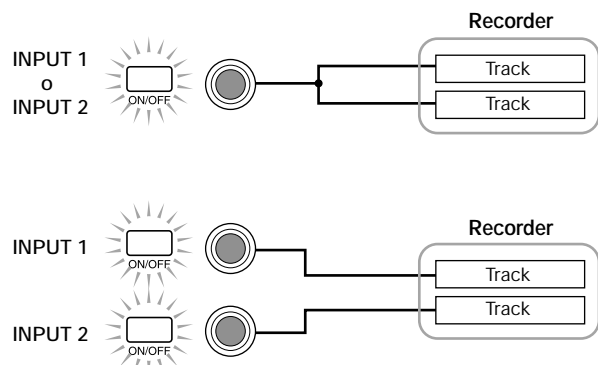
- Le regolazioni esatte dei parametri di REC LEVEL possono essere controllate premendo nella sezione TRACK PARAMETER i tasti: [PAN] → [INPUT 1 o 2] [ON/OFF] → cursore [▼].

6. Premete il tasto di status per la traccia da destinare alla registrazione (1 - 6, 7/8, 9/10) affinché si accenda di rosso mettendola in modo record.

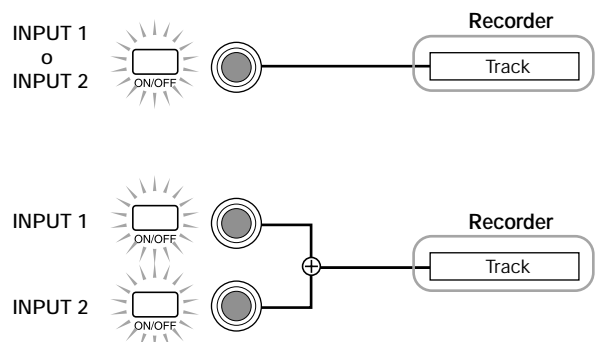
Il segnale in ingresso dall'input mixer sarà inviato alla traccia di registrazione. Potete selezionare il modo record per una qualunque traccia mono 1 - 6, una traccia stereo (7/8, 9/10), o due tracce mono (solo a coppie 1/2, 3/4, o 5/6).

Il flusso di segnale dall'input mixer alla traccia cambia nel modo seguente, a seconda del numero di tracce di registrazione selezionate e dello stato dei tasti INPUT 1/2 [ON/OFF].

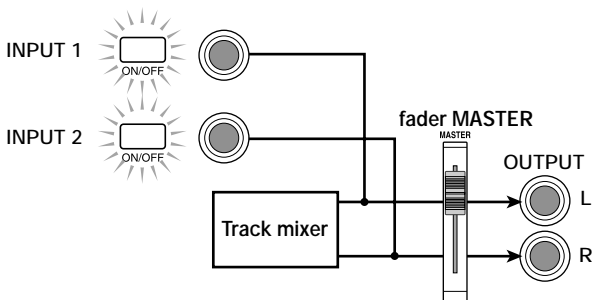
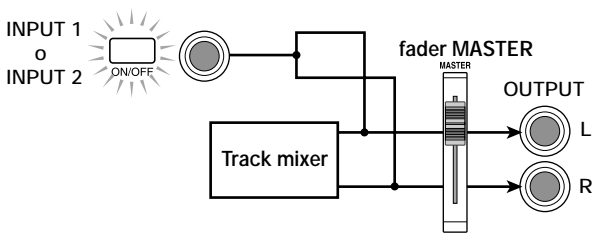
- Quando due tracce mono o una traccia stereo sono selezionate come tracce di registrazione



- Quando una traccia mono è selezionata come traccia di registrazione



● Quando non è stata selezionata alcuna traccia



● **NOTA** ●

I grafici sopra riportati mostrano il percorso del segnale quando l'effetto insert non è stato inserito nell'input mixer. Per i dettagli sul percorso del segnale quando l'effetto insert è inserito, rif. a p.77.

Regolazione della profondità degli effetti send/return

La profondità degli effetti send/return può essere regolata fissando il volume (send level) del segnale che viene inviato dall'input mixer a ciascun effetto send/return (chorus/delay, riverbero).

Nella normale operatività, l'invio del segnale dall'input mixer all'effetto send/return applicherà l'effetto solo al segnale che viene inviato dalle prese [OUTPUT] e non al segnale che viene registrato su una traccia.

1. Nella sezione TRACK PARAMETER, premete il tasto [CHORUS/DELAY SEND] o il tasto [REVERB SEND] per selezionare uno degli effetti send/return.

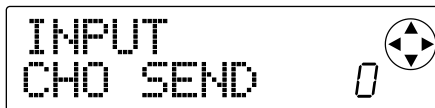
Premeete il tasto [CHORUS/DELAY SEND] per regolare la profondità del chorus/delay, oppure [REVERB SEND] per regolare la profondità del riverbero. La seguente illustrazione mostra la schermata che apparirà quando il tasto [CHORUS/DELAY SEND] viene premuto.



■ **Avviso** ■

Per i dettagli sulla selezione dei patch di effetti send/return, rif. a p.81.

2. Premete il tasto INPUT 1 (o INPUT 2) [ON/OFF].
L'input del mixer (INPUT) sarà pronto ad operare.



■ **Avviso** ■

Il parametro di CHORUS/DELAY SEND e quello di REVERB SEND sono comuni a entrambi i segnali in ingresso INPUT 1/2.

3. Ruotate la dial per modificare il valore.
Maggiore sarà il valore più profondo l'effetto. Il range e il valore di default di ogni parametro sono i seguenti.

- REVERB SEND : 0 – 100 (Default: 0)
- CHORUS/DELAY SEND : 0 – 100 (Default: 0)

■ **Avviso** ■

- Quando viene mostrato il parametro di CHORUS/DELAY SEND, premendo il tasto [CHORUS/DELAY SEND] il segnale viene inviato dall'input mixer al chorus/delay per essere attivato o disattivato (on/off). (Sulla posizione "off" il tasto sarà spento.)
- Allo stesso modo, quando il parametro di REVERB SEND viene mostrato, premendo il tasto [REVERB SEND] il segnale verrà inviato dall'input mixer al riverbero per essere attivato o disattivato (on/off).

4. Quando avete finito di fare le regolazioni, premete il tasto [EXIT].

Ritournerete alla schermata principale.

Regolare pan/balance

Ecco come regolare il pan (posizione stereo) del segnale inviato dall'input mixer alle prese [OUTPUT] o alle tracce di registrazione, oppure bilanciare il volume sui due canali dello stereo (balance).

1. Premete il tasto [PAN].
Apparirà una schermata in cui potrete regolare i parametri di PAN.



2. Premete il tasto INPUT 1 (o INPUT 2) [ON/OFF].

L'input mixer sarà selezionato per regolare il "pan".

3. Usate la dial per modificare il valore del PAN.

Il parametro PAN può essere regolato in un range di L100 (tutto a sinistra) – 0 (centro) – R100 (tutto a destra).

4. Quando avete finito la regolazione del PAN, premete il tasto [EXIT].

Tornerete alla schermata principale.

La funzione del parametro PAN cambierà come segue, a seconda del numero di prese input che sono state attivate e del numero di tracce di registrazione attualmente in uso.

• Se nessuna traccia di registrazione e' selezionata

Per il segnale che è inviato dall'input mixer ai canali L/R delle prese [OUTPUT] il parametro PAN regolerà il pan (se uno fra INPUT 1 e 2 è stato abilitato, ma non entrambi) o il balance (se entrambi gli INPUT 1 e 2 sono stati abilitati).

• Quando due tracce mono o una traccia stereo sono selezionate come tracce di registrazione

Per il segnale che viene inviato dall'input mixer a una coppia di tracce dispari/pari, il parametro PAN regolerà il pan (se uno ma non entrambi degli INPUT 1 e 2 sono abilitati) o il balance (se entrambi gli INPUT 1 e 2 sono abilitati).

• Quando e' selezionata una traccia mono come traccia di registrazione

Il parametro PAN non ha alcun effetto.

Operazioni di base del track mixer

Regolare volume/pan/EQ

Per ogni canale, potete regolare volume, pan (posizione stereo fra i canali L/R della presa [OUTPUT]), ed EQ (equalizzatore).

1. Per regolare il volume (output level) di un canale, usate il fader del canale corrispondente: (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10).



- Per controllare la precisa regolazione del volume (parametro di fader), premete la seguente sequenza di tasti nella sezione TRACK PARAMETER: [PAN] → cursore [▼] → tasto di stato del relativo canale.
- Potete controllare la regolazione del MASTER fader premendo un qualunque tasto TRACK PARAMETER → tasto MASTER.

2. Per regolare il PAN di un canale, premete il tasto [PAN] nella sezione TRACK PARAMETER, e quindi uno dei tasti di status (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) per selezionare il canale desiderato.

Comparirà una schermata in cui potrete regolare il PAN del canale selezionato.



3. Ruotate la dial per regolare il valore del parametro PAN.

Il range è L100 (tutto a sinistra) – 0 (centro) – R100 (tutto a destra). Se volete continuare e regolare il pan di un altro canale, ripetete gli step 2 – 3.



- Per i canali 7/8, 9/10, e DRUM, il parametro PAN serve a regolare il balance (il bilanciamento di volume dei canali destro e sinistro).
- Nella schermata dei parametri potete usare anche i cursori [▲]/[▼] per selezionare i parametri, e i cursori [◀]/[▶] per scegliere i canali.

4. Per regolare l'EQ, premete il tasto [EQ HIGH] o il tasto [EQ LOW].

Premete il tasto [EQ HIGH] per regolare le frequenze alte, o il tasto [EQ LOW] per regolare le frequenze basse.



A questo punto le modifiche effettuate riguarderanno l'ultimo canale selezionato negli Step 2 – 3. Usate i tasti status o i cursori [◀]/[▶] per selezionare i diversi canali.

5. Usate i tasti cursore [▲]/[▼] per selezionare i parametri EQ che volete regolare, e ruotate dial per modificarne il valore.

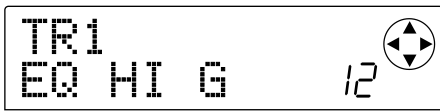
I parametri che possono essere selezionati e i rispettivi range sono i seguenti.

■ Se avete premuto prima il tasto [EQ HIGH]

- EQ HI G : Regola la quantità di enfasi/taglio sulle alte. Range: -12 – 0 – 12 (dB), Default: 0
- EQ HI F : Regola la frequenza a cui enfasi/taglio sulle alte frequenze si attiverà Range: 500 – 18000 (Hz), Default: 8000

■ Se avete premuto prima il tasto [EQ LOW]

- EQ LO G : Regola la quantità di enfasi/taglio sulle basse. Range: -12 – 0 – 12 (dB), Default: 0
- EQ LO F : Regola la frequenza a cui enfasi/taglio sulle basse frequenze si attiverà Range: 40 – 1600 (Hz), Default: 125



- Quando le schermate EQ HI G / EQ HI G vengono mostrate, potete premere il tasto [EQ HIGH] per attivare o disattivare l'EQ sul range alto. (Il tasto e' spento sulla posizione "off".)
- Quando le schermate EQ LO G / EQ LO G sono mostrate, potete premere il tasto [EQ LOW] per attivare o disattivare l'EQ sul range basso. (Il tasto e' spento sulla posizione "off".)

6. Ripetete gli Step 4 – 5 per fare le regolazioni allo stesso modo nell'altro range dei parametri di EQ.

7. Quando avete finito le vostre regolazioni, premete il tasto [EXIT].

Ritournerete alla schermata principale.

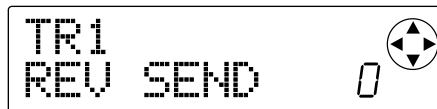
Regolare la profondita' dell'effetto

Ecco come regolare la profondità dell'effetto attraverso il volume inviato da ciascun canale degli effetti send/return (chorus/delay, riverbero).

1. Premete nella sezione TRACK PARAMETER il tasto [CHORUS/DELAY SEND] o il tasto [REVERB SEND] per selezionare un effetto send/return.

2. Premete uno dei tasti di status (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) per scegliere il canale desiderato.

Il canale corrispondente verrà selezionato per le operazioni.



3. Ruotate la dial per modificare il valore.

Quanto più crescerà il valore, tanto più l'effetto sarà profondo. Il range e la regolazione di default di ogni parametro sono i seguenti.

- REV SEND : 0 – 100 (Default: 0)
- CHO SEND : 0 – 100 (Default: 0)



Quando vengono mostrati i parametri CHORUS/DELAY SEND e REVERB SEND, potete usare il tasto [CHORUS/DELAY SEND] o il tasto [REVERB SEND] come interruttore on/off per il segnale che viene inviato da quel canale al riverbero o al chorus/delay. Per i dettagli, rif. a p.48.

4. Quando avete terminato le regolazioni, premete il tasto [EXIT].

Ritournerete alla schermata principale.

Agganciare canali dispari con canali pari in stereo

È possibile agganciare canali mono pari adiacenti → a canali dispari (1/2, 3/4, 5/6). (Chiameremo questa operazione "stereo link"). I parametri dei due canali stereo agganciati opereranno in tandem allo stesso modo dei canali 7/8 or 9/10.

1. Premete nella sezione TRACK PARAMETER il tasto [PAN].

2. Premete il tasto (1 - 6) per uno dei due canali che volete agganciare in stereo.

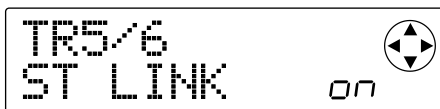
3. Premete il tasto [▼] una seconda volta.

Apparirà la schermata dei parametri ST LINK (stereo link).



4. Ruotate la dial per attivare le regolazioni.

Lo stereo-link verrà abilitato per il canale selezionato e l'adiacente canale dispari/pari. Per disattivare lo stereo link, mettete questo parametro su off (oFF).



5. Premete il tasto [EXIT].

Ritournerete alla schermata principale.



Il parametro di PAN dei due canali in stereo-link funzionerà come parametro di BALANCE che regola il bilanciamento di volume fra canale dispari/pari e canale adiacente pari / dispari.



- Per regolare il volume di canali in stereo-link, usate il fader del canale dispari. (Quello del canale pari non avrà alcun effetto.)
- Non solo i parametri, ma anche i tasti di status dei due canali in stereo-link opereranno in tandem.

Salvare/ricchiama re impostazioni del mixer (Funzione "Scene")

Le impostazioni correnti del mixer e degli effetti possono essere salvate come "scene" in una speciale zona della memoria, ed essere richiamate sia manualmente che automaticamente quando necessario. Per esempio, questo risulta utile per confrontare mix diversi, o per automatizzare dei mix.

Una "scena" contiene i seguenti dati.

- Input mixer (eccetto per il parametro REC LEVEL) e impostazioni del track mixer
- Impostazioni del fader MASTER
- Stato di tutti i tasti di status
- Numero del patch attualmente utilizzato dall'effetto insert e dagli effetti send/return

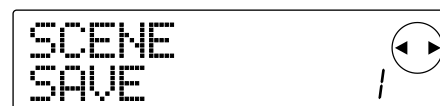
Possono essere salvate in memoria fino a 100 differenti "scene". I dati delle scene in memoria vengono salvate sull'hard disk interno come parte del project attualmente selezionato.

Salvare una "scena"

Ecco come salvare le impostazioni correnti di una scena.

1. Premete il tasto [SCENE] e usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display indichi "SCENE SAVE."

La parte destra del display indicherà il numero di scena (0 - 99) in cui i dati verranno salvati.



Quando salvate una scena per la prima volta, premendo [SCENE] avrete automaticamente accesso alla schermata "SCENE SAVE".

4. Ruotate la dial per selezionare il numero (0 - 99) in cui la scena verrà salvata.

I numeri in cui sono già salvate delle scene sono indicati con un asterisco "*" sulla sinistra.

5. Per salvare una scena, premete [ENTER].

La scena verrà salvata al numero selezionato. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [ENTER].

● **NOTA** ●

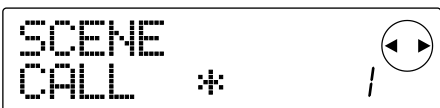
Se selezionate una scena che e'egia' stata salvata ed eseguite questa operazione, la scena precedentemente salvata sara' rimpiazzata.

Richiamare una scena salvata

Ecco come richiamare una scena già salvata in memoria.

1. Premete il tasto [SCENE], e usate i tasti cursore [◀]/[▶] perche' il display indichi "SCENE CALL."

La parte destra del display indicherà il numero della scena (0 – 99) che sarà richiamata.



● **NOTA** ●

Non e'è possibile accedere alla schermata qui sopra se non c'e' nessuna scena salvata in memoria.

2. Ruotate la dial per scegliere il numero di scena (0 – 99) che volete richiamare.

Possono essere selezionati solo numeri di scene i cui dati sono stati salvati in memoria.

3. Per richiamare la scena selezionata, premete il tasto [ENTER].

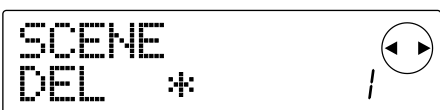
La scena sarà selezionata, e ritornerete alla schermata principale. Se premete il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER] ritornerete alla schermata principale senza aver richiamato alcunché.

Cancellare una scena

Ecco come cancellare una scena dalla memoria.

1. Premete [SCENE], e usate i tasti cursore [◀]/[▶] perche' il display indichi "SCENE DEL."

La parte destra del display indicherà il numero della scena da cancellare.



● **NOTA** ●

Non e' possibile accedere alla schermata precedente se in memoria non c'è nessuna scena salvata.

2. Ruotate la dial per selezionare il numero (0 – 99) della scena che volete cancellare.

Possono essere selezionati solo i numeri di scene i cui dati sono stati salvati in memoria.

3. Per cancellare la scena selezionata, premete il tasto [ENTER].

La scena sarà cancellata e ritornerete alla schermata principale. Se premete il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER] ritornerete alla schermata principale senza aver effettuato la cancellazione.

Cambiare scene automaticamente

Assegnando una scena a un puntatore collocato in un punto desiderato della song, potete selezionare le scene in modo automatico. Questo risulterà comodo quando volete fare il mix via via che la song progredisce. Rif. a p.29 per maggiori dettagli sui marcatori.

1. Mentre riascoltate la song dall'inizio, create il mix che diventerà al punto di partenza e quindi salvatelo in una "scene".

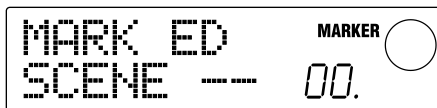
Per i dettagli su come operare con le "scene", rif. a p.51.

2. Assicuratevi che il trasporto sia fermo, e premete il tasto ZERO [◀◀] per posizionarvi all'inizio della song.

L'inizio della song (posizione zero del contatore) contiene già il marcatore numero zero. Innanzitutto assegnate la scena di partenza a questo marcatore.

3. Premete il tasto [MARK].

Quando premete il tasto [MARK] in una posizione a cui è stato assegnato un marcatore, apparirà una schermata in cui potrete assegnare una scena al puntatore corrispondente.

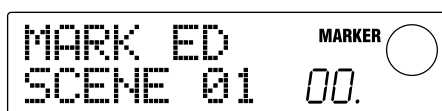


Avviso

- Se premete il tasto [MARK] nella posizione in cui non è ancora stato assegnato un marcatore, verrà assegnato un nuovo marcatore a quella posizione.
- Se viene c'è un puntino in basso alla destra del numero di marcatore, significa che questo corrisponde alla attuale posizione.

4. Ruotate la dial per selezionare il numero della scena salvata allo step 1 (quella che sarà il punto di partenza del mix).

La scena sarà assegnata al marcatore, e nello stesso tempo la scena selezionata verrà richiamata. La seguente schermata mostra un esempio di quando un marcatore numero 0 è stato assegnato alla scena numero 1.

**Avviso**

Per cancellare un assegnazione di scena, girate dial fino a che il display indicherà "--".

5. Premete il tasto [EXIT].

Vi ritroverete alla schermata principale.

6. Posizionatevi al punto in cui volete modificare il mix e assegnate un marcatore.

7. Mentre mandate in ascolto la song da quel punto, create il nuovo mix, e salvatelo in una "scena".

8. Usate i tasti MARKER [◀]/[▶] per posizionarvi sul marcatore assegnato allo step 6, e premete il tasto [MARK].

Comparirà una schermata, permettendovi di assegnare una scena al marcatore che avete selezionato allo step 6.



9. Ruotate la dial per selezionare il numero della scena che avete salvato allo step 7.

10. Premete il tasto [EXIT].

Vi ritroverete alla schermata principale.

11. Usando la procedura degli step 6 – 10, assegnate un marcatore a ogni punto in cui volete cambiare il mix, e assegnate una scena a ognuno di questi puntatori.

12. Quando avete assegnato le scene desiderate ai puntatori, premete il tasto ZERO [◀◀] per posizionarvi all'inizio della song, e premete il tasto PLAY [▶] per riascoltare.

Ogni volta che la song raggiunge la posizione del marcatore a cui è stata assegnata una scena, quella scena verrà richiamata.

Tipi di visualizzazione dell'indicatore di livello

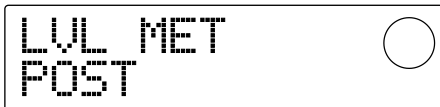
Con le impostazioni di default di MRS-1044 gli indicatori di livello nel centro dello schermo indicano il livello del segnale passato attraverso i controlli/fader [REC LEVEL] (post-fader). Se necessario, potete anche fare in modo che i meter indichino il livello del segnale prima dei controlli/fader [REC LEVEL] (pre-fader).

1. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT."

2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY SYSTEM" e premete il tasto [ENTER].

3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY LVL MET" e premete il tasto [ENTER].



4. Ruotate la dial per cambiare l'impostazione in "PRE" (pre-fader).

Per tornare all'impostazione post-fader, selezionate "POST."

5. Premete il tasto [EXIT] diverse volte.

Ritournerete alla schermata principale.

Guida [Rhythm]

Questa sezione spiega funzioni e operatività della sezione Rhythm, che usa suoni percussivi e di basso interni per produrre ritmi di accompagnamento.

Sezione Rhythm

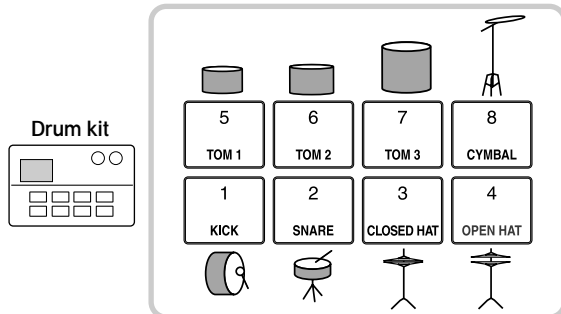
La "rhythm section" di MRS-1044 contiene suoni di percussione e di basso, e può essere usata come una "drum + bass machine". La sezione Rhythm può essere sincronizzata alla sezione recorder, oppure utilizzata indipendentemente. Qui sono spiegati i concetti di base e i termini che avete bisogno di conoscere in modo da poter usare la sezione rhythm.

■ Drum kit e bass program

L'accompagnamento creato dalla sezione rhythm è prodotto da un "drum kit" e un "bass program."

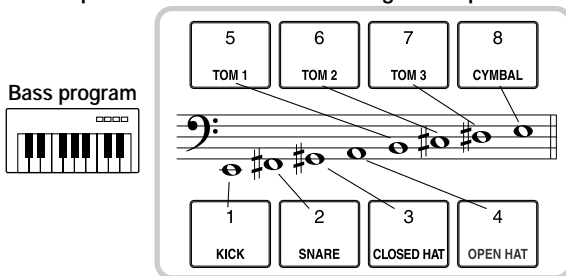
Il drum kit è un set di 24 suoni drum/percussion quali pedale cassa, rullante, e conga, e il MRS-1044 contiene 31 differenti drum kit. Potete scegliere uno di questi drum kit, e usare i pad 1 – 8 del pannello frontale per suonare ogni suono manualmente, o utilizzarli come accompagnamento.

Un esempio di suoni percussivi assegnati ai pad

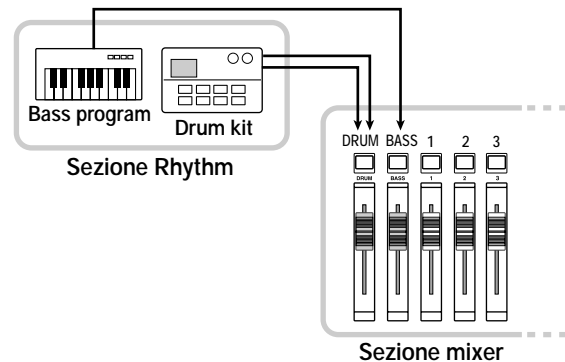


Un bass program è un singolo suono di basso, come un basso elettrico o un basso acustico. Potete scegliere uno dei 16 differenti suoni di basso residenti nel MRS-1044, e usare i pad 1 – 8 del pannello frontale per eseguire una scala, oppure come generatore per produrre un accompagnamento.

Un esempio di una scala di basso assegnata ai pad



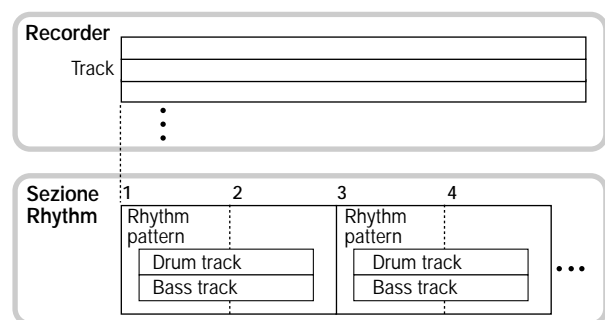
Il segnale in uscita dal drum kit (stereo) e quello in uscita dal bass program (mono) sono internamente collegati al canale DRUM e al canale BASS della sezione mixer. Per ognuno, potete regolare separatamente volume, pan/balance ed EQ, nonché applicare degli effetti send/return.



■ I rhythm pattern e le tracce drum/bass

Un project appena creato contiene 255 pattern di accompagnamento (ognuno lungo diverse misure) con dati di esecuzione drum/bass. Questi pattern di accompagnamento sono chiamati "rhythm patterns."

Dentro ogni rhythm pattern, la zona contenente i dati di performance delle percussioni si chiama "drum track," e la zona contenente i dati di performance del basso si chiama "basstrack."

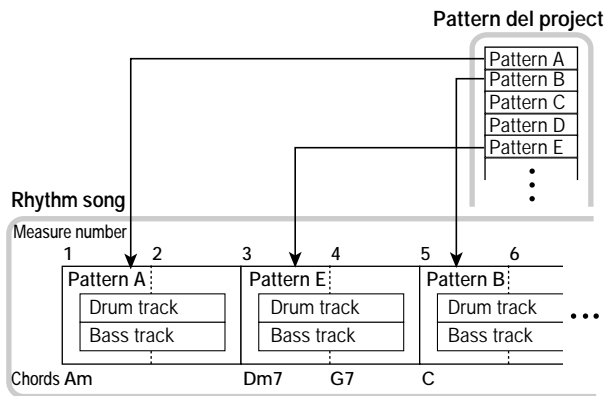


Potete modificare una parte di rhythm pattern, o cancellare l'intero contenuto registrato e creare un originale rhythm pattern. I rhythm pattern da voi modificati vengono salvati su hard disk insieme agli altri rhythm pattern come parte del project.

■ Rhythm song

Rhythm pattern multipli arrangiati in un ordine desi-

derato di ascolto sono chiamati "rhythm song." In una rhythm song, potete programmare dati di rhythm pattern, dati di tracce di basso e dati di tempo per creare l'accompagnamento di una intera song. Un project può usare una sola rhythm song.



■ Modo Rhythm Pattern e modo Rhythm Song

La sezione rhythm può operare in uno dei due modi: "Rhythm Pattern mode," in cui potete creare e suonare i rhythm pattern, e "Rhythm Song mode," in cui potete creare e suonare una rhythm song. Uno di questi due modi sarà sempre selezionato.

Il tasto [PATTERN] si illuminerà quando il modo Rhythm Pattern è selezionato, e il tasto [SONG] si illuminerà quando il modo Rhythm Song è selezionato.



■ Sincronizzare la sezione recorder con la sezione rhythm

Con le impostazioni di default di MRS-1044, la sezione rhythm opererà in sincronismo con la sezione recorder. Quando azionate il trasporto per fare in modo che la sezione recorder cominci ad avviarsi, anche il rhythm pattern o la rhythm song inizieranno a suonare.

Comunque se necessario, la sezione rhythm può essere scollegata dalla sezione recorder e usata come una drum + bass machine indipendente. Per fare questo, premete il tasto [RHYTHM]. In questo stato, azionare il trasporto farà solo iniziare a suonare la sezione rhythm e la sezione recorder resterà ferma.

Suonare rhythm pattern

Questa sezione spiega come suonare rhythm pattern, come cambiare il tempo, e come cambiare il drum kit o il bass program.

Scegliere e suonare rhythm pattern

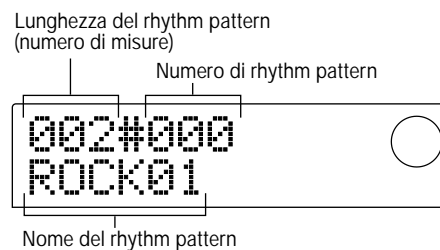
Ecco come selezionare e far suonare uno dei 256 rhythm pattern.



Prima di continuare con la seguente procedura, assicuratevi che i fader DRUM, BASS, e MASTER del pannello siano alzati, e che i tasti di status DRUM e BASS siano illuminati.

1. Nella schermata principale, premete [PATTERN].

Il tasto [RHYTHM] lampeggerà. Se il modo Rhythm Song ([SONG] tasto acceso) è stato selezionato, passerà al modo Rhythm Pattern ([PATTERN] tasto acceso). Il display mostrerà la schermata "rhythm pattern" in cui potete selezionare un rhythm pattern.



2. Ruotate la dial per selezionare il rhythm pattern che volete eseguire.

3. Premete il tasto PLAY [▶].

Il rhythm pattern inizierà a suonare, e allo stesso tempo il registratore partirà



Quando il tasto [RHYTHM] è spento o lampeggia, la sezione rhythm e la sezione recorder sono sempre sincronizzate.

4. Se volete silenziare (mute) alla traccia di percussioni o di basso, premete il tasto DRUM o BASS.

Il tasto di status si spegnerà, e la performance della traccia corrispondente verrà messa in "mute". Per disabilitare il "mute" premete lo stesso tasto ancora una volta.

5. Per fermare l'ascolto, premete STOP [■].

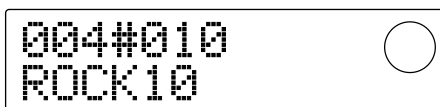
Il registratore e il rhythm pattern si fermeranno.

6. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] mentre la sezione rhythm e' ferma.

Il tasto [PATTERN] resterà acceso, e il tasto [RHYTHM] si spegnerà. Se premete il tasto PLAY [▶] in questo stato suonerà l'ultimo rhythm pattern selezionato.

7. Se volete che suoni solo la rhythm section indipendentemente, premete il tasto [RHYTHM] quando e' fermo.

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e la sezione rhythm verrà scollegata dalla sezione recorder. La schermata "rhythm pattern" apparirà nel display.



In questo stato, premendo il tasto PLAY [▶] suonerà solo il rhythm pattern, e la sezione recorder resterà ferma.



Quando il tasto [RHYTHM] e' acceso, il contatore nel display indicherà sempre la misura.



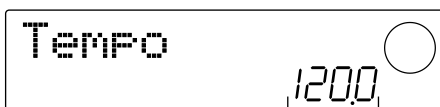
E' anche possibile caricare dati di rhythm pattern da un altro project esistente sull'hard disk (→ p.72).

Cambiare il tempo del rhythm pattern

Potete usare il tasto [TEMPO] per cambiare il tempo del rhythm pattern.

1. Nel modo Rhythm Pattern, premete [TEMPO].

Verrà mostrato il valore di tempo corrente.



Valore del tempo

2. Ruotate la dial per regolare il tempo.

Il tempo può essere regolato in passi di 0.1 in un range di 40 – 250 (BPM). Il tempo può essere cambiato anche mentre il rhythm pattern sta suonando.

3. Per cambiare il tempo manualmente, premete [TEMPO] due o piu' volte al tempo desiderato.

L'intervallo fra le ultime due volte che avete premuto il tasto sarà automaticamente rilevato e fissato come nuovo tempo.

4. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT].



Il tempo qui specificato verrà applicato a tutti i rhythm pattern suonati nel modo Rhythm Pattern, e a una rhythm song in cui non sono stati inseriti i dati di tempo. (Per i dettagli sulle rhythm song, rif. a p.55.)



Se state registrando sulle tracce del registratore mentre ascoltate i rhythm pattern, e poi successivamente cambiate il tempo dei rhythm pattern, i due set di performance non saranno più sincronizzati. Se volete registrare sul registratore mentre ascoltate i rhythm pattern, dovete decidere prima il tempo.

Cambiare drum kit / bass program

Potete cambiare i suoni (drum kit / bass program) che sono assegnati alle tracce drum o bass del rhythm pattern.

1. Nella schermata principale, premete piu' volte il tasto [DRUM/BASS] finché il display non indichi "Pad Drum" o "Pad Bass."

Selezionate "Pad Drum" se volete attivare il drum kit o "Pad Bass" se volete attivare il bass program.



2. Premete il tasto [KIT/PROG].

Apparirà una schermata in cui potrete cambiare il drum kit o il bass program.



Nome del drum kit / bass program

●NOTA●

Mentre viene mostrata questa schermata, tutte le operazioni di trasporto non sono valide.

3. Ruotate la dial per selezionare il drum kit o il bass program desiderati.

Per l'elenco dei drum kit / bass program che possono essere selezionati, rif. all'appendice in fondo a questo manuale.

4. Premete il tasto [ENTER].

Il cambiamento sarà finalizzato, e vi ritroverete alla schermata principale.

●NOTA●

Il drum kit / bass program qui selezionato si applicherà a ogni rhythm pattern e rhythm song.

Creare una rhythm song

Questa sezione spiega come arrangiare rhythm pattern nell'ordine di ascolto desiderato in una rhythm song vuota, e immettere accordi e altri dati per creare una rhythm song completa.

■Avviso■

Quando create un nuovo project sul MRS-1044, la rhythm song sarà sempre vuota.

●NOTA●

Prima di eseguire la seguente procedura, assicuratevi che i fader DRUM, BASS, e MASTER del pannello siano alzati, e che i tasti di status DRUM e BASS siano accesi.

Immettere dati di rhythm pattern

Ecco come immettere dati di rhythm pattern in una rhythm song vuota nell'ordine di ascolto desiderato.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [SONG] e poi premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà. Se il modo Rhythm Pattern (il tasto [PATTERN] acceso) è stato selezionato, cambierà in modo Rhythm Song (il tasto [SONG] acceso).

Il display mostrerà la schermata "rhythm song", che indica il progresso della rhythm song.



●NOTA●

- Mentre la rhythm song sta suonando, la riga più in basso nello schermo mostrerà il numero del rhythm pattern che è stato inserito nella locazione corrente, il tipo di accordo, e la fondamentale.
- La rhythm song può essere creata/modificata solo quando il tasto [RHYTHM] è acceso.
- Mentre il tasto [RHYTHM] è acceso, il contatore nel display indicherà sempre le misure.

2. Premete il tasto REC [●].

Il tasto REC [●] si illuminerà, e ora potete immettere dati quali il numero di rhythm pattern e gli accordi nella rhythm song.



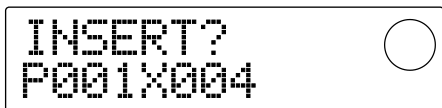
3. Usate i tasti cursore [▲]/[▼] affinché il display dica "←Ptn".



Il numero del rhythm pattern immesso nella locazione corrente viene mostrato sotto "Ptn" nella schermata. Ad ogni modo, per una rhythm song vuota, non sono stati immessi dati di rhythm pattern. Per questa ragione, la zona che mostra il numero di rhythm pattern indica "EOS" (End Of Song, "fine della song") a indicare la fine della rhythm song.

4. Premete il tasto [INSERT/DELETE] perché il display indichi "INSERT?"

Ogni volta che premete il tasto [INSERT/DELETE], il display scorrerà ciclicamente "INSERT?" → "DELETE?" → original display. Quando è mostrato "INSERT?", nuovi dati di rhythm pattern possono essere immessi nella locazione.



5. Ruotate la dial per selezionare i rhythm pattern che volete immettere.

Il numero e la lunghezza (in misure) del rhythm pattern attualmente selezionato verrà visualizzato.



Numero di rhythm pattern |
lunghezza del rhythm pattern (misure)

6. Usate i tasti cursore [▲]/[▼] secondo necessità per cambiare la lunghezza dei rhythm pattern.

Se volete allungare i rhythm pattern, risuonate gli stessi rhythm pattern ripetutamente. Se volete accorciare i rhythm pattern, passate al successivo rhythm pattern prima che abbia finito di suonare.



Questa operazione non modificherà il rhythm pattern originale.

7. Per finalizzare il rhythm pattern selezionato, premete il tasto [ENTER].

I dati di rhythm pattern verranno immessi nella locazione corrente.



Quando i dati di rhythm pattern sono stati immessi, tempo, accordo e volume della traccia drum / bass specificati per quel rhythm pattern saranno immessi nella stessa locazione.

8. Premete ripetutamente il cursore [▶] per spostarvi alla locazione dove immetterete il successivo rhythm pattern.

Ogni volta che premete un cursore [◀]/[▶] key, la locazione corrente si sposterà di una misura indietro o in avanti. Quando avanzate fino alla fine della rhythm song, il display indicherà "EOS."



- In una locazione dove non sono stati immessi dati di rhythm pattern, un "←" sarà mostrato sulla sinistra di "Ptn." Questo indica che il rhythm pattern immediatamente precedente continuerà a suonare.
- E' anche possibile immettere altri dati di rhythm pattern nel mezzo di un rhythm pattern.

9. Ripetete gli step 3 - 8 per immettere rhythm pattern per l'intera song.

Se fate un errore durante un'immissione, usate la seguente procedura per correggere l'errore.

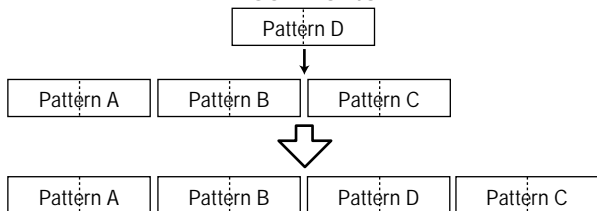
■ Per rileselzionare un pattern che avete immesso

Usate i cursori [◀]/[▶] per spostarvi sui dati desiderati di rhythm pattern, e ruotate la dial per selezionare un nuovo pattern.

■ Per inserire un nuovo pattern

Usate i cursori [◀]/[▶] per spostarvi nella locazione dove volete inserire i dati rhythm pattern, ed eseguite gli step 4 - 7. I dati rhythm pattern saranno inseriti nella corrente locazione, e i dati di rhythm pattern successivi saranno spostati indietro a seconda della lunghezza di quel pattern.

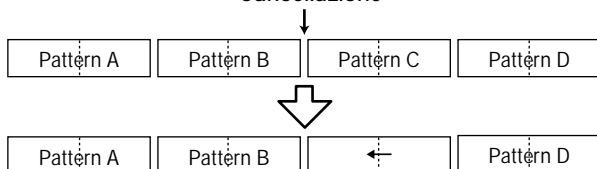
Inserimento



■ **Per cancellare dati di rhythm pattern**

Usate i cursori [◀]/[▶] per spostarvi nella posizione in cui volete cancellare i dati di rhythm pattern, e premete il tasto [ERASE]. I dati di rhythm pattern saranno cancellati e il display cambierà in "← Ptn," a indicare che il precedente pattern continuerà a suonare.

Cancellazione



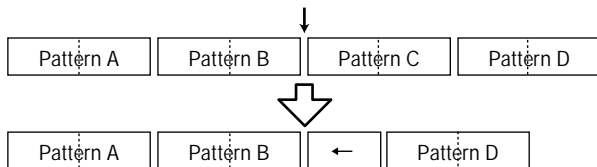
● **NOTA** ●

Se cancellate i dati di rhythm pattern che sono registrati all'inizio della rhythm song, ci sarà del silenzio fino alla locazione successiva contenente dati di rhythm pattern.

■ **Per cancellare una specifica misura**

Usate i cursori [◀]/[▶] per spostarvi all'inizio della misura che avete deciso di cancellare, e premete ripetutamente il tasto [INSERT/DELETE] fino a che il display dirà "DELETE?". Quando premete il tasto [ENTER], la misura corrente verrà cancellata, e i successivi dati di rhythm pattern saranno spostati in avanti. Se cancellate la prima misura di un rhythm pattern composto di due misure, la seconda resterà e il display cambierà in "← Ptn". Se necessario, ripetete lo step per cancellare anche questa.

Cancellazione



10. Quando avete completato l'intera rhythm song, premete il tasto STOP [■].

Il tasto REC [●] si spegnerà e vi ritroverete nella schermata della rhythm song. Se volete controllare il contenuto che avete immesso, premete il tasto PLAY [▶].

11. Per tornare alla schermata principale, fermate la sezione rhythm e premete il tasto [EXIT].

Immettere dati di "chord"

Ecco come aggiungere dati di accordi alla rhythm song che avete creato immettendo i dati rhythm pattern.

■ **Avviso** ■

- I dati di accordi consistono in una "ROOT" che specifica la fondamentale (C, C#, D ...B) dell'accordo e il "CHORD" che specifica il tipo di accordo (maggiore, minore, ecc.).
- La frase di basso del rhythm pattern verrà trasposta a seconda della fondamentale che avete immesso. Inoltre, parte della frase di basso sarà convertita a seconda del tipo di accordo specificato.

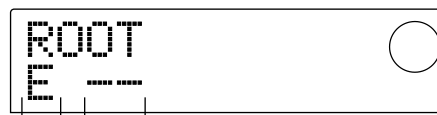
1. Nella schermata principale, assicuratevi che il tasto [SONG] sia illuminato, e premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà e apparirà la schermata della rhythm song.

2. Premete il tasto REC [●].

3. Usate i tasti cursore [▲]/[▼] perché il display indichi "ROOT" (nota fondamentale).

Quando inserite dati di chord nella rhythm song, specificate la fondamentale dell'accordo (C – B) e il tipo di accordo (maggiore, minore, ecc.) separatamente. Quando vedrete "ROOT" potrete specificare la fondamentale dell'accordo.



Fondamentale Tipo di accordo

I dati degli accordi vengono immessi in locazioni dove sono stati inseriti dei rhythm pattern, v. illustrazione sopra. La fondamentale e il tipo di accordo di default sono i seguenti.

- Root: la fondamentale dell'accordo specificato per il rhythm pattern
- Type: "--" (nessuna conversione)

■ **Avviso** ■

Per i dettagli sugli accordi dei rhythm pattern, rif. a p.69.

4. Ruotate la dial per specificare il nome della nota (C – B) che sarà la fondamentale dell'accordo.

La schermata seguente mostra un esempio di quando la fonda-

mentale dell'accordo viene cambiata in A (La).

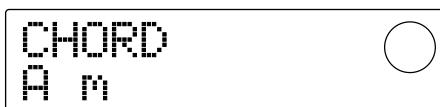


5. Per specificare il tipo di accordo, premete [▼] una volta affinché il display dica "CHORD."

6. Ruotate la dial per selezionare il tipo di accordo. Potete scegliere tra i seguenti tipi di accordo.

Display	Contenuto	Display	Contenuto
---	Senza conversione	7sus4	7th Suspended 4th
Maj	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	m6	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
aug	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

La seguente schermata mostra un esempio del caso in cui il tipo di accordo viene cambiato in minore (m). Con queste impostazioni, vengono immessi all'inizio della rhythm song dei dati di accordo di "A minor" (La minore).



Se scegliete "--" (nessuna conversione) come tipo di accordo, verrà trasposto solo il basso, e la frase non sarà convertita. Operate questa selezione quando volete che la frase originale venga suonata senza cambiamenti.

7. Andate alla posizione in cui volete immettere i dati dell'accordo successivo, e immettete i dati di accordo nello stesso modo descritto agli step 2 - 5.

I dati di accordo non devono necessariamente essere immessi nella stessa posizione dei rhythm pattern. Potete anche cambiare l'accordo nel mezzo di un rhythm pattern, o nel mezzo di una misura. La locazione di input può essere cambiata nei seguenti modi.

(1) Spostarsi in step di una misura

Usate i cursori [◀]/[▶] per spostarvi all'inizio della misura precedente o di quella successiva.

(2) Specifica della locazione in quarti di nota

Usate i tasti REW [◀◀]/FF [▶▶] per andare all'inizio del quarto di nota precedente o successivo.

(3) Specifica della locazione in sedicesimi di nota

Premete ripetutamente il cursore [▲] perché il display dica "EV→", e con dial muovetevi in avanti o indietro in unità di 12-tick (sedicesimi di nota).

Quando usate i metodi (1) o (2), un "←" simbolo sarà mostrato alla sinistra delle locazioni "CHORD" o "ROOT" dove non sono stati immessi dati di accordi. Questo indica che i precedenti dati di accordi rimarranno attivi.



Quando usate il metodo (3), il simbolo riportato alla destra di "EV→" indicherà il tipo di dati inseriti nella locazione corrente. Per esempio, "Pt" indica dati di rhythm pattern, e "TS" indica dati di indicazioni di tempo. (Per i dettagli fate rif. alla tabella di p.63.)

8. Immettete i restanti dati di accordo nello stesso modo.

I dati di accordi immessi possono essere modificati nei modi seguenti.

● Per cambiare accordo

Andate alla posizione in cui i dati di accordo sono stati immessi, usate i cursori [▲]/[▼] per cambiare il display in "ROOT" (fondamentale) o "CHORD" (tipo di accordo), e usate dial per cambiare l'accordo.

● Per cancellare i dati degli accordi

Andate alla posizione in cui i dati di accordo sono stati immessi, usate i cursori [▲]/[▼] per cambiare il display in "ROOT" o "CHORD," e premete il tasto [ERASE]. I dati saranno cancellati, e il display cambierà in "← ROOT" o "← CHORD."

9. Quando avete finito, premete il tasto STOP [■].

Ritournerete alla schermata "rhythm song". Quindi premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Immettere dati di tempo

Se non sono stati inseriti dati di tempo in una rhythm song, verrà utilizzato il tempo specificato nel modo Rhythm Pattern. In altre parole se cambierete il tempo nel modo Rhythm Pattern, anche il tempo della rhythm song cambierà

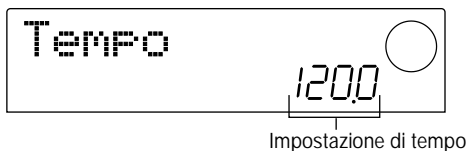
Per prevenire ciò, potete immettere i dati di tempo all'inizio della rhythm song in cui i dati di rhythm pattern/chord sono inseriti, in modo da fissare un tempo specifico per la rhythm song.

1. Nella schermata principale, assicuratevi che il tasto [SONG] sia illuminato, e premete il tasto PLAY [▶].

La rhythm song inizierà a suonare.

2. Premete il tasto [TEMPO].

L'impostazione di tempo corrente verrà mostrata.



3. Mentre ascoltate la rhythm song, usate la dial per regolare l'impostazione del tempo (40.0 - 250.0).

Quando decidete il tempo, prendete nota dell'impostazione.



Se premete il tasto [TEMPO] due o più volte di seguito, l'intervallo verrà rilevato automaticamente, e specificato come nuovo tempo.

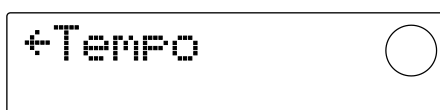
4. Premete STOP [■] per fermare la rhythm song, e premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e comparirà la schermata rhythm song.

5. Premete il tasto REC [●].

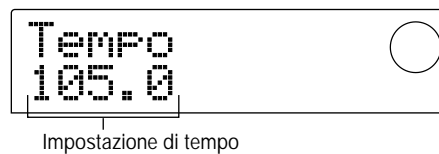
6. Usate i cursori [▲]/[▼] affinché il display indichi "←Tempo".

In questa schermata potete immettere nuovi dati di tempo, oppure vedere/modificare dati immessi precedentemente.



7. Ruotate la dial per immettere le impostazioni di tempo decise allo step 3.

Ora, ogni volta che suonate la rhythm song dall'inizio, essa verrà resettata sull'impostazione di tempo che avete immesso qui.



I dati di tempo possono anche essere immessi nel mezzo della rhythm song a intervalli di sedicesimi di nota. Per i dettagli v. sezione sotto.

8. Premete il tasto STOP [■].

Tornerete alla schermata rhythm song. Quindi premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata precedente.



Se registrate sulle tracce del recorder mentre ascoltate la rhythm song, e quindi cambiate il tempo, le due performance non corrisponderanno più. Se volete registrare mentre ascoltate la rhythm song, dovete prima finalizzare tempo.

Immettere altri dati

Una varietà di altri dati (che chiameremo "eventi"), come il tempo e il volume della traccia drum/bass, possono essere aggiunti alla rhythm song che avete creato immettendo dati di rhythm pattern e dati di accordi.

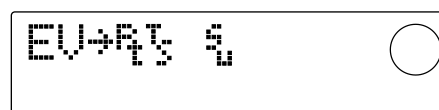
1. Nella schermata principale, assicuratevi che il tasto [SONG] sia acceso, e premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e la schermata rhythm song comparirà

2. Premete il tasto REC [●].

3. Premete il tasto cursore [▲] affinché il display indichi "EV→".

Quando viene mostrata questa finestra, potete usare la dial per spostare la locazione attuale in avanti o indietro in sedicesimi di nota.



In questa schermata, i simboli mostrati dopo "EV→" come "Pt" o "TS" vi dicono quale tipo di evento è stato inserito nella locazione corrente. La tabella seguente mostra i tipi di eventi che possono essere immessi, e il simbolo corrispondente.

Tipo di evento	Simbolo	Contenuto	Range
Ptn		Numero di rhythm pattern	000 - 254
TimSig		Ind. Tempo	1 - 8(1/4 - 8/4)
ROOT		Fondamentale	C - B
CHORD		Tipo di accordo	--, Maj, m, /, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		Tempo	40.0 - 250.0
DrVOL		Volume traccia drum	0 - 15
BsVOL		Volume traccia basso	0 - 15

NOTA

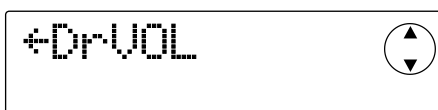
Se non è stato inserito alcun dato di tempo, verrà usato il tempo specificato nel modo Rhythm Pattern. Per specificare il tempo della stessa rhythm song, inserite i dati di tempo all'inizio della rhythm song (→ p.62).

4. Spostatevi nella posizione in cui volete immettere il nuovo evento.

Per i dettagli su come spostare la locazione corrente, rif. a pagina 61.

5. Usate i tasti cursore [▲]/[▼] per scegliere il tipo di evento che volete immettere.

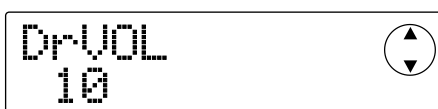
Se l'evento che selezionate qui è stato immesso nella locazione corrente, verrà mostrato il suo valore. Se non c'è evento corrispondente, il display indicherà "←". Questo indica che verrà applicato l'evento precedentemente inserito.



Avviso

Per tutti i tipi di evento, l'unità minima che è possibile inserire è il sedicesimo di nota.

6. Ruotate la dial per inserire il valore.



7. Immettete i restanti eventi nello stesso modo.

Gli eventi inseriti possono essere modificati come segue.

● Per modificare il valore di un evento

Richiamate sullo schermo l'evento che volete modificare, e usate la dial per inserire il nuovo valore.

● Per cancellare un evento

Richiamate sullo schermo l'evento che volete cancellare, e premete il tasto [ERASE].

8. Quando avete finito, premete il tasto STOP [■].

Ritornate alla schermata rhythm song. Quindi premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Suonare una rhythm song

Ecco come suonare la rhythm song che avete creato immettendo dati di rhythm pattern e di accordi.

1. Nella schermata principale, accertatevi che il tasto [SONG] della sezione rhythm sia acceso.

Se è spento, premete il tasto [SONG]. (La sezione rhythm entrerà nel modo Rhythm Song).

2. Premete il tasto PLAY [▶].

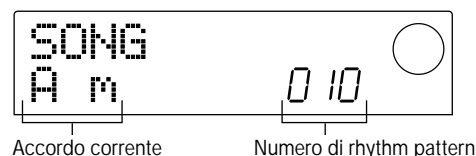
La rhythm song inizierà a suonare. Se è stato registrato qualcosa sul registratore, le tracce suoneranno simultaneamente.

3. Per fermare la rhythm song, premete STOP [■].

4. Se volete ascoltare solo la sezione rhythm indipendentemente, premete [RHYTHM] mentre il registratore è fermo.

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e la sezione rhythm sarà automaticamente scollegata dalla sezione recorder. Il display mostrerà la schermata rhythm song.

In questo stato, premendo il tasto PLAY [▶] si farà suonare solamente la rhythm song, mentre la sezione recorder resta ferma. A questo punto, il display mostrerà il numero del pattern che sta suonando e l'accordo.



5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT].

Il tasto si spegnerà [RHYTHM], e ritornerete alla schermata principale.

Avviso

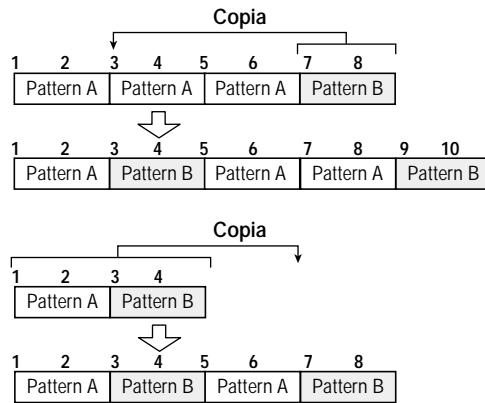
E' anche possibile riascoltare la rhythm song utilizzando differenti suoni della Sezione Rhythm (drum kit/bass program). Per i dettagli rif. a p.57 "Cambiare drum kit e bass program."

Editing di una rhythm song

Questa sezione spiega come modificaret una rhythm song da voi creata.

Copiare una specifica regione di misure

Parte di una rhythm song può essere copiata in unità di misure inserite in un'altra locazione. Questo risulta utile quando volete ripetere una porzione di una rhythm song.



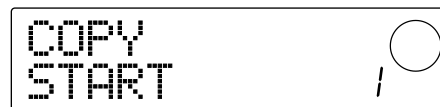
1. Nella schermata principale, assicuratevi che il tasto [SONG] sia acceso, e premete [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e la schermata rhythm song comparirà.

2. Premete il tasto REC [●].

3. Premete il tasto [EDIT].

Comparirà nel display la seguente schermata.



4. Ruotate la dial per selezionare la misura di partenza della regione sorgente della copia e premete [ENTER].



5. Ruotate la dial per selezionare l'ultima misura della regione sorgente della copia e premete [ENTER].



6. Selezionate la misura di partenza della destinazione di copia, e premete [ENTER].

La copia verrà eseguita, e ritornerete alla schermata dello step 2.



Se la regione destinazione della copia si estende oltre la fine della rhythm song, la rhythm song verrà allungata automaticamente.

7. Premete il tasto STOP [■].

Ritornere alla schermata rhythm song.

Trasporre l'intera rhythm song

Ecco come è possibile trasporre la traccia di basso della rhythm song in unità di semitono.

1. Nella schermata principale, accertatevi che il tasto [SONG] sia acceso, e premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e la schermata rhythm song comparirà.

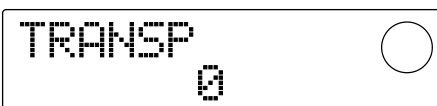
2. Premete il tasto [EDIT].

Il display indicherà "EDIT TRANSP."



3. Premete il tasto [ENTER].

L'impostazione corrente di transpose (-6 - 0 - +6) verrà mostrata sotto "TRANSP".



4. Ruotate la dial per cambiare l'impostazione Transpose e premete il tasto [ENTER].

Il display chiederà "SURE?".

5. Premete il tasto [ENTER] per eseguire la trasposizione, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Se premete il tasto [ENTER], l'operazione Transpose verrà eseguita, e i dati di chord ("Root") immessi nella rhythm

song saranno convertiti a seconda delle impostazioni da voi specificate.

6. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].



Regolando il pitch (intonazione) di riferimento dell'accordatore incorporato, potete regolare finemente l'intonazione del bass program. (Per i dettagli sull'accordatore, rif. a p.92.)

Cancellare una rhythm song

Ecco come cancellare l'intera rhythm song, riportandola allo stato vergine.

1. Nella schermata principale, assicuratevi che il tasto [SONG] sia acceso, e premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e la schermata rhythm song comparirà.

2. Premete il tasto [INSERT/DELETE].

Il display chiederà "DELETE?".

3. Premete [ENTER] per cancellare la rhythm song, o premete [EXIT] per annullare.

Se premete il tasto [ENTER], la rhythm song sarà cancellata e ritornerete alla schermata rhythm song. Se allora premete il tasto [EXIT], ritornerete alla schermata principale.



Una volta cancellata una rhythm song, non può essere recuperata. Usate questa operazione con cura.

Creare un rhythm pattern originale

Questa sezione spiega come potete creare un vostro pattern ritmico originale usando i pad 1 – 8 sul pannello frontale.

Selezionare la traccia di registrazione

Ecco come selezionare un rhythm pattern vuoto e quindi selezionare la traccia (drum track o bass track) su cui registrerete una performance.

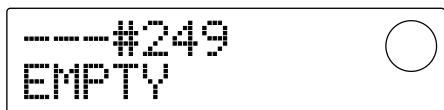
■ Selezione di un rhythm pattern vuoto

1. Nella schermata principale, premete il tasto [PATTERN] e quindi premete [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e comparirà la schermata rhythm pattern.

2. Ruotate dial per selezionare un rhythm pattern vuoto.

I pattern ritmici vuoti vengono indicati con il nome di "EMPTY".



Se non c'è un pattern ritmico vuoto, potete selezionare un pattern che non vi interessa e cancellarlo premendo i tasti [INSERT/DELETE] → [ENTER]. (Per i dettagli rif. a p.71.)

La procedura successiva differisce a seconda che scegliate la drum track o la the bass track come destinatarie della registrazione.

■ Selezione della traccia drum

1. Premete ripetutamente il tasto [DRUM/BASS] perché il display indichi "Pad Drum."

La traccia drum verrà selezionata. Ora potete battere sui pad 1 – 8 per ascoltare i suoni del drum kit selezionati per la traccia drum.

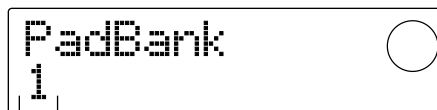
Il drum kit contiene 24 suoni percussivi e otto di questi vengono assegnati ai pad.



Quando una traccia drum è selezionata, verrà sempre mostrato "DRUM" nella zona PAD sulla parte destra del display.

2. Premete il tasto [BANK] le volte necessarie e usate dial per cambiare i banchi di pad.

Il gruppo di suoni assegnati ai pad 1 – 8 è chiamato "pad bank." Quando è selezionata la traccia "drum", potete cambiare i banchi per cambiare i suoni di percussioni che sono suonati dai pad 1 – 8. Potete scegliere tra i banchi 1 – 3 (default: 1).



Pad bank

3. Premete il tasto [EXIT].

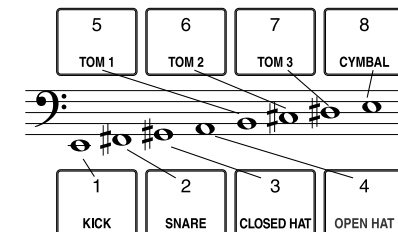
Tornerete alla schermata rhythm pattern. L'impostazione dei banchi di pad resterà valida anche se cambiate schermata o modo.

■ Selezione della traccia di basso

1. Premete ripetutamente il tasto [DRUM/BASS] perché il display indichi "Pad Bass."

La traccia di basso sarà selezionata. Ora potete usare i pad 1 – 8 per eseguire la scala di bass program selezionata dalla traccia di basso.

Un esempio della scala di bass program assegnata ai pad

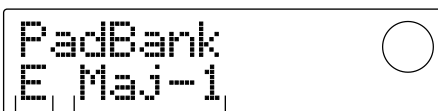




Quando è selezionata la traccia di basso, "BASS" sarà sempre mostrato nella zona PAD nella destra del display.

2. Premete il tasto [BANK] quanto necessario e ruotate la dial per scegliere il pad bank.

Quando è selezionata la traccia di basso, potete scegliere il pad bank per cambiare la scala o il range del bass program suonato dai pad 1 – 8. Per la traccia di basso, potete scegliere i pad bank Maj-1 – Maj-3 e min-1 – min-3 (default: Maj-1). "Maj" è una scala maggiore e "min" è una scala minore naturale. Il numero che segue Maj o min indica il range in ottave.



Tonica della scala Banco di pad

3. Usate i cursori [▲]/[▼] quanto necessario per cambiare la tonica (C – B) della scala correntemente selezionata (default: E).

4. Premete il tasto [EXIT].

Ritournerete alla schermata rhythm pattern. L'impostazione del pad bank e della scala resteranno validi anche se cambiate schermata o modo.



Se necessario, potete cambiare anche il suono di drum kit o di bass program assegnati alla traccia (→ p.57).

Registrare una performance di pad in un rhythm pattern

Potete specificare il più breve valore di nota da registrare, e lunghezza e tempo del rhythm pattern, e quindi registrare la vostra performance con i pad.

■ Impostazione del valore di nota minimo (quantizzazione)

Con le impostazioni iniziali, la vostra performance sui pad sarà allineata alla più vicina nota di sedicesimo quando è registrata in un rhythm pattern. In un contesto simile, il minimo valore di nota registrato si chiama "quantizzazione." La quantizzazione può essere cambiata come segue.

1. Assicuratevi che il tasto [PATTERN] sia acceso, e quindi premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e comparirà la

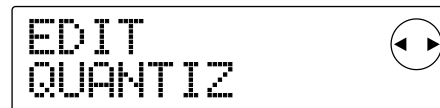
schermata rhythm pattern.



Un rhythm pattern può essere registrato o modificato solo quando è acceso il tasto [RHYTHM].

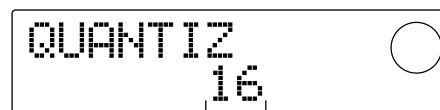
2. Premete il tasto [EDIT].

Comparirà una schermata in cui potrete modificare le impostazioni di rhythm pattern. (Questo è il "rhythm pattern edit menu.")



3. Usate i cursori [◀]/[▶] perché il display dica "EDIT QUANTIZ," e premete [ENTER].

Verrà mostrata l'impostazione di quantizzazione corrente. Il display ha il seguente significato.



Impostazione di quantizzazione

- 4: quarti
- 8: ottavi
- 12: terzina di ottavi
- 16: sedicesimi (impostazione default)
- 24: terzina di sedicesimi
- 32: trentaduesimi
- Hi: un tick (nessuna quantizzazione)



- Un tick corrisponde a 1/48 di quarto di nota.
- L'impostazione è unica per tutti i rhythm pattern.

4. Ruotate la dial per cambiare impostazione, e premete il tasto [EXIT].

La nuova impostazione sarà finalizzata, e vi ritroverete nel rhythm pattern edit menu.

5. Premete il tasto [EXIT].

Tournerete alla schermata rhythm pattern.

■ Impostare lunghezza e tempo del rhythm pattern

Quando create un nuovo rhythm pattern, potete usare la seguente procedura per specificare il numero di misure e il tempo che il pattern dovrà avere.

● NOTA ●

Non è possibile cambiare la lunghezza o il tempo di un rhythm pattern dopo la registrazione.

1. Assicuratevi di aver selezionato un rhythm pattern vuoto nella schermata rhythm pattern, e premete il tasto [EDIT].

Comparirà il rhythm pattern edit menu.

2. Usate i tasti corsore [◀]/[▶] per selezionare la schermata "EDIT BARLEN" o "EDIT TIMESIG", e premete il tasto [ENTER].

Selezionate la schermata "EDIT BARLEN" se volete cambiare la lunghezza del rhythm pattern, oppure la schermata "EDIT TIMESIG" se volete cambiare il tempo.

La schermata mostrata qui sotto è un esempio di quando selezionate "EDIT TIMESIG" e premete [ENTER].



3. Ruotate la dial per cambiare l'impostazione.

- Per specificare la lunghezza del rhythm pattern (BARLEN)

Usate la dial per specificare il numero di misure (1 – 99) nel rhythm pattern.

- Per specificare il tempo del rhythm pattern (TIMESIG)

Ruotate la dial per specificare il tempo del rhythm pattern in un range di 1/4 – 8/4.

4. Dopo aver fatto il cambiamento, premete [EXIT].

La nuova impostazione sarà finalizzata, e vi ritroverete nel rhythm pattern edit menu.

5. Premete il tasto [EXIT].

Ritournerete alla schermata rhythm pattern.

■ Registrazione della performance con i pad

Ecco come registrare la vostra performance in un rhythm pattern vuoto.

1. Assicuratevi di aver selezionato un rhythm pattern vuoto nella schermata rhythm pattern.

2. Premete il tasto REC [●], e quindi premete PLAY [▶].

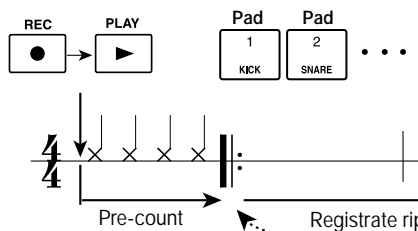
Sentirete uno start pre-count di "click, click, click, click." Quando il pre-count termina, la registrazione del rhythm pattern ha inizio.

■ Avviso ■

- La sezione recorder non funzionerà durante la registrazione del rhythm pattern.
- Il numero di misure pre-count misurerà il volume del metronomo possono essere cambiati a piacere (→ p.72).

3. Mentre ascoltate il metronomo, battete sui pad 1 – 8.

La vostra performance sui pad verrà registrata rispettando la quantizzazione impostata (→ p.67). Una volta raggiunta la fine del pattern, ritornerete automaticamente all'inizio e potrete continuare l'immissione.

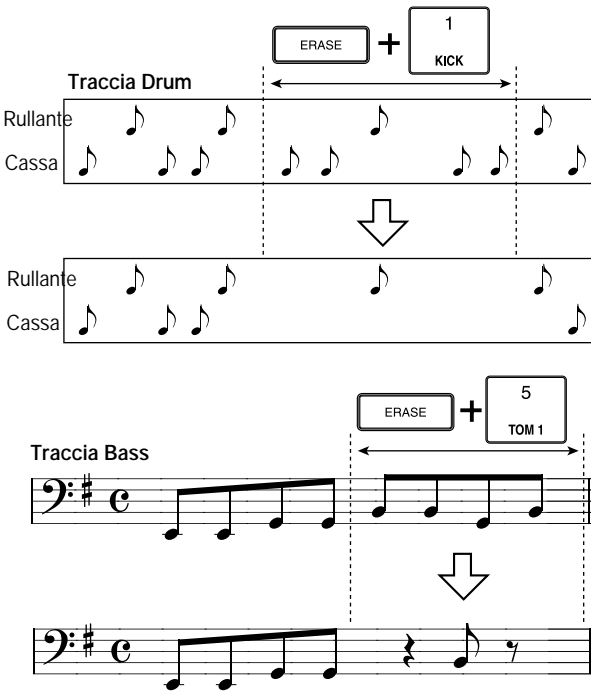


■ Avviso ■

- Verrà registrata nel pattern anche la forza con cui battete sui pad. Se state registrando sulla traccia di basso, verrà anche registrata la durata della vostra pressione sui pad.
- Se premete il tasto REC [●] durante la registrazione, il tasto REC [●] inizierà a lampeggiare, e la registrazione sarà temporaneamente sospesa. In questo stato potrete battere sui pad per controllare quale suono è stato assegnato a ogni pad. Premendo REC [●] nuovamente la registrazione riprenderà.
- Potete anche immettere un pattern usando un controller MIDI collegato alla presa [MIDI IN] di MRS-1044, invece di suonare sui pad.

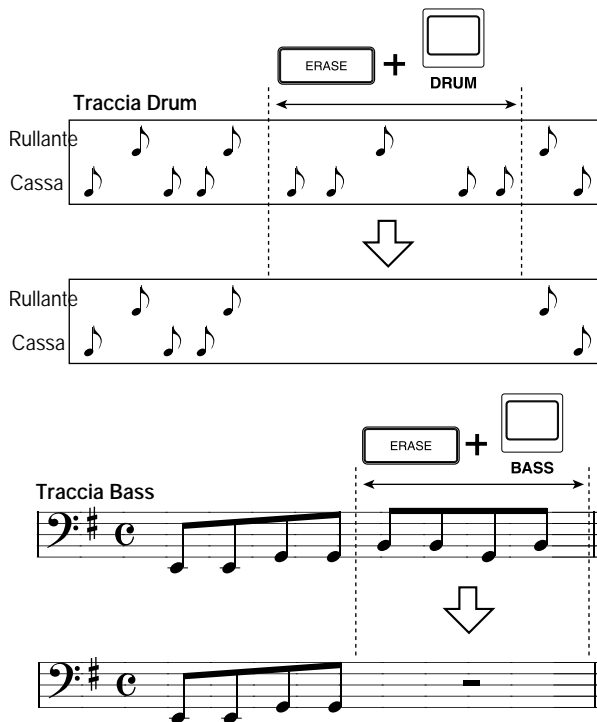
4. Se volete cancellare una performance di un particolare pad dalla traccia, tenete premuto [ERASE] premendo il pad corrispondente.

I dati corrispondenti a quel pad saranno cancellati dal pattern per l'intervallo di tempo in cui terrete premuto il tasto [ERASE] e il pad.



5. Se volete cancellare dalla traccia la performance di tutti i pad, tenete premuto il tasto [ERASE] e premete il tasto di status della traccia corrispondente (DRUM o BASS).

I dati della performance di tutti i pad saranno cancellati dal pattern per l'intervallo durante il quale continuerete a tenere premuti entrambi i tasti.



6. Quando avete finito di registrare, premete il tasto STOP [■].

La registrazione del pattern si fermerà e ritornerete alla schermata rhythm pattern. Premete PLAY [▶] per ascoltare il pattern che avete registrato.



Quando scegliete un pattern vuoto e lo registrate, Gli verrà assegnato automaticamente il nome "Patxxx" (xxx e' il suo numero). Potrete modificare questo nome a vostro piacimento (→ p.71).

- Se volete scegliere delle tracce e registrare altri pattern ritmici, premete ripetutamente il tasto [DRUM/BASS] per selezionare la traccia desiderata (drum o bass), e ripetete gli step 2 - 6.
- Quando avete finito la registrazione dei pattern e volete tornare alla schermata principale, premete [EXIT] diverse volte.

Specificare l'accordo di un rhythm pattern

Quando avete creato un nuovo rhythm pattern che include una traccia di basso, e volete usare questo pattern in una rhythm song, dovrete specificare nota fondamentale e tipo di accordo per il pattern. Se non fate queste impostazioni, gli accordi specificati nella rhythm song potrebbero non suonare correttamente. Usate la seguente procedura per specificare gli accordi del nuovo rhythm pattern.

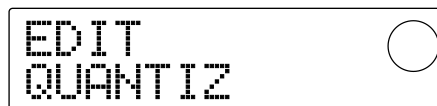
- Nella schermata principale, premete [PATTERN], e quindi premete [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e la schermata rhythm pattern apparirà.

- Usate la dial per selezionare il pattern ritmico per cui volete specificare un accordo.

- Premete il tasto [EDIT].

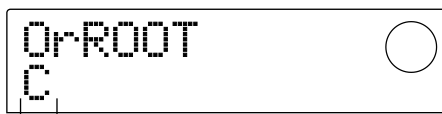
Il rhythm pattern edit menu apparirà



- Usate i cursori [◀]/[▶] per accedere alla schermata "EDIT OrROOT" o a quella "EDIT OrCHORD", e premete il tasto [ENTER].

Selezionate "EDIT OrROOT" se volete specificare la fondamentale dell'accordo, o "EDIT OrCHORD" se volete specificare il tipo di accordo. La schermata seguente mostra

un esempio di quando selezionate "EDIT OrROOT" e premete il tasto [ENTER].



Impostazione

4. Ruotate la dial per specificare "root" e "type" di accordo.

● Per specificare la fondamentale (OrROOT)

Usate dial per specificare il nome della nota fondamentale in un range tra C – B (default: C).

● Per specificare il tipo di accordo (OrCHORD)

Usate dial per specificare il tipo di accordo. Possono essere scelti solo "Maj" (maggiore) o "min" (minore) (default: Maj).

Se per esempio immettete una frase di basso in Mi minore nel rhythm pattern, fisserete "E" come fondamentale e "min" come tipo di accordo.

5. Premete il tasto [EXIT].

L'impostazione sarà finalizzata, e vi ritroverete nel rhythm pattern edit menu.

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] diverse volte.

Editing di un rhythm pattern

Questa sezione spiega come modificare un rhythm pattern esistente.

Bilanciare il volume di drum kit e bass program

I volumi del drum kit e quello del bass program possono essere regolati dai fader DRUM e BASS della sezione mixer. Comunque se necessario, i volumi drum kit e bass program possono anche essere programmati per ogni singolo rhythm pattern.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [PATTERN] e quindi il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e la schermata rhythm pattern comparirà.

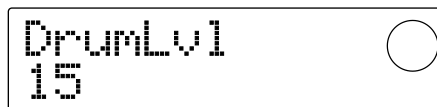
2. Ruotate dial per scegliere il pattern ritmico desiderato e premete il tasto [EDIT].

Apparirà il rhythm pattern edit menu.

3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per selezionare le schermate "EDIT DrumLvl" o "EDIT BassLvl", e premete il tasto [ENTER].

Selezionate la schermata "EDIT DrumLvl" se volete regolare il volume della traccia drum, o la "EDIT BassLvl" se volete regolare il volume della traccia bass.

La seguente schermata è un esempio di quando selezionate la schermata "EDIT DrumLvl" e premete il tasto [ENTER].



Il display indicherà il livello di volume attuale (0 – 15).

4. Ruotate la dial per regolare l'impostazione, e premete [EXIT].

Il cambiamento sarà finalizzato, e ritornerete al rhythm pattern edit menu.

5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] diverse volte.

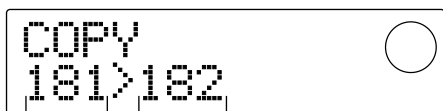
Copiare un rhythm pattern

Ecco come è possibile copiare un pattern rhythm nella posizione di un altro pattern.

1. Nella schermata rhythm pattern, selezionate la sorgente copia del rhythm pattern, e premete [EDIT].

Comparirà il rhythm pattern edit menu.

2. Usate i cursori [◀]/[▶] affinché il display dica "EDIT COPY," e premete il tasto [ENTER].



Numero di pattern della sorgente copia Numero di pattern della destinazione copia

3. Ruotate la dial per selezionare il pattern rhythm destinazione copia, e premete [ENTER].

Il display vi chiederà "SURE?"

4. Premete il tasto [ENTER] per eseguire la copia, o premete il tasto [EXIT].

Quando la copia è completata, vi ritroverete al menu rhythm pattern edit.

5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] diverse volte.

Cambiare il nome di un rhythm pattern

Ecco come potete modificare il nome di un rhythm pattern.

1. Nella schermata rhythm pattern, selezionate il pattern di cui desiderate cambiare il nome, e premete il tasto [EDIT].

Comparirà il menu rhythm pattern edit.

2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display indichi "EDIT NAME," e premete il tasto [ENTER].

Il nome del rhythm pattern apparirà, e il primo carattere inizierà a lampeggiare.



3. Usate i cursori [◀]/[▶] per spostare la zona lampeggiante, e quindi dial per cambiare il carattere.

Per i dettagli sui caratteri che possono essere usati, rif. a p.36.



Quando selezionate un rhythm pattern vuoto e ci registrate sopra, al pattern verrà automaticamente assegnato il nome di default "Patxxx" (xxx sarà il numero del pattern).

4. Quando avete terminato la modifica del nome, premete il tasto [EXIT].

Il nome del rhythm pattern verrà aggiornato, e ritornerete al menu rhythm pattern edit.

5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] diverse volte.

Cancellare un rhythm pattern

Ecco come è possibile cancellare tutti i dati di un rhythm pattern, riportandolo allo stato vergine.

1. Nella schermata rhythm pattern, selezionate il rhythm pattern che volete cancellare.

2. Premete il tasto [INSERT/DELETE].

Il display vi chiederà "SURE?"

3. Premete [ENTER] per eseguire la cancellazione, o premete [EXIT] per annullare l'operazione.

Quando il pattern è stato cancellato, ritornerete alla schermata rhythm pattern.

4. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] diverse volte.

Importare rhythm pattern e rhythm song da un altro project

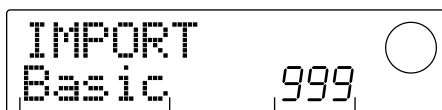
Ecco come potete importare (caricare) dati di rhythm pattern (255 pattern) e dati di rhythm song da un altro project precedentemente salvato su hard disk.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [RHYTHM] e quindi premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Apparirà una schermata in cui potrete fare varie impostazioni alla sezione rhythm. (Questa schermata si chiama "rhythm utility menu"). Questa operazione può essere eseguita se la sezione rhythm è nel modo Rhythm Pattern e in quello Rhythm Song.

2. Usate i cursori [◀]/[▶] perche'el display indichi "UTILITY IMPORT," e quindi premete il tasto [ENTER].

Comparirà una schermata in cui potrete selezionare il project da importare.



Nome del project-sorgente Numero del project

3. Ruotate la dial per selezionare un project, e premete il tasto [ENTER].

Il display vi chiederà "SURE?".

4. Premete il tasto [ENTER] per importare, oppure [EXIT] per annullare l'operazione.

Quando i dati sono stati importati, ritornerete alla schermata rhythm utility menu. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] diverse volte.



I rhythm pattern e la rhythm song importati rimpiazzeranno i rhythm pattern e la rhythm song del project che state usando attualmente.

Modificare altre impostazioni della sezione Rhythm

Ecco come potete modificare altre impostazioni che riguardano l'intera sezione rhythm, come la sensibilità dei pad 1 – 8 o il volume del metronome.

Procedura di base

La procedura di base per modificare le impostazioni della sezione rhythm sono spesso le stesse. Ecco la procedura.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [RHYTHM]. Il tasto [RHYTHM] si illuminerà, e compariranno o la schermata rhythm pattern o quella rhythm song, a seconda del modo attualmente selezionato.
2. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY]. Comparirà il menu rhythm utility, dove potete fare le varie regolazioni della sezione rhythm.
3. Usate i cursori [◀]/[▶] per selezionare una delle seguenti impostazioni da modificare, e premete [ENTER].

- COUNT: Cambia la lunghezza del pre-count.
- CLICK: Cambia il volume del metronomo.
- PAD SENS (sensitivity): Specifica come il volume sarà modificato dalla forza con cui un pad viene colpito.
- MIDI: Riguarda le impostazioni MIDI (→ p.90).
- IMPORT: Importa rhythm pattern e rhythm song da un project salvato sull'hard disk.
- MEMORY: Controlla la quantità di memoria residua di rhythm pattern e rhythm song.

4. Ruotate la dial per modificare le impostazioni.

Le schermate e le operazioni saranno diverse per ogni singolo caso. Per i dettagli fate rif. alla sezione seguente.



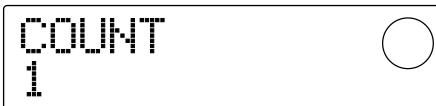
Per i dettagli sulle operazioni MIDI, rif. a p. 90. Per i dettagli sulla procedura di importazione, rif. alla precedente sezione.

5. Quando avete terminato le impostazioni, premete [EXIT] diverse volte.

Ritournerete alla schermata principale.

Cambiare la lunghezza del pre-count (COUNT)

Potete cambiare la lunghezza del pre-count che si ascolta quando registrate un rhythm pattern. Quando appare la seguente schermata, ruotate la dial per scegliere una delle seguenti impostazioni.



- OFF: il pre-count sarà disattivato.
- 1: Verrà eseguito un pre-count di una misura (impostazione default).
- 2: Il pre-count sarà di due misure.
- PAD: Il pre-count sarà disattivato, e la registrazione inizierà nell'istante in cui inizierete a colpire i pad.

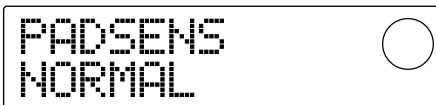
Cambiare volume al metronomo (CLICK)

Potete cambiare il volume del metronomo che suona mentre registrate un rhythm pattern. Quando viene mostrata la schermata seguente, ruotate la dial per regolare il volume (0–15).



Regolare la sensibilità' dei pad (PAD SENS)

Potete specificare come il volume risponderà alla forza con cui i pad vengono colpiti (pad sensitivity). Quando il display indicherà "PAD SENS," ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.



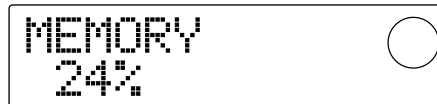
- SOFT: Il volume sarà più basso, indipendentemente da quanto forte colpirete i pad.
- MEDIUM: Il volume sarà medio, indipendentemente

da quanto fortemente colpirete i pad.

- LOUD: Il volume sarà alto, indipendentemente da quanto fortemente colpirete i pad.
- LITE: Massima sensibilità. Verrà prodotto un volume alto anche con colpi leggeri.
- NORMAL: Sensibilità normale (default).
- HARD: Bassa sensibilità.
- EX HARD: La minor sensibilità. Non verranno prodotti alti volumi, a meno che non colpiate veramente forte.

Controllo della quantità' di memoria residua (MEMORY)

La quantità residua di memoria di registrazione per rhythm pattern e la rhythm song verrà qui indicata in percentuale (%). Questa schermata non ha controlli da modificare.



Reference [Effetti]

Questa sezione spiega come usare gli effetti residenti in MRS-1044.

Gli effetti

MRS-1044 ha due tipi di effetti, un "insert effect" e due "send/return effect". Entrambi i tipi possono essere usati simultaneamente. I due tipi di effetto sono descritti qui di seguito in dettaglio.

Effetto Insert

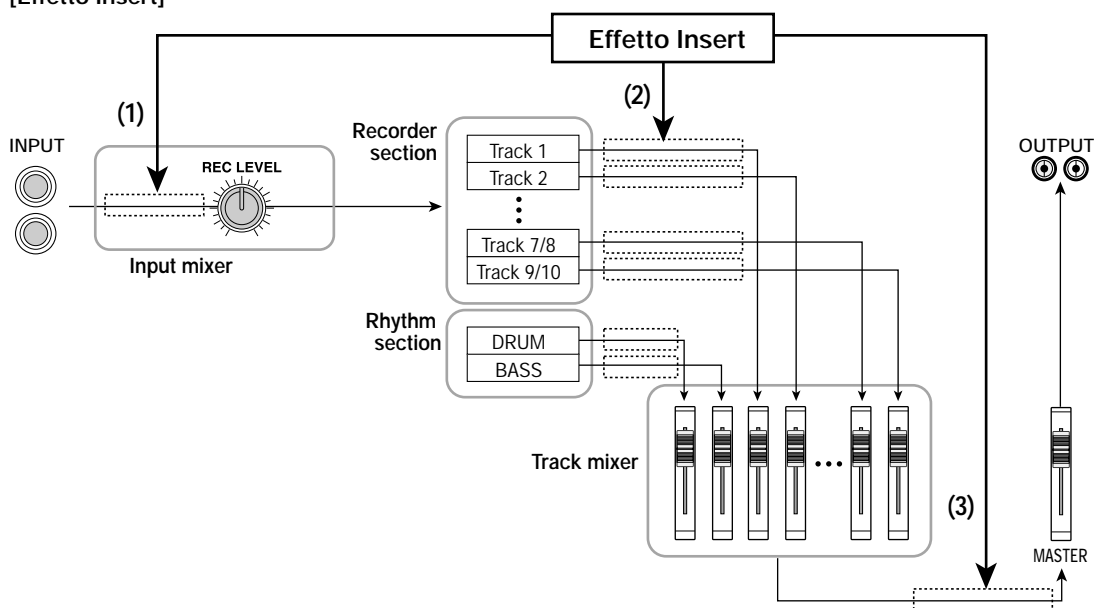
L'effetto "insert" si usa inserendolo in uno specifico flusso di segnale. Potete scegliere una delle seguenti posizioni in cui inserire l'effetto. (Vedere il grafico "Insert Effect" sotto.)

- (1) Mixer Input
- (2) Qualunque canale del mixer (1 - 6, 7/8, 9/10, DRUM, BASS)
- (3) Immediatamente prima del fader MASTER

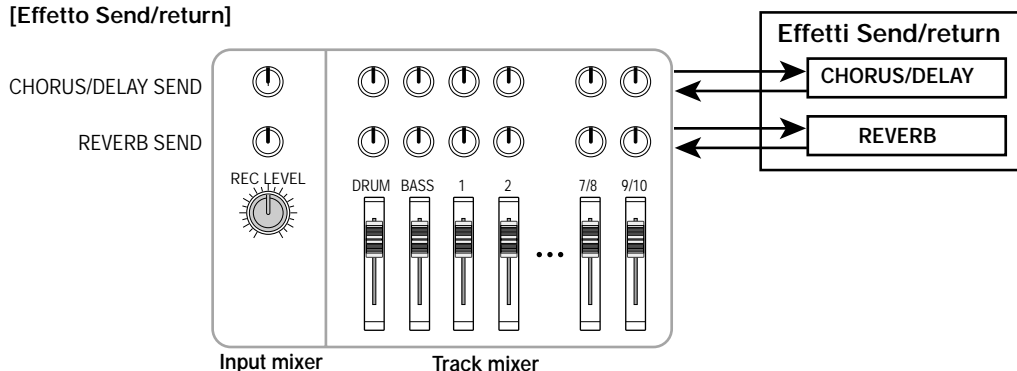
Effetti Send/return

Gli effetti send/return sono collegati internamente alla sezione send/return del mixer. MRS-1044 ha due effetti send/return, riverbero (REVERB) e chorus/delay (CHORUS/DELAY), e tutti e due possono essere usati simultaneamente. La profondità degli effetti send/return è regolata dai livelli di mandata (send) dell'input mixer o del track mixer. (Il livello di mandata controlla il livello del segnale inviato a un effetto). L'aumento del livello di mandata invierà il segnale corrispondente all'ingresso dell'effetto, e il segnale processato dall'effetto verrà restituito immediatamente prima del fader MASTER, e missato con gli altri segnali. (Cfr. il grafico "Send/return effect" qui sotto.)

[Effetto Insert]



[Effetto Send/return]



Uso dell'effetto insert

Questa sezione spiega come inserire l'effetto insert, come selezionare un patch e come modificarlo.

Patch di effetti insert

L'effetto insert è un'unità multi-effect che contiene una catena di effetti separati quali compressore, distorsore e delay. Ognuno di questi effetti separati è chiamato "effect module," e possono essere utilizzati fino a sei moduli di effetti simultaneamente. Un set di moduli utilizzati simultaneamente viene chiamato "algoritmo." Potete scegliere uno dei seguenti quattro tipi di algoritmo.

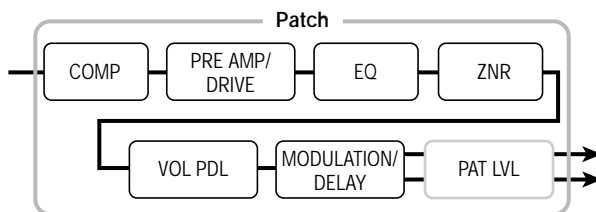
- **GUITAR/BASS:** Un algoritmo adatto alla registrazione di chitarra/basso.
- **MIC:** Un algoritmo adatto alla registrazione della voce e altro attraverso il microfono. Sono disponibili due varianti, "MIC SINGLE" da usare con un solo microfono, o "MIC DUAL" da usare con due microfoni.
- **LINE:** Un algoritmo usato principalmente quando si registrano apparecchiature con uscite di linea stereo come synth o piano elettrici.
- **MASTERING:** Un algoritmo adatto al trattamento del segnale di un mix stereo durante un missaggio, ecc.

L'arrangiamento dei moduli di effetti e il flusso di segnale per ogni algoritmo viene mostrato nel grafico qui sotto.

Avviso

- Alcuni algoritmi hanno ingresso mono/uscita stereo, e altri hanno ingresso stereo / uscita stereo. Questa differenza si rifletterà sul flusso di segnale quando l'effetto insert verrà inserito. Per i dettagli rif. a p.77.
- Gli algoritmi MIC, "MIC SINGLE" e "MIC DUAL" cambieranno a seconda del tipo di effetto selezionato per il modulo COMP/LIM. Per dettagli sui tipi di effetto, rif. a p.78.

Ogni modulo ha diversi parametri (corrispondenti alle manopole di una normale unità di effetti) che possono essere modificati per regolare il carattere o la intensità dell'effetto. La regolazione dei parametri di ogni modulo di effetti e la regolazione del volume generale ("patch level") vengono indicati collettivamente come "patch."



Un project appena creato contiene 220 patch progettati dalla ZOOM, e questi patch sono organizzati dai quattro algoritmi. Potete cambiare le impostazioni dell'effetto insert all'istante semplicemente scegliendo l'algoritmo appropriato e quindi selezionando il patch. La tabella seguente mostra come i patch sono organizzati per ogni algoritmo.

Algoritmo	numero patch	Tipi
CHIT/BASSO	00 - 99	100 tipi
MIC	00 - 49	50 tipi
LINE	00 - 49	50 tipi
MASTERING	00 - 19	20 tipi

[Arrangiamento moduli per ogni algoritmo]

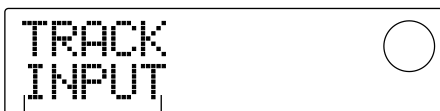
Algoritmo	Moduli effetti							Tipo Input/output
CHIT/BASSO	COMP	PRE AMP/DRIVE	EQ	ZNR	VOL PDL	MODULATION/DELAY	→	Mono → stereo
MIC SINGLE	COMP/LIM	MIC PRE+DE-ESSER	EQ	ZNR	VOL PDL	MODULATION/DELAY	→	
MIC DUAL	COMP/LIM CONM	MIC PRE MIC PRE	EQ EQ	ZNR ZNR	VOL PDL	DOUBLING DOUBLING	→	Stereo → stereo
LINE	COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	ZNR	VOL PDL	MODULATION/	→	
MASTERING	3BAND COMP/LO-FI	NORMALIZE	EQ	ZNR	VOL PDL	DIMENSION/RESONANCE	→	

Cambiare il punto d'inserimento dell'effetto insert

Quando il project è nello stato iniziale, l'effetto insert è inserito nell'input mixer. Comunque, potete cambiare il punto d'inserimento secondo necessità. Questa è la procedura.

1. Nella schermata principale, all'interno della sezione effect premete il tasto [INPUT SOURCE].

La locazione di inserimento attualmente selezionato apparirà nel display.



Locazione dove l'effetto insert e' inserito

Il display ha il seguente significato.

- INPUT: Input mixer (default)
- DRUM: Canale DRUM del track mixer
- BASS: Canale BASS del track mixer
- TR 1 – TR6: Canali 1 – 6 del track mixer
- TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8, TR9/10: Canali 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, o 9/10 del track mixer
- MASTER: Immediatamente prima del fader MASTER

2. Ruotate la dial per selezionare il punto di inserimento.



Mentre viene mostrata la precedente schermata, potete anche selezionare il punto di inserimento premendo un tasto INPUT 1/2 [ON/OFF] o un tasto di status (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10, MASTER). Quando usate i tasti di status per scegliere canali 1/2, 3/4, o 5/6 a coppie, premete 1/2, 3/4, o 5/6 simultaneamente.

3. Premete il tasto [EXIT].

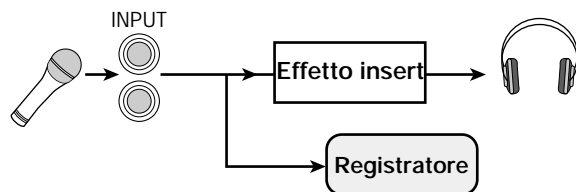
Ritornereτε alla schermata principale.



Se il tasto [INPUT SOURCE] e' illuminato quando siete nella schermata principale, significa che l'effetto insert e' inserito in una locazione diversa dall'input mixer.

Assegnare l'effetto insert solo al segnale in monitor

Normalmente quando l'effetto insert è nell'input mixer, il segnale trattato dall'effetto verrà registrato sulla traccia. Se comunque fosse necessario, potete applicare l'effetto insert solo al segnale di monitor, e registrare il segnale input sulla traccia. Per esempio, durante la registrazione del suono non trattato di una performance vocale, il vocalist sarà più a suo agio se un effetto insert adatto alla registrazione microfonica viene applicato al segnale di monitor.



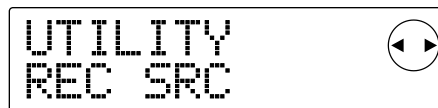
1. Inserite l'effetto insert nell'input mixer.

Per la procedura, rif. alla precedente sezione.

2. Premete il tasto [EFFECT], e quindi premete uno dei tasti ALGORITHM attualmente illuminati.

Comparirà una schermata in cui potrete selezionare un patch di effetti insert.

3. Premete il tasto [PROJECT/UTILITY], e usate i cursori [◀]/[▶] perche' il display indichi "UTILITY REC SRC."



4. Premete il tasto [ENTER].

Comparirà una schermata in cui potrete selezionare uno dei seguenti due tipi di segnale da registrare sulla traccia.



- WET: Il segnale in ingresso passato attraverso l'effetto insert verra' registrato sulla traccia (impostazione default).
- DRY: Solo il segnale in ingresso non processato verra' registrato sulla traccia. Comunque anche in questo caso, l'effetto insert verra' applicato al segnale di monitor.

5. Ruotate la dial per cambiare l'impostazione su "DRY."
6. Quando avete finito le impostazioni, premete il tasto [EXIT] diverse volte.

Ritournerete alla schermata principale.

NOTA

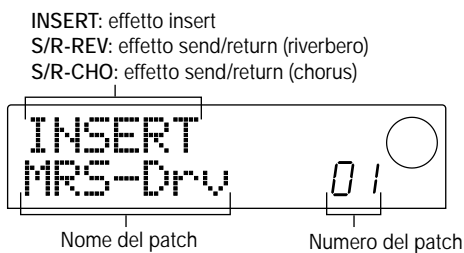
L'impostazione "UTILITY REC SRC" e' salvata indipendentemente per ogni project. Prima di iniziare a registrare altre parti, rimettete l'impostazione su "WET."

Selezionare il patch dell'effetto insert

Ecco come selezionare il patch per l'effetto insert.

1. Premete il tasto [EFFECT].

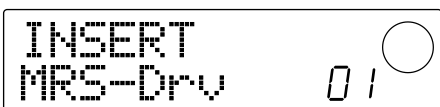
Il tasto [EFFECT] si illuminerà e comparirà una schermata in cui potrete selezionare un patch per l'ultimo effetto che avete utilizzato (sia effetto insert che send/return). Il display indicherà il patch attualmente selezionato.



2. Nella sezione effetti, premete il tasto dell'ALGORITMO desiderato.

- Algoritmo CHIT/BASS: tasto [GUITAR/BASS]
- Algoritmo MIC: tasto [MIC]
- Algoritmo LINE: tasto [LINE]
- Algoritmo MASTERING: tasto [MASTERING]

Selezionando un patch per l'effetto insert, inizierete scegliendo prima l'algoritmo (la combinazione di moduli di effetti). Quando premete il tasto ALGORITHM, il display vi mostrerà i patch degli effetti insert di quel particolare algoritmo.



3. Ruotate la dial per selezionare il patch desiderato. Mentre ruotate dial, verranno immediatamente richiamati nuovi patch.

4. Se volete togliere momentaneamente l'effetto insert, premete il tasto [BYPASS/TUNER] nella sezione effetti.

Il tasto [BYPASS/TUNER] si illuminerà, e l'effetto insert verrà bypassato. Il bypass sarà annullato se premerete ancora una volta il tasto [BYPASS/TUNER].

Avviso

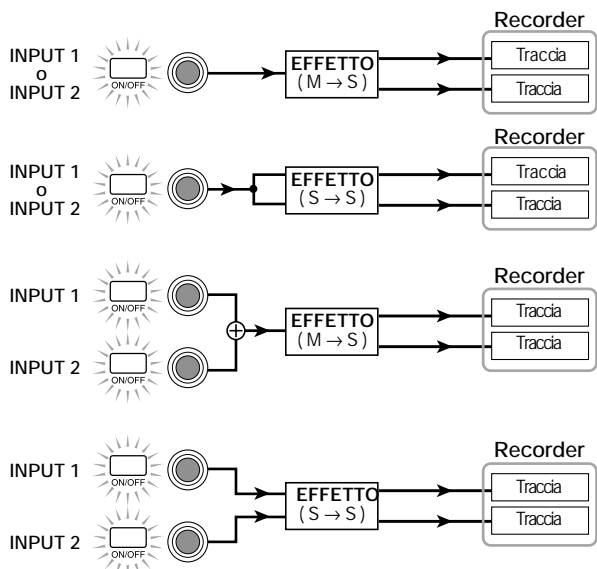
Se premete il tasto [ENTER] dopo aver premuto il tasto [BYPASS/TUNER], la funzione Tuner verrà attivata. (Per i dettagli sulla funzione Tuner, rif. a p.92.)

5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT].

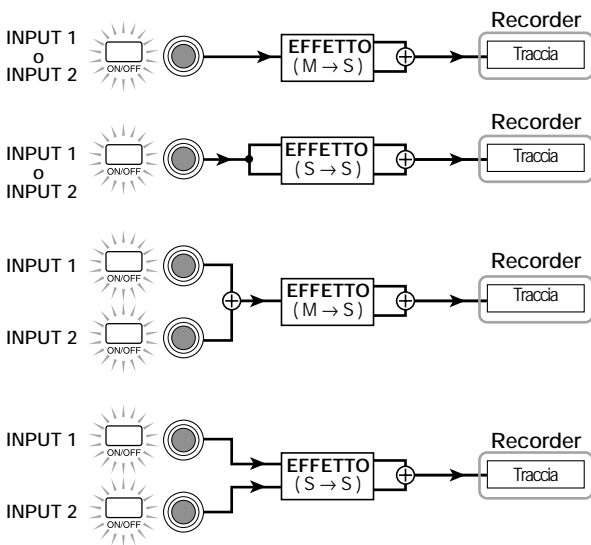
Il flusso di segnale che passa attraverso l'effetto insert cambierà come mostrato di seguito, a seconda del punto di inserimento, il numero dei canali di ingresso del segnale (1 o 2 canali), e il tipo di input/output dell'effetto insert (mono input / stereo output, o stereo input e output). ("M → S" indica algoritmi input mono / stereo output, e "S → S" indica algoritmi stereo input / output.)

■ Nel caso di inserimento nell'input mixer

- Quando registrate su due tracce mono (tracce 1/2, 3/4, 5/6) o su una traccia stereo (7/8, 9/10)



- Quando registrate su una traccia mono (tracce 1 - 6)

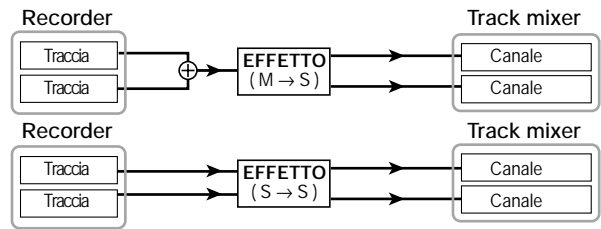


Avviso

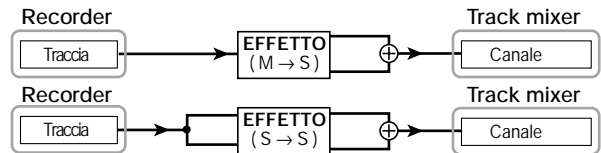
- Se non e' stata selezionata alcuna traccia di registrazione, il segnale in uscita dell'effetto insert sara' inserito in un punto immediatamente prima del fader MASTER e mixata coi segnali del track mixer.

■ Nel caso di inserimento nel track mixer

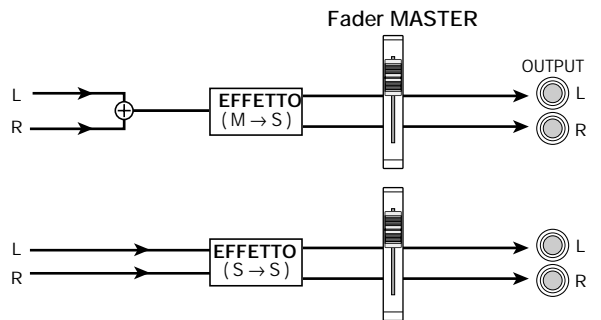
- Se sono selezionati due canali mono (canali 1/2, 3/4, 5/6), un canale stereo (7/8, 9/10), o il canale DRUM come punto di inserimento



- Se e' selezionato un canale mono (canali 1 - 6) o il canale BASS come punto di inserimento

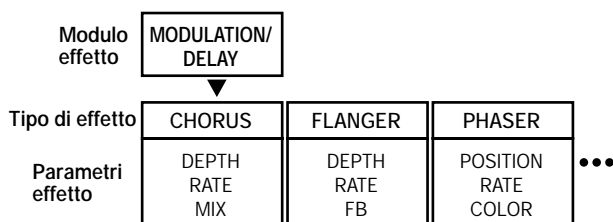


■ Nel caso di inserimento immediatamente prima del fader MASTER



Editing del patch dell'effetto insert

I moduli di effetti dell'effetto insert hanno vari parametri di effetto che possono essere regolati per ottenere modifiche dettagliate del carattere dell'effetto. Modificando i parametri, potete ottenere il suono o l'effetto desiderato. Per alcuni moduli di effetti, potete cambiare tipo di effetto. Per esempio nell'algoritmo GUITAR/BASS, il modulo di effetto MODULATION/DELAY produce dodici tipi di effetti come chorus, flanger, e phaser, e voi potete scegliere e utilizzare a piacere. Quando cambiate il tipo di effetto, cambieranno anche i parametri dell'effetto.



Ecco come modificare il tipo di effetto e i parametri del patch correntemente selezionato.

1. Premete il tasto [EFFECT] in modo che si illumini.

Il display indicherà il patch attualmente selezionato.

2. Usate i tasti ALGORITHM per selezionare un algoritmo, e usate la dial per selezionare il patch che volete modificare.

Non è possibile cambiare l'algoritmo del patch attualmente in uso. Per questa ragione, dovete cominciare con il selezionare un patch che usi l'algoritmo desiderato, anche quando volete creare un patch per tentativi.

3. Premete il tasto [EDIT].

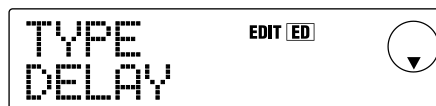
La parte superiore del display indicherà "EDIT." Questo significa che il patch può ora essere modificato.



4. Tra i tasti MODULE, premete ora il tasto del modulo di effetti che volete modificare.

Quando modificate un patch, usate i tasti MODULE per selezionare un modulo da modificare. La tabella sotto mostra come i tasti MODULE corrispondono ai vari moduli di effetti.

Il seguente display è un esempio di quando il tasto [MODULATION/DELAY] viene premuto per selezionare il modulo di effetti MODULATION/DELAY.



Se selezionate un modulo di effetti usando un tasto diverso da [TOTAL], potete usare i cursori [▲]/[▼] per accedere alle schermate di impostazione per il tipo di effetti e i parametri di effetti di quel modulo.

Avviso

- La condizione acceso/spento dei tasti [COMPRESSOR], [PREAMP/DRIVE], [EQUALIZER], e [MODULATION/DELAY] indica lo status on/off del modulo corrispondente. (Se selezionate un modulo di effetti che si trova in off, il display indicherà "-OFF-.") Ogni volta che premete uno di questi tasti, alternerete le impostazioni on/off.
- Per modificare i moduli ZNR o VOL PDL, premete [TOTAL], e quindi usate i tasti cursore [▲]/[▼] per visualizzare "ZNR" o "VOL PDL." Poi ruotate dial per modificare il parametro.

5. Se volete cambiare il tipo di effetto del modulo selezionato, premete il tasto cursore [▲] perché il display indichi "TYPE," e quindi ruotate dial per selezionare il tipo di effetto desiderato.

[Corrispondenza tasti/MODULO]

Tasto		COMPRESSOR	PRE AMP DRIVE	EQUALIZER	MODULATION DELAY	TOTAL		
		Algorithmo						
GUITAR/BASS		COMP	PRE AMP/DRIVE	EQ	MODULATION/DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MIC	SINGLE	COMP/LIM	MIC PRE+DE-ESSER	EQ	MODULATION/DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	DUAL	COMP/LIM	MIC PRE	EQ	DOUBLING	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
LINEA		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULATION/	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MASTERING		3BAND COMP/LO-FI	NORMALIZE	EQ	DIMENSION/RESONANCE	ZNR	VOL PDL	PAT LVL

Il grafico seguente mostra il caso in cui il modulo di effetto MODULATION/DELAY viene modificato da "CHORUS" a "FLANGER."



NOTA

Alcuni moduli di effetto hanno un solo tipo di effetto. Per tali moduli, non ci sono schermate che consentano di cambiarne il tipo.

Avviso

Se i contenuti di un patch sono stati modificati, l'indicatore "EDIT" nella parte superiore del display cambierà in "EDITED."

6. Usate i cursori [▲]/[▼] per selezionare il parametro dell'effetto che volete modificare.

Il grafico seguente mostra il caso in cui avete selezionato il parametro DEPTH dell'effetto "FLANGER".



7. Ruotate la dial per cambiare l'impostazione.

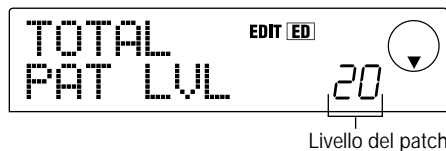
Per i dettagli sui tipi di effetto che possono essere selezionati per ogni modulo di effetti e sui parametri dell'effetto di ciascun tipo, rif. all'appendice (→ p.98) a fine manuale.



8. Ripetere gli step 4 - 7 per fare le modifiche desiderate negli altri moduli.

9. Se volete regolare il livello del patch (il volume finale del patch), premete il tasto [TOTAL], usate i tasti cursore [▲]/[▼] perché il display indichi "TOTAL PAT LVL," e ruotate la dial.

Il livello del patch può essere regolato nel range di 1 - 30.



Avviso

In senso stretto, il livello del patch non è un modulo di effetti, ma uno dei parametri inclusi nel patch.

10. Quando avete finito le modifiche, premete [EXIT].

Ritournerete alla schermata di selezione dei patch.

NOTA

Considerate sempre che se tornate alla schermata di selezione dei patch e selezionate un altro patch, i contenuti prima modificati andranno perduti. Se volete conservare i dati da voi modificati, rif. alla seguente sezione.

Salvare il patch per l'effetto insert

Un patch da voi modificato può essere salvato in una locazione dello stesso algoritmo. Potete anche salvare un patch esistente in un'altra locazione per crearne una copia.

1. Premete il tasto [EFFECT], e quindi premete il tasto [EDIT].

Il patch attualmente selezionato può ora essere modificato.

2. Premete il tasto [TOTAL], e usate i cursori [▲]/[▼] perché il display indichi "STORE."

3. Premete il tasto [ENTER].

Comparirà una schermata in cui potrete specificare il numero di patch destinatario del salvataggio.



4. Ruotate la dial per scegliere il numero del patch di destinazione, e premete il tasto [ENTER].

Il display vi chiederà "SURE?"

5. Premete il tasto [ENTER].

Il patch verrà salvato, e voi ritornerete alla schermata di selezione patch.

Avviso

- I patch memorizzati vengono salvati sull'hard disk come parte del project.
- I dati di patch inclusi in un project esistente possono essere caricati nel project attualmente selezionato (→ p.84). Questo risulta utile quando volete usare un patch in un diverso project.

Editing del nome del patch dell'effetto insert

Ecco come modificare il nome del patch attualmente selezionato.

1. Premete il tasto [EFFECT] e quindi premete il tasto [EDIT].

Il patch attualmente selezionato può essere ora modificato.

2. Premete il tasto [TOTAL] e usate i cursori [▲]/[▼] affinché il display indichi "PAT NAM."

Il nome del patch verrà mostrato sotto "PAT NAM", e il carattere attualmente selezionato per la modifica lampeggerà.



3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per spostare la zona lampeggiante, e ruotate la dial per cambiare il carattere.

Per i dettagli sui caratteri che sono utilizzabili, rif. a p.36.

4. Quando avete terminato la modifica del nome, usate i cursori [▲]/[▼] perché il display indichi "STORE," e premete [ENTER] tre volte.

Il patch sarà salvato con il nome modificato e voi ritornerete alla schermata di selezione patch.

Uso degli effetti send/return

Questa sezione spiega come selezionare e modificare patch di effetti send/return (reverb, chorus/delay).

Patch di effetti send/return

Gli effetti send/return "reverb" e "chorus/delay" sono indipendenti e separati.

Reverb e chorus/delay hanno ognuno un "effect type" che determina il tipo di effetto, e vari parametri che vi consentono di regolare il carattere dell'effetto. Le impostazioni del tipo di effetto e i parametri, insieme al nome, sono chiamati collettivamente "patch" di effetti send/return.

Un project appena creato contiene 20 differenti patch di riverbero e 20 differenti patch di chorus/delay. Potete cambiare all'istante le impostazioni di reverb o chorus/delay semplicemente scegliendo l'effetto per cui volete selezionare un patch (reverb o chorus/delay), e quindi scegliere un patch.

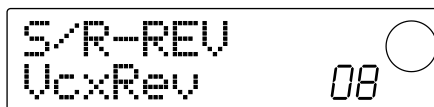
Algoritmo	n. patch	Tipi
REVERB	00 - 19	20 tipi
CHORUS/DELAY	00 - 19	20 tipi

Selezionare un patch effetti send/return

Ecco come selezionare un patch reverb o chorus/delay.

1. Premete il tasto [EFFECT], e quindi premete il tasto [REVERB] o [CHORUS/DELAY].

Premete il tasto [REVERB] se volete selezionare un patch REVERB, o il tasto [CHORUS/DELAY] per selezionare un patch chorus/delay. Il patch attualmente selezionato verrà visualizzato. La schermata seguente mostra un esempio di quando viene premuto il tasto [REVERB].



2. Ruotate dial per selezionare il nuovo patch.

Quando ruotate dial, verranno immediatamente richiamati nuovi patch. Se le regolazioni REVERB SEND del track mixer e CHORUS/DELAY SEND sono alzati, potete premere il tasto PLAY [▶] per riascoltare la song, e sentire l'effetto del nuovo patch selezionato.

Avviso

- Quando sono selezionati un patch reverb o chorus/delay, potete premere il tasto corrispondente ([REVERB] o [CHORUS/DELAY]) per attivare/disattivare l'effetto. (Sulla posizione "off", il tasto sarà spento)
- Per i dettagli sulle operazioni del track mixer, rif. a p.49.

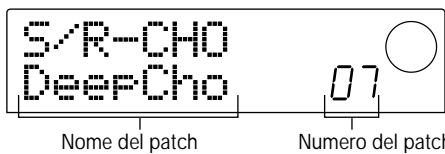
3. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT].

Editing di un patch di effetti send/return

Ecco come modificare un patch di reverb o chorus/delay.

1. Premete il tasto [EFFECT] e quindi premete i tasti [REVERB] o [CHORUS/DELAY].

Premete il tasto [REVERB] per modificare un patch di reverb o il tasto [CHORUS/DELAY] per modificare un patch chorus/delay. Quando uno dei tasti è premuto, il patch attualmente scelto verrà mostrato. La seguente schermata è l'esempio di quando viene premuto il tasto [CHORUS/DELAY].

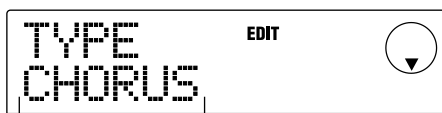


Nome del patch Numero del patch

2. Se necessario, ruotate la dial per selezionare il patch che volete modificare.

3. Premete il tasto [EDIT].

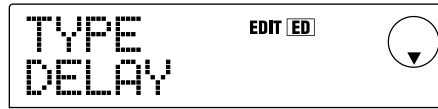
Il display indicherà "EDIT," e apparirà una schermata dove potrete modificare il patch. Quando il tasto [EDIT] viene premuto la prima volta, apparirà una schermata dove potrete scegliere il tipo dell'effetto send/return selezionato (nel nostro esempio, chorus/delay).



Tipo di effetto

4. Per cambiare il tipo di effetto, usate la dial.

In questo esempio, il tipo di effetto chorus/delay è stato cambiato da "CHORUS" in "DELAY." Quando viene cambiato il tipo di effetto, saranno diversi anche i parametri.



Avviso

Quando vengono modificati i contenuti di un patch, l'indicatore "EDIT" nella parte superiore del display cambierà in "EDITED."

5. Usate i cursori [▲]/[▼] per selezionare il parametro dell'effetto che volete modificare.

In questo esempio, è stato selezionato il parametro TIME del tipo di effetto "DELAY".



Parametro dell'effetto Impostazione

6. Ruotare la dial per modificare l'impostazione.

Per i dettagli sui tipi di effetti selezionabili per il reverb o il chorus/delay, e il range del parametro di ogni effetto, rif. all'appendice (→ p.105) in fondo al presente manuale.

7. Ripetete gli step 5 – 6 per modificare i parametri di altri effetti.

8. Quando avete finito le modifiche, premete [EXIT]. Ritornerete alla schermata patch select.

NOTA

Sappiate che se tornate alla schermata patch select, selezionando un altro patch le vostre modifiche andranno perse. Per mantenere il patch modificato, rif. alla seguente sezione.

Salvare un patch di effetti send/return

Potete salvare un patch modificato in una locazione dello stesso effetto send/return. Potete anche salvare un patch esistente in un'altra locazione per creare una copia del patch.

1. Premete il tasto [EFFECT], e quindi premete il tasto [EDIT].

Il patch attualmente selezionato può essere modificato.

2. Usate i cursori [▲]/[▼] perche' il display indichi "STORE."

3. Premete il tasto [ENTER].

Comparirà uno schermata in cui potrete specificare il numero di patch di destinazione.



4. Ruotate la dial per selezionare il numero di patch di destinazione, e premete [ENTER].

Il display vi chiederà "SURE?"

5. Premete il tasto [ENTER].

Il patch verrà salvato e ritornerete alla schermata di selezione dei patch.



Avviso

- I patch memorizzati vengono salvati sull'hard disk come parte del project.
- I dati dei patch inclusi in un project esistente possono essere caricati nel project correntemente selezionato (V. p.84). Questo risulta utile quando volete usare un patch modificato in un project diverso.

Modificare il nome di un patch di effetti send/return

Ecco come modificare il nome di un patch attualmente selezionato per un effetto send/return.

1. Premete il tasto [EFFECT] e quindi premete il tasto [REVERB] o il tasto [CHORUS/DELAY].

Premete il tasto [REVERB] se volete modificare il nome del patch reverb o premete il tasto [CHORUS/DELAY] se volete modificare il nome del patch chorus/delay. Quando uno dei due tasti è premuto, il patch attualmente selezionato sarà visualizzato. Se volete, con la dial potete scegliere il patch

di cui volete modificare il nome.

2. Premete il tasto [EDIT], e usate i cursori [▲]/[▼] perche' il display indichi "PAT NAM."

Il nome del patch verrà mostrato sotto "PAT NAM" e il carattere attualmente selezionato per la modifica lampeggerà.



3. Usate i cursori [◀]/[▶] per spostare la zona lampeggiante, e usate la dial per cambiare il carattere.

Per i dettagli sui caratteri utilizzabili, fate riferimento a pag. 36.

4. Quando avete terminato la modifica del nome, usate i cursori [▲]/[▼] perche' il display indichi "STORE," e premete [ENTER] tre volte.

Il patch verrà salvato con il nome modificato e ritornerete alla schermata di selezione dei patch.

Importare patch da un altro project

Ecco come importare (caricare) tutti i patch degli effetti interni (effetti insert ed effetti send/return) da un altro project precedentemente salvato su hard disk.

1. Premete il tasto [EFFECT] e quindi premete [PROJECT/UTILITY] nella sezione display.

Il display indicherà "UTILITY REC SRC."

2. Usate i cursori [◀]/[▶] perché il display indichi "UTILITY IMPORT" e premete il tasto [ENTER].

Comparirà una schermata che vi permetterà di selezionare il project da cui i dati del patch saranno importati.

3. Ruotate la dial per selezionare il project da cui i dati del patch saranno importati, e premete il tasto [ENTER].

Il display vi chiederà "IMPORT SURE?"

4. Premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione Import, o premete [EXIT] per annullare.

Quando i dati sono stati importati, ritornerete alla schermata "UTILITY IMPORT". A questo punto, tutti i patch degli effetti del project che avete selezionato allo step 3 saranno trascritti nell'attuale project.

Guida [Project]

Questa sezione spiega le operazioni che riguardano l'intero project.

I project

Su MRS-1044, i dati necessari per riprodurre una song da voi creata è organizzata in unità chiamate "project". Un project contiene i seguenti dati.

- I dati registrati sulle V-take 1 - 10 delle tracce 1 - 10
- Le impostazioni correnti del mixer
- Le impostazioni salvate nelle scene numero 0 - 99
- I numeri dei patch attualmente selezionati per gli effetti insert e gli effetti / send return
- I patch degli effetti insert e degli effetti send/return (260 patch)
- I contenuti registrati dei pattern ritmici (255 pattern)
- I contenuti registrati della rhythm song
- Il numero di drum kit e bass program correntemente selezionato da traccia drum e traccia bass
- Le impostazioni MIDI

L'hard disk interno può memorizzare un massimo di 1,000 project, finché c'è spazio disponibile. Un project può essere caricato in qualunque momento.

NOTA

Su MRS-1044, le operazioni di recording/playback possono essere eseguite solo per il project attualmente caricato. Non è possibile lavorare con più progetti simultaneamente.

Operazioni con i project

Questa sezione spiega operazioni come il caricamento o il salvataggio di un project. La procedura è la stessa per la maggior parte delle operazioni dei project. Ecco la procedura.

Procedura di base

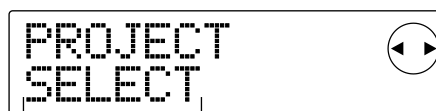
1. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT."



2. Premete il tasto [ENTER].

Comparirà il "project menu", permettendovi di selezionare le operazioni desiderate.



Operazione dal project menu

3. Usate i cursori [◀]/[▶] per selezionare una delle seguenti operazioni, e premete [ENTER].

- PROJECT SELECT: Carica dall'hard disk interno un project precedentemente salvato .
- PROJECT NEW: Crea un nuovo project.
- PROJECT SIZE: Mostra le dimensioni del project attualmente selezionato.
- PROJECT COPY: Duplica un determinato project sull'hard disk.
- PROJECT ERASE: Cancella un determinato project dall'hard disk.
- PROJECT NAME: Modifica il nome del project attualmente in uso.
- PROJECT PROTECT: Protegge dalla scrittura il project attualmente in uso.
- PROJECT STORE: Memorizza il project attualmente in uso.

4. Eseguite l'operazione (o cambiate l'impostazione) che avete selezionato.

Per i dettagli sulla procedura, fate riferimento alle seguenti sezioni.

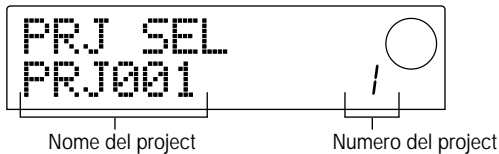
5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] diverse volte.



Qualunque sia l'operazione eseguita, tornerete automaticamente alla schermata principale dopo la sua esecuzione.

Caricare un project (PROJECT SELECT)

Potete selezionare un project già salvato su hard disk e caricarlo. Quando viene mostrata la seguente schermata, usate la dial per selezionare il project che volete caricare.



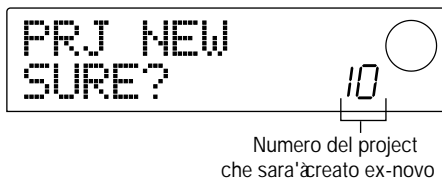
Premete il tasto [ENTER] per caricare il project, o premete [EXIT] per annullare. Dopo il caricamento del project, ritornerete alla schermata principale.



- Quando premete il tasto [ENTER], il project su cui avete lavorato verra' automaticamente salvato prima che il nuovo project venga caricato.
- Quando accendete MRS-1044, viene automaticamente caricato l'ultimo project su cui avete lavorato la volta precedente.

Creare un nuovo project (PROJECT NEW)

Questa operazione crea un nuovo project. Per eseguirla, premete [ENTER] quando viene mostrata la seguente schermata. Per annullare, premete il tasto [EXIT].



Quando premete il tasto [ENTER], verrà caricato un nuovo project e voi ritornerete alla schermata principale.



- A un nuovo project creato verra' automaticamente assegnato il nome di default "PRJxxx" (xxx sara' il numero del project nel range di 000 - 999). Potete modificare questo nome come desiderate.
- Quando premete il tasto [ENTER], il project su cui avete lavorato sara' automaticamente salvato prima della creazione del nuovo project.

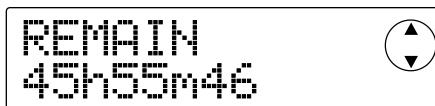
Dimensioni del project / capacita' residua sull'hard disk (PROJECT SIZE)

Vengono mostrate le dimensioni del project selezionato, la capacita' residua sull'hard disk interno, e il tempo di registrazione rimasto. Usate i cursori [▲]/[▼] per selezionare le seguenti diverse opzioni del display.

- **REMAIN MB:** Mostra lo spazio residuo sull'hard disk interno in MB (megabyte). (Un megabyte corrisponde a 1,048,576 bytes.)



- **REMAIN h/m:** Il tempo di registrazione residuo approssimativo per ogni traccia viene indicato in ore (h) / minuti (m) / secondi.



- **PRJ SIZ MB:** Le dimensioni del project attualmente caricato espresse in MB (megabyte).



- **PRJ SIZ h/m:** Le dimensioni del project attualmente caricato in termini di tempo di registrazione per traccia, in ore (h) e minuti (m).

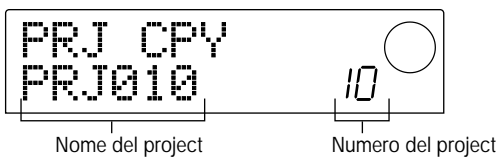


● **NOTA** ●

- Queste schermate contengono solo dati che non possono essere modificati.
- Il tempo di registrazione residuo e' approssimativo.

Duplicazione di un project (PROJECT COPY)

Questa operazione serve a duplicare un determinato project precedentemente salvato sull'hard disk.



1. Quando viene mostrata questa schermata, usate la dial per selezionare il project da copiare, e premete il tasto [ENTER].

Comparirà una schermata in cui potrete specificare il numero del project di destinazione della copia.



2. Ruotate la dial per selezionare il numero del project di destinazione, e premete il tasto [ENTER].

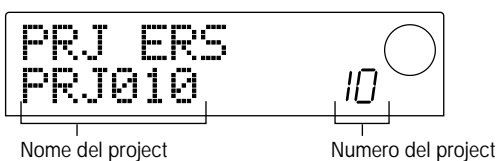
Il display vi chiederà "SURE?"

3. Per eseguire la copia, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete il tasto [EXIT].

Quando l'operazione di copia è stata compiuta, ritornerete alla schermata principale con il project di destinazione selezionato.

Cancellare un project (PROJECT ERASE)

Questa operazione cancella il project specificato dall'hard disk. Quando compare la seguente schermata, usate la dial per selezionare il project che volete cancellare.



Per eseguire la cancellazione, premete [ENTER]. Per annullare premete [EXIT]. Quando l'operazione è stata compiuta ritornerete alla schermata principale.

■ **Avviso** ■

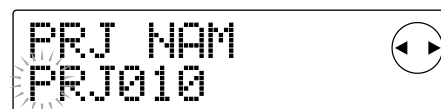
E' anche possibile cancellare il project attualmente caricato. In questo caso, dopo la cancellazione verterà automaticamente caricato il project indicato con il numero più basso.

● **NOTA** ●

Una volta che un project e' stato cancellato, non può essere recuperato. Usate con attenzione questa funzione.

Modifica del nome di un project (PROJECT NAME)

Vi permette di modificare il nome del project attualmente in uso. Quando compare la seguente schermata, il carattere selezionato per la modifica lampeggerà.



Usate i cursori [◀]/[▶] per spostare la zona lampeggiante, e usate la dial per cambiare il carattere.

Per i dettagli sui caratteri utilizzabili, rif. a p.36.

■ **Avviso** ■

Il nome modificato del project verrà aggiornato al momento del suo salvataggio.

Protezione di un project (PROJECT PROTECT)

Queste impostazioni vi consentono di proteggere in scrittura il project attualmente in uso. Nella seguente schermata usate la dial per scegliere una delle due impostazioni.




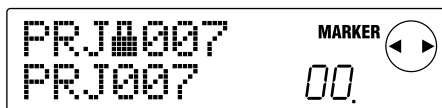
- **OFF:** La protezione è disattivata.
- **ON:** La protezione è attiva. Quando la protezione è attiva, non sono possibili le seguenti operazioni.

- Modifiche o registrazioni con il registratore
- Cambio di V-take
- Modifiche dei patch
- Registrazione o modifica di pattern rhythm o

rhythm song

- Cancellazione o salvataggio di project
- Salvare/cancellare scene, impostare marcatori, ecc.

Un project per il quale sia stata attivata la protezione ha il simbolo  sulla sinistra del proprio numero indicato nella schermata principale.



Avviso

- Anche se salvate il project dopo aver completato il mix, sarà impossibile tornare a quello stato se continuate a fare altri cambiamenti. Se non volete apportare ulteriori modifiche a un mix completo, vi consigliamo di attivare la funzione "Protect".
- L'impostazione Protect viene salvata sull'hard disk interno non appena selezionate l'attivazione/disattivazione (on/off).

Salvare un project (PROJECT STORE)

Questa operazione memorizza il project attualmente in uso sull'hard disk. Per memorizzare un project, premete [ENTER] quando compare la seguente schermata.



Quando il project è stato memorizzato, ritornerete alla schermata "PROJECT STORE".

Avviso

Il project attualmente in uso viene automaticamente salvato quando caricate un altro project, quando create un nuovo project, o quando premete [POWER] per spegnere la macchina.

NOTA

Se MRS-1044 si spegne perché l'adattatore AC è uscito dalla presa o perché viene a mancare la corrente, tutti i cambiamenti fatti dopo l'ultimo salvataggio andranno persi. Come precauzione contro questa eventualità vi consigliamo di salvare il project periodicamente durante il lavoro.

Guida [MIDI]

Questa sezione spiega le impostazioni di MRS-1044 riguardanti il MIDI.

MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è uno standard che permette lo scambio di messaggi come dati di performance (chiamati "messaggi MIDI") tra apparecchi come gli strumenti musicali elettronici e i computer. MRS-1044 supporta lo standard MIDI e può trasferire e ricevere messaggi da un altro apparecchio MIDI-compatibile attraverso le prese [MIDI IN/OUT] posizionate sul pannello posteriore.

Cosa potete fare usando il MIDI

Su MRS-1044, potete usare il MIDI per fare le seguenti cose.

- **Suonare drum kit/bass program da un apparecchio esterno**

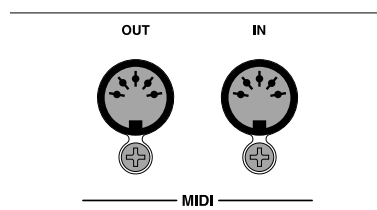
Possono essere inviati da una tastiera MIDI o da un computer dei dati di performance a MRS-1044 per suonare drum kit o bass program. Quando create un rhythm pattern, potete anche registrare una performance da un apparecchio MIDI esterno invece di usare i pad.

- **Utilizzare MRS-1044 e un apparecchio MIDI esterno sincronizzati**

Possono essere trasmessi dei messaggi di sincronismo detti "(MIDI) Timing Clock" da MRS-1044 a una batteria elettronica, sequencer, o altri strumenti MIDI, così da poter sincronizzare i due diversi apparecchi.

Prese MIDI

MRS-1044 ha le seguenti prese che permettono di scambiare messaggi MIDI con apparecchi MIDI esterni.



- **Presse [MIDI IN]**

Questa presa riceve messaggi MIDI inviati da uno strumento MIDI esterno. Questa presa è utilizzata principalmente per

ricevere messaggi di nota da uno strumento MIDI esterno in modo da fare suonare un drum kit o un bass program.

- **Presse [MIDI OUT]**

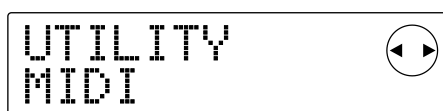
Questa presa trasmette messaggi MIDI da MRS-1044. Messaggi di nota che rappresentano i contenuti dell'esecuzione di un rhythm pattern o una rhythm song vengono trasmessi attraverso questa presa, così come i messaggi MIDI Timing Clock quando MRS-1044 è in funzione.

Impostazioni MIDI

Questa sezione spiega la procedura per impostare le funzioni MIDI. La procedura è simile per la maggior parte delle impostazioni. Ecco di seguito la procedura di base.

Procedura di base

1. Premete il tasto [RHYTHM] e quindi premete il tasto [PROJECT/UTILITY].
2. Usate i cursori [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY MIDI."



3. Premete il tasto [ENTER].

Ora potete selezionare gli elementi di regolazione MIDI.



Elemento da impostare

4. Usate i cursori [◀]/[▶] per selezionare quale dei seguenti elementi volete regolare, e premete il tasto [ENTER].
 - DRUM CH: Fissa il canale MIDI della traccia drum.
 - BASS CH: Fissa il canale MIDI della traccia bass.
 - CLOCK: Attiva/disattiva la trasmissione Timing Clock.
 - SPP: Attiva/disattiva la trasmissione Song Position Pointer.
 - COMMAND: Attiva/disattiva la trasmissione di messaggi Start/Stop/Continue .

5. Usate la dial per scegliere l'elemento.

Per i dettagli sui singoli elementi, fate rif. alle seguenti spiegazioni.

6. Quando avete finito di fare le regolazioni, premete il tasto [EXIT] diverse volte.

Ritournerete alla schermata usuale.

Impostazione del canale MIDI drum/bass (DRUM CH/BASS CH)

Potete specificare il canale MIDI per la traccia drum track e per la traccia bass.

Quando il display indica "DRUM CH" o "BASS CH," usate la dial per scegliere una delle seguenti regolazioni.

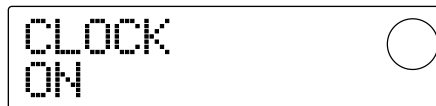


- 1 - 16CH: canali MIDI 1 - 16 (default: DRUM CH=10, BASS CH=9)
- OFF: Messaggi Channel (messaggi Note) non saranno trasmessi né ricevuti.

Se specificate un canale MIDI (1 - 16) per la traccia drum o bass, potete trasmettere messaggi di nota da un apparecchio MIDI esterno su quel canale MIDI per produrre i suoni della traccia drum o della traccia bass di MRS-1044 (vale a dire, per suonare un drum kit o un bass program). Inoltre, quando riproducete un rhythm pattern (o una rhythm song) su MRS-1044, il contenuto della traccia drum/bass sarà trasmesso come messaggi di nota. Se l'impostazione è su OFF, i messaggi di nota non saranno trasmessi né ricevuti.

Trasmissione dei messaggi di Timing Clock (CLOCK)

Questa impostazione specifica se il messaggio Timing Clock per la sincronizzazione MIDI sarà trasmesso. Quando il display indica "CLOCK," usate la dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.



- ON (transmission on): Il MIDI Timing Clock sarà trasmesso quando MRS-1044 è in funzione (impostazione default).
- OFF (transmission off): Timing Clock non sarà trasmesso.

Il Timing clock sarà inviato in uscita a seconda del tempo del rhythm pattern (o della rhythm song) che sta suonando. Perché l'apparecchio MIDI esterno riproduca sincronizzato a un tempo appropriato, dovrete specificare metronomo e indicazione del tempo del rhythm pattern (o della rhythm

song) anche se non state usando la traccia rhythm.

● NOTA ●

Il Timing Clock sarà trasmesso anche se le tracce drum e/o bass sono in "mute" (tasti di status DRUM/BASS spenti).

■ Avviso ■

- Quando trasmettete messaggi MIDI di Timing Clock da MRS-1044 per sincronizzare l'operazione di un apparecchio MIDI esterno, dovete attivare anche la trasmissione del Song Position Pointer e i messaggi Start/Stop/Continue oltre al Timing Clock.
- Quando trasmettete il Timing Clock da MRS-1044, vi raccomandiamo di mettere i canali MIDI drum/bass sulla posizione OFF. La sincronizzazione potrebbe rivelarsi instabile se vengono trasmessi altri segnali MIDI oltre a quelli di timing clock.

Trasmissione dei messaggi di Song Position Pointer (SPP)

Potete decidere se trasmettere oppure no i messaggi di Song Position Pointer. Si tratta dei messaggi MIDI che indicano la posizione della misura corrente.

Normalmente si usano insieme al Timing Clock.

Quando il display indica "SPP," usate la dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.



- ON (transmission on): I messaggi MIDI di Song Position Pointer verranno trasmessi quando viene eseguita una operazione di Locate su MRS-1044 (default setting).
- OFF (transmission off): I messaggi MIDI di Song Position Pointer non verranno trasmessi.

Trasmissione dei messaggi Start/Stop/Continue (COMMAND)

Potete specificare se i messaggi Start/Stop/Continue saranno trasmessi. Start/Stop/Continue sono messaggi MIDI che controllano il trasporto di un apparecchio, avviandolo o fermandolo. Normalmente questi messaggi sono usati in combinazione con il Timing Clock. Quando il display indica "COMMAND," usate la dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.



- ON (transmission on): Il messaggio appropriato di Start/Stop/Continue verrà trasmesso quando MRS-1044 si ferma o viene avviato (impostazione default).
- OFF (transmission off): I messaggi Start/Stop/Continue non verranno trasmessi.

Guida [Altro]

Questa sezione spiega come usare funzioni quali l'accordatore incorporato di MRS-1044 e come cambiare la funzione dell'interruttore a pedale.

Cambiare la funzione dell'interruttore a pedale

Con le impostazioni di default di MRS-1044, può essere usato un interruttore a pedale (ZOOM FS01, venduto a parte) collegato alla presa [FOOTSW] per avviare/fermare MRS-1044. Se volete usare il pedale per eseguire registrazioni punch-in/out manuali (→ p.33), usate la procedura seguente per cambiare le impostazioni interne.

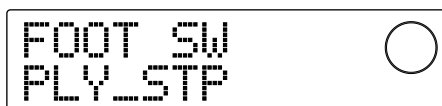
1. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT."

2. Usate i cursori [◀]/[▶] perché il display indichi "UTILITY SYSTEM," e quindi premete il tasto [ENTER].

3. Usate i cursori [◀]/[▶] perché il display indichi "UTILITY FOOT SW," e quindi premete il tasto [ENTER].

La funzione correntemente assegnata all'interruttore a pedale verrà mostrata.



- PLY_STP: MRS-1044 passerà alternativamente tra play e stop ogni volta che premete il pedale (impostazione default).
- PUNCH IO: Il pedale può anche essere utilizzato per l'operazione di punch-in/out manuale.

4. Usate la dial per selezionare "PLY_STP" o "PUNCH IO."

5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] diverse volte.

Uso dell'accordatore

MRS-1044 ha un accordatore cromatico incorporato che può essere usato per accordare uno strumento (come una chitarra o un basso) collegati alle prese [INPUT 1/2]. Ecco come utilizzarlo.

1. Collegate lo strumento che volete accordare alla presa [INPUT 1/2] e attivate il tasto [ON/OFF] della presa a cui volete collegarlo.

2. Nella schermata principale, premete il tasto [EFFECT] e quindi premete uno dei tasti ALGORITHM accesi.

Il patch attualmente selezionato per l'effetto insert verrà visualizzato.



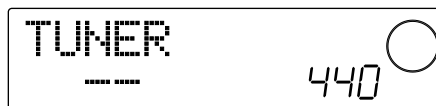
Non è possibile usare l'accordatore dalla schermata di un patch di effetti send/return.

3. Premete il tasto [BYPASS/TUNER].

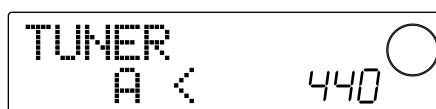
Il display indicherà alternativamente "INSERT BYPASS" e "TUNER→ENTER". Durante questa operazione l'effetto insert verrà bypassato.

4. Premete il tasto [ENTER].

Il display indicherà "TUNER," e sarà attivata la funzione tuner. Mentre la funzione tuner è attivata, l'effetto insert resterà bypassato, e anche gli effetti send/return (reverb e chorus/delay) saranno disattivati.

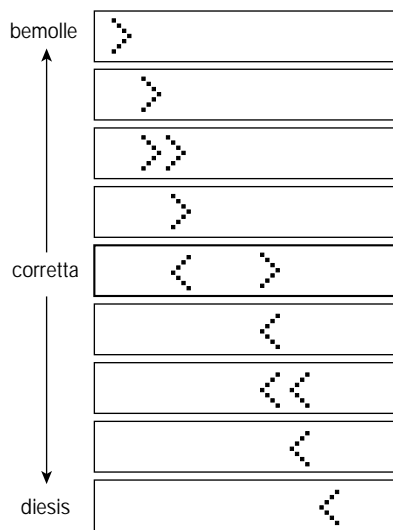


5. Suonate la nota che volete intonare, e accordate il vostro strumento in modo che il nome della nota desiderata (C, C#, D, D#, E...) compaia nel display.



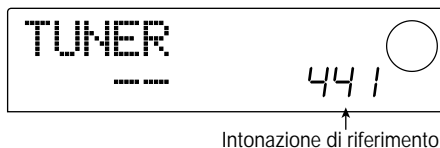
Nome della nota

6. Quando compare il nome della nota desiderata, osservate i simboli ">" and "<" nel display, e regolate quindi l'intonazione.



7. Se volete cambiare la frequenza di riferimento del tuner, ruotate la dial.

La frequenza di riferimento del tuner è fissata sul La centrale A=440 Hz per default. L'intonazione di riferimento può essere però cambiata in un range da 435 a 455 Hz.



Se cambiate la frequenza di riferimento, cambierà di conseguenza anche quella del bass program.

8. Quando avete terminato l'operazione, premete [EXIT]. Ritournerete alla schermata principale. Allo stesso tempo, l'effetto insert resterà bypassato, ma quelli send/return verranno riattivati.

9. Per disattivare il bypass dell'effetto insert, premete il tasto [BYPASS/TUNER].

Inibizione di copie digitali del vostro master

Quando fate il missaggio su un registratore DAT, MD ecc. attraverso la presa [DIGITAL], potete impedire la possibilità di copiare in digitale il vostro master su un altro registratore digitale.

La procedura è la seguente.

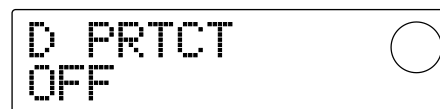
1. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT."

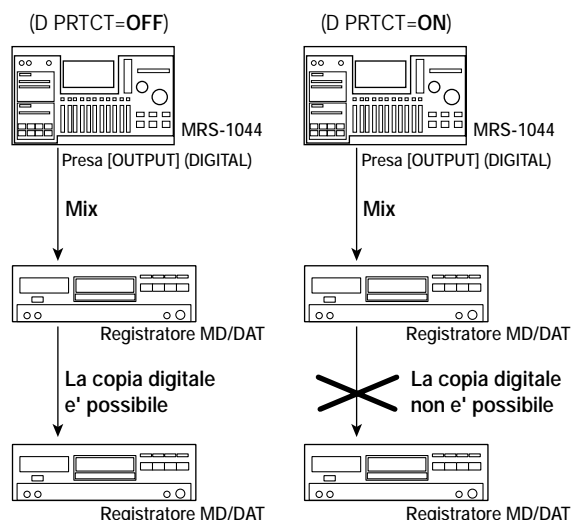
2. Usate i cursori [◀]/[▶] perché il display indichi "UTILITY SYSTEM," e quindi premete il tasto [ENTER].

3. Usate i cursori [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY D PRCTCT," e quindi premete il tasto [ENTER].

Verranno mostrate le impostazioni della copia digitale corrente.



- OFF: Copie digitali dal vostro master a un altro registratore digitale saranno consentite (default setting).
- ON: Verranno aggiunti dei dati SCMS (Serial Copy Management System) al segnale digitale in uscita dalla presa [DIGITAL]. Non sarà così possibile effettuare copie digitali da un master contenente questi dati.



4. Usate la dial per mettere l'impostazione su "ON."
5. Quando avete terminato le impostazioni, premete [EXIT] diverse volte.

Ritornereτε alla schermata principale.



Questa impostazione deve essere fatta prima del mixaggio.
Se mettete su ON dopo il mixaggio, non avra' alcun effetto.

Specifiche tecniche di MRS-1044

● Recorder

Tracce fisiche	10
Tracce virtuali	100 (10 tracce virtuali per ogni traccia)
Traccia Drum	1 (stereo)
Traccia Bass	1 (mono)
Tracce registrabili simultaneamente	2
Formato dati di registrazione	16 bit lineare (senza compressione)
Durata massima/registrazione	Oltre 44 ore (calcolate per tracce mono)
Marcatori	100 punti per project
Visualizzazione/locazione	Ore/Min/Sec/mSec, o Meas/Beat/Tick
Funzioni di editing/traccia	Copy, Move, Paste, Erase, Exchange
Funzione punch-in/out	Manuale, Automatica
Altre funzioni	Bounce, Scrub/Preview, A-B Repeat, Undo/Redo

● Mixer

Tracce riproducibili simultaneamente	13 (10 tracce audio + traccia drum stereo + traccia bass mono)
Cursori (fade)	11 (1 - 6 mono, 7/8 - 9/10 stereo, drum, bass, master stereo)
Visualizzazione indicatore di livello	variabile post-fader/pre-fader, funzione visualizzazione valore del fader
Parametri tracce	Equalizzatore, mandata effetto, pan (balance per lo stereo-link)
Equalizzatore	HIGH (f: 500 Hz-18 kHz, GAIN: +/-12 dB) LOW (f: 40 Hz-1.6 kHz, GAIN: +/-12 dB)
Mandata effetto	Mandata chorus/delay, mandata reverb
Stereo link	Selezionabile per tracce 1/2, 3/4, 5/6; fisso per tracce 7/8 e 9/10
Funzione "scene"	100 scene per ogni project (indicizzabili)

● Effects

Algoritmi	4 tipi (guitar/bass, mic, line, mastering)
Metodi di modellazione	VAMS (Variable Architecture Modeling System)
Numero di patch	220 (100 guitar/bass + 50 mic + 50 line + 20 mastering)
Numero di moduli effetto	4 (compressor, pre-amp/drive, equalizer, modulation/delay)
Numero di patch send/return	40 (20 chorus/delay + 20 reverb)
Accordatore	Accordatore cromatico automatico
Calibrazione accordatore	435 - 445 Hz, regolabile a passi da 1 Hz

● Rhythm

Numero di voci	8 voci drum, 1 voce bass
Generatore timbrico	16 bit lineari PCM
Drum kit	30 drum kit
Numero suoni drum	24 per ogni drum kit (8 pad x 3 banchi)

Numero timbri di basso	15 tipi (5 ottave per ogni timbro)
Numero di pad	8 (sensibili al tocco)
Risoluzione	48 PPQN
Indicazioni di tempo	1/4 - 8/4
Numero pattern presettati	Oltre 400 (riscrivibili)

Massimo numero di pattern	255 per ogni song (riscrivibili)
Massimo numero di misure	999 (per ogni Rhythm song), 255 (per ogni Rhythm pattern)

Numero di note	Circa 10,000 (per ogni Rhythm song)
Tempo	40.0 - 250.0 (risoluzione: 1/10)

Hard disk	E-IDE 3.5" da 15 GB
Numero massimo di project	1.000
Convertitore A/D	24 bit 64x oversampling
Convertitore D/A	24 bit 128x oversampling
Frequenza di campionamento	44.1 kHz
Processamento del segnale	24 bit
Risposta in frequenza	20 Hz - 20 kHz +/-1 dB (per 10 K-ohm)
Rapporto segnale/rumore	93 dB (IHF-A)
Range dinamico	97 dB (IHF-A)
Distorsione THD+N	0.02% (400 Hz, a 10 k-ohm)
Display	60 x 42 mm LCD (retroilluminato)
Ingresso Guitar/bass (alta impedenza)	1x presa phono mono, impedenza d'ingresso 500 K-ohm
Ingressi sbilanciati	2x prese phono mono, impedenza maggiore di 50 K-ohm, sbilanciate
Ingressi bilanciati	2x XLR-3-31, impedenza d'ingresso 1 k-ohm bilanciato, pin caldo=2
Alimentazione Phantom	48 V (con selettore on/off)
Livello d'ingresso	-50 dBm < a variabilità continua < +4 dBm
Uscita Master	prese phono RCA (L/R)
Impedenza d'uscita	1 k-ohm
Livello di uscita nominale	-10 dBm
Uscita cuffie	Presa stereo, 50 mW (a 32 ohm)

Uscita digitale	S/PDIF ottica (20 bit)
MIDI	IN, OUT
Ingressi per controlli esterni	presa per FP02, presa per FS01
Slot scheda opzionale	1
Dimensioni	430 (W) x 260 (D) x 77 (H)
Peso	3.4 Kg
Alimentazione	DC 12V, 2A (con adattatore AD-0009 AC incluso)
Consumo	20 W (12V 1A) normale
Accessori di serie	Adattatore AC Universal (AD-0009), cavo AC
Accessori opzionali	FS01 (interruttore a pedale), FP02 (pedale di espressione)
Scheda opzionale	UIB-01 (interfaccia USB), SIB-01 (interfaccia SCSI)

0 dBm = 0.775 Vrms

Specifiche e caratteristiche sono soggette a variazioni senza obbligo di comunicazione degli aggiornamenti.

Risoluzione dei problemi

Se MRS-1044 non funziona come dovrebbe, controllate innanzitutto i seguenti punti.

Problemi in riproduzione

■ Il suono non esce oppure e' troppo basso

- Controllate i collegamenti al vostro sistema audio e il volume dell'impianto.
- Assicuratevi che i tasti di status di ogni canale siano accesi in verde. Se un tasto è spento, premetelo per farlo illuminare di verde.
- Assicuratevi che il fader di ogni canale e il fader MASTER siano alzati. Se lo sono già, abbassate ogni fader e quindi rialzateli nuovamente.
- Se una scena è stata assegnata a un marcatore con il volume abbassato, il volume verrà automaticamente abbassato quando il marcatore viene raggiunto. Cancellate la scena che è stata assegnata al marcatore (→ p.52).
- Il registratore non funzionerà quando il tasto [RHYTHM] è illuminato. Premete il tasto [EXIT] diverse volte per far spegnere il tasto [RHYTHM].

■ Spostando i fader, il volume non subisce alcuna variazione

- Sui canali in cui è stato attivato lo stereo-link, il fader dei canali di numero pari non produrrà alcun effetto. O disattivate lo stereo-link (→ p.50), oppure muovete il fader del canale di numero dispari.

■ Il display indica "Don't Play" e non e' possibile la riproduzione

- Il registratore non funziona con questa schermata. Premete il tasto [EXIT] diverse volte per passare alla schermata principale.

Problemi in registrazione

■ Il segnale in ingresso non si sente oppure e' troppo basso

- Assicuratevi che i tasti INPUT 1/2 [ON/OFF] siano illuminati.
- Assicuratevi che i controlli [INPUT 1]/[INPUT 2] siano alzati.
- Assicuratevi che il controllo [REC LEVEL] sia alzato. Se è già alzato, abbassatelo e quindi risollevatelo di nuovo.

■ Non si riesce a registrare una traccia

- Assicuratevi di aver selezionato una traccia di registrazione.
- Assicuratevi di non aver esaurito la memoria disponibile

sull'hard disk (→ p.85).

- Non è possibile registrare se il project è protetto in scrittura. O disattivate la protezione (→ p.85) o usate un project diverso.

■ Il segnale dalle prese [INPUT 1/2] (BALANCE) non arriva all'ingresso

- Se ci sono dei connettori nelle prese [INPUT 1] (GUITAR/BASS, UNBALANCE) o nella presa [INPUT 2] (UNBALANCE) provate a scollegarli.

■ Il suono registrato e' distorto

- Controllate se l'impostazione della sensibilità d'ingresso (controllo [INPUT 1/2]) e quella del livello di registrazione (controllo [REC LEVEL]) sono appropriate.
- Abbassate il fader affinché il punto 0 (dB) dell'indicatore di livello non si illumini.
- Se il guadagno EQ del track mixer è molto alto, il suono potrebbe risultare distorto anche se il fader è stato abbassato. Fissate l'EQ su un valore appropriato.

Problemi con gli effetti

■ Non si riesce a mettere un effetto insert

- Assicuratevi che il tasto [BYPASS/TUNER] sia spento.
- Assicuratevi che l'effetto insert sia inserito nella locazione desiderata (→p.76).
- Assicuratevi che un tasto MODULE sia illuminato. Se tutti i tasti MODULE sono spenti, premete uno o più tasti MODULE per accenderli, o selezionate un altro patch.

■ Non si riesce a mettere un effetto send/return

- Assicuratevi che il tasto [CHORUS/DELAY] o [REVERB] sia illuminato. Se è spento, premete il tasto diverse volte perché si illumini.
- Per ogni canale del mixer, assicuratevi che il parametro REVERB SEND o CHORUS/DELAY SEND sia attivato. Se lo è, assicuratevi che sia stato alzato il livello di mandata (→ p.50).

Problemi con la sezione Rhythm

■ Non si sentono i rhythm pattern

- Assicuratevi che i tasti di status DRUM/BASS siano illuminati in verde.
- Assicuratevi che i fader DRUM/BASS siano sollevati. Se i fader sono già sollevati, abbassateli e quindi risolvateli nuovamente.
- Assicuratevi di non aver selezionato un rhythm pattern vuoto (nome del pattern "EMPTY").

■ Non si riesce a sentire la rhythm song

- Nel caso di un nuovo project, la rhythm song non è ancora stata creata, quindi non sentirete alcun suono. O create la rhythm song o caricate un project per il quale la rhythm song è stata creata.

■ Colpendo i pad non si sente alcun suono

- Se la sensibilità dei pad è stata fissata su "SOFT," non verranno prodotti suoni forti nemmeno quando battete con maggior forza. Cambiate l'impostazione in "NORMAL," "LITE," o "LOUD" (→ p.72).

■ Non si riesce a registrare o modificare un rhythm pattern o una rhythm song

- Quando il tasto [RHYTHM] è spento o lampeggia, non è possibile registrare né modificare rhythm pattern o rhythm song. Premete il tasto [RHYTHM] perché il tasto si illumina.
- Se il display indica "FULL," significa che avete usato tutta la memoria della rhythm section. Cancellate i pattern che non vi sono necessari.

■ I suoni registrati nei rhythm pattern non suonano

- I suoni eccedenti la massima polifonia (8 note per la traccia drum, e 1 nota per la traccia di basso) non saranno suonati. O cancellate alcune delle note che sono già state registrate (→ p.68) o vi limitate alla polifonia massima prevista, quando registrate.

Problemi con il MIDI

■ I suoni drum/bass di MRS-1044 non possono essere suonati da uno strumento MIDI esterno

- Assicuratevi che il cavo MIDI sia collegato correttamente dalla presa MIDI OUT dell'apparecchio esterno a quella [MIDI IN] di MRS-1044.
- Assicuratevi che i canali MIDI delle tracce drum e bass siano impostate appropriatamente (→ p.90).
- Assicuratevi che i canali di trasmissione MIDI dello

strumento esterno corrispondano ai canali MIDI delle tracce drum e/o bass.

■ Non si riesce a sincronizzare uno strumento MIDI esterno

- Assicuratevi che il cavo MIDI sia collegato correttamente dalla presa [MIDI OUT] di MRS-1044 a quella MIDI IN dell'apparecchio esterno.
- Su MRS-1044, assicuratevi che la trasmissione sia abilitata a Timing Clock, Song Position Pointer, e messaggi Start/Stop/Continue (→ p.90).
- Sull'apparecchio MIDI esterno, assicuratevi che sia impostato per ricevere Timing Clock e sincronizzarsi.
- Assicuratevi che l'apparecchio MIDI esterno sia nel modo playback.

Altri problemi

■ Non riuscite a salvare il project

- Il project non può essere salvato se l'impostazione Protect è attivata. Mettete l'impostazione Protect su off (→ p.85).

■ Non riuscite a usare l'accordatore

- Il tuner non può essere usato se l'effetto insert è inserito in una locazione diversa dall'input mixer. Cambiate la locazione d'insert e mettetela nell'input mixer.

■ Non riuscite a registrare su un registratore esterno collegato alla presa [OUTPUT] (DIGITAL)

- Assicuratevi che il registratore esterno sia impostato su una frequenza di campionamento di 44.1 kHz.
- Assicuratevi che il registratore esterno supporti il formato audio S/PDIF.

■ Non riuscite a creare o copiare un project

- Se il display indica "FULL," significa che già ci sono 1,000 project, e non possono essere creati altri project. Cancellate i progetti non necessari.

■ Il display indica "StopRecorder" e non è possibile registrare

- L'operazione attualmente in corso non può essere eseguita mentre il registratore è azionato. Premete il tasto STOP[■] per fermare il registratore, e quindi eseguite l'operazione.

è

Tipo di effetti/Lista dei parametri

Effetto insert

■ ALGORITMO GUITAR/BASS

MODULO COMPRESSORE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Un compressore che rende la dinamica più consistente.		

SPIEGAZIONE DEI PARAMETRI DEL MODULO COMPRESSORE

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
SENS	0 – 10	Regola la sensibilità d'ingresso del compressore.
ATTACK	0 – 10	Regola la velocità di intervento del compressore.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.

MODULO PRE AMP/DRIVE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6
J-CLN	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Pulisce il suono che modella un ampli a transistor combo.					
US-CLN	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Pulisce il suono che simula un ampli valvolare di tipo built-in.					
US-DRV	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Controlla il suono che simula un ampli valvolare di tipo built-in.					
Tweed	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Modello di un piccolo ampli combo valvolare con distorsione caratteristica.					
Class A	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Suono crunch unico che simula un ampli combo British-style.					
UK-CRU	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Suono crunch che simula un ampli valvolare stack British-style.					
UK-DRV	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Controlla il suono che simula un ampli valvolare stack British-style.					
CMB 335	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Simula un ampli combo valvolare caratterizzato da un lungo sustain.					
MTL PNL	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Suono ad alto guadagno di drive che simula un ampli stack valvolare.					
BLK BTM	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Modello di ampli stack valvolare, caratterizzato da bassi corposi e delicata distorsione.					
MD LEAD	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Suono di ampli con drive ad alto guadagno adatto per solista.					
FZ-STK	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Suono anni Sessanta tipico delle unità Fuzz suonate attraverso un ampli stack.					
TE Bass	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Modello di ampli per basso con un tipico suono pulito sul range medio-basso.					
FD Bass	GAIN	tone	LEVEL	--	--	--
	Modello di ampli per basso con drive di stile vintage.					
SnsBass	GAIN	tone	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Suono per basso piuttosto spinto sulle alte frequenze.					
CR+CAB	GAIN	tone	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinazione di crunch e simulatore di cabinet.					
TS+CAB	GAIN	tone	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinazione di overdrive vintage e simulatore di cabinet.					
GV+CAB	GAIN	tone	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinazione di distorsione vintage e simulatore di cabinet.					
MZ+CAB	GAIN	tone	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinazione di distorsione metallica e simulatore di cabinet.					
9002+CB	GAIN	tone	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinazione di distorsione Zoom 9002 e simulatore di cabinet.					
Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in quello tipico di una chitarra acustica.					
E-AcPRE	COLOR	tone	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Pre-ampli per sorgenti elettroacustiche.					
BassSim	tone	LEVEL	--	--	--	--
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in quello tipico di un basso.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH	--	--	--
	Simulazione del cabinet di un ampli per chitarra/basso.					

Spiegazione dei parametri del MODULO PRE AMP/DRIVE

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
GAIN	1 - 30	Regola la quantità di guadagno.
tone	0 - 10	Regola il tono.
LEVEL	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.
TOP	1 - 30	Regola la risonanza delle corde.
BODY	0 - 10	Regola la risonanza del corpo.
CABINET	CM	Combo: Simulazione di un cabinet combo.
	br	Combo Bright: Produce un suono più brillante del combo.
	Ft	Flat: un cabinet con risposta flat.
	St	Stack: produce il carattere di un cabinet stack.
	bC	BassCombo: il suono di un cabinet combo per basso.
	bS	BassStack: il suono di un cabinet stack per basso.
SPEAKER	C1	Combo 1: il suono di un ampli combo per chitarra con uno speaker da 12".
	C2	Combo 2: il suono di un ampli combo per chitarra con due speaker da 12".
	C3	Combo 3: il suono di un ampli combo per chitarra con uno speaker da 10".
	GS	Gt Stack: il suono di un ampli combo per chitarra con quattro speaker da 10".
	GW	Gt Wall: il suono di più ampli stack messi insieme.
	bC	Bs Combo: il suono di un ampli combo per basso con uno speaker da 15".
	bS	Bs Combo: il suono di un ampli stack per basso con quattro speaker da 6.5".
	DEPTH	0 - 10
COLOR	1 - 4	Regola il carattere del pre-amp elettroacustico.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Equalizzatore a tre bande.			

Spiegazione dei parametri del MODULO EQ

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
HIGH	-12 - 12	Enfasi/taglio sul range delle alte frequenze.
MID	-12 - 12	Enfasi/taglio sul range delle frequenze medie.
LOW	-12 - 12	Enfasi/taglio sul range delle basse frequenze.
LEVEL	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	La riduzione di rumore propria dello Zoom (il minimo rumore quando non suonate).

Spiegazione dei parametri del MODULO ZNR

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
THRSHOLD	OFF,1 - 30	Regola la sensibilità di ZNR. Per risultati ottimali, fissatelo più alto possibile senza che attacchi e decadimenti suonino innaturali.

VOL PDL MODULE

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Potete usare un pedale di espressione per controllare il volume.

Spiegazione dei parametri del MODULO VOL PDL

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
MIN VOL	0 - 10	Se usate un pedale di espressione come pedale del volume, questo specifica il volume minimo.

MODULO MODULATION/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--
	Chorus stereo con suono chiaro e molto aperto			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--
	Un effetto che aggiunge un carattere pronunciato e una modulazione al suono.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	--
	Un effetto che aggiunge una modulazione "swooshing" al suono.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--
	Un effetto che varia ciclicamente il volume.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Un effetto che vi permette di usare il pedale di espressione per controllare manualmente il wah.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Un effetto in cui il wah è applicato a seconda della dinamica della vostra esecuzione.			
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	--
	Un effetto che modifica l'intonazione del suono originale.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	--
	Un effetto che produce una risonanza di tipo metallico.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--
	Un effetto che rende il suono più definito con una spazializzazione più precisa.			
AIR	SIZE	tone	MIX	--
	Simula l'effetto dell'aria in una camera di risonanza, dando al suono una spazializzazione profonda.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	--
	Un effetto che produce il suono di una registrazione stereo fatta con due microfoni.			
DELAY	TIME	FB	MIX	--
	Un effetto di delay con un massimo di 500 millisecondi.			

Spiegazione dei parametri del MODULO MODULATION/DELAY

Nome del parametro	Range	Spiegazione dei parametri
DEPTH	0 - 10	Regola la profondità dell'effetto.
RATE	1 - 30	Regola la velocità dell'effetto.
MIX	0 - 30	Regola la quantità di effetto.
FB	TYPE = FLANGER : -10 - 10 TYPE = DELAY : 0 - 10	Regola la quantità di feedback.
POSITION	AF / bF	Scambia le posizioni dell'effetto tra modulo DRIVE e modulo MOD.
COLOR	1 - 4	Cambia il tipo di suono phase.
CLIP	0 - 10	Enfatizza l'effetto.
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1 - 50 TYPE = EXCITER : 1 - 5	Specifica la frequenza centrale del wah. Specifica la frequenza.
LEVEL	1 - 8	Fissa il livello di uscita del modulo.
RTM	OFF / On	Specifica se il pedale di espressione sarà usato come pedale wah.
FLT TYPE	bPF / LPF	Specifica il tipo di filtro.
RESO	1 - 10	Aggiunge carattere al suono.
SENS	-10 - 10	Regola la sensibilità con cui l'effetto è applicato.
SHIFT	-12.0 - 24.0	Fissa l'ampiezza della variazione del modificatore di pitch.
tone	0 - 10	Regola il tono.
BALANCE	0 - 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto ed effetto.
LowBoost	0 - 10	Enfatizza il range delle basse frequenze.
SIZE	1 - 10	Specifica l'ampiezza della spazializzazione.
TIME	TYPE = WIDE : 1 - 64 TYPE = DELAY : 1 - 50	Fissa il tempo di delay.
WET LVL	0 - 30	Regola la quantità di suono effettato nel mix.
DRY LVL	0 - 30	Regola la quantità di suono diretto nel mix.

■ MIC ALGORITHM

MODULO COMP/LIM

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6
SINGLE COMP x1	SENS	ATTACK	LEVEL	--	--	--
	Un compressore con input/output mono.					
SINGLE LIMITx1	THRSHLD	RELEASE	LEVEL	--	--	--
	Un limiter con input/output mono.					
DUAL COMP x2	SENS_1	ATTACK_1	LEVEL_1	SENS_2	ATTACK_2	LEVEL_2
	Un compressore a due canali di input/output. I parametri per i canali sinistro e destro possono essere impostati indipendentemente.					
DUAL LIMITx2	THRES_1	RELEASE1	LEVEL_1	THRES_2	RELEASE2	LEVEL_2
	Un limiter a due canali di input/output. I parametri per i canali sinistro e destro possono essere impostati indipendentemente.					

Spiegazione dei parametri del MODULO COMP/LIM

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
SENS	0 - 15	Regola la sensibilità d'ingresso del compressore.
SENS 1		
SENS 2		
ATTACK	0 - 15	Regola la velocità di intervento del compressore.
ATTACK_1		
ATTACK_2		
THRSHLD	0 - 15	Regola la soglia di intervento (la sensibilità) del limiter.
THRSH_1		
THRES_2		
RELEASE	0 - 15	Specifica lo spazio che intercorre tra quando il livello del segnale in input scende sotto la soglia fissata e quando la compressione termina.
RELEASE1		
RELEASE2		
LEVEL	1 - 8	Specifica il livello di uscita del modulo.
LEVEL_1		
LEVEL_2		

MIC PRE MODULE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6
MIC PRE (*1)	COLOR	tone	LEVEL	DE-ESSER	--	--
	Un pre-amplificatore da utilizzare con un microfono esterno.					
MIC PRE (*2)	COLOR 1	tone 1	LEVEL 1	COLOR 2	tone 2	LEVEL 2
	Un pre-amplificatore da utilizzare con un microfono esterno.					

*1: Quando viene selezionato un tipo di effetto SINGLE per il modulo COMP/LIM

*2: Quando viene selezionato un tipo di effetto DUAL per il modulo COMP/LIM

Spiegazione dei parametri del MODULO MIC PRE

Nome del parametro		Range	Spiegazione dei parametri
COLOR	SINGLE	1 - 6	Specifica la risposta del pre-ampli microfonico. 1. Risposta flat 2. Curva di risposta low-cut (taglia bassi). 3. Curva di risposta per chit. acustica. 4. Curva di risposta low-cut per chit. acustica. 5. Curva di risposta per la voce. 6. Curva di risposta low-cut per la voce.
COLOR 1	DUAL (Lch)		
COLOR 2	DUAL (Rch)		
TONE	SINGLE	0 - 10	Regola il tono.
TONE 1	DUAL (Lch)		
TONE 2	DUAL (Rch)		
LEVEL	SINGLE	1 - 8	Imposta il livello di uscita del modulo.
LEVEL 1	DUAL (Lch)		
LEVEL 2	DUAL (Rch)		
DE-ESSER	SINGLE	0 - 10	Specifica la quantità di sibilanti della voce che saranno tagliate.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6	PARAMETRO 7	PARAMETRO 8
3BandEQ (*1)	HIGH	MID	LOW	LEVEL	--	--	--	--
	Equalizzatore a 3 bande							
3BandEQ (*2)	HIGH 1	MID 1	LOW 1	LEVEL 1	HIGH 2	MID 2	LOW 2	LEVEL 2
	Equalizzatore a 3 bande							

*1: Quando viene selezionato un tipo di effetto SINGLE per il modulo COMP/LIM

*2: Quando viene selezionato un tipo di effetto DUAL per il modulo COMP/LIM

Explanation of EQ MODULE parameters

Parameter name		Range	Spiegazione dei parametri
HIGH	SINGLE	-12 - 12	Enfasi/taglio sul range delle frequenze alte.
HIGH 1	DUAL (Lch)		
HIGH 2	DUAL (Rch)		
MID	SINGLE	-12 - 12	Enfasi/taglio sul range delle frequenze medie.
MID 1	DUAL (Lch)		
MID 2	DUAL (Rch)		
LOW	SINGLE	-12 - 12	Enfasi/taglio sul range delle frequenze basse.
LOW 1	DUAL (Lch)		
LOW 2	DUAL (Rch)		
LEVEL	SINGLE	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.
LEVEL 1	DUAL (Lch)		
LEVEL 2	DUAL (Rch)		

ZNR MODULE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2
ZNR (*1)	THRSHOLD	--
	La riduzione di rumore propria di Zoom che riduce al minimo il rumore quando non state suonando.	
ZNR (*2)	THRSH 1	THRSH 2
	La riduzione di rumore propria di Zoom che riduce al minimo il rumore quando non state suonando.	

*1: Quando viene selezionato un tipo di effetto SINGLE per il modulo COMP/LIM

*2: Quando viene selezionato un tipo di effetto DUAL per il modulo COMP/LIM

Spiegazione dei parametri del MODULO ZNR

Nome del parametro		Range	Spiegazione del parametro
THRSHOLD	SINGLE	OFF, 1 - 30	Regola la sensibilità di ZNR. Per risultati ottimali, regolate il più alto possibile senza che attacchi e decadimenti suonino troppo innaturali.
THRSH 1	DUAL (Lch)		
THRSH 2	DUAL (Rch)		

MODULO VOL PDL

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
Potete usare un pedale di espressione per controllare il volume	

*Per una spiegazione dei parametri, fate riferimento all'algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO MODULATION/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--	--	--
	Chorus stereo con suono chiaro e molto aperto					
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--	--	--
	Un effetto che aggiunge un carattere pronunciato e modulazione al suono.					
PHASER	RATE	COLOR	--	--	--	--
	Un effetto che aggiunge una modulazione "swooshing" al suono.					
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--	--	--
	Un effetto che varia ciclicamente il volume.					
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	--	--	--
	Un effetto che modifica l'intonazione del suono originale.					
RingMod	RATE	BALANCE	--	--	--	--
	Un effetto che produce una risonanza di tipo metallico.					
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--	--	--
	Un effetto che rende il suono più definito con una spazializzazione più precisa.					
AIR	SIZE	tone	MIX	--	--	--
	Simula l'effetto dell'aria in una camera di risonanza, dando al suono una spazializzazione profonda.					
DELAY	TIME	FB	MIX	--	--	--
	Un effetto di delay con un massimo di 500 millisecondi.					
DOUBLE (*1)	TIME	tone	MIX	--	--	--
	Un effetto di doubling che consente di fissare il tempo di ritardo in step di 1 mSec fino a 100 mSec.					
DOUBLE (*2)	TIME 1	tone 1	MIX 1	TIME 2	tone 2	MIX 2
	Un effetto di doubling che consente di fissare il tempo di ritardo in step di 1 mSec fino a 100 mSec.					

*1: Quando viene selezionato un tipo di effetto SINGLE per il modulo COMP/LIM

*2: Quando viene selezionato un tipo di effetto DUAL per il modulo COMP/LIM (utilizzabile solo col DOUBLE)

Spiegazione dei parametri del MODULO MODULATION/DELAY

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
DEPTH	SINGLE 0 - 10	Regola la profondità dell'effetto.
RATE	SINGLE 1 - 30	Regola la velocità dell'effetto.
COLOR	SINGLE 1 - 4	Cambia il tipo di suono phase.
CLIP	SINGLE 0 - 10	Enfatizza l'effetto.
SHIFT	SINGLE -12.0 - 24.0	Imposta l'ampiezza della variazione del modificatore di pitch.
BALANCE	SINGLE 0 - 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto ed effetto.
FREQ	SINGLE 1 - 5	Specifica la frequenza.
LowBoost	SINGLE 0 - 10	Enfatizza il range delle basse frequenze.
SIZE	SINGLE 1 - 10	Specifica l'ampiezza della spazializzazione.
FB	SINGLE TYPE = FLANGER : -10 - 10 TYPE = DELAY : 0 - 10	Regola la quantità di feedback.
TIME	SINGLE TYPE = DELAY : 1 - 50 TYPE = DOUBLE : 1 - 100	Fissa il tempo di ritardo. (x 10 mSec) Fissa il tempo di ritardo. (x 1 mSec)
TIME 1	DUAL (Lch) 1 - 100	Fissa il tempo di ritardo. (x 1 mSec)
TIME 2	DUAL (Rch)	
tone	SINGLE 0 - 10	Regola il tono.
tone 1	DUAL (Lch)	
tone 2	DUAL (Rch)	
MIX	SINGLE	
MIX 1	DUAL (Lch)	
MIX 2	DUAL (Rch)	Regola la quantità di mix dell'effetto.

LINE ALGORITHM

MODULO COMP/LIM

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Un compressore con input/output stereo.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Un limiter con input/output stereo.		

Spiegazione dei parametri del MODULO COMP/LIM

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
SENS	0 - 15	Specifica la sensibilità d'ingresso del compressore.
ATTACK	0 - 15	Regola la velocità di intervento del compressore.
LEVEL	1 - 8	Specifica il livello di uscita del modulo.
THRSHOLD	0 - 15	Specifica la soglia di intervento (sensibilità) del limiter.
RELEASE	0 - 15	Fissa lo spazio tra quando il livello del segnale scende sotto la soglia e quando finisce la compressione

MODULO ISOLATOR

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un effetto che divide il segnale in tre bande di frequenza permettendo di specificarne la quantità nel mix.				

Spiegazione dei parametri del MODULO ISOLATOR

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
XOVER_Lo	50 - 16000	Specifica la frequenza dove le bande Lo/Mid vengono divise.
XOVER_Hi	50 - 16000	Specifica la frequenza dove le bande Mid/Hi vengono divise.
MIX_HIGH	OFF, -24 - 6	Specifica la quantità di alte nel mix.
MIX_MID	OFF, -24 - 6	Specifica la quantità di medie nel mix.
MIX_LOW	OFF, -24 - 6	Specifica la quantità di basse nel mix.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Equalizzatore a tre bande.			

*Per una spiegazione dei parametri, rif. all'algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Riduzione di rumore propria di Zoom (minimo rumore quando non state suonando).

*Per una spiegazione dei parametri, fate riferimento all'algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO VOL PDL

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Potete usare un pedale di espressione per controllare il volume.

*Per una spiegazione dei parametri, fate riferimento all'algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO MODULATION/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stereo con suono chiaro e molto aperto		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un effetto che aggiunge un carattere pronunciato e modulazione al suono.		
PHASER	RATE	COLOR	--
	Un effetto che aggiunge una modulazione "swooshing" al suono.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un effetto che varia ciclicamente il volume.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Permette di usare un pedale di espressione per il controllo manuale del wah.		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	Un effetto in cui il wah viene applicato secondo la dinamica di esecuzione.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Un effetto di doubling che permette di fissare il tempo di delay in step da 1 mSec fino a 100 mSec.		

Spiegazione dei parametri del MODULO MODULATION/DELAY

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
DEPTH	0 - 10	Specifica la profondità dell'effetto.
RATE	1 - 30	Specifica la velocità dell'effetto.
MIX	0 - 30	Regola la quantità dell'effetto nel mix.
FB	TYPE = FLANGER : -10 - 10	Regola la quantità di feedback.
COLOR	1 - 4	Modifica il tipo di suono phase.
CLIP	0 - 10	Enfatizza l'effetto.
SHIFT	-12.0 - 24.0	Fissa la quantità di intervento del pitch shifter.
TONE	0 - 10	Regola il tono.
BALANCE	0 - 30	Regola il bilanciamento di volume tra il suono diretto e l'effetto.
TIME	1 - 100	Specifica il tempo di ritardo.

■ MASTERING ALGORITHM

MODULO 3BAND COMP/Lo-Fi

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6	PARAMETRO 7	PARAMETRO 8
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un effetto che divide il segnale in ingresso in tre bande di frequenze permettendo di specificare compressione e quantità di mix per ogni banda.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL	--	--
	Un effetto che degrada intenzionalmente la qualità audio del suono.							

Spiegazione dei parametri del MODULO 3BAND COMP/Lo-Fi

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
XOVER_Lo	50 - 16000	Specifica la frequenza dove le bande Lo/Mid saranno divise.
XOVER_Hi	50 - 16000	Specifica la frequenza dove le bande Mid/Hi saranno divise.
SNS_HIGH	0 - 15	Specifica la sensibilità del compressore applicato alle alte.
SENS_MID	0 - 15	Specifica la sensibilità del compressore applicato alle medie.
SENS_LOW	0 - 15	Specifica la sensibilità del compressore applicato alle basse.
MIX_HIGH	OFF, - 24 -6	Specifica la quantità di alte.
MIX_MID	OFF, - 24 -6	Specifica la quantità di medie.
MIX_LOW	OFF, - 24 -6	Specifica la quantità di basse.
CHARA	0 - 10	Specifica il carattere del filtro.
COLOR	1 - 10	Specifica il "colore" del suono.
DIST	0 - 10	Specifica il grado di distorsione.
TONE	0 - 10	Regola il tono.
EFX LVL	0 - 30	Regola la quantità di suono effettato.
DRY LVL	0 - 30	Regola la quantità di suono diretto.

MODULO NORMALIZE

TIPO	PARAMETRO 1
NORMLZR	GAIN
	Modulo che permette di fissare il livello di input del compres.

Spiegazione dei parametri del MODULO NORMALIZE

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
GAIN	-12 – 12	Specifica il guadagno.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Equalizzatore a tre bande.			

MODULO

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Riduzione di rumore propria di Zoom (il minimo rumore quando non state suonando).

*Per una spiegazione dei parametri, fate riferimento all'algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO VOL PDL

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Potete usare un pedale di espressione per controllare il volume.

*Per una spiegazione dei parametri, fate riferimento all'algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO DIMENSION/RESONANCE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6	PARAMETRO 7
DIMENSN	RISE_1	RISE_2	--	--	--	--	--
	Un effetto che produce ampiezza spaziale.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	Un filtro di risonanza con LFO.						

Spiegazione dei parametri del MODULO DIMENSION/RESONANCE

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
RISE_1	0 – 30	Specifica il grado a cui la componente stereo è enfatizzata.
RISE_2	0 – 30	Specifica la spazialità che include la componente mono.
DEPTH	0 – 10	Specifica la profondità dell'effetto.
FreqOFST	1 – 30	Specifica la disattivazione del LFO.
RATE	1 – 30	Specifica la velocità dell'effetto.
TYPE	HPF /LPF /bPF	Specifica il tipo di filtro.
RESO	1 – 30	Aggiunge carattere all'effetto.
EFX LVL	0 – 30	Regola la quantità di suono effettato.
DRY LVL	0 – 30	Regola la quantità di suono diretto.

Effetto Send/Return

MODULO CHORUS/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	Un chorus stereo che produce un suono chiaro e una sensazione di meravigliosa spazialità.				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	Un effetto di delay fino a 1000 millisecondi.				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL	--	--
	Un effetto sdoppiatore fino a 100 millisecondi.				

Spiegazione dei parametri del MODULO CHORUS/DELAY

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
LFO TYPE	Mn /St	Seleziona la frase del LFO: Mn (mono) o St (stereo).
DEPTH	0 - 10	Imposta la profondità dell'effetto.
RATE	1 - 30	Imposta la velocità dell'effetto.
PRE DLY	1 - 30	Imposta il tempo di pre-delay.
EFX LVL	0 - 30	Regola la quantità di effetto.
TIME	TYPE=DELAY:1 - 1000 TYPE=DOUBLE:1 - 100	Imposta il tempo di delay. (TEMPO = valore di impostazione x 1msec)
FB	0 - 10	Regola la quantità di feedback.
DAMP	0 - 10	Imposta la quantità di decadimento sulle frequenze alte per il suono del delay.
REV_SEND	0 - 30	Imposta la quantità di suono di delay che viene inviato al riverbero.
TONE	0 - 10	Regola il tono.

MODULO REVERB

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un effetto di riverbero che produce la caratteristica riverberazione di una sala da concerto.					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un effetto di riverbero che simula la riverberazione di una stanza.					

Spiegazione dei parametri del MODULO REVERB

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
PRE DLY	1 - 100	Specifica il tempo di pre-delay.
REV TIME	1 - 30	Specifica il tempo di riverbero.
EQ_HIGH	-12 - 6	Specifica il volume delle frequenze alte nel suono riverberato.
EQ_LOW	-12 - 6	Specifica il volume delle frequenze basse nel suono riverberato.
E/R MIX	0 - 30	Specifica il volume delle prime riflessioni.
EFX LVL	0 - 30	Regola la quantità di mix dell'effetto.

Lista dei patch effetti

■ ALGORITMO GUITAR/BASS

No.	NOME PATCH	Commento	Applicazione
00	Standard	Suono pulito ravvivato per la registrazione	Chitarra
01	MRS-Drv	Distorsione piena + suono ricco	
02	RCT-BG	Il suono di ampli high-gain della serie americana "Rectifier"	
03	CrnchCmp	Suono crunch intonato finemente con un tocco di compressione	
04	9002Lead	L'originale suono del 9002	
05	F-Tweed	Il suono di un piccolo ampli valvolare americano vintage	
06	J-Chorus	Suono pulito JC	
07	Phaser	Suono pulito che simula un effetto phase vintage	
08	BlackPnl	Il suono heavy metal della serie "5100" di ampli stack americani	
09	MatchCru	Suono crunch di un moderno ampli di Class-A	
10	Arpeggio	Suono pulito adatto per gli arpeggi	
11	JetSound	Jet sound versatile	
12	Combo-BG	Suono caratterizzato da un fine overdrive e lungo sustain	
13	FDR-Twin	Suono del canale drive di un ampli valvolare americano vintage	
14	Beatle	Suono Mersey Beat di tipo Class-A	
15	CleanCH	Suono del canale clean di un ampli valvolare americano vintage	
16	WildFuzz	Suono fuzzbox vintage	
17	JB.Style	Simulazione di octaver. Un effetto indispensabile per riff all'unisono di Gt&Bass	
18	Pitch-5	Note singole che suonano come potenti accordi. Ottima variante per i suoni da solista.	
19	BRT-Drv	Il grande suono della serie britannica "900" di ampli stack.	
20	Soldan	Suono di ampli high-gain ideale per impostazioni single coil half-tone.	
21	MatchDrv	Suono drive di un moderno ampli class-A	
22	Snake	Suono heavy metal con una solida base	
23	Crunch	Suono di ensemble crunch serie "800"	
24	Ballad	Caldo suono solista	
25	Metal-X	Buon suono metal con armonici raffinati prodotti dall'effetto	
26	DP-Drv	Suono hard rock anni 70	
27	WetDrive	Semplice suono overdrive con un'impressione "wet"	
28	Mellow	Suono solista con timbrica dolce	
29	MultiDst	Forte suono a tutto tondo per accompagnamento o melodia	
30	Bright	Suono brillante per un'ampia varietà di usi	
31	Melody	Suono sapientemente "seasoned", ideale per le melodie	
32	V-Blues	Suono blues vintage	
33	BlueFngr	Suono di sapore blues adatto al finger picking	
34	StrmBeat	Suono di base adatto all'accompagnamento ritmico	
35	CompCln	Suono comp naturale	
36	JazzTone	Suono pulito adatto per il jazz	
37	Funky	Suono funky tagliente	
38	FDR-Cln	Suono pulito di ampli valvolare vintage americano	
39	Rockbily	Suono rockabilly con breve delay	
40	NYFusion	Suono pulito adatto per la registrazione diretta di linea	
41	Wet-Rhy	Suono tagliente adatto per le ballate	
42	LA-Std	Grande suono chorus nello stile degli studi di LA	
43	50sRNB	Suono tremolo adatto al rhythm & blues	
44	DeepFLG	Suono flanged pulito	
45	HDR-Drv	Suono del nuovo hard rock	
46	12-Clean	Suono pulito adatto per arpeggi, con pitch all'ottava	
47	Cry-Lead	Suono nello stile "Cry effect"	
48	ZakWah	Suono solista con auto-wah	
49	TheRing	Ring modulator utilizzabile anche come effetto sonoro per la registrazione	

No.	NOME PATCH	Commento	Applicazione
50	BS-Pick	Suono compatto per quando si utilizza un plectro	<i>Basso</i>
51	BS-Od	Suono rock con distorsione dal feeling retro	
52	BS-Drv	Suono di basso con forte distorsione	
53	BS-Fingr	Tutte le sfumature sonore per il fingerpicking	
54	BS-Slap	Suono slap incisivo	
55	BS-Comp	Sound piacevole con attacco controllato dalla dinamica della pennata	
56	BS-Edge	Suono compatto con una punta	
57	BS-Solo	Suono adatto per la melodia, con chorus	
58	BS-Octve	Suono con un'ottava superiore mixata, utile in un ensemble	
59	BS-Wah	Basso funky con auto-wah	
60	AG-Fingr	Suono adatto per esecuzione finger-style	<i>Elettro-acustico</i>
61	AG-Cho	Suono chorus elettro-acustic. Da usare con pennate, arpeggi o solo	
62	AG-12	Simulazione del suono della 12 corde	
63	AG-Flang	Suono flange adatto per la chitarra acustica	<i>Simulazione di chitarra acustica</i>
64	AcoSIM 1	Simulazione del suono di chitarra acustica non abbellito	
65	AcoSIM 2	Simulazione acustica con bell'effetto chorus	
66	AcoSIM 3	Scintillante suono scordato senza modulazione	<i>Simulazioni di basso</i>
67	BsSIM1	Simula uno spesso suono di basso con plectro	
68	BsSIM2	Simulazione di basso con chorus, efficace sulle linee melodiche	
69	BsSIM3	Simulazione di basso con auto-wah	
70 } 99	EMPTY	(Vuoto)	

■ MIC ALGORITHM

No.	NOME PATCH	Commento	Applicazione
00	Vo-Stnd	Effetto vocale standard	<i>Vocal (single)</i>
01	Vo-Rock	Effetto vocale rock	
02	Vo-Balld	Effetto vocale ballad con profondità creata da chorus stonato	
03	Vo-Echo	Effetto vocale di eco	
04	Vo-PreC1	Per microfoni a condensatore: suono leggero, raccomandato per ascolti in registrazione	
05	Vo-PreC2	Per mic a condensatore: buono per doppiare, aggiunge profondità alla voce (per ascolti in record)	
06	Vo-PreD1	Per mic dinamici: un effetto che migliora la definizione del suono, raccomandato per ascolti in record)	
07	Vo-PreD2	Per mic dinamici: rende il suono più grasso e bagnato, raccomandato per ascolti in record)	
08	Vo-Robot	Voce da robot come nei film di fantascienza	<i>Chitarra acustica</i>
09	AG-Live	Per la registrazione microfonic, tipo live. di ampio uso, non solo per la chitarra.	
10	AG-Brght	Per la registrazione microfonic; brillante e vivo	
11	AG-Solo	Splendido suono solista	
12	AG-Edge	Patch per chitarra acustica, utile durante la registrazione (migliora sulla punta)	<i>Strumenti a fiato Ottoni Piano</i>
13	AG-Strum	Patch per chitarra acustica, utile durante la registrazione (adatto per lo strumming)	
14	ForWind	Suono con buona presenza e mid-range ben distinto	
15	ForBrass	Suono vivace panoramico con breve delay	<i>Vocal (dual)</i>
16	ForPiano	Suono con buona definizione e profondità per il piano	
17	Vo/Vo 1	Patch adatto per duo	
18	Vo/Vo 2	Patch per chorus contrapposto alla voce principale	<i>Sing-along</i>
19	Vo/Vo 3	Patch adatto per l'armonia	
20	AG/Vo 1	Patch che crea un carattere tipo "da strada"	
21	AG/Vo 2	Patch con caratteristica vocale diversa da quella "da strada"	<i>Chitarra acustica</i>
22	AG/Vo 3	Patch che applica effetti per modificare aggressivamente il carattere vocale	
23	AG-Mix 1	Suono accentuato efficace nel mixaggio (strumming)	
24	AG-Mix 2	Suono accentuato efficace nel mixaggio (arpeggio)	
25 } 49	EMPTY	(Vuoto)	

LINE ALGORITHM

No.	NOME PATCH	Commento	Applicazione
00	Syn-Lead	Effetto per soli monofonici di synth	<i>Tastiere</i>
01	OrganPha	Effetto phaser per synth/organo	
02	OrgaRock	Suono per organo rock	
03	EP-Chor	Bella risonanza e chorus, efficace per il piano elettrico	
04	ClavFlg	Suono per clavinet	
05	Concert	Effetto Concert hall per piano	<i>Piano</i>
06	Honkey	Simulazione di piano Honky-tonk	
07	PowerBD	Un effetto che dà più potenza alla cassa	<i>Rhythm</i>
08	DrumFing	Flanger convenzionale per batteria	
09	LiveDrum	Simulazione di doubling live all'aperto	
10	JetDrum	Suono phaser efficace su hi-hat in sedicesimi	
11	AsianKit	Trasforma un kit standard in un kit asiatico	
12	BassBoost	Patch boost che enfatizza il low range	<i>Audio</i>
13	Mono->St	Un effetto che dà maggiore apertura a una sorgente mono	
14	AM Radio	Simulazione di una radio AM	
15 49	EMPTY	(Vuoto)	

MASTERING ALGORITHM

No.	NOME PATCH	Commento	Applicazione
00	PlusAlfa	Mastering che migliora l'energia complessiva	<i>Mastering</i>
01	All-Pops	Mastering convenzionale	
02	StWide	Mastering wide-range	
03	DiscoMst	Mastering per suono da club	
04	Boost	Effetto mixaggio per finitura hi-fi	
05	Power	Per mix con un grande e potente low range	
06	Live	Aggiunge un feeling live al mix complessivo	
07	WarmMst	Mastering che aggiunge un feeling di calore complessivo	
08	TightUp	Mastering con un feeling complessivo di durezza	
09	1930Mst	Mastering con suono anni '30	
10	LoFi Mst	Per mastering lo-fi	
11	BGM	Mastering per musica di sottofondo	
12 19	EMPTY	(Vuoto)	

CHORUS /DELAY

No.	NOME PATCH	Commento
00	Vocal	Chorus efficace per aggiungere colore alla voce
01	GtChorus	Chorus utile per suoni di chitarra poveri
02	Doubling	Versatile effetto per doppiare
03	Echo	Sgargiante delay in stile analogico per chitarra e voce
04	Delay375	Delay che corrisponde al tempo comunemente usato di 120 bpm
05	LongDLY	Lungo delay ideale per ballad, ecc.
06	FastCho	Chorus veloce (efficace profondità al suono)
07	DeepCho	Versatile effetto profondo di chorus
08	ShortDLY	Versatile breve delay
09	DeepDBL	Profondo effetto per doppiare
10 19	EMPTY	(Vuoto)

REVERB

No.	NOME PATCH	Commento
00	TightHal	Riverbero hall con qualità timbrica dura
01	BrgtRoom	Riverbero room reverb con qualità timbrica dura
02	SoftHall	Riverbero hall con qualità timbrica morbida
03	LargeHal	Simula la riverberazione di una grande sala
04	SmallHal	Simula la riverberazione di una piccola sala
05	LiveHous	Simula la riverberazione di un ambiente live
06	TrStudio	Simula la riverberazione di una sala prove (garage)
07	DarkRoom	Riverbero room con qualità timbrica morbida
08	VcxRev	Riverbero intonato per migliorare la voce
09	Tunnel	Simula la riverberazione di un tunnel
10 19	EMPTY	(Vuoto)

Lista dei pattern

Impostazione base

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
000	08Beat01	Em
001	08Beat02	Em
002	08Beat03	Em
003	08Beat04	Em
004	08Beat05	Em
005	08Beat06	Em
006	08Beat07	Em
007	08Beat08	Em
008	08Beat09	Em
009	08Beat10	Em
010	08Beat11	Em
011	08Beat12	Em
012	16Beat01	Em
013	16Beat02	Em
014	16Beat03	Em
015	16Beat04	EM
016	16Beat05	Em
017	16Beat06	Em
018	16Beat07	Em
019	16Beat08	Em
020	16FUS 01	Em
021	16FUS 02	Em
022	04JAZZ01	EM
023	04JAZZ02	EM
024	04JAZZ03	EM
025	04JAZZ04	Em
026	BOSSA	Em
027	CNTRY	Em
028	68BLUS	Em
029	DANCE	Em
030	ROCK01	Em
031	ROCK02	Em
032	ROCK03	Em
033	ROCK04	Em
034	ROCK05	Em
035	ROCK06	Em
036	ROCK07	Em
037	ROCK08	Em
038	ROCK09	Em
039	ROCK10	Em
040	ROCK11	Em
041	ROCK13	Em
042	ROCK15	Em
043	ROCK17	Em
044	ROCK19	Em
045	ROCK21	Em
046	ROCK23	Em
047	ROCK25	Em
048	ROCK27	Em
049	ROCK28T	Em
050	HRK 01	Em
051	HRK 02	Em

Numero number	Pattern name	Chord
052	HRK 03	Em
053	HRK 04	Em
054	HRK 05	Em
055	HRK 06	Em
056	HRK 07	Em
057	MTL 01	Em
058	MTL 02	Em
059	MTL 03	Em
060	MTL 04	Em
061	THRS01	Em
062	THRS02	Em
063	PUNK01	Em
064	PUNK02	Em
065	FUS 01	Em
066	FUS 02	Em
067	FUS 05	Em
068	FUS 06	Em
069	POP 01	Em
070	POP 03	Em
071	POP 05	EM
072	POP 07	Em
073	POP 09	EM
074	POP 11	Em
075	RnB 01	Em
076	RnB 03	Em
077	RnB 05	Em
078	RnB 07	EM
079	RnB 09	EM
080	FUNK01	Em
081	FUNK03	Em
082	FUNK05	Em
083	FUNK07	Em
084	FUNK09	Em
085	FUNK11	Em
086	HIP 01	Em
087	HIP 03	Em
088	HIP 05	Em
089	HIP 07	Em
090	HIP 09	Em
091	HIP 11	Em
092	HIP 13	Em
093	HIP 15	Em
094	HIP 17	Em
095	HIP 19	Em
096	HIP 21	Em
097	HIP 23	Em
098	DANC01	Em
099	DANC03	Em
100	DANC05	Em
101	HOUS01	Em
102	HOUS03	Em
103	HOUS04	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
104	TECH01	Em
105	TECH03	Em
106	TECH05	Em
107	TECH07	Em
108	TECH09	Em
109	DnB 01	Em
110	DnB 03	Em
111	DnB 05	Em
112	DnB 06	Em
113	TRIP01	Em
114	TRIP02	Em
115	TRIP04	Em
116	AMB 01	Em
117	AMB 02	Em
118	AMB 04	Em
119	BALD01	EM
120	BALD03	Em
121	BALD05T	Em
122	BALD07	Em
123	BALD09	Em
124	BALD11T	Em
125	BLUS01	Em
126	BLUS02	EM
127	BLUS04	EM
128	CNTR01	EM
129	CNTR02	Em
130	CNTR04	Em
131	JAZZ01	Em
132	JAZZ03	Em
133	JAZZ05	Em
134	JAZZ07P	Em
135	SHFL01	Em
136	SHFL03	Em
137	SHFL05	Em
138	SKA 01	Em
139	SKA 02	Em
140	SKA 04	Em
141	REGG01	Em
142	REGG02	Em
143	REGG03	Em
144	AFRO01	Em
145	AFRO03	Em
146	AFRO05	Em
147	AFRO07	Em
148	LATN01	Em
149	LATN03	Em
150	LATN05	Em
151	LATN07	Em
152	LATN09	Em
153	LATN11	Em
154	MidE01	Em
155	MidE03	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
156	MidEs1VA	Em
157	Grv Dm1	Em
158	Grv Dm2	Em
159	Grv Dm3	Em
160	Grv Dm4	Em
161	GrvSnrFI	Em
162	INTRO01	Em
163	INTRO02	Em
164	INTRO03	Em
165	INTRO04	Em
166	INTRO05	Em
167	INTRO06	Em
168	INTRO07	Em
169	INTRO08	Em
170	INTRO09	Em
171	INTRO10	EM
172	INTRO11	Em
173	INTRO12	Em
174	INTRO13	Em
175	INTRO14	Em
176	INTRO15	Em
177	INTRO16	Em
178	INTRO17	EM
179	INTRO18	EM
180	COUNT	EM
181	ENDING01	Em
182	ENDING02	Em
183	ENDING03	Em
184	ENDING04	Em
185	ENDING05	Em
186	ENDING06	Em
187	ENDING07	Em
188	METRO4/4	Em
189	METRO3/4	Em
190	All Mute	Em
191 } 254	EMPTY	

- * Quando un nuovo project viene creato, l'impostazione di base verrà inserita nei rhythm pattern.
- * Con le impostazioni di fabbrica, il project n. 999 contiene l'impostazione di base, e vengono selezionati drum kit 08GENERL e bass program 10PICKED.
- * Selezionate drum kit / bass program e tempo a piacere. (Con le impostazioni di fabbrica, il project n. 999 è protetto. Se volete cambiare drum kit o bass program, dovete prima disattivare l'impostazione Protect. V. a p.87.)
- * Se volete usare questi pattern in un altro project, eseguite l'operazione Rhythm Import (V. a p.72).

■ Rock set

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
000	ROCK01	Em
001	ROCK02	Em
002	ROCK03	Em
003	ROCK04	Em
004	ROCK05	Em
005	ROCK06	Em
006	ROCK07	Em
007	ROCK08	Em
008	ROCK09	Em
009	ROCK10	Em
010	ROCK11	Em
011	ROCK12	Em
012	ROCK13	Em
013	ROCK14	Em
014	ROCK15	Em
015	ROCK16	Em
016	ROCK17	Em
017	ROCK18	Em
018	ROCK19	Em
019	ROCK20	EM
020	ROCK21	Em
021	ROCK22	Em
022	ROCK23	Em
023	ROCK24	Em
024	ROCK25	Em
025	ROCK26	Em
026	ROCK27	Em
027	ROCK28T	Em
028	ROCKs1VA	Em
029	ROCKs1FA	Em
030	ROCKs1VB	Em
031	ROCKs1FB	Em
032	ROCKs2VA	Em
033	ROCKs2FA	Em
034	ROCKs2VB	Em
035	ROCKs2FB	Em
036	ROCKs3VA	Em
037	ROCKs3FA	Em
038	ROCKs3VB	Em
039	ROCKs3FB	Em
040	ROCKs4VA	Em
041	ROCKs4FA	EM
042	ROCKs4VB	EM
043	ROCKs4FB	EM
044	ROCKs4BR	Em
045	HRK 01	Em
046	HRK 02	Em
047	HRK 03	Em
048	HRK 04	Em
049	HRK 05	Em
050	HRK 06	Em
051	HRK 07	Em
052	HRK s1VA	Em
053	HRK s1FA	Em
054	HRK s1VB	Em
055	HRK s1FB	Em
056	HRK s2VA	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
057	HRK s2FA	Em
058	HRK s2VB	Em
059	HRK s2FB	Em
060	MTL 01	Em
061	MTL 02	Em
062	MTL 03	Em
063	MTL 04	Em
064	MTL s1VA	Em
065	MTL s1FA	Em
066	MTL s1VB	Em
067	MTL s1FB	Em
068	THRS01	Em
069	THRS02	Em
070	PUNK01	Em
071	PUNK02	Em
072	TP s1VA	Em
073	TP s1FA	Em
074	TP s1VB	Em
075	TP s1FB	Em
076	FUS 01	Em
077	FUS 02	Em
078	FUS 03	Em
079	FUS 04	Em
080	FUS 05	Em
081	FUS 06	Em
082	FUS 07	EM
083	FUS 08	Em
084	FUS s1VA	Em
085	FUS s1FA	Em
086	FUS s1VB	Em
087	FUS s1FB	Em
088	FUS s2VA	Em
089	FUS s2FA	Em
090	FUS s2VB	Em
091	FUS s2FB	Em
092	FUS s3VA	Em
093	FUS s3FA	Em
094	FUS s3VB	Em
095	FUS s3FB	Em
096	16FUS 03	Em
097	16FUS 04	Em
098	INDTs1VA	Em
099	INDTs1FA	Em
100	INDTs1VB	Em
101	INDTs1VC	Em
102	POP 01	Em
103	POP 02	EM
104	POP 03	Em
105	POP 04	Em
106	POP 05	EM
107	POP 06	Em
108	POP 07	Em
109	POP 08	Em
110	POP 09	EM
111	POP 10	EM
112	POP 11	Em
113	POP 12T	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
114	POP s1VA	Em
115	POP s1FA	Em
116	POP s1VB	Em
117	POP s1FB	EM
118	POP s2VA	EM
119	POP s2FA	EM
120	POP s2VB	EM
121	POP s2FB	EM
122	POP s3VA	Em
123	POP s3FA	Em
124	POP s3VB	Em
125	POP s3FB	Em
126	RnB 01	Em
127	RnB 02	Em
128	RnB 03	Em
129	RnB 04	Em
130	RnB 05	Em
131	RnB 06	Em
132	RnB 07	EM
133	RnB 08	EM
134	RnB 09	EM
135	RnB 10	EM
136	RnB s1VA	Em
137	RnB s1FA	Em
138	RnB s1VB	Em
139	RnB s1FB	Em
140	FUNK01	Em
141	FUNK02	Em
142	FUNK03	Em
143	FUNK04	Em
144	FUNK05	Em
145	FUNK06	Em
146	FUNK07	Em
147	FUNK08	EM
148	FUNK09	Em
149	FUNK10	Em
150	FUNK11	Em
151	FUNK12	Em
152	FUNKs1VA	Em
153	FUNKs1FA	Em
154	FUNKs1VB	Em
155	FUNKs1FB	EM
156	FUNKs2VA	Em
157	FUNKs2FA	Em
158	FUNKs2VB	Em
159	FUNKs2FB	Em
160	16Beat09	Em
161	16Beat10	Em
162	16Beat11	Em
163	16Beat12	Em
164	08Beat01	Em
165	08Beat02	Em
166	08Beat03	Em
167	08Beat04	Em
168	08Beat05	Em
169	08Beat06	Em
170	08Beat07	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
171	08Beat08	Em
172	08Beat09	Em
173	08Beat10	Em
174	08Beat11	Em
175	08Beat12	Em
176	16Beat01	Em
177	16Beat02	Em
178	16Beat03	Em
179	16Beat04	Em
180	16Beat05	EM
181	16Beat06	Em
182	16Beat07	Em
183	16Beat08	Em
184	16FUS 01	Em
185	16FUS 02	Em
186	04JAZZ01	Em
187	04JAZZ02	EM
188	04JAZZ03	EM
189	04JAZZ04	EM
190	BOSSA	Em
191	CNTRY	Em
192	68BLUS	Em
193	DANCE	Em
194	INTRO01	Em
195	INTRO02	Em
196	INTRO03	Em
197	INTRO04	Em
198	INTRO05	Em
199	INTRO06	Em
200	INTRO07	Em
201	INTRO08	Em
202	INTRO09	Em
203	INTRO10	Em
204	INTRO11	Em
205	INTRO12	Em
206	INTRO13	Em
207	INTRO14	Em
208	INTRO15	Em
209	INTRO16	Em
210	INTRO17	Em
211	INTRO18	Em
212	COUNT	Em
213	ENDING01	Em
214	ENDING02	Em
215	ENDING03	Em
216	ENDING04	Em
217	ENDING05	Em
218	ENDING06	Em
219	ENDING07	Em
220	METRO4/4	Em
221	METRO3/4	Em
222	All Mute	Em
223 254	EMPTY	

* Con le impostazioni di fabbrica, il project n. 996 contiene il set Rock, e sono selezionati drum kit 00LIVE1 e bass program 00LIVEBS.
 * Selezionate drum kit/bass program e tempo a piacere. (Con le impostazioni di fabbrica, il project n. 996 e' protetto. Se volete cambiare drum kit o bass program, dovete prima disattivare l'impostazione di progetto. V. a p.87.)
 * Se volete usare questi pattern in un altro project, eseguite l'operazione Rhythm Import (V. a p.72).

■ HipHop/Techno set

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
000	HIP 01	Em
001	HIP 02	Em
002	HIP 03	Em
003	HIP 04	Em
004	HIP 05	Em
005	HIP 06	Em
006	HIP 07	Em
007	HIP 08	Em
008	HIP 09	Em
009	HIP 10	Em
010	HIP 11	Em
011	HIP 12	Em
012	HIP 13	Em
013	HIP 14	Em
014	HIP 15	Em
015	HIP 16	Em
016	HIP 17	Em
017	HIP 18	Em
018	HIP 19	Em
019	HIP 20	Em
020	HIP 21	Em
021	HIP 22	Em
022	HIP 23	Em
023	HIP s1VA	Em
024	HIP s1FA	Em
025	HIP s1VB	Em
026	HIP s1FB	Em
027	HIP s1VC	Em
028	HIP s1VD	Em
029	HIP s2VA	Em
030	HIP s2VB	Em
031	HIP s2FB	Em
032	HIP s2VC	Em
033	HIP s2VD	Em
034	HIP s3VA	Em
035	HIP s3VB	Em
036	Hip Funk	Em
037	DANC01	Em
038	DANC02	Em
039	DANC03	Em
040	DANC04	Em
041	DANC05	Em
042	DANC06	Em
043	DANCs1VA	Em
044	DANCs1FA	Em
045	DANCs1VB	Em
046	DANCs1FB	Em
047	DANCs2VA	Em
048	DANCs2FA	Em
049	DANCs2VB	Em
050	DANCs2FB	Em
051	HOUS01	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
052	HOUS02	Em
053	HOUS03	Em
054	HOUS04	Em
055	HOUSs1VA	Em
056	HOUSs1FA	Em
057	HOUSs1VB	Em
058	HOUSs1FB	Em
059	TECH01	Em
060	TECH02	Em
061	TECH03	Em
062	TECH04	Em
063	TECH05	Em
064	TECH06	Em
065	TECH07	Em
066	TECH08	Em
067	TECH09	Em
068	TECH10	Em
069	TECHs1VA	Em
070	TECHs1FA	Em
071	TECHs1VB	Em
072	TECHs1FB	Em
073	DnB 01	Em
074	DnB 02	Em
075	DnB 03	Em
076	DnB 04	Em
077	DnB 05	Em
078	DnB 06	Em
079	DnB s1VA	Em
080	DnB s1FA	Em
081	DnB s1VB	Em
082	DnB s1FB	Em
083	TRIP01	Em
084	TRIP02	Em
085	TRIP03	Em
086	TRIP04	Em
087	AMB 01	Em
088	AMB 02	Em
089	AMB 03	Em
090	AMB 04	Em
091	AMB s1VA	Em
092	AMB s1FA	Em
093	AMB s1VB	Em
094	AMB s1FB	Em
095	Grv Arp1	Em
096	Grv Arp2	Em
097	Grv Drm1	Em
098	Grv Drm2	Em
099	Grv Drm3	Em
100	Grv Drm4	Em
101	Grv Perc	Em
102	Grv Bas1	Em
103	Grv Bas2	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
104	Grv Bas3	Em
105	Grv Bas4	Em
106	Grv Pad	Em
107	GrvSnrFl	Em
108	08Beat01	Em
109	08Beat02	Em
110	08Beat03	Em
111	08Beat04	Em
112	08Beat05	Em
113	08Beat06	Em
114	08Beat07	Em
115	08Beat08	Em
116	08Beat09	Em
117	08Beat10	Em
118	08Beat11	Em
119	08Beat12	Em
120	16Beat01	Em
121	16Beat02	Em
122	16Beat03	Em
123	16Beat04	Em
124	16Beat05	Em
125	16Beat06	Em
126	16Beat07	Em
127	16Beat08	Em
128	16FUS 01	Em
129	16FUS 02	Em
130	04JAZZ01	Em
131	04JAZZ02	Em
132	04JAZZ03	Em
133	04JAZZ04	Em
134	BOSSA	Em
135	CNTRY	Em
136	68BLUS	Em
137	DANCE	Em
138	INTRO01	Em
139	INTRO02	Em
140	INTRO03	Em
141	INTRO04	Em
142	INTRO05	Em
143	INTRO06	Em
144	INTRO07	Em
145	INTRO08	Em
146	INTRO09	Em
147	INTRO10	Em
148	INTRO11	Em
149	INTRO12	Em
150	INTRO13	Em
151	INTRO14	Em
152	INTRO15	Em
153	INTRO16	Em
154	INTRO17	Em
155	INTRO18	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
156	COUNT	Em
157	ENDING01	Em
158	ENDING02	Em
159	ENDING03	Em
160	ENDING04	Em
161	ENDING05	Em
162	ENDING06	Em
163	ENDING07	Em
164	METRO4/4	Em
165	METRO3/4	Em
166	All Mute	Em
167 } 254	EMPTY	

- * Con le impostazioni di fabbrica, il project numero 997 contiene il set HipHop/Techno, e sono selezionati drum kit 20HIPHP1 e bass program 07SYNTH.
- * Selezionate drum kit/bass program e tempo a piacere. (Con le impostazioni di fabbrica, il project n. 997 e' protetto. Se volete cambiare drum kit o bass program, dovete prima disattivare l'impostazione Protect. V. a p.87.)
- * Se volete usare questi pattern in un altro project, eseguite l'operazione Rhythm Import (V. a p.72).

■ Jazz/Latin set

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
000	BALD01	EM
001	BALD02	Em
002	BALD03	EM
003	BALD04	EM
004	BALD05T	EM
005	BALD06	Em
006	BALD07	Em
007	BALD08	Em
008	BALD09	EM
009	BALD10	Em
010	BALD11T	Em
011	BALDs1VA	Em
012	BALDs1FA	Em
013	BALDs1VB	Em
014	BALDs1FB	Em
015	BLUS01	Em
016	BLUS02	EM
017	BLUS03	Em
018	BLUS04	Em
019	BLUS05	EM
020	BLUS06	EM
021	BLUSs1VA	EM
022	BLUSs1FA	EM
023	BLUSs1VB	EM
024	BLUSs1FB	EM
025	CNTR01	Em
026	CNTR02	Em
027	CNTR03	Em
028	CNTR04	Em
029	CNTRs1VA	Em
030	CNTRs1FA	Em
031	CNTRs1VB	Em
032	CNTRs1FB	EM
033	JAZZ01	EM
034	JAZZ02	Em
035	JAZZ03	Em
036	JAZZ04	Em
037	JAZZ05	Em
038	JAZZ06	Em
039	JAZZ07P	Em
040	JAZZs1VA	EM
041	JAZZs1FA	Em
042	JAZZs1VB	Em
043	JAZZs1FB	Em
044	SHFL01	Em
045	SHFL02	Em
046	SHFL03	Em
047	SHFL04	Em
048	SHFL05	Em
049	SHFLs1VA	Em
050	SHFLs1Va	Em
051	SHFLs1FA	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
052	SHFLs1VB	Em
053	SHFLs1FB	EM
054	SKA 01	Em
055	SKA 02	Em
056	SKA 03	Em
057	SKA 04	Em
058	REGG01	Em
059	REGG02	Em
060	REGG03	Em
061	REGG04	Em
062	REGGs1VA	Em
063	REGGs1FA	Em
064	REGGs1VB	Em
065	REGGs1FB	Em
066	AFRO01	Em
067	AFRO02	Em
068	AFRO03	Em
069	AFRO04	Em
070	AFRO05	Em
071	AFRO06	Em
072	AFRO07	Em
073	AFRO08	Em
074	AFROs1VA	Em
075	AFROs1FA	Em
076	AFROs1VB	Em
077	AFROs1FB	Em
078	LATN01	Em
079	LATN02	EM
080	LATN03	Em
081	LATN04	Em
082	LATN05	Em
083	LATN06	Em
084	LATN07	Em
085	LATN08	EM
086	LATN09	Em
087	LATN10	Em
088	LATN11	Em
089	LATN12	Em
090	LATNs1VA	Em
091	LATNs1FA	Em
092	LATNs1VB	Em
093	LATNs1FB	Em
094	LATNs2VA	Em
095	LATNs2FA	Em
096	LATNs2VB	Em
097	LATNs2FB	Em
098	MidE01	Em
099	MidE02	Em
100	MidE03	Em
101	MidE04T	Em
102	MidEs1VA	Em
103	MidEs1FA	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
104	MidEs1VB	Em
105	MidEs1FB	Em
106	BOSSA 01	Em
107	SAMBA 01	Em
108	SAMBA 02	Em
109	08Beat01	Em
110	08Beat02	Em
111	08Beat03	Em
112	08Beat04	Em
113	08Beat05	Em
114	08Beat06	Em
115	08Beat07	Em
116	08Beat08	Em
117	08Beat09	Em
118	08Beat10	Em
119	08Beat11	Em
120	08Beat12	Em
121	16Beat01	Em
122	16Beat02	Em
123	16Beat03	Em
124	16Beat04	EM
125	16Beat05	Em
126	16Beat06	Em
127	16Beat07	Em
128	16Beat08	Em
129	16FUS 01	Em
130	16FUS 02	Em
131	04JAZZ01	EM
132	04JAZZ02	EM
133	04JAZZ03	EM
134	04JAZZ04	Em
135	BOSSA	Em
136	CNTRY	Em
137	68BLUS	Em
138	DANCE	Em
139	INTRO01	Em
140	INTRO02	Em
141	INTRO03	Em
142	INTRO04	Em
143	INTRO05	Em
144	INTRO06	Em
145	INTRO07	Em
146	INTRO08	Em
147	INTRO09	Em
148	INTRO10	Em
149	INTRO11	Em
150	INTRO12	Em
151	INTRO13	Em
152	INTRO14	Em
153	INTRO15	Em
154	INTRO16	Em
155	INTRO17	Em

Numero Pattern	Nome Pattern	Chord
156	INTRO18	Em
157	COUNT	Em
158	ENDING01	Em
159	ENDING02	Em
160	ENDING03	Em
161	ENDING04	Em
162	ENDING05	Em
163	ENDING06	Em
164	ENDING07	Em
165	METRO4/4	Em
166	METRO3/4	Em
167	All Mute	Em
168 ? 254	EMPTY	

* Con le impostazioni di fabbrica, il project 998 contiene il set Jazz/Latin, e sono selezionati drum kit 12JAZZ e bass program 05ACOUBS.
 * Selezionate drum kit/bass program e tempo a piacere. (Con le impostazioni di fabbrica, il project n. 998 e' protetto. Se volete cambiare drum kit o bass program, dovete prima disattivare l'impostazione Protect. V. a p.87.)
 * Se volete usare questi pattern in un altro project, eseguite l'operazione Rhythm Import (V. a p.72).

Lista dei Drum kit/bass program

■ Lista di Drum Kit

	No.	Display	Kit name
LIVE ROCK	0	00LIVE1	LiveRock1
	1	01LIVE2	LiveRock2
STUDIO DRUMS	2	02STDIO1	Studio Drums1
	3	03STDIO2	Studio Drums2
STANDARD KIT	4	04STNDR1	Standard KIT1
	5	05STNDR2	Standard KIT2
VARIATION	6	06ELE_DR	Electric Drums
	7	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	8	08GENERL	General Kit
	9	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10	10FUNK1	FunkTrap1
	11	11FUNK2	FunkTrap2
JAZZ DRUMS	12	12JAZZ	Jazz Kit
	13	13BRUSH	Brush Kit
EPIC ROCK	14	14EPIC1	Epic Rock1
	15	15EPIC2	Epic Rock2
BALLAD SET	16	16BALAD1	Ballad Set1
	17	17BALAD2	Ballad Set2
DANCE KIT	18	18DANCE1	Dance Kit1
	19	19DANCE2	Dance Kit2
RAP/HIPHOP	20	20HIPHP1	Rap/Hiphop1
	21	21HIPHP2	Rap/Hiphop2
TECHNO BEAT	22	22TECH1	Techno Beat1
	23	23TECH2	Techno Beat2
LO-FI KIT	24	24LO_FI	Lo-Fi Kit
	25	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26	26GNPERC	General Percussion
	27	27DRSKIN	Drum Skins
ENSEMBLE PARTS	28	28CLKSTK	Click and Sticks
	29	29LOPERC	Lo Percussion
	30	30HIPERC	Hi Percussion

■ Lista di Bass Program

No.	Display	Program name
0	00LIVEBS	Live Bass
1	01STUDIO	Studio Bass
2	02EPICBS	Epic Bass
3	03FUNKBS	Funk Bass
4	04BALLAD	Ballad Bass
5	05ACOUBS	Acoustic Bass
6	06ROCKBS	Rock Bass
7	07SYNTH	Synth Bass
8	08TECHNO	Techno Bass
9	09NOFRET	No Frets
10	10PICKED	Picked Jazz
11	11JAZZBS	Jazz Bass
12	12DRIVE	Drive Bass
13	13FUZZ	Fuzz Bass
14	14SAW	Saw Wave
15	15SQUARE	Square Wave

Tabella di corrispondenza Pad-Instrument/Nota MIDI

■ Tabella di corrispondenza nome strumento-Drum pad/numero di nota MIDI
Comune a tutti i kit (eccetto per i kit n. 12, 13, 26, 27, 28, 29, 30)

PAD N.	NOME PAD			BANK2		BANK3	
		Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.
PAD1	KICK	Kick	36	CowBell	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Hand Claps	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	TOM 3	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Cup	53

KIT:12JAZZ

PAD N.	NOME PAD			BANK2		BANK3	
		Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.
PAD1	KICK	Kick	36	Ride Cymbal 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	TOM 3	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal 1	51	Cup	53

KIT:13BRUSH

PAD N.	NOME PAD			BANK2		BANK3	
		Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.
PAD1	KICK	Kick 1	36	Snare 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare 1	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	TOM 3	Kick 2	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Cup	53

KIT:26GNPERC

PAD N.	NOME PAD			BANK2		BANK3	
		Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.
PAD1	KICK	Metronome Click	36	Short Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Metronome Bell	38	Long Guiro 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	HighQ	50	Claves 1	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Square Click	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Short Stick	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:27DRSKIN

PAD N.	NOME PAD			BANK2		BANK3	
		Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.
PAD1	KICK	Live Conga 1	36	Hand Tom	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Live Conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Bongo Reverb 1	50	Latin Sell 1	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Bongo Reverb 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:28CLKSTK

PAD N.	NOME PAD	BANK1		BANK2		BANK3	
		Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.
PAD1	KICK	Stick Reverb	36	Latin Sell	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Studio Click	38	Castanet 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Cross Stick	42	Castanet 2	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Short Guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Claves	50	Brush Slap	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Wood Click 1	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Wood Click 2	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Wood Click 3	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:29LOPERC

PAD N.	NOME PAD	BANK1		BANK2		BANK3	
		Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.
PAD1	KICK	Doumbek 1	36	Loose Conga 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Doumbek 2	38	Loose Conga 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Tumba 1	50	Latin Sell	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Hand Tom	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

KIT:30HIPERC

PAD N.	NOME PAD	BANK1		BANK2		BANK3	
		Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.	Nome strumento	NOTA N.
PAD1	KICK	Tambourine 1	36	Long Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Tambourine 2	38	Long Guiro 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Shaker 1	50	Short Guiro	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibrasiap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

Tavbella di corrispondenza nota MIDI Pad Basso

Per Mi min

PAD N.	NOME PAD	min-1	min-2	min-3
		NOTA N.	NOTA N.	NOTA N.
PAD1	KICK	28	40	52
PAD2	SNARE	30	42	54
PAD3	CLOSED HAT	31	43	55
PAD4	OPEN HAT	33	45	57
PAD5	TOM 1	35	47	59
PAD6	TOM 2	36	48	60
PAD7	TOM 3	38	50	62
PAD8	CYMBAL	40	52	64

Per Mi Mag

PAD N.	NOME PAD	Maj-1	Maj-2	Maj-3
		NOTA N.	NOTA N.	NOTA N.
PAD1	KICK	28	40	52
PAD2	SNARE	30	42	54
PAD3	CLOSED HAT	32	44	56
PAD4	OPEN HAT	33	45	57
PAD5	TOM 1	35	47	59
PAD6	TOM 2	37	49	61
PAD7	TOM 3	39	51	36
PAD8	CYMBAL	40	52	64

* Se la chiave e' diversa da Mi, la NOTA N. cambiera' di conseguenza.

* Il basso puo' essere suonato nel range di note nn. 12 - 74.

* Note nn. 12 - 74 possono essere ricevute alla presa MIDI IN indipendentemente dall'impostazione Pad Bank.

Implementazione MIDI

IMPLEMENTAZIONE MIDI di MRS-1044

1. Messaggi riconosciuti

Status	1st	2nd	Descrizione
8nH	kk	vv	Note Off kk: numero nota vv: viene ignorata la velocity
9nH	kk	00H	Note Off kk: numero nota
9nH	kk	vv	Note On kk: numero nota vv: velocity
BnH	07H	vv	Volume canale vv: valore volume
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	7BH	xx	All Notes Off

2. Messaggi trasmessi

Status	1st	2nd	Descrizione
8nH	kk	40H	Note Off kk: numero nota
9nH	kk	vv	Note On kk: numero nota vv: velocity
BnH	07H	vv	Volume canale vv: valore volume
BnH	7BH	00H	All Notes Off
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

Tabella di implementazione MIDI

[HardDisk Recorder]
 Model MRS-1044 MIDI Implementation Chart

Date : 20.August,2001
 Version :1.01

Funzione ...	Trasmesso	Riconosciuto	Note
Basic Default Canale cambiato	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorizzato
Mode Default Messaggi Alterato	3 x *****	3 x	
Note Number True voice	12-74 *****	12-74	
Velocity Note ON Note OFF	o x	o x	
After Key's Touch Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	x	x	
Control Change	7	7 120	Volume All Sounds Off
Prog Change True #	x *****	x	
System Exclusive	x	x	
System Song Pos Common Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time Clock Commands	o o	x x	
Aux Local ON/OFF Mes- All Notes OFF sages Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes			

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

Index

A

A-B Repeat function	32
[A-B REPEAT] key	11, 32
[ACCESS] indicator	10
Algorithm	21, 75
ALGORITHM keys	9, 77
[AUTO PUNCH IN/OUT] key	11, 33
Auto punch-in/out	33

B

Balance	48
[BANK] key	10, 66
Bass track	55
Bass program, editing a	57
Bass programs	55
BASS status key	10
Bounce function	37
[BOUNCE] key	10, 37
[BYPASS/TUNER] key	9, 21, 92

C

Capture	44
Channel	46
Chord type	61
[CHORUS/DELAY SEND] key	11, 48
[CHORUS/DELAY] key	9, 81
[CLEAR] key	11, 30
[CLIP] indicator	8, 20
[COMPRESSOR] key	9, 79
Control section	11
Counter	18
Cursor [▲]/[▼]/[◀]/[▶] keys	12

D

[DC 12V] jack	13
Demo songs	15
Dial	12
Display	10
Display section	10
Drum kit	55
Drum kit, changing the	57
DRUM status key	10
Drum track	55
[DRUM/BASS] key	10

E

[EDIT] key	12
Effect modules	75
Effect parameters	78, 98
Effect section	7, 9
Effect types	78, 98
[EFFECT] key	9, 21
Effects	74
[ENTER] key	12

EQ	25, 49
[EQ HIGH] key	11, 49
[EQ LOW] key	11, 49
[EQUALIZER] key	9, 79
[ERASE] key	10, 60, 69
[EXIT] key	12
[EXP PEDAL] jack	13

F

Fader section	10
Faders	10
FF[▶▶] key	12
[FOOT SW] jack	13
Foot switch	13, 14, 92
Front panel	8

G

[GUITAR/BASS] key	9, 77
-------------------	-------

H

Hard disk free space, checking the	86
------------------------------------	----

I

[INPUT 1] / [INPUT 2] controls	8, 20, 47
[INPUT 1] jacks	12
BALANCE	12
GUITAR/BASS	13
UNBALANCE	12
[INPUT 2] jacks	13
BALANCE	13
UNBALANCE	13
Input mixer	46
Adjusting the depth of the send/return effects	48
Adjusting the pan/balance	48
Assigning the input signal to recording tracks	47
Input section	8
Input sensitivity	20
[INPUT SOURCE] key	9, 76
Insert effect	7, 74
Applying an insert effect only to the monitor signal	76
Changing the insert location of the insert effect	76
Editing a patch	78
Editing the patch name	81
Selecting a patch	77
Storing a patch	80
[INSERT/DELETE] key	10

K

[KIT/PROG] key	10, 57
----------------	--------

L

[LCD CONTRAST] control	10
Level meter	25
Switching the level meter display type	54
[LINE] key	9, 77
Locate / the Locate function	29

M

Main screen	18
Manual punch-in/out	33
[MARK] key	12, 29
Marker function	29
MARKER[◀◀] / [▶▶] keys	12, 30
Marks	29
Assigning a mark	29
Deleting a mark	30
Locating to a mark location	30
MASTER fader	10
MASTER status key	10
[MASTERING] key	9, 77
Measure display	29
Memory, checking the remaining amount of	73
Metronome, changing the volume of the	73
[MIC] key	9, 77
MIDI	89
MIDI channel, setting the	90
MIDI messages	89
Song Position Pointer transmission	91
Start/Stop/Continue transmission	91
Timing Clock transmission	90
[MIDI IN] / [MIDI OUT] connectors	13, 89
Mixdown	24
Mixer	46
Mixer section	7
[MODULATION/DELAY] key	9, 79
MODULE keys	9, 79

N

Note messages	89
---------------	----

O

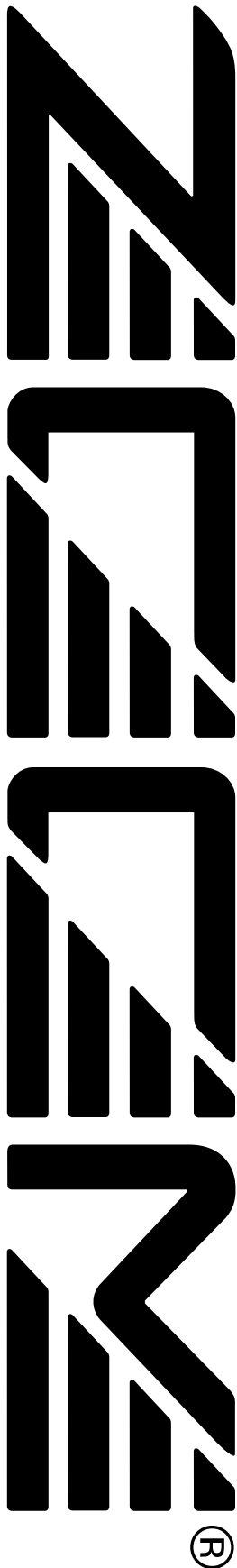
[ON/OFF] keys	8, 20, 47
[OUTPUT] jacks	13
DIGITAL	13
MASTER	13
PHONES	13
Overdubbing	23

- P**
- Pad bank 66
 - Pad sensitivity, adjusting the 73
 - Pads 10, 55
 - Pan 25, 48
 - [PAN] key 11, 48, 49
 - Patch level 75, 80
 - Patches 21
 - Insert effect patches 75
 - Importing patches from another project 84
 - Patch list 106
 - Send/return effect patches 81
 - [PATTERN] key 9, 56
 - [PEAK] indicators 8, 20
 - [PHANTOM ON/OFF] switch 13
 - Phantom power supply 13
 - Ping-pong recording 37
 - PLAY[▶] key 12
 - Post-fader 54
 - Power, turning off the 16
 - Power, turning on the 15
 - [POWER] switch 13, 15, 16
 - [PRE AMP/DRIVE] key 9, 79
 - Pre-count, changing the length of the 73
 - Pre-fader 54
 - Preview function 31
 - Project 17, 85
 - Checking the size of a project 86
 - Copying a project 87
 - Creating a new project 86
 - Editing the project name 87
 - Erasing a project 87
 - Loading a project 86
 - Protecting a project 87
 - Storing a project 88
 - Project menu 18, 85
 - [PROJECT/UTILITY] key 10
 - Punch-in/out function 33
- Q**
- Quantization 67
- R**
- Rear panel 12
 - [REC LEVEL] control 8, 20, 47
 - REC[●] key 12
 - Recorder 29
 - Recorder section 6, 29
 - Recording level 20
 - Remaining time for recording, checking the 86
 - Repeat playback 32
 - [REVERB SEND] key 11, 48
 - [REVERB] key 9, 81
 - REW[◀◀] key 12
 - [RHYTHM] key 9
 - Rhythm pattern 55
 - Changing the tempo of a rhythm pattern 57
 - Selecting and playing a rhythm pattern 56
 - Rhythm pattern Edit menu 67
 - Rhythm Pattern mode 56
 - Rhythm pattern screen 56
 - Rhythm pattern, creating a 66
 - Recording on a rhythm pattern 67
 - Selecting the track to record 66
 - Specifying a chord of a rhythm pattern 69
 - Rhythm pattern, editing a 70
 - Adjusting the drum/bass volume balance 70
 - Copying a rhythm pattern 71
 - Erasing a rhythm pattern 71
 - Editing the name of a rhythm pattern 71
 - Loading a rhythm pattern from another project 72
 - Rhythm section 7, 9, 55
 - Rhythm song 18, 55
 - Rhythm Song mode 19, 56
 - Rhythm Song screen 58
 - Rhythm song, creating a 58
 - Inputting chord data 60
 - Inputting other data 62
 - Inputting rhythm pattern data 58
 - Inputting tempo data 62
 - Playing a rhythm song 63
 - Rhythm song, editing a 64
 - Copying a specific region of measures 64
 - Erasing a rhythm song 65
 - Loading a rhythm song from another project 72
 - Transposing the entire rhythm song 65
 - Rhythm utility menu 72
- S**
- [SCENE] key 10, 51
 - Scenes / the Scene function 51
 - Deleting a scene 52
 - Recalling a saved scene 52
 - Saving a scene 51
 - Switching scenes automatically 52
 - SCMS 93
 - Scrub function 31
 - SCSI board 5, 13
 - Send level 48
 - Send/return effects 7, 26, 74
 - Editing a patch 82
 - Editing the patch name 83
 - Selecting a patch 81
 - Storing a patch 83
 - Side panel 13
 - Song Position Pointer 91
 - [SONG] key 9, 56
 - Status keys 10, 22
 - Stereo link 50
 - STOP[■] key 12
 - Swap 44
- T**
- Tempo 57
 - [TEMPO] key 10, 57
 - [TIME BASE] key 10, 29
 - Time display 29
 - Timing Clock 89, 90
 - [TOTAL] key 9, 79
 - Track edit menu 38
 - Track editing 38
 - Copying a specified region of data to another location 38
 - Copying the data of an entire track 40
 - Erasing a specified region 42
 - Erasing the data of an entire track 43
 - Exchanging the data of entire tracks 43
 - Moving a specified region of data to another location 40
 - Track mixer 46
 - Adjusting the effect depth 50
 - Adjusting the volume/pan/EQ 49
 - Linking two channels 50
 - TRACK PARAMETER section 11
 - Transport section 12
 - Tuner 92
- U**
- [UNDO/REDO] key 12, 44
 - USB board 5, 13
- V**
- [V-TAKE] key 10, 35
 - V-takes 35
 - Editing the name of a V-take 36
 - Switching the V-takes 35
- Z**
- ZERO[◀◀] key 12

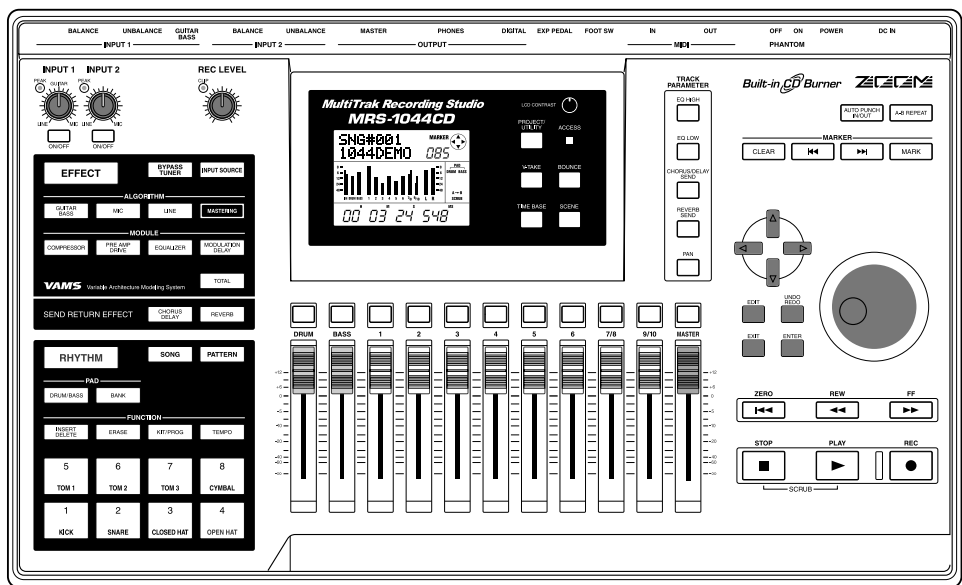


ZOOM CORPORATION
NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115
Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

Printed in Japan MRS-1044 - 5000-1



MRS-1044CD / MRS-1044 versione 2.0 Manuale Supplementare



Sommario

Introduzione	3	Backup/Restore di project	21
Informazione per utenti del modello MRS-1044CD	3	Salvataggio di singoli project su supporti esterni (backup per project)	21
Manuale operativo di MRS-1044	3	Salvataggio di tutti i project su supporti esterni (backup dell'intero hard disk)	23
Manuale supplementare per MRS-1044CD / MRS-1044 versione 2.0 (questo manuale)	3	Lettura di project da supporti esterni (restore/recupero)	25
Informazione per utenti che hanno fatto l'aggiornamento da MRS-1044 versione 1.x alla versione 2.0	3	Cancellare dati di backup	28
Convenzioni utilizzate nel presente manuale	3		
Parti e funzioni	4	Formattare un supporto di memoria esterno	29
Pannello superiore	4		
Pannello posteriore	4	Riportare MRS-1044CD alla condizione di default di fabbrica	30
Pannello frontale	5		
Sezione drive CD-R/RW	5	Diagnostica	31
Pannello laterale	5		
Caratteristiche serie MRS-1044 versione 2.0 ...	6	 	
 		Elenco dei patch effetti aggiuntivi in MRS-1044CD/ MRS-1044 Versione 2.0	
Collegamento di apparecchi SCSI esterni	7		
Drive compatibili	7		
Collegamento di apparecchi SCSI	7		
Operazioni con la traccia Master	9		
Cos'è la traccia master?	9		
Operazioni di base con la traccia master	9		
Missaggio con la traccia master	10		
Selezione della V-take della traccia master	10		
Bounce sulla traccia master	11		
Playback della traccia master	11		
Cambiare la lunghezza di una V-take (Trimming)	12		
Creazione di un CD audio	14		
Scrittura di dati audio	14		
Dischi CD-R/CD-RW	14		
Registrazione di dati audio per project	14		
Riproduzione di un CD audio	16		
Finalizzazione di un disco CD-R/CD-RW	17		
Cancellazione di un disco CD-RW	18		
Registrazione di dati audio per album	18		

Questa documentazione serve sia come "Manuale supplementare di MRS-1044CD" per gli utenti che hanno acquistato il modello MRS-1044CD, sia come "Manuale supplementare della serie MRS-1044 version 2.0" per gli utenti che hanno aggiornato MRS-1044 dalla versione 1.x alla versione 2.0.

Informazione per gli utenti del modello MRS-1044CD

Grazie per aver acquistato **ZOOM MRS-1044CD Multitrack Recording Studio** (che chiameremo d'ora in avanti "**MRS-1044CD**"). Oltre a disporre delle stesse funzioni di MRS-1044, MRS-1044CD incorpora anche un drive CD-R/RW per ulteriori versatili funzioni.

MRS-1044CD dispone dei seguenti due manuali.

Manuale operativo di MRS-1044

Spiega le caratteristiche e le funzioni comuni sia a MRS-1044 che a MRS-1044CD. Vi raccomandiamo di leggere per intero il manuale così da prendere confidenza con i principi e i concetti della registrazione multitraccia.

Manuale supplementare per MRS-1044CD/ MRS-1044 versione 2.0 (questo manuale)

Spiega le parti di MRS-1044CD e descrive le funzioni aggiunte nella versione 2.0 della serie MRS-1044.

La versione 2.0 è installata per default nel modello MRS-1044CD. Perciò dovete fare riferimento sia al Manuale Operativo MRS-1044 che al presente documento per le informazioni sul funzionamento dell'apparecchio.

● *NOTA* ●

- Per collegarsi a un drive ZIP esterno, un drive MO, o altri apparecchi SCSI citati nel presente manuale, e' necessaria una scheda SCSI Interface SIB-01 disponibile separatamente.
- La SIB-01 puo' essere fornita di CD-ROM per aggiornare il sistema alla Versione 1.2, ma se l'attuale sistema gia' utilizza la Versione 2.0, non e' necessario altro aggiornamento.

Informazione per gli utenti che hanno aggiornato la versione 1.x di MRS-1044 alla versione 2.0

La sezione che inizia a pag. 6 di questo manuale spiega le funzioni e gli step operativi che sono stati aggiunti alla versione 2.0.

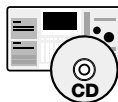
● *NOTA* ●

- Per collegarsi a un drive esterno CD-R/RW, un drive ZIP, un drive MO o altri apparecchi SCSI citati in questo manuale, e' necessaria una scheda SCSI Interface SIB-01 disponibile separatamente.
- La SIB-01 puo' essere fornita di un CD-ROM per l'aggiornamento alla Versione 1.2, ma se il sistema attuale sta gia' utilizzando la Versione 2.0, non e' necessario alcun aggiornamento.

Convenzioni utilizzate nel manuale

Le spiegazioni di questo manuale che riguardano sia il modello MRS-1044CD che il modello MRS-1044 utilizzano l'espressione "serie MRS-1044".

Le spiegazioni che riguardano solo il modello MRS-1044CD sono contrassegnate dalla seguente icona.



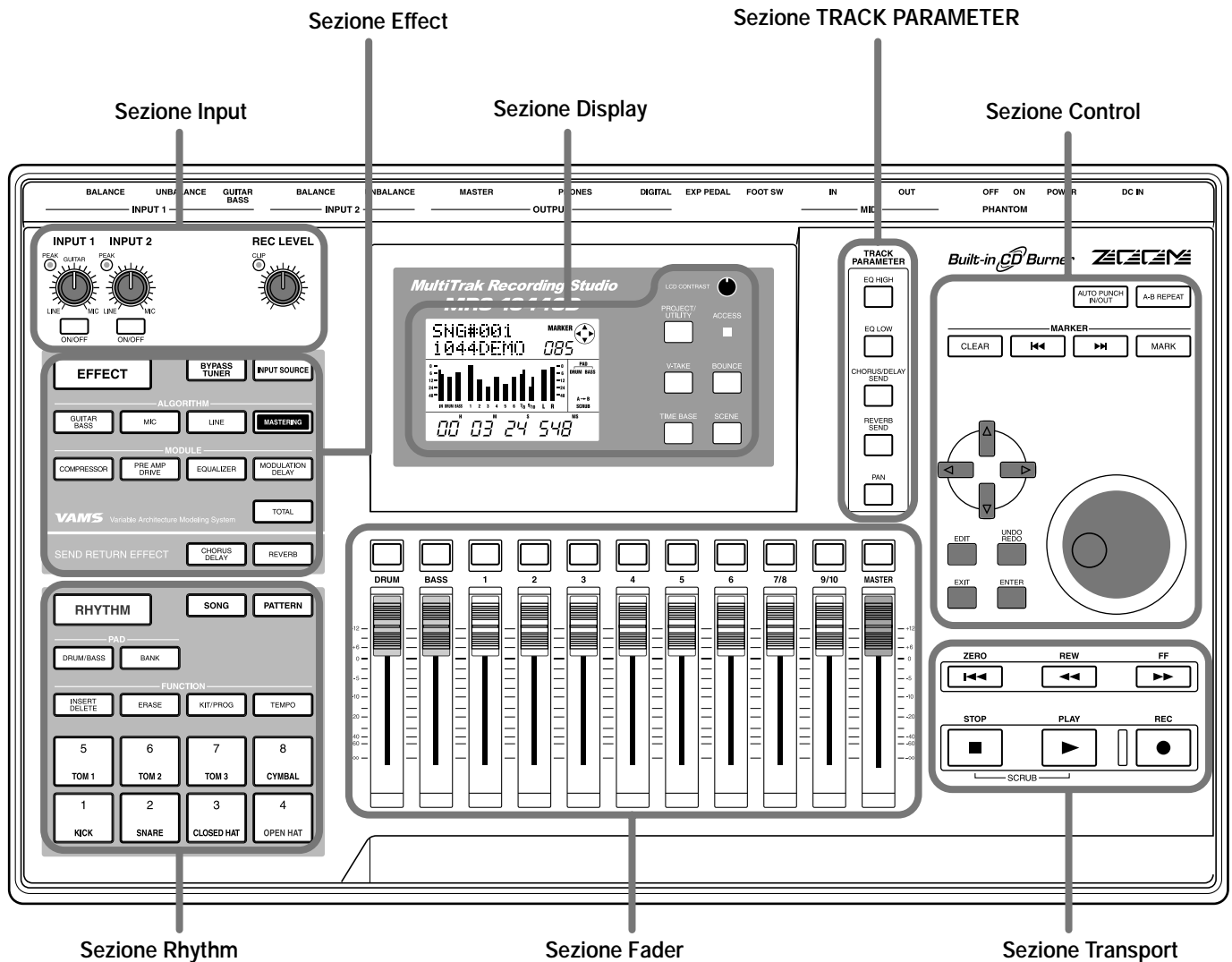
Le spiegazioni che riguardano solo il modello MRS-1044 sono contrassegnate dalla seguente icona.



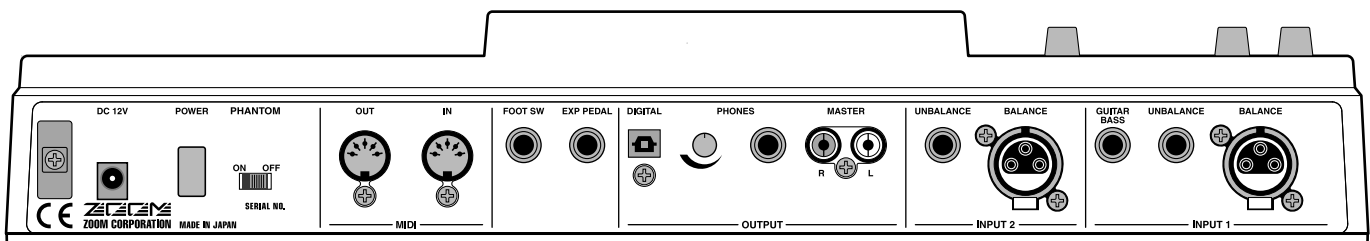
Parti e funzioni

Pannello superiore

Parti e funzioni

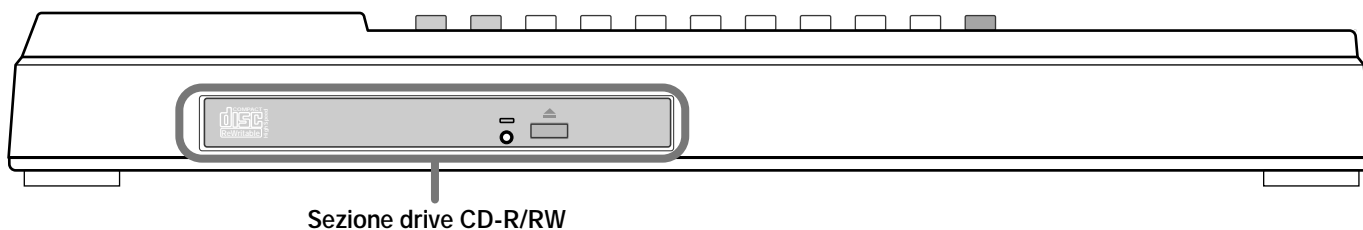


Pannello posteriore



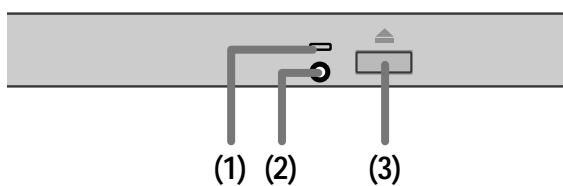
Per informazioni sulle varie sezioni e funzioni, fare riferimento al Manuale Operativo; pagine 8 – 13.

Pannello frontale



Sezione drive CD-R/RW

Sezione drive CD-R/RW



(1) Indicatore di accesso al disco

Si accende quando i dati vengono letti

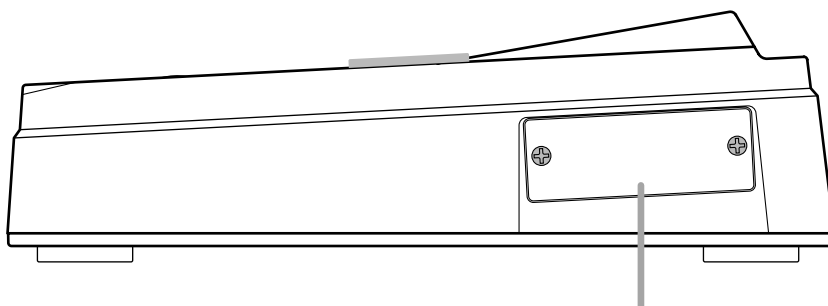
(2) Foro Eject

Se il carrellino del drive CD-R/RW non esce, inserite qui un oggetto appuntito come una graffetta o un pezzo di cavetto in questo foro per espellere il disco forzatamente.

(3) Tasto Eject

Premendo questo tasto si apre il carrellino del drive CD-R/RW.

Pannello laterale



Questo slot serve all'installazione di una scheda SCSI o USB disponibili separatamente.

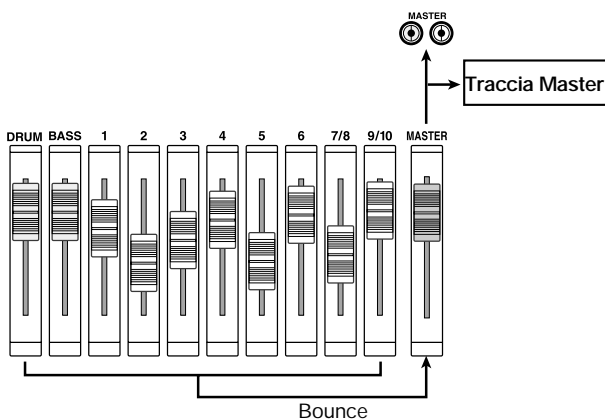
Caratteristiche della serie MRS-1044 versione 2.0

La versione 2.0 della serie MRS-1044 offre le seguenti funzioni aggiuntive.

● Traccia master aggiuntiva

Separatamente dalle normali tracce record/play (1 – 10), c'è una traccia master stereo. Il segnale registrato su queste due tracce è lo stesso fornito alle prese [OUTPUT].

Per esempio, potete usare le tracce 1 – 10 e la sezione rhythm (drum kit + bass program) come sorgenti per fare il "bounce" (ping-pong) sulla traccia master, che serve da traccia di missaggio dedicata.



Anche la traccia master possiede le 10 V-take, permettendovi di creare versioni multiple di un mix finale. Potete comparare successivamente le versioni e scegliere la migliore.

● Creazione di un CD audio

Usando il drive CD-R/RW, potete scrivere la traccia master di uno o più project su un disco CD-R/CD-RW per creare un CD audio. Dati audio fino a 99 song possono essere immagazzinati su un singolo disco CD-R/CD-RW, sempre che sul disco ci sia spazio sufficiente.

Un CD audio così creato può essere ascoltato su un normale lettore di CD dopo che sia stata eseguita l'operazione di finalizzazione.



Poiché il modello MRS-1044CD incorpora un drive CD-R/RW, può essere creato un CD audio senza la necessità di alcun apparecchio esterno.



Per la creazione di un CD audio con il modello MRS-1044, sono richiesti una scheda SCSI Interface SIB-01 disponibile separatamente e un drive CD-R/RW esterno.

● Recupero/Backup di project

Potete copiare i project selezionati oppure tutti i project dall'hard disk del MRS-1044 su supporti come dischi CD-R/CD-RW, dischetti ZIP o MO, oppure su un altro hard disk come backup. I dati salvati possono essere ricaricati sulla serie MRS-1044 in qualunque momento.

Quando si utilizzano dischi CD-R/CD-RW o altri formati rimovibili come MO o ZIP, i project ingombranti possono essere divisi formando così volumi multipli di backup e recupero.



Col modello MRS-1044CD, il collegamento con un drive ZIP esterno, un drive MO o un hard disk richiede la scheda SCSI Interface Board SIB-01 disponibile separatamente, ma backup e recupero con dischi CD-R/CD-RW possono essere realizzati sul drive integrato.



Col modello MRS-1044, il collegamento a un drive ZIP esterno, un drive MO, un hard disk, o un drive CD-R/RW richiede la scheda SCSI Interface Board SIB-01 disponibile separatamente.

● V-take trimming (rifinitura)

È stata aggiunta una nuova opzione al menu track edit, che consente una regolazione fine della posizione di inizio e di fine delle V-take. Per esempio, quando si crea un CD audio, le parti di silenzio all'inizio e alla fine della V-take possono essere tagliate.

Collegamento di apparecchi SCSI esterni

Apparecchi SCSI esterni possono essere collegati alla serie MRS-1044 versione 2.0 quando la scheda Interface SCSI Board SIB-01 è installata.

Drive compatibili

Le specifiche sugli apparecchi SCSI che possono essere collegati alla serie MRS-1044 sono le seguenti.

• Tipo



Drive MO (Magneto-optical disk) (128 MB, 230 MB, 540 MB), drive ZIP (100 MB, 250 MB), drive hard disk (2.1 – 80 GB)



Drive CD-R/RW, drive MO (Magneto-optical disk) (128 MB, 230 MB, 540 MB), drive ZIP (100 MB, 250 MB), drive hard disk (2.1 – 80 GB)

• Interfaccia SCSI-2

• Modelli verificati

Drive CD-R/RW: PLEXTOR PX-W1210TSE

Per l'elenco di altri modelli, visitate il sito web ZOOM Corporation (<http://www.zoom.co.jp>).

• Funzioni disponibili

	Creazione CD audio	Backup/recupero	Backup/recupero su volumi multipli
CD-R/RW drive	Sì	Sì	Sì
MO drive	No	Sì	Sì
ZIP drive	No	Sì	Sì
Hard disk	No	Sì	No

NOTA

- "Verificati" si riferisce al fatto che la normale operatività è stata accertata con una unità acquistata da ZOOM Corporation. Non è garantito che tutte le funzioni operino con questi specifici modelli.
- ZOOM Corporation non assume alcuna responsabilità riguardo a eventuali danni che possano derivare da parte di terzi sia direttamente che indirettamente, utilizzando apparecchi SCSI



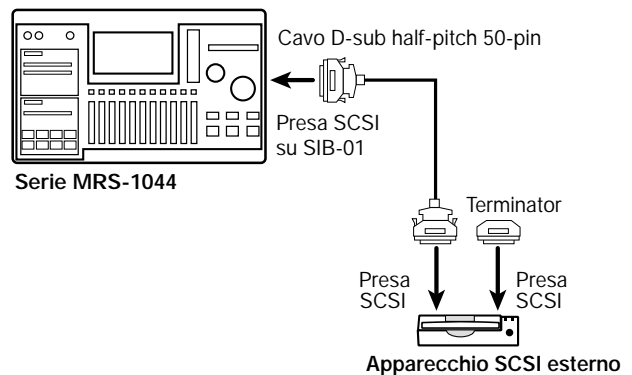
Quando la SIB-01 è installata su MRS-1044CD ed è collegato un drive CD-R/RW esterno, non è possibile usare questo drive contemporaneamente al drive CD-R/RW integrato.

Collegamento di apparecchi SCSI

Per collegare la serie MRS-1044 (con SIB-01 installata) a un apparecchio SCSI, procedete in questo modo.

1. Assicuratevi che l'alimentazione della serie MRS-1044 e dell'apparecchio SCSI esterno siano spente. quindi collegate la presa SCSI della SIB-01 alla presa SCSI dell'apparecchio SCSI, usando un cavo SCSI.

Il cavo SCSI deve essere del tipo ad alta impedenza e quanto più corto possibile. L'uso di un cavo a bassa impedenza può provocare malfunzionamento e danni.



2. Sistemate il terminatore sull'apparecchio SCSI esterno. Il terminatore è uno speciale resistore che dev'essere presente sull'ultimo apparecchio in una catena SCSI. Alcuni apparecchi hanno un terminatore incorporato. In tal caso, regolate l'interruttore del terminatore su ON.
3. Fissate lo SCSI ID dell'apparecchio esterno su un numero tra 0 – 6. Lo "SCSI ID" è un numero da 0 a 7 che serve a identificare un apparecchio in una catena SCSI. Poiché lo SCSI ID di serie MRS-1044 (SIB-01) è fissato su "7", l'ambito di regolazione per un apparecchio SCSI esterno collegato a MRS-1044 è 0 – 6.
4. Accendete l'alimentazione in questa sequenza: apparecchio SCSI esterno → serie MRS-1044.

-
5. Quando spegnete l'alimentazione, procedete nella sequenza: serie MRS-1044 → apparecchio SCSI esterno.

● *NOTA* ●

- Mentre e' collegato un apparecchio SCSI, assicuratevi che la sua alimentazione sia accesa quando usate la serie MRS-1044. Altrimenti, il funzionamento della serie MRS-1044 puo' risultare instabile.



Il numero massimo di apparecchi SCSI che possono esser collegati a MRS-1044 e' due (un drive CD-R/RW e un altro apparecchio SCSI). Assicuratevi che non vi siano conflitti di SCSI ID. Per una stabilita' operativa ottimale, e' altamente raccomandato il collegamento e l'uso di un solo apparecchio SCSI per volta.



Il numero massimo di apparecchi SCSI che possono essere collegati a MRS-1044CD oltre al drive CD-R/RW integrato e' uno.

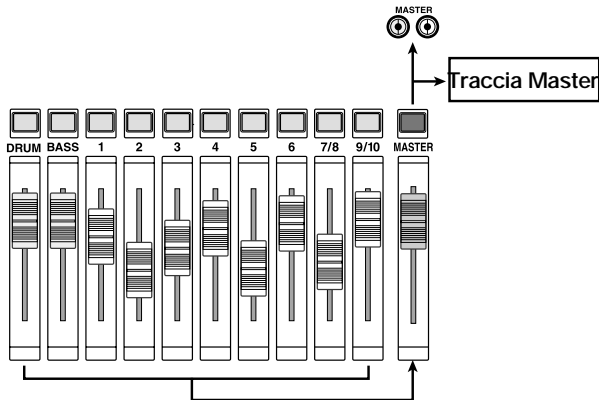
Operazioni con la traccia Master

Questa sezione spiega come usare la capacità della traccia master che è stata aggiunta nella versione 2.0.

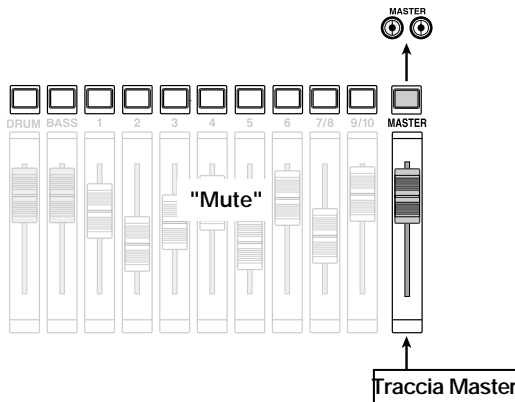
Cos'è la traccia master?

La traccia master è una traccia stereo separata dalle normali tracce 1 – 10. È stata progettata per l'utilizzo come traccia di missaggio nel mix stereo finale, e può essere anche usata per la creazione di un CD audio. (La V-take selezionata di una traccia master in un project può essere copiata su un CD-R/CD-RW.)

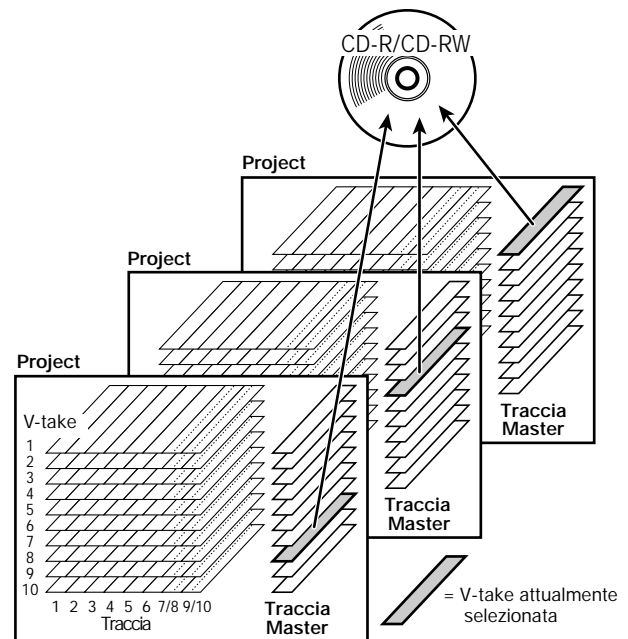
Quando la traccia master è regolata nel modo recording, essa registrerà il segnale dopo il fader MASTER (lo stesso segnale inviato alle prese [OUTPUT]). Per esempio, potete mixare le tracce 1 – 10 e la sezione rhythm (i drum kit + il bass program) e fare il "bounce" del risultato sulla traccia master.



Quando la traccia master è in riproduzione, il segnale è inserito appena prima del fader MASTER. (A questo punto, DRUM, BASS, canali 1 – 6, 7/8, e 9/10 sono in "mute".) Il fader MASTER può essere usato per regolare il volume e il segnale può essere monitorato alle prese [OUTPUT].



Nella serie MRS-1044, può essere utilizzata una traccia master per ogni project. Come le normali tracce, anche la traccia master comprende 10 V-take. Questo permette di creare versioni multiple con diversi bilanciamenti di missaggio e selezionare la miglior V-take successivamente. Una traccia master registrata in questo modo può essere usata come fonte per la creazione di un CD audio. (La V-take selezionata di una traccia master in un project può essere copiata su un CD-R/CD-RW.)



Operazioni con la traccia master

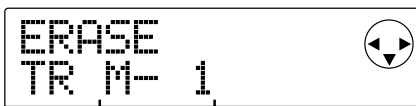
Operazioni base con la traccia master

Per passare da registrazione a playback sulla traccia master, si utilizza il tasto di status MASTER nella sezione fader. Ogni volta che il tasto viene premuto si accede ai seguenti modi.

MASTER tasto di status			
	Out	Acceso rosso	Acceso verde
Stato della traccia Master	Record/play disabilitato	Record abilitato	Play abilitato
Altri canali	Normale	Normale	Mute
Effetto	Normale	Normale	Off

In certe condizioni, il tasto di status MASTER agisce come tasto di selezione della traccia master. Per esempio, nella schermata di selezione V-take (ERASE) o nel menu incluso

nel track edit menu (TRIM), premendo il tasto MASTER appare "M" sul numero di traccia. Questo indica che la traccia master è stata selezionata per l'operazione.



V-take 1 di traccia master



TRIM è una funzione aggiunta nella versione 1.2. Serve a ritagliare parti indesiderate all'inizio e alla fine di una traccia. Per i dettagli, v. a pag. 12.

Missaggio con la traccia master

Questa sezione spiega come mixare le tracce 1 – 10 della sezione recorder con la sezione rhythm (drum kit + bass program) sulla traccia master stereo (funzione "bounce").

Selezione della V-take della traccia master

Per prima cosa, dovete selezionare la V-take della traccia master su cui avete in programma di registrare.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT".

2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display indichi "UTILITY BOUNCE", e quindi premete il tasto [ENTER].

3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perché il display indichi "BOUNCE REC TAKE", e quindi premete il tasto [ENTER].

4. Verificate che sulla seconda riga del display sia indicato "CURRENT".



Questa schermata seleziona la V-take su cui effettuare il "bounce". Quando è indicato "CURRENT", la V-take attualmente selezionata sarà usata per la registrazione. Se viene mostrata una diversa impostazione, il materiale da riversare può finire su una traccia imprevista.

Ruotate la dial per portarvi sull'indicazione "CURRENT".

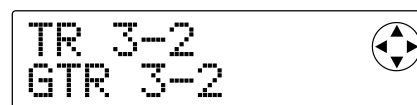
5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.



Il menu UTILITY BOUNCE comprende anche una schermata REC TR per scegliere se ascoltare le tracce registrate quando si esegue il bounce, ma questa impostazione non ha effetto quando si riproduce il bounce sulla traccia master.

6. Premete il tasto [V-TAKE] nella sezione display.

Il tasto [V-TAKE] si illuminerà, e apparirà una schermata in cui potrete selezionare la V-take per ciascuna traccia.



7. Premete il tasto di status MASTER.

La traccia master è selezionata come traccia di destinazione. Il display mostra numero e nome della V-take attualmente selezionata per la traccia master. (Per le V-take non registrate, nel campo del nome figura "NO DATA".)

V-take selezionata per la traccia master



Nome della V-take ("NO DATA" se non registrata)



Potete anche selezionare la traccia master muovendo il cursore sul numero della traccia e ruotando la dial tutta verso destra.

8. Per passare a una V-take differente, usate i tasti cursore [◀]/[▶] per far lampeggiare il numero di V-take, e ruotate la dial per selezionare tra 1 – 10.

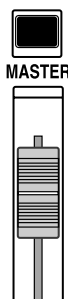
9. Quando la scelta della V-take è stata completata, premete il tasto [EXIT].

La luce del tasto [V-TAKE] scompare e ritorna la schermata principale.

Bounce sulla traccia master

Mixate i canali DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, e 9/10 come desiderate, per fare il bounce sulla master track.

1. Nella schermata principale, premete il tasto di status MASTER piu' volte, fino a che si illuminera' di rosso.



Rosso

È ora possibile registrare sulla traccia master. Allo stesso tempo, si accenderà anche il tasto [BOUNCE] e sarà quindi attivata la funzione bounce. Gli altri canali ed effetti della sezione mixer continuano ad operare esattamente come prima.

2. Premete il tasto PLAY [▶] per riascoltare la song e regolare il bilanciamento fra le diverse tracce.

Mentre osservate gli indicatori di livello L/R, regolate DRUM, BASS, i fader dei canali 1 – 6, 7/8 e 9/10 e i fader MASTER in modo che gli indicatori di livello L/R non segnalino "clip".

3. Premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, e quindi mentre tenete premuto il tasto REC [●] premete il tasto PLAY [▶].

La registrazione sulla traccia master avrà inizio.



Avviso

- Il segnale registrato sulla traccia master e' quello che viene dopo il fader MASTER (lo stesso segnale fornito alle prese [OUTPUT]).
- Quando si utilizza un effetto insert o un effetto send/return, il segnale registrato riporta il trattamento dell'effetto.

4. Quando avete finito di registrare, premete il tasto STOP [■].

La funzione Bounce verrà disattivata.



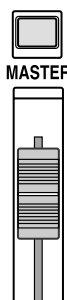
NOTA

- Quando si effettua il bounce sulla traccia master, ogni contenuto precedente della traccia master viene cancellato. Non e' possibile alcun Overdubbing.
- Iniziate sempre il bounce dall'inizio di una song. Se si inizia la registrazione nel mezzo di una song, quella posizione diverrà l'inizio della traccia master.

Playback della traccia Master

Per riascoltare la traccia master registrata e controllarne il contenuto, procedete nel seguente modo.

1. Nella schermata principale, premete il tasto di status MASTER piu' volte, fino a che si illuminera' di verde.



Verde

Quando il tasto di status MASTER è illuminato verde, tutti gli altri tasti di status sono esclusi. In questa condizione, gli altri canali sono in "mute", e tutti gli effetti in "off" (disattivati).

2. Verificate che il contatore sul display sia sulla posizione iniziale.

Se così non fosse, premete il tasto ZERO [◀◀].



Avviso

Mentre il tasto di status MASTER e' illuminato verde, tutti i tasti di trasporto eccetto il tasto REC [●] operano normalmente.

3. Premete il tasto PLAY [▶].

La traccia master viene riprodotta dall'inizio.

Potete usare il fader MASTER per regolare il volume.

4. Per interrompere l'ascolto, premete STOP [■].

5. Per riportare la serie MRS-1044 alla normale condizione operativa, premete il tasto di status MASTER in modo da disattivarlo.

Il "mute" di tutti gli altri canali eccetto la traccia master e il "mute" dei canali della sezione rhythm vengono annullati e gli altri tasti di status ritornano alla condizione precedente.

Cambiare la lunghezza di una V-take (Trimming)

La posizione iniziale e quella finale di una V-take registrata per le tracce 1 – 10 e la traccia master possono essere regolate, per tagliare dati "waveform" non necessari. Questo serve a rimuovere parti di silenzio da una V-take prima di copiarla su disco CD-R/CD-RW.

1. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].
2. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perche' il display indichi "UTILITY TR EDIT" e quindi premete il tasto [ENTER].
3. Usate i tasti cursore [E]/[R] perche' il display indichi "TR EDIT TRIM" e quindi premete il tasto [ENTER].

Apparirà il menu track edit.

Apparirà la schermata per la scelta di traccia/V-take.

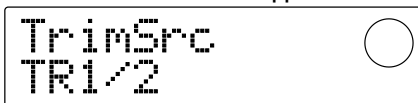


4. Usate la dial e i tasti cursore [▲]/[▼] per selezionare traccia/V-take per il "trimming".

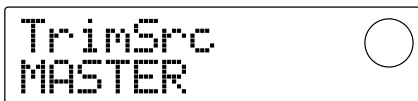
Nell'indicazione "TR xx- yy", "xx" sta per il numero di traccia e "yy" per il numero di V-take. Usate la dial per selezionare il numero di traccia (1 – 10) e i tasti [▲]/[▼] per selezionare il numero di V-take (1 – 10).

Ruotando la dial ancora verso destra dopo la posizione della traccia 10 si vedrà una schermata per la selezione di coppie di tracce pari/dispari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) e la traccia master (MASTER).

Quando e' selezionata la coppia 1/2



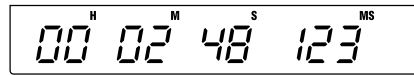
Quando e' selezionata la traccia master



Quando sono selezionate le tracce doppie o la traccia master, la V-take corrente per ogni traccia viene automaticamente selezionata per il "trimming".

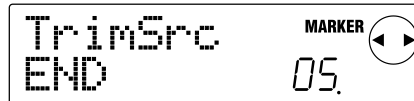
5. Premete il tasto [ENTER].

Apparirà la schermata per specificare il punto d'inizio della V-take.



6. Anticipate il punto d'inizio fin dove necessario, e premete il tasto [ENTER].

Apparirà la schermata per specificare il punto finale della V-take.



Per i dettagli su come specificare la posizione, rif. a pag. 39 del manuale operativo di MRS-1044.

7. Usando lo stesso metodo, portate il punto finale fin dove necessario e premete il tasto [ENTER].

Premendo il tasto PLAY [▶] nella sezione transport di MRS-1044, potete ascoltare la parte che va dal punto d'inizio a quello finale specificati.



Il punto d'inizio non puo' essere spostato in avanti rispetto alla posizione originaria, e quello finale non puo' essere spostato indietro rispetto alla posizione originaria.

8. Quando il punto finale e' stato specificato, premete il tasto [ENTER].

Apparirà l'indicazione "TrTrim SURE?" sul display, per verificare il processo di trimming.



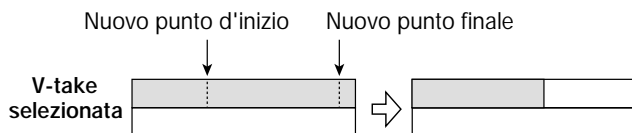
Dopo che il punto d'inizio e quello finale sono stati specificati, i dati audio originali sono ancora disponibili fino a che il tasto [ENTER] non viene premuto allo step 9. Premendo il tasto [EXIT] potete tornare indietro un passo dopo l'altro e fare le correzioni

eventualmente necessarie.

9. Per eseguire il processo di trimming, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare il processo, premete invece il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], i dati fuori dalla sezione che va dal punto d'inizio a quello finale specificati vengono cancellati.

Quando l'operazione di trimming è terminata, l'indicazione del display cambia in "COMPLETE".



● NOTA ●

Quando il punto di inizio viene anticipato, l'intera V-take viene spostata indietro.

10. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Creazione di un CD Audio

Questa sezione descrive come potete creare un CD audio scrivendo la traccia master di un project su un disco CD-R/CD-RW in un drive CD-R/RW.



Per creare un CD audio col modello MRS-1044, sono necessari la scheda SCSI Interface SIB-01 e un drive SCSI CD-R/RW esterno disponibili separatamente.

Scrittura di dati audio

Quando si registrano dati audio su un disco CD-R/CD-RW viene usata come fonte la V-take della traccia master di ogni project attualmente selezionata. Perciò l'intero project deve prima essere riversato (bounce) sulla traccia master. (Per quanto riguarda la procedura di "bounce", v. pag. 11.)

Ci sono due modi per registrare dati audio su un disco CD-R/CD-RW.

● Scrittura per project

Questo metodo implica la selezione di un singolo project e la scrittura della traccia master di quel project su disco. Con questo metodo, finché il disco CD-R/CD-RW non è stato finalizzato, è possibile richiamare un altro project e aggiungere altri dati audio successivamente.

● Scrittura per album

Questo metodo implica prima la creazione di una lista per il CD audio (chiamata "album") che contiene informazioni circa le tracce master dei diversi project inclusi. Il CD viene quindi scritto con una sola operazione, e la finalizzazione eseguita automaticamente, così che non è più possibile aggiungere altri dati audio successivamente.



Avviso

La "finalizzazione" di un CD audio si riferisce alla procedura di renderlo leggibile su un normale CD player. Dopo la finalizzazione, non è possibile aggiungere altri dati audio al disco CD-R/CD-RW.



NOTA

- I dati "waveform" della V-take attualmente selezionata della traccia master sono registrati sul CD audio tali e quali. Notate che l'impostazione del fader MASTER non ha alcun effetto sui dati registrati.
- Non è possibile specificare solo una porzione della traccia master in registrazione. Se necessario, usate la funzione "trimming" (p. 12) per tagliare le sezioni non necessarie prima e dopo la parte desiderata.

I dischi CD-R/CD-RW

Quando create un CD audio con la serie MRS-1044, potete selezionare sia dischi CD-R che CD-RW. Le caratteristiche dei due tipi di dischi vengono descritte qui di seguito.

● CD-R

Questo formato consente una sola registrazione o l'aggiunta di dati. Una volta che i dati sono stati registrati, non possono più essere cambiati né cancellati. I dischi CD-R si trovano con capacità di 650 MB e di 700MB.

Per scrivere nuovamente dati audio sul disco, occorre un nuovo CD-R. Fino a che il disco non è stato finalizzato, è possibile aggiungere altri dati audio.

● CD-RW

Questo formato permette registrazione, aggiunta e cancellazione di dati. Anche i dischi CD-RW si trovano con capacità di 650 MB e 700 MB.

Per scrivere nuovamente dati audio su disco, occorre un CD-RW vuoto o completamente cancellato. (Per informazioni su come cancellare un CD-RW, v. pag. 18.) Fino a che il disco non è stato finalizzato, è possibile aggiungere altri dati audio.

Un CD audio creato con un disco CD-RW non può essere suonato su un normale CD player.

Registrare dati audio per project

Potete selezionare un project e scrivere i contenuti della sua traccia master su un disco CD-R/CD-RW.



Verificate che il drive CD-R/RW sia collegato alla SIB-01 e acceso.

1. **Verificate che un disco utilizzabile sia inserito nel drive CD-R/RW.**

Per scrivere nuovi dati audio, usate un CD-R/CD-RW vuoto o un CD-RW completamente cancellato.

Per aggiungere dati audio, usate un CD-R/CD-RW che non sia già stato finalizzato.

2. Selezionate il project da usare come fonte di scrittura.

Verificate che sia selezionata una V-take registrata per la traccia master di quel project. Se necessario, usate la funzione trimming per tagliare parti non necessarie prima e dopo la porzione desiderata della V-take.

3. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT".

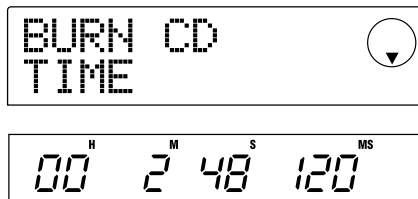
4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY CD-R/RW" e quindi premete il tasto [ENTER].



Se non appare il menu di cui sopra, MRS-1044 non ha riconosciuto appropriatamente il drive CD-R/RW. Controllate l'accensione del drive e il collegamento SCSI.

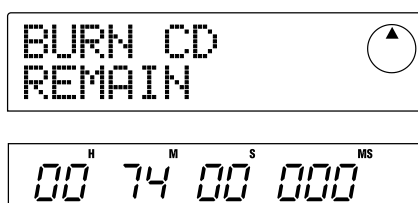
5. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "CD-R/RW BURN CD" e quindi premete il tasto [ENTER].

La durata delle V-take sorgente è mostrata in basso nel display in ore (H), minuti (M), secondi (S), e millisecondi (MS).



6. Per controllare la capacità residua di memoria del disco premete il tasto cursore [▼].

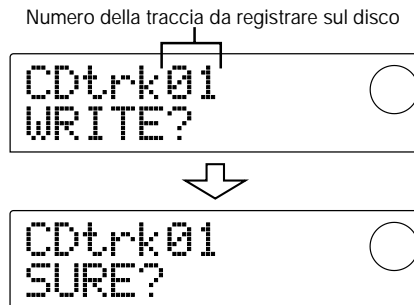
L'indicazione in basso nel display cambia per mostrare la capacità residua del disco. Premendo il tasto cursore [▲] si torna al display precedente.



7. Per ascoltare la traccia master di provenienza, premete il tasto PLAY [▶]. Per interrompere il playback, premete il tasto STOP [■].

8. Premete due volte il tasto [ENTER].

L'indicazione del display cambia nel seguente modo.



9. Per effettuare il processo di scrittura, premete il tasto [ENTER].

La scrittura del disco CD-R/CD-RW ha inizio. Durante il processo di scrittura, viene mostrata la parola "wait..." sul display. Sulla parte più bassa del display potete controllare il progredire dell'operazione di scrittura.

Quando il processo di scrittura è terminato, l'indicazione sul display cambia in "COMPLETE".



- Se premete il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], il display torna alla condizione del precedente step.
- Verrà automaticamente selezionata la più alta velocità di scrittura supportata dal drive CD-R/RW collegato.

10. Quando la scrittura è completata, premete il tasto [EXIT].

Il sistema torna alla condizione dello step 5. Per aggiungere altri dati audio, selezionate il project con i dati desiderati e quindi ripetete gli step precedenti.



- Quando viene aggiunta una nuova traccia, viene creata automaticamente una pausa di due secondi.
- Fino a che il disco CD-R/CD-RW non è stato finalizzato, il disco non può essere suonato su un normale CD player. (per informazioni su come ascoltare un disco CD-R/CD-RW non finalizzato, rif. alla prossima sezione.)

11. Per terminare il processo di scrittura e tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Riproduzione di un CD Audio

Per ascoltare un CD audio inserito nel drive CD-R/RW, procedete nel modo seguente. Questo metodo vale anche per l'ascolto di un disco CD-R/CD-RW su cui siano stati scritti dati audio.



Un disco CD-R/CD-RW non finalizzato non può essere ascoltato in nessun altro modo.



Verificate che il drive CD-R/RW sia collegato alla SIB-01 e che sia acceso.

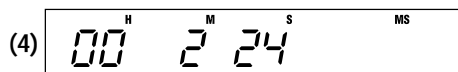
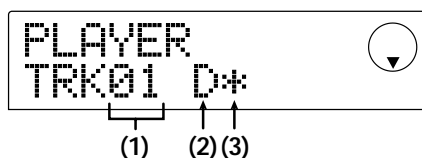
1. Verificate che un disco utilizzabile sia inserito nel drive CD-R/RW.
2. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].
3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY CD-R/RW" e quindi premete il tasto [ENTER].



Se non appare il menu qui sopra riportato, MRS-1044 non ha appropriatamente riconosciuto il drive CD-R/RW. Controllate l'accensione del drive e il collegamento SCSI.

4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "CD-R/RW PLAYER" e quindi premete il tasto [ENTER].

Il display riporta la seguente informazione.



(1) Numero di traccia

Indica il numero della traccia sul CD audio o sul CD-R/CD-RW.

(2) Metodo di playback

Indica il metodo di riproduzione attualmente selezionato per

il CD audio. "D" sta per playback digitale e "A" per playback analogico.

(3) Status di finalizzazione

Quando appare un simbolo "*", è inserito un disco CD-R/CD-RW non finalizzato.

(4) Locazione corrente

La locazione nella traccia attuale viene qui indicata in ore (H), minuti (M), e secondi (S).

5. Usate il tasto FF [▶▶] e il tasto REW [◀◀] per scegliere la traccia da suonare.

Mentre viene mostrata l'indicazione precedente, i tasti FF [▶▶] e REW [◀◀] possono essere usati per scegliere la traccia sul CD. Il tasto FF [▶▶] porta alla traccia successiva mentre REW [◀◀] porta alla traccia precedente.

6. Usate i tasti cursore [▼]/[▲] per selezionare il metodo di riproduzione (solo su MRS-1044).



Su MRS-1044, ogni pressione sui tasti cursore [▼]/[▲] passa alternativamente fra i due seguenti diversi metodi di riproduzione (playback).

● D (Playback digitale)

Il segnale audio digitale del CD viene letto in MRS-1044 e messo a disposizione sulle prese [OUTPUT] del pannello posteriore (DIGITAL, PHONES, MASTER L/R). (Impostazione di default)

● A (Playback analogico)

Il segnale audio del CD viene riprodotto attraverso le uscite cuffie e di linea del drive CD-R/RW.



Su MRS-1044CD, è possibile il solo playback digitale. Notate che l'uscita playback del CD sarà interrotta se selezionate "A" (playback analogico).

7. Per controllare playback/stop del CD, usate i tasti della sezione transport di serie MRS-1044.

Quando viene mostrata l'indicazione precedente, i tasti della sezione transport di serie MRS-1044 funzionano come segue.

● Tasto PLAY [▶]

Inizia il playback della traccia selezionata. Premendo il tasto durante il playback analogico il sistema va in pausa.

● Tasto STOP [■]

L'ascolto si interrompe e il sistema torna all'inizio della traccia attuale.

● Tasto FF [▶▶]

L'ascolto si ferma e il sistema salta all'inizio della traccia successiva.

● Tasto REW [◀◀]

L'ascolto si ferma e il sistema salta all'inizio della traccia precedente.

Durante l'ascolto del CD audio, tutte le impostazioni di fader, EQ, reverb, chorus e panning, eccetto il fader MASTER, non hanno alcun effetto.



Quando è selezionato "A" (playback analogico) come metodo di playback, il fader MASTER è inattivo. Mentre l'ascolto ha luogo, non è possibile cambiare tra ascolto digitale e ascolto analogico.

8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] piu' volte.

Finalizzare un disco CD-R/CD-RW

La "finalizzazione" di un disco CD-R/CD-RW sul quale sono stati scritti dati audio è la procedura che rende possibile l'ascolto del disco su un normale lettore CD.

● NOTA ●

Dopo che un disco CD-R/CD-RW e' stato finalizzato, non possono piu' essere aggiunte altre tracce. Fate attenzione a eseguire questa operazione.



Verificate che il drive CD-R/RW sia collegato alla SIB-01 e che sia acceso.

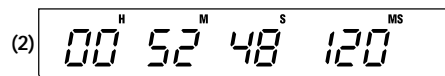
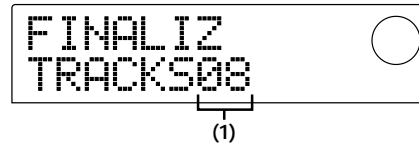
1. Verificate che un disco CD-R/CD-RW non finalizzato sia inserito nel drive CD-R/RW.
2. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].
3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY CD-R/RW" e quindi premete il tasto [ENTER].



Se non appare il menu precedente, MRS-1044 non ha riconosciuto appropriatamente il drive CD-R/RW. Controllate l'accensione del drive e il collegamento SCSI.

4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "CD-R/RW FINALIZE" e quindi premete il tasto [ENTER].

Il display riporta la seguente informazione.



(1) Totale delle tracce

Indica il numero totale di tracce presenti sul disco CD-R/CD-RW.

(2) Durata totale

Indica il tempo totale di durata di tutte le tracce presenti sul disco CD-R/CD-RW (pause incluse) in ore (H), minuti (M), e secondi (S).

5. Premete il tasto [ENTER].

Il display riporta ora l'indicazione "FINALIZ SURE?".

6. Per effettuare il processo di finalizzazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Il processo di finalizzazione ha inizio. Durante l'operazione, il display riporta "FINALIZ wait...".

Quando il processo di finalizzazione è terminato, l'indicazione sul display cambia in "FINALIZ COMPLETE".

Il disco CD-R/CD-RW può essere ora suonato su un normale CD player. Non è più possibile aggiungere alcuna traccia.

● Avviso ●

Eseguendo una cancellazione completa, un disco CD-RW può essere utilizzato nuovamente anche dopo la finalizzazione. Rif. alla spiegazione nella sezione successiva.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] piu' volte.

Cancellare un disco CD-RW

Tutte le informazioni su un disco CD-RW (dati audio o di backup) possono essere cancellate, riportando così il disco allo stato vergine.



Verificate che il drive CD-R/RW sia collegato alla SIB-01 e che sia acceso.

1. Verificate che il disco CD-R/CD-RW sia inserito nel drive CD-R/RW.
2. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].
3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY CD-R/RW" e quindi premete il tasto [ENTER].



Se non appare il menu precedente, MRS-1044 non ha riconosciuto appropriatamente il drive CD-R/RW. Controllate l'accensione del drive e il collegamento SCSI.

4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "CD-R/RW CDRW ERS" e quindi premete il tasto [ENTER].

L'indicazione del display cambia in "CdrwErs NORMAL".



5. Usate i tasti cursore [▼]/[▲] per selezionare uno dei seguenti due metodi di cancellazione del CD-RW.

- **NORMAL (impostazione di default)**

Vengono cancellate le informazioni da tutte le aree del CD. Questa operazione prende più tempo della cancellazione "Quick" ma tutti i contenuti del disco sono cancellati in modo sicuro. Questo è il metodo raccomandato. (Tempo massimo richiesto: 74' per un disco da 650MB e 80' per uno da 700 MB.)

- **QUICK**

Viene cancellata la sola traccia di informazione del disco CD-RW. L'operazione richiede soltanto pochi minuti.

6. Premete il tasto [ENTER].

Il display riporta ora l'indicazione "CdrwErs SURE?".

7. Per effettuare la cancellazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Il processo di cancellazione ha inizio. Durante l'operazione, il display indica "CdrwErs wait...".

Quando la cancellazione è terminata, l'indicazione del display cambia in "CdrwErs COMPLETE".

8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Registrare dati audio per album

Questo metodo implica la creazione di una lista per il CD audio (detta "album") contenente l'informazione sulle tracce master dei vari project che devono essere inclusi. Il disco CD-R/CD-RW viene quindi scritto con una sola operazione.



Verificate che il drive CD-R/RW drive sia collegato alla SIB-01 e che sia acceso.

1. Verificate che un disco utilizzabile sia inserito nel drive CD-R/RW.

Per scrivere nuovi dati audio, usate un CD-R/CD-RW vuoto o un CD-RW completamente cancellato.

Per aggiungere dati audio, usate un CD-R/CD-RW che non sia stato finalizzato.

2. Verificate che siano selezionate le V-take giuste per le tracce master dei project da registrare.

Quando si scrivono dati audio per album, le V-take attualmente selezionate delle tracce master dei project selezionati sono usate come materiale sorgente.



Quando viene selezionata una V-take non registrata per la traccia master, quel project non può essere scelto come fonte di registrazione.

3. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

Il display indicherà "PROJECT".

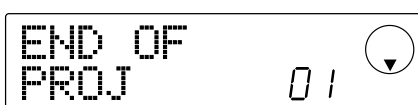
4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY CD-R/RW" e quindi premete il tasto [ENTER].



Se non appare il menu precedente, MRS-1044 non ha riconosciuto appropriatamente il drive CD-R/RW. Controllate l'accensione del drive e il collegamento SCSI.

5. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] perche' il display indichi "CD-R/RW ALBUM" e quindi premete il tasto [ENTER].

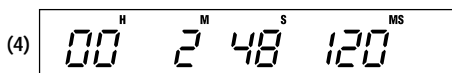
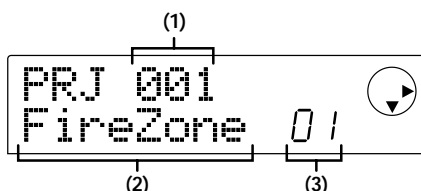
Appare la schermata per la selezione dei project da includere nell'album.



Questa schermata indica che non è selezionato alcun project.

6. Ruotate la dial per selezionare il project da usare come traccia 1 dell'album e premete il tasto [ENTER].

La schermata cambia nel modo seguente.



- (1) Numero del project
(2) Nome del project

Questo indica nome e numero del project da utilizzare come fonte della registrazione.

(3) Numero della traccia

Questo indica il numero della traccia da utilizzare in scrittura sul disco CD-R/CD-RW.

(4) Durata della traccia master

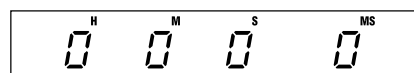
Questo indica la lunghezza della V-take della traccia master attualmente selezionata nel precedente project.



Vengono mostrati solo project con una traccia master per la quale e' selezionata una V-take registrata. Se non si ottiene il nome del project desiderato, controllate se e' stata selezionata una V-take registrata per la sua traccia master.

7. Quando il project per la traccia 1 e' stato selezionato, usate il tasto cursore [▶] per passare alla traccia 2.

La schermata cambia come segue.



Questa schermata indica che al momento nessun project è selezionato per la traccia 2 e oltre.

8. Usate la dial per selezionare il project da usare come traccia 2 dell'album.



9. Nello stesso modo, selezionate i project per la traccia 3 e le tracce seguenti.

Il numero massimo di tracce disponibili è 99, sempre che ci sia abbastanza spazio libero disponibile sul disco.

• Per controllare la capacita' del disco

Premete il tasto [▼]. Appare il tempo residuo su disco nella parte più bassa del display. Per tornare alla schermata precedente, premete il tasto [▲].

• Per ascoltare la traccia master

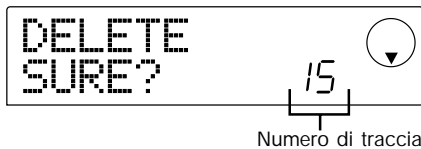
Premete il tasto PLAY [▶]. Viene riprodotta la traccia master del project attualmente mostrato sul display. Per interrompere il playback, premete il tasto STOP [■].

- **Per cambiare project in un album**

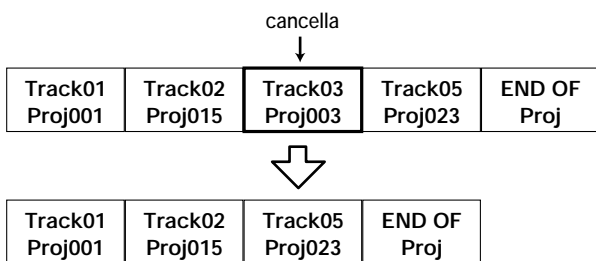
Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per selezionare il numero di traccia per la quale volete cambiare project e usate la dial per selezionare un altro project.

- **Per cancellare un project da un album**

Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per selezionare il numero di traccia il cui project volete cancellare e premete il tasto [EDIT]. Il messaggio "DELETE SURE?" appare sullo schermo.



Per cancellare il project dalla lista dell'album, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare il processo, premete invece il tasto [EXIT]. Quando un project è cancellato, le tracce successive vengono spostate di una posizione.



- **Per cancellare tutti i project da un album**

Alla schermata per la cancellazione di un project in una traccia, premete il tasto [EDIT] e quindi il cursore [▲]. Sullo schermo apparirà il messaggio "ALL DEL SURE?".

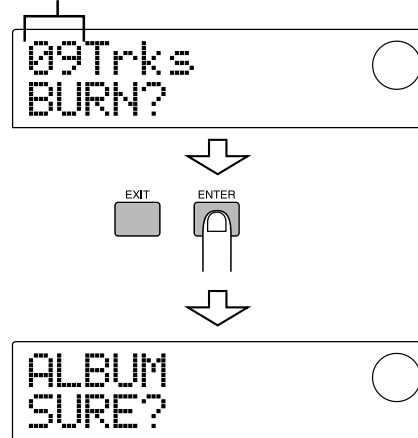


Per cancellare tutti i project dalla lista di un album, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare il processo, premete invece il tasto [EXIT].

10. Quando avete salvato tutti i project desiderati nell'album, premete il tasto [ENTER] due volte.

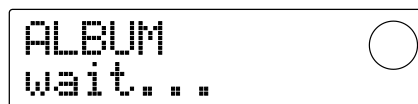
Il display cambia come segue.

Numero totale di tracce con project



11. Per eseguire il processo di "burn", premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

La scrittura sul disco CD-R/CD-RW ha inizio, e il display cambia come segue. La parte più bassa del display indica il progresso dell'operazione di scrittura.



Quando il processo di scrittura è completo, il disco viene espulso e appare sullo schermo il messaggio "ALBUM NEXT?".

12. Se desiderate scrivere un altro disco, premete [ENTER]. Per terminare il processo, premete il tasto [EXIT].

Lo schermo torna nella condizione dello step 4.

13. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Backup/Recupero di project

Questa sezione descrive come copiare project della serie MRS-1044 da un disco CD-R/CD-RW a un altro, o verso un hard disk esterno come backup/recupero.

Salvare singoli project su supporti esterni (backup per project)

Potete copiare un project specifico su un disco nel drive CD-R/RW o su un apparecchio SCSI esterno come backup. Possono essere utilizzati i seguenti apparecchi.

- Drive CD-R/RW interno (solo MRS-1044CD)
- Drive CD-R/RW esterno (MRS-1044)
- Drive MO (Magneto-optical disk) - (128 MB, 230 MB, 540 MB)
- Drive ZIP (100 MB, 250 MB)
- Hard disk (2.1 – 80 GB)

A seconda del tipo di supporto usato come backup, potete avere un grosso project suddiviso su diversi volumi, o aggiungere altri dati di backup per un project su un solo volume. La seguente tabella mostra i diversi sistemi di backup per i differenti formati.

	Aggiunta dati backup	Backup/recupero su diversi volumi
CD-R (*1)	No	Si
CD-RW (*2)	No	Si
MO (*3)	Si	Si
ZIP (*3)	Si	Si
Hard disk (*3)	Si	No

- *1 Possibile solo con disco vuoto
- *2 Potete usare un disco non formattato o uno sul quale tutti i dati sono stati cancellati.
- *3 Possibile solo con disco formattato su serie MRS-1044. (Per informazioni sulla formattazione, rif. a pag. 34.) Anche se un formato contiene già backup di serie MRS-1044, potete aggiungere altri dati se c'è ancora spazio sul disco.

Avviso

Per un elenco di marche e modelli di drive compatibili, visitate il sito web di ZOOM Corporation (<http://www.zoom.co.jp>).

1. Quando uno strumento SCSI esterno viene usato per un backup, verificate che sia collegato a serie MRS-1044 e che sia acceso.
2. Quando utilizzate drive CD-R/RW, drive MO, o drive ZIP per backup, assicuratevi che sia stato inserito un disco utilizzabile.

3. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY BACKUP" e quindi premete il tasto [ENTER].

NOTA

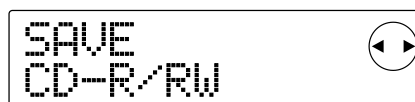
Se non appare il precedente menu, la serie MRS-1044 non ha riconosciuto appropriatamente l'apparecchio SCSI. Controllate l'accensione dell'apparecchio e il collegamento SCSI.

5. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "BACKUP SAVE" e quindi premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata per selezionare il project di cui effettuare il backup.



Se l'unità rileva che sono collegati sia un drive CD-R/RW che un altro apparecchio SCSI, appare una schermata per la scelta del mezzo su cui effettuare il backup quando premete [ENTER] allo step 5.



Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per scegliere "CD-R/RW" (per backup sul drive CD-R/RW) o "ExtDRV" (per backup su un altro apparecchio SCSI), e premete il tasto [ENTER].

6. Ruotate la dial per selezionare un project e quindi premete il tasto [ENTER].

La capacità di memoria richiesta per il backup del project è mostrata sul display (in MB).



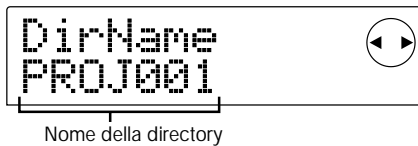
Dimensione del project (necessaria al backup)

NOTA

Quando il dispositivo di destinazione è un hard disk e la capacità dell'hard disk è minore delle dimensioni del project, il backup non può essere effettuato.

7. Premete il tasto [ENTER].

Appare il nome della directory da utilizzare per il backup.



La "directory" (detta anche "folder") è un'unità gerarchica che viene formata sul sistema di backup quando il backup viene eseguito. Tutti i dati del project vengono salvati in quella directory.

In condizioni di default, il nome della directory è "PROJxxx" (dove xxx è il numero del project). Ma è possibile cambiarlo a piacimento. (Il carattere che lampeggia può esser modificato.)

8. Se necessario, usate i tasti cursore [◀]/[▶] e la dial per cambiare il nome della directory e quindi premete il tasto [ENTER].

Il display mostra ora l'indicazione "SAVE SURE?".

● *NOTA* ●

Possono essere utilizzati i seguenti caratteri.

Numeri: 0 - 9 **Lettere:** A - Z **Simboli:** _ (Under score)

Le schermate e i gli step operativi che seguono sono leggermente differenti, a seconda di quale tipo di drive è stato selezionato per il backup.

■ Backup su hard disk

9. Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].

Mentre il backup è in corso, sul display viene mostrata l'indicazione "SAVE wait...".

Quando il backup è terminato l'indicazione del display cambia in "SAVE COMPLETE".

● *NOTA* ●

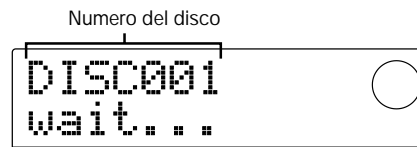
Se l'hard disk si riempie prima della fine dell'operazione di backup, appare l'indicazione "SAVE FULL" sul display e il backup viene interrotto. Premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata precedente.

10. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

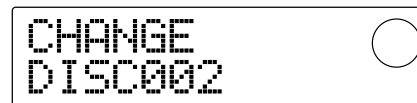
■ Backup su drive CD-R/RW

9. Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].

Quando il backup ha inizio, il numero del disco e la indicazione "wait..." appaiono sul display.



Quando la dimensione del project è maggiore della capacità di un solo volume CD-R/CD-RW, il disco verrà espulso dopo esser stato stato riempito, e apparirà un messaggio di attesa affinché l'utente inserisca un altro CD-R/CD-RW.



10. Quando appare questo messaggio, inserite un nuovo disco CD-R/CD-RW e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di backup riprende. Appare sul display il numero del nuovo disco e l'indicazione "wait...".



Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT] per ottenere l'indicazione "CANCEL?" sullo schermo e quindi premete il tasto [ENTER].

● *NOTA* ●

- Quando un backup occupa diversi volumi, assicuratevi di annotare numero del disco su custodia ed etichetta del disco.
- Durante il recupero, i dischi CD-R/CD-RW vanno inseriti nello stesso ordine seguito nel backup. Altrimenti non è possibile un recupero corretto.

11. Ripetete gli step precedenti fino a che l'intero project non è stato ricopiato.

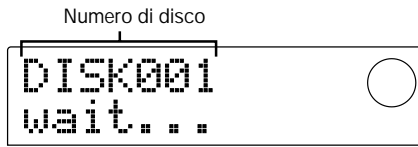
Quando il backup è finito, l'indicazione del display cambia in "SAVE COMPLETE".

12. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

■ Back up su drive ZIP o drive MO

9. Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].

Quando il backup inizia, il numero di disco e l'indicazione "wait..." appaiono sul display.



Quando la dimensione del project supera la capacità di un solo volume ZIP o MO, il disco viene espulso dopo esser stato riempito e appare un messaggio di attesa affinché l'utente inserisca un altro volume ZIP o MO.



10. Quando appare il precedente messaggio, inserite un nuovo dischetto ZIP o MO e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di backup riprende. Il nuovo numero di disco e l'indicazione "wait..." appaiono sul display.

Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT] così da leggere l'indicazione "CANCEL?" sullo schermo, e quindi premete il tasto [ENTER].

NOTA

- Quando un backup occupa diversi volumi, assicuratevi di annotare il numero di dischetto su custodia ed etichetta.
- Durante il recupero, i dischetti ZIP o MO devono essere inseriti nello stesso ordine seguito durante il backup. Non è altrimenti possibile un recupero corretto.

11. Ripetete i precedenti step fino a che l'intero project non è stato ricopiato.

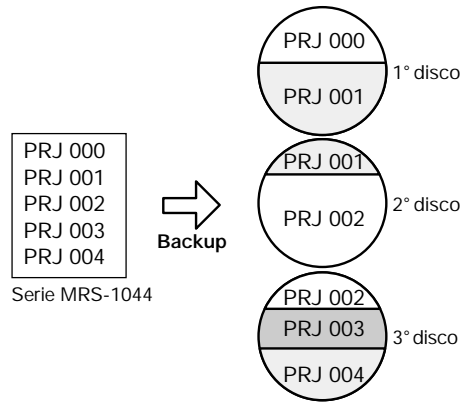
Quando il backup è terminato, l'indicazione del display cambia in "SAVE COMPLETE".

12. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Salvare tutti i project su sistema esterno (backup dell'intero hard disk)

Potete copiare l'intero contenuto dell'hard disk di serie MRS-1044 su un apparecchio SCSI esterno.

Se un project non sta su dischetto (o altro tipo di formato), il project sarà copiato su volumi separati che inizieranno dai numeri più bassi.



NOTA

Nel caso di backup dell'intero hard disk, verrà creata sulla destinazione di backup una directory per ogni project chiamata "PROJxxx" (dove xxx è il numero di project). Procedete con cautela, perché qualunque directory esistente sulla destinazione che abbia lo stesso nome verrà sostituita.

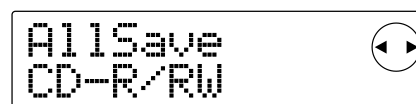
1. Quando un apparecchio SCSI esterno viene usato come destinazione di backup, verificate che l'apparecchio sia collegato alla serie MRS-1044 e che sia acceso.
2. Quando usate drive CD-R/RW, drive MO o drive ZIP, inserite nel drive un formato utilizzabile.
3. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].
4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY BACKUP" e quindi premete il tasto [ENTER].



Se non appare il menu precedente, MRS-1044 non ha riconosciuto appropriatamente l'apparecchio SCSI. Controllate l'accensione del drive e il collegamento SCSI.

5. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "BACKUP AllSave" e quindi premete il tasto [ENTER].

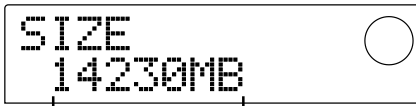
Se l'unità rileva che sono collegati sia il drive CD-R/RW che un altro apparecchio SCSI, appare una schermata per selezionare la destinazione di backup quando si preme [ENTER] allo step 5.



6. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per selezionare "CD-R/RW" (per back up sul drive CD-R/RW) o "ExtDRV" (per backup

su un altro apparecchio SCSI) e premete il tasto [ENTER].

La capacità di memoria richiesta per il backup di tutti i project viene mostrata sul display (in MB).



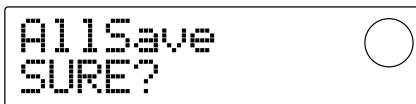
Capacità richiesta per il backup

●NOTA●

Quando il dispositivo di destinazione è un hard disk e la dimensione dell'hard disk è inferiore alla capacità, indicata, il backup non può essere effettuato.

7. Premete il tasto [ENTER].

La schermata cambia nel modo seguente.



Le schermate e i gli step operativi che seguono sono leggermente differenti a seconda di quale tipo di drive viene selezionato quale destinazione di backup.

■ Backup su hard disk

8. Per eseguire il backup premete il tasto [ENTER].

Se desiderate annullare l'operazione premete invece il tasto [EXIT].

Mentre il backup è in corso, viene mostrata sul display l'indicazione "AllSave wait...". Quando il backup è terminato, l'indicazione del display cambia in "AllSave COMPLETE".

●NOTE●

Se l'hard disk si riempie prima che l'operazione di backup sia terminata, appare l'indicazione "SAVE FULL" sul display e il backup viene interrotto. Premete il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata precedente.

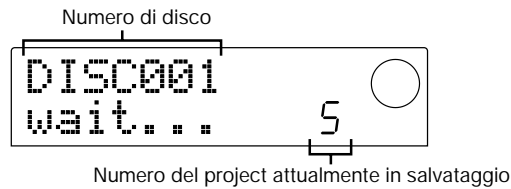
9. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

■ Backup su drive CD-R/RW

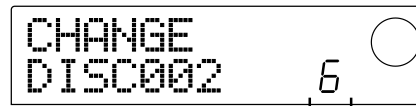
8. Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER].

Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], il backup inizia dal project col numero inferiore e continua verso i numeri più alti. Il numero del project corrente e l'indicazione "wait..." appaiono sul display.



Quando la dimensione del backup è maggiore della capacità di un solo volume di CD-R/CD-RW, il disco verrà espulso dopo esser stato riempito, e apparirà un messaggio di attesa affinché l'utente inserisca un altro disco CD-R/CD-RW.

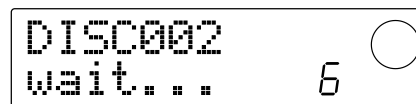


Numero dell'ultimo project salvato

Il numero mostrato in basso a destra indica quanti project sono stati salvati su quel disco.

9. Quando questo messaggio non appare, inserite un nuovo disco CD-R/CD-RW e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di backup riprende. Il numero del nuovo disco e l'indicazione "wait..." appaiono sul display.



●NOTA●

- Quando un backup occupa diversi volumi, assicuratevi di annotare numero di disco e project salvati su custodia ed etichetta del disco.
- Durante il recupero, i dischi devono essere inseriti nello stesso ordine seguito nel backup. Non è altrimenti possibile un recupero corretto. Procedete con attenzione.
- Anche quando è stato ricopiato l'intero hard disk, l'operazione di recupero viene eseguita per singoli project.

10. Ripetete gli step precedenti fino a che tutti i project sono stati copiati.

Quando il backup è terminato, l'indicazione del display cambia in "SAVE COMPLETE".

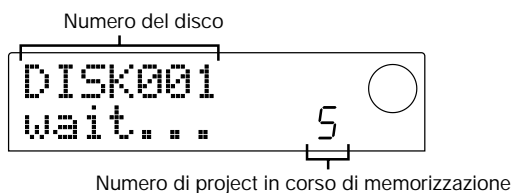
11. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

■ Backup su drive ZIP o MO

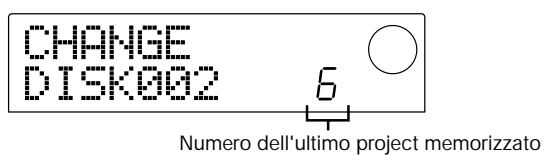
8. Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], il backup inizia dal

project con il numero inferiore e continua verso i numeri più alti. Il numero di project corrente e l'indicazione "wait..." appaiono sul display.



Quando la dimensione del backup è maggiore della capacità di un solo volume ZIP o MO, il disco viene espulso dopo esser stato riempito, e appare un messaggio di attesa affinché l'utente inserisca un altro dischetto.



Il numero mostrato in basso sulla destra indica quanti project sono stati memorizzati su quel volume.

9. Quando appare il precedente messaggio, inserite un nuovo dischetto e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di backup riprende. Il numero del nuovo dischetto e l'indicazione "wait..." appaiono sul display.



● NOTA ●

- Quando un backup occupa diversi volumi, assicuratevi di annotare numero del dischetto e project memorizzati sulla custodia e sull'etichetta del dischetto.
- Durante il recupero, i dischetti devono essere inseriti nel medesimo ordine seguito durante il backup. Non è altrimenti possibile un recupero corretto. Procedete attentamente.
- Anche quando è stato fatto un backup dell'intero hard disk l'operazione di recupero viene effettuata per singoli project.

10. Ripetete gli step precedenti fino a che tutti i project sono stati memorizzati.

Quando il backup è terminato, l'indicazione del display cambia in "SAVE COMPLETE".


11. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Letture di un project memorizzato da un supporto esterno (restore)


Potete recuperare (restore) qualunque project memorizzato su un apparecchio SCSI esterno ricaricandolo sull'hard disk della serie MRS-1044.

Schermate e passi operativi sono leggermente differenti, a seconda di quale tipo di drive viene usato come fonte del recupero.

■ Recupero da un drive CD-R/RW

 Verificate che il drive CD-R/RW sia collegato alla SIB-01 e che sia acceso.

1. Verificate che sia inserito un disco CD-R/CD-RW nel drive CD-R/RW.
2. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].
3. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY BACKUP" e quindi premete il tasto [ENTER].

 Se non appare il menu sopra riportato, MRS-1044 non ha riconosciuto appropriatamente il drive CD-R/RW. Controllate l'accensione del drive e il collegamento SCSI.

4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "BACKUP LOAD" e quindi premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "LOAD InsDisc1".

Se l'unità rileva che sono collegati sia un drive CD-R/RW che un altro apparecchio SCSI, appare una schermata per selezionare la fonte quando premete [ENTER] allo step 4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per selezionare "CD-R/RW".



5. A seconda del metodo di backup utilizzato, inserite il disco corretto nel drive, e premete il tasto [ENTER].

• Quando è stato eseguito un backup per project Inserite il disco numero 1.

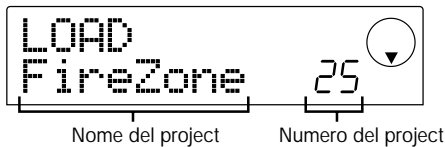
• **Quando è stato eseguito il backup dell'intero hard disk**

Inserite il disco che contiene il primo project da recuperare.

● **NOTA** ●

Anche quando è stato eseguito il backup dell'intero hard disk, l'operazione di recupero avviene per singoli project.

Il nome del project da recuperare e il numero del nuovo project vengono mostrati sul display.



■ **Avviso** ■

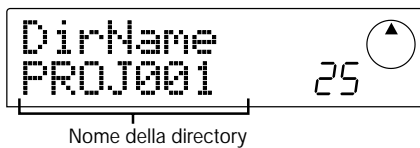
Durante il recupero di un project, la serie MRS-1044 assegna automaticamente un nuovo numero di project. Questo previene l'accidentale cancellazione o riscrittura di un project già esistente su hard disk, anche se ha lo stesso nome.

● **NOTA** ●

- Per cambiare il disco fonte del recupero, premete il tasto [EXIT]. Cambiate il disco e ripetete lo step 4.
- Se il backup di un project occupa diversi volumi, assicuratevi che il primo disco inserito sia il primo disco di quel project. Se viene inserito un altro disco, il nome del project non viene mostrato nel display.

6. **Se desiderate controllare la directory della fonte di recupero, premete il tasto cursore [▼].**

L'indicazione del display cambia con il nome della directory. Premendo il tasto cursore [▲] si ritorna al display precedente.



7. **Premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l'indicazione "LOAD SURE?", per verificare l'operazione di recupero.

8. **Per eseguire il processo di recupero, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].**

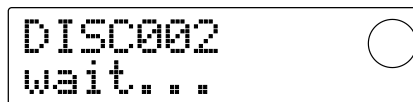
Quando inizia il recupero, appare sul display l'indicazione "LOAD wait..." .

Quando il backup del project occupa diversi dischi CD-R/CD-RW, dopo la lettura del primo disco appare un messaggio di attesa affinché l'utente inserisca il disco successivo.



9. **Quando appare questo messaggio, inserite il disco CD-R/CD-RW successivo, e premete il tasto [ENTER].**

L'operazione di recupero riprende. Il numero del nuovo disco e l'indicazione "wait..." appaiono sul display.



Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT] per avere l'indicazione "CANCEL?" sullo schermo, e quindi premete il tasto [ENTER].

● **NOTA** ●

Quando un backup occupa diversi volumi, assicuratevi di inserire i dischi nello stesso ordine del backup. Altrimenti non è possibile un recupero corretto.

10. **Ripetete gli step precedenti fino a che l'intero project non è stato recuperato.**

Quando l'operazione di recupero è terminata, l'indicazione del display cambia in "LOAD COMPLETE".

11. **Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.**

■ **Recupero da un drive ZIP o MO**

1. **Verificate che il drive ZIP o MO sia collegato in modo appropriato alla serie MRS-1044.**
2. **Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**
3. **Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY BACKUP" e quindi premete il tasto [ENTER].**

● **NOTA** ●

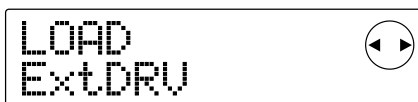
Se non appare il menu precedente, MRS-1044 non ha riconosciuto appropriatamente il drive ZIP o MO. Controllate l'alimentazione del drive e il collegamento SCSI.

4. **Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "BACKUP LOAD" e quindi premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l'indicazione "LOAD InsDisk1".



Se l'unità rileva che sono collegati sia un drive CD-R/RW che un altro apparecchio SCSI, appare una schermata per scegliere la fonte di recupero quando premete [ENTER] allo step 4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] per selezionare "ExtDRV" e premete il tasto [ENTER].



5. **Inserite il dischetto ZIP o MO (numero 1) col project memorizzato nel drive, e quindi premete il tasto [ENTER].**

Il nome del project da recuperare e il nuovo numero di project vengono mostrati sul display.

Se desiderate controllare la directory della fonte di recupero, premete il tasto cursore [▼].



● *NOTA* ●

- Se il backup di un project occupa diversi volumi, assicuratevi che il primo dischetto inserito sia il primo di quel project. Se viene inserito un altro dischetto, non verrà mostrato il nome del project.
- Per cambiare il dischetto fonte di recupero, premete il tasto [EXIT] e ripetete la procedura dallo step 4.

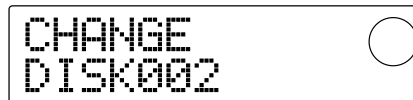
6. **Ruotate la dial per selezionare un project da recuperare e premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l'indicazione "LOAD SURE?", per verificare il processo di recupero.

7. **Per eseguire l'operazione di recupero, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].**

Quando il recupero ha inizio, appare sul display l'indicazione "LOAD wait..." .

Quando il backup del project occupa diversi dischetti ZIP o MO disks, dopo la lettura del primo dischetto appare un messaggio di attesa affinché l'utente inserisca un altro dischetto.



8. **Quando appare questo messaggio, inserite il successivo dischetto ZIP o MO e premete il tasto [ENTER].**

L'operazione di recupero riprende. Il nuovo numero di disco e l'indicazione "wait..." appaiono sul display.



Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT] per avere sullo schermo l'indicazione "CANCEL?", e quindi premete il tasto [ENTER].

● *NOTA* ●

Quando un backup occupa diversi volumi, assicuratevi di inserire i dischetti nello stesso ordine del backup. Altrimenti non è possibile un recupero corretto.

9. **Ripetete gli step precedenti fino a che l'intero project non è stato recuperato.**

Quando l'operazione di recupero è terminata, l'indicazione del display cambia in "LOAD COMPLETE".

10. **Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.**

■ Recupero da un hard disk

1. **Verificate che l'hard disk sia collegato correttamente alla serie MRS-1044.**

2. **Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**

3. **Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY BACKUP" e quindi premete il tasto [ENTER].**

● *NOTA* ●

Se il menu non appare, la serie MRS-1044 non ha riconosciuto in modo appropriato l'hard disk. Controllate l'alimentazione dell'hard disk e il collegamento SCSI.

4. **Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "BACKUP LOAD" e quindi premete il tasto [ENTER].**

Il nome del project da recuperare e il nuovo numero di project

vengono mostrati sul display. Se desiderate controllare la directory della fonte di recupero, premete il tasto [▼].



5. Ruotate la dial per selezionare il project da recuperare, e premete il tasto [ENTER].

Appare sullo schermo l'indicazione "LOAD SURE?" per verificare l'operazione di recupero.

6. Per eseguire l'operazione di recupero, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].

Quando il recupero ha inizio, appare sul display l'indicazione "LOAD wait...". Quando l'operazione di recupero è terminata, l'indicazione del display cambia in "LOAD COMPLETE".

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] piu' volte.

Cancellare dati di backup

Potete cancellare dati di backup (directories) dai supporti utilizzati per il backup (ZIP, MO o hard disk), se non avete più bisogno di questi dati.

NOTA

I dati salvati su un disco CD-R/CD-RW non possono essere cancellati. Nel caso di un disco CD-RW disc, e' possibile cancellare l'intero disco con un'operazione, per riuso (→ p. 18).

1. Verificare che l'apparecchio SCSI sia collegato correttamente alla serie MRS-1044.

NOTA

Una volta cancellata una directory non puo'essere recuperata. Fate attenzione a non cancellare incidentalmente una a directory di cui avete ancora bisogno.

2. Quando utilizzate un drive MO o un drive ZIP, assicuratevi che sia inserito il dischetto corretto.

3. Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].

4. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affiche' il display indichi "UTILITY BACKUP" e quindi premete il

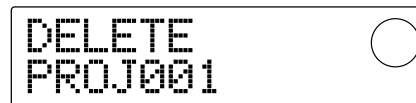
tasto [ENTER].

NOTA

Se questo menu non compare, la serie MRS-1044 non ha appropriatamente riconosciuto l'apparecchio SCSI. Controllate l'alimentazione dell'apparecchio e il collegamento SCSI.

5. Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affince' il display indichi "BACKUP DELETE" e quindi premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata per la scelta del project da cancellare.



6. Ruotate la dial per selezionare il project da cancellare, quindi premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "DELETE SURE?", per la conferma dell'operazione di cancellazione.

7. Per eseguire l'operazione di cancellazione, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].

Quando ha inizio la cancellazione, appare sul display l'indicazione "DELETE wait...".

Quando l'operazione di cancellazione è terminata, l'indicazione del display cambia in "DELETE COMPLETE".

8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] piu' volte.

NOTA

- Quando desiderate cancellare dati di backup che occupano diversi volumi, ripetete la precedente procedura per ogni singolo volume.
- Verificate sempre il nome della directory, per assicurarvi di non cancellare accidentalmente un altro project.

Formattare un supporto di memoria esterno

La serie MRS-1044 può formattare un hard disk collegato o un supporto in un drive ZIP o MO collegati. Questo è necessario quando si utilizzano un dischetto ZIP o MO oppure un hard disk per la prima volta.

● *NOTA* ●

Quando viene eseguita una formattazione, tutti i dati presenti su quel supporto vanno persi e non è più possibile recuperarli. Fate attenzione a non formattare accidentalmente un disco che contenga dati che volete invece conservare.

1. **Verificate che il dispositivo SCSI sia collegato appropriatamente alla serie MRS-1044.**
2. **Quando usate un drive MO o ZIP, assicuratevi che sia inserito un dischetto utilizzabile.**
3. **Nella schermata principale, premete il tasto [PROJECT/UTILITY].**
4. **Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "UTILITY BACKUP" e quindi premete il tasto [ENTER].**

● *NOTA* ●

Se non compare questo menu, la serie MRS-1044 non ha riconosciuto appropriatamente l'apparecchio SCSI. Controllate l'alimentazione dell'apparecchio e il collegamento SCSI.

5. **Usate i tasti cursore [◀]/[▶] affinché il display indichi "BACKUP FORMAT" e quindi premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l'indicazione "FORMAT SURE?" per confermare il processo di formattazione.

6. **Per eseguire il processo di formattazione, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare il processo, premete invece il tasto [EXIT].**

Quando la formattazione ha inizio, appare sul display l'indicazione "FORMAT wait...".

Quando la formattazione è terminata, l'indicazione del display cambia in "FORMAT COMPLETE".

7. **Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.**

Riportare MRS-1044CD alla condizione di default di fabbrica



Il modello MRS-1044CD si presenta con il CD-ROM "Recovery Disc". Questa sezione spiega come usare questo disco per riportare l'unità alla condizione di default di fabbrica.

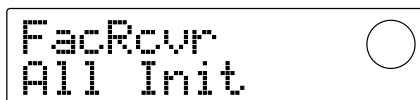
Attenzione! Quando MRS-1044CD viene riportato alla condizione di default di fabbrica, tutti i project creati dall'utente vengono cancellati. Procedete con attenzione. Fate il back up di tutti i dati di project che volete conservare.

1. Verificate che MRS-1044CD sia acceso.
Premete il pulsante eject sul pannello frontale per aprire il carrellino del drive CD-R/RW.
2. Inserite il CD-ROM "Recovery Disc" sul carrellino e dategli una piccola spinta.
Il carrellino del drive CD-R/RW si chiude.
6. Quando il processo di ritorno allo stato di fabbrica e' completato, premete il pulsante eject, togliete il "RecoveryDisc" e spegnete MRS-1044CD.
Alla prossima accensione MRS-1044CD si troverà nuovamente nel normale modo operativo.

3. Spegnete l'alimentazione di MRS-1044CD e poi riaccendetela.

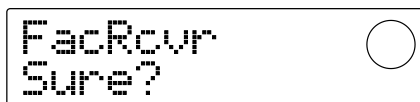
Quando l'unità viene accesa con il "Recovery Disc" inserito viene attivato un speciale modo chiamato "CD-ROM mode".

Quando avviato nel modo CD-ROM, il display indica "FacRcvr All Init".



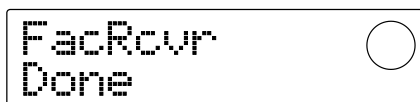
4. Premete il tasto [ENTER].

Il display indica ora l'indicazione "FacRcvr Sure?".



5. Per eseguire il processo di recupero dello stato di fabbrica, premete [ENTER] ancora una volta.

Il processo ha inizio. Quando è completato, il display indica "FacRcvr Done".



Diagnostica

Se ci sono problemi durante l'uso della serie MRS-1044 o di apparecchi SCSI, controllate innanzitutto i seguenti aspetti.

■ La serie MRS-1044 non riconosce il dispositivo SCSI

- Controllate se la SIB-01 è installata correttamente.
- Controllate se il sistema di MRS-1044 è stato aggiornato alla versione 2.0
- Controllate se il cavo SCSI è collegato correttamente, e se l'apparecchio SCSI è alimentato.
- Controllate che l'impostazione SCSI ID sia appropriata.
- Controllate se il terminatore è installato nell'ultimo apparecchio, o il terminatore interno è disposto su ON. In rari casi, la rimozione del terminatore può migliorare la stabilità.

■ CD audio creati con la serie MRS-1044 non possono essere ascoltati su normali CD player

- Controllate che il disco sia stato finalizzato.
- Controllate che il CD player non sia un vecchio modello. Su alcuni vecchi CD player, CD audio creati con dischi CD-R non suonano in modo corretto, anche se il disco è stato finalizzato. CD audio creati con dischi CD-RW non suonano sui normali CD player.

■ I dati audio non possono essere scritti sul supporto CD-R/CD-RW

- Controllate che il disco non sia già stato finalizzato.

■ Non si riesce a effettuare il backup

- Controllate che il disco CD-R/CD-RW non contenga già altri dati audio.
- Controllate che l'hard disk abbia sufficiente memoria.

■ Un backup che occupa diversi volumi non può essere recuperato

- È stato inserito il disco corretto? Quando il backup è stato eseguito per project, inserite il disco numero 1. Quando è stato fatto il backup dell'intero hard disk, inserite il disco che contiene il primo project da recuperare.

■ Usando la UIB-01 l'indicatore di accesso resta illuminato.

- Quando è installata una UIB-01 nel MRS-1044CD e l'unità utilizza il modo USB, l'indicatore di accesso al disco può restare illuminato permanentemente. Questo non rappresenta un problema e potete usare il modo USB normalmente.

■ Nel tentativo di eseguire un comando, appare uno dei seguenti messaggi.

[Relativamente a drive MO drive, ZIP o hard disk]

- NO DIR La directory non esiste.
- INSERT DISKxxx Inserire il dischetto numero xxx.
- FULL L'hard disk non ha spazio sufficiente.
- NO DATA Non esistono dati applicabili.
- SAME DIR Esiste già una directory con lo stesso nome.

[Relativamente a drive CD-R/RW]

- FULL Il disco CD-R/CD-RW non ha sufficiente spazio.
- INSERT DISCxxx Inserite il disco numero xxx.
- NO AUDIO Nel drive CD-R/RW è inserito un disco diverso da un CD audio.
- NO DATA Non ci sono dati applicabili.
- NO DISC Nessun disco è inserito nel drive CD-R/RW.
- NotBLANK Il disco CD-R/CD-RW non è vuoto.
- NOT CD-R Il disco inserito nel drive CD-R/RW non è un disco CD-R/CD-RW.

[relativamente a MRS-1044]

- HDD FULL L'hard disk interno di MRS-1044 è pieno.
- PRJ FULL Non possono essere creati altri project sull'hard disk interno di MRS-1044.

Elenco di patch effetti aggiuntivi in MRS-1044CD/MRS-1044 Versione 2.0

■ ALGORITHM DI LINEA

No.	NOME PATCH	Commento
15	WideDrms	Effetto stereo ampio per ogni batteria, molto efficace con la traccia 'DRUM' di MRS.
16	DanceDrum	Alza il livello complessivo, e specialmente il basso, al massimo.
17	Octaver	Aggiunge l'ottava più bassa... controllate il mix con il parametro Pitch-Balance.
18	Percushn	Aggiunge spazio, presenza e immagine stereo, particolarmente efficace per percussioni suonate con le mani
19	MoreTone	Isola e spinge la banda del mid-range per migliorare strumenti 'flat'. Aggiunge corpo alla chitarra ritmica distorta.
20	SnrSmack	Aggiunge 'snap' alla traccia drum... ottimo modo per aggiungere presenza alla traccia 'DRUM' di MRS.
21	Shudder!	Questo effetto speciale è ottimo per le tracce techno.
22	SwpPhase	Un effetto di phaser altamente risonante per diversi tipi di traccia.
23	DirtyBiz	Aggiunge distorsione... controllate il parametro RingMod Rate per effetti intonati e non intonati.
24	Doubler	Aggiunge una 'second voice' ottimo soprattutto per parti vocali.

■ ALGORITHM MASTERING

No.	NOME PATCH	Commento
12	RockShow	Aggiunge un feeling "live" a mix di rock.
13	Exciter	Effetto Lo-Fi nel modulo di compressione rimuove il fondo più basso e aggiunge leggera distorsione a medie e alte.
14	Clarify	Aggiunge lucentezza sulle alte a qualunque mix, mettendo in risalto i dettagli.
15	VocalMax	Porta la voce in primo piano, utile soprattutto per musiche con trama molto densa.
16	RaveRez	Speciale effetto "sommerso" che usa un filtro passa banda scavato.



ZOOM CORPORATION
 NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan
 PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115
 Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

Printed in Japan MRS-1044CD - 5000-1