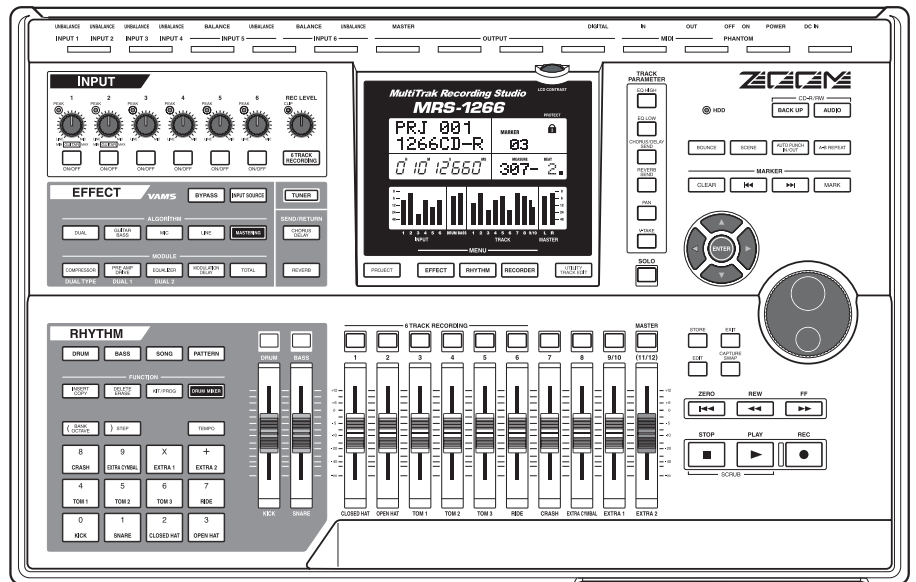




MultiTrak Recording Studio MRS-1266



Manuale operativo

© ZOOM Corporation

Riproduzione vietata, sia intera che parziale, per qualsiasi utilizzo.

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA

In questo manuale sono utilizzati dei simboli per evidenziare avvisi di pericolo che è necessario leggere in modo da prevenire incidenti. I significati dei simboli sono i seguenti:



Avviso

Questo simbolo indica spiegazioni riguardanti questioni di pericolo estremo. Se gli utenti ignorano questo simbolo e trattano l'apparecchio in modo errato, ne possono risultare danni seri, anche mortali.



Pericolo

Questo simbolo indica spiegazioni riguardanti questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e trattano l'apparecchio in modo errato, possono verificarsi infortuni alle persone e danni alle apparecchiature.

Vi preghiamo di osservare i suggerimenti sulla sicurezza e le precauzioni per assicurarvi un uso sicuro di MRS-1266.

• Requisiti per l'alimentazione



Avviso

MRS-1266 è alimentato tramite adattatore AC in dotazione. Per prevenire malfunzionamenti e rischi per la sicurezza, non utilizzate altri tipi di adattatore.

Quando si usa MRS-1266 in una zona con un differente voltaggio di linea, si prega di consultare il locale distributore ZOOM sull'acquisizione di un adattatore AC appropriato.

• Ambiente



Pericolo

Evitate di usare MRS-1266 in ambienti dove possa essere esposto a:

- Temperature estreme
- Alta umidità o vapore
- Polvere eccessiva o sabbia
- Eccessiva vibrazione o colpi

• Modo d'impiego



Pericolo

MRS-1266 è uno strumento di precisione. Non esercitate indebita pressione sui tasti e altri controlli. Fate anche attenzione che l'unità non cada, e non sottoponetela a colpi o pressione eccessiva.

• Alterazioni



Pericolo

Non aprite mai il contenitore di MRS-1266 né tentate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo potrebbe produrre danni all'unità.

• Collegamento di cavi e prese input e output



Pericolo

Spegnete sempre l'alimentazione di MRS-1266 e di tutti gli altri apparecchi prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi inoltre di scollegare tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare MRS-1266.

• Volume



Pericolo

Non usate MRS-1266 ad eccessivo volume per periodi prolungati poiché questo potrebbe causare danni all'udito.

• CD-R/RW Drive



Pericolo

Non guardate mai direttamente il raggio laser proiettato dal pick up ottico del drive CD-R/RW poiché potrebbe danneggiarvi la vista.

Precauzioni d'uso

• Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, MRS-1266 è stato progettato in modo da fornire la massima protezione contro l'emissione di radiazione elettromagnetica dall'apparecchio e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, è consigliabile non posizionare apparecchi molto sensibili alle interferenze o che emettono potenti onde elettromagnetiche vicino a MRS-1266, poiché la possibilità di interferenze non può mai essere esclusa completamente.

Con qualunque tipo di apparecchio di controllo digitale, incluso MRS-1266, le interferenze elettromagnetiche possono causare malfunzionamento e possono rovinare o distruggere i dati. Deve quindi essere posta particolare attenzione nel ridurre al minimo il rischio di danni.

• Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire MRS-1266. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non fate uso di prodotti abrasivi, cera o solventi (come sverniciatori o alcool per le pulizie), poiché potrebbero intaccare le finiture o danneggiarne la superficie.

• Backup

I dati di MRS-1266 possono essere perduti a causa di malfunzionamento o per operazioni errate. Fate sempre un backup dei vostri dati nell'ipotesi di simili incidenti.

• Diritti di copia

Tranne che per uso personale, la registrazione non autorizzata di fonti coperte da copyright (CD, dischi, nastri, video clip, materiale radiodiffuso e così via) è proibita. ZOOM Corporation non assume responsabilità per ingiunzioni verso i trasgressori della legge sul copyright.

Tenere questo manuale a portata di mano per una comoda consultazione.

MIDI è un marchio registrato dell'Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

GS è un marchio commerciale / registrato di Roland corporation.

Sommario

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA	2	Spostarsi in un punto desiderato nella song (Funzione Locate)	40
PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA	2	Ri-registrare solo una regione specifica (Funzione Punch-in/out)	40
Precauzioni d'uso	3	Uso del punch-in/out manuale	40
Introduzione	7	Uso del punch-in/out automatico	41
Panoramica	7	Mixare più tracce sulla traccia master (Funzione Mixdown)	42
Presentazione di MRS-1266	9	La traccia master	42
Sezione Recorder	9	Step per il missaggio	43
Sezione Rhythm	10	Riproduzione della traccia master	44
Sezione Mixer	10	Riversamento di più tracce su un'altra traccia (Funzione Bounce)	45
Sezione Effect	11	Come funziona il bounce	45
Parti di MRS-1266	12	Impostazione del bounce	45
Pannello superiore	12	Esecuzione della funzione bounce	46
Pannello posteriore	14	Registrare su 6 tracce simultaneamente (Modo 6TR REC)	47
Pannello frontale	14	Come funziona il modo 6TR REC	47
Collegamenti	15	Assegnazione di un segnale in ingresso a una traccia	47
Installazione del Drive CD-R/RW	17	Registrazione di suoni drum/bass (Registrazione Rhythm)	48
Ascolto della Song Demo	19	Assegnazione di marcatori all'interno della song (Funzione Marker)	49
Protezione della song demo	19	Impostare un marcatore	49
Accensione	19	Posizionare un marcatore	50
Selezione della song demo	19	Cancellare un marcatore	50
Esecuzione della song demo	20	Esecuzione ripetuta di uno stesso passaggio (Funzione A-B Repeat)	51
Spegnimento	20	Ricerca di una posizione desiderata (Funzione Scrub/Preview)	52
Guida rapida	21	Uso delle funzioni scrub/preview	52
Step 1: Creare un nuovo project	21	Cambiare le impostazioni della funzione scrub	52
Step 2: Creare una song rhythm	22	Guida [Track Edit]	54
2-1 Costruire un pattern ritmico	22	Editing tramite riscrittura dei dati	54
2-2 Inserire informazioni di accordi	25	Step fondamentali di editing	54
Step 3: Registrazione della prima traccia	28	Copia di un range di dati specificato	55
3-1 Regolazione della sensibilità d'ingresso e del livello di registrazione	28	Spostamento di un range di dati specificato	56
3-2 Impostazione dell'effetto insert	29	Cancellazione di un range di dati specificato	57
3.3 Selezione di una traccia e registrazione	30	Trimming di un range di dati specificato	57
Step 4: Sovrainscrizione (Overdub)	32	Fade-in/fade-out di un range di dati specificato	58
4-1 Selezione di un patch di effetto insert	32	Inversione di un range di dati audio specificato	59
4-2 Selezione di una traccia e registrazione	32	Cambiare la durata di un range di dati specificato	60
Step 5: Missaggio	33	Editing tramite V-take	61
5-1 Regolazione di volume, panning ed EQ	33	Step fondamentali di editing tramite V-take	61
5-2 Uso di effetto send/return	35	Cancellare una V-take	62
5-3 Uso di effetto mastering	36	Copiare una V-take	62
5-4 Registrazione della traccia master	36	Spostare una V-take	62
Guida [Recorder]	38	Scambio di V-take	63
Uso delle V-take	38	Cattura e sostituzione di tracce	63
Selezione delle V-take	38	Catturare una traccia	63
Modifica del nome delle V-take	38	Sostituzione dei dati di una traccia	64

Guida [Phrase Looping]	65
Quali tipi di frasi è possibile usare?	65
Caricamento di una frase	66
Step fondamentali per il caricamento di una frase.	66
Importare una V-take dal project corrente	66
Importare un file WAV/AIFF	68
Importare una frase da un project diverso	69
Regolazione dei parametri di una frase	69
Copiare una frase	71
Creare un phrase loop	71
Immissione numerica di phrase loop	71
Scrittura di phrase loop su una traccia.	73
Guida [Mixer]	75
Il mixer	75
Operazioni di base del mixer input	76
Assegnazione di segnali in ingresso alle tracce	76
Regolare la profondità degli effetti send/return	78
Regolazione di pan/balance	78
Operazioni di base del track mixer	79
Regolazione di volume/pan/EQ	79
Regolare la profondità dell'effetto send/return	80
Agganciamento fra canali dispari/pari	81
Uso della funzione solo.	82
Salvataggio/ricambio di impostazioni del mixer	
(Funzione "Scene")	82
Salvataggio di una scena	82
Richiamo di una scena salvata	83
Cambio automatico di scene	83
Cancellare parametri di una scena	84
Guida [Rhythm]	86
La sezione Rhythm	86
I Drum kit e i Bass program	86
Pattern Rhythm e traccia drum/bass	86
Song Rhythm	87
Modo Rhythm pattern e modo Rhythm song	87
Sincronizzazione della sezione Recorder	
con la sezione Rhythm	87
Riproduzione di pattern ritmici.	88
Selezione e riproduzione di un pattern ritmico	88
Cambiare tempo del pattern ritmico.	88
Cambiare drum kit / bass program	89
Creare una song rhythm	89
Selezionare una song rhythm.	89
Immissione dei dati di pattern rhythm	89
Step input	90
FAST input	92
Immissione dei dati "root/chord"	94
Immissione di altri dati	95
Riproduzione di una song rhythm	96
Editing di song rhythm	97
Copia di una specifica porzione di misure	97
Trasposizione dell'intera song rhythm	98
Copia di una song rhythm	98

Cancellazione di una song rhythm	99
Assegnare un nome a una song rhythm	99
Creazione di un proprio pattern rhythm	100
Preparativi	100
Real-time input	101
Step input	105
Impostare l'accordo per il pattern rhythm	108
Editing del pattern rhythm	109
Bilanciamento del volume di drum e bass	109
Copia di un pattern rhythm	110
Modifica del nome di un pattern rhythm.	110
Cancellazione di un pattern rhythm	111
Creazione di un proprio drum kit	111
Cambiare suono e impostazioni di ciascun pad	111
Assegnazione del nome a un kit	113
Copia di un kit	113
Importare pattern rhythm e song rhythm	
da un altro project	114
Modifica di varie impostazioni	
della sezione rhythm	114
Procedura di base	114
Cambiare la lunghezza del pre-count	115
Cambiare il volume del metronomo	115
Regolare la sensibilità dei pad	115
Controllo della quantità di memoria residua	116
Regolare il volume di ciascun pad col fader	116
Guida [Effects]	117
Gli effetti	117
Effetto Insert	117
Effetti Send/return	117
Uso dell'effetto insert	118
I patch dell'effetto insert	118
Cambiare punto di inserimento dell'effetto insert	119
Selezione del patch per l'effetto insert	119
Modificare il patch dell'effetto insert	121
Memorizzare il patch dell'effetto insert	123
Modificare nome del patch dell'effetto insert	123
Applicazione dell'effetto insert al solo	
segnale di monitor	124
Uso degli effetti send/return.	125
I patch degli effetti send/return	125
Selezione di un patch di effetto send/return	125
Modifica di patch dell'effetto send/return.	126
Memorizzare il patch dell'effetto send/return	127
Modificare nome del patch dell'effetto send/return	127
Importare patch da un altro project	128
Guida [Creare un CD]	129
Scrittura di dati audio	129
I dischi CD-R/RW	129
Registrare dati audio per project	130
Registrare dati audio per album	131
Riproduzione di un CD audio	133
Cancellare un disco CD-RW	135

Finalizzare un disco CD-R/RW	136	Formattazione dell'hard disk	158
Caricare dati da un CD audio	137	Manutenzione dell'hard disk con il CD-ROM in dotazione.	159
Guida [Project]	138	Appendice	160
I project	138	Specifiche di MRS-1266	160
Operazioni con i Project	138	Diagnostica	161
Procedura di base	138	Problemi durante la riproduzione	161
Caricamento di un project	139	Problemi durante la registrazione	161
Creazione di un nuovo project	139	Problemi con gli effetti	161
Controllo dimensioni del project/ capacità disponibile sull'hard disk	139	Problemi con la sezione Rhythm	162
Copiare un project	140	Problemi con il MIDI	162
Cancellare un project	140	Problemi con il drive CD-R/RW.	163
Modifica del nome di un project	141	Altri problemi	163
Protezione on/off di un project	141	Lista tipo Effetto/Parametro	164
Backup e recupero della copia	142	Effetto Insert	164
Salvare un singolo project su disco CD-R/RW.	142	Effetto Send Return.	171
Salvare tutti i project su disco CD-R/RW	143	Lista patch effetti	172
Caricare un project da disco CD-R/RW	144	Lista pattern	177
Guida [MIDI]	146	Lista Drum Kit/Bass Program	179
Il MIDI	146	Tabella numero di nota MIDI	180
Cosa potete fare con il MIDI	146	Lista strumenti	181
Impostazioni relative al MIDI	147	Lista PHRASE	183
Procedura di base	147	Contenuti dell'hard disk di MRS-1266	185
Impostare il canale MIDI di drum/bass	148	Compatibilità con la serie MRS-1044	185
Specificare i messaggi di trasmissione Timing Clock	148	Implementazione MIDI	186
Specificare i messaggi di trasmissione Song Position Pointer	149	Tabella di implementazione MIDI.	187
Specificare i messaggi di trasmissione Start/Stop/Continue.	149	Indice	188
Specificare i messaggi di trasmissione Program Change	149		
Uso dello SMF player	150		
Lettura di SMF in un project	150		
Selezione dell'uscita di destinazione di SMF	150		
Riproduzione di SMF	152		
Guida [Altre funzioni]	153		
Cambiare funzione all'interruttore a pedale	153		
Uso della funzione tuner.	154		
Inibizione della copia digitale di un nastro master o di un disco master	155		
Cambiare tipo di display dell'indicatore di livello	156		
Assegnare un segnale alla presa SUB OUT	156		
Manutenzione dell'Hard disk	157		
Procedura base per la manutenzione	157		
Verifica/ripristino integrità dei dati sull'hard disk interno (ScanDisk).	158		
Riscrittura dati dei file di sistema (Factory Initialize)	158		

Introduzione

Panoramica

Grazie per aver scelto **ZOOM MRS-1266 Multitrak Recording Studio** (da qui in avanti indicato come "**MRS-1266**"). MRS-1266 è una workstation audio digitale con le seguenti caratteristiche:

- **Riunisce tutta la funzionalità di cui avete bisogno per una produzione musicale completa**

MRS-1266 fornisce tutta la funzionalità di cui avete bisogno per una produzione musicale professionale: hard disk recorder, drum/bass machine, mixer digitale, effetti, drive CD-R/RW e altro ancora. Dalla creazione di tracce ritmiche alla registrazione multitraccia, il missaggio e la masterizzazione di un CD audio, MRS-1266 vi permette tutto questo.

- **Registratore 12-track x 10-take**

La sezione recorder fornisce otto tracce mono e una traccia stereo, per un totale di dieci tracce. Inoltre, viene anche fornita una traccia master (stereo) per il missaggio. Poiché ciascuna traccia ha dieci tracce virtuali (V-take), potete registrare diverse "take" per le parti più importanti come la voce o i soli di chitarra e scegliere la versione migliore in un secondo momento.

Viene anche fornito un pieno range di funzioni di editing, permettendovi di copiare o spostare dati audio. Le funzioni speciali comprendono inversione di dati e compressione/espansione temporale. È anche possibile lo scambio di dati e la copia fra normali tracce e la traccia master.

- **Una versatile configurazione input/output permette la registrazione simultanea su sei canali**

10 differenti tipi di input sul pannello posteriore e il pannello frontale alimentano un totale di sei canali. È possibile utilizzare sintetizzatori, microfoni dinamici, microfoni a condensatore, chitarra/basso e molti altri tipi di strumenti, incluse fonti ad alta impedenza. Nella normale operatività, vengono selezionati due input per la registrazione sulle tracce audio. Uno speciale modo 6TR REC consente la registrazione simultanea su sei canali. Questo è ottimo per parti multiple di batteria o per registrare una band. La fila di output include prese analogiche e digitali (optical) STEREO OUT, un'uscita PHONES, e una STEREO SUB-OUT in grado di prendere il segnale da un ingresso, una traccia, o un canale drum/bass specificati. Durante il missaggio, può anche essere impiegata un'unità di effetti esterna per qualsiasi suono.

- **La funzione Bounce consente la registrazione "ping-pong" di dieci tracce simultaneamente**

La funzione bounce rende facile il riversamento di più tracce su una o due tracce con la semplice pressione di pochi tasti. Anche quando non ci sono tracce libere disponibili, potete riprodurre dieci tracce simultaneamente, aggiungere il suono di drum e bass, e riversare il risultato su due V-take. Se selezionate la traccia master come destinazione del bounce, è possibile un missaggio interno senza usare nessuna delle normali tracce o delle V-take.

- **Funzione "Phrase loop" per duplicare materiale audio**

Usando dati audio registrati o file audio presi da un disco CD-ROM, potete creare dei "phrase loop" come esempi per figure percussive e riff di chitarra. La sequenza di riproduzione (playback) e il numero di ripetizioni delle frasi può essere programmato liberamente e scritto su qualunque traccia o V-take come dati audio.

- **La sezione Rhythm può essere usata per fornire una guida ritmica o un accompagnamento**

La sezione rhythm fornisce più di 400 tipi di pattern di accompagnamento tramite il generatore interno di suoni drum + bass. Potete anche creare i vostri pattern originali con l'ingresso real-time/step. Questo può essere usato come guida ritmica indipendente o sincronizzato a un registratore. Potete anche programmare l'ordine di riproduzione di accordi o pattern per creare l'accompagnamento ritmico di una intera song. In aggiunta all'ingresso step normale, MRS-1266 offre un metodo innovativo chiamato FAST e sviluppato da ZOOM che vi permette di costruire rapidamente delle song con varie ripetizioni di pattern.

- **Sezione Mixer dotata di automazione**

Il mixer digitale interno può gestire 10 tracce più i canali drum e bass. Le impostazioni di livello, panning, ed EQ di ciascun canale possono essere salvate come "scene" separate. Una scena salvata può essere richiamata manualmente in ogni momento, oppure attivata automaticamente in un punto desiderato di una song.

- **Effetti versatili**

Per quanto riguarda gli effetti interni, MRS-1266 fornisce un "insert effect" che può essere inserito in un percorso di segnale specificato, e un "send/return effect" che è usato attraverso il loop send/return del mixer. Gli effetti possono essere utilizzati in una varietà di modi diversi, dalla modifica del suono mentre registrate una traccia, al trattamento della spazializzazione o del mastering durante il missaggio.

- **Drive CD-R/RW**

Una volta creato un missaggio sulla traccia master, potete riversarlo con facilità su un disco CD-R o CD-RW usando il drive incorporato. Questo permette la comoda creazione di CD audio e risulta utile anche quando volete fare un backup dei dati che avete registrato.

La versione di MRS-1266 senza drive CD-R/RW interno vi consente comunque di collegare il drive opzionale CD-01, garantendovi la stessa funzionalità del modello integrato.

Per poter sfruttare al meglio le versatili funzioni di MRS-1266 e assicurarvi un utilizzo libero da complicazioni e problemi, vi raccomandiamo di leggere accuratamente questo manuale.

Conservate questo manuale in un posto sicuro insieme al certificato di garanzia.

Presentazione di MRS-1266

MRS-1266 si compone delle seguenti cinque sezioni.

- **Sezione Recorder**

Registra e riproduce l'audio.

- **Sezione Rhythm**

Usa fonti sonore interne di percussioni e di basso per eseguire dei ritmi.

- **Sezione Mixer**

Mixa i segnali della sezione recorder con quelli della sezione rhythm, per l'uscita alle prese stereo output e per il missaggio sulle tracce master dedicate.

- **Sezione Effect**

Tratta i segnali in ingresso o i segnali della sezione mixer. MRS-1266 ha due tipi di effetti: un effetto insert che viene

inserito in un dato percorso di segnale, e un effetto send/return che utilizza il loop send/return della sezione mixer.

- **Sezione del drive CD-R/RW**

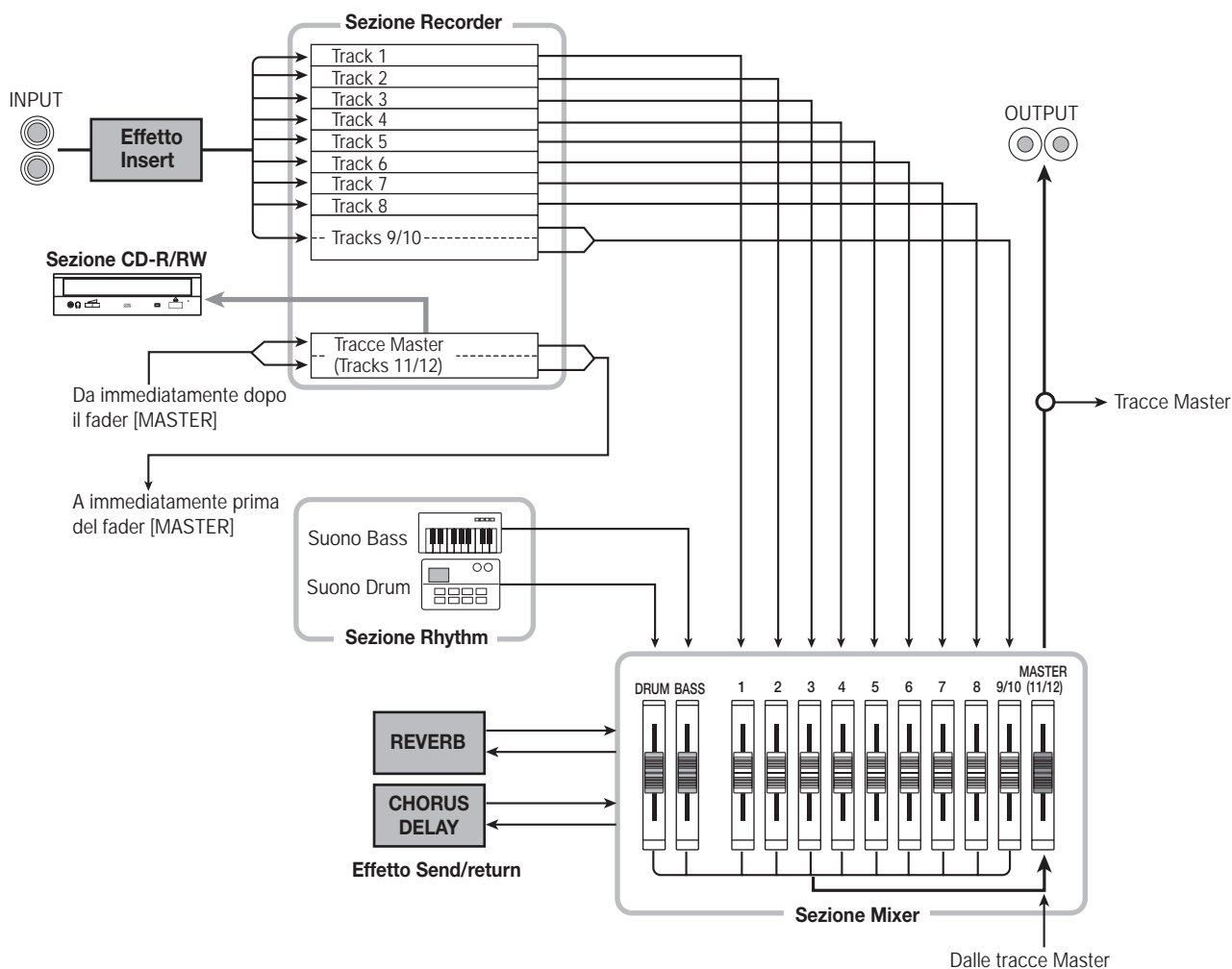
Consente di creare un CD audio usando i contenuti delle tracce master, o leggere materiale audio da CD e CD-ROM.

Diamo ora uno sguardo ravvicinato a ciascuna sezione.

Sezione Recorder

La sezione Recorder di MRS-1266 ha dieci tracce: otto tracce mono (tracce 1 - 8) e una traccia stereo (tracce 9/10). (Una "traccia" è una sezione separata per la registrazione di dati audio). È possibile registrare fino a due tracce e riprodurle fino a dieci simultaneamente.

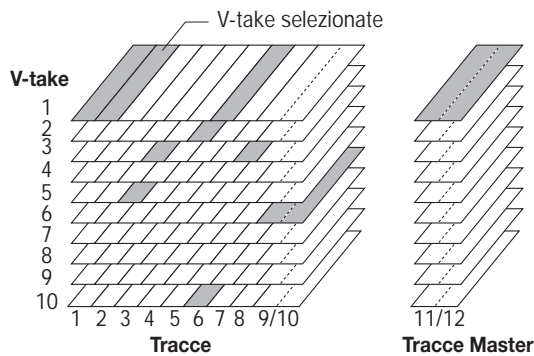
Ciascuna traccia ha dieci tracce virtuali attivabili (dette "V-take"). In ciascuna traccia, una V-take può essere selezionata



per registrazione/playback. Per esempio, potete registrare soli di chitarra su più V-take, e poi confrontarle successivamente per scegliere la migliore.

Consiglio

Modificando le impostazioni interne di MRS-1266, potete registrare direttamente il segnale dalle prese INPUT 1 - 6 sulle tracce 1 - 6. (Il cosiddetto "modo 6TR REC".)



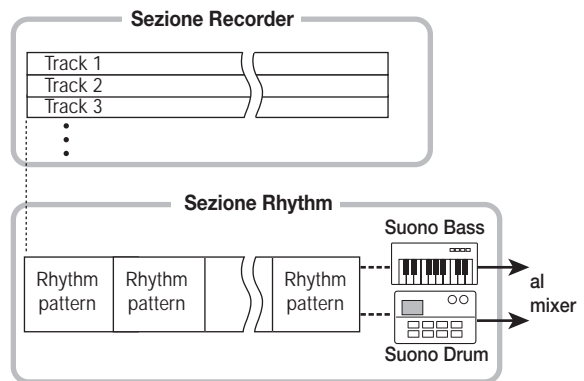
La sezione Recorder fornisce anche un set di tracce stereo che sono separate dalle normali tracce record/play 1 - 10. Queste sono dette tracce master. Le tracce master sono dedicate al missaggio e a tenere il materiale usato per creare un audio CD.

Sezione Rhythm

La sezione Rhythm di MRS-1266 offre 511 pattern di accompagnamento (detti "rhythm pattern") che fanno uso dei generatori sonori interni drum e bass. Più di 400 pattern sono preprogrammati dalla fabbrica. I pattern Rhythm possono essere usati indipendentemente o sincronizzati al registratore.

Consiglio

Potete anche creare pattern originali utilizzando i pad sul pannello superiore oppure tramite MIDI.



Potete arrangiare pattern rhythm nell'ordine di riproduzione desiderato, e programmare accordi e tempo per creare l'accompagnamento ritmico di una intera song. (La cosiddetta "rhythm song.") Possono essere create fino a 10 rhythm song, di cui una viene selezionata per la riproduzione.

Consiglio

Se si desidera, rhythm pattern e rhythm song possono essere processati con l'effetto insert, e registrati sulle tracce audio.

Sezione Mixer

I segnali dalle tracce 1 - 8, 9/10, e i suoni drum e bass vengono inviati a canali separati del mixer per la regolazione individuale di volume e tono e per creare un mix stereo. Per ciascuna traccia possono essere controllati i seguenti parametri indipendentemente.

- **Volume**
- **Panning**
- **EQ a 2 bande**
- **Livello di mandata all'effetto send/return**
- **Mute on/off**
- **Commutazione di V-take**

Consiglio

Se si vuole, le prese STEREO SUB OUT sul pannello frontale possono essere impostate per condurre una traccia o un suono drum/bass specificati. Questo è utile per monitorare la traccia o il suono drum/bass, o per regolarlo nel caso si utilizzi una unità effetti esterna.

Sezione Effect

MRS-1266 fornisce due tipi di effetti: effetto insert ed effetto send/return. Questi effetti, utilizzabili simultaneamente, hanno le caratteristiche qui di seguito descritte.

• Effetto Insert

Questo effetto può essere inserito in uno dei tre punti seguenti nel percorso del segnale.

(1) Immediatamente dopo la presa Input

(2) In un canale desiderato del mixer

(3) Immediatamente prima del fader [MASTER]

In condizione di default, viene selezionata la posizione (1) (immediatamente dopo la presa input).

Quando si cambia l'impostazione su (2), vengono trattati dall'effetto solo la traccia selezionata o un suono drum/bass.

Quando l'impostazione viene cambiata su (3), può essere processato il mix stereo finale. Questa impostazione è adatta a trattare il segnale dell'intera song durante il missaggio.

• Effetto Send/return

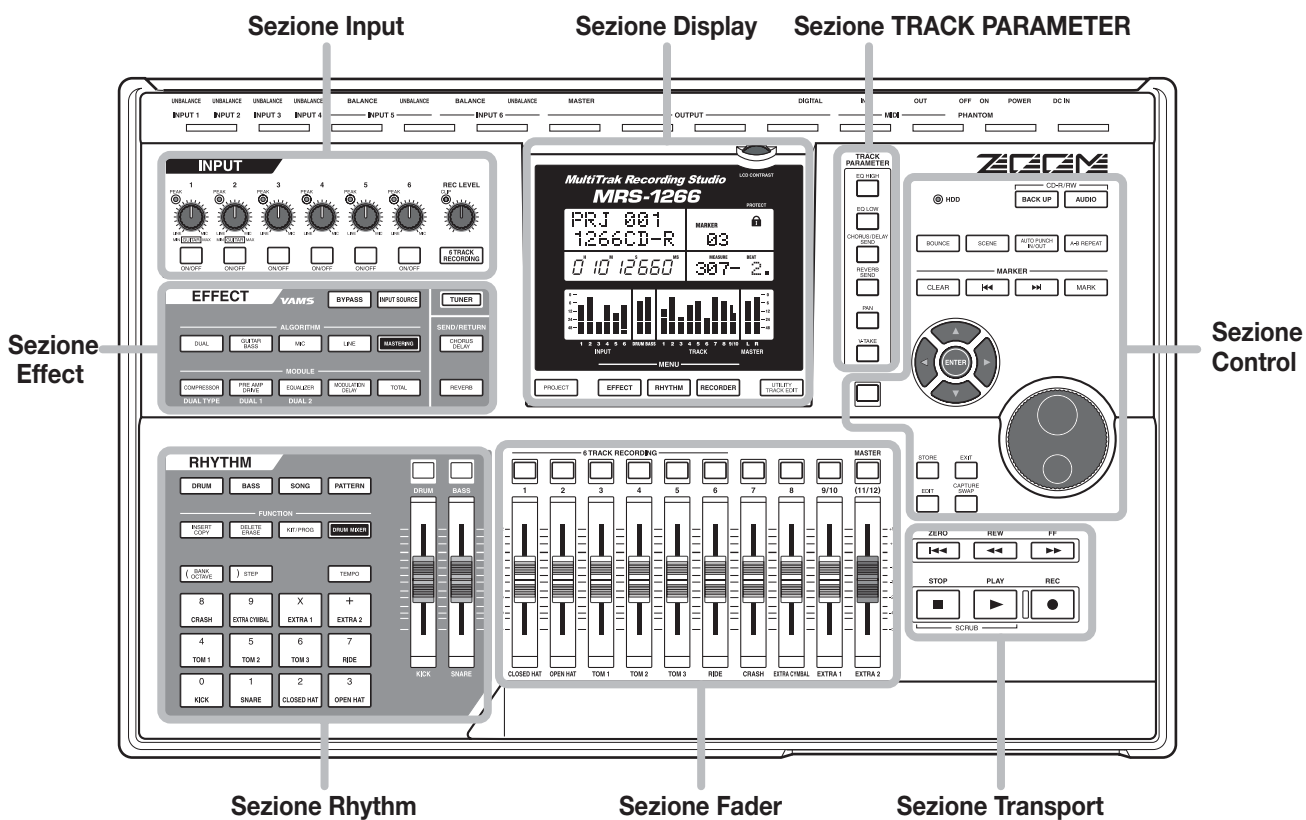
Questo effetto è collegato internamente al loop send/return della sezione mixer. Ci sono due tipi di effetti send/return, reverb e chorus/delay, utilizzabili simultaneamente.

Il livello di mandata su ciascun canale del mixer regola la profondità dell'effetto send/return. Alzando il livello di mandata si produrrà un più profondo effetto di riverbero o di chorus/delay su quel canale.

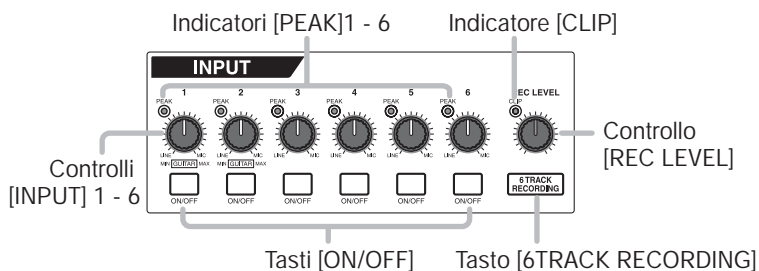
Parti di MRS-1266

Pannello superiore

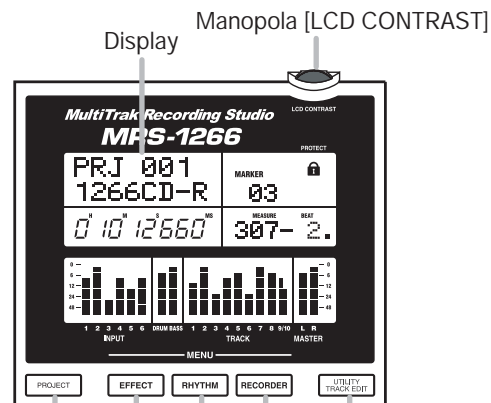
In questo manuale, i nomi di fader, manopole e altri controlli dell'unità sono indicati fra parentesi quadre [].



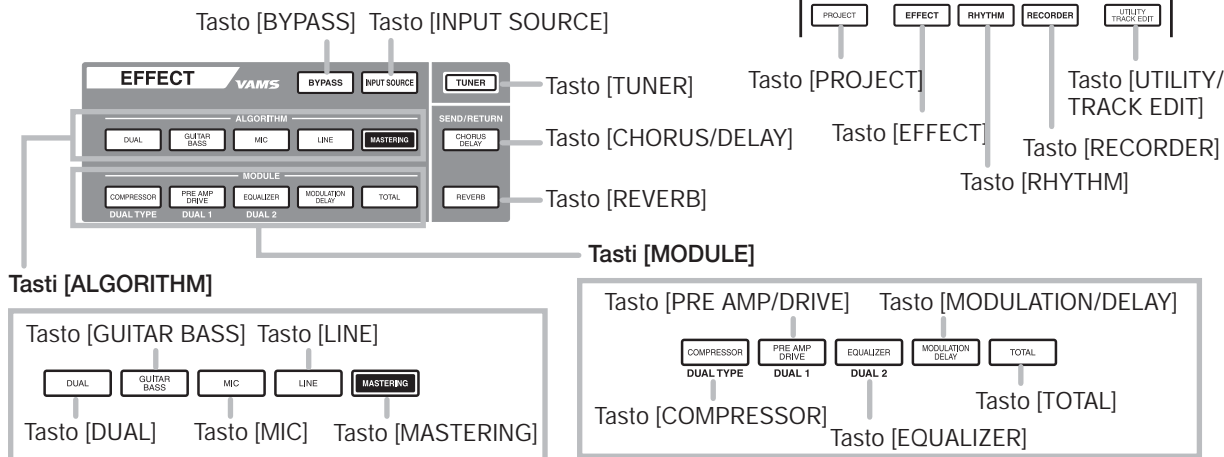
Sezione Input



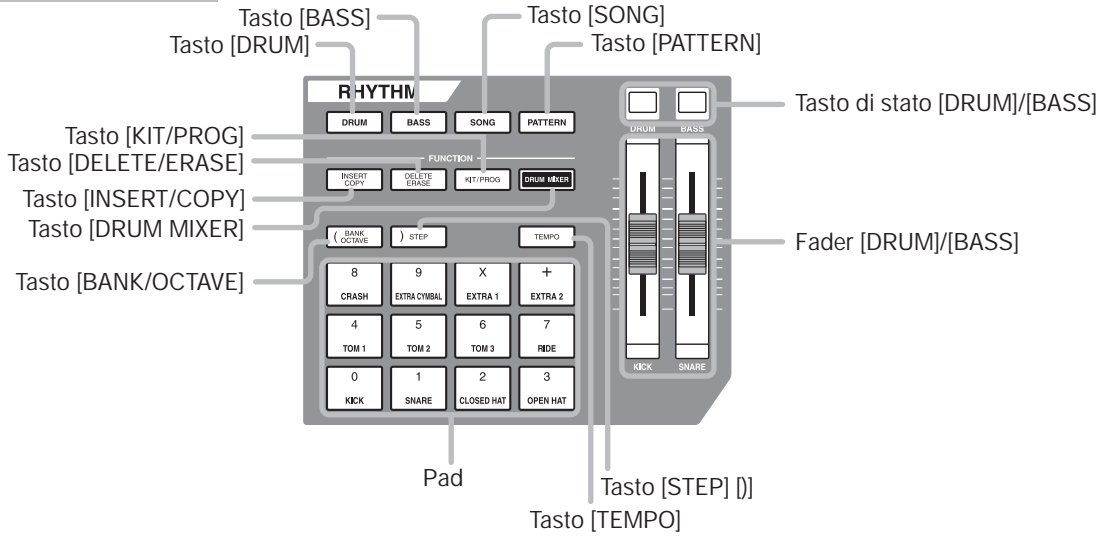
Sezione Display



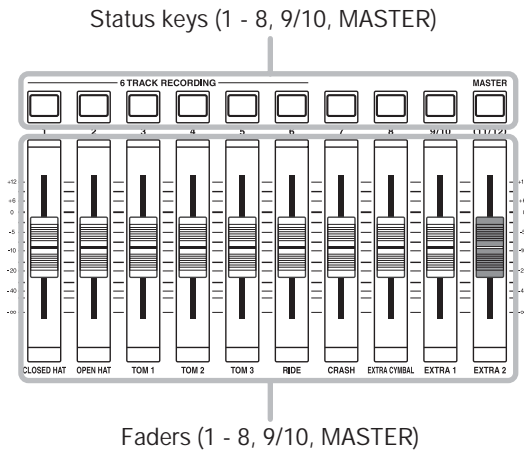
Sezione Effect



Sezione Rhythm



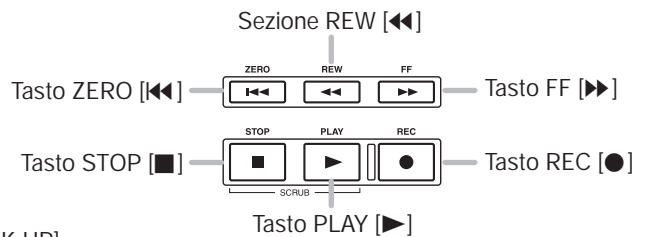
Sezione Fader



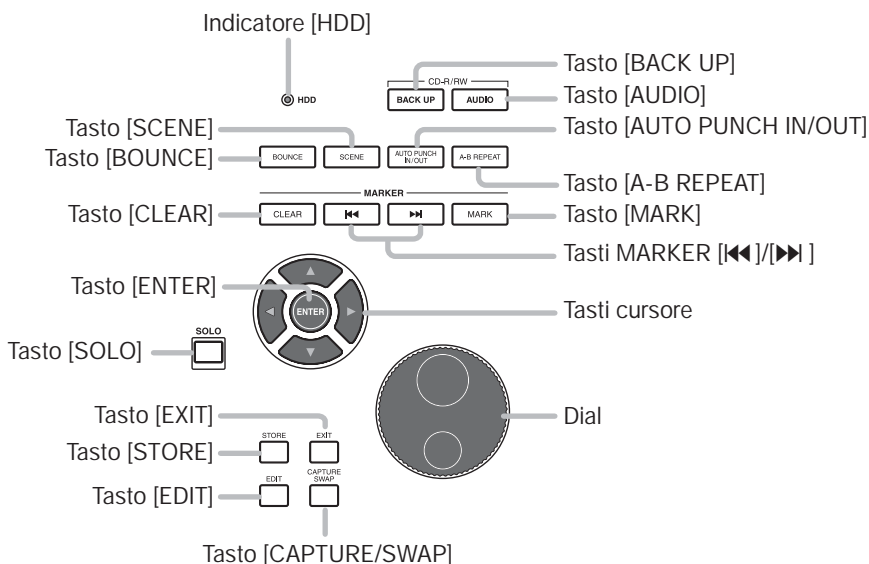
Sezione TRACK PARAMETER



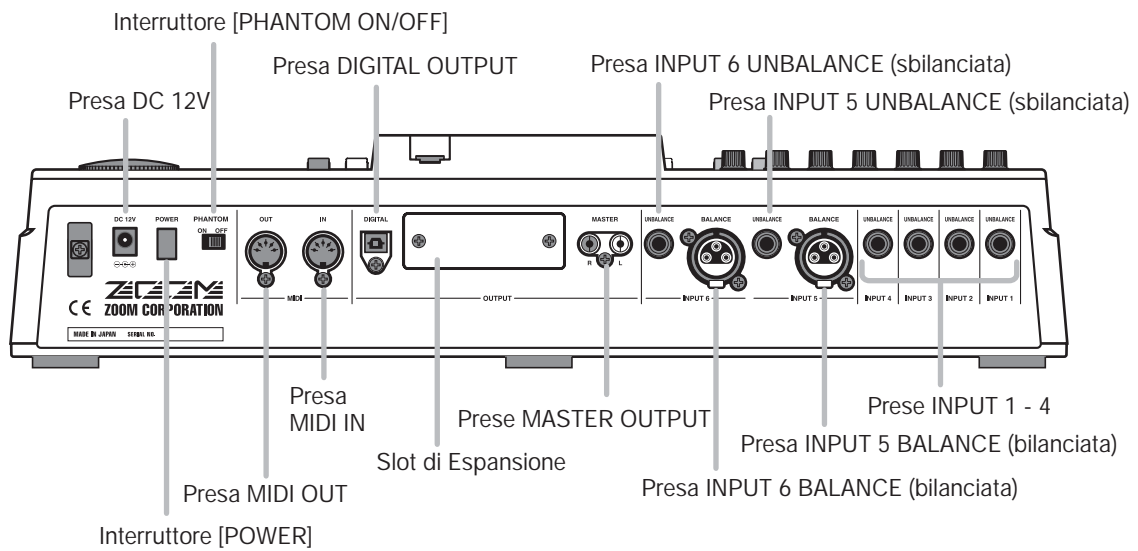
Sezione Transport



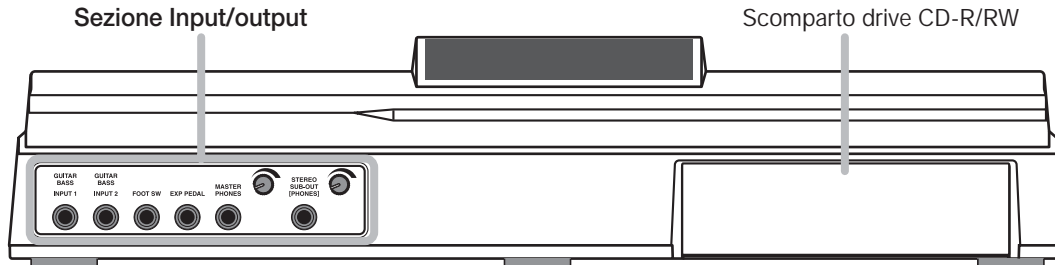
Sezione Control



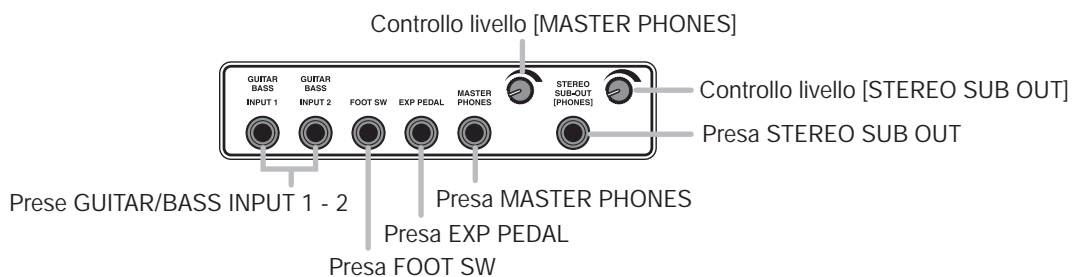
Pannello posteriore



Pannello frontale



Sezione Input/output

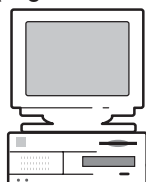


Collegamenti

Collegate i vostri strumenti, apparecchi audio e dispositivi MIDI come mostrato nel grafico seguente.

Pannello posteriore

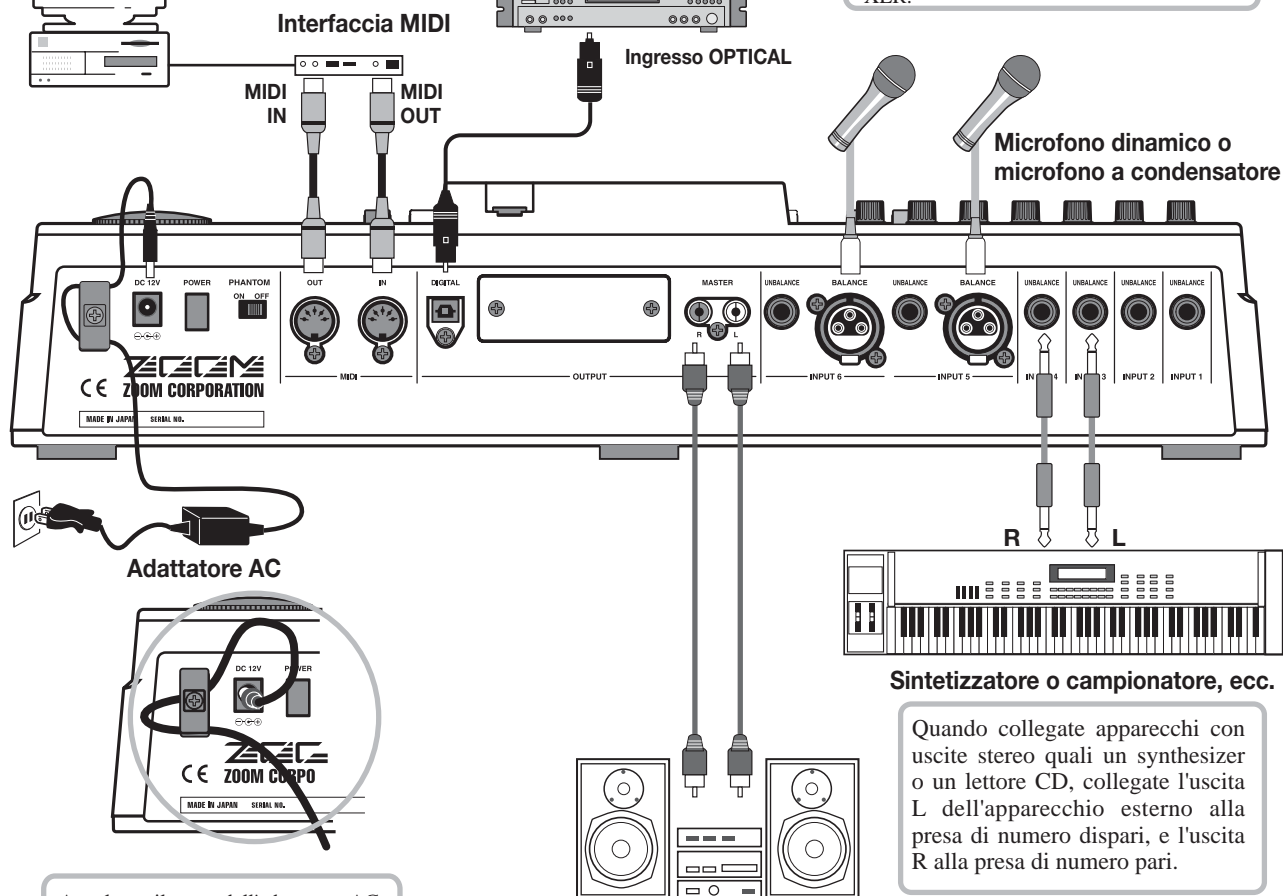
Sequencer MIDI
(in genere: computer)



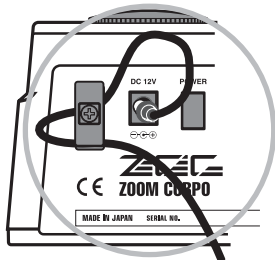
Registratore digitale
(in genere: DAT o MD)



Per fornire l'alimentazione Phantom +48V a un microfono a condensatore, mettete il selettore [PHANTOM ON/OFF] del pannello posteriore su ON. (La Phantom verrà fornita a entrambe le prese INPUT 1/2 XLR.



Adattatore AC



Avvolgete il cavo dell'adattatore AC intorno all'apposito gancio come indicato in figura, prima di collegarlo alla presa [DC 12V]. Questo impedirà che la spina possa essere estratta dalla presa nel caso il cavo dell'adattatore AC venga tirato accidentalmente.

Microfono dinamico o microfono a condensatore

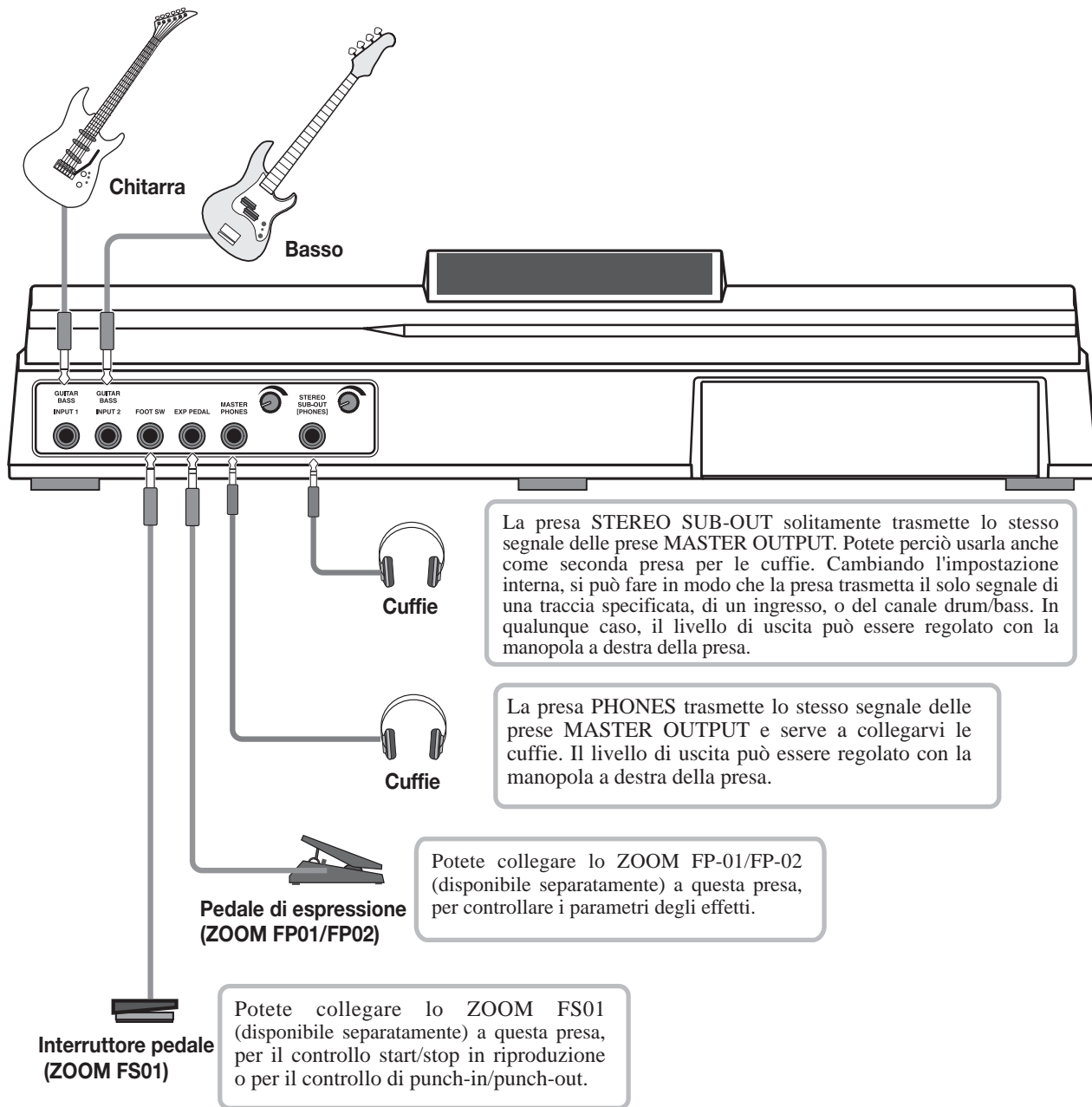
Sintetizzatore o campionatore, ecc.

Quando collegate apparecchi con uscite stereo quali un synthesizer o un lettore CD, collegate l'uscita L dell'apparecchio esterno alla presa di numero dispari, e l'uscita R alla presa di numero pari.

Impianto audio (componenti audio o altoparlanti amplificati)

Per prevenire danni ai vostri altoparlanti, spegnete l'alimentazione del sistema collegato alle prese [OUTPUT] (MASTER) (o abbassate il volume completamente) prima di fare i collegamenti.

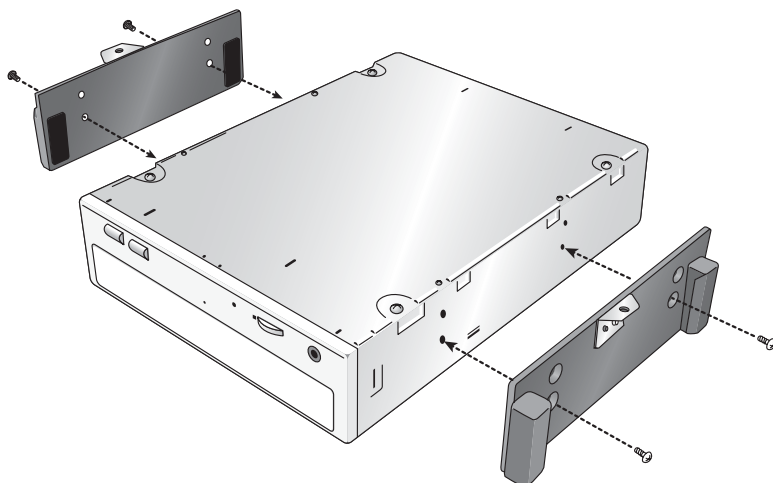
Pannello frontale



Installazione del Drive CD-R/RW

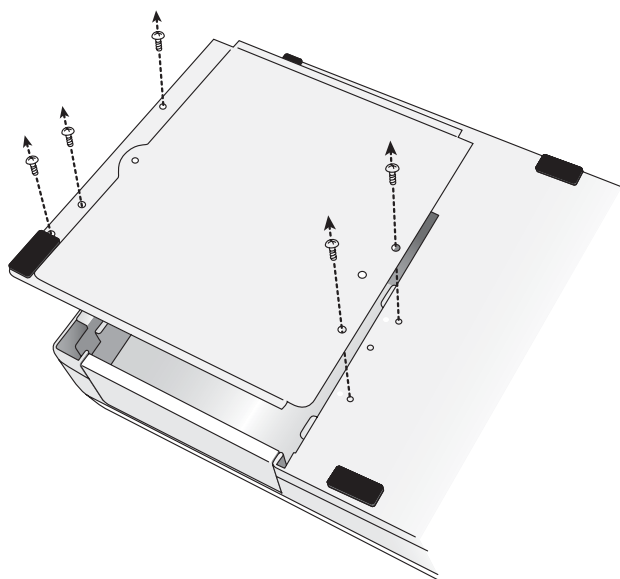
Per installare il drive CD-R/RW disponibile separatamente sul modello di MRS-1266 senza drive CD-R/RW preinstallato, usate le parti contenute all'interno della confezione. Conservatele per utilizzare il drive con MRS-1266.

Per installare il drive, procedete nel modo seguente.



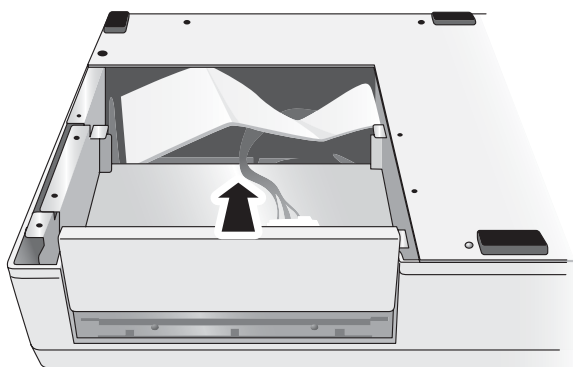
- 1.** Usando le quattro viti a testa piatta fornite con MRS-1266, fissate le due guide del drive fornite sui lati sinistro e destro del drive.

Assicuratevi di non fissare la guida sotto sopra.

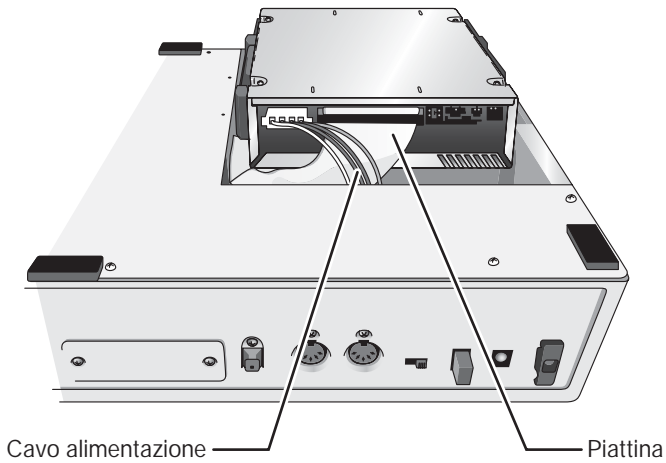


- 2.** Rimuovete le viti di montaggio del drive dal fondo di MRS-1266, e rimuovete la piastra sul fondo.

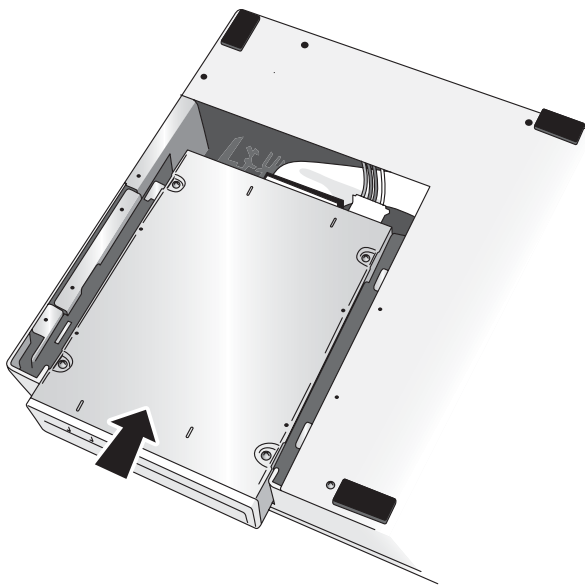
Assicuratevi di non perdere le viti, poiché serviranno di nuovo per l'assemblaggio.



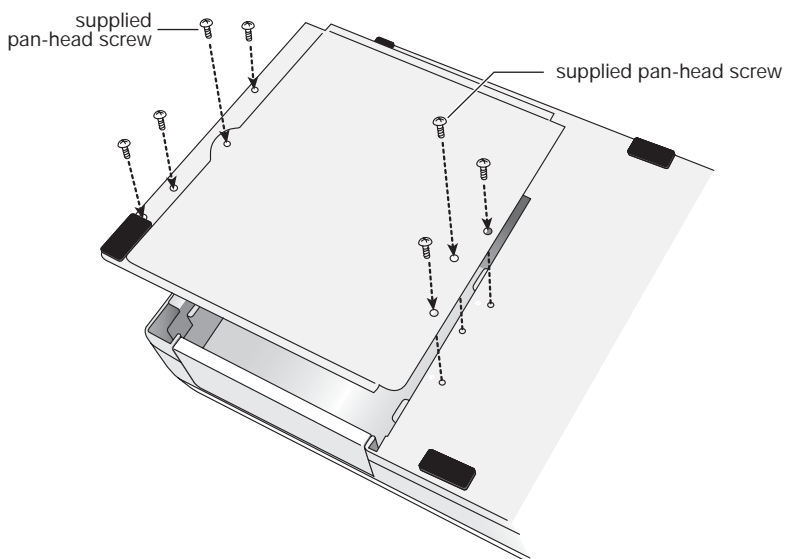
- 3.** Rimuovete il pannello bianco dello scomparto del drive dalla parte frontale dell'unità.



4. Inserite il cavo dell'alimentazione e la piattina dell'unità principale nelle rispettive prese sul drive CD-R/RW.



5. Posizionate il drive CD-R/RW nello scomparto e spingetelo fino in fondo accuratamente.



6. Fissate la piastra sul fondo usando le due viti a testa tonda fornite e quelle rimosse allo step 2.

● **NOTA** ●

- Assicuratevi di usare il drive CD-R/RW opzionale CD-01.
- Zoom Corporation non assume alcun tipo di responsabilità per eventuali danni derivati, sia direttamente che indirettamente, dall'utilizzo di altro tipo di drive.

Ascolto della Song Demo

Quando esce di fabbrica, l'hard disk interno di MRS-1266 contiene una song demo. Per ascoltarla, procedete come segue.

Protezione della song demo

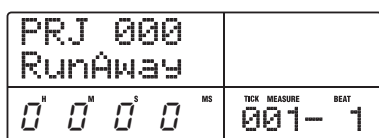
La song demo sull'hard disk è nello stato di protezione, vale a dire che il livello di missaggio e altre impostazioni possono essere modificate mentre ascoltate la song, ma le modifiche non possono essere memorizzate su hard disk. Se desiderate conservare le modifiche effettuate, disabilitate lo stato di protezione (→ pag. 141).

Accensione

1. Assicuratevi che adattatore AC, strumenti, e sistema audio (o cuffie) siano correttamente collegati a MRS-1266. (Per informazioni sui collegamenti, fate rif. a pag. 15.)

2. Premete l'interruttore [POWER] sul pannello posteriore.

MRS-1266 viene ora alimentato, l'unità esegue un auto-test, e vengono lette le impostazioni correnti. Attendete fino a che non compare sul display l'indicazione di seguito riportata. Questa schermata è detta "schermata principale".



3. Accendete il sistema audio collegato alle prese MASTER OUTPUT.

Consiglio

Quando è collegato a MRS-1266 un synth, o un altro strumento elettronico, accendete l'alimentazione nell'ordine: synthesizer → MRS-1266 → sistema audio e spegnete nell'ordine inverso.

Selezione della song demo

Su MRS-1266, i dati delle song sono trattati in unità dette "project". Un project comprende dati audio registrati, pattern ritmici e song ritmiche della sezione rhythm, patch di effetti interni (programmi di effetti), e altre informazioni. Quando caricate un project, verrà riprodotto lo stato completo in cui quella song è stata salvata.

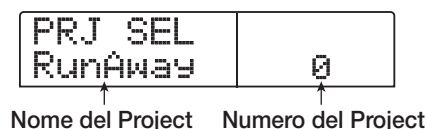
Per caricare il project della song demo da hard disk, procedete come segue.

1. Premete il tasto [PROJECT].

Compare l'indicazione "PROJECT SELECT" sul display. Questa è la schermata per la selezione di un project.

2. Premete il tasto [ENTER].

I project memorizzati su hard disk vengono mostrati nella parte inferiore del display.



3. Ruotate dial per selezionare la song demo.

I numeri di project 000 e 001 sono song demo.

4. Premete i tasti [ENTER].

Viene caricato il project selezionato. Mentre si accede all'hard disk, si illumina l'indicatore [HDD] e compare sul display l'indicazione "LOADING". Quando il display cambia, la song demo è stata caricata.

Esecuzione della song demo

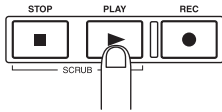
Dopo il caricamento, riproducete la song demo come segue.

1. Abbassate il volume dell'impianto audio.

Quando sono collegate le cuffie, abbassate il controllo di livello [MASTER PHONES].

2. Premete il tasto PLAY [▶] della sezione trasporto.

Inizia la riproduzione della song demo.



3. Regolate l'impostazione di volume del sistema audio (o il controllo di livello [MASTER PHONES]) su un volume adeguato.

4. Se volete regolare il volume delle singole tracce, usate i rispettivi fader.

Il volume del suono di drum della sezione rhythm può essere regolato con il fader [DRUM]. Se volete regolare il volume dell'intera song, usate il fader [MASTER].

5. Per commutare le singole tracce on/off, premete i rispettivi tasti di stato.

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

Spegnimento

Quando spegnete MRS-1266, assicuratevi di seguire la procedura descritta qui di seguito.

1. Spegnete l'alimentazione dell'impianto audio.

2. Premete l'interruttore [POWER] sul pannello posteriore di MRS-1266.

Se è stato usato un project non-protetto, lo stato di questo project viene automaticamente salvato su hard disk prima che l'unità si spenga.

Pericolo

- *Dovete usare questo sistema per spegnere l'alimentazione di MRS-1266. Non spegnete mai l'alimentazione scollegando la spina dell'adattatore AC dalla presa [DC 12V] o scollegando l'adattatore AC dalla presa di corrente.*
- *In particolare, non dovete mai spegnere l'alimentazione scollegando l'adattatore AC mentre l'indicatore [HDD] è acceso. Così facendo potreste danneggiare l'hard disk interno, causando la perdita di tutti i dati in modo permanente.*

Guida rapida

Questa sezione spiega processo di creazione di un project, programmazione di una song rhythm, registrazione di strumenti e voci, e realizzazione di missaggio sulle tracce master.

Questa guida rapida comprende i cinque step sottoelencati. L'esecuzione di questi step in sequenza vi aiuterà a prendere confidenza con l'utilizzo della sezione Rhythm e con l'intero processo di registrazione delle tracce e chiusura della song.

- **Step 1: Creazione di un nuovo project**

Mostra come creare un nuovo project.

- **Step 2: Creazione di una song rhythm**

Mostra come usare la sezione rhythm per creare un accompagnamento ritmico ("song rhythm").

- **Step 3: Registrazione della prima traccia**

Mostra come registrare la prima traccia mentre si ascolta la song rhythm.

- **Step 4: Overdubbing**

Mostra come sovraincidere (overdub) sulla traccia registrata allo step 3 una seconda e successive tracce, mentre si ascolta l'accompagnamento della sezione rhythm.

- **Step 5: Missaggio**

Mostra come mixare la sezione Rhythm e le tracce registrate sulle tracce master, creando la song definitiva.

Step 1: Creare un nuovo project

Con questo step, create un nuovo project. Su MRS-1266, i dati di song vengono trattati in unità dette "project". Un project comprende le seguenti informazioni.

- Tutti i dati della sezione recorder
- Tutte le impostazioni della sezione mixer
- Tutte le impostazioni della sezione rhythm
- Tutte le impostazioni degli effetti interni
- Altre informazioni (scene, marcatori, MIDI, ecc.)

1. Premete il tasto [PROJECT] nella sezione display.

Compare il menu per caricare e copiare i project.



2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PROJECT NEW" sul display.

Questa schermata vi consente di creare un nuovo project.

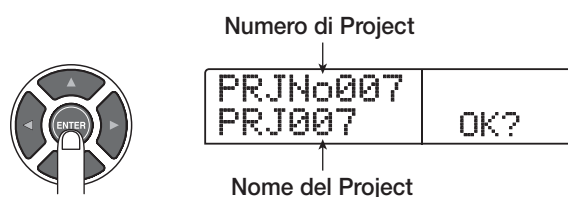


Consiglio

Per informazioni su altri elementi selezionabili dal menu project, fate rif. a pag. 138.

3. Premete il tasto [ENTER].

Il numero e il nome del project da creare appaiono sul display.



Consiglio

- Quando si crea un nuovo project, viene automaticamente selezionato il numero di project libero più basso.
- Se desiderate, a questo punto potete cambiare nome al project. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante, e ruotate dial per scegliere una lettera.

4. Premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Viene creato un nuovo project.

Consiglio

- Quando si seleziona un project diverso o si crea un nuovo project, il project su cui stavate lavorando fino a quel punto viene automaticamente salvato.
- Quando si esegue la procedura di spegnimento (→ pag. 20) di MRS-1266, l'ultimo project viene automaticamente salvato.

Step 2: Creare una song rhythm

2-1 Costruire un pattern ritmico

La sezione Rhythm di MRS-1266 serve come fonte sonora di accompagnamento incorporata, fornendo suoni drum e basso. Utilizzando questi suoni, potete far riprodurre automaticamente pattern di accompagnamento per parecchie misure di lunghezza ("rhythm pattern"). Per ciascun project, potete usare fino a 511 pattern rhythm. (Più di 400 pattern rhythm sono preprogrammati nell'unità.) I pattern rhythm possono essere sincronizzati col registratore, per essere usati come guida ritmica.

Sistemando i pattern ritmici nell'ordine desiderato e programmando le informazioni di accordi e di tempo, potete creare l'accompagnamento di una intera song. (la cosiddetta "rhythm song".) Sono due i metodi utili al raggiungimento di questo scopo: "step input" in cui i pattern rhythm vengono allineati uno alla volta, e "FAST" (Formula Assisted Song Translator), metodo che specifica un intero pattern usando delle formule.

In questa sezione, useremo lo "step input" per creare il pattern ritmico qui mostrato.

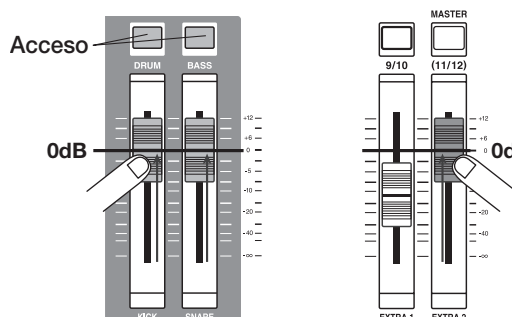
Accordo	Dm (Rem)	G7 (Sol7)	Dm (Rem)	G7 (Sol7)
Numero di misura	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046
	1	2	3	4
Accordo	Em (Mim)	A7 (La7)	Em (Mim)	A7 (La7)
Numero di misura	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046	PATTERN 046
	5	6	7	8
Accordo	A# (La#)	A (La)	Dm (Rem)	G7 (Sol7)
Numero di misura	PATTERN000	PATTERN 000	PATTERN 046	PATTERN 046
	9	10	11	12
Accordo	D (Re)			
Numero di misura	PATTERN 396			
	13			

Consiglio

Possono essere create fino a 10 rhythm song per project.

1. Verificate che i tasti di stato [DRUM]/[BASS] siano illuminati. Quindi impostate i fader [DRUM], [BASS] e [MASTER] sulla posizione di 0 (dB).

Se i tasti di stato [DRUM]/[BASS] sono spenti, premeteli perché si illuminino.



Il suono drum e il suono bass della sezione Rhythm vengono inviati ai rispettivi fader che funzionano come un mixer interno. Usate i tasti di stato [DRUM]/[BASS] per attivare/disattivare il suono relativo, e usate i fader [DRUM]/[BASS] per regolare il livello.

2. Premete il tasto [SONG] nella sezione Rhythm.

L'indicazione "SongNo0E EMPTY" appare sul display.



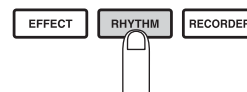
La sezione Rhythm può operare nel "pattern mode" o nel "song mode". Usate il tasto [SONG] e il tasto [PATTERN] nella sezione Rhythm per passare fra i due modi.

Quando l'indicazione "SongNox" (dove x sta per il numero di song) viene mostrata sul display, la sezione Rhythm opera nel modo song.

Consiglio

Immediatamente dopo la pressione del tasto [SONG] o del tasto [PATTERN], il tasto [RHYTHM] nella sezione display lampeggia.

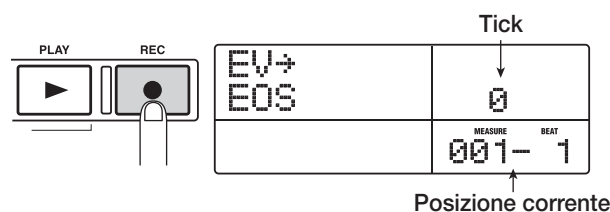
3. Premete il tasto [RHYTHM] nella sezione display.



Il tasto [RHYTHM] smette di lampeggiare e rimane costantemente illuminato. La sezione Rhythm non è più agganciata alla sezione Recorder e può essere azionata in modo indipendente (il cosiddetto modo "rhythm machine"). Quando la sezione Rhythm si trova in questa condizione, pattern rhythm e song rhythm possono essere programmati e modificati.

4. Premete il tasto REC [●].

Il tasto REC [●] si accende e pattern rhythm, accordi, e altre informazioni possono essere immesse nella song rhythm. Il counter nell'angolo in basso a destra del display mostra la posizione corrente (measure/beat).



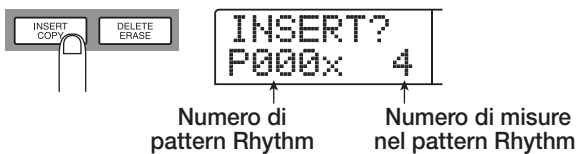
5. Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "← PTN" sul display.



Normalmente, la seconda riga del display in questo modo indica il numero del pattern immesso nella posizione corrente. Tuttavia, per una song rhythm vuota non ci sarà alcuna informazione di pattern rhythm. Perciò l'indicazione "EOS" (End of Song/Fine della song) viene mostrata invece del numero di pattern.

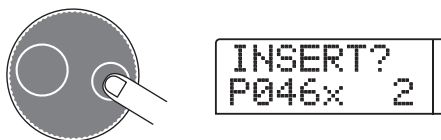
6. Premete il tasto [INSERT/COPY] nella sezione Rhythm.

L'indicazione "INSERT?" compare nella prima riga del display, e il numero di pattern rhythm e il numero di misure vengono mostrate nella seconda riga.



7. Ruotate dial per selezionare il numero del pattern rhythm da inserire.

In questo esempio, sceglieremo il numero di pattern rhythm 046 (ROCK 17).



8. Usate i tasti cursore up/down per regolare la lunghezza del pattern ritmico.

Quando la durata è maggiore del pattern ritmico originale, lo stesso pattern viene ripetuto per la quantità di misure. Quando la durata è minore, l'unità passa al pattern ritmico successivo mentre viene suonato il pattern corrente. Nel diagramma a pagina 22, il pattern ritmico 046 viene ripetuto per 8 misure. Perciò qui occorre inserire "8".

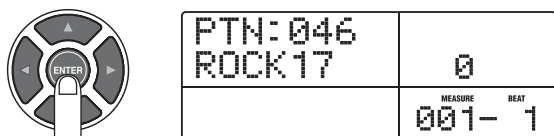


Consiglio

È anche possibile passare a un altro pattern ritmico durante l'esecuzione di un pattern. Per esempio, specificando una lunghezza di 7 misure per un pattern che è normalmente di 2 misure, il pattern suonerà per 3 volte e mezza, e quindi l'unità passerà al pattern ritmico successivo.

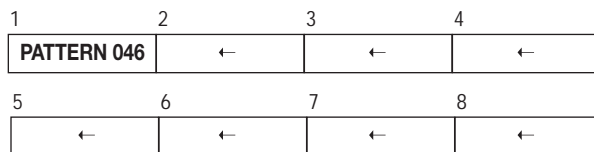
9. Per inserire il pattern ritmico, premete il tasto [ENTER].

Il numero del pattern viene immesso all'inizio della song.



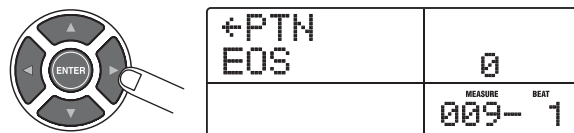
In questa condizione, il pattern ritmico selezionato allo step

6 verrà suonato ripetutamente dall'inizio della rhythm song alla misura 8.



10. Premete il tasto cursore destro ripetutamente finché il counter non indica "009-1".

Premendo il tasto cursore sinistro o destro, potete spostare la posizione corrente nella rhythm song in step di una misura. Quando raggiungete la fine della rhythm song (in questo caso "9-1"), appare l'indicazione "EOS" (End Of Song).



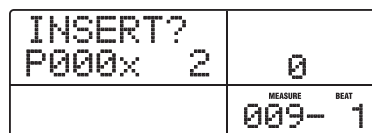
Consiglio

- Per misure dove non è stata immessa alcuna informazione di pattern ritmico, il display mostra "←" alla sinistra di "PTN". Questo significa che continuerà a esser suonato il pattern ritmico immediatamente precedente.
- Se premete il tasto PLAY [▶] mentre è acceso il tasto REC [●], il pattern ritmico impostato per la posizione corrente verrà suonato ripetutamente.

11. Premete il tasto [INSERT/COPY] per mostrare la schermata di inserimento del pattern ritmico.

12. Selezionate il numero successivo di pattern ritmico e il numero di misure che vanno ripetute, e premete il tasto [ENTER].

Nel diagramma a pagina 22, il pattern 000 viene ripetuto per 2 misure a cominciare dalla misura 9. Perciò qui viene immesso "P000x2".



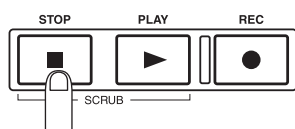
Quando premete il tasto [ENTER], il nuovo pattern ritmico viene inserito all'inizio della misura 9, e l'indicazione "EOS" si sposta all'inizio della misura 11.

13. Immettete tutti gli altri pattern ritmici allo stesso modo.

14. Quando l'immissione di pattern ritmici è stata completata, premete il tasto STOP [■].

Il tasto REC [●] si spegne e torna il display della song rhythm.

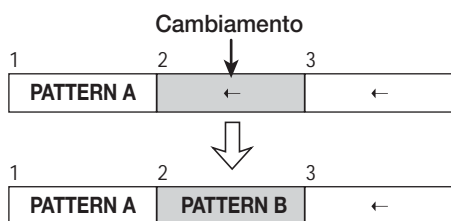
Premendo il tasto di ritorno a ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song rhythm e quindi premendo il tasto PLAY [▶], potrete riprodurre la song rhythm creata.



Per modificare un pattern ritmico dopo l'immissione, effettuate i seguenti step con il tasto REC [●] illuminato.

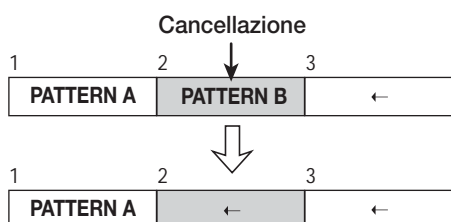
• **Cambiare un pattern ritmico inserito**

Usate i tasti cursore left/right per visualizzare il nome del pattern ritmico che volete modificare (editare), quindi ruotate dial per selezionare il nuovo pattern ritmico.



• **Cancellare un pattern ritmico inserito**

Usate i tasti cursore left/right per visualizzare il nome del pattern ritmico che volete cancellare, quindi premete il tasto [DELETE/ERASE] nella sezione Rhythm. Il pattern correntemente inserito è cancellato, e l'indicazione del display cambia in " ← PTN".



● **NOTA** ●

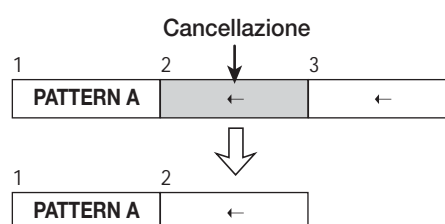
• Se cancellate il pattern ritmico all'inizio della song, non ci

sarà nessun suono fino al punto dove è stata inserita la successiva informazione di pattern ritmico.

- Se cancellate un pattern ritmico nel mezzo di una song, il pattern precedente verrà ripetuto fino al punto dove è stata inserita la successiva informazione di pattern ritmico.

• **Cancellare un misura determinata**

Usate i tasti cursore left/right per richiamare la misura da cancellare. Quindi premete il tasto cursore "up" più volte per richiamare l'indicazione "EV→" e premete il tasto [DELETE/ERASE]. Appare l'indicazione "DELETE?". Premete il tasto [ENTER] per effettuare la cancellazione. Le misure seguenti vengono spostate di una posizione.



● **Consiglio** ●

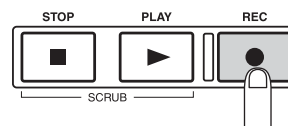
Un altro modo di costruire una song è quello di immettere prima dei pattern ritmici "finti" per le misure necessarie, e poi aggiungere informazioni di pattern ritmici solamente dove il pattern cambia. Così si ha subito una serie di pattern ritmici.

2-2 Inserire informazioni di accordi

Quando avete terminato l'inserimento di informazioni sui pattern ritmici, potete specificare le informazioni sugli accordi ("root" e tipo di accordo). La frase del suono di basso cambierà a seconda di queste informazioni.

Per es.: potreste avere un pattern ritmico con una frase che suona in MI minore. Specificando SOL maggiore come accordo per il pattern ritmico, la linea di basso passa in scala maggiore e viene trasposta da MI (E) a SOL (G). Gli accordi possono essere immessi per misura, quarti o sedicesimi. Potete anche modificare accordo e root all'interno di un pattern ritmico.

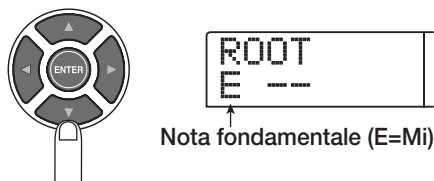
1. Premete il tasto REC [●] all'inizio della song ritmica.



Per tornare alla posizione di start, potete usare i tasti cursore left/right.

2. Premete il tasto cursore “down” ripetutamente per richiamare l’indicazione "ROOT" nella prima riga del display.

In questa condizione, specificate la nota fondamentale dell’accordo. Per esempio, quando specificate E (MI), il display cambia nel modo seguente.



3. Ruotate dial per selezionare la “root” dell’accordo.

La frase viene trasposta a seconda della nota “root”.



4. Premete il tasto cursore “down” di nuovo per richiamare l’ indicazione "CHORD" sulla prima riga del display.



5. Ruotate dial per selezionare il tipo di accordo.

Ecco i tipi di accordo disponibili.

Display	Significato	Display	Significato
--	No change	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
sus	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

In questo esempio, selezionate “minore” (m).



Consiglio

Quando è selezionato "--" come tipo di accordo, viene effettuata la sola trasposizione conforme alla “root”, ma la frase non viene convertita. Questo risulta utile quando desiderate suonare la frase originale così com’è.

6. Portatevi nella posizione in cui volete immettere l’accordo successivo e immettete l’informazione di accordo come descritto agli step 2 - 5.

Non è obbligatorio immettere informazione di accordo allo stesso punto dell’informazione di pattern ritmico. Potete anche cambiare l’accordo nel mezzo di un pattern ritmico o nel mezzo di una misura.

Quando specificate l’informazione sull’accordo, potete spostare la posizione corrente in uno dei seguenti modi.

• **Spostamento a step di una misura**

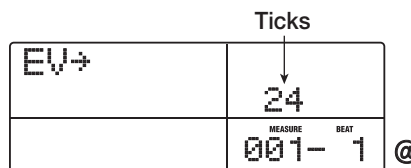
Premendo i tasti cursore left/right ci si sposta indietro e in avanti al punto d’inizio delle misure.

• **Spostamento a step di 1 beat (note di un quarto)**

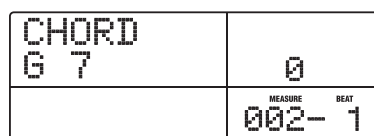
Premendo i tasti REW [◀◀]/FF [▶▶] ci si sposta indietro e in avanti al punto d’inizio delle note di un quarto.

• **Spostamento a step di 1 sedicesimo**

Premete il tasto cursore “up” per richiamare l’indicazione "EV→" sul display, quindi ruotate dial per spostarvi a step di sedicesimi (12 tick).

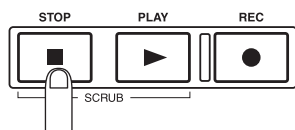


In questo esempio, usate i tasti cursore left/right per spostarvi all’inizio della seconda misura (2-1) e immettete l’accordo di G7.



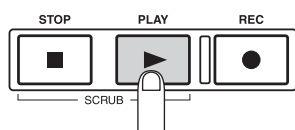
7. Specificate root e accordi per altre misure nello stesso modo.

8. Una volta completato l'inserimento, premete il tasto STOP [■].



Il tasto REC [●] si spegne, e il display torna alla schermata della song rhythm.

9. Tornate all'inizio della song rhythm e premete il tasto PLAY [▶].



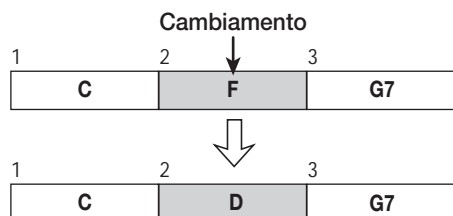
La song rhythm che avete creato viene riprodotta. Per fermare il playback, premete il tasto STOP [■].

Quando la song rhythm è come volete, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Quando desiderate modificare l'impostazione di un accordo, eseguite i seguenti step con il tasto REC [●] acceso.

• **Cambiare "root" o tipo di accordo immessi**

Usate i tasti cursore left/right per richiamare la misura che volete modificare e usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "ROOT" (e poter modificare l'informazione di nota fondamentale: "root") o "CHORD" (per modificare l'informazione di accordo) sul display. Quindi cambiate l'impostazione con dial.

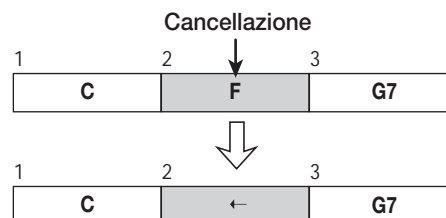


● **NOTA** ●

Quando cambiate l'informazione di "root/chord", la nuova informazione si applicherà al successivo punto di immissione dell'informazione di "root/chord". Assicuratevi di non immettere informazioni errate.

• **Cancellazione di nota "root" o accordo immessi**

Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'informazione di "root/chord" che volete cancellare, e premete il tasto [DELETE/ERASE] nella sezione Rhythm. L'informazione di "root/chord" inserita viene cancellata, e l'indicazione del display cambia in " ← ROOT" o " ← CHORD".



● **NOTA** ●

Quando cancellate l'informazione di nota fondamentale/accordo ("root/chord"), l'informazione precedente si applicherà fino al successivo punto in cui è stata immessa l'informazione di "root/chord". Assicuratevi di non cancellare involontariamente delle informazioni.

Step 3: Registrazione della prima traccia

In questo step, registrate la prima traccia mentre ascoltate la song rhythm che avete creato.

3-1 Regolazione della sensibilità di ingresso e del livello di registrazione

Regolate la sensibilità di ingresso per adeguarla allo strumento collegato alla presa INPUT, e regolate il livello del segnale da registrare sulla traccia.

1. Collegamento di uno strumento o un microfono alla presa input.

• Collegamento di uno strumento ad alta impedenza come una chitarra o un basso

Usate la presa GUITAR/BASS 1 o GUITAR/BASS 2 sul pannello frontale.

● NOTA ●

Per strumenti preamplificati o ad alto livello di uscita, possono essere ottenuti migliori risultati con le prese INPUT 1 - 6 sul pannello posteriore.

λ Collegamento di un microfono

Usate una delle prese INPUT 1 - 6 sul pannello posteriore (UNBALANCE o BALANCE).

λ Collegamento di un sintetizzatore o altro componente con uscita di linea stereo

Usate due delle prese INPUT 1 - 6 sul pannello posteriore (UNBALANCE o BALANCE).

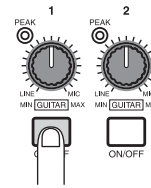
● NOTA ●

- Quando c'è qualcosa collegato sia alla presa GUITAR/BASS 1 sul pannello frontale che alla presa INPUT 1 sul pannello posteriore, o alla presa GUITAR/BASS 2 sul pannello frontale che alla presa INPUT 2 sul pannello posteriore, la priorità va alla presa sul pannello frontale.
- Fra i connettori bilanciati e quelli sbilanciati sul pannello posteriore, la presa sbilanciata (la presa indicata come UNBALANCE) ha la priorità.

2. Premete il tasto [ON/OFF] dell'ingresso a cui è collegato lo strumento (o il microfono), così da

farlo illuminare.

Il tasto [ON/OFF] serve ad attivare/disattivare un ingresso. Quando il tasto è illuminato, l'ingresso è attivo.



Quando è collegata una sorgente stereo, premete tutti e due i tasti [ON/OFF] insieme in modo da accenderli entrambi. (Normalmente, possono essere attivati simultaneamente fino a due tasti. Se viene premuto un terzo tasto, il primo si spegne.)

● Consiglio ●

Quando impostate il tasto [6TRACK RECORDING] su ON, tutti i segnali collegati alle prese INPUT 1 - 6 registrano simultaneamente. Per i dettagli, fate rif. a pag. 47.

3. Mentre suonate il vostro strumento, usate il controllo [INPUT] per regolare la sensibilità.

Regolate il controllo in modo che l'indicatore [PEAK] si accenda quando suonate lo strumento al livello più alto.



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

Impostate il livello di registrazione più alto possibile, ma evitate impostazioni che facciano illuminare l'indicatore [CLIP]. Il livello di segnale corrente può essere controllato sulla colonnina INPUT nella parte inferiore del display.



3-2 Impostazione dell'effetto insert

MRS-1266 dispone di due tipi di effetti: un "effetto insert" che può essere inserito in uno specifico percorso di segnale, e un "effetto send/return" che può essere applicato all'intera song utilizzando il send/return del mixer.

In questo esempio, applicheremo l'effetto insert allo strumento collegato alla presa INPUT.

1. Premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione Effect.

Sul display compare l'indicazione "IN SRC IN". Questa schermata serve a selezionare la posizione di inserimento dell'effetto. Se compare altra indicazione sul display, ruotate dial per richiamare l'indicazione "IN SRC IN".



2. Premete il tasto [EFFECT] nella sezione Display.

Il tasto si illumina, e potete selezionare un patch per l'effetto interno. Un "patch" è un set di impostazioni precedentemente salvate per un effetto interno. Un project di nuova creazione contiene 190 patch per effetti insert, e potete cambiare impostazioni di effetto all'istante semplicemente selezionando uno di questi patch.



3. Usate i tasti [ALGORITHM] nella sezione Effect per selezionare un algoritmo per l'effetto insert.



Un "algoritmo" è una combinazione di moduli di effetto (singoli effetti) che l'effetto insert vi permette di usare simultaneamente. I patch di effetti insert sono organizzati secondo un proprio algoritmo. Questo significa che quando selezionate un patch di effetti insert, iniziate selezionando l'algoritmo.

Ci sono cinque algoritmi, qui di seguito indicati.

- **DUAL**

Un algoritmo adatto alla registrazione simultanea di voce e chitarra, oppure per due chitarre o chitarre basso.

- **GUITAR/BASS**

Un algoritmo adatto alla registrazione di chitarra o basso.

- **MIC**

Un algoritmo adatto alla registrazione microfonica e di voci.

- **LINE**

Un algoritmo adatto principalmente alla registrazione di strumenti stereo come un sintetizzatore o un piano elettrico.

- **MASTERING**

Un algoritmo adatto al trattamento di un segnale stereo mixato, come nel caso di un missaggio.

Per questo esempio, premete il tasto [GUITAR/BASS] per selezionare l'algoritmo GUITAR/BASS. Il tasto [GUITAR/BASS] si illuminerà, e potete ora scegliere i patch che usano l'algoritmo GUITAR/BASS.



Consiglio

Per dettagli sugli algoritmi, fate rif. a pag. 118.

3. Ruotate dial per scegliere il patch.



4. Premete il tasto [EXIT].



L'unità torna alla schermata principale.

Consiglio

Se volete registrare senza inviare il suono attraverso l'effetto insert, premete il tasto [BYPASS] nella schermata principale. Questo bypasserà l'effetto insert. Quando premete nuovamente il tasto [BYPASS] questo si spegnerà, e il bypass verrà disabilitato.

3.3 Selezione di una traccia e registrazione

Ora registreremo il suono su una traccia (con l'effetto insert applicato).

1. Se necessario, regolate di nuovo il livello di registrazione con il controllo [REC LEVEL] mentre suonate il vostro strumento.

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

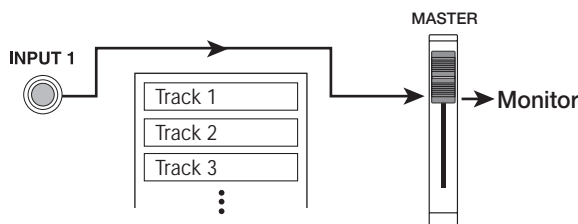
2. A registratore fermo, premete più volte il tasto di stato della traccia (1 - 8, 9/10) in modo che la spia del tasto si illumini di rosso.

I tasti di stato 1 - 8 e 9/10 vengono usati per attivare il mute on/off sui canali e per selezionare la traccia di registrazione. Ogni volta che premete un tasto di stato, il tasto passerà ciclicamente fra i seguenti stati:

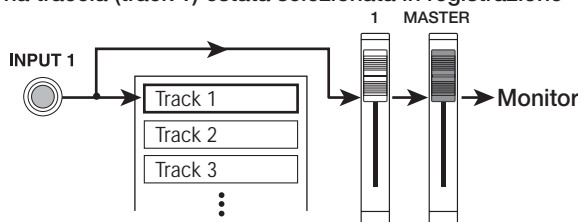
- **Acceso verde (mute off)**
- ↓
- **Spento (mute on)**
- ↓
- **Acceso rosso (traccia di registrazione)**

Quando il tasto di stato è rosso, il percorso del segnale in ingresso cambia come segue.

Nessuna traccia selezionata in registrazione



Una traccia (track 1) è stata selezionata in registrazione



Se volete registrare una sorgente stereo, selezionate le tracce di registrazione con uno dei seguenti metodi.

- **Registrazione su tracce stereo (tracce 9/10)**

Premete il tasto di stato delle tracce 9/10) fino a che il tasto non si illumina di rosso. Il segnale dalla presa col numero inferiore viene registrato sulla traccia 9, e l'altro segnale sulla traccia 10.

- **Registrazione stereo sulle tracce 1 - 8**

Premete i tasti di stato delle tracce 1/2, 3/4, 5/6, o 7/8 simultaneamente fino a che i tasti non si accendono di rosso. Il segnale dalla presa col numero inferiore viene registrato sulla traccia dispari e l'altro segnale sulla traccia pari.

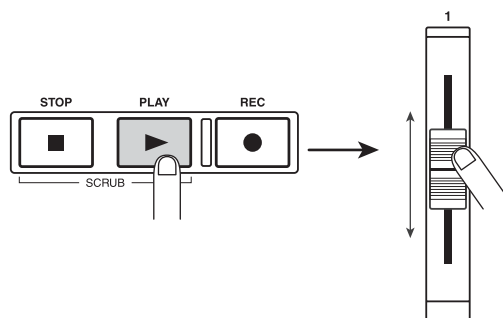
- **Registrazione mono sulle tracce 1 - 8**

Premete il tasto di stato per una delle tracce 1 - 8 fino a che il tasto non si illumina di rosso. I canali stereo vengono mixati e registrati su questa traccia singola.

Consiglio

Di solito, possono essere registrate simultaneamente solo due tracce mono o una traccia stereo. Attivando il modo 6TR REC, il segnale dagli INPUT 1 - 6 può essere registrato su sei tracce simultaneamente. Per i dettagli, ved. a pag. 47.

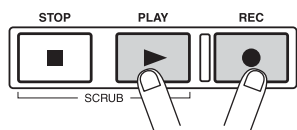
3. Premete il tasto PLAY [▶], e mentre ascoltate la song rhythm, azionate il fader della traccia selezionata per regolare il livello di ascolto del segnale in ingresso.



Se necessario, potete azionare i fader DRUM/BASS per regolare il volume della sezione Rhythm. Quando avete terminato di regolare il livello di monitor, premete il tasto STOP [■] per fermare la song rhythm. Quindi premete il tasto di ritorno a ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song.

- 4.** Per iniziare la registrazione, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song. Quindi, tenendo premuto il tasto REC [●], premete il tasto PLAY [▶].

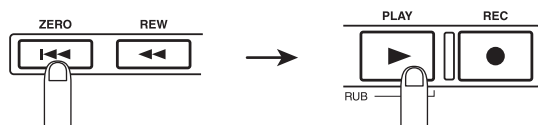
Il tasto REC [●] e il tasto PLAY [▶] si illumineranno, e la registrazione avrà inizio. Registrate il vostro strumento suonando mentre ascoltate la song rhythm.



- 5.** Quando avete finito di registrare, premete il tasto STOP [■].

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

- 6.** Per ascoltare il contenuto della registrazione, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, e quindi premete il tasto PLAY [▶].



La traccia verrà riprodotta insieme alla song ritmica. Se volete rifare la registrazione, ripetete gli step 2 -6.

- 7.** Se siete soddisfatti del contenuto registrato, premete il tasto di stato della traccia registrata finché non si illumina in verde.

Consiglio

- I contenuti registrati possono essere copiati, cancellati, o modificati come traccia intera o in un range specificato (→ pag. 54).
- Mediante l'attivazione di V-take su una traccia, potete registrare una nuova "take" conservando quella attuale (→ pag. 38).
- A registratore fermo, potete usare i tasti REW [◀◀]/FF [▶▶] e dial per spostare la locazione corrente (→ pag. 40).

Step 4: Sovraincisione (Overdub)

In questo step, imparerete come registrare un altro strumento o una voce su una nuova traccia, mentre ascoltate la song ritmica e la traccia che avete già registrato. La registrazione di parti aggiuntive in questo modo è detta "overdub".

4-1 Selezione di un patch di effetto insert

Applicheremo anche un effetto insert al segnale in ingresso.

- 1.** Collegare lo strumento e regolare la sensibilità d'ingresso come descritto allo step 2-1.
- 2.** Usate i tasti [ALGORITHM] nella sezione Effect per scegliere un algoritmo per l'effetto insert.
- 3.** Ruotate dial per scegliere il patch.
- 4.** Premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

4-2 Selezione di una traccia e registrazione

Ora imposteremo il livello di registrazione ed eseguiremo l'overdub sulla traccia successiva.

- 1.** Regolate il livello di registrazione con il controllo [REC LEVEL] mentre suonate il vostro strumento.
- 2.** A registratore fermo, premete più volte il tasto di stato della traccia da utilizzare, in modo che si illumini in rosso.
- 3.** Azionate il fader della traccia selezionata per regolare il livello d'ascolto del segnale in ingresso.

Se necessario, premete il tasto PLAY [▶] e azionate i fader DRUM/BASS e il fader della traccia già registrata per regolare il bilanciamento di volume tra song ritmica e traccia.

- 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 avrà inizio. Registrate il vostro strumento mentre ascoltate la riproduzione di song ritmica e traccia.

- 6.** Per terminare la registrazione, premete il tasto STOP [■].

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

Consiglio

Se desiderate rifare solo una parte della traccia, usate la funzione punch-in/punch-out (→ pag. 40).

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

Le tracce verranno riprodotte insieme alla song ritmica. Se siete soddisfatti del contenuto registrato, premete il tasto di stato della traccia registrata finché non si illumina di verde.

Usate la stessa procedura per registrare altre tracce.

Step 5: Missaggio

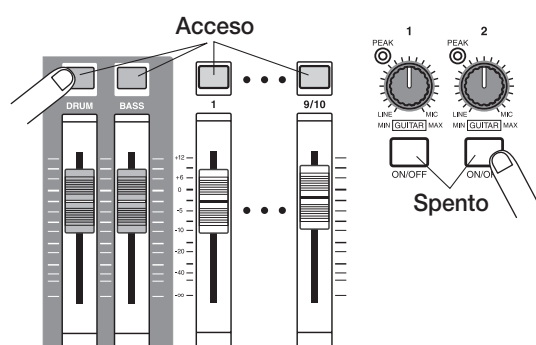
Quando avete finito di registrare tutte le tracce, potete regolare il livello di volume, panning, ecc. della sezione Rhythm e delle tracce registrate, usare effetto send/return ed effetto insert, ed eseguire altri step per creare la song definitiva.

5-1 Regolazione di volume, panning ed EQ

Ecco come regolare volume, panning (posizione stereo left/right) ed EQ per ciascuna traccia della sezione Mixer e per il suono di drum/bass.

• Regolazione del volume

1. Assicuratevi che tutti i tasti di stato delle tracce registrate e di DRUM e BASS siano illuminate in verde. Inoltre, premete i tasti [ON/OFF] nella sezione Input in modo da spegnerli.



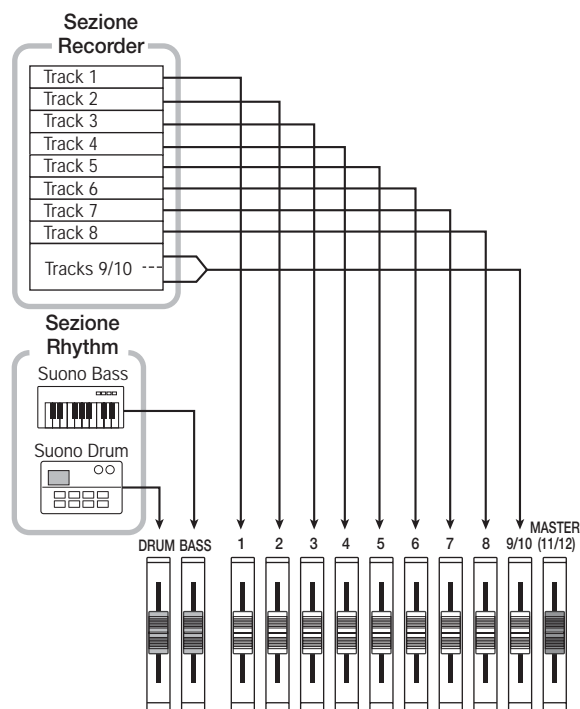
Consiglio

Potete anche aggiungere al missaggio il segnale in entrata alle prese input. In questo caso, mettete il corrispondente tasto [ON/OFF] su ON.

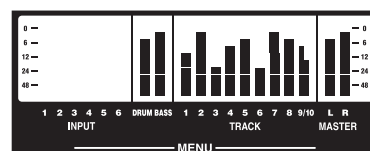
2. Mettete il fader [MASTER] sulla posizione di 0 (dB).

3. Premete il tasto PLAY [▶] per riprodurre la song, e usate i fader delle tracce registrate e quelli di [DRUM] e [BASS] per bilanciare il volume.

I segnali della sezione Rhythm e quelli delle varie tracce vengono inviati ai fader corrispondenti che agiscono da mixer incorporato. L'assegnazione di segnali ai fader è quella mostrata nel seguente diagramma.



L'indicatore di livello nella parte inferiore del display mostra il livello di ciascuna traccia e del suono di drum e bass dopo il passaggio dai fader. L'indicatore mostra anche il livello di MASTER L e R, che riflette l'impostazione del fader [MASTER]. Quando fate i livelli, regolate i fader in modo che lo 0 (dB) non si illumini.



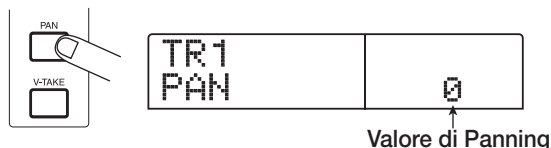
Consiglio

Se si desidera, il display può essere anche impostato per mostrare i livelli del segnale pre-fader (→ pag. 156).

• Regolazione del valore di panning

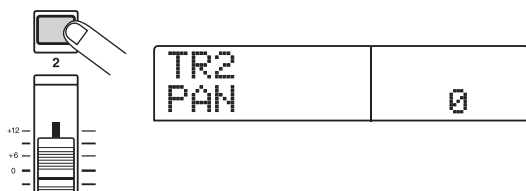
4. Dalla schermata principale, premete il tasto [PAN] nella sezione Track Parameter.

Quando premete uno dei tasti della sezione TRACK PARAMETER, appare il menu dei parametri di traccia, consentendovi di impostare parametri quali panning, EQ, e livello di mandata effetti per ciascuna traccia e per il suono di drum e bass. L'illustrazione di seguito riportata è un esempio del menu che appare quando viene premuto il tasto [PAN].



5. Premete il tasto di stato della traccia il cui panning volete regolare (o del tasto [DRUM]/[BASS]).

Il tasto di stato selezionato si illumina di arancio. Mentre il menu “track parameter” viene mostrato, il tasto di stato (o i tasti cursori left/right) possono essere usati per selezionare la traccia o il suono di drum/bass da regolare.



6. Ruotate dial per regolare il valore di panning.

Il valore di panning può essere regolato nel range di L100 (tutto a sinistra) – 0 (centro) –R100 (tutto a destra).

7. Ripetete gli step 5 - 6 per regolare il valore di panning sulle altre tracce.

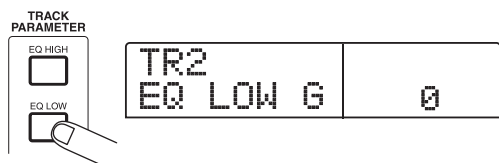
Consiglio

Per le tracce 9/10 e il suono di drum, il parametro di PAN agisce come parametro di BALANCE che regola il bilanciamento di volume tra i canali L/R (sinistro/destro).

Regolazione di EQ

8. Per regolare l’equalizzazione di ciascuna traccia, premete il tasto [EQ HIGH] o il tasto [EQ LOW].

Premete il tasto [EQ HIGH] per regolare l’equalizzatore delle alte frequenze, o premete [EQ LOW] per regolare l’equalizzatore delle basse frequenze.



9. Premete il tasto di stato della traccia (o il tasto di stato [DRUM]/[BASS]) di cui volete regolare l’EQ.

10. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il parametro di EQ che volete regolare, e ruotate dial per modificare l’impostazione.

I parametri disponibili e i loro range sono i seguenti.

Tasto [EQ HIGH] premuto

•EQ HI G

Regola enfasi/taglio nel range delle alte frequenze: -12 - 0 - 12 (dB)

•EQ HI F

Regola l’ambito di frequenza per enfasi/taglio delle alte frequenze: 500 - 18000 (Hz)

Tasto[EQ LOW] premuto

• EQ LO G

Regola enfasi/taglio nel range delle basse frequenze: -12 - 0 - 12 (dB)

• EQ LO F

Regola l’ambito di frequenza per enfasi/taglio delle basse frequenze: 40 - 1600 (Hz)

Consiglio

• Quando appaiono sullo schermo i parametri EQ HI G / EQ HI F, potete premere il tasto [EQ HIGH] per attivare/ disattivare l’EQ delle alte frequenze. (Il tasto risulta spento se disattivato.)

• Quando appaiono sullo schermo i parametri EQ LO G / EQ LO F, potete premere il tasto [EQ LOW] per attivare/ disattivare l’EQ delle basse frequenze. (Il tasto risulta spento se disattivato.)

11. Regola l’equalizzazione per altre tracce e per i suoni di drum/bass allo stesso modo.

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

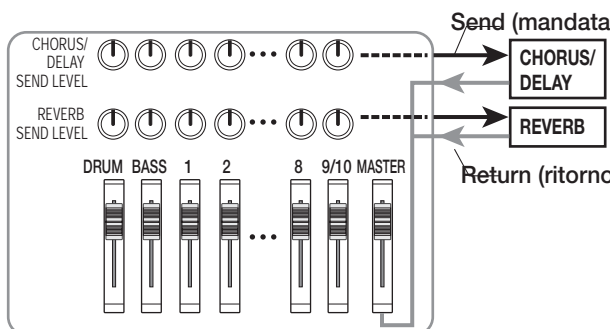
L’unità ritorna alla schermata principale.

Consiglio

I parametri qui impostati possono essere salvati in una “scena” (→ pag. 82).

5-2 Uso di effetto send/return

L'effetto send/return è collegato internamente al loop send/return del mixer. MRS-1266 vi permette di usare due tipi di effetti send/return: riverbero e chorus. Il grafico seguente mostra il flusso di segnale dell'effetto send/return.



La quantità di segnale inviato a ciascun effetto (send level) regola la profondità di ciascun effetto send/return per ciascuna traccia o per il suono di drum/bass. Alzando il livello di mandata si aumenta la quantità di segnale inviato all'effetto, producendo un effetto più profondo per quella traccia.

In questo esempio, selezioneremo un patch di effetti send/return e regoleremo il livello di mandata di ogni traccia per regolare la quantità di riverbero e di chorus.

• Selezione di patch effetti send/return

Un project di nuova creazione contiene 30 patch per riverbero e chorus/delay. Per selezionare un patch, procedete nel modo seguente.

1. Premete il tasto [REVERB] o il tasto [CHORUS/DELAY] nella sezione Effect.

Premete il tasto [REVERB] per selezionare un patch di riverbero, o il tasto [CHORUS/DELAY] per selezionare un patch di chorus/delay. Il display indicherà il patch attualmente selezionato per l'effetto che avete scelto. La schermata seguente riporta un esempio di cosa viene mostrato quando il tasto [REVERB] viene premuto.



2. Ruotate dial per scegliere un patch.

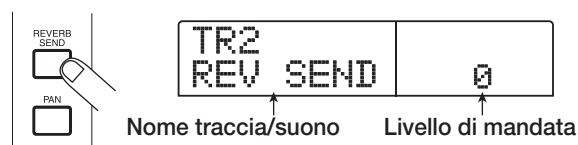
3. Una volta selezionato il patch, premete [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale. Se volete, premete ora il tasto [CHORUS/DELAY] e selezionate un patch di chorus/delay.

• Regolazione del livello di mandata

4. Premete il tasto [CHORUS/DELAY SEND] o il tasto [REVERB SEND] nella sezione "track parameter".

Premete il tasto [REVERB SEND] se volete regolare il livello di mandata del riverbero, o il tasto [CHORUS/DELAY SEND] se volete regolare il livello di mandata di chorus/delay. Quando premete il tasto, appare sul display il livello di mandata dell'effetto corrente per la traccia o per il suono di drum/bass il cui tasto di stato è acceso. Per esempio, quando il tasto [REVERB SEND] viene premuto, appare una schermata simile alla seguente.



5. Premete il tasto di stato della traccia (o del suono di [DRUM]/[BASS]) di cui volete regolare il livello di mandata.

Il valore del livello di mandata della traccia o del suono selezionati verrà visualizzato.

6. Premete il tasto PLAY [▶], e mentre la song è in riproduzione, ruotate dial per regolare il valore del livello di mandata (send level).

7. Regolate il livello di mandata per le altre tracce e suoni nello stesso modo.

8. Una volta terminate le impostazioni, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

5-3 Uso di effetto mastering

Potete mettere l'effetto insert immediatamente prima del fader [MASTER] e usare uno dei patch dell'algoritmo MASTERING per modificare dinamica o suono dell'intera song. Per applicare un effetto insert all'intera song, procedete nel modo seguente.

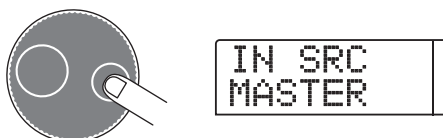
• Cambiare il punto di inserimento dell'effetto insert

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione Effect.

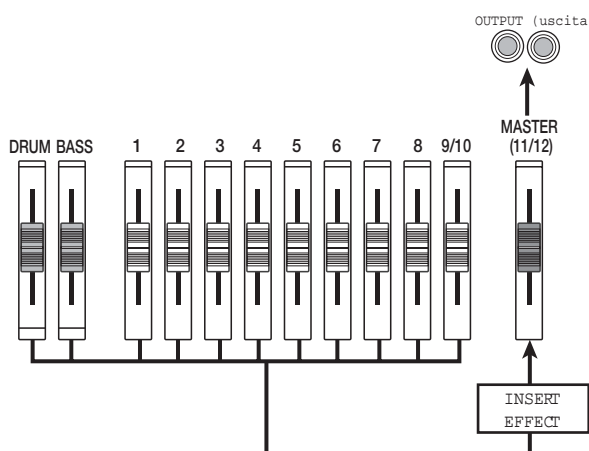
Il tasto lampeggia, e appare l'indicazione "IN SRC IN" sul display. Da questa schermata, potete cambiare il punto di inserimento dell'effetto insert.



2. Ruotate dial per richiamare l'indicazione "IN SRC MASTER" sul display.



Ora l'effetto insert viene immediatamente prima del fader [MASTER] e può trattare il segnale dell'intera song.



Consiglio

L'effetto insert può essere inserito anche in una traccia desiderata del mixer, o nel percorso del segnale di drum/bass (→ pag. 119).

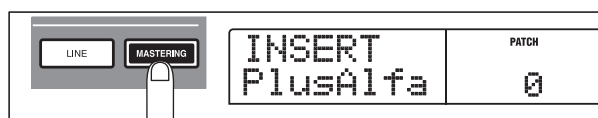
3. Premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

• Selezionare un patch per l'effetto insert

4. Premete il tasto [MASTERING] nella sezione Effect.

L'algoritmo MASTERING verrà selezionato per l'effetto insert. Il patch attualmente selezionato viene mostrato sul display.



5. Ruotate dial per selezionare il patch desiderato.

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

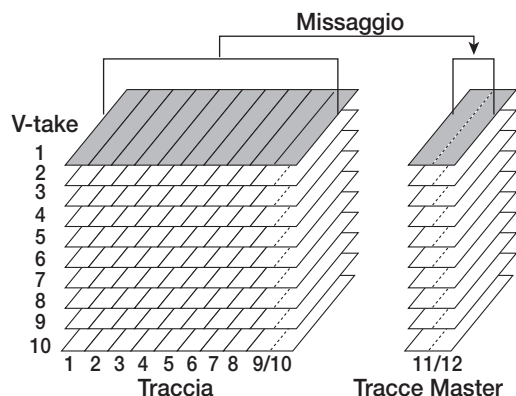
L'intera song passerà attraverso l'effetto insert immediatamente prima del fader [MASTER]. Se volete, potete modificare il patch attualmente selezionato per apportare fini regolazioni al modo in cui l'effetto è applicato.

7. Una volta verificato che il suono è quello che volete, premete il tasto STOP [■] e quindi il tasto [EXIT].

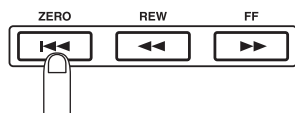
L'unità ritorna alla schermata principale.

5-4 Registrazione della traccia master

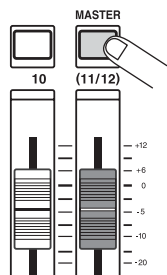
Come step finale, registrerete (mixerete) la song completata sulla traccia master. Si tratta di una traccia stereo appositamente progettata per il missaggio. Come le altre tracce, anche la traccia master ha 10 V-take.



1. Premete il tasto di ritorno a ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song.

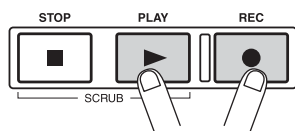


2. Premete ripetutamente il tasto di stato [MASTER] in modo che si illumini di rosso.



La traccia master può ora essere registrata.

3. Tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].



La registrazione sulla traccia master ha inizio. Il segnale dopo essere passato dal fader [MASTER] (ed essere stato processato dall'effetto insert e dall'effetto send/return) viene registrato.

4. Una volta completata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

Il registratore (recorder) e la sezione ritmica si fermano.

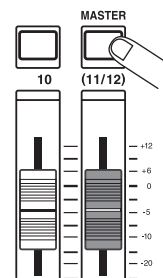
5. Premete ripetutamente il tasto di stato [MASTER] finché non si illumina di verde.

Quando il tasto è acceso in verde, la traccia master può essere ascoltata. A questo punto, gli altri tasti di stato ([DRUM], [BASS], 1 - 8, 9/10) vengono messi automaticamente in "mute".

6. Premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, e premete il tasto PLAY [▶].

La traccia master viene mandata in riproduzione. Per interrompere l'ascolto, premete il tasto STOP [■].

7. Per tornare all'operatività di MRS-1266, premete ripetutamente il tasto di stato [MASTER] fino a spegnerlo.



La condizione di "mute" delle altre tracce e suoni eccetto la traccia master viene annullata, e i tasti di stato tornano alla loro condizione originaria.

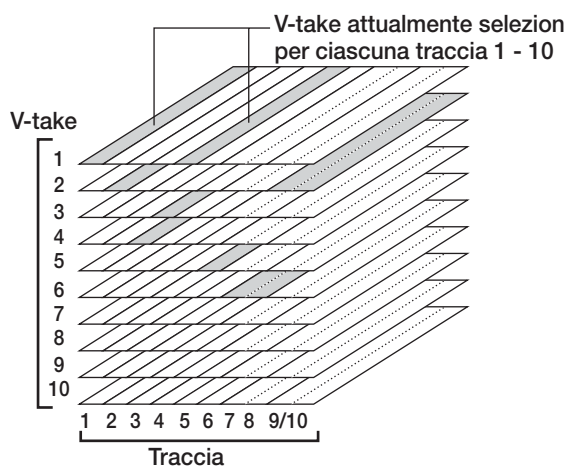
Consiglio

- Con il drive CD-R/RW, potete registrare i contenuti della traccia master su supporti CD-R/RW per creare un CD audio. Per i dettagli, fate rif. a pag. 129.
- I contenuti della traccia master possono anche essere modificati successivamente.

Guida [Recorder]

Uso delle V-take

Ciascuna traccia 1 - 10 del registratore contiene dieci tracce virtuali, dette "V-take". Per ciascuna traccia, potete selezionare una "take", che sarà utilizzata per registrazione e playback. Per esempio, potete attivare una V-take quando registrate più parti vocali o soli di chitarra sulla stessa traccia, e più tardi confrontarle e scegliere la miglior V-take.



Selezione delle V-take

Ecco come selezionare la V-take per ciascuna traccia 1 - 10.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [V-TAKE] nella sezione "track parameter".

Il tasto [V-TAKE] si accende, e numero di traccia, numero della V-take, e nome della V-take appaiono sul display.

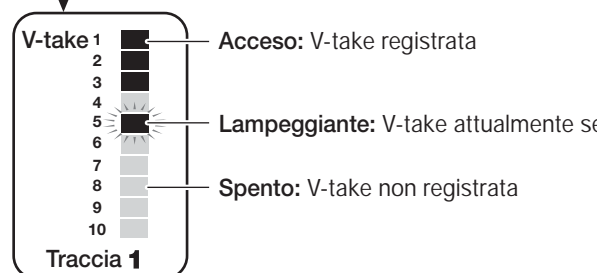
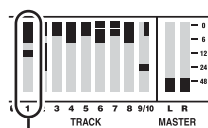
```
TR 3- 2  
GTR 3- 2
```

Consiglio

Se selezionate una V-take su cui non è registrato nulla, appare l'indicazione "NO DATA".

Nella parte di display dell'indicatore di livello appariranno dei punti illuminati (V-take registrata) e spenti (V-take non registrata).

Punti lampeggianti indicano la V-take attualmente selezionata per ciascuna traccia. (V-take registrate/non registrate lampeggiano contemporaneamente.)



- 2.** Usate i tasti cursore left/right per selezionare una traccia.

```
TR 2- 1  
GTR 2- 1
```

Consiglio

Potete anche selezionare la traccia con i tasti di stato (1 - 8, 9/10, [MASTER]). Per le tracce 9/10, la traccia si alterna fra 9 e 10 a ogni pressione del tasto di stato.

- 3.** Ruotate dial per selezionare la V-take.

Consiglio

Per le tracce 9/10, potete scegliere una V-take differente per ciascuna traccia.

- 4.** Ripetete gli step 2 - 3 secondo necessità, per scegliere una V-take per ciascuna traccia.

- 5.** Una volta terminata la selezione di V-take, premete il tasto [EXIT].

Il tasto [V-TAKE] si spegne, e l'unità ritorna alla schermata principale.

Modifica del nome delle V-take

A una V-take registrata verrà automaticamente assegnato un nome di default, secondo il seguente schema.

- **DULxx-yy**

V-take registrata attraverso DUAL

- **GTRxx-yy**

V-take registrata attraverso algoritmo di effetto insert GUITAR/BASS

- **MICxx-yy**

V-take registrata attraverso algoritmo di effetto insert MIC

- **LINxx-yy**

V-take registrata attraverso algoritmo di effetto insert LINE

- **MASxx-yy**

V-take registrata attraverso algoritmo di effetto insert MASTERING

- **BYPxx-yy**

V-take registrata senza passare dall'effetto insert

- **BOUxx-yy**

V-take registrata usando la funzione "Bounce"

Questi nomi possono essere modificati a piacere.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [V-TAKE] nella sezione "track parameter".

Il tasto [V-TAKE] si accende, e numero di traccia, numero di V-take, e nome di V-take appaiono sul display.

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

● **NOTA** ●

Solo il nome della V-take correntemente selezionata delle tracce 1 - 10 può essere cambiato.

2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare la traccia il cui nome di V-take volete modificare.

Potete anche selezionare la traccia con i tasti di stato (1 - 8, 9/10, [MASTER]).

```
TR 2- 1
GTR 2- 1
```

● **NOTA** ●

Se selezionate una V-take in cui non c'è registrato nulla, appare l'indicazione "NO DATA" e il nome non può essere modificato.

3. Premete il tasto [EDIT].

Il primo carattere del nome di V-take lampeggia. Questo indica che potete cambiare questo carattere.

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

4. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare.

5. Ruotate dial per selezionare un carattere.

Possono essere selezionati i caratteri seguenti.

Numeri: 0 - 9

Lettere: A - Z, a - z

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

6. Ripetete gli step 4 - 5 fino a che il nome non è quello desiderato.

7. Una volta terminata la modifica del nome, premete il tasto [EXIT].

Il nuovo nome viene accettato e l'unità ritorna alla condizione dello step 2. Se necessario, potete modificare i nomi di altre V-take.

8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Il tasto [V-TAKE] si spegne.

■ **Consiglio** ■

Se una V-take registrata viene cancellata, il nome cambia in "NO DATA".

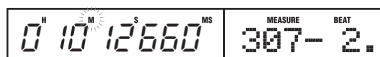
Spostarsi in un punto desiderato nella song (Funzione Locate)

Potete specificare una locazione all'interno di una song in unità di tempo (minuti/secondi/millisecondi) o in termini di misura (misura/beat/tick), e spostarvi in quel punto.



- 1. A registratore fermo, usate i tasti cursore left/right dalla schermata principale per spostare la parte lampeggiante dell'unità che volete cambiare.**

Per esempio, per cambiare i minuti, fate lampeggiare il segmento marcato "M".



- 2. Ruotate dial per specificare il valore numerico.**

Sull'indicazione di tempo, possono essere specificati minuti, secondi, o millisecondi. Sull'indicazione di misura, possono essere specificati misura, beat, o tick. Quando cambiate il valore visualizzato, l'unità si porta immediatamente nella nuova locazione. Premendo il tasto PLAY [▶] inizia la riproduzione da quel punto.

Ri-registrare solo una regione specifica (Funzione Punch-in/out)

La funzione Punch-in/out permette di ri-registrare solo una specifica regione di una traccia precedentemente registrata. L'azione di mettere in registrazione una traccia che sta suonando è chiamata "punch-in", e quella di riportarla dalla registrazione alla riproduzione è detta "punch-out".

MRS-1266 consente di far questo in due modi. Potete usare i tasti del pannello o un interruttore a pedale (venduto separatamente) per fare il punch-in/out manualmente ("punch-in/out manuale"), o provocarlo automaticamente in punti precedentemente specificati ("auto punch-in/out").

Uso del punch-in/out manuale

Questa sezione descrive come eseguire il punch-in/out manuale per ri-registrare una regione di traccia precedentemente registrata, usando i tasti del pannello o un interruttore a pedale (venduto separatamente).

Consiglio

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

NOTA

Con le impostazioni di default di MRS-1266, un interruttore a pedale collegato alla presa [FOOT SW] viene destinato al controllo di playback/stop del registratore. Se volete usare l'interruttore a pedale per il punch-in/out, dovete prima cambiare l'impostazione del pedale (→ pag. 153).

- 1. Premete ripetutamente il tasto di stato della traccia su cui volete eseguire il punch-in/out, fino a che questo non si accende in rosso.**
- 2. Alzate il fader di questa traccia su una posizione adeguata.**
- 3. Mentre suonate lo strumento collegato alla presa INPUT, usate il controllo [INPUT] e il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.**

Secondo necessità, rimandate in ascolto il registratore e usate i fader della sezione mixer per regolare il bilanciamento tra il vostro strumento e le tracce in riproduzione.

4. Portatevi in un punto diverse misure prima di quello previsto per il punch-in, e premete il tasto **PLAY [▶]** per iniziare l'ascolto del registratore.

5. Quando arrivate al punto di punch-in, premete il tasto **REC [●]** (oppure l'interruttore a pedale).

Il tasto **REC [●]** si illumina, e la registrazione ha inizio da quel punto.

6. Quando arrivate al punto di punch-out previsto, premete il tasto **REC [●]** (o l'interruttore a pedale) ancora una volta.

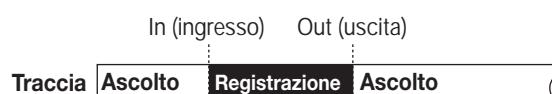
Il tasto **REC [●]** si spegne, e la registrazione viene disattivata da quel punto.

7. Per interrompere il playback, premete **STOP [■]**.

8. Per controllare quel che avete registrato, portatevi al punto dello step 4, e premete il tasto **PLAY [▶]**.

Uso del punch-in/out automatico

La funzione di auto punch-in/out vi permette di specificare anticipatamente la regione da ri-registrare. Il punch-in avverrà automaticamente una volta raggiunto il punto di inizio (punto d'ingresso: In), e il punch-out avverrà automaticamente una volta raggiunto il punto finale (punto di uscita: Out). Questo è molto utile per esempio quando non potete azionare MRS-1266 perché state suonando voi stessi uno strumento, o quando è necessaria un'attivazione molto rapida di ascolto e registrazione.



Per poter eseguire l'auto punch-in/out, dovete prima specificare punto d'ingresso (In point) e di uscita (Out point), e quindi fare la registrazione. Ecco la procedura.

1. Alzate il fader della traccia su cui volete eseguire l'auto punch-in/out su una posizione adatta.

2. Mentre suonate lo strumento collegato alla presa **INPUT**, usate il controllo **[INPUT]** e il controllo **[REC LEVEL]** per regolare il livello di registrazione.

3. Portatevi al punto in cui volete effettuare il punch-in, e premete il tasto **[AUTO PUNCH-IN/OUT]**.

Il tasto **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** lampeggia. Questo fissa il punto dove la registrazione avrà inizio ("In point").

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

Ecco fissato il punto dove la registrazione avrà termine ("Out point"). Il pulsante **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** passerà da lampeggiante ad acceso fisso. Questo indica che la funzione di auto punch-in/out è ora abilitata.

CONSIGLIO

Se volete specificare i punti di in/out con precisione, è meglio utilizzare la funzione di "scrub" (→ pag. 52) per trovare le locazioni e assegnare anticipatamente un marcatore (→ pag. 49) nei punti desiderati.

5. Usate la funzione **Locate** per raggiungere una posizione prima del punto di ingresso (In point).

6. Premete ripetutamente il tasto di stato della traccia su cui volete eseguire il punch-in/out, fino a che il tasto non lampeggia in rosso.

NOTA

Un tasto di stato acceso in rosso significa che la posizione corrente si trova tra il punto d'ingresso (In point) e quello finale (Out point). In questo caso, azionate il trasporto ancora una volta per posizionarvi in un punto immediatamente precedente al punto di ingresso (In point).

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

Il registratore inizierà a suonare. Quando raggiungete il punto di ingresso (In point), la traccia su cui state facendo il punching-in/out diverrà muta. Quando raggiungete il punto di uscita (Out point), il "mute" verrà disabilitato. (Potrete sempre ascoltare il segnale in ingresso durante questo tempo.) Questa azione non cancellerà né registrerà alcunché sulla traccia. Una volta terminata la prova, portatevi ancora in una posizione precedente al punto di ingresso (In point). Se necessario, regolate i punti di In/Out.

8. Per eseguire realmente l'auto punch-in/out, tenete premuto il tasto **REC [●]** e premete **PLAY [▶]**.

Una volta raggiunto il punto d'ingresso, la registrazione inizierà automaticamente (punch-in). Una volta raggiunto il punto di uscita, la registrazione terminerà automaticamente (punch-out), e riprenderà la riproduzione.

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

10. Per ascoltare il risultato della registrazione, spostatevi in un punto precedente a quello di ingresso (In point), e premete il tasto PLAY [▶].

Se volete rifare la registrazione, ripetete gli step 5 - 9.

11. Quando siete soddisfatti della registrazione, premete il tasto [AUTO PUNCH-IN/OUT] in modo che si spenga.

La funzione di auto punch-in/out è disattivata, e le impostazioni di In point e Out point scaricate.

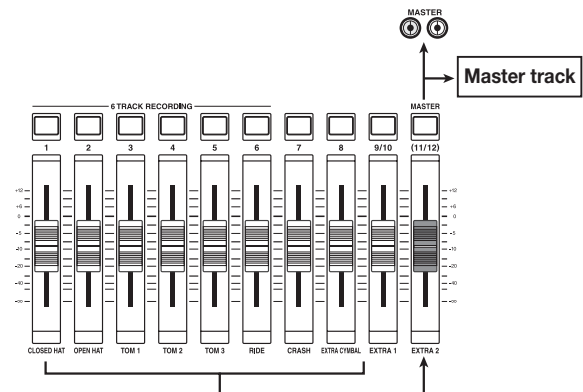
Mixare più tracce sulla traccia master (Funzione Mixdown)

Questa sezione spiega come suonare tracce registrate e suoni della sezione rhythm registrandoli sotto forma di mix stereo su una traccia master (missaggio).

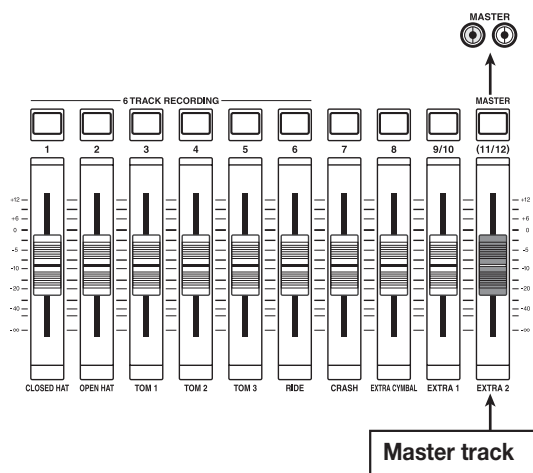
La traccia master

La traccia master è un set di tracce stereo separato dalle normali tracce 1 - 10. La destinazione più comune della traccia master è quella di traccia su cui registrare il risultato di un processo di missaggio. I contenuti della traccia master possono essere utilizzati per la creazione di un CD audio.

MRS-1266 dispone di una traccia master per ciascun project. Simile alle normali tracce 1 - 10, la traccia master ha anche dieci tracce virtuali (V-take). Questo vi consente di registrare mix differenti su diverse V-take e selezionare la versione migliore successivamente.



Quando impostate la traccia master per la registrazione, verrà registrato il segnale in arrivo dal fader [MASTER] (lo stesso segnale fornito alle prese [OUTPUT]).



Step per il missaggio

Ecco come mixare le tracce 1 - 10 e i suoni della sezione ritmica (drum + bass) su due canali stereo e registrarli sulla traccia master.

- 1.** Premete il tasto [V-TAKE] nella sezione "track parameter" così che il tasto si accenda.

Apparirà la schermata per la selezione di una V-take per ciascuna traccia.

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

- 2.** Premete il tasto di stato [MASTER].

La traccia master è selezionata. Il display indica il numero e il nome della V-take attualmente scelta per la traccia master. (Se non c'è nulla registrato sulla V-take, verrà indicato "NO DATA".)

```
TR M- 1
NO DATA
```

Consiglio

Anziché premere il tasto di stato [MASTER], potete usare i tasti cursore left/right per selezionare la traccia master.

- 3.** Se volete cambiare la V-take, ruotate dial.

- 4.** Quando la V-take è stata selezionata, premete il tasto [EXIT].

Il tasto [V-TAKE] si spegne, e l'unità ritorna alla schermata principale.

- 5.** Dalla schermata principale, premete il tasto di stato [MASTER] più volte, finché non si accende in rosso.

La traccia master è ora pronta per la registrazione.

Quando il tasto è acceso in rosso, le altre tracce, così come la sezione ritmica e gli effetti, funzionano normalmente.

Consiglio

Il segnale registrato sulla traccia master è quello in arrivo dal fader [MASTER]. Si tratta dello stesso segnale fornito alle prese [OUTPUT].

- 6.** Mettete il registratore in riproduzione e regolate il bilanciamento tra le diverse tracce.

Le impostazioni di livello della singola traccia come anche quella dell'effetto insert e dell'effetto send/return hanno tutte una influenza sul segnale inviato alla traccia master. Regolate i livelli guardando l'indicatore di livello L/R, e assicuratevi che non si verifichi alcuna distorsione del segnale.

- 7.** Per completare l'operazione di missaggio, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, e quindi premete il tasto PLAY [▶] mentre tenete premuto il tasto REC [●].

La registrazione sulla traccia master ha inizio.

- 8.** Quando la registrazione è completata, premete il tasto STOP [■].

Riproduzione della traccia master

Per riprodurre la traccia master registrata, procedete nel modo seguente.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto di stato [MASTER] più volte, finché non si illumina di verde.

L'unità entra nel modo playback della traccia master. In questo modo, tutti gli altri tasti di stato risultano spenti, tutte le altre tracce in "mute", e tutti gli effetti disattivati.

Consiglio

Quando il tasto di stato [MASTER] è illuminato in verde, i tasti di trasporto eccetto il tasto REC [●] agiscono normalmente.

- 2.** Premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, e quindi premete il tasto PLAY [▶].

La riproduzione della traccia master ha inizio. Potete usare il fader [MASTER] per regolare il volume del playback.

- 3.** Per fermare il playback, premete il tasto STOP [■].

- 4.** Per uscire dal modo playback della traccia master, premete il tasto di stato [MASTER] in modo che si spenga.

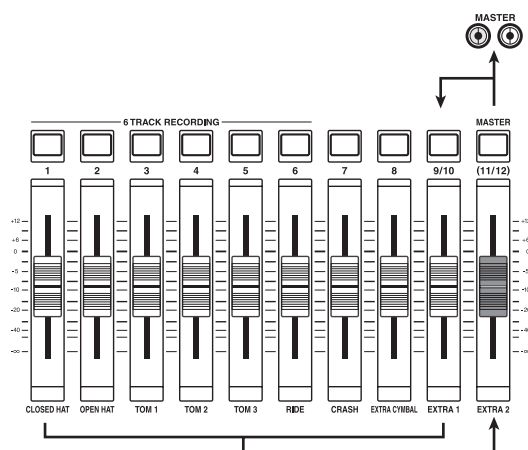
Il "mute" delle tracce 1 - 10 e della sezione ritmica viene annullato, e l'unità ritorna alla normale operatività. I tasti di stato che erano stati automaticamente spenti vengono riportati alla loro precedente condizione.

Riversamento di più tracce su un'altra traccia (Funzione Bounce)

Come funziona il Bounce

"Bounce" è una funzione che mixa le performance della sezione Recorder e della sezione Rhythm (drum kit + bass program), e le registra su una o due tracce. (Viene talvolta chiamata "registrazione ping-pong".)

Per esempio, potreste fare il bounce dei contenuti delle tracce 1 - 8 sulle tracce 9/10 e quindi attivare le V-take delle tracce 1 - 8 per registrare nuove versioni della performance.



Consiglio

- Potete anche mixare i segnali alle prese [INPUT] nella registrazione bounce.
- Se selezionate solo una traccia mono come destinazione del bounce, verrà registrato il segnale mixato in mono.
- Se necessario, potete riprodurre tutte le dieci tracce, e farne il bounce su delle V-take vuote.

Impostazione del Bounce

Prima di usare la funzione bounce, potreste dover fare determinate impostazioni.

• Specificare playback/mute per le tracce di registrazione

Per default, le tracce di registrazione destinatarie del bounce saranno in "mute". Se volete riprodurre una traccia mentre registrate il bounce su un'altra V-take di quella traccia, usate

la seguente procedura per cambiare l'impostazione interna in modo da poter ascoltare anche le tracce di registrazione.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT].

Sul display appare l'indicazione "UTILITY TR EDIT".

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY BOUNCE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BOUNCE RECTRACK" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrata l'impostazione corrente.

```
RECTRACK
MUTE
```

• MUTE:

Tracce di registrazione in "mute" (impostazione di default).

• PLAY:

Tracce di registrazione in riproduzione.

4. Con dial cambiate ora l'impostazione in "PLAY".

5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

• Selezione della V-take destinataria della registrazione

Per default, il risultato dell'operazione di Bounce sarà registrato sulla V-take correntemente selezionata per le tracce di registrazione. Se volete ascoltare una traccia mentre fate il bounce su un'altra V-take della traccia, potete usare la seguente procedura per cambiare la V-take su cui registrare. Per informazioni sulle V-take, fate rif. a pag. 38.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT].

L'indicazione "UTILITY TR EDIT" appare sul display.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY BOUNCE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BOUNCE REC TAKE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Ecco la V-take attualmente selezionata per la registrazione.



REC TAKE
CURRENT

- **CURRENT:**

Il risultato del bounce verrà registrato sulla V-take correntemente selezionata per la traccia di registrazione (impostazione di default).

- **1 - 10:**

Il risultato del bounce verrà registrato sul numero di V-take qui specificato.

- 4.** Ruotate dial per specificare la V-take destinataria della registrazione.

- 5.** Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Esecuzione della funzione Bounce

In questo esempio, faremo il bounce del contenuto delle tracce 1 - 10 sulla V-take 10 delle tracce 9/10.

- 1.** Andate alla schermata UTILITY e verificate che le tracce registrate siano impostate su playback (→ pag. 45).
- 2.** Sempre sulla schermata UTILITY, verificate che la V-take 10 sia selezionata come destinataria della registrazione (→ pag. 45).
- 3.** Dalla schermata principale, premete i tasti di stato delle tracce 9/10 ripetutamente, in modo che i tasti siano accesi in rosso.

Le tracce 9/10 sono ora pronte per la registrazione.

- 4.** Premete il tasto [BOUNCE].

Il tasto [BOUNCE] si accende e la funzione Bounce è attivata. Le altre tracce ed effetti funzionano normalmente.

- 5.** Impostate il registratore in riproduzione e regolate il bilanciamento delle varie tracce.

L'impostazione di livello di ogni singola traccia come anche le impostazioni dell'effetto insert e dell'effetto send/return influiscono tutte sul segnale mixato. Regolate i livelli guardando l'indicatore di livello L/R, e assicurandovi che non si verifichino distorsioni del segnale.

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

Inizia la registrazione sulle tracce 9/10.

- 7.** Una volta completata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

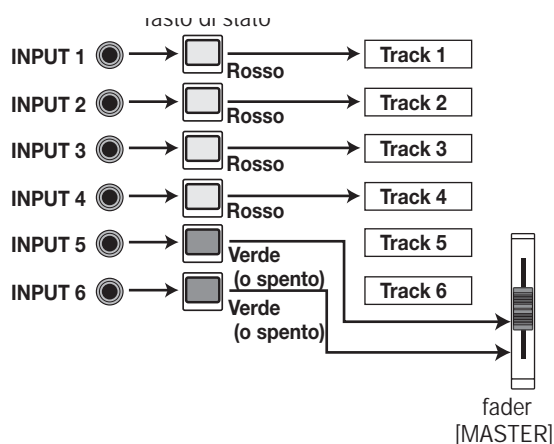
L'esecuzione della funzione bounce è conclusa.

Registrazione su 6 tracce simultaneamente (6TR REC)

Questa sezione spiega come usare il modo 6TR REC che consente di registrare fino a sei tracce simultaneamente.

Come funziona il modo 6TR REC

Nel modo 6TR REC, i segnali alle prese INPUT 1 - 6 (o alle prese GUITAR/BASS INPUT 1 - 2) possono essere registrate direttamente sulle tracce 1 - 6. Questo è utile per esempio per registrare la performance di un'intera band in una sola sessione, usando tracce separate per le diverse parti. Nel modo 6TR REC, ingressi 1 - 6 e tracce 1 - 6 si corrispondono l'un l'altro. Quando il tasto di stato di una traccia è acceso in rosso, il segnale a quell'ingresso può essere registrato sulla traccia. Quando il tasto di stato è spento o acceso in verde, il segnale dall'ingresso rispettivo è inviato direttamente a un punto subito prima del fader [MASTER].



NOTA

- Nel modo 6TR REC, la registrazione sulle tracce 7, 8, 9/10 e sulla traccia master non è possibile. Se avete registrato le tracce 1 - 6 e volete continuare a registrare più di altre due tracce, dovete prima trasferire i dati audio già registrati sulle tracce 7, 8, e 9/10 (→ pag. 62).
- Quando è attivato il modo 6TR REC, potete anche usare l'effetto insert su 2 canali qualsiasi. L'effetto send/return, le funzioni punch-in/out e la funzione bounce non sono qui disponibili.

Assegnazione di un segnale in ingresso a una traccia

Dopo la regolazione del livello dei segnali alle prese INPUT 1 - 6 o GUITAR/BASS INPUT 1 - 2, i segnali vengono inviati alle tracce 1 - 6 della sezione Recorder.

1. Verificate che gli strumenti o i microfoni da registrare siano collegati alle prese INPUT 1 - 6 o GUITAR/BASS INPUT 1 - 2.

2. Premete il tasto [6TRACK RECORDING] nella sezione input.

Il tasto si illumina e MRS-1266 passa al modo 6TR REC.

3. Premete i tasti [ON/OFF] per le prese INPUT 1 - 6.

Se premuto, un tasto si illumina di rosso, e l'ingresso corrispondente è attivo. Fino a sei ingressi (input) possono essere selezionati simultaneamente.

4. Mentre vengono suonati gli strumenti, regolate i controlli [INPUT] per ottenere un livello adeguato.

Gli indicatori [PEAK] devono potersi illuminare quando uno strumento suona al massimo volume.

5. Per usare un effetto insert, premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione Effect, e premete il tasto [ON/OFF] per l'input a cui volete applicare l'effetto.

Il tasto [ON/OFF] relativo si accende di arancione, e l'effetto insert viene applicato. Nel modo 6TR REC, i due ultimi ingressi selezionati possono essere trattati dall'effetto.

NOTA

Nel modo 6TR REC, l'effetto send/return non può essere usato.

Consiglio

Nella condizione di default di un project, viene selezionato come effetto insert un patchadatto per un'esecuzione con chitarra/basso. Se necessario, selezionate un patch diverso (→ pag. 119).

- 6.** Mentre vengono suonati gli strumenti, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.

Alzate il livello di registrazione quanto più possibile, ma evitate impostazioni che possano causare l'accensione dell'indicatore [CLIP]. Il livello del segnale può essere controllato nella parte inferiore del display (INPUT 1 - 6).

- 7.** Premete il tasto di stato delle tracce (1 - 6) da registrare così che i tasti si accendano di rosso.

I segnali in ingresso al mixer vengono inviati alle corrispondenti tracce di registrazione. Possono essere attivati fino a sei tasti di stato simultaneamente. Se il tasto [ON/OFF] di una traccia è su ON ma il corrispondente tasto di stato è disattivato, l'ingresso relativo non verrà registrato.

Consiglio

Se volete, potete controllare il panning per ciascun input nel canale di monitor. Per far ciò, premete il tasto [PAN] nella sezione "track parameter", scegliete uno degli input 1 - 6 con i tasti [ON/OFF], e ruotate dial per regolare il valore di panning. Questa impostazione si applica solo al monitoraggio, non ha effetto sul segnale registrato.

- 8.** Premete il tasto ZERO [◀◀] per ritornare all'inizio della song, e quindi premete il tasto PLAY [▶] mentre tenete premuto il tasto REC [●].

La registrazione delle tracce ha inizio.

- 9.** Una volta completata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

Se volete tornare alla registrazione normale, premete il tasto [6TRACK RECORDING]. Il tasto si spegne, e il modo 6TR REC viene annullato.

Registrazione di suoni drum/bass (Registrazione Rhythm)

MRS-1266 vi consente di registrare il suono di drum/bass della sezione Rhythm su qualsiasi traccia. Questa funzione è chiamata "registrazione Rhythm". Per usare la funzione, procedete nel seguente modo.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Apparirà il menu "utility" sul display.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY BOUNCE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BOUNCE REC SRC" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel seguente modo.

```
REC SRC
MASTER
```

Da questa schermata, potete selezionare la sorgente di segnale per la registrazione.

- **MASTER**

Segnale immediatamente dopo il fader [MASTER]

- **DRUM TR**

Segnale drum kit della sezione Rhythm

- **BASS TR**

Segnale bass program della sezione Rhythm

- 4.** Con dial selezionate ora "DRUM TR" o "BASS TR".

Drum o bass vengono selezionati come sorgente della registrazione.

- 5.** Premete ripetutamente il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

6. Premete il tasto [BOUNCE].

7. Dalla schermata principale, premete ripetutamente il tasto di stato della traccia da utilizzare come destinataria della registrazione, finché il tasto non si accende di rosso.

La traccia selezionata è pronta per la registrazione. Possono essere selezionati fino a due tasti di stato. Le altre tracce funzionano normalmente.

Consiglio

Quando desiderate registrare suoni drum in stereo, scegliete due tracce come destinazione della registrazione. Se ne scegliete solo una la registrazione sarà in mono.

8. Verificate che il tasto [RHYTHM] nella sezione rhythm sia spento, e che la rhythm song o il rhythm pattern da registrare sia stato selezionato.

Consiglio

È anche possibile registrare suoni drum o bass generati suonando i pad dell'unità o una tastiera MIDI.

9. Impostate il registratore per la riproduzione e regolate il livello di registrazione.

Regolate i livelli mentre osservate l'indicatore di livello L/R, e assicuratevi che non si verifichino distorsioni del segnale.

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

Ha inizio la riproduzione del pattern ritmico (o della song ritmica) e avviene la registrazione sulle tracce selezionate.

11. Una volta completata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

La registrazione della ritmica ha termine. Se volete ritornare alla normale registrazione, selezionate [MASTER] sulla schermata dello step 3.

Assegnazione di marcatori all'interno della song (Funzione Marker)

Potete assegnare fino a 100 marcatori in una song, in qualunque punto, e passare a un marcatore premendo un tasto o specificando il numero di marcatore desiderato. Questo è utile quando volete posizionarvi ripetutamente in uno specifico punto per il playback durante la registrazione o il missaggio.

Impostare un marcatore (Mark)

Ecco come assegnare un marcatore in un punto desiderato della song.

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

Consiglio

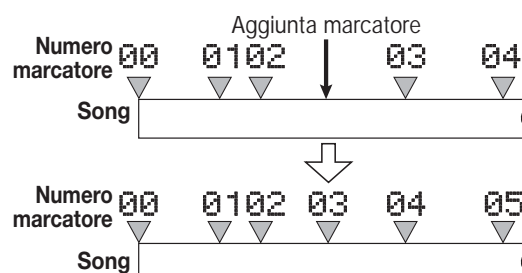
- Un marcatore può essere assegnato sia durante il playback che a registratore fermo.
- Potete anche usare la funzione "scrub" per posizionarvi con la massima precisione.

2. Premete il tasto [MARK] nella sezione di controllo.

Verrà assegnato un marcatore alla posizione corrente. Quando è stato assegnato un marcatore, il nuovo numero di marcatore (01 - 99) apparirà nella zona MARKER in alto a destra nel display.

PRJ 001	MARKER
1266CD-R	03

Il numero di marcatore viene assegnato automaticamente in ordine ascendente a partire dall'inizio della song. Se aggiungete un nuovo marcatore fra due marcatori esistenti, i marcatori successivi verranno rinumerati.



Consiglio

- Il marcatore numero 00 viene già impostato all'inizio della song (la posizione zero del contatore).
- Nella schermata principale, la zona MARKER in alto a destra nel display mostrerà il numero del marcatore appena superato (cioè, il marcatore precedente nella song). Se viene mostrato un punto alla destra in basso del numero di marcatore, significa che la posizione del marcatore corrisponde alla posizione attuale.



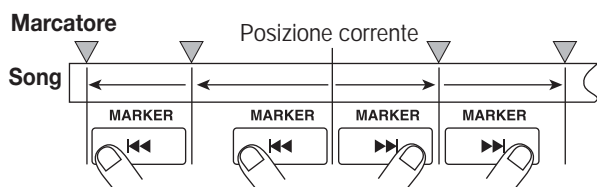
Posizionare un marcatore

Ecco come spostarsi nella posizione di una marcatore. Può essere fatto in due modi: potete utilizzare i tasti, o specificare direttamente il numero di marcatore.

Utilizzo dei tasti per il "locate"

- 1. Dalla schermata principale, premete o il tasto MARKER [◀◀] o il tasto [▶▶] nella sezione di controllo.**

Ogni volta che premete il tasto, l'unità passa al marcatore successivo prima o dopo la posizione attuale.



Specificare il numero di marcatore da localizzare.

- 1. Dalla schermata principale, premete una volta il tasto cursore sinistro.**

L'indicazione "MARKER" lampeggia alla destra superiore del display.

- 2. Ruotate dial per selezionare il numero di marcatore desiderato.**

Non appena il numero viene cambiato, l'unità passa a quel numero.

Cancellare un marcatore

Ecco come cancellare un marcatore precedentemente assegnato.

- 1. Localizzate il marcatore che volete cancellare.**

Il numero di marcatore indicato nella zona MARKER è il marcatore da cancellare.

NOTE

Non è possibile cancellare un marcatore se la posizione del marcatore non corrisponde esattamente alla posizione attuale. Se il punto in basso alla destra del numero di marcatore non è acceso, usate i tasti MARKER [◀◀] / [▶▶] per spostarvi sul punto esatto del marcatore.

- 2. Premete il tasto [CLEAR] nella sezione di controllo.**

Il marcatore selezionato verrà cancellato, e i marcatori successivi rinumerati.

NOTA

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

Esecuzione ripetuta di uno stesso passaggio (A-B Repeat)

A-B Repeat è una funzione che riproduce ripetutamente una regione desiderata della song. Risulta utile quando volete ascoltare una stessa parte più volte.

- 1. Andate al punto in cui volete iniziare la ripetizione dell'ascolto, e premete il tasto [A-B REPEAT] nella sezione di controllo.**

Il tasto [A-B REPEAT] lampeggia, e viene specificato il punto d'inizio della ripetizione (point A).

Consiglio

Il punto A/B può essere specificato o durante il playback o da fermo.

- 2. Andate al punto in cui volete che termini la ripetizione dell'ascolto, e premete il tasto [A-B REPEAT] ancora una volta.**

Il tasto [A-B REPEAT] passerà da lampeggiante ad acceso fisso, e sarà specificato il punto finale della ripetizione (point B).

NOTA

Se specificate un punto B situato prima del punto A, verrà riprodotta ripetutamente la porzione tra i punti B → A.

- 3. Se desiderate rifare l'impostazione del punto A/B, premete il tasto [A-B REPEAT] in modo che si spenga, e quindi ripetete la procedura dallo step 1.**

- 4. Per iniziare la ripetizione del playback, premete il tasto PLAY [▶].**

La ripetizione del playback inizierà quando premete il tasto PLAY [▶] mentre il tasto [A-B REPEAT] è acceso. Quando viene raggiunto il punto finale (di solito il punto B), il registratore passa al punto di partenza (di solito il punto A), e la riproduzione continua.

- 5. Per interrompere l'ascolto ripetuto, premete il tasto STOP [■].**

Anche dopo aver premuto il tasto STOP [■] per fermare il playback, potete ancora effettuare il playback ripetuto quante volte volete, fintanto che il tasto [A-B REPEAT] è acceso.

- 6. Per disattivare l'ascolto ripetuto, premete il tasto [A-B REPEAT].**

Il tasto [A-B REPEAT] si spegne, e l'ascolto ripetuto viene disattivato. Vengono cancellate anche le posizioni dei punti A/B.

Ricerca di una posizione desiderata (Scrub/Preview)

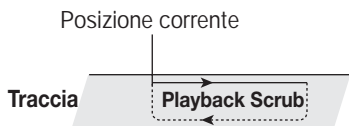
MRS-1266 è dotato di una funzione "Scrub" che vi permette di cercare un punto desiderato durante l'esecuzione ripetuta di una breve porzione prima o dopo il punto corrente. Risulta utile quando volete trovare in modo accurato il punto dove uno specifico suono inizia o finisce.

Quando la funzione "scrub" è attiva, potete usare la funzione "Preview" che suona 0.7 secondi prima e dopo il punto attuale. Usando le funzioni "scrub" e "preview" insieme, potete trovare il punto desiderato rapidamente e in modo accurato.

Uso delle funzioni scrub/preview

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto STOP [■] e premete il tasto PLAY [▶].

Questo attiva la funzione "scrub", e una breve regione (40 millisecondi, di default) successiva alla posizione corrente verrà eseguita ripetutamente.



Quando la funzione scrub è attiva, il display cambia nel modo seguente.

SCRUB	MARKER
FRM 40ms	01
0' 10" 12660 ^{MS}	MEASURE BEAT
	307- 2.

2. Usate i tasti di stato 1 - 8 e 9/10 per selezionare la traccia (o le tracce) per la riproduzione scrub.

Possono essere selezionate fino a 4 tracce simultaneamente.

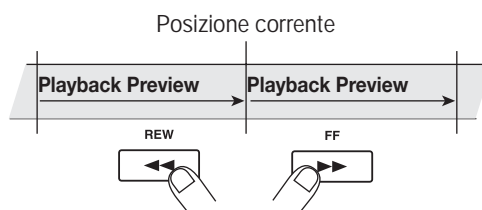
3. Usate i tasti cursore left/right perché l'unità indicata sul contatore ("MS" per il display del tempo, o "TICK" per il display in misure) lampeggi.

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

Durante la riproduzione "scrub", la localizzazione corrente può essere spostata avanti o indietro in ms. o in "tick".

5. Se volete usare la funzione preview per ascoltare la regione precedente la posizione corrente, premete il tasto REW [◀◀]. Per ascoltare la regione successiva premete il tasto FF [▶▶].

Se premete il tasto REW [◀◀], suonerà una regione di 0.7 secondi prima della posizione corrente (terminando alla posizione corrente). Se premete il tasto FF [▶▶], suonerà una regione di 0.7 secondi successivi alla posizione corrente (iniziando dalla posizione corrente). Questo si chiama "preview playback". Quando il preview playback termina, il playback "scrub" riprende.



6. Per annullare lo scrub, premete il tasto STOP [■].

L'unità ritorna alla schermata principale.

Cambiare impostazioni della funzione scrub

Quando la funzione "scrub" è attiva, potete cambiare la direzione del "playback scrub" (se verrà cioè eseguita la regione prima o quella dopo la posizione corrente), e la lunghezza della regione del "playback scrub".

1. Dalla schermata principale, tenete premuto il tasto STOP [■] e premete il tasto PLAY [▶].

Questo attiverà la funzione scrub, e apparirà la seguente schermata. I caratteri in basso a sinistra (TO/FRM) indicano la direzione del "playback scrub", e il numero in basso a destra (40 - 200) è la lunghezza del "playback scrub".

SCRUB	
FRM 40ms	00

Direzione del playback scrub Lunghezza del playback scrub

2. Se volete cambiare la lunghezza del "playback

scrub”, usate i tasti left/right per far lampeggiare la lunghezza del “playback scrub”, e ruotate dial.

Potete selezionare 40, 80, 120, 160, o 200 (ms) come lunghezza del “playback scrub”.

Consiglio

Potete anche usare i tasti cursore up/down per cambiare la lunghezza del playback scrub.

3. Se volete cambiare la direzione di playback, usate i tasti left/right per far lampeggiare l’indicazione di direzione del playback scrub, e ruotate dial.

Se selezionatet "TO", il “playback scrub” inizierà da un punto precedente e finirà nella posizione corrente. Se selezionate "FRM", il “playback scrub” inizierà dalla posizione corrente (questa è l’impostazione di default).



Consiglio

Qualunque cambiamento apportiate all’impostazione di scrub, questo avrà effetto immediatamente.

4. Se volete usare le nuove impostazioni per trovare una posizione col playback scrub , usate i tasti cursore left/right per spostare la zona lampeggiante sull’unità indicata sul contatore ("MS" per visualizzare il tempo, "TICK" per le misure).

5. Ruotate dial a sinistra o a destra per spostare la posizione corrente.

Durante il playback scrub, la locazione corrente può essere spostata avanti o indietro in millisecondi o in “tick”.

6. Per uscire dalla funzione scrub, premete il tasto STOP [■].

L’unità ritorna alla schermata principale.

Guida [Track Edit]

Questa sezione spiega come modificare dati contenuti nelle tracce della sezione Recorder. Ci sono due tipi principali di funzioni "editing": la riscrittura diretta di dati "waveform" e la modifica ("editing") di V-take.

Editing tramite riscrittura di dati

La procedura per la copia o lo spostamento di un range specificato riscrivendo direttamente i dati waveform viene spiegata di seguito.

Step fondamentali di editing

Quando si fanno le modifiche riscrivendo dati waveform, alcuni step sono simili per tutte le operazioni. Eccoli.

- 1. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.**

Appare il menu utility sul display.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY TR EDIT" sul display, e premete il tasto [ENTER].**

Il menu "track edit" contenente diversi comandi di editing appare sul display.

```
TR EDIT
Copy
```

- 3. Usate i tasti cursore left/right per selezionare il comando desiderato.**

Sono disponibili i seguenti comandi di editing.

- **Copy**

Copia uno specifico range di dati audio.

- **Move**

Sposta uno specifico range di dati audio.

- **Erase**

Cancella uno specifico range di dati audio.

- **Trim**

Tiene solo uno specifico range di dati audio e cancella il resto.

- **Fade I/O (Fade-in/out)**

Esegue fade-in/fade-out in un intervallo specificato di dati audio.

- **Reverse**

Inverte un range specificato di dati audio.

- **Timstrch (Time Stretch/Compress)**

Cambia la durata di uno specificato range di dati audio senza modificarne l'altezza (pitch).

- 4. Premete il tasto [ENTER].**

Compare la schermata per la selezione della traccia e della V-take da modificare.

Il display di seguito mostrato è un esempio di selezione del comando copy allo step 3.

```
Copy Src
TR 1- 1
```

Numero di traccia Numero di V-

- 5. Ruotate dial per selezionare il numero di traccia (1 - 10), e usate i tasti cursore up/down per selezionare il numero di V-take (1 - 10).**

```
Copy Src
TR10- 1
```

In questa schermata, le tracce stereo 9/10 sono trattate come due tracce indipendenti. Inoltre, possono essere selezionate per la modifica anche le V-take che non sono attualmente selezionate per le tracce 1 - 10.

Quando è selezionata la traccia 10, ruotando dial ancora verso destra si richiama la seguente schermata.

```
Copy Src
TR 1/2
```

Quando viene mostrata questa schermata, la rotazione di dial a destra seleziona tracce in coppie di numero dispari/numero pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) o la traccia master. In questo caso, la V-take attualmente selezionata per le due tracce o la traccia master diventano destinatarie dell'editing.

6. Premete il tasto [ENTER].

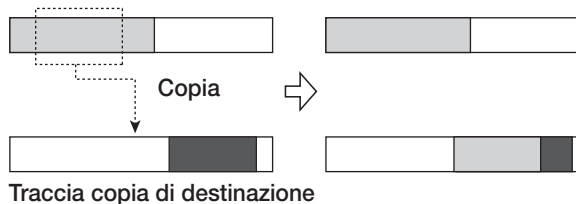
Gli step seguenti differiranno a seconda del comando selezionato. Vedere alle sezioni per i rispettivi comandi.

7. Quando viene eseguito il comando di editing, premete ripetutamente il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.**● NOTA ●**

Dopo aver eseguito una funzione di editing e aver riscritto i dati audio su una traccia, i dati originali non possono essere recuperati. Se volete conservare la condizione precedente alle modifiche, usate la funzione "capture" per quella traccia (→ pag. 63).

Copia di un range di dati specificato

Potete copiare i dati audio di un range specificato su una data posizione di una traccia selezionata. Questa azione sostituirà i dati esistenti nella locazione di destinazione. I dati della copia sorgente restano inalterati.

Traccia copia sorgente**1. Fate rif. agli step 1 - 6 di "Step fondamentali di editing" per selezionare la track/V-take sorgente di copia, e premete il tasto [ENTER].**

Il display cambia come segue. Questa schermata vi consente di specificare il punto di inizio del range da copiare.

Copy Src START	00.
0' 0" 0 ^s 0 ^{ms}	MEASURE BEAT 001-1

● Consiglio ●

Il punto di inizio del range da modificare è mostrato sulla sinistra del contatore in ore, minuti, secondi, millisecondi e sulla destra in misure e beat.

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la zona lampeggiante sul contatore e ruotate dial per specificare il punto iniziale della copia.

Il punto può essere specificato in ore/minuti/secondi. Quando un valore viene specificato, il contatore di misure/beat riproduce la nuova situazione. Se spostate la zona lampeggiante nel campo MARKER sul display, potete specificare un marcatore ruotando dial. In tal caso, la posizione del marcatore diventa il punto di partenza dell'editing. Quando specificate un punto dove non ci sono dati registrati, appare un simbolo "*" sul display.

3. Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in "Copy Src END". Questa schermata vi consente di specificare il punto finale del range di copia.

Copy Src END	00
0' 21" 0 ^s 0 ^{ms}	MEASURE BEAT 058-3

4. Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale del range di copia.

Se premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, verrà suonato il range specificato.

5. Premete il tasto [ENTER].

Il display indica ora "Copy Dst TR xx-yy" (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take). Potete qui specificare traccia/V-take di destinazione della copia.

Copy Dst TR 1- 1

● NOTA ●

- Se avete selezionato una singola traccia come copia sorgente, può essere selezionata solo una singola traccia come destinazione di copia.
- Se avete selezionato due tracce adiacenti o la master come copia sorgente, possono essere selezionate solo due tracce adiacenti o la master track come destinazione della copia. In questo caso, la V-take attualmente selezionata per ciascuna traccia diventa quella di editing.

6. Specificate la traccia/V-take destinazione di copia nello stesso modo di quando selezionate traccia/V-take copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue. Questa schermata vi permette di specificare il punto iniziale sulla V-take destinataria di copia.

Copy Dst TO	00.
0' 0" 0 ^s 0 ^{ms}	MEASURE BEAT 001- 1

7. Specificate il punto iniziale della destinazione di copia nello stesso modo della copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Copy SURE?".

8. Per eseguire l'operazione di copia, premete il tasto [ENTER].

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete tornare alla schermata precedente. Premendo il tasto [EXIT] più volte potete ripercorrere le precedenti schermate. Una volta effettuata la copia, appare sul display l'indicazione "Copy COMPLETE", e l'unità ritorna al menu track edit.

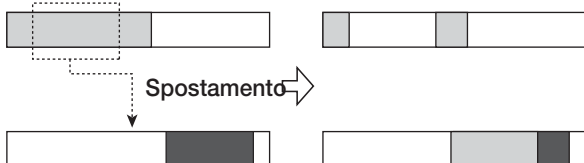
Consiglio

Per incollare lo stesso range ripetutamente, usate la funzione "phrase loop" (→ pag. 65).

Spostamento di un range di dati specificato

Potete spostare i dati audio di un range specificato in una certa posizione su una traccia specificata. Questa azione sostituirà i dati esistenti nella locazione di destinazione. La sorgente dei dati spostati verrà cancellata.

Traccia sorgente da spostare



Traccia di destinazione dello spostamento

1. Fate rif. agli step 1 - 6 di "Step di editing fondamentali" per selezionare traccia/V-take

sorgente dello spostamento, e premete [ENTER].

Il display cambia come segue. Questa schermata vi consente di specificare il punto iniziale del range da spostare.

Move Src START	00.
0' 0" 0 ^s 0 ^{ms}	MEASURE BEAT 001- 1

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate dial per specificare il punto iniziale di spostamento.

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

3. Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in "Move Src END".

Move Src END	00
0' 3" 1200 ^{ms}	MEASURE BEAT 083- 4

4. Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale dello spostamento.

Se ora premete il tasto PLAY [▶], verrà suonato il range specificato.

5. Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia per farvi specificare traccia/V-take di destinazione dello spostamento.

Move Dst TR 1- 1

NOTA

- Se avete selezionato una singola traccia come sorgente dello spostamento, può essere selezionata solo una singola traccia come destinataria dello spostamento.
- Se avete selezionato due tracce adiacenti o la master come sorgente dello spostamento, potete selezionare solo due tracce adiacenti o la traccia master quale destinazione dello spostamento. In tal caso, la V-take ora selezionata per ciascuna traccia diventa quella dell'editing.

6. Specificate traccia/V-take di destinazione dello spostamento nello stesso modo di quando si seleziona traccia/V-take sorgente dello

spostamento, e premete il tasto [ENTER].

Il display passa alla schermata per la specifica del punto di inizio della destinazione dello spostamento.

Move Dst TO	00.
0 ^h 0 ^m 0 ^s 0 ^{ms}	MEASURE BEAT 001- 1

7. Specificate il punto iniziale di destinazione dello spostamento nello stesso modo della sorgente di spostamento, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Move SURE?".

8. Per eseguire l'operazione di spostamento, premete il tasto [ENTER].

Usando il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete tornare alle schermate precedenti. Una volta eseguito lo spostamento, appare sul display l'indicazione "Move COMPLETE", e l'unità ritorna al menu "track edit".

Cancellazione di un range di dati specificato

Potete cancellare i dati audio di un range specificato e riportare il range nella condizione vergine (non-registrata).

Cancellazione



1. Fate rif. agli step 1 - 6 di "Step di editing fondamentali" per selezionare la traccia/V-take da cancellare, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente. Questa schermata vi permette di specificare il punto d'inizio del range da cancellare.

Ers Src START	00.
0 ^h 0 ^m 0 ^s 0 ^{ms}	MEASURE BEAT 001- 1

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e dial per specificare il punto d'inizio della cancellazione.

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

3. Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in "Ers Src END".

Ers Src END	00
0 ^h 132 ^s 0 ^{ms}	TRK MEASURE BEAT 042- 1

4. Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale del range da cancellare.

Se premete il tasto PLAY [▶] a questo punto, verrà suonato il range specificato.

5. Premete il tasto [ENTER].

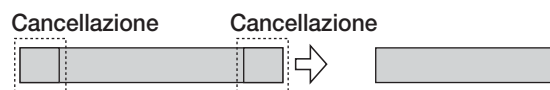
Sul display appare l'indicazione "Erase SURE?".

6. Per eseguire l'operazione di cancellazione, premete il tasto [ENTER].

Usando il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete tornare alle schermate precedenti. Una volta eseguita la cancellazione, appare sul display l'indicazione "Erase COMPLETE", e l'unità ritorna al menu "track edit".

Trimming di un range di dati specificato

Potete cancellare i dati audio di un range specificato e "rifinire" i punti di inizio/fine dei dati (trimming). Per esempio, quando vi preparate a riversare la traccia master su un disco CD-R/RW, potreste voler rimuovere porzioni indesiderate all'inizio e alla fine della V-take che verrà usata.



● NOTA ●

Quando i dati prima di una sezione specificata vengono cancellati (col trimming), i dati audio restanti si spostano di quella quantità. Perciò la durata potrebbe non corrispondere più a quella delle altre tracce/V-take.

1. Fate rif. agli step 1 - 6 di "Step di editing fondamentali" per selezionare traccia/V-take per il

trimming, e premete il tasto [ENTER].

Il display passa ora alla schermata che vi permette di specificare il punto d’inizio del range da conservare dopo il trimming (tutti i dati prima di questo punto saranno cancellati).

Trim Src START	00.
0 ^m 0 ^m 0 ^s 0 ^{ms}	MEASURE BEAT 001- 1

- Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate dial per specificare il punto iniziale del range.

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

- Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in “Trm Src END”.

Trim Src END	MARKER 00
0 ^m 0 ^m 16 ^s 300 ^{ms}	MEASURE BEAT 010- 3

- Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale del range.

Tutti i dati dopo questo punto saranno cancellati. Se premete il tasto PLAY [▶], verrà riprodotto il range specificato.

- Premete il tasto [ENTER].

Appare sul display l’indicazione “Trim SURE?”.

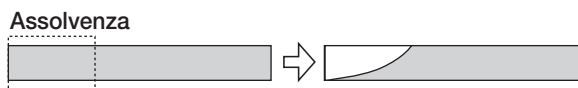
- Per eseguire l’operazione di trimming, premete il tasto [ENTER].

Usando il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete tornare alle schermate precedenti.

Una volta eseguita l’operazione di trimming, appare sul display l’indicazione “Trim COMPLETE”, e l’unità ritorna al menu “track edit”.

Fade-in/fade-out di un range di dati specificato

Potete effettuare fade-in e fade-out dei dati audio di un range specificato.



NOTA

Il comando fade-in/out non altera semplicemente il volume della traccia. Piuttosto, riscrive i dati di forma d’onda e non risulta dunque reversibile una volta eseguito. Se volete conservare la condizione precedente all’editing, usate la funzione “capture” su quella traccia (→ pag. 63).

- Fate rif. agli step 1 - 6 di “Step di editing fondamentali” per selezionare traccia/V-take per fade-in o fade-out, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue. Questa schermata vi consente di specificare il punto iniziale di for fade-in o fade-out.

Fade Src START	00.
0 ^m 0 ^m 0 ^s 0 ^{ms}	MEASURE BEAT 001- 1

- Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate dial per specificare il punto iniziale di fade-in/fade-out.

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

- Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in “Fade Src END”.

Fade Src END	00
0 ^m 0 ^m 4260 ^{ms}	MEASURE BEAT 003- 1

- Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale di fade-in o fade-out.

Se premete il tasto PLAY [▶], verrà riprodotto il range specificato della V-take selezionata.

5. Premete il tasto [ENTER].

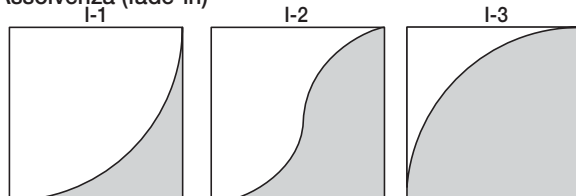
Il display cambia come segue.

Fade Src CURVE	I-1
-------------------	-----

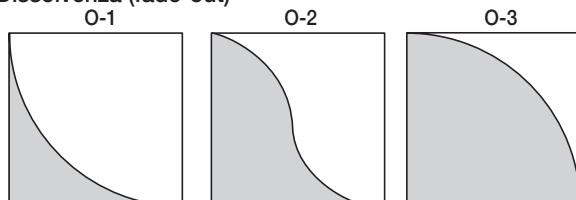
6. Ruotate dial per selezionare la curva di fade-in o fade-out.

Le curve da I-1 a I-3 sono per il fade-in, e le curve da O-1 a O-3 per il fade-out. I tre diversi tipi di curva sono i seguenti.

Assolvenza (fade-in)



Dissolvenza (fade-out)

**7. Premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione "Fade I/O SURE?" appare sul display.

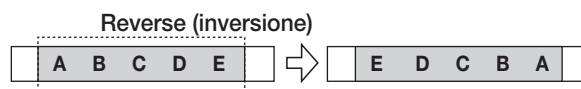
8. Per eseguire l'operazione di fade-in/fade-out, premete il tasto [ENTER].

Usando il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete tornare alle schermate precedenti.

Una volta eseguita l'operazione di fade-in/fade-out, appare sul display l'indicazione "Fade I/O COMPLETE", e l'unità ritorna al menu "track edit".

Inversione di un range di dati audio specificato (Reverse)

Potete invertire un determinato range di dati audio.

**1. Fate rif. agli step 1 - 6 di "Step di editing fondamentali" per selezionare traccia/V-take per il reverse, e premete il tasto [ENTER].**

Il display cambia nel modo seguente. Questa schermata vi consente di specificare il punto iniziale dell'inversione.

Rvrs Src START	MARKER 00.
0 0 0 0 MS	TRK MEASURE BEAT 001- 1

2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate dial per specificare il punto iniziale dell'inversione.

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

3. Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in "Rvrs Src END".

Rvrs Src END	00
0 031 60 MS	MEASURE BEAT 015- 3

4. Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale del "reverse".

Se premete il tasto PLAY [▶], verrà suonato il range specificato della specificata V-take.

5. Premete il tasto [ENTER].

Appare sul display l'indicazione "Reverse SURE?".

6. Per eseguire l'inversione, premete il tasto [ENTER].

Utilizzando il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete tornare alle schermate precedenti.

Una volta eseguita l'inversione, appare sul display

l'indicazione "Reverse COMPLETE", e l'unità ritorna al menu "track edit".

Cambiare la durata di un range di dati specificato

Potete cambiare la durata di tutti i dati audio su una traccia senza alterazione dell'intonazione (time stretch/compress). I dati "estesi o compressi" possono essere scritti sopra i vecchi dati della stessa traccia o "incollati" su un'altra traccia.

Stretch/compressione



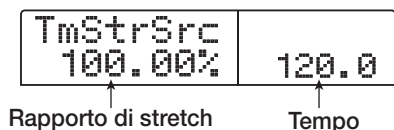
- 1. Fate rif. agli step 1 - 6 di "Step di editing fondamentali" per selezionare traccia/V-take del time stretch/compress, e premete il tasto [ENTER].**

Il display passa a una schermata per la selezione di una traccia/V-take dove mettere i dati audio dopo l'operazione di time stretch/compress. L'indicazione è "TmStrDst TR xx-yy" (dove xx è il numero di traccia e yy quello di V-take).

```
TmStrDst
TR 1- 1
```

- 2. Usate i tasti cursore up/down e dial per selezionare traccia/V-take di destinazione, e premete il tasto [ENTER].**

Il display cambia come segue.



Questa schermata vi permette di specificare il rapporto di time stretch/compress in due modi, come di seguito indicato (la selezione corrente lampeggia).

- **Stretch ratio (%)**

Esprime il rapporto di lunghezza della traccia dopo il time stretch/compress. Il range di impostazione è 50% - 150%.

- **Tempo (BPM)**

Fissa il tempo (beat per minuto) dopo il time stretch/compress, usando il tempo impostato nella song rhythm come riferimento. Il valore di default è il tempo fissato all'inizio della song rhythm corrente.

- 3. Usate i tasti cursore left/right per selezionare l'unità da utilizzare per l'impostazione di time stretch/compress.**

La sezione lampeggiante si sposta.

- 4. Ruotate dial per fare le impostazioni di time stretch/compress.**

Quando cambiate un elemento, anche l'altro cambia di conseguenza.

● NOTA ●

Anche utilizzando i BPM come valore di impostazione, il range di 50% - 150% non può essere superato.

- 5. Premete il tasto PLAY [▶], e quindi premete il tasto STOP [■] al punto finale di stretch/compress.**

Verrà suonata la traccia "estesa o compressa", e quando premete il tasto STOP [■], il display indicherà "TimStrch SURE?", chiedendovi di confermare l'operazione di time stretch/compress.

- 6. Per eseguire l'operazione di estensione/compressione, premete il tasto [ENTER].**

Usando il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potrete tornare alle schermate precedenti.

Quando l'operazione di time stretch/compress è stata eseguita, appare sul display l'indicazione "TimStrch COMPLETE", e l'unità ritorna al menu "track edit".

Editing tramite V-take

I dati audio registrati possono essere modificati anche in unità di V-take. Potete per esempio copiare una certa V-take in un'altra V-take come back up, o cancellare una V-take di cui non avete più bisogno.

Step fondamentali di editing tramite V-take

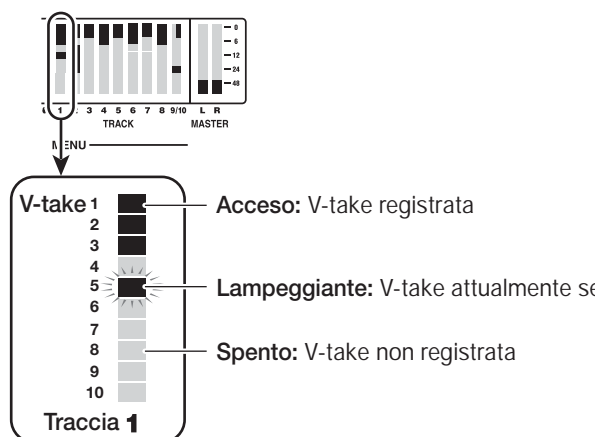
Quando si modificano dati audio in unità di V-take, alcuni step sono simili per ciascuna azione. Si tratta dei seguenti.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [V-TAKE] nella sezione "track parameter".

Il tasto si illumina, e appare una schermata per l'attivazione della V-take sul display.

TR 1- 1

Mentre viene mostrata la schermata, lo stato lampeggiante/acceso/spento dell'indicatore di livello indica la selezione della V-take e la presenza o l'assenza di dati audio.



- 2.** Usate i tasti cursore left/right e dial per selezionare traccia e V-take.

Il tasto di stato della traccia correntemente selezionata è acceso in arancione. Potete anche premere un tasto di stato per selezionare una traccia.

È inoltre possibile selezionare la traccia master. In tal caso, sarà indicato "M- 1" con il tasto di stato [MASTER] acceso.

- 3.** Premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare sul display un menu per l'editing di dati audio in unità di traccia.

ERASE
TR 1- 1

- 4.** Premete ripetutamente il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] per richiamare il comando desiderato.

Sono disponibili i seguenti comandi di editing.

- **ERASE**
Cancella i dati audio su una traccia/V-take specificata.
- **COPY**
Copia i dati audio di una specifica traccia/V-take su un'altra traccia/V-take.
- **MOVE**
Sposta i dati audio di una specifica traccia/V-take su un'altra traccia/V-take.
- **EXCHG (Exchange)**
Scambia i dati audio di una specifica traccia/V-take con i dati di un'altra traccia/V-take.

Consiglio

Se necessario, potete anche cambiare la vostra scelta di track e V-take dalla schermata.

- 5.** Premete il tasto [ENTER].

I seguenti step differiranno, a seconda del comando selezionato. Ved. le sezioni per i rispettivi comandi.

- 6.** Quando il comando di editing è stato eseguito, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Cancellare una V-take

Potete cancellare i dati audio di una V-take specificata. La V-take viene ritorna nella condizione vergine (non-registrata).



- 1.** Fate rif. agli step 1 - 5 di “Step fondamentali di editing di V-take” per selezionare traccia/V-take da cancellare e per riportare l’indicazione “ERASE” sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

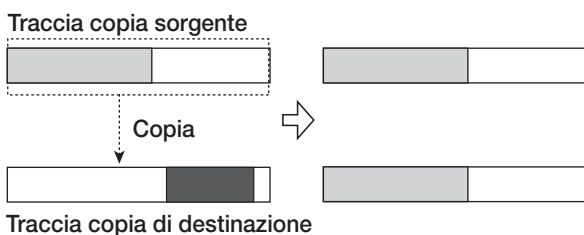
Appare sul display l’indicazione “ERASE SURE?”.

- 2.** Per eseguire l’operazione di cancellazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta. Per annullare l’operazione, premete il tasto [EXIT].

Una volta completata l’operazione di cancellazione, l’unità ritorna al menu di editing della V-take.

Copia di una V-take

Potete copiare i dati audio di una V-take specificata su una qualunque V-take. Questa azione sostituirà i dati esistenti sulla V-take di destinazione. I dati sulla V-take copia sorgente resteranno immutati.



- 1.** Fate rif. agli step 1 - 5 di “Step di editing di V-take fondamentali” per selezionare traccia/V-take da copiare e richiamare l’indicazione “COPY” sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Appare sul display una schermata per la selezione della destinazione della copia.

- 2.** Usate i tasti cursore left/right e dial per selezionare la V-take di destinazione, e premete il tasto [ENTER].

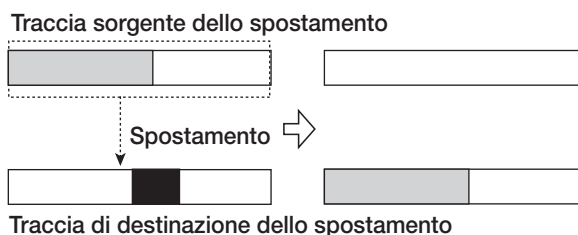
L’indicazione “COPY SURE?” appare sul display.

- 3.** Per eseguire l’operazione di copia, premete il tasto [ENTER] ancora una volta. Per annullare l’operazione, premete il tasto [EXIT].

Una volta completata l’operazione di copia, l’unità ritorna al menu di editing della V-take.

Spostare una V-take

Potete spostare i dati audio di una V-take specificata su una qualunque altra V-take. Questa azione sostituirà ogni dato esistente sulla V-take di destinazione. I dati sulla V-take sorgente dello spostamento saranno cancellati.



- 1.** Fate rif. agli step 1 - 5 di “Step fondamentali di editing di V-take” per selezionare la traccia/V-take da spostare e per richiamare l’indicazione “MOVE” sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Appare sul display una schermata per la selezione della destinazione dello spostamento.

```
MOVE TO
TR 3- 4
```

- 2.** Usate i tasti cursore left/right e dial per selezionare la V-take di destinazione, e premete il tasto [ENTER].

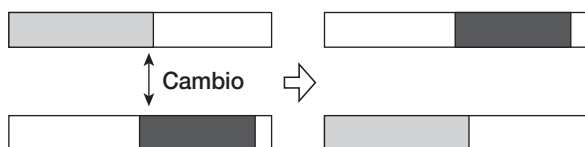
Sul display appare l’indicazione “MOVE SURE?”.

- 3.** Per eseguire l’operazione di spostamento, premete il tasto [ENTER] ancora una volta. Per annullare l’operazione, premete il tasto [EXIT].

Una volta completata l’operazione di spostamento, l’unità ritorna al menu di editing della V-take.

Scambio di V-take

Potete scambiare i dati audio di due V-take specificate.



- 1.** Fate rif. agli step 1 - 5 di “Step fondamentali di editing di V-take” per selezionare traccia/V-take sorgente dello scambio e per richiamare l’indicazione “EXCHG” sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Appare sul display una schermata per la selezione della destinazione dello scambio.

- 2.** Usate i tasti cursore left/right e dial per selezionare la V-take destinazione dello scambio, e premete il tasto [ENTER].

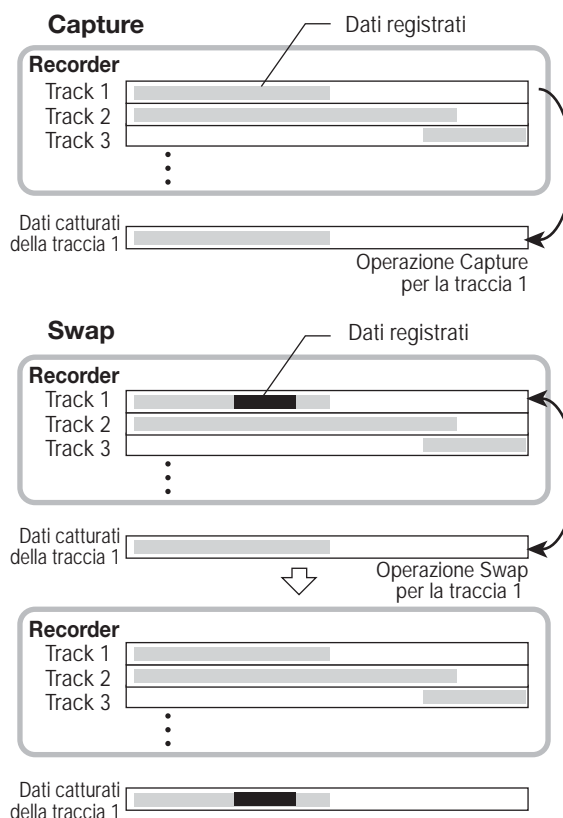
Sul display appare l’indicazione “EXCHG SURE?”.

- 3.** Per eseguire l’operazione di scambio, premete il tasto [ENTER] ancora una volta. Per annullare l’operazione, premete il tasto [EXIT].

Una volta completata l’operazine di scambio, l’unità ritorna al menu di editing della V-take.

Cattura e sostituzione di tracce

Potete “cattare” i dati audio di qualunque traccia e immagazzinarli temporaneamente sull’hard disk. Potete più tardi mettere i dati catturati al posto dei dati correnti della traccia. Questo vi permette per esempio di salvare lo stato di una traccia prima di un’operazione di editing. Se il risultato dell’operazione non è quello desiderato, potete allora facilmente riportare la traccia al suo stato precedente.



● NOTA ●

I dati catturati della traccia verranno cancellati dall’hard disk quando il project attualmente in uso verrà salvato.

Catturare una traccia

Potete catturare i dati audio di una qualunque traccia.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [CAPTURE/SWAP] nella sezione di controllo.

Appare sul display una schermata per la selezione di una traccia.

2. Usate i tasti di stato o dial per selezionare una traccia per la cattura.

Il tasto di stato della traccia attualmente selezionata è illuminato di arancione.

È anche possibile selezionare la traccia master. In tal caso, l'indicazione mostra "MASTER" e il tasto di stato [MASTER] è acceso.

● NOTA ●

Una traccia non registrata non può essere catturata.

3. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione "CAPTURE SURE?" appare sul display.

4. Per effettuare l'operazione di cattura, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Una volta eseguita la cattura l'indicazione "SWAP TRxx" (dove xx è il numero di traccia) appare sul display. In questa condizione, è possibile fare la sostituzione con la traccia indicata.

5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Consiglio

Ripetendo gli step 1 - 4, potete catturare più tracce.

Sostituzione dei dati di una traccia con i dati "catturati"

Potete sostituire i dati correnti di una traccia con i dati catturati.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [CAPTURE/SWAP] nella sezione controllo.

2. Usate i tasti di stato o dial per selezionare una traccia precedentemente catturata.

Quando selezionate una traccia catturata, appare sul display l'indicazione "SWAP".

Consiglio

Se selezionate una traccia che non è stata catturata, appare l'indicazione "CAPTURE".

3. Premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "SWAP SURE?".

4. Per effettuare l'operazione di sostituzione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

I dati audio della traccia selezionata vengono sostituiti con i dati audio precedentemente catturati.

Consiglio

Eseguendo l'operazione di sostituzione ancora una volta, potete riportare i contenuti della traccia alla condizione precedente.

5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Guida [Phrase Looping]

MRS-1266 vi permette di trattare parte di una traccia registrata o di un file audio su CD-ROM sotto forma di “frase” che può essere caricata e suonata liberamente, in una sequenza preprogrammata o per un certo numero di volte. Il risultato può essere scritto su qualunque traccia/V-take. Questa funzione è detta “phrase looping”. Per esempio, potreste usare uno dei CD di campioni disponibili in commercio per estrarne dei loop di batteria in un ordine desiderato, e usarli per creare una traccia ritmica. Questa sezione descrive gli step operativi del “phrase looping”.

Quali tipi di frase è possibile usare?

MRS-1266 può trattare fino a 100 frasi in un solo project. Le frasi vengono memorizzate su hard disk in una zona chiamata “phrase pool”. Possono essere usati come “frase” i seguenti tipi di dati.

(1) Qualunque traccia/V-take del progetto attualmente in uso

Potete selezionare qualunque traccia/V-take del project attualmente in uso e specificarne una porzione da utilizzare come frase.

(2) File Audio su CD-ROM/R/RW

Potete caricare un file audio stereo o mono (8bit/16bit AIFF o file WAV con frequenza di campionamento 8 - 48 kHz) da un disco CD-ROM/R/RW inserito nel drive CD-R/RW e usarlo come una frase.

● NOTA ●

- Dopo il caricamento, tutti i file audio vengono suonati con

una frequenza di campionamento a 44.1 kHz. Se necessario, i file con altre frequenze di campionamento possono essere convertiti (“resampled”) a 44.1 kHz.

● NOTA ●

- MRS-1266 non riconosce i file non conformi allo standard ISO9660 Level 1.
- MRS-1266 non riconosce i file registrati su un disco con sessioni ancora aperte.

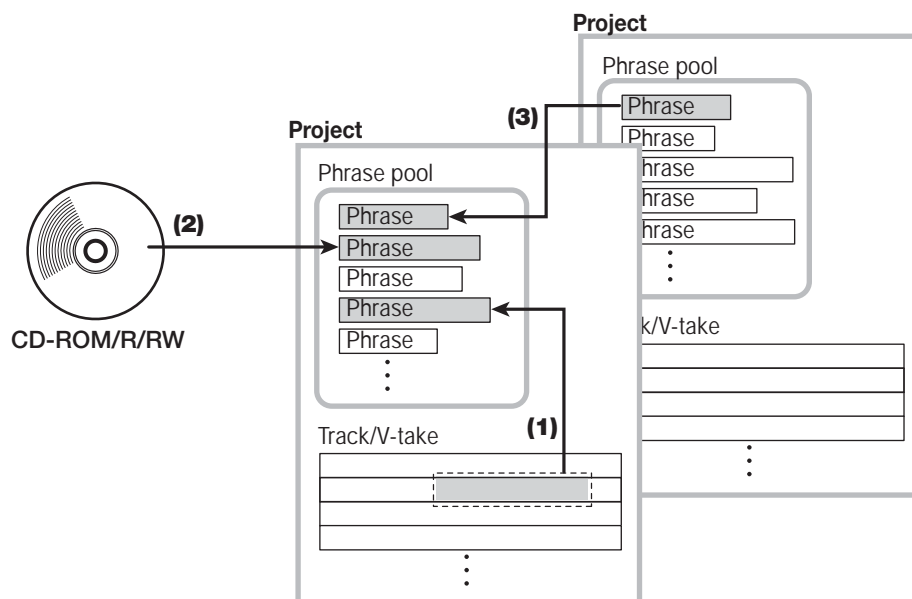
(3) Una frase di un altro project

Potete caricare qualsiasi frase da un project memorizzato nell’hard disk interno di MRS-1266. In questo caso non è però possibile specificarne una particolare porzione.

● Consiglio ●

Non è possibile caricare direttamente un brano da un CD audio come frase. Dovete prima portarlo su una traccia (→ pag. 137).

Una volta caricate le frasi nel “phrase pool”, potete specificare vari parametri come il range di riproduzione e il livello del volume, e quindi potete specificare una sequenza di ascolto e il numero di volte che ciascuna frase deve suonare. Il risultato può quindi venir scritto su qualunque traccia/V-take come “phrase loop”.



Caricamento di una frase

Questa sezione descrive come caricare una frase nel “phrase pool”.

Step fondamentali per il caricamento di una frase

Quando si caricano le frasi, alcuni step sono simili per ogni tipo di frase. Eccoli qui di seguito.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu utility sul display.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “UTILITY PHRASE” sul display, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare il menu “phrase”.

```
PHRASE
REST
```

Nome della Phrase Numero di Phra

- 3.** Ruotate dial per scegliere un numero dove la frase deve essere caricata.

Se selezionate il numero di una frase vuota il display indicherà “EMPTY”.

● NOTA ●

Se selezionate un numero dove è già stata caricata una frase, la frase precedente verrà cancellata e sostituita dalla nuova frase.

- 4.** Premete ancora una volta il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare sul display il menu “phrase utility”.

- 5.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “PHRASE IMPORT” sul display, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare ora il menu per la selezione della sorgente da importare.

```
IMPORT
TAKE
```

- 6.** Usate i tasti cursore left/right per selezionare una delle seguenti opzioni, e premete il tasto [ENTER].

- **TAKE**

Importa un range specificato di dati audio da una traccia/V-take del project attualmente in uso.

- **WAV/AIFF**

Importa un file audio (WAV/AIFF) da un CD-ROM o un disco CD-R/RW inserito nel drive CD-R/RW o dall'hard disk interno.

- **PHRASE**

Importa una frase dal “phrase pool” di un altro project salvato sull'hard disk.

Gli step successivi differiranno, a seconda della sorgente selezionata. Ved. le varie sezioni per i rispettivi comandi.

Una volta terminata l'importazione della frase, sul display appare di nuovo il menu. Se volete, è possibile ora importare un'altra frase. Possono essere incluse in un project fino a 100 frasi (la durata va da 1 secondo a 30 minuti per frase, con frequenza di campionamento a 44.1 kHz).

Importare una V-take dal project corrente

Potete specificare una porzione di qualunque traccia/V-take del project corrente e usarla come materiale per un “phrase loop”.

- 1.** Fate rif. agli step 1 - 6 di “Step fondamentali di caricamento delle frasi” per selezionare “TAKE” quale sorgente di importazione. Quindi premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione “ImpprtSrc TR xx-yy” (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take).

ImprtSrc TR 1- 1

- 2.** Ruotate dial per selezionare il numero di traccia (1 - 10) e usate i tasti cursore up/down per selezionare il numero di V-take (1 - 10).

ImprtSrc TR10- 1

In questa schermata, le tracce stereo 9/10 sono trattate come due tracce indipendenti. Inoltre, possono essere selezionate per il caricamento le V-take non attualmente selezionate per le tracce 1 - 10. Quando la traccia 10 è selezionata, ruotando ancora dial verso destra si richiama la seguente schermata.

ImprtSrc TR1/2

Quando viene mostrata questa schermata, ruotando dial verso destra si scelgono le tracce in coppie di numero dispari/numero pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) oppure la traccia master. In questo caso, la V-take attualmente selezionata per le due tracce o per la traccia master diventa quella del caricamento.

- 3.** Premete il tasto [ENTER].

Il display passa a "ImprtSrc START". In questa condizione, potete specificare il punto iniziale del range di dati da importare.

ImprtSrc START	MARKER
0'00"00'000 ^{ms}	

- 4.** Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate dial per specificare il punto di inizio.

Se spostate la sezione lampeggiante sul campo MARKER nel display, con dial potete specificare un marcatore. In questo caso, la posizione del marcatore diventa il punto di inizio dell'importazione.

NOTA

- Tenendo premuto il tasto STOP [■] e premendo il tasto PLAY [▶], potete eseguire il playback scrub della V-take della traccia specificata (→ pag. 52).
- Il range di playback del "phrase loop" può essere regolato anche dopo l'importazione. Perciò qui vi basterà fare una selezione approssimativa.

NOTA

Non potete specificare un punto dove non ci sono dati audio. Se cercate di farlo, apparirà sul display l'indicazione " * ".

- 5.** Una volta specificato il punto di inizio, premete il tasto [ENTER].

Il display mostrerà quanto segue.

ImprtSrc END	MARKER
0'00"13'420 ^{ms}	

- 6.** Specificate ora il punto finale del range nello stesso modo.

Se premete il tasto PLAY [▶], verrà suonata la porzione specificata.

- 7.** Una volta specificato il punto finale, premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "IMPORT SURE?".

IMPORT SURE?

- 8.** Premete il tasto [ENTER].

La frase viene importata. Una volta completato il processo di importazione, appare nuovamente il menu "phrase".

Importare un file WAV/AIFF

Potete importare un file audio (WAV/AIFF) da un CD-ROM o da un disco CD-R/RW inseriti nel drive CD-R/RW, oppure dall'hard disk interno.

Prima di far questo, sono necessari i seguenti preparativi.

- **Quando si importa dal drive CD-R/RW**

Inserite un CD-ROM o un disco CD-R/RW contenente file audio nel drive CD-R/RW.

- **Quando si importa dall'hard disk interno**

Copiate i file audio da un computer in una cartella chiamata "WAV_AIFF" immediatamente sotto la directory principale (il folder di primo livello) dell'hard disk interno.

● **NOTA** ●

- Per copiare file audio sull'hard disk interno, sono necessari la scheda opzionale e un computer. Per i dettagli, fate rif. alla documentazione della scheda opzionale.
- Qualunque sottocartella (sub folder) nella cartella WAV_AIFF non verrà riconosciuta.

1. Fate rif. agli step 1 - 6 di "Step fondamentali per il caricamento di una frase" per selezionare "WAV/AIFF" come sorgente di importazione. Quindi premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "IMPORT CD-ROM". Potete ora selezionare il dispositivo sorgente.

```
IMPORT
CD-ROM
```

2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare il dispositivo sorgente: "CD-ROM" (drive CD-R/RW) oppure "IntHDD" (hard disk interno).

3. Premete il tasto [ENTER].

L'unità va alla ricerca dei file WAV/AIFF nel dispositivo specificato. Una volta trovati i file, i loro nomi vengono elencati sul display.

```
IMPORT
LOOP1
```

4. Ruotate dial per selezionare il file audio da importare.

Quando si accede a un disco nel drive CD-R/RW che contiene file audio in una determinata cartella, selezionate il nome della cartella con dial.

```
IMPORT
WAVFILES
```

Quando premete il tasto [ENTER] in questa condizione, vengono mostrati i file contenuti nella cartella selezionata. Usate il tasto [EXIT] per ritornare all'immediato livello superiore.

5. Per effettuare il processo di importazione, premete il tasto [ENTER].

A seconda della frequenza di campionamento del file audio importato, si applica quel che segue.

- **Frequenza di campionamento 44.1 kHz**

Quando premete il tasto [ENTER], il file audio viene importato. Una volta completato il processo, appare di nuovo il menu "phrase".

- **Frequenza di campionamento diversa da 44.1 kHz**

Quando premete il tasto [ENTER], appare una schermata di selezione per la conversione a 44.1 kHz (resampling).

```
WAV/AIFF
Resample  ON
```

Ruotate dial per attivare/disattivare il "resampling" (on/off), e quindi premete il tasto [ENTER] ancora una volta. Una volta completato il processo di importazione, appare di nuovo il menu "phrase".

● **NOTA** ●

I file audio importati vengono sempre suonati con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Se il resampling è stato disabilitato durante l'importazione, un file con una diversa frequenza di campionamento viene suonato con una diversa intonazione (pitch).

Importare una frase da un project diverso

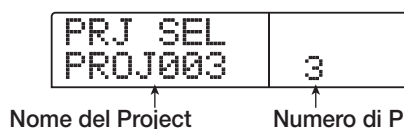
Potete importare qualunque frase contenuta nel “phrase pool” di un altro project memorizzato sull’hard disk.

Consiglio

Nell’importare una frase dal “phrase pool” di un altro project, non è possibile specificarne un range. È possibile modificare però il punto di esecuzione della frase dopo averla importata.

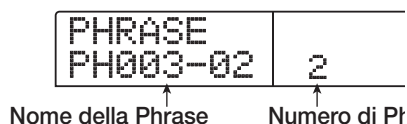
- Fate rif. agli step 1 - 6 di “Step fondamentali per il caricamento di frasi” per selezionare “PHRASE” come sorgente di importazione. Quindi premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l’indicazione “PRL SEL xxxxx” (dove xxxxx è il nome del project). Potete ora selezionare il project sorgente.



- Ruotate dial per selezionare il project sorgente, e premete il tasto [ENTER].**

Il display mostra ora la schermata per selezionare le frasi di quel project.



NOTA

Se il project selezionato non contiene frasi, sul display appare l’indicazione “NO DATA” per 2 secondi, e quindi ritorna la schermata originaria.

- Con dial selezionate la frase e quindi premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l’indicazione “IMPORT SURE?”.

- Per effettuare il processo di importazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.**

La frase viene importata. Terminata l’operazione, appare di nuovo il menu “phrase”.

Regolazione dei parametri di una frase

Una volta importate le frasi nel “phrase pool”, dovete specificare parametri come il range di playback e il numero di misure. I seguenti parametri possono essere regolati individualmente per ciascuna frase.

START/END

Questo parametro determina i punti iniziale e finale di riproduzione della frase in unità di tempo. Nella condizione di default, il parametro è regolato sui punti di inizio e di fine dei dati importati. Questo parametro può essere usato per esempio per estrarre solo una parte di un drum loop importato da CD-ROM.

MEAS X (numero di misure)

Questo parametro specifica a quante misure corrisponde il range tra i valori del parametro START/END. Il parametro vi consente di comprimere o espandere la durata di esecuzione della frase per farla corrispondere all’impostazione di tempo della sezione ritmica. Il range di impostazione è di 1 - 99 misure.

TIMSIG (time signature)

Questo parametro specifica la divisione di tempo della frase. In combinazione col precedente parametro MEAS X ne decide la durata di esecuzione. Il range di impostazione è di 1(1/4) - 8(8/4).

Consiglio

Se non volete che il tempo della frase coincida con la sezione ritmica, la regolazione di questo parametro non è necessaria.

NAME

Questo è il nome assegnato alla frase.

LVL (level)

Questo è il livello di riproduzione della frase.

Per regolare i precedenti parametri, procedete come segue.

- Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.**

Sul display appare il menu utility.



- 2.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY PHRASE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Nomi e numeri delle frasi nel "phrase pool" appaiono sul display.

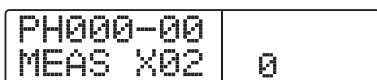


- 3.** Ruotate dial per selezionare il numero della frase che volete modificare.

Quando premete il tasto PLAY [▶], viene eseguita la frase selezionata. Se selezionate un numero dove non è stata importata alcuna frase, al posto del nome della frase appare l'indicazione "EMPTY".

- 4.** Premete il tasto [EDIT].

Appare il menu "phrase edit".



- 5.** Usate i tasti cursore up/down per richiamare il parametro che volete modificare.

- **MEAS X xx (xx = 1 - 99)**

Potete fissare il numero di misure in un range di 1 - 99.

- **TIMSIG**

Potete impostare la divisione del tempo nel range di 1 - 8.

- **START**

Potete regolare il punto di inizio della frase in minuti, secondi, e millisecondi.

- **END**

Potete regolare il punto finale della frase in minuti, secondi, e millisecondi.

- **NAME**

Potete specificare un nome per la frase.

- **LVL**

Potete regolare il livello di riproduzione della frase nel range di ±24 dB.

- 6.** Usate dial e i tasti cursore left/right per regolare il valore di impostazione.

- **Adjusting MEAS / TIMSIG / LVL**

Ruotate dial per impostare il valore numerico.

- **Adjusting START / END**

Usate i tasti cursore left/right per selezionare l'unità utilizzata, e ruotate dial per impostare il valore numerico.

- **Adjusting NAME**

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il carattere da modificare, e ruotate dial per selezionare il carattere.

Consiglio

Potete usare il tasto PLAY [▶] per verificare la frase sia durante che dopo l'editing.

- 7.** Ripetete gli step 5 - 6 per completare la frase.

Se volete, premete il tasto [EXIT] più volte per ritornare alla schermata dello step 2, e selezionate un altro parametro di frase.

- 8.** Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Copiare una frase

Potete copiare una frase in qualunque numero di “phrase”. La frase nella destinazione della copia verrà sostituita (cancellata). Questo è utile quando si parte da una frase per salvarla poi con diverse impostazioni di parametro.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare sul display il menu utility.



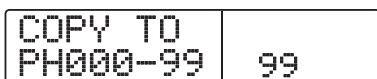
- 2.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “UTILITY PHRASE” sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente.



- 3.** Ruotate dial per selezionare la copia sorgente.
- 4.** Premete il tasto [INSERT/COPY] nella sezione rhythm.

Appare la schermata per specificare il numero di frase della destinazione di copia.



- 5.** Ruotate dial per selezionare il numero di frase per la destinazione di copia.

Sul display appare l'indicazione “COPY SURE?”.

● NOTA ●

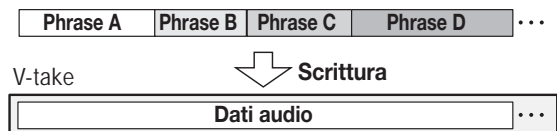
Se esiste già una frase al numero di destinazione della copia, questa verrà cancellata e sostituita dalla copia sorgente. Accertatevi di non cancellare una frase involontariamente.

- 6.** Per effettuare il processo di copia, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

La frase viene copiata. Una volta terminata l'operazione, il display ritorna alla condizione dello step 2.

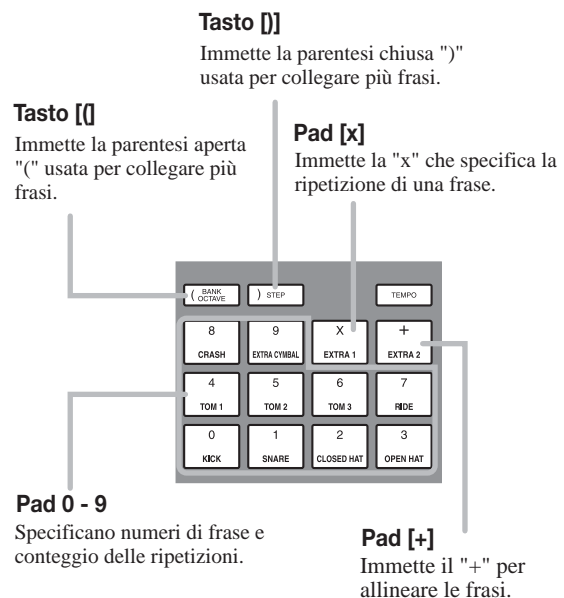
Creare un phrase loop

Le frasi memorizzate nel “phrase pool” possono essere selezionate e allineate in una sequenza desiderata, e per qualsiasi numero di ripetizioni. Il risultato può essere scritto in una traccia/V-take sotto forma di “phrase loop”. Quando viene scritto in una traccia/V-take, il phrase loop viene memorizzato nello stesso formato dei normali dati audio, così che la V-take risultante possa essere usata nello stesso modo delle altre V-take.



Immissione numerica di phrase loop

Quando si crea un phrase loop, la sequenza e il numero di ripetizioni di un phrase loop devono essere introdotti come valori numerici. I tasti e i pad della sezione Rhythm possono essere usati per l'inserimento numerico, come qui descritto.



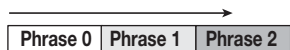
Le regole fondamentali per la creazione di una sequenza di phrase loop sono le seguenti.

- **Selezionate la frase**

Usate i pad 0 - 9 per selezionare un numero di frase: 0 - 99.

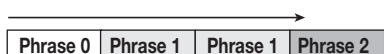
• **Allineare le frasi**

Usate il simbolo “+” per allineare le frasi. Per esempio, immettendo **0 + 1 + 2** risulterà la seguente sequenza di esecuzione.



• **Ripetizione di frasi**

Usate il simbolo “x” per specificare la ripetizione della frase, dove “x” ha la precedenza su “+”: per esempio, immettendo **0 + 1 x 2 + 2** risulterà la seguente sequenza di esecuzione.

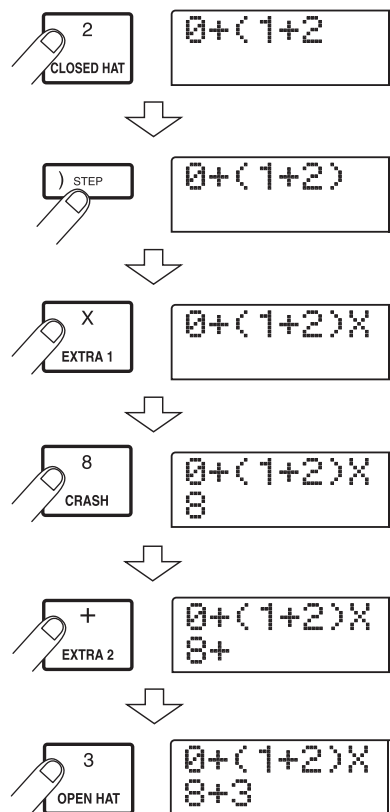
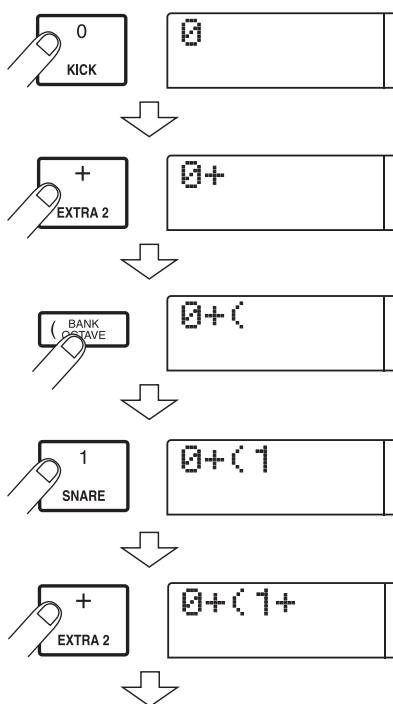


• **Link di frasi**

Usate i simboli “(“ and “)” per collegare un gruppo di frasi per la ripetizione, e usate il simbolo “x” per specificare il conteggio della ripetizione. Per esempio, immettendo **(1 + 2) x 2 + 3** risulterà la seguente sequenza di esecuzione.



Un esempio per la creazione di phrase loop “**0 + (1 + 2) x 8 + 3**” viene mostrato qui di seguito.



■ **Consiglio** ■

Se l'equazione per indicare il phrase loop non sta su due righe, i caratteri faranno uno “scroll” uno per uno. Se usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione di input, la riga scende conseguentemente su entrambi i lati.

Dopo aver immesso un'equazione, essa può essere modificata nel modo seguente.

• **Inserimento di numeri o simboli**

Usate i tasti cursore left/right per spostare il cursore (segmento lampeggiante) alla posizione desiderata di inserimento. E premete il pad desiderato.

• **Cancellazione di numeri e simboli**

Usate i tasti cursore left/right per spostare il cursore (segmento lampeggiante) sulla posizione desiderata e premete il tasto [DELETE/ERASE].

Quando l'immissione dell'equazione è stata completata, specificate una traccia/V-take su cui memorizzare il phrase loop sotto forma di dati audio.

● NOTA ●

- L'equazione di un phrase loop viene memorizzata come parte di un project anche dopo la scrittura del risultato in una traccia/V-take. Perciò potete modificare e riutilizzare l'equazione anche successivamente.
- Per un phrase loop che sia già stato scritto su una traccia/V-take, non risulta possibile scriverlo ancora in parte o aggiungere un altro phrase loop. In tal caso, specificate nuovamente l'intera frase sotto forma di equazione e riscrivete di nuovo tutta la frase.

Scrittura di phrase loop su una traccia

Questa sezione spiega come creare un phrase loop e scriverlo sotto forma di dati audio su una traccia/V-take specificata.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu utility sul display.

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY PHRASE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue.

```
PHRASE
PH000-00
```

3. Premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Il menu "phrase utility" appare sul display.

```
PHRASE
IMPORT
```

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PHRASE CREATE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue. Questa schermata vi permette di selezionare una traccia/V-take per scrivere il phrase loop.

```
CREATE
TR 1- 1
```

5. Usate i tasti left/right e dial per selezionare traccia/V-take dove scrivere la frase che verrà creata.

```
CREATE
TR10- 1
```

Quando è selezionata la traccia 10, ruotando ulteriormente dial verso destra si richiama la seguente schermata.

```
CREATE
TR1/2
```

Quando vedete questa schermata, ruotando dial ancora verso destra si selezionano le tracce in coppie dispari/pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) oppure la traccia master. In questo caso, la V-take correntemente selezionata per le due tracce o per la traccia master diventa quella per la scrittura.

● NOTA ●

- Se la frase è mono e la traccia per la scrittura è stereo, verranno scritti gli stessi dati su entrambe le tracce.
- Se la frase è stereo e la traccia per la scrittura è mono, i canali sinistro e destro della frase verranno mixati quando i dati vengono scritti sulla traccia.
- Quando una V-take che già contiene dati audio viene selezionata, i dati esistenti vengono completamente cancellati e sostituiti dai nuovi dati audio.

6. Una volta selezionata una track/V-take, premete il tasto [ENTER].

Appare una schermata per la selezione del numero di phrase loop.

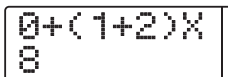
```
CREATE
LOOP01
```

7. Ruotate dial per selezionare il numero di phrase loop desiderato, e premete il tasto [ENTER].

Possono essere creati phrase loop da 1 a 10. Alla frase rispettiva viene assegnato il nome LOOP01 - LOOP10. Quando premete il tasto [ENTER], il display passa alla schermata "loop input".

8. Usate i tasti e i pad della sezione rhythm per immettere l'equazione utile alla creazione del loop.

Per informazioni sulla procedura di immissione, cfr. pag. 71.



9. Una volta completata l'immissione dell'equazione, premete il tasto [ENTER].

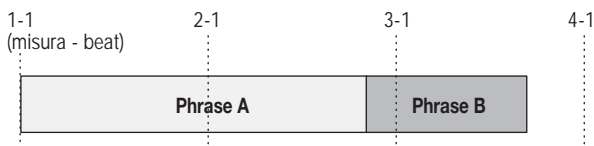
Sul display appare la seguente schermata, che vi permette di scegliere se far corrispondere il playback della frase alla misura della sezione rhythm.



10. Con dial selezionate uno dei seguenti metodi.

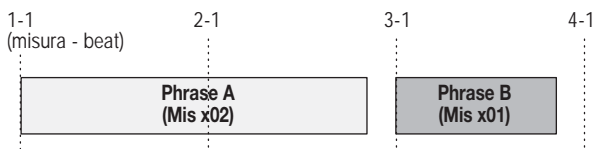
• ADJUST OFF

Quando selezionate questa impostazione, la frase selezionata viene suonata di seguito, indipendentemente dalle misure e dal tempo della sezione rhythm.



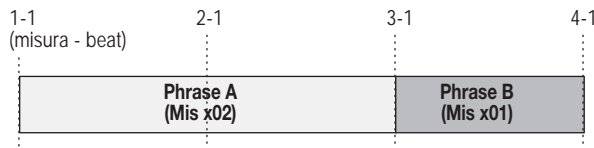
• ADJUST BAR

Selezionando questa impostazione, l'inizio del playback della frase è allineato all'inizio della misura nella song ritmica. Se una misura della frase (range di playback della frase diviso per il numero di misure specificato dal parametro MEAS X) è più lunga di una misura della song rhythm, la frase parte quando il numero di misure specificato dal parametro MEAS X (→ pag.69) è stato eseguito, senza attendere la fine della frase. Se una misura della frase è più corta di una misura della song rhythm, ci sarà un vuoto fino alla misura dove il playback passa alla frase successiva.



• ADJUST BAR & LEN

Quando si seleziona questa impostazione, la lunghezza della frase è regolata in modo che le misure della song ritmica corrispondano. (L'intonazione non cambierà.)



● NOTA ●

- Quando si seleziona ADJUST BAR o ADJUST BAR & LEN, verificate che il parametro MEAS X per ciascuna frase sia impostato su un numero di misure adeguato. Se l'impostazione risulta inappropriata, la song rhythm e la frase non saranno sincronizzati in modo appropriato.
- Quando il "rate" di estensione/compressione supera un certo range, la riproduzione potrebbe risultare diversa da ciò che vi aspettate. In tal caso, il display indicherà "Out of Range" durante il processo di estensione/compressione.

11. Premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "CREATE SURE?".

12. Per effettuare il processo di creazione del phrase loop, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

Il phrase loop viene creato. Una volta completata l'operazione, il display ritorna alla condizione dello step 2.

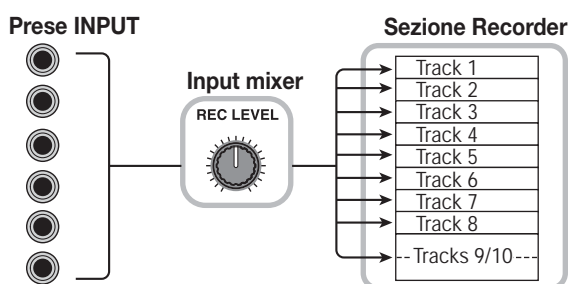
Guida [Mixer]

Questa sezione spiega le funzioni e le operazioni del mixer incorporato di MRS-1266.

Il mixer

Il mixer di MRS-1266 è diviso in due sezioni: un "input mixer" che tratta i segnali in ingresso alle prese input, e un "track mixer" che si occupa dei segnali in arrivo dalle tracce della sezione Recorder e dalla sezione Rhythm. I dettagli riguardanti ciascun mixer vengono descritti qui di seguito.

• Input mixer



L'input mixer serve a regolare la sensibilità dei segnali in ingresso alle prese INPUT 1 - 6 e alle prese GUITAR/BASS

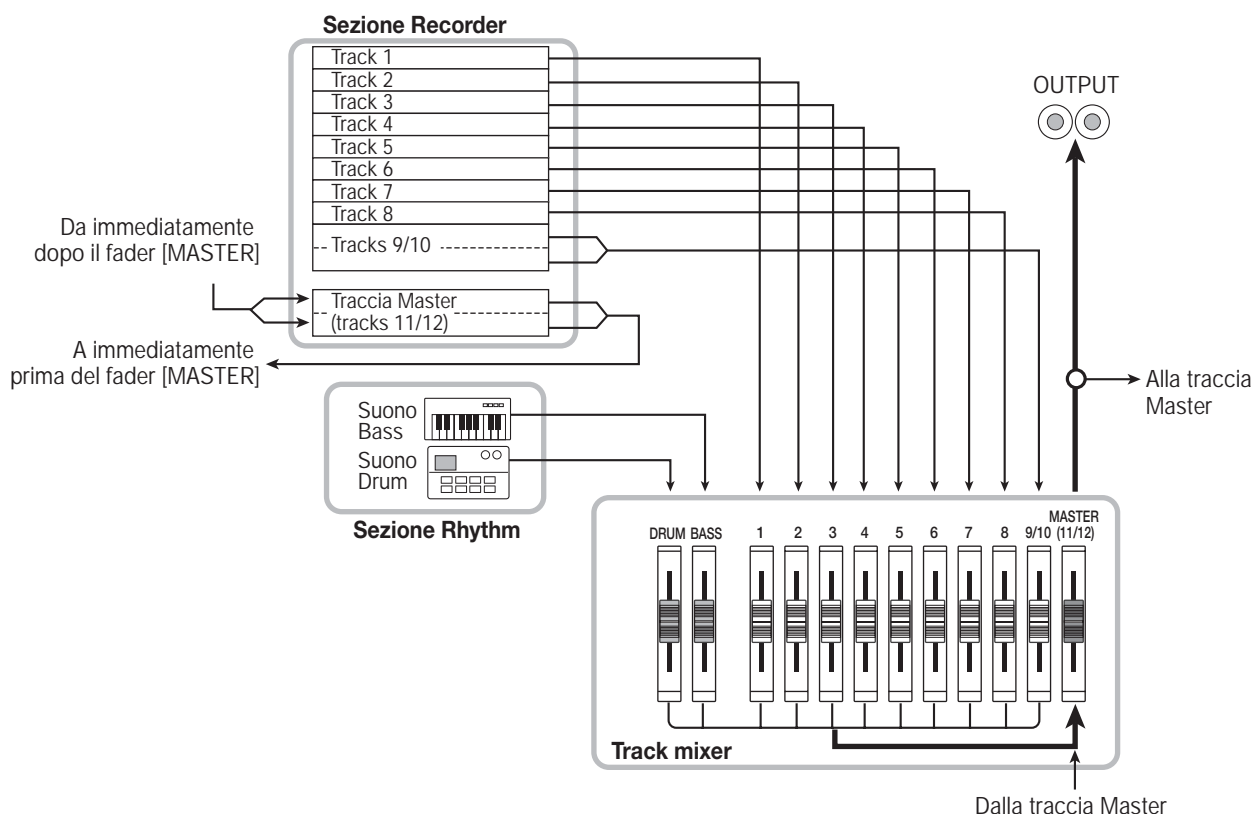
INPUT 1 - 2, a impostare vari parametri quali il pan e i livelli di mandata agli effetti send/return, e ad assegnare i segnali alle tracce del registratore.

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

Parametro	Descrizione
CHO SEND	Volume inviato al chorus/delay (effetto send/return)
REV SEND	Volume inviato al riverbero (effetto send/return)
PAN	Posizione Left/Right (bilanciamento canale L/R)
REC LVL	Volume del segnale di input (posizione del controllo [REC LEVEL])

• Track mixer

Il track mixer serve a processare i segnali in riproduzione delle tracce del registratore (1 - 8, 9/10) e il suono di drum kit/bass program della sezione rhythm, e mixare questi segnali in stereo. Il segnale mixato dal track mixer viene inviato attraverso il fader [MASTER] alle prese [OUTPUT] e alla traccia master (vedi grafico seguente).



Consiglio

Il suono drum e le tracce 9/10 sono canali stereo. Per questi, le impostazioni dei parametri risultano agganciate.

Parametro	Descrizione	DRUM/BASS	Track 1 - 8	Tracks 9/10	Master track
EQ HI G	Quantità taglio/enfasi EQ sulle alte frequenze	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ HI F	Frequenza taglio/enfasi EQ sulle alte frequenze	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ LO G	Quantità taglio/enfasi EQ sulle basse frequenze	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
EQ LO F	Frequenza taglio/enfasi EQ sulle basse frequenze	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
CHO SEND	Volume inviato al chorus/delay (effetto send/return)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
REV SEND	Volume inviato al reverb (effetto send/return)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
PAN	Posizione sinistra/destra (bilanciamento L/R)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
FADER	Volume della traccia o della sezione rhythm	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ST LINK	Parametri di agganciamento canali dispari/pari		<input type="radio"/>		
V TAKE	V-take selezionata per traccia		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Operazioni base del mixer input

Assegnazione di segnali in ingresso alle tracce

Questa sezione spiega come regolare il livello dei segnali in ingresso alle prese INPUT 1 - 6 e alle prese GUITAR/BASS INPUT 1 - 2, e come inviarli a una traccia nella sezione recorder.

- 1. Assicuratevi che lo strumento o il microfono che volete registrare siano collegati alle prese INPUT 1 - 6 o alle prese GUITAR/BASS INPUT 1 - 2.**

NOTA

- Quando c'è qualcosa collegato alla presa GUITAR/BASS 1 sul pannello frontale e alla presa INPUT 1 sul pannello posteriore, o alla presa GUITAR/BASS 2 sul pannello frontale e alla presa INPUT 2 sul pannello posteriore, il pannello frontale ha la priorità.
- Tra i connettori bilanciati e quelli sbilanciati sul pannello posteriore, la presa sbilanciata (presa phone indicata come UNBALANCE) ha la priorità.

- 2. Premete il tasto [ON/OFF] dell'ingresso (input) a cui lo strumento (o il microfono) è collegato, così che il tasto si illumini.**

Il tasto [ON/OFF] serve ad attivare e a disattivare un ingresso. Quando il tasto è acceso, l'ingresso è attivo. Solitamente possono essere attivati fino a due tasti simultaneamente. Per attivare due ingressi, premete entrambi i tasti [ON/OFF] insieme.

Consiglio

- Se sono già stati selezionati due ingressi e viene premuto un altro tasto [ON/OFF], i tasti già selezionati si spengono e diventa attivo l'ultimo tasto premuto.
- Normalmente, è possibile registrare simultaneamente solo fino a due tracce. Attivando il modo 6TR REC (→ pag. 47), il segnale in entrata ai sei ingressi può essere registrato su sei tracce contemporaneamente.

- 3. Mentre suonate il vostro strumento, ruotate il controllo INPUT dell'ingresso selezionato allo step 2, per regolare la sensibilità dell'ingresso.**

Fate le regolazioni in modo che l'indicatore di picco [PEAK] lampeggi leggermente quando suonate lo strumento al livello più alto.

- 4. Se registrate il suono attraverso l'effetto insert, premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione effect e ruotate dial per impostare la posizione dell'effetto insert su IN.**

Con le impostazioni di default di un project, l'effetto insert viene inserito nel mixer input (IN), e viene selezionato un patch adatto alla registrazione di chitarra/basso.

```
IN SRC
IN
```

Consiglio

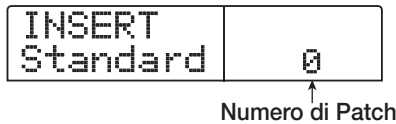
- Se volete registrare senza inviare il suono attraverso l'effetto insert, premete il tasto [BYPASS] nella sezione effect per bypassare l'effetto insert.
- L'illuminazione del tasto [ON/OFF] degli ingressi per i quali l'effetto insert è selezionato passa da rosso ad arancione.

- 5. Premete il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata principale, e premete il tasto [EFFECT].

Il patch effetti attualmente selezionato apparirà sul display.

- 6. Premete uno dei tasti [ALGORITHM] nella sezione effetti per selezionare l'algorithmo desiderato, e ruotate dial per selezionare il patch da utilizzare.

Una volta selezionato il patch, premete il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata principale.



- 7. Mentre suonate il vostro strumento, regolate il livello di registrazione ruotando il controllo [REC LEVEL].

Il controllo [REC LEVEL] regola il livello di segnale prima che venga inviato alla traccia di registrazione (cioè dopo esser passato attraverso l'effetto insert). L'indicatore [CLIP] si illumina se il segnale va in distorsione. Impostate il livello di registrazione più alto possibile, ma evitate regolazioni che provochino l'accensione dell'indicatore [CLIP].

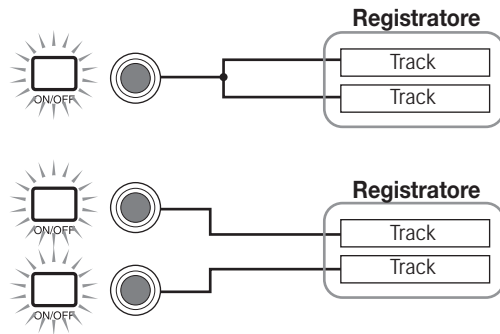
Consiglio

- Il livello del segnale inviato alla traccia di registrazione cambierà a seconda delle impostazioni dei parametri dell'effetto insert. Se cambiate patch di effetto insert o modificate i parametri, dovete di nuovo controllare che il livello di registrazione sia adeguato.
- L'impostazione precisa del parametro di controllo [REC LEVEL] può essere verificata premendo nella sezione track parameter il tasto [PAN] → il tasto [ON/OFF] utilizzato allo step 2 → il tasto cursore down.

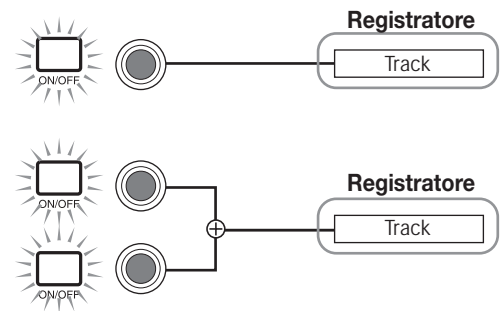
- 8. Premete il tasto di stato per la traccia di destinazione della registrazione (1 - 8, 9/10) in modo che il tasto si illumini di rosso. La traccia è ora pronta per la registrazione.

Il segnale in ingresso al mixer input verrà inviato alla traccia di registrazione. Potete selezionare il modo "record" per due tracce mono (1 - 8) o una traccia stereo (9/10). Quando selezionate due tracce mono, la coppia di tracce sarà 1/2, 3/4, 5/6, o 7/8. Il flusso di segnale dal mixer input alla traccia cambierà come segue, a seconda del numero di ingressi e tracce di registrazione.

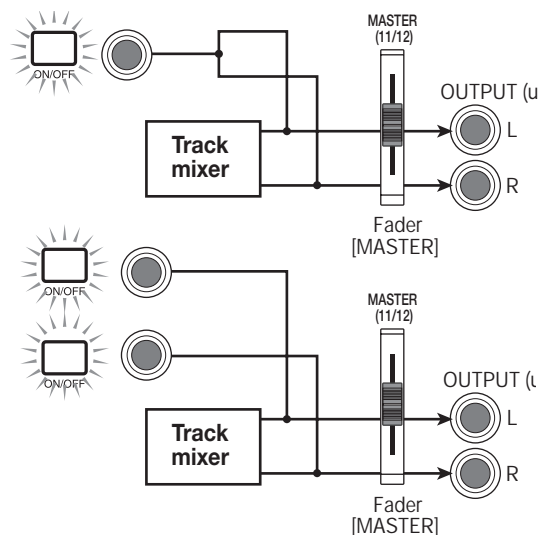
- Due tracce mono o una traccia stereo selezionate come traccia di registrazione



- Una traccia mono selezionata come traccia di registrazione



- Nessuna traccia selezionata per la registrazione



NOTA

I diagrammi sopra riportati mostrano il flusso del segnale quando l'effetto insert non è stato inserito nel mixer input. Per i dettagli sul flusso del segnale quando l'effetto insert viene inserito, fate rif. a pag. 120.

Regolare la profondità degli effetti send/return

La profondità degli effetti send/return può essere regolata impostando il volume (send level) del segnale che viene inviato al mixer input per ciascun effetto send/return (chorus/delay, reverb). Nel normale funzionamento, inviando il segnale dal mixer input all'effetto send/return si applicherà l'effetto solo al segnale inviato dalle prese OUTPUT, e non al segnale che viene registrato sulla traccia.

Consiglio

Per registrare il segnale processato dall'effetto send/return su una traccia, potete utilizzare la registrazione Bounce mentre il rispettivo tasto input [ON/OFF] è su On (→ pag. 45).

1. Premete il tasto [CHORUS/DELAY] o il tasto [REVERB] per selezionare un patch di effetto send/return.

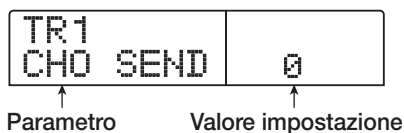
Il display passa ora a indicare il patch correntemente selezionato per l'effetto scelto (chorus/delay o reverb).

2. Ruotate dial per scegliere il patch che volete usare.

Una volta scelto il patch, premete il tasto [EXIT].

3. Premete il tasto [CHORUS/DELAY SEND] o il tasto [REVERB SEND] nella sezione track parameter per scegliere l'effetto send/return.

Premete il tasto [CHORUS/DELAY SEND] se volete regolare il livello di mandata di chorus/delay o il tasto [REVERB SEND] se volete regolare il livello di mandata del riverbero. Per esempio, quando il tasto [CHORUS/DELAY SEND] viene premuto, appare una schermata come questa .



4. Premete il tasto [ON/OFF] nella sezione input.

Il mixer input (INPUT) è selezionato per l'impostazione del livello di mandata.



5. Ruotate dial per scegliere la profondità dell'effetto.

Valori maggiori producono un effetto più profondo (più evidente). Il range e i valori di default dei parametri sono mostrati qui di seguito.

- CHORUS/DELAY SEND: 0 - 100 (default: 0)
- REVERB SEND: 0 - 100 (default: 0)

Consiglio

- Quando sul display viene visualizzato il parametro chorus/delay, premendo il tasto [CHORUS/DELAY SEND] si attiverà/disattiverà (on/off) l'invio del segnale dall'input mixer al chorus/delay. (Su "off" il tasto risulterà spento.)
- Allo stesso modo, quando viene visualizzato il parametro reverb, premendo il tasto [REVERB SEND] si attiverà/disattiverà l'invio del segnale dall'input mixer al riverbero.

6. Una volta terminate le regolazioni, premete il tasto [EXIT].

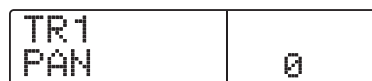
L'unità ritornerà alla schermata principale.

Regolazione di pan/balance

Questa sezione spiega come regolare il "pan" (la posizione nello stereo) del segnale inviato dal mixer input alle prese MASTER OUTPUT e alle tracce di registrazione, o il "balance" (il bilanciamento di volume fra i due canali).

1. Premete il tasto [PAN] nella sezione track parameter.

Appare la schermata per la regolazione del parametro PAN.



2. Premete il tasto [ON/OFF] nella sezione input.

Il mixer input verrà selezionato per la regolazione del valore di panning.



3. Ruotate dial per modificare il valore del parametro PAN.

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

4. Una volta terminata la regolazione del valore di panning, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale. La funzione del parametro PAN cambia nel modo seguente, a seconda del numero di prese input attualmente attivate, e del numero di tracce di registrazione attualmente selezionate.

- **Quando nessuna traccia è selezionata**

Per il segnale inviato dal mixer input ai canali L/R delle prese OUTPUT, il parametro PAN regolerà la posizione di panning (se l'ingresso è in mono) o il balance (se l'ingresso è in stereo).

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

Per il segnale inviato dal mixer input alle due tracce, il parametro PAN regolerà la posizione del panning (se l'ingresso è in mono) o il balance (se l'ingresso è in stereo).

- **Quando è selezionata come traccia di registrazione una traccia mono**

Il parametro PAN non avrà effetto.

Operazioni di base del Track mixer

Regolazione di volume/pan/EQ

Per ciascun canale, potete regolare volume, panning (posizione stereo tra i canali L/R) ed EQ (equalizzazione).

1. Per regolare il volume di una traccia o del suono drum/bass, utilizzate il fader relativo.
2. Per regolare la posizione di panning di una traccia o del suono drum/bass, premete il tasto [PAN] nella sezione track parameter, e quindi il tasto di stato della traccia desiderata o del suono drum/bass.

Appare una schermata per la regolazione del parametro PAN della traccia rispettiva o del suono di drum/bass.



3. Ruotate dial per modificare il valore del parametro PAN.

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

Per regolare il pan di un'altra traccia o del suono drum/bass, ripetete gli step 2 - 3.

Consiglio

- Se è selezionata una traccia stereo (o il suono drum) il parametro PAN regola il bilanciamento dei canali left/right.
- Nella schermata dei parametri potete anche utilizzare i tasti cursore left/right per selezionare la traccia o il suono drum/bass e i tasti cursore up/down per cambiare i parametri.

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

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

A questo punto, la modifica riguarderà l'ultima la traccia o suono drum/bass selezionati. Se necessario, passate alla traccia o al suono drum/bass che desiderate modificare.

- Usate i tasti cursore per selezionare il parametro di EQ che volete regolare, e ruotate dial per modificarne il valore.

I parametri selezionabili e i loro range sono i seguenti.

- [EQ HIGH]
- EQ HI G

Regola la quantità di enfasi/taglio sull'alto-range.

Range: -12 - 0 - 12 (dB)

Default: 0

- EQ HI F

Regola la frequenza di passaggio per enfasi/taglio sull'alto-range.

Range: 500 - 18000 (Hz)

Default: 8000

- [EQ LOW]
- EQ LO G

Regola la quantità di enfasi/taglio sul basso range.

Range: -12 - 0 - 12 (dB)

Default: 0

- EQ LO F

Regola la frequenza di passaggio per enfasi/taglio sul basso range.

Range: 40 - 1600 (Hz)

Default: 125

Consiglio

Se premete il tasto [EQ HIGH] mentre è mostrata la schermata EQ HIGH, il tasto si spegne e l'EQ HIGH viene disattivata. Premendo il tasto ancora una volta viene riattivata. Allo stesso modo, potete disattivare/attivare l'EQ LOW premendo il tasto [EQ LOW] quando appare la schermata EQ LOW.

- Ripetete gli step 4 - 5 per regolare le impostazioni nello stesso modo per un altro range o per il parametro EQ.

- Una volta terminate le regolazioni, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

Regolare la profondità dell'effetto send/return

Questa sezione spiega come regolare la profondità dell'effetto impostando il volume che viene inviato da ciascun canale agli effetti send/return (chorus/delay, riverbero). Alzando il livello di mandata si ha un effetto più profondo.

1. Premete il tasto [CHORUS/DELAY] o il tasto [REVERB] per selezionare un patch per l'effetto send/return.

Il display cambia come segue e mostra il patch attualmente selezionato per l'effetto prescelto (chorus/delay o riverbero).

2. Ruotate dial per selezionare il patch che volete usare.

Una volta selezionato il patch, premete il tasto [EXIT].

3. Premete il tasto [CHORUS/DELAY SEND] o il tasto [REVERB SEND] nella sezione track parameter per selezionare l'effetto send/return.

Premete il tasto [CHORUS/DELAY SEND] se volete regolare il livello di mandata di chorus/delay o il tasto [REVERB SEND] se volete regolare quello del riverbero.

4. Premete il tasto di stato della traccia desiderata o del suono drum/bass.

TR4	
CHO SEND	0

5. Ruotate dial per selezionare la profondità dell'effetto.

Valori maggiori producono una maggior profondità dell'effetto (effetto più evidente). Il range e i valori di default dei parametri sono indicati qui di seguito.

- CHORUS/DELAY SEND: 0 - 100 (default: 0)
- REVERB SEND: 0 - 100 (default: 0)

Consiglio

Quando il parametro dell'effetto send/return viene visualizzato sul display, potete temporaneamente disattivare la mandata dell'effetto premendo il tasto [REVERB]/[CHORUS/DELAY]. Per i dettagli, fate rif. alla pagina 125.

5. Una volta terminate le regolazioni, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale

Agganciamento fra canali di numero dispari con canali di numero pari

Canali mono adiacenti di numero dispari/numero pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) possono essere agganciati e usati come una coppia di tracce stereo. (Il cosiddetto "stereo link".) I parametri e i tasti di stato dei due canali in stereo-link lavoreranno in tandem. Ecco la procedura di impostazione.

- 1.** Premete il tasto [PAN] nella sezione Track parameter.
- 2.** Premete il tasto di stato (1 - 8) per uno dei due canali che volete agganciare in stereo.
- 3.** Premete il tasto cursore down per tre volte.

Apparirà la schermata del parametro ST LINK (stereo link).

TR7	
ST LINK	OFF

4. Ruotate dial per mettere l'impostazione su ON.

Lo stereo link verrà attivato per il canale selezionato e il canale di numero dispari/numero pari adiacente. Per escludere lo stereo link, mettete questo parametro su OFF.

TR7/8	
ST LINK	ON

5. Premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

Consiglio

Il parametro PAN dei due canali in stereo-link funzionerà da parametro BALANCE regolando il bilanciamento di volume tra i canali dispari e pari.

NOTA

Per regolare il volume di canali in stereo-link, usate il fader del canale dispari. (Quello del canale pari non avrà alcun effetto.)

Uso della funzione Solo

Se desiderate, potete mettere in “mute” tutte le tracce eccetto una durante l’ascolto della sezione Recorder. Questa è la funzione “solo”, molto utile, per esempio, a regolare finemente i parametri di una determinata traccia.

- 1.** Dalla schermata principale, eseguite il playback della sezione Recorder e premete il tasto [SOLO].

Il tasto si accende.

- 2.** Usate il tasto di stato (tranne per il MASTER) per selezionare la traccia da monitorare in “solo”.

Il tasto di stato si accende in verde, e si può ascoltare solo la traccia corrispondente.

- 3.** Per annullare la funzione “solo”, premete il tasto [SOLO] ancora una volta.

Il tasto si spegne.

Salvataggio/riciamo di impostazioni del mixer (Funzione “Scene”)

Le impostazioni correnti del mixer e degli effetti possono essere salvate sotto forma di “scena” in una speciale zona della memoria, e poi richiamate quando lo si desidera, sia manualmente che automaticamente. Questo è utile per confrontare mix diversi, o quando si vogliono automatizzare le operazioni di missaggio.

Una scena contiene i seguenti dati.

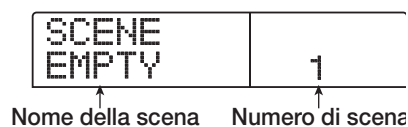
- Parametri di traccia (tranne il numero di V-take in uso)
- Numero di patch/Ingresso sorgente dell’effetto Insert
- Numero di patch dell’effetto Send/return (chorus/delay, reverb)
- Lo stato di tutti i tasti di stato (play, mute)
- Impostazione dei fader

Possono essere salvate in memoria fino a 100 differenti scene. I dati delle scene da memorizzare vengono salvate sull’hard disk interno come parte del project corrente.

Salvataggio di una scena

Questa sezione spiega come salvare le impostazioni correnti sotto forma di scena.

- 1.** Premete il tasto [SCENE] nella sezione di controllo.



- 2.** Ruotate dial per selezionare il numero di scena (0 - 99) in cui i dati verranno salvati.

● NOTA ●

Se selezionate un numero dove sono già stati salvati dati di una scena, i dati esistenti verranno cancellati e sostituiti dai nuovi dati.

3. Premete il tasto [STORE].

Il display cambia come segue. In questa condizione, potete specificare un nome per la scena.

**4. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e ruotate dial per scegliere un carattere.**

Per informazioni sui caratteri disponibili, fate rif a pag. 39.

5. Ripetete lo step 4 quanto necessario a completare il nuovo nome.**6. Per effettuare il processo di memorizzazione, premete il tasto [STORE] o il tasto [ENTER].**

Le impostazioni correnti del mixer e degli effetti verranno salvate come "scene". Una volta completato il processo, l'unità ritorna alla schermata dello step 2. Se desiderate annullare il processo, potete premere il tasto [EXIT] per tornare alla schermata precedente.

7. Premete il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata principale.

Richiamo di una scena salvata

Questa sezione spiega come richiamare una scena precedentemente salvata in memoria.

1. Premete il tasto [SCENE] nella sezione di controllo.

La parte destra del display indica il numero della scena che verrà richiamata.

**2. Ruotate dial per scegliere la scena da richiamare.****3. Per richiamare la scena selezionata, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT].**

Se premete il tasto [ENTER], la scena viene richiamata e l'unità ritorna alla condizione dello step 1. Se premete il tasto [EXIT], l'unità ritorna alla schermata principale.

Consiglio

Premendo il tasto [EDIT] dopo aver selezionato una scena, potete modificare il nome della scena.

Cambio automatico di scene

Assegnando una scena a un marcatore (→ pag. 49) posizionato in una posizione desiderata nella song, potete fare in modo che le scene cambino automaticamente. Questo risulta molto utile quando volete cambiare le impostazioni del mix o degli effetti durante lo svolgimento della song.

1. Andate al punto nella song dove volete cambiare il mix, e premete il tasto [MARK] nella sezione di controllo.

Un marcatore viene immesso in questo punto. Ripetete questo step per immettere marcatori in tutti gli altri punti in cui volete cambiare il mix.

2. Salvate il mix da usare all'inizio della song così come tutte le altre impostazioni del mixer sotto forma di scene.

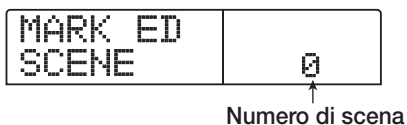
Quando si crea un mix per una porzione specifica, è comodo l'utilizzo di funzioni come la funzione Marker per la localizzazione (→ pag. 50) o la funzione A-B repeat (→ pag. 51).

3. Verificate che il registratore sia fermo, e premete il tasto di ritorno a ZERO [◀◀] per ritornare all'inizio della song.

L'inizio della song (posizione di contatore zero) contiene già il marcatore numero zero. Come prima cosa dovete assegnare la scena iniziale a questo marcatore.

4. Premete il tasto [MARK].

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

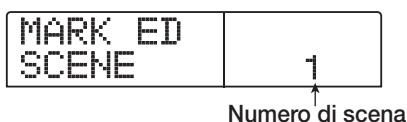


Consiglio

- Se premete il tasto [MARK] in una posizione dove non è ancora stato assegnato un marcatore, a questa posizione verrà assegnato un nuovo marcatore.
- Se viene visualizzato un punto in basso alla destra del numero del marcatore, significa che il marcatore corrisponde alla posizione attuale.

5. Ruotate dial per selezionare il numero della scena che volete assegnare a questo marcatore.

La scena verrà assegnata al marcatore. La schermata seguente mostra un esempio di scena numero 01 assegnata al marcatore numero 0.



Consiglio

Per cancellare un'assegnazione di scena, ruotate dial perché il display indichi "--".

6. Localizzate il marcatore successivo in cui volete che il mix cambi, e ripetete gli step 4 - 5.

7. Quando le scene sono state assegnate a tutti i marcatori, premete il tasto ZERO [◀◀] per ritornare all'inizio della song, e quindi premete il tasto PLAY [▶] per iniziare il playback.

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

Cancellare parametri di una scena

Se desiderate, potete disabilitare un gruppo di parametri salvati in una scena. Tali parametri non cambieranno anche se la scena viene richiamata. I seguenti gruppi di parametri possono essere specificati e attivati o disattivati.

Gruppo	Elemento
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ LO
	Mandata Chorus
	Mandata Reverb
	Pan
EFFETTO INSERT	Play/mute
	Numero di Patch
CHORUS/DELAY	Sorgente Input
	Numero di Patch
REVERB	Numero di Patch
FADER	Posizione Fader

Per esempio, dopo che avete programmato una sequenza di cambiamenti automatici di scene, potreste voler disabilitare il TRACK PARAMETER e impostare solo i parametri EQ e panning manualmente per ciascuna traccia.

1. Premete il tasto [SCENE] nella sezione controllo, e quindi premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione del display.

Appare sul display la seguente schermata.



2. Ruotate dial per impostare l'abilitazione del fader su ON o OFF.

3. Premete gli altri tasti dei gruppi di parametro, per abilitare o disabilitare il gruppo.

Eccetto per il fader, il controllo di scena per gli altri gruppi può essere abilitato o disabilitato premendo uno dei tasti sottoelencati.

- Gruppo TRACK PARAMETER

Qualunque tasto di stato tranne il tasto di stato [MASTER]

- **Gruppo INSERT EFFECT**

Qualunque tasto [ALGORITHM]

- **Gruppo CHORUS/DELAY**

Tasto [CHORUS/DELAY]

- **Gruppo REVERB**

Tasto [REVERB]

Quando un gruppo viene abilitato, i tasti rispettivi sono accesi, e quando è disabilitato, i tasti lampeggiano.

 **Consiglio** 

Potete anche usare i tasti cursore up/down per abilitare o disabilitare tutti i gruppi insieme.

4. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna al menu "scene".

5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Lo stato on/off del gruppo di parametri viene memorizzato come parte del project.

Guida [Rhythm]

Questa sezione spiega le funzioni e le operazioni della sezione Rhythm, che usa i suoni drum e bass interni per generare l'esecuzione dell'accompagnamento.

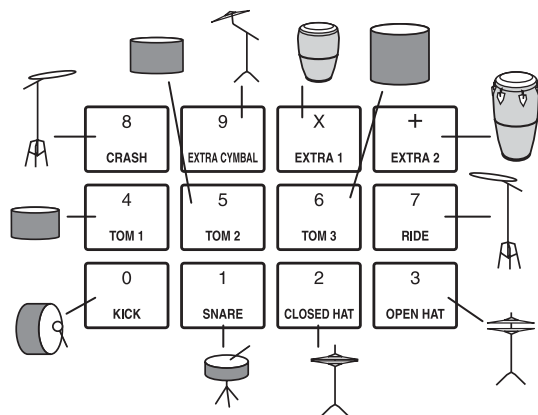
La sezione Rhythm

La "sezione rhythm" di MRS-1266 contiene suoni drum e bass, e può essere utilizzata come "drum + bass machine". La sezione Rhythm può essere usata in sincronizzazione con la sezione Recorder, o adoperata indipendentemente. Qui spiegheremo i concetti fondamentali e i termini che è necessario conoscere per usare la sezione rhythm.

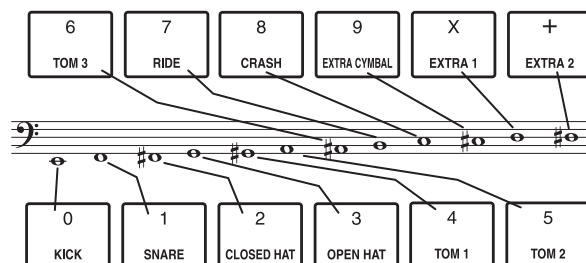
Drum kit e bass program

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

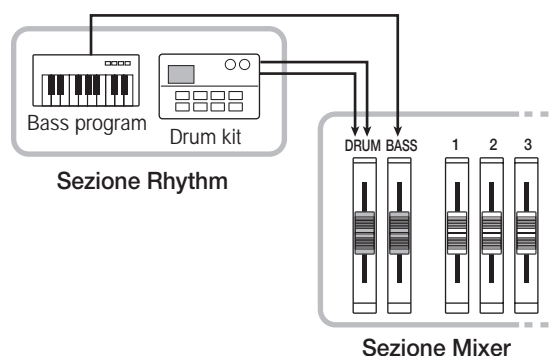
Il drum kit è un set di 36 suoni percussivi come pedale della cassa, rullante o conga, e MRS-1266 contiene 127 differenti "drum kit". Potete selezionare uno di questi drum kit, e usare i pad 1 - 12 sul pannello frontale per suonare manualmente ciascun suono, o usarli come generatore sonoro per l'accompagnamento.



Un bass program è un singolo suono di basso, come un basso elettrico o un basso acustico. Potete scegliere uno tra 26 differenti suoni di basso incorporati in MRS-1266, e usare i pad 1 - 12 sul pannello frontale per eseguire una scala o usarlo come generatore sonoro d'accompagnamento.



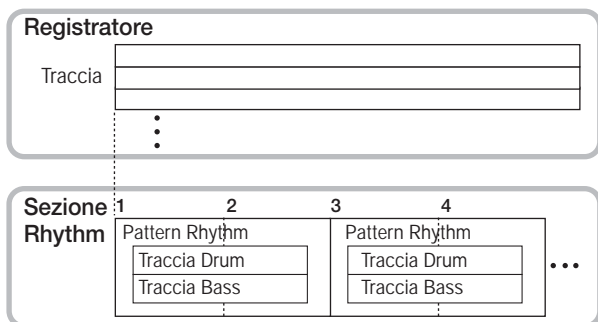
Il segnale in uscita del drum kit (stereo) e quello in uscita del bass program (mono) sono collegati internamente al canale DRUM e al canale BASS della sezione mixer. Per ciascuno, potete regolare indipendentemente volume, pan/balance, ed EQ, e applicare effetti send/return.



Pattern rhythm e traccia drum/bass

Un project appena creato contiene pattern di accompagnamento con dati di performance drum/bass fino a 99 misure ciascuno. Questi pattern di accompagnamento sono chiamati "pattern rhythm". MRS-1266 può tenere più di 400 simili pattern.

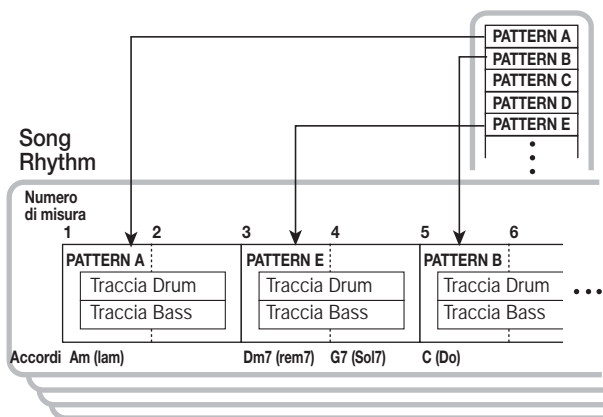
Dentro a ogni pattern ritmico, la zona che contiene i dati di drum performance è chiamata "drum track", e la zona che contiene i dati di bass performance è chiamata "bass track".



Potete modificare una porzione di un pattern rhythm, o cancellare l'intero contenuto registrato e creare un pattern ritmico completamente originale. I pattern ritmici che modificate vengono salvati sull'hard disk insieme ad altri pattern ritmici come parte del project.

Song rhythm

Più pattern rhythm sistemati in un ordine desiderato di playback sono chiamati collettivamente "rhythm song". In una "song ritmica", potete programmare i dati di pattern rhythm, traccia di basso e dati di accordi, e dati di tempo e time signature per creare l'accompagnamento per un'intera song. Fino a 10 rhythm song possono essere salvate in ciascun project.



Modo rhythm pattern e modo rhythm song

La sezione Rhythm può funzionare in due modi: modo "rhythm pattern", in cui potete creare e suonare pattern ritmici, e modo "rhythm song", in cui potete creare e suonare una song ritmica. Uno di questi due modi sarà sempre selezionato.

Il modo rhythm pattern viene selezionato premendo il tasto [PATTERN] e il modo rhythm song premendo il tasto [SONG]. Il tasto selezionato si illumina.

Modo Rhythm song



Acceso

Modo Rhythm pattern



Acceso

Sincronizzazione della sezione Recorder con la sezione Rhythm

Con le impostazioni di default di MRS-1266, la sezione Rhythm opererà in sincronizzazione con la sezione Recorder. Quando azionate la sezione di trasporto per avviare il registratore, inizieranno a suonare anche il pattern rhythm o la rhythm song. Se desiderate, la sezione Rhythm può essere scollegata dalla sezione Recorder e usata come drum + bass machine indipendente.

Premendo il tasto [RHYTHM] nella condizione di default di MRS-1266 si separa la sezione Rhythm dalla sezione Recorder (il tasto [RECORDER] si spegnerà, mentre resta acceso il tasto [RHYTHM]). In questo stato, azionando il trasporto si farà suonare la sola sezione Rhythm, mentre la sezione Recorder resterà ferma.

Per ripristinare la condizione originaria, premete il tasto [RHYTHM] o il tasto [RECORDER]. Il tasto [RECORDER] si accende e il tasto [RHYTHM] si spegne.

Riproduzione di pattern ritmici

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

Selezione e riproduzione di un pattern ritmico

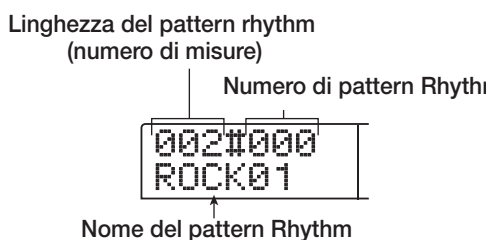
Questa sezione spiega come selezionare e suonare uno dei 511 pattern ritmici.

● NOTA ●

Prima di continuare con la seguente procedura, assicuratevi che i fader [DRUM], [BASS], e [MASTER] sul pannello superiore siano alzati, e che i tasti di stato [DRUM] e [BASS] siano accesi.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PATTERN] nella sezione Rhythm.

Il tasto [RHYTHM] lampeggia, indicando che la sezione Rhythm è stata selezionata per l'uso. Mentre il tasto [PATTERN] è acceso, la sezione Rhythm funziona nel modo "rhythm pattern", permettendovi di creare e suonare dei pattern ritmici. In questo modo, viene visualizzata la seguente informazione.



2. Ruotate dial per selezionare il pattern ritmico che volete suonare.

3. Premete il tasto PLAY [▶].

Il pattern ritmico inizierà a suonare.

■ Consiglio ■

Se il tasto [RECORDER] è acceso, si metterà in moto anche il registratore. Per separare il funzionamento della sezione Rhythm dalla sezione Recorder, premete una volta ancora il tasto [RHYTHM], così che il tasto [RECORDER] si spenga e si accenda il tasto [RHYTHM]p.

4. Se volete mettere in "mute" la performance della traccia drum e della traccia bass, premete il tasto di stato [DRUM] o il tasto di stato [BASS].

Il tasto di stato rispettivo si spegne, e la performance della traccia corrispondente andrà in "mute". Per escludere il "mute", premete ancora una volta lo stesso tasto di stato.

5. Per fermare il playback, premete il tasto STOP [■].

Il pattern rhythm si spegnerà.

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] ripetutamente.

Il tasto [RHYTHM] si spegne.

■ Consiglio ■

È anche possibile caricare dati di pattern ritmico da un altro project salvato sull'hard disk (→ pag. 114).

Cambiare tempo del pattern ritmico

Potete cambiare il tempo del pattern ritmico.

1. Nel modo "rhythm pattern", premete il tasto [TEMPO] nella sezione Rhythm.

Il valore di tempo corrente verrà visualizzato in BPM (beats per minute).

Tempo	
BPM=	120.0

2. Ruotate dial per regolare il tempo.

Il tempo può essere regolato in step di 0.1 su un range di 40 - 250 (BPM). Il tempo può essere modificato anche durante l'esecuzione del pattern ritmico.

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

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

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

Consiglio

Il tempo qui specificato sarà applicato a tutti i pattern ritmici eseguiti nel modo rhythm pattern, e alla song rhythm in cui i dati di tempo non siano ancora stati specificati.

NOTA

Se registrate sulle tracce del registratore mentre ascoltate i pattern ritmici, e cambiate il tempo dei pattern ritmici successivamente, i due nuovi set di performance non saranno più sincronizzati. Se volete registrare mentre ascoltate i pattern ritmici, dovete prima decidere il tempo.

Cambiare drum kit / bass program

Potete cambiare il drum kit/bass program usato dalla sezione Rhythm. Il drum kit/bass program selezionato si applica a tutti i pattern eseguiti nel modo rhythm pattern.

1. Mentre la sezione Rhythm è ferma, premete il tasto [DRUM] o il tasto [BASS] nella schermata principale.

2. Premete il tasto [KIT/PROG].

Se avete premuto il tasto [DRUM], appare l'indicazione "Kit=x". Se avete premuto il tasto [BASS], appare l'indicazione "Prg=x". In questa condizione potete cambiare il drum kit o il bass program.

Kit = 0	←	Numero di drum kit/ bass program
LiveRock		

↑
Nome del drum kit/bass program

3. Ruotate dial per selezionare il drum kit/bass program desiderato.

Per un elenco dei drum kits/bass program che possono essere selezionati, fate rif. all'appendice in fondo al manuale.

4. Premete il tasto [EXIT].

La modifica verrà finalizzata, e l'unità torna alla schermata principale.

Creare una song rhythm

MRS-1266 vi permette di salvare fino a 10 rhythm song per project. Di queste, una viene scelta per l'editing o l'esecuzione.

Una rhythm song può avere fino a 999 misure di pattern ritmici. Dopo aver immesso i pattern, vengono aggiunte le informazioni su accordo e tempo per completare la song.

Selezionare una song rhythm

Innanzitutto, selezionare una rhythm song in cui immettere pattern ritmici.

Consiglio

Quando create un nuovo project su MRS-1266, tutte le song rhythm saranno vuote.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SONG], in modo che il tasto si illumini.

Il tasto [RHYTHM] lampeggia. Quando il tasto è acceso [SONG], la sezione Rhythm si trova nel modo rhythm song, permettendovi di creare e suonare song ritmiche.

SongNo0E
EMPTY

2. Ruotate dial per scegliere un numero tra 0 - 9.

3. Premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata rhythm song.

Immissione dei dati di pattern rhythm

Questa sezione spiega come immettere dati di pattern ritmici in una song ritmica vuota nell'ordine desiderato di playback. Sono disponibili i seguenti metodi di inserimento.

• Step input

Con questo metodo, create pattern ritmici uno per volta specificando numero di pattern e numero di misure. L'immissione può essere eseguita in qualunque punto della song. È anche possibile passare a un altro pattern ritmico mentre sta ancora suonando il pattern ritmico precedente. Questo modo è adatto per specificare i pattern in dettaglio.

• **FAST (Formula Assisted Song Translator)**

Questo metodo usa semplici formule per specificare l'esecuzione di pattern ritmici dall'inizio alla fine. Il risultato viene scritto nella song rhythm in una singola operazione. Questo metodo è adatto per immissioni meccaniche usando una partitura e per pattern ritmici ripetuti frequentemente. Non è possibile l'immissione nel mezzo di una song con questo metodo.

Gli step per i due metodi sono descritti qui di seguito.

Step input

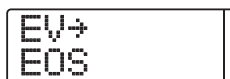
Con questo metodo, specificate il numero di pattern e il numero di misure per inserire i pattern uno per uno.

1. Premete il tasto [RHYTHM] nel modo rhythm song.

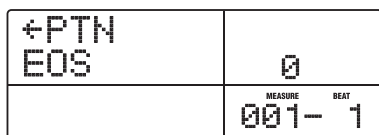
Il tasto [RHYTHM] si accende, e la sezione Rhythm viene separata dalla sezione recorder. Ora sono possibili l'immissione e l'editing di pattern ritmici.

2. Premete il tasto REC [●].

Il tasto si accende e il numero di pattern ritmico come pure l'informazione sugli accordi e altri dati possono essere immessi. Il display cambia nel seguente modo.



3. Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "← PTN" sulla prima riga del display.



Durante lo step input, i tasti cursore up/down vengono usati per scegliere un elemento, e i tasti cursore left/right per spostare la posizione corrente. I seguenti elementi possono essere selezionati con i tasti cursore up/down.

Parametro	Descrizione
EV →	Informazione evento al punto corrente
PTN	Pattern Rhythm
TimSig	Beat
ROOT	Nota fondamentale dell'accordo
CHORD	Tipo di accordo
Tempo	Tempo
DrVOL	Volume del Drum Kit
BsVOL	Volume del Bass Program
DrKIT	Numero di Drum Kit
BsPRG	Numero di Bass Program

Consiglio

Quando viene selezionato un elemento diverso da "EV→" e nessuna informazione è immessa per la posizione corrente, la freccia "←" viene visualizzata prima del nome dell'elemento (per esempio: "← PTN"). Questo indica che l'informazione immessa al punto precedente è ancora valida.

Quando viene selezionato "PTN", vengono visualizzati nome e numero del pattern immesso nel punto corrente. Poiché una song ritmica vuota non contiene ancora alcuna informazione, il simbolo "←" viene visualizzato prima di "PTN". La seconda riga del display indica "EOS" (End Of Song) a indicare la fine della song ritmica.

4. Premete il tasto [INSERT/COPY] per richiamare l'indicazione "INSERT?"

Quando è visualizzato "INSERT?", nuovi dati di pattern ritmico possono essere immessi nella posizione corrente.



5. Ruotate dial per selezionare il pattern ritmico che volete inserire.

Il numero e la lunghezza (in misure) del pattern ritmico correntemente selezionato verranno visualizzati.



Numero di pattern Rhythm Lunghezza del pattern Rhythm (misure)

6. Se necessario, usate i tasti cursore up/down per modificare la lunghezza del pattern ritmico.

Se rendete più lungo il pattern ritmico, verrà suonato ripetutamente lo stesso pattern ritmico. Se accorciate il pattern ritmico, la song passerà al successivo pattern ritmico prima che il pattern corrente abbia finito di suonare.

Consiglio

Questa operazione non modificherà il pattern originale.

7. Per finalizzare il pattern ritmico selezionato, premete il tasto [ENTER].

I dati di pattern ritmico verranno inseriti nella locazione corrente. (L'indicazione "EOS" viene riportata indietro al numero di misure immesse.)

PTN:002	
08Beat03	0
	MEASURE BEAT
	001- 1

Consiglio

Quando vengono immessi dati di pattern ritmico, le informazioni diverse da quelle di tempo saranno immesse nella stessa locazione della song ritmica.

8. Premete ripetutamente il tasto cursore right per portarvi alla locazione in cui immetterete il successivo pattern ritmico.

Ogni volta che premete un tasto cursore left/right, la locazione corrente si sposterà di una misura avanti o indietro. Quando avanzate fino alla fine della song, il display indicherà "EOS".

←PTN	
EOS	0
	MEASURE BEAT
	003- 1

9. Ripetete questa procedura per immettere pattern ritmici per l'intera song.

10. Quando l'immissione di una rhythm song è completata, premete il tasto STOP [■].

Il tasto REC [●] si spegne, e l'unità ritorna alla schermata rhythm song. Se desiderate controllare il risultato dell'immissione, premete il tasto PLAY [▶].

11. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] quando la sezione Rhythm è ferma.

Per modificare un pattern ritmico immesso, eseguite i seguenti step mentre è acceso il tasto REC [●].

Per ri-selezionare un pattern che avete immesso

Usate i tasti cursore left/right per spostarvi ai dati di pattern ritmico desiderati, e ruotate dial per selezionare un nuovo pattern.

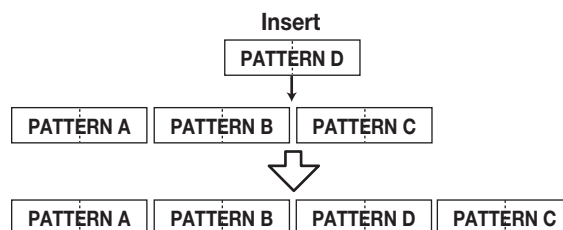
Se andate a un punto dove non è stata immessa alcuna informazione di pattern (il display indica "← PTN"), potete aggiungere informazioni di pattern ritmico in quel punto.

NOTA

Ricordate che l'informazione di pattern ritmico appena aggiunta resterà valida fino al punto successivo in cui è stata immessa un'altra informazione di pattern ritmico.

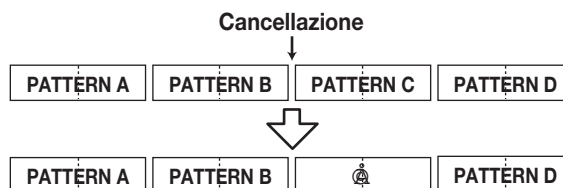
Per inserire un nuovo pattern

Usate i tasti cursore left/right per spostarvi nella posizione in cui volete inserire dati di pattern ritmici ed eseguite gli step 4 - 7. I dati di pattern ritmico verranno inseriti alla posizione corrente, e i dati di pattern ritmico seguenti verranno spostati indietro a seconda della lunghezza di quel pattern.



Per cancellare dati di pattern ritmici

Usate i tasti cursore left/right per spostarvi nella posizione in cui volete cancellare i dati di pattern ritmici e premete il tasto [DELETE/ERASE]. I dati di pattern ritmici verranno cancellati, e il display cambierà in "← PTN", indicando che il pattern precedente continuerà a suonare.

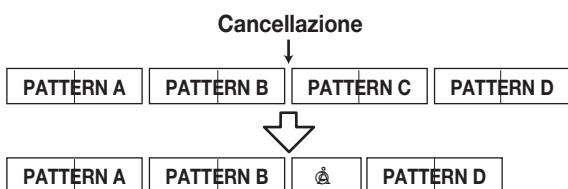


NOTA

Se cancellate i dati di pattern ritmico registrati all'inizio della song ritmica, ci sarà silenzio fino alla successiva posizione in cui sono stati immessi dati di pattern ritmico.

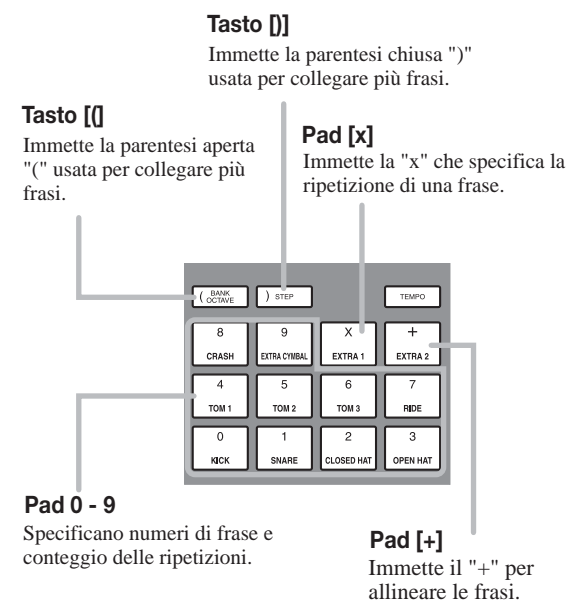
Per cancellare una misura specificata

Usate i tasti cursore left/right per portarvi all'inizio della misura che volete cancellare. Premete ripetutamente il tasto cursore up per richiamare l'indicazione "EV→". Quindi premete il tasto [DELETE/ERASE] e poi il tasto [ENTER]. La misura corrente sarà cancellata, e i dati di pattern ritmico seguenti verranno spostati in avanti. Se cancellate la prima misura di un pattern ritmico di due misure, resterà la seconda misura, e il display cambierà in "←PTN".



FAST input

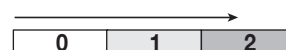
Il metodo FAST (Formula Assisted Song Translator) usa semplici formule per specificare l'esecuzione di pattern ritmici dall'inizio alla fine. I tasti e pad della sezione rhythm possono essere usati per immissioni numeriche, come di seguito descritto.



Le regole fondamentali per la creazione di una sequenza di pattern ritmici sono le seguenti.

Selezionate il pattern

Usate i pad 0 - 9 per selezionare un numero di pattern da 0 a 510. Il display visualizza il numero di pattern.



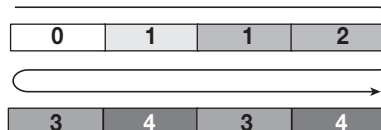
Allineate i pattern

Usate il simbolo "+" per allineare i pattern ritmici. Per esempio, immettendo 0 + 1 + 2 risulterà la seguente sequenza di esecuzione.



Ripetizione di pattern

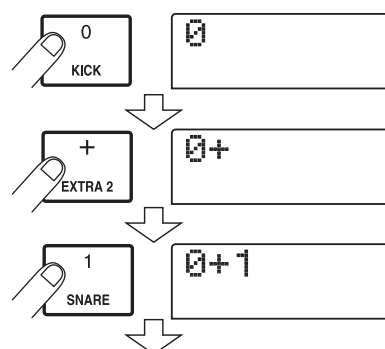
Usate il simbolo "x" per specificare ripetizioni di pattern. "x" ha la precedenza su "+". Per esempio, immettendo 0 + 1 x 2 + 2 risulterà la seguente sequenza di esecuzione.

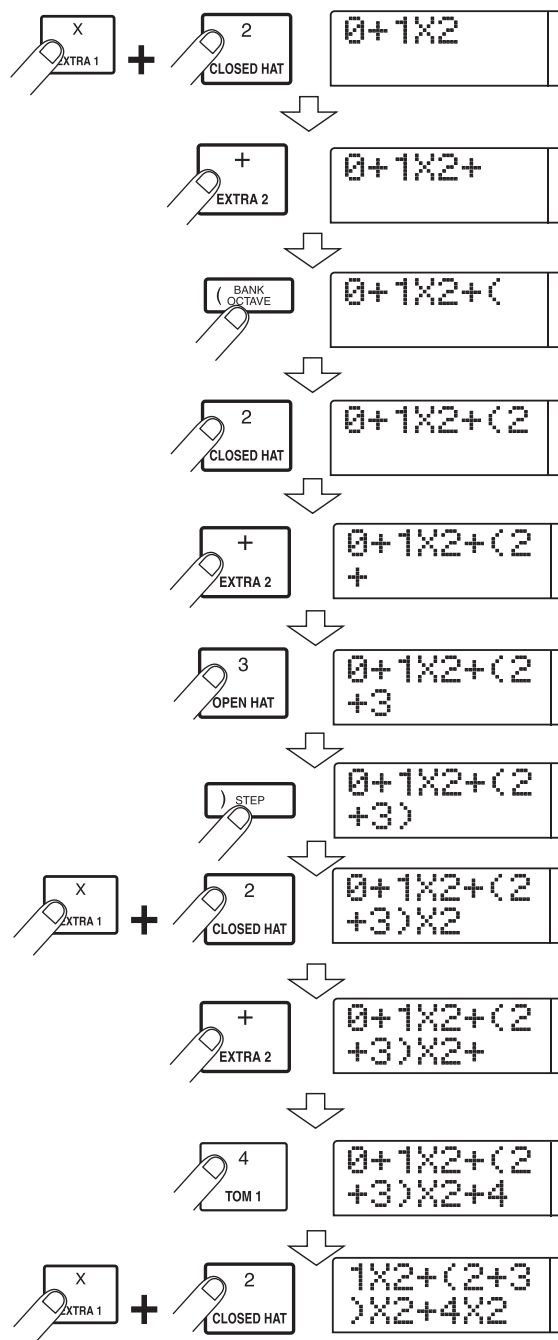


Ripetizione di più pattern

Usate i simboli "(" and ")" per agganciare un gruppo di pattern da ripetere. Formule racchiuse in parentesi hanno la precedenza sulle altre formule. Per esempio, immettendo 0 + 1 x 2 + 2 + (3 + 4) x 2 risulterà la seguente sequenza di esecuzione.

Un esempio per creare la sequenza di pattern ritmici 0 → 1 → 1 → 2 → 3 → 2 → 3 → 4 → 4 viene mostrata di seguito.





Consiglio

Se la formula non sta su due righe, i caratteri faranno lo "scrolling" uno per uno. Se usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione di input, la riga scende in sù e in giù conseguentemente.

Dopo aver usato il metodo di input FAST per specificare i pattern ritmici dell'intera song, premete il tasto [ENTER] per scrivere i pattern ritmici nella song.

NOTA

- Il metodo FAST può solo scrivere una song in un'unica operazione, dall'inizio alla fine. Non è possibile scrivere solo una song parziale o modificare i contenuti.
- Se desiderate modificare una song ritmica che era stata scritta con questo metodo, modificate la formula e quindi scrivete di nuovo l'intera song, o usate lo step input.

1. Nel modo rhythm song, premete il tasto [EDIT].

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "EDIT FAST" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata input di FAST.

3. Usate il tasto "(" key, ") e i pad per immettere le formula per la creazione della song ritmica.

I principi di immissione della formula sono spiegati a pagina 92. Se fate un errore durante l'immissione, correggetelo nel seguente modo.

Inserimento di numero/simbolo

Usate i tasti cursore left/right per andare alla posizione dove volete inserire un nuovo numero/simbolo. E quindi premete il nuovo numero/simbolo.

Cancellazione di numero/simbolo

Usate i tasti cursore left/right per andare alla posizione in cui volete cancellare un numero/simbolo. Quindi premete il tasto [DELETE/ERASE]. Il numero/simbolo è cancellato, e numeri e simboli seguenti vengono spostati.

4. Quando l'inserimento di una formula è completo, premete il tasto [ENTER].

Appare una schermata per scegliere la song da scrivere.

SaveSong

Ruotate dial per scegliere la song.

5. Premete il tasto [ENTER].

L'unità ritorna alla condizione dello step 2. Se desiderate controllare il risultato dell'immissione, premete PLAY [▶].

Consiglio

- Le formule immesse con il metodo FAST vengono salvate per ciascun project. Se necessario, potete ripetere gli step 1 - 3 per richiamare le formule, modificare numeri o formule, e riscrivere la song.
- Quando modificate una song, l'intera song ritmica viene scritta di nuovo. Non è possibile scrivere solo una song parziale o modificarne i contenuti.
- Non c'è differenza nella song ritmica finita riguardo al metodo di immissione utilizzato, vale a dire che la song risulterà uguale, indipendentemente dal fatto che sia stata creata usando il metodo "step input" o "FAST". Una song scritta col metodo FAST può dunque essere modificata utilizzando il metodo "step input".

6. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] a sezione Rhythm ferma.

Immissione dei dati "root/chord"

Questa sezione spiega come aggiungere dati di accordi alla song ritmica che avete creato immettendo dati di pattern ritmici. I dati di accordi consistono di "ROOT" che specifica la nota fondamentale (C, C#, D ...B) dell'accordo, e "CHORD" che specifica il tipo di accordo (maggiore o minore, ecc.). La frase di basso del pattern ritmico verrà trasposta a seconda della nota fondamentale immessa. E anche la frase di basso verrà convertita a seconda del tipo di accordo che avrete specificato .

1. Nel modo rhythm song, assicuratevi che il tasto [RHYTHM] sia acceso.

Se il tasto non è acceso, premetelo ripetutamente finché non si accende. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione corrente all'inizio della song ritmica.

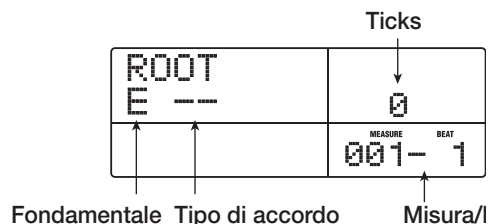
2. Premete il tasto REC [●].

Il tasto REC [●] si accende ed è ora possibile l'immissione di numero di pattern ritmico, accordo, e altre informazioni relative alla song ritmica.

3. Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "ROOT".

Quando immettete dati di accordo nella song ritmica, dovete specificare nota fondamentale dell'accordo (C - B) e tipo di accordo (maggiore o minore, ecc.) separatamente. Quando

viene visualizzato "ROOT", potete specificare la nota fondamentale dell'accordo.



Consiglio

- L'informazione sull'accordo viene immessa nel punto in cui è immessa anche l'informazione di pattern ritmico.
- Nella condizione di default, la fondamentale è quella programmata per il pattern ritmico, e il tipo di accordo è fissato su "--" (nessuna conversione).

4. Ruotate dial per specificare il nome della nota (C - B) che sarà la fondamentale dell'accordo.

La schermata seguente mostra un esempio di quando la fondamentale dell'accordo è stata cambiata in A.



5. Per specificare il tipo di accordo, premete il tasto cursore down una sola volta per richiamare l'indicazione "CHORD".

6. Ruotate dial per selezionare il tipo di accordo.

Potete scegliere tra i seguenti tipi di accordo.

Display	Contenuto	Display	Contenuto
---	No conversion	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 schermata seguente mostra quando il tipo di accordo è stato cambiato in minore. In questo caso, i dati di accordo (La min.) sono stati immessi all'inizio della song ritmica.



Consiglio

Se selezionate "--" (nessuna conversione) come tipo di accordo, verrà trasposto solo il basso, e la frase non sarà convertita. Selezionate questo quando volete che la frase originale venga eseguita senza cambiamenti.

7. Spostatevi alla posizione in cui volete immettere i successivi dati di accordo, e immettete i dati di accordo nello stesso modo descritto agli step 4 - 7.

I dati di accordo non devono necessariamente essere immessi nella stessa locazione dei dati di pattern ritmici. Potete anche cambiare l'accordo nel mezzo di un pattern ritmico, o nel mezzo di una misura. Quando il display indica "ROOT" o "CHORD", potete cambiare il punto di immissione nei seguenti modi.

(1) Spostarsi in step di una misura

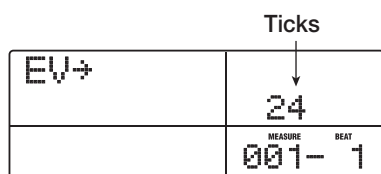
Usate i tasti cursore left/right per spostarvi all'inizio della misura precedente o successiva.

(2) Specifica della posizione in beat

Usate i tasti REW [◀]/FF [▶] per spostarvi all'inizio del precedente o del successivo beat.

(3) Specifica della posizione in 16esimi di nota

Premete ripetutamente il tasto cursore up per richiamare l'indicazione "EV→", e ruotate dial per spostarvi avanti o indietro in unità di 12-tick (16esimi di nota). Potete controllare la posizione tramite il contatore sul display.



Quando usate i metodi (1) o (2), un simbolo "←" verrà visualizzato alla sinistra di "CHORD" o "ROOT" laddove non sono stati immessi dati di accordo. Questo indica che i dati di accordo precedenti resteranno validi.

+CHORD

Consiglio

Quando usate il metodo (3), i simboli quali "Pt" o "TS" riportati alla destra di "EV→" indicheranno il tipo di dati immessi nella posizione corrente. Per i dettagli, fate rif. a pag. 96.

8. Immettete i restanti dati di accordo allo stesso modo.

I dati di accordo che immettete possono essere modificati nei seguenti modi.

• Per cambiare Root/chord

Spostatevi nella posizione in cui i dati di accordo sono stati immessi, usate i tasti cursore up/down per far passare il display su "ROOT" o "CHORD", e ruotate dial per cambiare accordo.

• Per cancellare dati di accordo

Andate nella posizione in cui sono stati immessi dati di accordo, usate i tasti up/down per far passare il display a "ROOT" o "CHORD", e premete il tasto [DELETE/ERASE]. I dati di accordo (Root/chord) verranno cancellati, e il display cambierà in "← ROOT" o "← CHORD".

9. Quando avete terminato, premete STOP [■].

L'unità ritorna alla schermata "rhythm song". Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Immissione di altri dati

Una volta che l'informazione di pattern ritmico e di accordo è stata immessa in una song ritmica, potete aggiungere varie altre informazioni quali tempo e volume della traccia drum/bass. Questi dati sono chiamati "eventi".

1. Nel modo rhythm song, premete [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si accende.

2. Premete il tasto REC [●].

3. Premete il tasto cursore up più volte per richiamare l'indicazione "EV→" sul display.

EV→Pt §

Questa schermata permette di controllare che informazione di evento è stata immessa in quel punto. Il simbolo dopo "EV→" (del tipo "Pt" o "TS") denota il tipo di evento. Gli eventi disponibili e i simboli relativi sono elencati nella seguente tabella.

Tipo di evento	Simbolo	Contenuto	Range
Ptn		Numero di pattern Rhythm	000 - 510
TimSig		Divisione tempo	1 - 8(1/4 - 8/4)
ROOT		Fondamentale	C - B
CHORD		Tipo accordo	--, Maj, m, 7, 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 Bass	0 - 15
DrKIT		Numero di Kit	0 - 126
BsPRG		Numero di Programma	0 - 25

NOTA

- Se nessuna informazione di tempo è stata inserita per la song ritmica, verrà usato il tempo attualmente impostato per la sezione rhythm. Per assicurarsi che una song ritmica suonerà sempre con lo stesso tempo, assicuratevi di immettere l'informazione di tempo all'inizio della song.
- Se desiderate, potete anche regolare il tempo mentre una song sta suonando battendo il tasto [TEMPO] più volte in successione. Controllate il display per verificare che sia stato impostato il tempo desiderato.

4. Spostatevi nella posizione in cui volete immettere un nuovo evento.

Per i dettagli su come spostarvi nella posizione corrente, fate rif. a pag. 95.

5. Usate i tasti cursore up/down per scegliere il tipo di evento che volete immettere.

Se l'evento che selezionate qui è stato immesso nella posizione corrente, verrà visualizzato il suo valore. Se non c'è evento corrispondente, il display riporterà "←". Questo indica che si applica l'evento immesso precedentemente.



6. Ruotate dial per immettere il valore.



I tipi di evento "TimSig" possono essere immessi solo in unità di misure. Quando ruotate dial entro una misura, la posizione passa automaticamente all'inizio della misura successiva, e il nuovo evento viene immesso in quella posizione.

7. Immettete gli eventi restanti nello stesso modo.

Se commettete un errore o volete cambiare l'informazione, gli eventi possono essere modificati nei modi seguenti.

• **Per cambiare l'impostazione di un evento**

Visualizzate l'evento che volete cambiare, e ruotate dial per modificare l'impostazione.

• **Per cancellare l'impostazione di un evento**

Visualizzate l'evento che volete cancellare, e premete il tasto [DELETE/ERASE]. Quando un evento è stato cancellato, l'evento precedente dello stesso tipo resterà attivo fino al punto successivo in cui è stata immessa l'informazione per lo stesso tipo di evento.

8. Quando avete terminato, premete il tasto STOP [■].

L'unità ritorna alla schermata della rhythm song. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Riproduzione di una song rhythm

Questa sezione spiega come suonare la song ritmica che avete creato immettendo i dati di pattern rhythm e di chord.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SONG].

Il tasto si accende e la sezione Rhythm passa al modo rhythm song.



2. Premete il tasto PLAY [▶].

La song ritmica inizierà a suonare. Se è stato registrato

qualcosa sulle tracce del registratore, queste suoneranno simultaneamente.

Consiglio

Durante l'esecuzione di una rhythm song, il display visualizza l'informazione sul numero di pattern ritmico, tipo di accordo, fondamentale, e quant'altro si trova nella posizione corrente.

3. Per fermare la song rhythm, premete il tasto **STOP** [■].

4. Se volete che la sezione Rhythm suoni in modo indipendente, premete il tasto **[RHYTHM]** quando è ferma.

Il tasto **[RHYTHM]** si accende (il tasto **[RECORDER]** si spegne, e la sezione Rhythm verrà scollegata dalla sezione Recorder. Il display visualizzerà la schermata del modo rhythm song.

In questa condizione, premendo il tasto **PLAY** [▶] si farà in modo che suoni la sola song ritmica, mentre la sezione Recorder resta ferma. A questo punto, il display mostrerà l'accordo attualmente in uso.

SongNo0		
A m		010
		MEASURE 001

Fondamentale Tipo di accordo

5. Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto **[EXIT]**.

Il tasto **[RHYTHM]** si spegne.

Consiglio

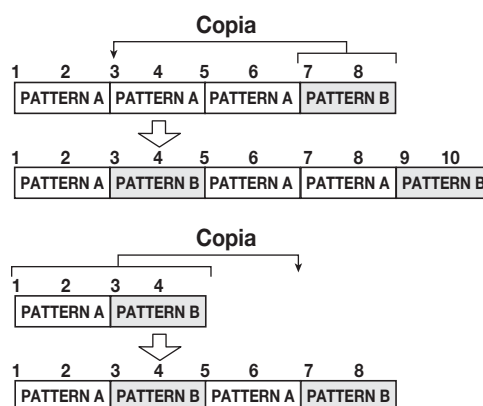
È anche possibile far usare nell'esecuzione della song rhythm suoni diversi della sezione ritmica (drum kit/bass program). Per i dettagli, fate rif. a pag.89 "Cambiare drum kit/bass program".

Editing di una song rhythm

Questa sezione spiega come modificare una rhythm song da voi creata.

Copia di una specifica porzione di misure

Parte di una rhythm song può essere copiata in misure e inserita in un'altra posizione. Questo risulta utile quando volete ripetere una porzione di rhythm song.



1. Dalla schermata principale, premete il tasto **[SONG]** in modo che si accenda.

```
SONGNo0
SONG000
```

2. Premete il tasto **[RHYTHM]**.

Il tasto **[RHYTHM]** si accende, e la rhythm song può essere modificata.

3. Premete il tasto **REC** [●].

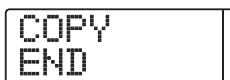
4. Premete il tasto **[INSERT/COPY]** due volte.

Appare la schermata per scegliere il punto iniziale di copia.

```
COPY
START
```

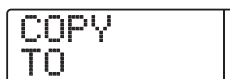
5. Ruotate dial per selezionare la misura d'inizio della copia sorgente, e premete il tasto **[ENTER]**.

Appare la schermata per scegliere il punto finale di copia.



6. Ruotate dial per selezionare la misura finale della copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata per selezionare il punto di destinazione della copia.



7. Ruotate dial per selezionare la misura d'inizio della destinazione di copia, e premete il tasto [ENTER].

8. Per eseguire il processo di copia, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], la copia viene eseguita, e il display torna alla schermata dello step 3. Se la destinazione di copia contiene informazioni di eventi, queste verranno sostituite.

Consiglio

Se la regione copiata si estende oltre la fine della rhythm song, la rhythm song verrà automaticamente allungata.

9. Premete il tasto STOP [■].

L'unità ritorna alla schermata della rhythm song.

Trasposizione dell'intera rhythm song

Potete trasporre la traccia di basso della rhythm song in unità di semitoni.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SONG] in modo che si accenda.

2. Premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si illumina, e la rhythm song può essere modificata.

3. Premete il tasto [EDIT].

Appare il menu di editing della rhythm song.



4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "EDIT Transpos" sul display, e premete il tasto [ENTER].

L'impostazione corrente di trasposizione (-6 - 0 - +6) verrà visualizzata sul display sotto l'indicazione "TRANSP". L'impostazione di default è 0 (nessuna trasposizione).



Impostazione Transpose

5. Ruotate dial per cambiare l'impostazione "transpose", e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "SURE?".

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

Se premete il tasto [ENTER], l'operazione "Transpose" verrà eseguita, e i dati di accordo ("root") che erano stati immessi nella rhythm song verranno convertiti secondo l'impostazione specificata.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Consiglio

Riportando l'impostazione "transpose" al valore originale, potete ritornare allo stato iniziale in qualunque momento.

Copia di una song rhythm


Potete copiare i contenuti di qualsiasi rhythm song in un project su qualunque altra rhythm song. Questo è utile se volete creare delle variazioni di una song.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SONG] in modo che si accenda.

2. Premete il tasto [RHYTHM].

3. Premete il tasto [INSERT/COPY].

Appare la schermata per scegliere il numero della rhythm song destinataria della copia.


4. Ruotate dial per selezionare la rhythm song destinataria della copia.**● NOTA ●**

Quando eseguite la copia, i contenuti della rhythm song di destinazione verranno completamente sostituiti e sovrascritti dalla rhythm song sorgente della copia. Assicuratevi di non cancellare accidentalmente una song che volete tenere.

5. Per eseguire il processo di copia, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], la copia verrà eseguita, e il display ritornerà alla schermata della rhythm song.

Cancellazione di una rhythm song

Questa sezione spiega come cancellare l'intera rhythm song, ripristinandone lo stato vergine originario.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SONG] in modo che si accenda.**2. Premete il tasto [RHYTHM].**

Il tasto [RHYTHM] si accende, ed è possibile creare o modificare una rhythm song.

3. Ruotate dial per selezionare la rhythm song da cancellare.**4. Premete il tasto [DELETE/ERASE].**

Sul display appare l'indicazione "DELETE SURE?".


● NOTA ●

Una volta cancellata la rhythm song, non può essere recuperata. Usate questa operazione con attenzione.

5. Premete il tasto [ENTER] per cancellare la rhythm song, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Se premete il tasto [ENTER], la rhythm song viene cancellata e il display torna alla schermata della rhythm song.

Assegnare un nome a una song rhythm

Potete modificare il nome di una rhythm song come segue.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SONG] in modo che si accenda.

La sezione Rhythm entra nel modo rhythm song, e il tasto [RHYTHM] lampeggia.

2. Ruotate dial per selezionare il project e premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si accende, e può essere creata o modificata una rhythm song.

3. Premete il tasto [EDIT].

Il menu di editing della rhythm song appare sul display.


4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "EDIT NAME" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrato il nome della rhythm song, e il primo carattere lampeggia.


5. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e con dial selezionate un carattere.

Per informazioni sui caratteri disponibili, rif. a pag. 39.

Consiglio

Quando immettete un'informazione in una rhythm song vuota, viene assegnato automaticamente il nome "Songxxx" (dove xxx è il numero di rhythm song).

6. Una volta inserito il nome, premete il tasto [EXIT].

Il nome della rhythm song viene cambiato, e il display ritorna al menu di editing della rhythm song.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] diverse volte.

Creazione di un proprio pattern rhythm

Questa sezione spiega come potete creare i vostri pattern ritmici originali. Ci sono due modi per farlo: "real-time input" dove registrate la vostra esecuzione sui pad del pannello frontale, e "step input" dove il "play" è fermo e potete immettere i suoni uno per uno.

Preparativi

Prima di iniziare una registrazione, dovete selezionare un numero di rhythm pattern per l'immissione e impostare valore di quantizzazione (la più breve unità considerata per la registrazione), numero di misure e beat, numero di drum kit/bass program, ecc.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PATTERN] in modo che si accenda.

La sezione Rhythm entra nel modo rhythm pattern.

2. Premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si accende, e sono possibili la creazione e la modifica di un rhythm pattern.

3. Con dial selezionate un pattern rhythm vuoto.

Appare l'indicazione "EMPTY" sul display, quando è selezionato un pattern vuoto.



Se non ci sono pattern rhythm vuoti, cancellate un pattern non necessario (→ pag. 111).

4. Premete il tasto [EDIT].

Appare il menu di editing del pattern rhythm.


5. Per impostare il valore di quantizzazione, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "EDIT Quantize" sul display, e premete [ENTER].

Il valore di quantizzazione è la più piccola unità per l'immissione in real-time input/step input di un pattern. L'impostazione di default è "16" (un sedicesimo). In questa condizione, ciascun pad colpito viene memorizzato nel pattern ritmico come nota di un sedicesimo.

Quantize 16

6. Ruotate dial per selezionare il valore di quantizzazione desiderato.

Sono disponibili le seguenti impostazioni.

- 4 Quarto di nota
- 8 Ottavo di nota
- 12 Terzina di ottavi
- 16 Sedicesimo di nota
- 24 Terzina di sedicesimi
- 32 Trentaduesimo di nota
- Hi 1 tick (funzione quantize off)

Consiglio

- 1 tick è 1/48 di quarto di nota
- La funzione "quantize" si applica a tutti i rhythm pattern.
- Quando si usa lo step input per inserire un rhythm pattern, il valore di quantizzazione può essere cambiato in ogni momento, e l'operazione di cui sopra non è necessaria.

7. Una volta fatta l'impostazione, premete [EXIT].

La nuova impostazione di quantizzazione è accettata, e l'unità ritorna al menu di editing del rhythm pattern.

8. Per impostare il tempo del rhythm pattern, usate i tasti cursore left/right in modo da richiamare l'indicazione "EDIT TimSig" sul display, e premete il tasto [ENTER].

L'impostazione "time signature" corrente appare sul display.

TimSig 4 ← 4/4 beat

9. Ruotate dial per selezionare il beat, e quindi premete il tasto [EXIT].

Il range d'impostazione è 1/4 - 8/4.

10. Per fissare la lunghezza (numero di misure) del pattern ritmico, usate i tasti cursore left/right per selezionare l'indicazione "EDIT BarLen", e premete il tasto [ENTER].

La lunghezza corrente del pattern viene mostrata come numero di misure.

BarLen 2 ← Numero di misure

11. Ruotate dial per selezionare l'impostazione desiderata, e premete il tasto [EXIT].

12. Premete il tasto [EXIT] due volte. Il display ritorna alla schermata di step 3.

Real-time input

Per il real-time input, suonate il pattern rhythm sui pad di MRS-1266. Questa sezione spiega la procedura di immissione per la traccia Drum e la traccia Bass separatamente.

• Real-time input per la traccia Drum

1. Nella schermata rhythm pattern, assicuratevi che sia selezionato un numero di pattern rhythm vuoto.

2. Premete il tasto [DRUM].

Il tasto si illumina e viene selezionata la traccia drum.

Quando battete su un pad in questa condizione, ascoltate il suono del drum kit selezionato per la traccia drum. Un kit comprende 36 suoni percussivi assegnati ai pad 12 per volta.

3. Premete il tasto [BANK/OCTAVE] quanto necessario e ruotate dial per scegliere i pad bank.

Il gruppo di suoni assegnato ai pad 1 - 12 è detto "pad bank". Quando la traccia drum è selezionata, potete scegliere fra tre banchi per cambiare i suoni percussivi suonati dai pad.

Pad=Drum	
PadBank=	1

4. Premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata rhythm pattern. La selezione "pad bank" resta valida anche se cambiate schermate o modi.

5. Tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

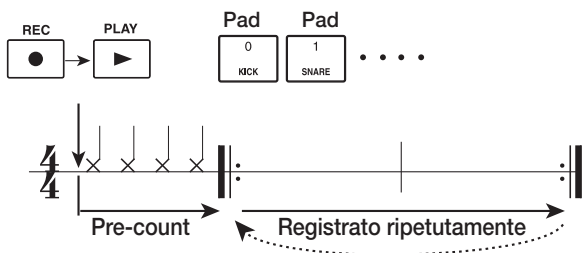
Ascolterete un pre-count "click, click, click, click". Al termine del pre-count, inizia la registrazione del pattern rhythm.

Consiglio

Il numero delle misure di pre-count e il volume del metronomo possono essere cambiati a piacere (→ pag. 114).

6. Mentre ascoltate il metronomo, battete i pad.

La vostra esecuzione sui pad verrà registrata secondo l'impostazione quantize (→ pag. 100). Quando raggiungete la fine del pattern, l'unità ritorna automaticamente alla prima misura, e il real-time input continua.



Se premete il tasto REC [●] durante la registrazione, questo lampeggerà, e la registrazione verrà temporaneamente sospesa. In questo stato potete battere sui pad per controllare i suoni assegnati a ciascun pad. La registrazione riprende quando premete ancora una volta il tasto REC [●].

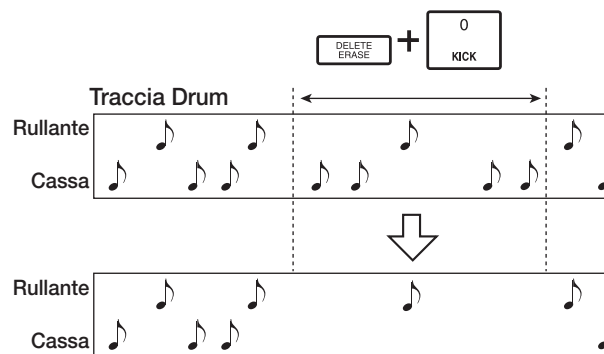
Consiglio

Invece di battere sui pad, potete anche immettere un pattern in tempo reale usando un controllo MIDI collegato alla presa MIDI IN di MRS-1266. Per l'elenco dei pad e dei numeri di nota corrispondenti, fate rif. all'appendice in fondo a questo manuale (→ pag. 180).

7. Per modificare la traccia drum durante l'immissione in real-time, procedete come segue.

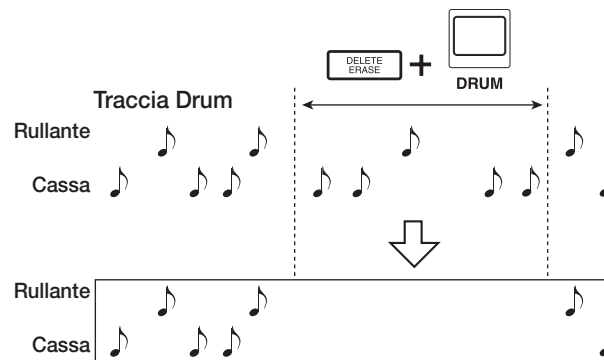
• Per cancellare l'esecuzione in un determinato pad

Mentre tenete premuto il tasto [DELETE/ERASE], premete il pad il cui suono volete cancellare. Mentre tenete premuti entrambi i tasti, l'esecuzione del pad corrispondente viene cancellata dal pattern ritmico.



• Per cancellare l'esecuzione di tutti i pad

Mentre tenete premuto il tasto [DELETE/ERASE], premete il tasto di stato [DRUM]. Tenendo premuti entrambi i tasti, l'esecuzione di tutti i pad verrà cancellata dalla traccia.



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

La registrazione del pattern si interromperà, e l'unità tornerà alla schermata del rhythm pattern. Premete il tasto PLAY [▶] per ascoltare il pattern che avete registrato.

NOTA

• Quando selezionate un pattern vuoto e lo registrate, viene automaticamente assegnato il nome di pattern "Patxxx" (dove xxx è il numero del pattern). Se necessario potete modificare il nome del pattern (→ pag. 110).

NOTA

- Premete il tasto [BASS] se volete registrare la traccia Bass.

9. Per terminare la registrazione del pattern e tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

• Immissione in real-time della traccia Bass

1. Nella schermata rhythm pattern, selezionate rhythm per l'immissione.

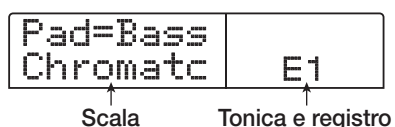
2. Premete il tasto [BASS].

Il tasto si accende e viene selezionata la traccia di basso.

Quando battete un pad in questa condizione, ascolterete il suono del bass program selezionato per la bass track, usando una scala di semitoni.

3. Se volete commutare scala e range, premete il tasto [BANK/OCTAVE].

Se volete, potete cambiare scala e registro di esecuzione dei pad. Se premete il tasto [BANK/OCTAVE] mentre è selezionata la bass track, vengono visualizzati la scala e la tonica correntemente attive (la nota suonata dal pad 1).



In questa schermata, potete usare i tasti cursore left/right per selezionare la scala da suonare con i pad.

Sono disponibili le seguenti impostazioni.

Scale cromatiche

C	C#	D	D#
G#	A	A#	B
E	F	F#	G

Scale maggiori

F#	G#	A	B
B	C#	D#	E
E	F#	G#	A

Scale minori

F#	G	A	B
B	C	D	E
E	F#	G	A

Potete usare i tasti cursore up/down per cambiare la tonica (C - B) e dial per cambiare il registro (1 - 4) utilizzati dai pad. La tonica corrisponde alla nota suonata dal pad 1. Quando cambiate tonica, anche le altre note vengono fatte scalare di conseguenza (default: E). Potete cambiare valore di registro e tutti i pad scalano di un'ottava in su o in giù (default: 1)

4. Premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata rhythm pattern. Le impostazioni di registro e tonica resteranno valide anche se cambiate modi o schermate.

Consiglio

Se necessario, potete anche cambiare suono di drum kit/ bass program assegnato alla traccia (→ pag. 89).

5. Tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

Ascolterete un pre-count "click, click, click, click", al termine del quale inizia la registrazione del rhythm pattern.

Consiglio

Il numero di misure pre-count e il volume del metronomo possono essere modificati a piacere (→ pag. 114).

6. Mentre ascoltate il metronomo, battete sui pad.

La vostra esecuzione sui pad verrà registrata secondo l'impostazione del valore di quantizzazione (→ pag. 100). Quando arrivate alla fine del pattern, l'unità ritorna automaticamente alla prima misura, e il real-time input continua.

NOTA

Invece di battere sui pad, potete anche immettere frasi di basso in tempo reale utilizzando un controllo MIDI collegato alla presa MIDI IN di MRS-1266.

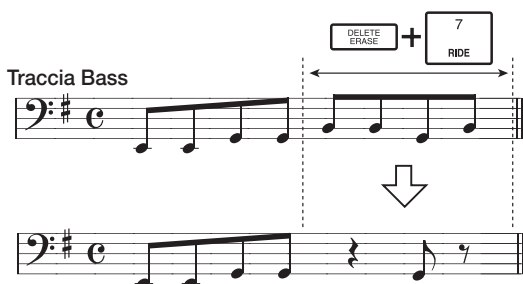
Consiglio

- Se premete il tasto REC [●] durante la registrazione, questo lampeggerà, e la registrazione verrà sospesa temporaneamente. La registrazione riprenderà a una nuova pressione del tasto REC [●].
- Potete anche commutare il registro durante l'esecuzione premendo il tasto [BANK/OCTAVE].

7. Per modificare la traccia di basso durante l'immissione in real-time, procedete come segue.

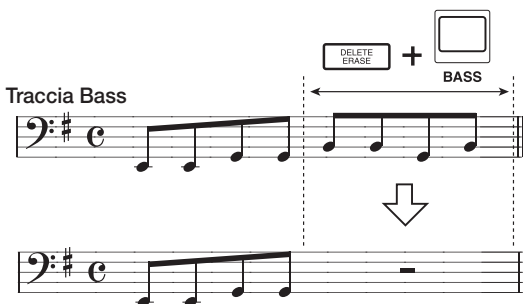
Per cancellare l'esecuzione di un determinato pad

Mentre tenete premuto il tasto [DELETE/ERASE], premete il tasto il cui suono volete cancellare. Tenendo premuti entrambi i tasti, l'esecuzione del pad corrispondente viene cancellata dal rhythm pattern.



Per cancellare l'esecuzione di tutti i pad

Tenendo premuto il tasto [DELETE/ERASE], premete il tasto di stato [BASS]. Mentre tenete premuti entrambi i tasti, l'esecuzione di tutti i pad viene cancellata dalla bass track.



8. Una volta terminata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

La registrazione del pattern si ferma, e l'unità ritorna alla schermata rhythm pattern. Premete il tasto PLAY [▶] per ascoltare il pattern che avete registrato.

Consiglio

Premete il tasto [DRUM] se volete registrare la traccia drum.

9. Per terminare la registrazione del pattern e ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] key.

Step input

Nello step input, immettete ciascuna nota separatamente, mentre MRS-1266 è nella condizione di stop. Questo rende facile immettere anche i più complessi pattern di drum o linee di basso altrimenti difficoltose da ottenere con il real-time input tramite l'esecuzione sui pad.

• Step input della traccia Drum

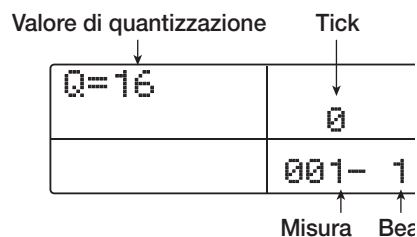
Nello step input della traccia Drum, specificate la lunghezza dello step (intervallo con la successiva nota o pausa) usando il valore "quantize". Quindi usate i pad e il tasto [STEP] per immettere note e pause.

Quando battete su un pad e quindi premete il tasto [STEP], l'informazione sull'esecuzione viene immessa in quel punto, e lo step avanza di un intervallo corrispondente al valore di quantizzazione corrente. (Anche l'intensità con cui battete sul pad viene registrata.)

Se premete solo il tasto [STEP], non viene immessa alcuna informazione di esecuzione, ma lo step avanza di un intervallo corrispondente al valore di quantizzazione corrente (ved. diagramma seguente).

- 1.** Nella schermata rhythm pattern, selezionate un numero di rhythm pattern vuoto.
- 2.** Premete il tasto [DRUM] e selezionate una traccia.
- 3.** Premete il tasto REC [●].

Il display cambia come segue, ed è ora possibile lo step input.



Nella prima riga del display, "Q = xx" indica il valore "quantize". (Valori possibili per xx: 4 - 32, Hi) In basso a destra nel display, viene mostrata la posizione corrente in misure/beat/tick.

- 4.** Usate i tasti up/down per selezionare il valore "quantize" della nota che volete inserire. Ecco l'elenco delle impostazioni.

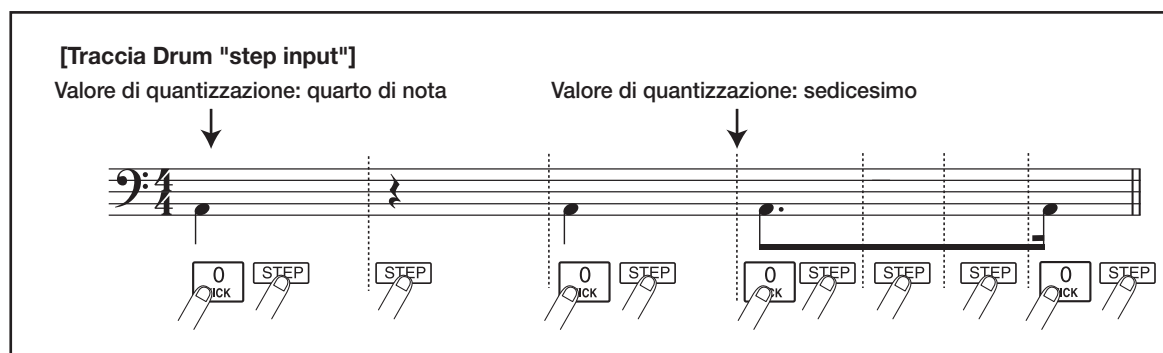
Sono disponibili le seguenti impostazioni.

- 4 Quarto di nota
- 8 Ottavo di nota
- 12 Terzina di ottavi
- 16 Sedicesimo di nota
- 24 Terzina di sedicesimi
- 32 Trentaduesimi di nota
- Hi 1 tick (1/48 di quarto di nota)

Il valore di quantizzazione qui selezionato diventa la lunghezza di uno step durante la registrazione in step. Potete usare i tasti cursore up/down in qualunque momento per cambiare l'impostazione "quantize".

Consiglio

L'impostazione "quantize" è agganciata all'impostazione "quantize" del real-time input. Se cambiate una delle im-



postazioni, cambierà anche l'altra.

5. Per inserire una nota, battete il pad corrispondente alla nota, e quindi premete il tasto [STEP].

La nota è registrata, e l'unità avanza di uno step, corrispondente al valore di quantizzazione fissato allo step 4. Potete anche usare il tasto [BANK/OCTAVE] per selezionare un differente pad bank prima di colpire un pad.

Q=4	0
	001- 2

Consiglio

- Anche l'intensità con cui colpite il pad viene registrata sulla traccia drum.
- Se colpite più pad durante l'input, possono essere registrati più suoni nella stessa posizione.
- Invece di battere sui pad, potete anche immettere suoni usando un controllo MIDI collegato alla presa MIDI IN di MRS-1266.

6. Per immettere una pausa, premete solo il tasto [STEP].

Se premete il solo tasto [STEP], la posizione avanza di uno step (durata del valore di quantizzazione) ma non viene registrata alcuna informazione d'esecuzione.

Q=4	0
	001- 3

7. Ripetete gli step 5 - 6 mentre cambiate la lunghezza dello step quanto necessario, per inserire il pattern ritmico desiderato.

Quando raggiungete la fine del pattern, l'unità ritorna automaticamente alla prima misura, così che possiate immettere altri suoni di strumenti.

8. Per modificare la traccia drum dopo lo step input, procedete nel modo seguente.

• Per cancellare l'esecuzione di un determinato pad

Quando avanzate nella posizione di registrazione col tasto [STEP], il pad immesso alla posizione corrente si accende. Tenendo premuto il tasto [DELETE/ERASE] e premendo il pad acceso, potete cancellare il suono di quel pad. Il pad si spegne e l'informazione di esecuzione viene cancellata dal pattern rhythm.

NOTA

Quando cercate una nota da cancellare, fissate il valore di quantizzazione sullo stesso valore del più piccolo valore utilizzato durante la registrazione, o sul valore minimo.

9. Una volta terminato lo step input, premete il tasto STOP [■].

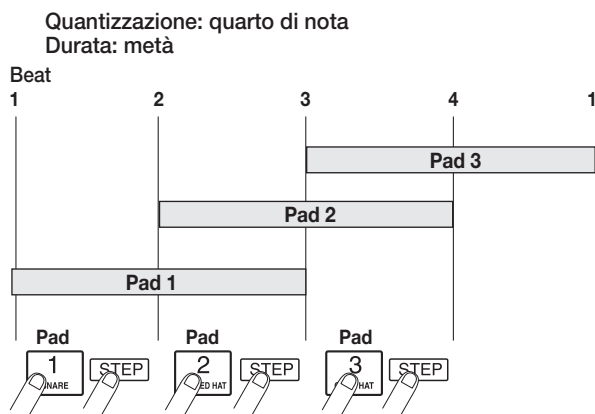
L'unità ritorna alla schermata rhythm pattern. Premete il tasto PLAY [▶] per ascoltare il pattern che avete registrato.

10. Per terminare la registrazione del pattern e ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

• Step input della traccia di basso

Paragonata allo step input per la traccia drum, la procedura per lo step input della traccia di basso è un po' più complessa, perché ci sono in più gli elementi di "pitch" e di "durata". Come nello step input per la traccia drum, specificate la lunghezza dello step (intervallo con la successiva nota o pausa) usando il valore di quantizzazione, e usate i pad e il tasto [STEP] per immettere note e pause. Ma quando immettete una nota, dovete anche specificare il parametro di durata. Questo parametro vi consente di variare l'effettiva durata di ciascuna nota, mantenendo uguale la lunghezza dello step (ved. diagramma di seguito).

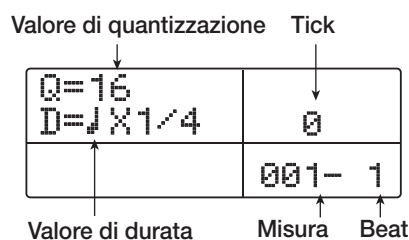
È anche possibile fissare la durata su un valore più lungo della lunghezza dello step. In tal caso, la nota si sovrapporrà alla successiva, utile a ottenere un effetto tipo arpeggio.



1. Sulla schermata rhythm pattern, selezionate un numero di pattern ritmico vuoto.
2. Premete il tasto [BASS] e selezionate una traccia di basso.

3. Premete il tasto REC [●].

Il display cambia nel seguente modo, e diventa possibile lo step input.



La prima riga del display mostra il valore di quantizzazione, e la seconda riga il valore di durata.

4. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il valore "quantize".

5. Ruotate dial per selezionare il valore di durata, come di seguito elencato.

La durata è specificata come "D = ♩x yy", vale a dire multipli di un quarto di nota. A seconda del valore di "yy", la durata effettiva diventa come segue.

- 1 - 8 quarto di nota x 1 - 8
- 3/2 quarto di nota puntato
- 3/4 ottavo di nota puntato
- 1/2 ottavo di nota
- 1/3 terzina di ottavi
- 1/4 sedicesimo di nota
- 1/6 terzina di sedicesimi
- 1/8 32esimo di nota
- 1/12 terzina di 32esimi
- 1/16 64esimo di nota
- 1/24 terzina di 64esimi

[Traccia Bass "step input"]

Quantizzazione: quarto di nota Quantizzazione: Ottavo Quantizzazione: quarto di nota Quantizzazione: Ottavo
Durata: quarto di nota Durata: Ottavo Durata: quarto di nota Durata: Sedicesimo

Q=16 D=J X1	0
	001- 1

- 6.** Per immettere una nota, colpite il pad corrispondente alla nota, e quindi premete il tasto [STEP].

La nota è registrata, e l'unità avanza di uno step, corrispondente al valore di quantizzazione fissato allo step 4. Potete anche usare il tasto [BANK/OCTAVE] per selezionare un registro diverso prima di colpire un pad.

Q=4 D=J X1	0
	001- 2

Consiglio

- Anche l'intensità con cui colpite il pad viene registrata sulla traccia di basso.
- Colpendo più pad durante l'immissione potete creare un accordo. Il numero massimo di suoni simultanei nella sezione Rhythm è di 30 per la traccia drum e la traccia bass insieme.
- Invece di battere i pad, potete anche usare un controllo MIDI collegato alla presa MIDI IN di MRS-1266 per lo step input del pattern di basso.

- 7.** Per immettere una pausa, premete solo il tasto [STEP].

Se premete il solo tasto [STEP], la posizione avanza di uno step (durata del valore di quantizzazione) ma non viene registrata alcuna informazione di esecuzione.

Q=4 D=J X1	0
	001- 3

- 8.** Ripetete gli step 5 - 7 mentre cambiate il valore di quantizzazione e la durata quanto serve, per immettere il pattern di basso desiderato.

Quando raggiungete la fine di un pattern, l'unità ritorna automaticamente alla prima misura, permettendovi di continuare l'immissione.

- 9.** Per modificare la traccia di basso dopo lo step input, procedete nel seguente modo.

- Per cancellare l'esecuzione di un determinato pad Quando avanzate nella posizione di registrazione col tasto [STEP], il pad immesso nella posizione corrente si accende. Tenendo premuto il tasto [DELETE/ERASE] e premendo il pad acceso, potete cancellare il suono di quel pad. Il pad si spegne, e l'informazione di esecuzione viene cancellata dal pattern rhythm.

NOTA

Quando cercate una nota da cancellare, fissate il valore di quantizzazione sullo stesso valore del più piccolo valore utilizzato durante la registrazione, o sul valore minimo.

- 10.** Una volta terminato lo step input, premete il tasto STOP [■].

L'unità ritorna alla schermata rhythm pattern. Premete il tasto PLAY [▶] per ascoltare il pattern che avete registrato.

- 11.** Per terminare la registrazione del pattern e ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Impostare l'accordo per il pattern rhythm

Quando avete registrato un nuovo pattern ritmico in una rhythm song, e successivamente cambiate nota fondamentale o tipo di accordo, la frase di basso sarà modificata sulla base dell'originale informazione di accordo di quel pattern rhythm. Per usare un pattern ritmico di nuova creazione in una rhythm song, è perciò necessario specificare nota fondamentale e accordo che corrispondano a quella frase di basso.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [PATTERN] in modo che si accenda.

La sezione Rhythm entra nel modo rhythm pattern, e il tasto [RHYTHM] lampeggia.

- 2.** Ruotate dial per selezionare il pattern per cui specificare l'informazione di accordo, e premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] è ora costantemente acceso, e l'unità è nella condizione di creare e modificare pattern rhythm.

3. Premete il tasto [EDIT].

Sul display appare il menu edit del rhythm pattern.

```
EDIT
Quantize
```

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "EDIT OrgRoot" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Questa schermata vi permette di specificare la nota fondamentale per quel pattern ritmico.

```
OrgRoot
C
```

5. Ruotate dial in modo da poter selezionare la fondamentale per quell'accordo.

Il range disponibile è C - B (impostazione default: C). Quando impostate un accordo per una rhythm song, la fondamentale qui specificata diverrà quella di default.

6. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

Appare di nuovo il menu edit del rhythm pattern.

7. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "EDIT OrgChord" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Questa schermata vi permette di specificare il tipo di accordo per quel pattern ritmico.

```
OrgChord
Major
```

8. Ruotate dial per selezionare l'accordo.

Per esempio, se avete immesso una frase di basso con un accordo di Em (Mi minore) nel pattern rhythm, fissate la fondamentale su "E" (Mi) e il tipo di accordo su "Minor".

9. Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

Appare di nuovo il menu edit del pattern rhythm.

10. Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Editing del pattern rhythm

Questa sezione spiega come modificare un pattern ritmico.

Bilanciamento del volume di drum e bass

Il volume di drum kit e bass program può essere regolato con i fader [DRUM] e [BASS] nella sezione Mixer. Se necessario, i livelli di volume di drum kit e bass program possono anche essere programmati individualmente per ciascun pattern rhythm.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PATTERN] in modo che si accenda.

La sezione rhythm entra nel modo rhythm pattern, e il tasto [RHYTHM] lampeggia.

2. Ruotate dial per selezionare il pattern per cui volete specificare l'informazione di livello, e premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] è ora acceso permanentemente, e l'unità è nella condizione di creare e modificare pattern rhythm.

3. Premete il tasto [EDIT].

Sul display appare il menu edit del pattern rhythm.

```
EDIT
Quantize
```

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "EDIT Dr Level" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Questa schermata vi permette di specificare il volume della traccia drum.

```
Dr Level
15
```

Il display mostra l'impostazione di volume corrente (0 - 15).

5. Ruotate dial per selezionare l'impostazione desiderata, e quindi premete il tasto [EXIT].

L'impostazione viene accettata, e appare di nuovo il menu edit del pattern rhythm.

- 6.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "EDIT Bs Level" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Questa schermata vi permette di specificare il volume della traccia di basso.

```

Bs Level
  15
  
```

Il display mostra l'impostazione di volume corrente (0 - 15).

- 7.** Ruotate dial per selezionare l'impostazione desiderata, e quindi premete il tasto [EXIT].

L'impostazione viene accettata, e appare di nuovo il menu edit del rhythm pattern.

- 8.** Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Copia di un pattern rhythm

Potete copiare un pattern rhythm su un altro numero di pattern. Questo è utile se volete creare variazioni di un pattern rhythm.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [PATTERN] in modo che si accenda.

La sezione Rhythm entra nel modo rhythm pattern, e il tasto [RHYTHM] lampeggia.

- 2.** Premete il tasto [RHYTHM].

- 3.** Premete il tasto [INSERT/COPY].

Appare una schermata per la selezione della destinazione di copia. Un pattern vuoto viene indicato con "E" (Empty).

```

COPY
0÷ 1
  
```

- 4.** Ruotate dial per selezionare il numero del pattern rhythm da usare come destinazione di copia, e premete il tasto [ENTER].

- 5.** Per eseguire il processo di copia, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], la copia verrà eseguita, e il display ritorna alla schermata di selezione di rhythm pattern, con il rhythm pattern destinazione di copia come pattern selezionato. Se il rhythm pattern di destinazione contiene qualche informazione, questa verrà sostituita.

- 6.** Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Modifica del nome di un pattern rhythm

Questa sezione spiega come modificare il nome di un pattern rhythm.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [PATTERN] in modo che si accenda.

La sezione Rhythm entra nel modo rhythm pattern, e il tasto [RHYTHM] lampeggia.

- 2.** Ruotate dial per selezionare il pattern e premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] lampeggia, e un pattern rhythm può ora essere creato o modificato.

- 3.** Premete il tasto [EDIT].

Sul display appare il menu edit del rhythm pattern.

```

EDIT
Quantize
  
```

- 4.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "EDIT Name" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Viene mostrato il nome del rhythm pattern, e il primo carattere lampeggia.

```

Name
Pat10
  
```

- 5.** Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete

cambiare, e con dial selezionate un carattere.

Per informazione sui caratteri disponibili, fate rif. a pag. 39.

Consiglio

Quando selezionate un pattern vuoto e lo registrate, viene automaticamente assegnato il nome di pattern "Patxxx" (dove xxx è il numero del pattern).

6. Una volta terminata la modifica del nome, premete il tasto [EXIT].

Il nome del pattern rhythm verrà aggiornato, e l'unità ritorna al menu edit del rhythm pattern.

7. Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Cancellazione di un pattern rhythm

Questa sezione spiega come cancellare tutti i dati da un rhythm pattern specificato, riportandolo allo stato vergine.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PATTERN] in modo che si accenda.

La sezione Rhythm entra nel modo rhythm pattern, e il tasto [RHYTHM] lampeggia.

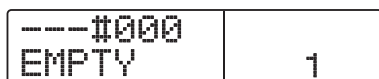
2. Premete il tasto [RHYTHM].

3. Premete il tasto [DELETE/ERASE].

Sul display appare l'indicazione "DELETE SURE?".

4. Premete il tasto [ENTER] per cancellare il rhythm pattern, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Quando premete il tasto [ENTER], i contenuti del pattern saranno cancellati, e il display ritornerà alla schermata di selezione del rhythm pattern, col pattern rhythm ora vuoto quale pattern selezionato.



5. Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Creazione di un proprio drum kit

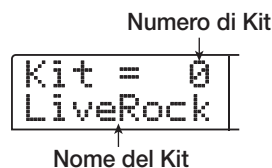
Se volete, potete creare il vostro drum kit originale assegnando suoni con specifiche impostazioni di volume, pitch, panning, ecc. ai pad e dando al kit un nome. È anche possibile copiare un drum kit esistente e modificarne solo una parte. Il drum kit può quindi essere salvato su hard disk come parte del project.

Cambiare suono e impostazioni di ciascun pad

Potete specificare suono, volume, pitch, panning e altri parametri per ciascun pad per creare il vostro drum kit personale.

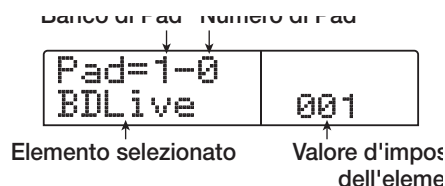
1. Premete il tasto [DRUM] nella sezione Rhythm con il tasto [RHYTHM] acceso, e quindi premete il tasto [KIT/PROG].

Sul display appare il nome del drum kit da modificare.



2. Ruotate dial per selezionare il drum kit che volete modificare (0 - 126), e premete il tasto [EDIT].

Appare il menu per la modifica delle impostazioni del pad.



3. Se necessario, premete il tasto [BANK/OCTAVE] e usate dial per cambiare il banco di pad.

4. Usate i tasti cursore left/right per selezionare un elemento da impostare tra quelli qui disponibili.

- INST (Instrument sound)

Vi lascia selezionare uno dei 199 suoni drum/percussion incorporati di MRS-1266 da assegnare a un pad. Il range di

impostazione è di 000 - 722. Per l'elenco dei numeri e i nomi di suoni corrispondenti, fate rif. all'appendice in fondo a questo manuale (→ pag. 181).

• **PITCH**

Regola il pitch del suono drum/percussion del pad. Il range di impostazione è di -7.9 - 0 (pitch di riferimento) - 7.9, in step di 0.1 (1/10 di semitono).

• **LEVEL**

Regola il livello di uscita del pad. Il range di impostazione è di 1 - 15.

• **PAN (Panning)**

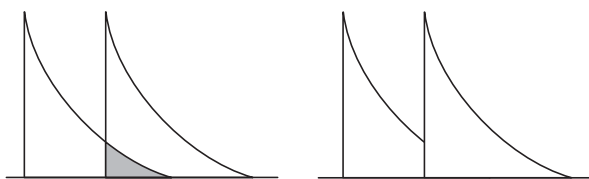
Regola la posizione stereo left/right (panning) del pad. Il range d'impostazione è L63 (tutto a sinistra) - 0 (centro) - R63 (tutto a destra). Il range effettivo varia, a seconda del tipo di strumento selezionato.

• **GROUP (Pad group)**

Seleziona il gruppo a cui appartiene il pad (0 - 7) e il tipo di suono prodotto quando i pad vengono colpiti in successione (PL/MN). Il range di impostazione è PL0 - PL7 e MN0 - MN7. Quando è selezionato PL, colpendo due pad in successione si produrranno suoni sovrapposti, vale a dire che il suono precedente continua mentre il successivo inizia. Quando è selezionato MN, il suono precedente si interrompe quando il successivo ha inizio.

GRUPPO=PL

GRUPPO=MN



I numeri 0 - 7 specificano il gruppo a cui appartiene il pad (0 = nessun gruppo, 1 - 7: gruppi rispettivi). Pad nello stesso gruppo non possono produrre suoni nello stesso momento. Per esempio, se assegnate un suono di hi-hat aperto e un suono di hi-hat chiuso a due pad nello stesso gruppo, il suono di hi-hat aperto cesserà quando suonate il suono di hi-hat chiuso, producendo così un risultato realistico.

Consiglio

PL e MN hanno numero di gruppo pad comune. Vale a dire che i pad assegnati a PL1 e a MN1 sono dello stesso gruppo.

• **REV SEND (Reverb send)**

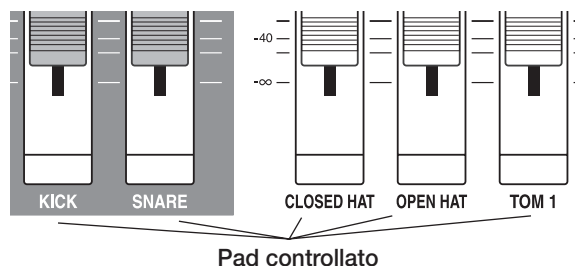
Fissa il livello di mandata del riverbero per il pad. Il range di impostazione è di 0 - 127. L'impostazione non dipende dal livello "reverb send" nel Track parameter.

5. Premete il pad per il quale volete fare un'impostazione e ruotate dial per selezionare il valore dell'impostazione.

Quando premete un pad, l'impostazione corrente per quel pad appare sul display. In questa condizione potete usare dial per cambiare il valore.

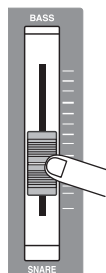
Consiglio

Se premete il tasto [DRUM MIXER] in questa condizione, potete usare i fader sul pannello per selezionare pad e cambiare il LEVEL dell'impostazione allo stesso tempo. (L'indicazione sotto ogni fader mostra qual è il pad che controlla.)



Quando azionate un fader che controlla un pad diverso da quello attualmente assegnato, quel pad diventa il nuovo destinatario dell'azione, e l'impostazione LEVEL cambia.

Dr Mixer Pad=1-1	15
---------------------	----



Dr Mixer Pad=1-2	7
---------------------	---

6. Ripetete gli step 3 - 5 quanto serve per modificare altri pad.

- Una volta terminate le modifiche, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata di selezione del kit. Il drum kit creato viene salvato come parte del project.

Assegnazione del nome a un kit

Potete assegnare un nome al drum kit.

- Premete il tasto [DRUM] nella sezione Rhythm col tasto [RHYTHM] acceso, e quindi premete il tasto [KIT/PROG].

Il nome del drum kit selezionato per l'editing appare sul display.

```
KIT = 0
LiveRock
```

- Ruotate dial per selezionare il drum kit il cui nome volete cambiare, e premete il tasto [EDIT].

- Usate i tasti cursore left/right per richiamare il nome del kit sul display.

Il primo carattere lampeggia.

```
NAME
LiveRock
```

- Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere da cambiare, e ruotate dial per scegliere un carattere.

Per informazioni sui caratteri disponibili, fate rif. a pag. 39.

- Ripetete lo step 4 quante volte necessario finché il nome non è quello desiderato.

- Una volta immesso il nome, premete il tasto [EXIT].

Il nome è ora aggiornato, e la schermata ritorna nella condizione dello step 1.

- Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Copia di un kit

Potete copiare un drum kit su un altro numero di drum kit. Questo è utile se volete creare delle varianti di un drum kit.

- Premete il tasto [DRUM] nella sezione rhythm con il tasto [RHYTHM] acceso, e quindi premete il tasto [KIT/PROG].

Il nome del drum kit selezionato per la copia appare sul display.

```
KIT = 0
LiveRock
```

- Premete il tasto [INSERT/COPY].

Appare una schermata per selezionare il numero di drum kit destinatario della copia.

```
COPY TO
Studio
```

Numero di drum kit
destinatario della copi

- Ruotate dial per selezionare il numero di drum kit da usare come destinazione di copia.

- Per eseguire la copia, premete il tasto [ENTER].

Il drum kit è copiato, e la schermata ritorna alla condizione dello step 2. Se la destinazione di copia contiene già un drum kit, questo verrà sostituito.

- Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Importare pattern rhythm e song rhythm da un altro project

Questa sezione spiega come importare dati di pattern rhythm e dati di song rhythm da un altro project precedentemente salvato su hard disk.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si accende.

2. Premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

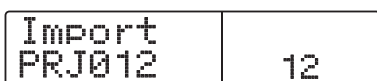
Appare il rhythm utility menu per diverse impostazioni della sezione Rhythm.



UTILITY
Count

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY Import" sul display, e premete il tasto il tasto [ENTER].

Il display mostra la seguente schermata.



Import PRJ012	12
------------------	----

4. Ruotate dial per selezionare il project da cui importare i dati, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Import SURE?".

5. Premete il tasto [ENTER].

I dati sono importati nel project attuale e una volta finito il processo appare di nuovo la schermata dello step 2.

6. Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] diverse volte.

Modifica di varie impostazioni della sezione Rhythm

Questa sezione spiega come modificare impostazioni diverse che riguardano l'intera sezione Rhythm, come la regolazione della sensibilità dei pad o la regolazione di volume del metronomo.

Procedura di base

La procedura di base per modificare le impostazioni della sezione Rhythm è simile per la maggior parte degli elementi.

Consiglio

Potete usare la stessa procedura sia nel modo rhythm pattern che nel modo rhythm song.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SONG] o il tasto [PATTERN].

Se avete premuto il tasto [SONG], l'unità entra nel modo rhythm song. Se avete premuto il tasto [PATTERN], l'unità entra nel modo rhythm pattern.

2. Premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si accende e appaiono la schermata rhythm pattern o la schermata rhythm song, a seconda del tasto che è stato premuto.

3. Premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu rhythm utility per le diverse impostazioni della sezione Rhythm.



UTILITY
Count

4. Usate i tasti left/right per selezionare uno di questi elementi da modificare e premete [ENTER]:

- Count

Cambia la lunghezza del pre-count (start).

- ClickVol

Cambia il volume di livello del metronomo.

- PadSens

Cambia la sensibilità dei pad che determina il livello di volume in relazione alla forza con cui il pad è colpito.

- **MIDI**

Fate le impostazioni relative al MIDI (→ pag. 146).

- **Import**

Importate rhythm pattern e la rhythm song da un project salvato sull'hard disk (→ pag. 114).

- **Memory**

Controllate la quantità residua di memoria per rhythm pattern e rhythm song.

5. Ruotate dial per modificare le impostazioni.

Il display della schermata e l'operazione differiranno per ciascun elemento. Per i dettagli fate rif. alle sezioni seguenti.

Consiglio

Per i dettagli sulle operazioni MIDI, fate rif. a pag. 146. Per i dettagli sulla procedura d'importazione, fate rif. alla sezione precedente.

6. Una volta completata la procedura d'importazione, premete il tasto [EXIT] più volte.

L'unità ritorna alla schermata principale.

Cambiare la lunghezza del pre-count

Potete cambiare la lunghezza del pre-count (start) usato quando registrate un pattern rhythm. Selezionate "Count" dal menu rhythm utility e premete il tasto [ENTER]. Quindi ruotate dial per scegliere una di queste impostazioni.



Count
1

- **OFF**

Il pre-count è disattivato.

- **1**

Si sente un pre-count di una misura (impostazione default).

- **2**

Si sente un pre-count di due misure.

- **PAD**

Il pre-count è disattivato, e la registrazione inizierà nell'istante in cui colpite un pad.

Cambiare il volume del metronomo

Potete cambiare il volume del metronomo usato quando registrate un pattern rhythm in tempo reale. Selezionate "ClickVol" dal menu rhythm utility e premete il tasto [ENTER]. Quindi con dial scegliete le impostazioni (0 - 15).



ClickVol
10

Regolare la sensibilità dei pad

Potete specificare il volume prodotto dalla forza con cui colpite i pad ("pad sensitivity"). Selezionate "PadSens" dal menu rhythm utility e premete il tasto [ENTER]. Quindi usate dial per scegliere una di queste impostazioni.



Pad Sens
NORMAL

- **SOFT**

Il volume sarà leggero, indipendentemente da quanto forte colpite.

- **MEDIUM**

Il volume sarà medio, indipendentemente da quanto forte colpite.

- **LOUD**

Il volume sarà alto, indipendentemente da quanto forte colpite.

- **LITE**

Massima sensibilità. Anche colpetti leggeri produrranno un alto volume.

- **NORMAL**

Normale sensibilità (impostazione default).

- **HARD**

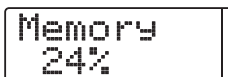
Bassa sensibilità. Occorre battere forte per produrre un alto volume.

- **EX HARD**

La più bassa sensibilità. Occorre battere molto forte per produrre un alto volume.

Controllo della quantità di memoria residua

La quantità residua di memoria per la registrazione rdi rhythm pattern e di rhythm song verrà visualizzata sotto forma di percentuale (%). Selezionate “Memory” dal menu rhythm utility e premete il tasto [ENTER]. Questa schermata serve come sola informazione. Non ci sono impostazioni modificabili.



Regolare il volume di ciascun pad col fader

Se necessario, potete controllare con i fader il livello di uscita di ciascun pad del drum kit attualmente selezionato durante l’esecuzione di rhythm song/rhythm pattern. Questo è utile quando volete regolare il livello di ciascun suono percussivo con precisione prima di un missaggio.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SONG] o il tasto [PATTERN].

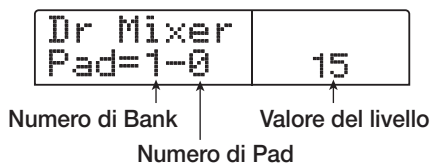
Il modo rhythm song è selezionato quando premete il tasto [SONG], e il modo rhythm pattern è selezionato con il tasto [PATTERN].

2. Premete il tasto [RHYTHM].

Il tasto [RHYTHM] si accende.

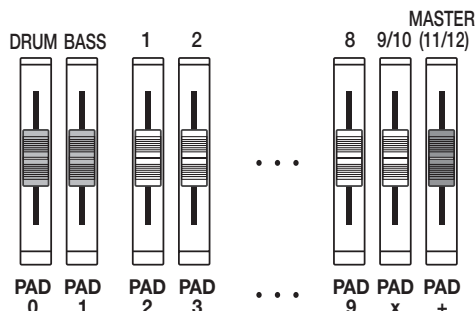
3. Premete il tasto [DRUM MIXER].

Il tasto [DRUM MIXER] si accende, e sul display vengono indicati pad bank/numero di pad e valore di livello correntemente selezionati .



4. Usate i fader per regolare il livello del rispettivo pad mentre vengono riprodotti rhythm song/rhythm pattern.

L’indicazione sotto ciascun fader mostra qual è il pad che controlla.



Quando azionate un fader che controlla un pad diverso da quello attualmente assegnato, quel pad diventa il nuovo destinatario di editing, e l’impostazione LEVEL cambia.



5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

L’impostazione viene salvata nel rispettivo drum kit.

NOTA

- Il controllo di cui sopra è valido per il solo drum kit correntemente selezionato.
- Quando cambiate un drum kit, l’impostazione di livello richiamata sarà quella programmata in precedenza.

Guida [Effects]

Questa sezione spiega funzioni e operatività della sezione effetti incorporati di MRS-1266.

Gli effetti

MRS-1266 ha due tipi di effetti, un “effetto insert” e due “effetti send/return”. I due tipi possono essere usati simultaneamente e sono descritti qui di seguito in dettaglio.

Effetto Insert

L'effetto insert viene usato per inserirlo in uno specifico percorso del segnale. Potete scegliere una delle seguenti posizioni in cui inserire l'effetto.

- (1) Input mixer
- (2) Qualunque canale del track mixer
- (3) Immediatamente prima del fader [MASTER]

Per esempio se inserite l'effetto nell'input mixer, il segnale in ingresso viene direttamente processato dall'effetto e il risultato viene registrato su una traccia del registratore. In

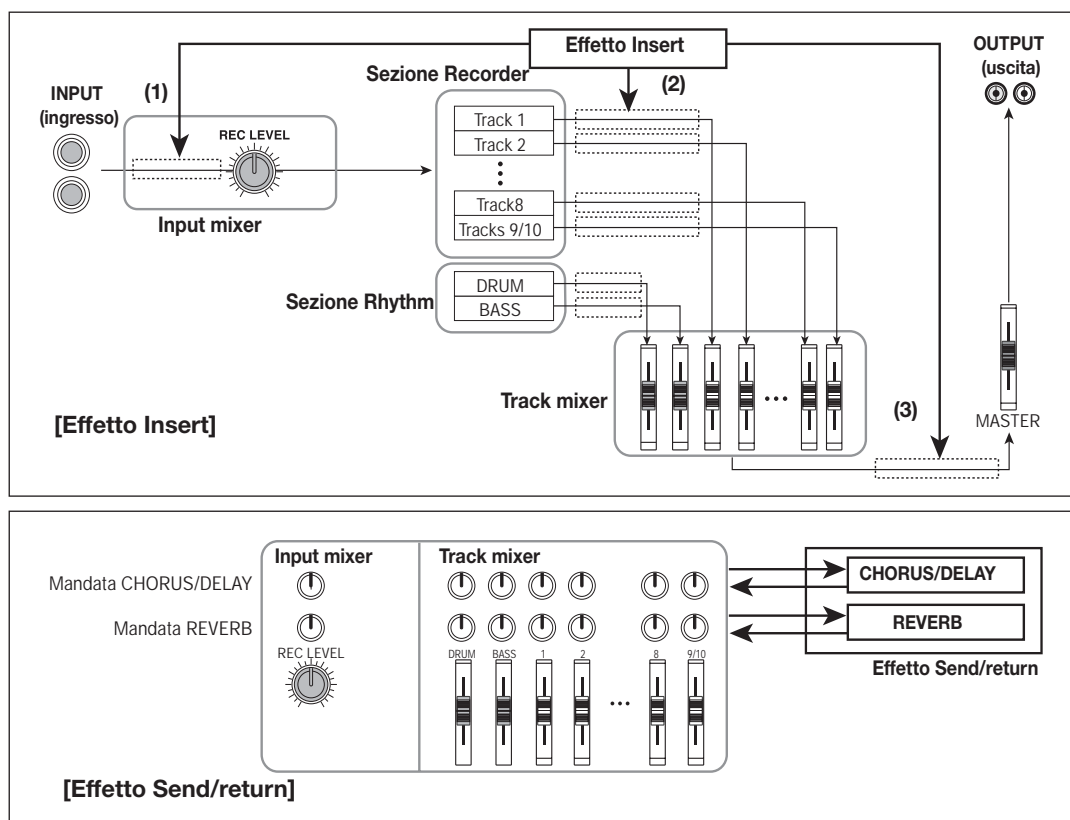
alternativa, se inserite l'effetto in un canale del track mixer, l'effetto processa il segnale in ascolto da una traccia o il suono di drum/bass.

Selezionando una posizione immediatamente prima del fader [MASTER], potete usare l'effetto per trattare il mix finale prima della registrazione sulla traccia master.

Effetti Send/return

Gli effetti send/return sono collegati internamente al loop send/return della sezione mixer. MRS-1266 ha due effetti send/return, riverbero (REVERB) e chorus/delay (CHORUS/DELAY) che possono essere usati simultaneamente.

Il livello di mandata (send) dell'input mixer o del track mixer regola la profondità di effetto degli effetti send/return. Alzando il livello di mandata si invierà il segnale corrispondente all'ingresso dell'effetto, e il segnale processato dall'effetto verrà restituito immediatamente prima del fader [MASTER], e mixato con gli altri segnali.



Uso dell'effetto insert

Questa sezione spiega come selezionare la posizione dell'effetto insert, come selezionare un patch, e come modificare il patch.

I patch dell'effetto insert

L'effetto insert è un'unità multi-effetto che contiene un numero di effetti singoli quali compressore, distorsore, e delay, collegati in serie. Ciascuno di questi effetti separati è un "modulo effetto", e possono essere usati fino a sei moduli effetti simultaneamente. Una combinazione di moduli effetti utilizzabile simultaneamente è chiamata "algoritmo". Potete usare uno dei seguenti cinque algoritmi.

- **DUAL**

Questo algoritmo ha due ingressi mono e uscite mono completamente separati. L'algoritmo comprende tre tipi: "Mic & Mic" per due microfoni, "G/B & Mic" per chitarra/basso e microfono, e "Gtr & Bass" per chitarra e basso. È un algoritmo adatto alla registrazione simultanea di voce e chitarra, o per due chitarre o chitarre basso.

- **GUITAR/BASS**

Un algoritmo adatto alla registrazione di chitarra/basso.

- **MIC**

Un algoritmo adatto alla voce o alla registrazione microfonica.

- **LINE**

Un algoritmo adatto principalmente alla registrazione di strumenti con uscite di linea come un sintetizzatore o un

piano elettrico.

- **MASTERING**

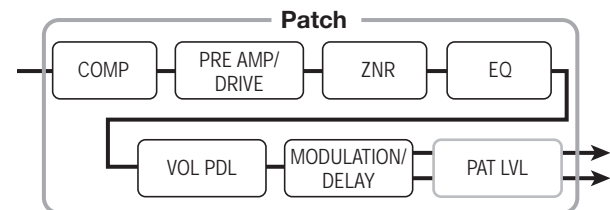
Un algoritmo adatto al trattamento di un segnale di mix stereo, come nel caso di un missaggio.

L'arrangiamento dei moduli effetti e il flusso di segnale per ciascun algoritmo sono visualizzati nel diagramma sotto riportato.

Consiglio

Ci sono tre tipi di algoritmi: mono input/stereo output, stereo input/stereo output, e mono input x 2/mono output x 2. Queste differenze avranno effetto sul flusso di segnale a effetto insert inserito. Per i dettagli, fate rif. a pag.120.

Ciascun modulo effetto comprende vari parametri che regolano il tipo di effetto e la profondità dell'effetto. Le impostazioni per i parametri di ciascun modulo effetto e una impostazione generale di volume (livello del patch) sono complessivamente indicati come "patch".



Un nuovo project contiene 280 patch, organizzati secondo i cinque algoritmi. Potete attivare istantaneamente delle impostazioni di effetti insert semplicemente selezionando l'algoritmo appropriato, e quindi selezionando un patch.

Algoritmo	composizione del modulo effetto						Tipo di Input/output	
DUAL	Mic & Mic	COMP/LIM COMP/LIM	MIC PRE MIC PRE	ZNR ZNR	3BAND EQ 3BAND EQ	VOL PDL VOL PDL	DOUBLING DOUBLING	Mono → mono x 2
	G/B & Mic	COMP/LIM COMP	PRE AMP MIC PRE	ZNR ZNR	3BAND EQ	VOL PDL VOL PDL		
	Gtr & Bass	COMP COMP	GUITAR PREAMP BASS EQ(5BAND)	ZNR ZNR	3BAND EQ	VOL PDL VOL PDL		
GUITAR/BASS	COMP	PRE AMP/ DRIVE	ZNR	EQ	VOL PDL	MODULATION/ DELAY		Mono → stereo
MIC	COMP/LIM	MIC PRE+ DE-ESSER	ZNR	EQ	VOL PDL	MODULATION/ DELAY		Mono → stereo
LINE	COMP/LIM	ISOLATOR	ZNR	EQ	VOL PDL	MODULATION/		Stereo → stereo
MASTERING	3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	ZNR	EQ	VOL PDL	DIMENSION/ RESONANCE		Stereo → stereo

La tabella sotto mostra i tipi di algoritmo e i numeri di patch per ciascun tipo.

Algoritmo	Numero di Patch
DUAL	00 – 49
GUITAR/BASS	00 – 99
MIC	00 – 49
LINE	00 – 49
MASTERING	00 – 29

Cambiare punto di inserimento dell'effetto insert

Quando il project è nel suo stato iniziale, l'effetto insert viene inviato all'input mixer. Tuttavia, potete cambiare il punto di inserimento a piacere. La procedura è la seguente.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto **[INPUT SOURCE]** nella sezione **effect**.

Sul display appare il punto insert attualmente selezionato.



Posizione d'inserimento dell'efi

Sono disponibili le seguenti posizioni.

- **IN**

Input mixer (impostazione default)

- **DRUM**

Uscita suono Drum

- **BASS**

Uscita suono Bass

- **TR1 - TR8**

Uscita traccia 1 - 8

- **TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8, TR9/10**

Uscita traccia 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, o 9/10

- **MASTER**

Immediatamente prima del fader **[MASTER]**

2. Ruotate dial per selezionare punto di insert.

● NOTA ●

- Mentre viene visualizzato questo display, potete selezionare il punto di insert premendo i tasti **[ON/OFF]** o i tasti di stato nella sezione input. Per selezionare le coppie di tracce 1/2, 3/4, 5/6, e 7/8, o per selezionare due tracce nel modo 6TR REC, premete due tasti di stato insieme.
- Nel modo 6TR REC, potete anche attivare due tasti di stato che non sono adiacenti.

3. Una volta selezionato il punto di inserimento, premete il tasto **[EXIT]**.

L'unità ritorna alla schermata principale.

● Consiglio ●

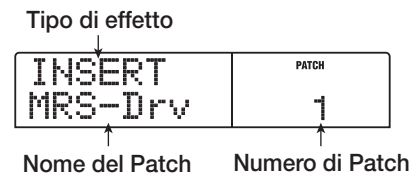
Quando l'effetto insert è collocato in una posizione diversa dall'input mixer, **[INPUT SOURCE]** sarà acceso sulla schermata principale.

Selezione di patch per l'effetto insert

Questa sezione spiega come selezionare il patch per l'effetto insert.

1. Premete il tasto **[EFFECT]** nella sezione **display**.

Il tasto si accende e il display indica l'ultimo patch selezionato in precedenza (insert o send/return).



Se l'ultima operazione è stata per l'effetto insert, l'indicazione "INSERT" viene mostrata sulla prima riga del display. Se la più recente è stata per l'effetto send/return, l'indicazione "SEND REV" o "SEND CHO" viene mostrata sulla prima riga del display.

2. Selezionate l'algoritmo desiderato premendo il tasto **[ALGORITHM]** relativo nella sezione **Effect**.

Per selezionare un patch dell'effetto insert, iniziate con il selezionare l'algoritmo. Quando premete un tasto **[ALGORITHM]**, i patch compresi in quell'algoritmo vengono mostrati sul display.



3. Ruotate dial per selezionare il patch.

Il patch selezionato diventa immediatamente attivo.

Consiglio

L'indicazione "EMPTY" (vuoto) appare invece del nome del patch, quando il patch è vuoto.

4. Se volete disattivare temporaneamente l'effetto insert, premete il tasto [BYPASS] nella sezione Effect.

Il tasto [BYPASS] si accende, e l'effetto insert viene bypassato. Premendo il tasto [BYPASS] ancora una volta si abilita nuovamente l'effetto.

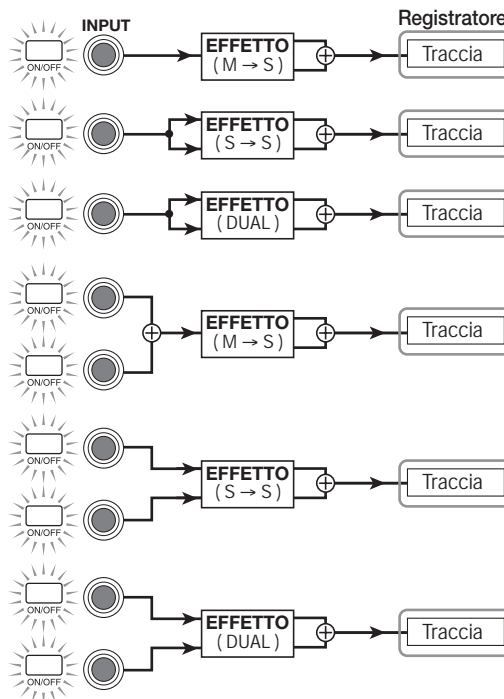
5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Il flusso del segnale che passa attraverso l'effetto insert cambierà come mostrato qui sotto, a seconda del punto di insert, il numero dei canali di input del segnale (1 o 2 canali), e il tipo di input/output dell'effetto insert. ("M → S" indica mono input/stereo output, "S → S" indica stereo input/output, "Dual" indica mono input/output x 2.)

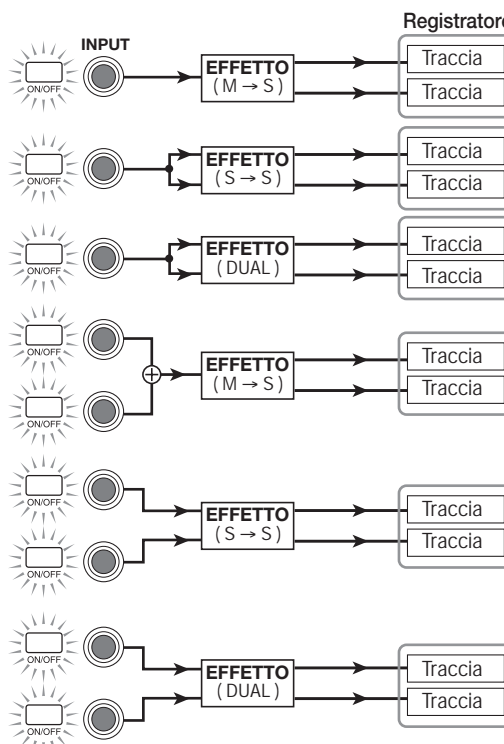
Consiglio

Quando nessuna traccia di registrazione è selezionata, il segnale in uscita dell'effetto insert è inviato a un punto direttamente prima del fader [MASTER] e mixato col segnale del track mixer.

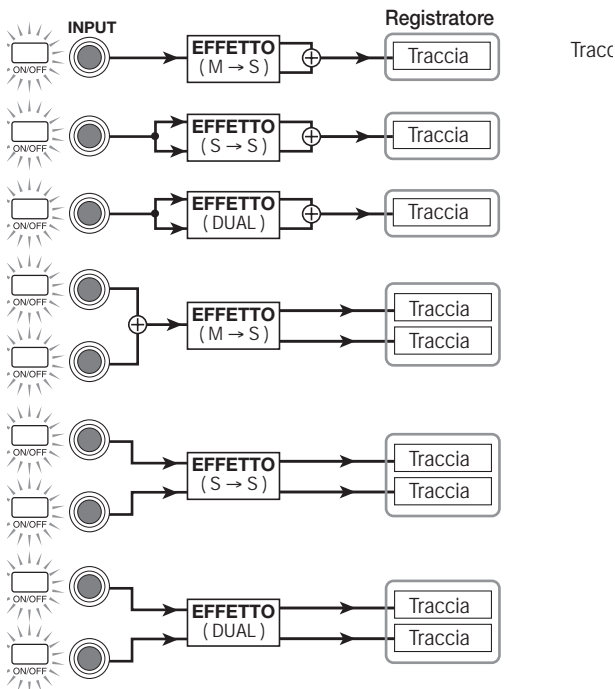
- Quando inserito nell'input mixer
- Registrazione su tracce mono (tracce 1 - 8)



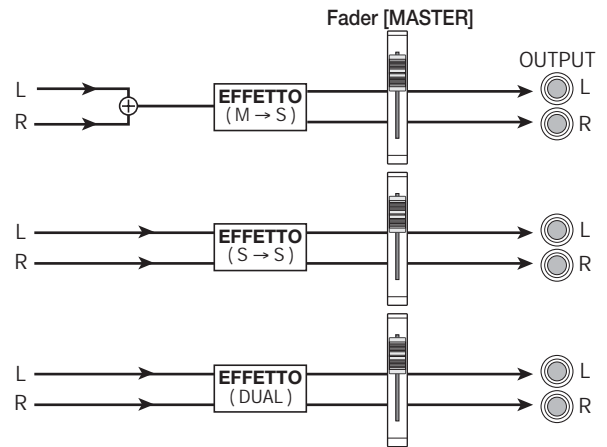
- Registrazione su tracce stereo (9/10) o due tracce mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8)



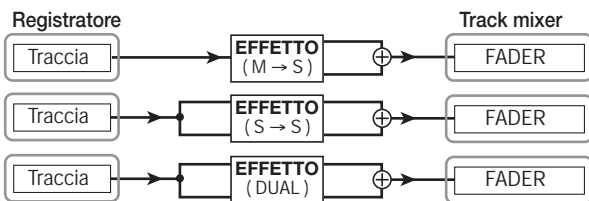
• Quando si registra nel modo 6TR REC



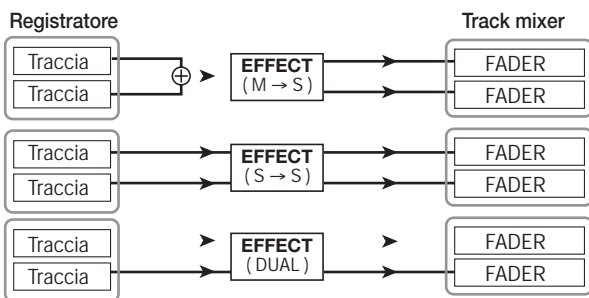
• Quando inserito immediatamente prima del fader [MASTER]



- Quando inserito nel Track mixer
- Traccia mono (traccia 1 - 8) o suono Bass selezionato come punto di insert



- Tracce stereo (9/10) o due tracce mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o suono Drum selezionato come punto di insert

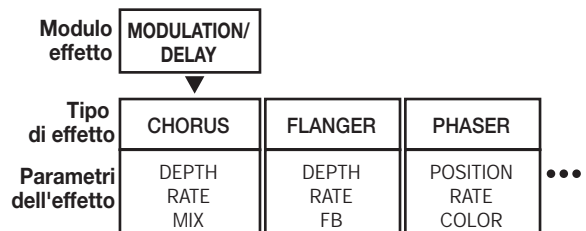


Modificare il patch dell'effetto insert

I moduli dell'effetto insert hanno vari "parametri di effetti" che possono essere regolati per fare modifiche fini al carattere dell'effetto. Modificando i parametri dell'effetto, potete ottenere il suono o l'effetto desiderati.

Per alcuni moduli effetti, potete cambiare il "tipo di effetto". Per esempio nell'algoritmo GUITAR/BASS, il modulo effetto MODULATION/DELAY fornisce dodici tipi di effetto come chorus, flanger, e phaser, e potete selezionare e usare uno qualunque di questi.

Quando cambiate tipo di effetto, anche i parametri dell'effetto cambieranno.



Questa sezione spiega come modificare il tipo di effetto e i parametri dell'effetto per il patch attualmente selezionato.

1. Premete il tasto [EFFECT] nella sezione display in modo che il tasto si accenda.

Sul display appare il patch correntemente selezionato.

2. Usate i tasti ALGORITHM per selezionare un algoritmo, e ruotate dial per selezionare il patch che volete modificare.

Non è possibile modificare l'algoritmo di un patch. Per questa ragione, dovete prima iniziare selezionando un patch che utilizzi l'algoritmo desiderato, anche quando volete creare un patch da zero.

Consiglio

L'indicazione "EMPTY" appare invece del nome del patch, se il patch è vuoto. Per creare un patch da zero, selezionate un patch vuoto nell'algoritmo desiderato.

3. Premete il tasto [EDIT].

La prima riga del display indicherà "EDIT". Questo significa che il patch può ora essere modificato.



4. Dai tasti [MODULE], premete il tasto per il modulo effetto che volete modificare.

Quando modificate un patch, usate i tasti [MODULE] per selezionare il modulo da modificare. La tabella qui sotto mostra come i tasti [MODULE] corrispondono ai diversi moduli effetti.

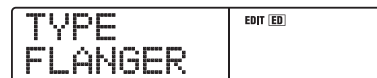
Algoritmo \ Tasto		COMPRESSOR	PRE AMP DRIVE	EQUALIZER	MODULATION DELAY	TOTAL		
DUAL	Mic & Mic	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	G/B & Mic	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
		DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
	Gtr & Bass	DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
		DUAL TYPE	L ch ON/OFF	R ch ON/OFF	—	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
GUITAR/BASS		COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MIC		COMP/LIM	MIC PRE + DE-ESSER	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULATION/	ZNR	VOL PDL	PAT LVL
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	DIMENSION/ RESONANCE	ZNR	VOL PDL	PAT LVL

Consiglio

- La condizione acceso/spento dei tasti [COMPRESSOR], [PRE AMP/DRIVE], [EQUALIZER], e [MODULATION/ DELAY] indica lo stato on/off del modulo corrispondente. Ogni volta che premete uno di questi tasti, passerete da una all'altra delle due impostazioni. (Se selezionate uno dei moduli effetti attualmente su "off", il display indicherà "-OFF-".)
- Per modificare un patch dell'algoritmo DUAL, impostate il canale su on/off con i tasti [PRE AMP/DRIVE] e [EQUALIZER], e quindi usate i tasti cursore up/down per selezionare il modulo.
- Per modificare i moduli ZNR o VOL PDL, premete il tasto [TOTAL], e quindi usate i tasti cursore up/down per visualizzare "ZNR" o "VOL PDL". Poi ruotate dial per modificarne il parametro.

5. Se volete attivare il tipo di effetto per il modulo selezionato, premete il tasto cursore up perché il display indichi "TYPE", e quindi ruotate dial per selezionare il tipo di effetto desiderato.

Se selezionate un modulo effetto che non sia [TOTAL], usate i tasti cursore up/down per richiamare la schermata d'impostazione dei parametri effetto per quel tipo di effetto.



Consiglio

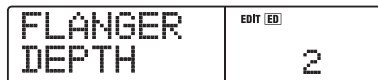
Se i contenuti di un patch sono stati modificati, l'indicatore "EDIT" nella parte superiore del display cambia in "EDITED".

● NOTA ●

Alcuni moduli effetti hanno solo un tipo di effetto. Per tali moduli, non c'è schermata dove selezionare tipo di effetto.

6. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il parametri di effetto che volete modificare.

Il seguente diagramma mostra un esempio di quel che appare sul display una volta selezionato il parametro DEPTH dell'effetto "FLANGER".

**7. Ruotate dial per cambiare l'impostazione.**

Per i dettagli sui tipi di effetti che possono essere selezionati per ciascun modulo effetto, e sui parametri di ciascun tipo, fate rif. all'appendice (→ pag. 164) in fondo al manuale.

8. Ripetete gli step 4 - 7 per fare le modifiche desiderate sugli altri moduli.**9. Se volete regolare il livello del patch (il volume finale del patch), premete il tasto [TOTAL], usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "TOTAL PAT LVL", e ruotate dial.**

Il livello del patch può essere regolato in un range di 1 - 30.

**10. Una volta terminate le modifiche, premete il tasto [EXIT].**

L'unità ritorna alla schermata di selezione dei patch.

● NOTA ●

Ricordatevi che se tornate alla schermata di selezione dei patch e selezionate un altro patch senza prima memorizzare il patch, i contenuti modificati andranno perduti. Se volete conservare i risultati delle vostre modifiche, fate rif. alla sezione seguente.

Memorizzare il patch di effetto insert

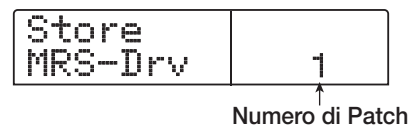
Un patch modificato può essere salvato in una locazione dello stesso algoritmo. Potete anche memorizzare un patch esistente in un'altra locazione creandone così una copia.

1. Premete il tasto [EFFECT] nella sezione display, e quindi premete il tasto [EDIT].

Il patch attualmente selezionato può ora essere modificato. Eseguite tutti gli step di editing che desiderate effettuare.

2. Una volta completate le modifiche, premete il tasto [STORE] nella sezione di controllo.

Sul display appare una schermata per specificare la locazione di destinazione del salvataggio.

**3. Ruotate dial per selezionare il numero di patch di destinazione del salvataggio.****4. Per eseguire la memorizzazione, premete il tasto [STORE] ancora una volta.**

Il patch verrà memorizzato, e l'unità ritorna alla schermata di selezione dei patch.

● Consiglio ●

- I patch che avete memorizzato vengono salvati sull'hard disk come parte del project.
- I dati di patch inclusi in un project già esistente possono essere caricati nel project corrente (→pag. 128).

Modificare il nome del patch dell'effetto insert

Questa sezione spiega come modificare il nome del patch attualmente selezionato.

1. Premete il tasto [EFFECT] nella sezione display, e quindi premete il tasto [EDIT].

Il patch attualmente selezionato può ora essere modificato.

2. Premete il tasto [TOTAL], e usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "PAT NAME".

Il nome del patch selezionato può essere ora modificato. Il carattere selezionato per la modifica lampeggia.



3. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete modificare, e ruotate dial per selezionare un carattere.

Per informazioni sui caratteri disponibili, fate rif. a pag. 39.

4. Ripetete lo step 3 quanto necessario per completare il nuovo nome.
5. Per confermare il nuovo nome, premete il tasto [STORE] due volte nella sezione controllo.

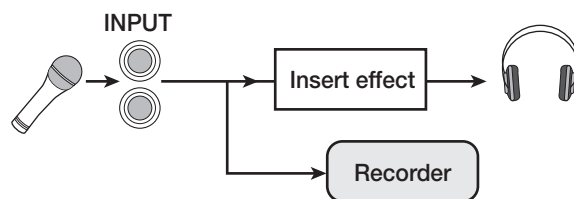
Il nuovo nome viene memorizzato, e l'unità ritorna alla schermata di selezione dei patch.

● NOTA ●

Ricordatevi che il nome tornerà a essere quello precedente se passate a un altro patch senza memorizzare il nome di patch modificato.

Applicazione dell'effetto insert al solo segnale di monitor

Normalmente, quando l'effetto insert viene inserito nell'input mixer, il segnale processato dall'effetto verrà registrato sulla traccia. Se necessario, tuttavia, potete applicare l'effetto insert solo al segnale in monitor, e registrare il segnale in ingresso non trattato sulla traccia. Per esempio, quando si registra il suono non trattato di una performance vocale, il vocalist può sentirsi più a suo agio nel cantare se un effetto insert adatto alla registrazione microfonica viene applicato al segnale in ascolto.



1. Impostate la posizione dell'effetto insert nell'input mixer.
2. Nella schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display. Appare il menu utility.
3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY REC SRC".



4. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione del display cambia e potete ora selezionare uno dei due tipi di segnale seguenti registrabili sulla traccia.

REC SRC
WET

- **WET**

Il segnale in ingresso passato attraverso l'effetto insert verrà registrato sulla traccia (impostazione di default).

- **DRY**

Solo il segnale in ingresso non trattato verrà registrato sulla traccia. Anche in questo caso, comunque, l'effetto insert verrà applicato al segnale in ascolto (monitor).

5. Ruotate dial per cambiare l'impostazione in "DRY".

6. Una volta terminata la regolazione delle impostazioni, premete il tasto [EXIT] più volte.

L'unità ritorna alla schermata principale.

● **NOTA** ●

L'impostazione "UTILITY REC SRC" viene memorizzata indipendentemente per ciascun project. Prima di iniziare a registrare altre parti, riportate l'impostazione su "WET".

Uso degli effetti send/return

Questa sezione spiega come selezionare e modificare patch per gli effetti send/return (chorus/delay, riverbero).

I patch degli effetti send/return

Gli effetti send/return "reverb" e "chorus/delay" sono separati e indipendenti. Reverb e chorus/delay hanno ciascuno un "effect type" che ne determina il tipo, e vari parametri che permettono di regolare il carattere dell'effetto. Le impostazioni di tipo di effetto e parametri, insieme con il nome, sono complessivamente detti "patch" di effetto send/return.

Un nuovo project contiene 20 differenti patch di riverbero e 20 differenti patch di chorus/delay. Potete attivare all'istante le impostazioni di reverb o chorus/delay semplicemente scegliendo l'effetto per il quale volete selezionare un patch (reverb o chorus/delay), e quindi selezionare un patch. I numeri di patch sono assegnati nel modo seguente.

Effetto	Numero Patch
REVERB	00 - 19
CHORUS/DELAY	00 - 19

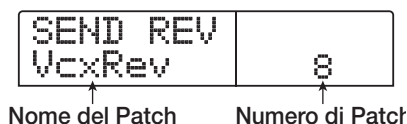
Selezione di un patch di effetto send/return

Questa sezione spiega come selezionare un patch "reverb" o "chorus/delay".

1. Premete il tasto [EFFECT], e quindi premete il tasto [REVERB] o il tasto [CHORUS/DELAY].

Premete il tasto [REVERB] se volete selezionare un patch reverb, o il tasto [CHORUS/DELAY] se volete selezionare un patch chorus/delay.

Il patch attualmente selezionato verrà visualizzato. Il seguente display mostra un esempio di cosa vedete quando viene premuto il tasto [REVERB].



2. Ruotate dial per selezionare il nuovo patch.

Quando ruotate dial, immediatamente verranno richiamati nuovi patch. Se le impostazioni dei parametri REVERB SEND e CHORUS/DELAY SEND del Track mixer sono alzate, potete premere il tasto PLAY [▶] per riascoltare la song, e sentire il risultato del patch appena selezionato.

Consiglio

- Per i dettagli sul funzionamento del Track mixer, fate rif. a pag. 79.
- Lo stato acceso/spento del tasto [REVERB] o del tasto [CHORUS/DELAY] indica lo stato on/off di quel modulo. A ogni pressione del tasto cambia lo stato.

3. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Modifica di patch effetti send/return

Questa sezione spiega come modificare patch di effetti send/return.

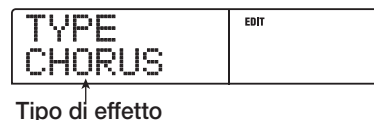
1. Premete il tasto [EFFECT] nella sezione display, e quindi premete il tasto [REVERB] o il tasto [CHORUS/DELAY].

2. Se necessario, ruotate dial per selezionare il patch che volete modificare. La schermata seguente è un esempio di quel che indica display quando è stato premuto il tasto [CHORUS/DELAY].



3. Premete il tasto [EDIT].

Il display indicherà "EDIT", e apparirà una schermata in cui potrete modificare il patch. Quando il tasto [EDIT] viene premuto, viene visualizzato il tipo di effetto selezionato per quell'effetto send/return.



4. Se volete cambiare tipo di effetto, ruotate dial.

Quando viene cambiato tipo di effetto, cambiano di conseguenza anche i parametri dell'effetto.



Consiglio

Se modificate i contenuti di un patch, l'indicatore "EDIT" nella parte superiore del display cambieranno in "EDITED".

5. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il parametro di effetto che volete modificare.

Il nome e il valore corrente del parametro di effetto vengono mostrati sulla seconda riga del display.



6. Ruotate dial per cambiare l'impostazione.

Per i dettagli sui tipi di effetti che possono essere selezionati per riverbero o chorus/delay, e sul range di ciascun parametro di effetto, fate rif. all'appendice (→ pag. 171) in fondo a questo manuale.

7. Secondo necessità, ripetete gli step 5 - 6 per modificare altri parametri dell'effetto.

8. Una volta terminate le modifiche, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata di selezione patch.

NOTA

Ricordatevi che se selezionate un altro patch senza prima memorizzare il patch in uso, i contenuti modificati andranno persi. Se volete conservare i risultati delle modifiche effettuate, fate rif. alla sezione seguente.

Memorizzare il patch dell'effetto send/return

Il patch da voi modificato può essere salvato in una qualunque locazione dello stesso effetto send/return. Potete anche memorizzare un patch esistente in un'altra locazione per creare una copia di quel patch.

1. Premete il tasto [EFFECT], e quindi premete il tasto [EDIT].

Il patch correntemente selezionato può essere ora modificato. eseguite gli step necessari per la modifica.

2. Una volta completato l'editing, premete il tasto [STORE] nella sezione controllo.

Appare sul display una schermata per specificare la locazione di destinazione della memorizzazione.



3. Ruotate dial per selezionare il numero di patch destinatario della memorizzazione.
4. Premete ancora una volta il tasto [STORE].

Il patch verrà memorizzato, e l'unità ritorna alla schermata di selezione del patch.

Consiglio

- I patch che avete memorizzato vengono salvati sull'hard disk come parte del project.
- I dati di patch inclusi in un project già esistente possono essere caricati nel project corrente (→ pag. 128).

Modificare nome del patch dell'effetto send/return

Questa sezione spiega come modificare il nome del patch attualmente selezionato per un effetto send/return.

1. Premete il tasto [EFFECT] nella sezione display, e quindi premete il tasto [REVERB] o il tasto [CHORUS/DELAY].

Se necessario, ruotate dial per selezionare il patch il cui nome volete modificare.

2. Premete il tasto [EDIT], e usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "PAT NAME".

Il nome del patch selezionato può essere ora modificato. Il carattere attualmente selezionato per l'editing lampeggia.



3. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e ruotate dial per selezionare un carattere.

Per informazioni sui caratteri disponibili, fate rif. a pag. 39.

4. Ripetete lo step 3 quanto necessario a completare il nuovo nome.
5. Per confermare il nuovo nome, premete il tasto [STORE] due volte nella sezione controllo.

Il nuovo nome è memorizzato, e l'unità ritorna alla schermata di selezione del patch.

Importare patch da un altro project

Questa sezione spiega come importare (caricare) tutti i patch per gli effetti interni (effetto insert ed effetto send/return) da un altro project già salvato su hard disk.

1. Premete il tasto [EFFECT] nella sezione display.

● NOTA ●

Ricordatevi che importando patch in questo modo sostituirete tutti i patch del project corrente. Assicuratevi di non cancellare accidentalmente dei patch che desiderate conservare.

2. Premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT].

Sul display appare l'indicazione "UTILITY Import".

3. Premete il tasto [ENTER].

In questa condizione, potete selezionare il project da cui importare i dati.

Import PRJ012	12
------------------	----

Nome del Project Numero di Project

4. Ruotate dial per selezionare il project sorgente dell'importazione, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Import SURE?".

5. Per effettuare il processo di importazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta. Per annullare il processo, premete il tasto [EXIT].

I patch del project selezionato vengono importati nel project corrente. Una volta completato il processo di importazione, appare nuovamente la schermata dello step 1.

Guida [Creare un CD]

Questa sezione descrive come usare il drive CD-R/RW di MRS-1266.

● NOTA ●

- Su MRS-1266 senza drive CD-R/RW preinstallato, non è possibile creare un CD.
- Su MRS-1266, non è possibile far suonare un CD di messaggio o una copia di controllo del CD, e caricarne i dati.

Scrittura di dati audio

MRS-1266 vi permette di scrivere i contenuti della traccia master di un qualunque project su un disco CD-R/RW in formato CD-DA (dati audio). Il risultato è un CD audio che può essere suonato in un lettore CD. Come per le altre tracce di MRS-1266, anche la traccia master ha dieci V-take. La V-take più recente selezionata verrà usata come materiale sorgente per il CD audio.

Ci sono due modi di scrivere dati audio su un disco CD-R/RW, come di seguito descritto.

• Scrittura per project

Questo metodo scrive la traccia master di un singolo project su disco. Con questo metodo è possibile aggiungere dati audio successivamente, fino a che il disco non è stato finalizzato.

• Scrittura per album

Questo metodo implica prima la creazione di una lista per il CD audio (chiamata "album") che contiene informazioni sulle tracce master dei vari project inclusi. Il CD viene poi scritto in una sola operazione, e la finalizzazione viene eseguita automaticamente, di modo che non possono essere aggiunti successivamente altri dati.

■ Consiglio ■

"La finalizzazione" di un CD audio si riferisce alla procedura di renderlo leggibile su un normale lettore CD. Effettuata la finalizzazione, non possono essere aggiunti altri dati su un disco CD-R/CD-RW.

● NOTA ●

I dati "waveform" sulla V-take della traccia master in uso sono registrati tali e quali sul CD. Non è possibile regolare il livello o il range durante la registrazione. Per tagliar fuori delle porzioni vuote prima o dopo il materiale audio, potete usare la funzione trimming della traccia master (→ pag. 57).

I dischi CD-R/RW

Per creare un CD audio, potete selezionare come supporto un CD-R o un CD-RW. Le caratteristiche dei due tipi di disco sono descritte di seguito.

• CD-R

Questo tipo di supporto permette di registrare una volta sola o di aggiungere dati. Una volta che i dati sono stati scritti, non possono più essere modificati né cancellati. I dischi CD-R si trovano con capacità di 650 MB e 700 MB.

Per scrivere una V-take di MRS-1266 su disco, è necessario un CD-R vuoto. Fino a che il disco non è stato finalizzato, è possibile aggiungere ulteriori dati audio fino alla massima capacità del disco. Una volta finalizzato, il disco può essere riprodotto su un normale lettore CD.

• CD-RW

Questo tipo di supporto permette la registrazione, l'aggiunta, e la cancellazione in blocco di dati. Anche i dischi CD-RW sono disponibili con capacità di 650 MB e 700 MB. Per scrivere una V-take di MRS-1266 su disco, è necessario un CD-RW vuoto o completamente cancellato. Fino a che il disco non è stato finalizzato, è possibile aggiungere dati audio fino alla massima capacità del disco. Il disco può di solito essere letto solo su lettori CD progettati per la lettura di dischi CD-R/RW.

Disco	Scrittura	Aggiunta dati	Cancel-lazione	Letture su normali CD player
CD-R	Una sola volta	Si	No	Si
CD-RW	Più volte (dopo aver cancellato)	Si	Si	No

● NOTA ●

Quando si utilizzano i dischi CD-RW pre-formatati disponibili in commercio, eseguite prima l'operazione di cancellazione, come descritto a pag. 135.

Registrazione dati audio per project

Potete selezionare un project e scrivere i contenuti della sua traccia master su un disco CD-R/CD-RW.

● NOTA ●

Prima di iniziare la procedura sotto descritta, usate la funzione trimming sulla traccia master per assicurarvi che non siano contenute porzioni vuote indesiderate all'inizio e alla fine.

1. Inserite un disco CD-R/RW nel drive CD-R/RW.

Per scrivere dati audio ex-novo, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato. Per aggiungere dati audio, usate un disco CD-R/RW che non sia ancora stato finalizzato.

2. Selezionate il project da utilizzare come copia sorgente.

Per i dettagli sul caricamento di project, fate rif. a pag. 139.

3. Verificate che la V-take da scrivere sul CD audio sia selezionata per la traccia master di quel project.

4. Dalla schermata principale, premete il tasto [AUDIO] nella sezione di controllo.

Appare il menu audio CD.

5. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "AUDIO CD BURN CD" sul display.

AUDIO CD BURN CD

6. Premete il tasto [ENTER].

La durata della traccia master sorgente appare sul display in ore (H), minuti (M), secondi (S), e millisecondi (MS).

BURN CD TIME	
0 ^H 53 ^M 42 ^S 250 ^{MS}	

Durata della traccia Master

7. Per controllare il tempo di scrittura disponibile sul disco inserito, premete il tasto cursore down.

Il tempo residuo sul disco viene mostrato nella parte inferiore del display.

BURN CD REMAIN	
07 ^M 40 ^S 00 ^{MS}	

Tempo di scrittura residuo

8. Per ascoltare la traccia master sorgente, premete il tasto PLAY [▶]. Per interrompere il playback, premete il tasto STOP [■].

9. Premete due volte il tasto [ENTER].

Il display cambia nel seguente modo.

Numero della traccia di destinazione

CDtrk01 SURE?	
07 ^M 40 ^S 00 ^{MS}	

10. Per completare il processo di scrittura, premete il tasto [ENTER].

La scrittura sul disco CD-R/RW ha inizio. Durante il processo di scrittura, viene mostrata l'indicazione "wait..." sul display. Il counter visualizza il progredire della scrittura. Una volta completata la scrittura, il display mostra "CDtrkxx COMPLETE" (dove xx è il numero di traccia).

Consiglio

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare il processo di scrittura e tornare alla schermata precedente del display.

11. Completata la scrittura, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna nella condizione dello step 4. Per aggiungere altri dati audio, caricate il successivo project e ripetete la procedura.

NOTA

- Con questo metodo, verrà automaticamente inserito fra le diverse tracce sul disco un vuoto di 2 secondi.
- Fino a che la finalizzazione non è stata eseguita, il disco CD-R/RW non potrà essere letto da un normale CD player. (Per informazioni su come ascoltare un disco CD-R/RW non finalizzato, fate rif. a pag. 133.)

12. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

Registrazione dati audio per album

Questo metodo implica la creazione di una lista per il CD audio (chiamata "album") con le informazioni sulle tracce master dei diversi project salvati sull'hard disk. Il disco CD-R/CD-RW viene quindi scritto in un'unica operazione.

NOTA

Prima di iniziare la procedura sotto descritta, usate la funzione trimming sulla traccia master per accertarvi che non rimangano parti vuote indesiderate all'inizio e alla fine.

1. Inserite un disco CD-R/RW nel drive CD-R/RW.

Per scrivere dati audio ex-novo, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW completamente cancellato.

Per aggiungere dati audio, usate un disco CD-R/RW che non sia ancora stato finalizzato.

2. Verificate che siano state selezionate le giuste V-take per le tracce master dei project da registrare.**NOTA**

I project dove è selezionata per la traccia master una V-take non registrata, non possono essere usati come sorgente.

3. Dalla schermata principale, premete il tasto [AUDIO] nella sezione control.

Appare il menu audio CD.

4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "AUDIO CD ALBUM" sul display.

```
AUDIO CD
ALBUM
```

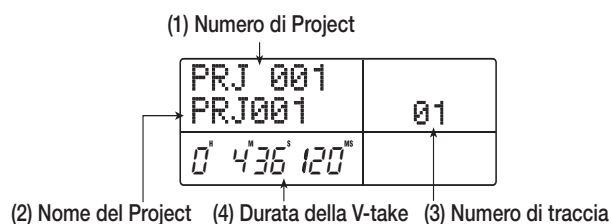
5. Premete il tasto [ENTER].

In questa condizione, potete registrare project per l'album. L'indicazione "END OF PROJ" indica la fine della lista di project. Quando il display dell'album viene richiamato per la prima volta, non c'è registrato alcun project, perciò appare l'indicazione "END OF PROJ".

END OF PROJ	01
0'00"00 00"	

6. Ruotate dial per selezionare il project da usare come track 1 dell'album.

L'indicazione "END OF PROJ" passa alla successiva traccia, e la schermata cambia come segue.



(1) Numero di project

(2) Nome del project

Questo mostra nome e numero di project da utilizzare come sorgente della registrazione.

(3) Numero di track

Questo mostra il numero di track da usare come destinazione della scrittura sul disco CD-R/RW.

(4) Durata della V-take

Questo mostra la lunghezza della V-take della traccia master attualmente selezionata nel project di cui sopra.

NOTA

Vengono mostrati solo project con una master track per cui è stata selezionata una V-take registrata. Se non vedete il nome del project desiderato, controllate se è stata selezionata una V-take registrata per la sua traccia master.

7. Quando è stato selezionato un project per la traccia 1, usate il tasto cursore right per andare alla traccia 2.

La schermata cambia come segue.

END OF PROJ	02
----------------	----

8. Ruotate dial per selezionare il project da utilizzare come track 2 sull'album.

9. Allo stesso modo, selezionate project per la track 3 e quelle seguenti.

Il massimo numero di tracce permesso è 99, sempre che ci sia sufficiente spazio libero sul disco.

• Per ascoltare la traccia master

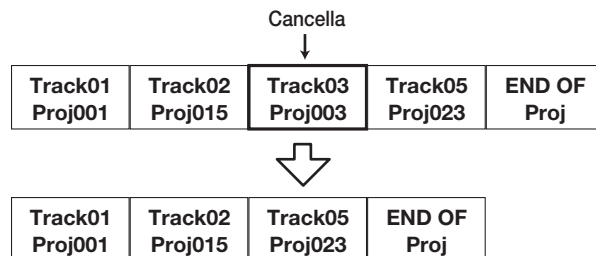
Premete il tasto PLAY [▶]. La traccia master del project attualmente visualizzato sul display viene eseguita. Per interrompere la riproduzione, premete il tasto STOP [■].

• Per cambiare project in un album

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il numero di traccia per la quale volete cambiare il project e usate dial per selezionare un altro project.

• Per cancellare un project da un album

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il numero di traccia il cui project volete cancellare e premete il tasto [EDIT]. L'indicazione "DELETE SURE?" appare sul display. Per cancellare il project dalla lista dell'album, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT]. Quando un project è cancellato, le tracce successive scalano di una posizione.



• Per cancellare tutti i project da un album

Nella condizione per la registrazione dei project in un album, premete il tasto [EDIT] e quindi il tasto cursore down. L'indicazione "ALL DEL SURE?" appare sul display. Per cancellare tutti i project dalla lista dell'album, premete il tasto [ENTER]. Per annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].

• Per controllare la capacità del disco

Premete il tasto cursore down. Il tempo residuo sul disco appare nella parte inferiore del display. Per ritornare alla schermata precedente, premete il tasto cursore up.

- 10.** Una volta memorizzati tutti i project desiderati sull'album, premete due volte il tasto [ENTER].

Il display cambia nel seguente modo.

```
ALBUM
SURE?
```

Consiglio

Se premete il tasto [ENTER] una volta, l'indicazione "xx Tracks BURN?" (dove xx è il numero di tracce) appare sul display. Potete controllare su questa schermata il numero totale di tracce.

- 11.** Per effettuare il processo di scrittura su disco, premete ancora una volta il tasto [ENTER].

La scrittura sul disco CD-R/RW ha inizio. Durante il processo di scrittura, viene mostrata sul display l'indicazione "wait...". Il contatore mostra il progredire della scrittura.

Una volta terminata la scrittura, il disco viene espulso, e il messaggio "ALBUM NEXT?" appare sulla schermata. Se desiderate scrivere un altro disco con lo stesso contenuto, inserite un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW completamente cancellato, e premete il tasto [ENTER]. Per terminare il processo, premete il tasto [EXIT].

- 12.** Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Riproduzione di un CD audio

Per suonare un CD audio inserito nel drive CD-R/CD-RW, procedete in questo modo. Questo metodo può essere usato anche per ascoltare un disco CD-R/CD-RW che non sia ancora stato finalizzato.

Consiglio

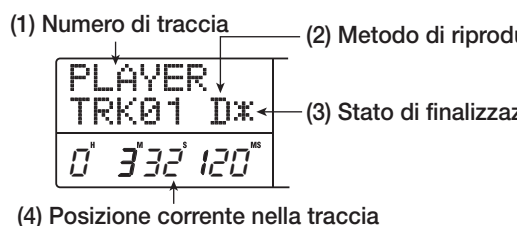
Un disco CD-R/CD-RW non ancora finalizzato può essere suonato solamente con questo metodo.

- 1.** Inserite un CD audio nel CD-R/RW.
 - 2.** Dalla schermata principale, premete il tasto [AUDIO] nella sezione control.
- Appare il menu audio CD.
- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "AUDIO CD PLAYER" sul display.

```
AUDIO CD
PLAYER
```

- 4.** Premete il tasto [ENTER].

Il display mostra numero di traccia e metodo di playback del CD audio inserito. Se è inserito un disco non-finalizzato, viene mostrato un "*".



(1) Numero di traccia

Il numero della traccia correntemente selezionata sul CD audio viene visualizzato.

(2) Metodo Playback

Indica il metodo di playback attualmente selezionato per il CD audio. "D" sta per playback digitale e "A" per analogico.

(3) Stato "Finalize"

Quando viene qui mostrato un simbolo "*", significa che è stato inserito un disco CD-R/RW non-finalizzato.

(4) Posizione corrente nella traccia

La posizione nella traccia corrente viene qui mostrata in ore (H), minuti (M), secondi (S), e millisecondi (MS).

5. Usate i tasti FF [▶▶] e REW [◀◀] per selezionare la traccia da suonare.

Mentre viene mostrato il numero di traccia, i tasti FF [▶▶] e REW [◀◀] possono essere usati per selezionare la traccia sul CD. Il tasto FF [▶▶] seleziona la traccia successiva e il tasto REW [◀◀] quella precedente.

6. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il metodo di playback del CD audio.

A ciascuna pressione dei tasti cursore up/down si passa dall'uno all'altro dei due seguenti metodi.

- **D (Playback Digitale)**

Il segnale audio digitale del CD viene letto da MRS-1266 nel dominio digitale e diviene disponibile come segnale audio alle prese MASTER OUTPUT del pannello posteriore, le connessioni DIGITAL OUTPUT, e la presa MASTER PHONES del pannello frontale. (Impostazione Default)

- **A (Playback Analogico)**

Il segnale audio del CD viene riprodotto attraverso le prese cuffie del drive CD-R/RW.

7. Per iniziare il playback del CD audio, premete il tasto PLAY [▶].

Il playback della traccia selezionata ha inizio. Quando la traccia è terminata, il playback continua con la traccia successiva. Durante l'ascolto del CD audio, tutti i fader tranne il fader [MASTER], come pure EQ, reverb, chorus/delay, e impostazioni pan sono disabilitati.

8. Per la scelta della traccia e il controllo stop/pausa del playback, usate i tasti della sezione trasporto.

Tasto PLAY [▶]

Il playback della traccia selezionata ha inizio. Premendo il tasto durante il playback il sistema va in pausa.

Tasto STOP [■]

Il playback si interrompe, e il sistema ritorna all'inizio della traccia corrente.

Tasto FF [▶▶]

Il playback si interrompe, e il sistema passa all'inizio della traccia successiva.

Tasto REW [◀◀]

Il playback si interrompe, e il sistema passa all'inizio della traccia precedente.

9. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Cancellare un disco CD-RW

L'intera informazione su un disco CD-RW (dati audio o dati di backup) può essere cancellata, riportando così il disco allo stato vergine originario.

- 1.** Inserite il disco da cancellare nel drive CD-R/RW.
- 2.** Dalla schermata principale, premete il tasto [AUDIO] o il tasto [BACK UP] nella sezione control.
- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "AUDIO CD CDRW ERS" o "BACKUP CDRW ERS" sul display, e premete [ENTER].

Il display mostrerà "CdrwErs NORMAL".



- 4.** Usate i tasti cursore up/down per selezionare uno dei seguenti due metodi di cancellazione CD-RW.

- **NORMAL (Impostazione Default)**

Tutte le informazioni vengono cancellate. Si tratta di un'operazione più lunga della cancellazione QUICK, ma tutti i contenuti del disco vengono cancellati in modo affidabile. Questo metodo è consigliato. (Il tempo necessario è max. 74 minuti per un disco da 650 MB e 80 minuti per un disco da 700 MB.)

- **QUICK**

Viene cancellata la sola informazione di traccia sul disco CD-RW. Richiede minor tempo dell'operazione NORMAL.

- 5.** Premete il tasto [ENTER].

Il display mostra ora l'indicazione "CdrwErs SURE?".

- 6.** Per effettuare la cancellazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

La cancellazione ha inizio. Durante l'operazione, il display indica "CdrwErs wait...".

Una volta terminato il processo, l'indicazione del display cambia in "CdrwErs COMPLETE".

- 7.** Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Finalizzare un disco CD-R/RW

“Finalizzare” un CD-R/RW su cui sono stati scritti dati audio significa trasformarlo in un CD audio finito. Dopo che il disco è stato finalizzato, non si possono più aggiungere tracce. Quando un disco CD-R è stato finalizzato, sarà possibile ascoltarlo su un normale CD player. (Un CD-RW non sarà comunque leggibile su un normale lettore CD, neppure se finalizzato.)

1. Inserite il disco da finalizzare nel drive CD-R/RW.

2. Dalla schermata principale, premete il tasto [AUDIO] nella sezione control.

Appare il menu audio CD.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “AUDIO CD FINALIZE” sul display.

A rectangular display showing the text "AUDIO CD" on the top line and "FINALIZE" on the bottom line.

4. Premete il tasto [ENTER].

Il display indica il numero totale di tracce sul disco CD-R/RW. Il contatore indica la durata complessiva di tutte le tracce sul disco (pause incluse) in ore (H), minuti (M), e secondi (S).

A rectangular display showing "FINALIZE" and "TRACKS 12" on the top line, and "0' 23 18'" on the bottom line. The digits are separated by vertical lines, with "H" above the first digit, "M" above the next two, and "S" above the last. An arrow points to the "2" in the time display. Below the display, the text "Durata esecuzione" is aligned under the time and "Numero di tracce" is aligned under the track count.

5. Premete il tasto [ENTER].

L'indicazione “FINALIZE SURE?” appare sul display.

6. Per effettuare la finalizzazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta. Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], inizia il processo di finalizzazione. Durante l'operazione, il display indica “FINALIZE wait...”. Una volta terminato il processo, l'indicazione del display cambia in “FINALIZE COMPLETE”.

Consiglio

Se interamente cancellato, un CD-RW può essere utilizzato nuovamente anche se finalizzato in precedenza. Per i dettagli, fate rif. a pag. 135.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Caricare dati da un CD audio

MRS-1266 può leggere dati audio da un normale CD audio inserito nel drive CD-R/RW e registrare questi dati su una traccia del registratore interno. I dati possono quindi essere elaborati e modificati allo stesso modo delle altre tracce. Questo può essere utile, per esempio, a campionare percussioni o frasi di chitarre da un CD di samples.

Consiglio

I dati possono essere letti solo come intere tracce del CD audio. Non è possibile specificare un range. Se volete usare solo parte di una traccia, eseguite il trimming delle porzioni indesiderate dopo il caricamento (→ pag. 57).

- 1.** Inserite il disco da cui volete caricare i dati audio nel drive CD-R/RW.
- 2.** Eseguite gli step 2 - 5 di “Riproduzione di un CD” e selezionata la traccia desiderata del CD.
- 3.** Premete il tasto REC [●].

READ DST
TR 1/2

- 4.** Ruotate dial per selezionare la traccia per la registrazione dei dati.

Possono essere selezionate solo coppie di tracce dispari/pari di tracce mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8), la traccia stereo (9/10), o la traccia master (MASTER).

- 5.** Premete il tasto [ENTER].

La destinazione di registrazione è selezionata, e l'indicazione “READ CD SURE?” appare sul display. (Quando la traccia contiene già dei dati, viene mostrata l'indicazione “OverWrt?”.)

- 6.** Per effettuare la lettura, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Inizia il caricamento dei dati dal CD audio. Una volta completato il caricamento, l'unità ritorna nella condizione dello step 4 di “Riproduzione di un audio CD”.

- 7.** Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Guida [Project]

Questa sezione descrive come eseguire le operazioni per l'intero project.

I project

Su MRS-1266, i dati necessari per riprodurre una song da voi creata sono trattati in unità chiamate "project". Caricando un project dall'hard disk, potete sempre tornare esattamente alla stessa condizione esistente quando il project è stato salvato.

Un project contiene le seguenti informazioni.

- **Dati audio registrati sulle V-take 1 - 10 delle tracce 1 - 10 e la traccia master**
- **Numeri di V-take selezionati per ciascuna traccia**
- **Impostazioni della sezione Mixer**
- **Impostazioni salvate nelle scene numero 0 - 99**
- **Impostazioni abilitate/disabilitate dei parametri di scena**
- **Numeri e impostazioni di patch correntemente selezionati per effetti insert/send return**
- **Pattern rhythm**
- **Song rhythm**
- **Numeri di drum kit/bass program e impostazioni di drum kit**
- **Impostazioni relative al MIDI**
- **Dati audio nel phrase pool**
- **Altre informazioni di file**

● NOTA ●

Su MRS-1266, le operazioni di registrazione/playback possono essere eseguite solo per il project attualmente caricato. Non è possibile operare su più project 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 di project. La procedura di base è la seguente.

Procedura di base

- 1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT].**

Appare il project menu sul display, permettendovi di selezionare l'operazione di project desiderata.



■ Consiglio ■

Quando premete il tasto [PROJECT], il project corrente viene automaticamente salvato sull'hard disk.

- 2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare una delle seguenti operazioni.**

- **PROJECT SELECT**

Caricate un project precedentemente salvato sull'hard disk interno.

- **PROJECT NEW**

Create un nuovo project.

- **PROJECT SIZE**

Visualizzate la dimensione del project attualmente caricato.

- **PROJECT COPY**

Duplicate un project specificato sull'hard disk.

- **PROJECT ERASE**

Cancellate un project specificato dall'hard disk.

- **PROJECT NAME**

Modificate il nome del project correntemente caricato.

- **PROJECT PROTECT**

Protegete in scrittura il project attualmente caricato.

3. Premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione (o cambiare l'impostazione) che avete selezionato.

Per i dettagli sulla procedura, fate rif. alle seguenti sezioni.

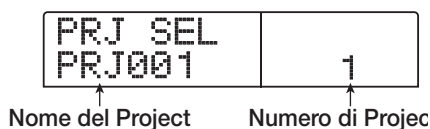
4. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Caricamento di un project

Potete selezionare un project precedentemente salvato su hard disk, e caricarlo.

1. Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT SELECT" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il project da caricare viene visualizzato sul display.



2. Ruotate dial per selezionare il project desiderato.

3. Premete il tasto [ENTER] per caricare il project, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Una volta completato il caricamento, l'unità ritorna alla schermata principale.

Consiglio

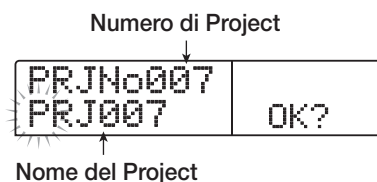
- Quando premete il tasto [ENTER], il project corrente verrà automaticamente salvato sull'hard disk prima che sia caricato il nuovo project.
- Quando viene accesa l'alimentazione di MRS-1266, il project su cui avete lavorato la volta precedente verrà caricato automaticamente.

Creazione di un nuovo project

Questa operazione crea un nuovo project.

1. Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT NEW" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il project da creare viene visualizzato sul display.



Il più basso numero di project libero viene automaticamente selezionato, e verrà assegnato il nome "PRJxxx" di default (dove xxx è un numero di project nel range di 000 - 999).

2. Se necessario, modificate il nome del project.

Per modificare il nome, usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e ruotate dial per selezionare un carattere. Il nome del project può anche essere cambiato successivamente (→ pag. 141).

3. Premete il tasto [ENTER] per creare un project, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Quando il nuovo project è stato caricato, l'unità ritorna alla schermata principale.

Controllo dimensioni del project / Capacità residua sull'hard disk

Questo mostra la dimensione del project correntemente caricato, la capacità disponibile sull'hard disk interno, e il tempo di registrazione residuo.

1. Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT SIZE" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].
2. Usate i tasti cursore up/down per selezionare la schermata desiderata da una delle seguenti opzioni.

• **REMAIN (unità MB)**

Questo mostra lo spazio rimanente sull'hard disk interno in unità di MB (megabyte).



• **REMAIN (unità h/m)**

Il tempo residuo approssimativo registrabile per ciascuna traccia viene visualizzato in ore (h)/minuti (m)/secondi.



• **PRJ SIZE (unità MB)**

Questo mostra le dimensioni del project correntemente caricato in unità di MB (megabyte).



• **PRJ SIZE (unità h/m)**

Questo mostra le dimensioni del project correntemente caricato in termini di tempo registrato per traccia, in ore (h)/minuti (m)/secondi.



■ **Consiglio** ■

- Queste schermate sono per sola informazione, e non contengono elementi modificabili.
- Il tempo residuo di registrazione è approssimativo.

Copiare un project

Questa operazione permette la copia di un project specificato, precedentemente salvato sull'hard disk.

- 1.** Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT COPY" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il project da copiare viene visualizzato sul display.



Nome del Project Numero di Project

- 2.** Ruotate dial per selezionare il project di copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare la schermata per la selezione del project destinatario di copia.



Numero project di destinazione della co

- 3.** Ruotate dial per selezionare il numero di project destinatario di copia, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "SURE?".

- 4.** Premete il tasto [ENTER] per copiare il project, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Una volta completata la copia, l'unità ritorna alla schermata principale.

Cancellare un project

Questa operazione cancella dall'hard disk il project specificato .

- 1.** Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT ERASE" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il project da cancellare viene mostrato sul display.



Nome del Project Numero di Project

- 2.** Ruotate dial per selezionare il project, e premete il tasto [ENTER].

3. Premete il tasto [ENTER] per copiare il project, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Una volta completata la cancellazione, l'unità ritorna alla schermata principale.

● NOTA ●

- Una volta cancellato, un project non potrà essere recuperato. Usate questa operazione con attenzione.
- Questo elemento non può essere selezionato per project con l'impostazione "protect" abilitata (su ON).

■ Consiglio ■

È anche possibile cancellare il project attualmente caricato. In tal caso, il numero più basso di project sarà automaticamente caricato dopo che l'operazione di cancellazione è stata completata.

Modifica del nome di un project

Questo vi permette di modificare il nome del project attualmente caricato.

1. Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT NAME" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il nome del project corrente viene visualizzato sul display.



PRJ NAME
PRJ010

2. Per modificare il nome, usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e ruotate dial per selezionare un carattere.

Per informazioni sui caratteri disponibili, fate rif. a pag. 39.

Per ritornare alla schermata principale dopo aver modificato il nome, premete il tasto [EXIT].

Protezione on/off di un project

Questa operazione vi permette di proteggere in scrittura il project correntemente caricato o disattivare una protezione abilitata in precedenza. Quando la protezione è su ON, le seguenti operazioni non sono possibili.

- Cancellare un project
- Modifica o registrazione sul registratore
- Cambiare la V-take
- Modificare un patch (incluso il "module on/off")
- Registrare o modificare rhythm pattern o rhythm song
- Cancellare o salvare un project
- Salvare/cancellare scene, impostare marcatori, ecc.


1. Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT PROTECT" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Sul display appare la schermata per impostare lo stato di protezione ON/OFF.



PRJ PRT
OFF

2. Ruotate dial per selezionare ON (abilitazione della protezione) oppure OFF (disabilitazione).

Quando è attivata la protezione di un project, alla destra del numero di project viene mostrato il simbolo .

Il cambiamento dello stato di protezione diviene attivo immediatamente. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.



PRJ 008
PRJ008 

● NOTA ●

Se avete caricato un project per il quale non è stata abilitata la protezione, e selezionate un altro project, le impostazioni di mix del project corrente verranno sostituite (sovrascritte), poiché il project esistente viene automaticamente salvato sull'hard disk prima del caricamento del nuovo project. Se non volete che un mix completato venga ulteriormente modificato, è consigliabile impostare la protezione su ON.

Backup e recupero della copia

Questa sezione spiega come utilizzare il drive CD-R/RW di MRS-1266 per fare il back up di un project su un disco CD-R/RW e come recuperare un project da un disco di backup.

● NOTA ●

Su MRS-1266 senza drive CD-R/RW preinstallato, non è possibile eseguire l'operazione di backup.

Salvare un singolo project su disco CD-R/RW

Potete salvare qualunque project e riversarlo su disco CD-R/RW per farne una copia di sicurezza (back up).

■ Consiglio ■

Se le dimensioni del project sono maggiori della capacità del disco CD-R/RW, potete creare un backup che occupa più volumi.

1. Inserite un disco CD-R o CD-RW nel drive CD-R/RW.

Per fare il backup di un project, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato.

2. Dalla schermata principale, premete il tasto [BACK UP] nella sezione di controllo.

Appare il menu di backup.

```
BACKUP
SAVE
```

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BACKUP SAVE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display passa a una schermata per la selezione del project da copiare (backup).

```
SAVE
PRJ001
```

4. Ruotate dial per selezionare il project, e premete il tasto [ENTER].

Questo seleziona il project di cui farete il backup. Il display mostra ora lo spazio richiesto per il backup in MB (megabyte).

```
PRJ SIZE
000108MB
```

5. Premete il tasto [ENTER].

Appare il nome della directory da utilizzare per il backup. Una "directory" (detta anche "folder", o cartella) è un'unità gerarchica che sarà creata sul supporto di backup una volta eseguito il backup. Tutti i dati di uno stesso project vengono memorizzati nella stessa directory.

Una volta eseguito il backup, viene creata sul disco CD-R/RW una nuova directory col nome "PROJxxx" (dove xxx è il numero di project). Questo nome può essere modificato a piacere.

```
DirName
PROJ001
```

6. Se volete modificare il nome della directory di destinazione del backup, usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante e ruotate dial per selezionare un carattere.

Possono essere usati i seguenti caratteri.

Numerali: 0 - 9

Lettere: A - Z

Simboli: _ (underscore)

7. Premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "SAVE SURE?".

■ Consiglio ■

Se premete il tasto [EXIT] in qualunque momento durante gli step 4 - 7, potete ritornare allo step precedente.

8. Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete invece il tasto [EXIT].

Quando il backup ha inizio, il numero di disco e l'indicazione "BURNING" compaiono sul display.

Numero di disco
↓
DISC001
BURNING

Una volta terminato il backup, il display indica “SAVE COMPLETE”.

Se le dimensioni del project sono maggiori della capacità di un disco CD-R/RW, il disco verrà espulso una volta pieno, e apparirà un messaggio di avviso all'utente per l'inserimento del disco CD-R/RW successivo.

CHANGE
DISC002

9. Quando appare questo messaggio, inserite un nuovo disco CD-R/RW, e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di backup riprende. Se sono richiesti più di due dischi, verranno ripetuti gli step precedenti. Una volta terminato il backup, l'indicazione del display cambia in “SAVE COMPLETE”.

Consiglio

Una volta espulso il disco, è anche possibile annullare il processo di backup. Per far questo, premete il tasto [EXIT] mentre è visualizzata l'indicazione “CHANGE DISCxxx” (dove xxx è il numero di disco). L'indicazione cambierà in “SAVE CANCEL?”. Premete il tasto [ENTER] per terminare.

NOTA

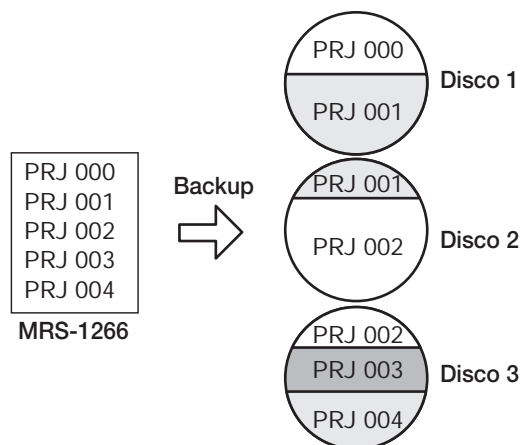
Quando un backup occupa più dischi, questi devono essere usati nello stesso ordine durante il recupero. Assicuratevi di annotare il numero progressivo sull'etichetta del disco.

10. Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Salvare tutti i project su disco CD-R/RW

Potete salvare tutti i project dell'hard disk su CD-R/RW come backup.

Se le dimensioni totali di tutti i project sono maggiori della capacità di un solo disco CD-R/RW, il backup sarà automaticamente esteso su più volumi, con i project di numero inferiore sui dischi di numero inferiore.



NOTA

Anche se tutti i project sono stati salvati in un'unica operazione, il recupero avverrà per singolo project.

1. Inserite un disco CD-R o CD-RW nel drive CD-R/RW.

Per fare backup di project, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato.

2. Dalla schermata principale, premete il tasto [BACK UP] nella sezione control.

Appare il menu di backup.

BACKUP
SAVE

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “BACKUP ALL SAVE” sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display mostra lo spazio richiesto per il backup di tutti i project in MB (megabyte).

```
SIZE
000478MB
```

4. Premete il tasto [ENTER].

Appare sul display l'indicazione "ALL SAVE SURE?".

```
ALL SAVE
SURE?
```

5. Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete invece il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], il backup parte dal project di numero più basso. Il display mostra il numero di disco, il numero di project, e l'indicazione "BURNING".

Una volta terminato il backup, l'indicazione del display cambia in "SAVE COMPLETE".

Numero di disco

```
DISC001
BURNING
```

4

Project in fase di salvataggio

Se la dimensione del backup è maggiore della capacità di un solo disco CD-R/RW, il disco verrà espulso una volta pieno, e apparirà un messaggio di avviso all'utente perché venga inserito il disco CD-R/RW successivo.

```
CHANGE
DISK002
```

5

Project già salvati

Il numero in basso a destra indica fino a quale project è stato effettuato il salvataggio su disco.

6. Quando questo messaggio appare, inserite un nuovo disco CD-R/RW, e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di backup riprende. Se sono richiesti più di due dischi, i precedenti step vanno ripetuti. Una volta terminato il backup, l'indicazione sul display cambia in "ALL SAVE COMPLETE".

Consiglio

Una volta espulso il disco, è possibile anche annullare il processo di backup. Per far ciò, premete il tasto [EXIT] mentre viene visualizzata l'indicazione "CHANGE DISCxxx" (dove xxx è il numero di disco). L'indicazione cambierà in "ALL SAVE CANCEL?". Premete il tasto [ENTER] per terminare.

NOTA

Quando un backup completo occupa più dischi, il recupero di un singolo project richiede che inseriate prima i dischi su cui è stato salvato. Assicuratevi di annotare sull'etichetta del disco numero progressivo del disco e project salvati.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Caricare un project da disco CD-R/RW

Per recuperare un project salvato su disco CD-R/RW nell'hard disk di MRS-1266, procedete nel modo seguente.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [BACK UP] nella sezione control.

Appare il menu di backup.

```
BACKUP
SAVE
```

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BACKUP LOAD" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "LOAD InsDisc1".

```
LOAD
InsDisc1
```

3. Inserite il disco CD-R o CD-RW su cui è salvato il project nel drive CD-R/RW.

- Se il project è stato salvato come singolo project Inserite il disco numero 1.

- Se il project era stato salvato come parte di un backup completo di tutti i project

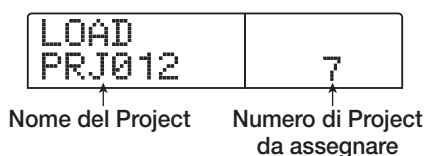
Inserite il disco su cui è memorizzato il project. (Se ci sono più dischi, inserite il primo disco che contiene dati del project desiderato.)

● NOTA ●

- Anche quando avete fatto il backup di tutti i project con una sola operazione, il recupero viene eseguito per singoli project.
- Se il backup del project occupa più dischi, assicuratevi di inserire innanzitutto il primo disco che contiene dati del project. Se inserite un altro disco, i dati del project non saranno letti correttamente.

4. Premete il tasto [ENTER].

Il nome del project sul disco, e il numero che deve essere assegnato al project vengono mostrati sul display.

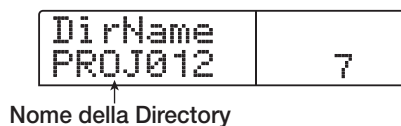


■ Consiglio ■

Quando viene recuperato su MRS-1266, è automaticamente assegnato al project un numero di project vuoto. Anche se un project con lo stesso nome esiste già sull'hard disk, esso non verrà sostituito (sovrascritto).

5. Per controllare il nome della directory da cui il project verrà letto, premete il tasto cursore down.

Il display mostra il nome della directory.



Premete il tasto cursore up per ritornare al display originale.

6. Ruotate dial per selezionare il project da caricare, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "LOAD SURE?".

7. Per eseguire il caricamento, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete invece [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], i dati di project vengono letti dal disco e caricati sull'hard disk. Una volta terminata l'operazione, l'indicazione del display passa a "LOAD COMPLETE".



Se il backup occupa più dischi, il disco verrà automaticamente espulso una volta caricati i dati, e apparirà un messaggio che richiede all'utente di inserire il successivo disco CD-R/RW.



8. Quando appare questo messaggio, inserite il disco CD-R/RW successivo, e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di caricamento riprende. Se sono richiesti più di due dischi, gli step precedenti verranno ripetuti. Una volta terminata l'operazione di caricamento, l'indicazione del display cambia in "LOAD COMPLETE".

■ Consiglio ■

Anche quando il disco è stato espulso è possibile annullare il caricamento. Per far ciò, premete il tasto [EXIT] mentre è mostrata l'indicazione "CHANGE DISCxxx" (dove xxx è il numero di disco). L'indicazione cambierà in "LOAD CANCEL?". Premete il tasto [ENTER] per terminare.

● NOTA ●

Se il backup del project occupa più dischi, assicuratevi di inserire i dischi nell'ordine corretto. Altrimenti i dati del project non verranno letti correttamente.

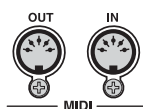
9. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Guida [MIDI]

Questa sezione spiega le impostazioni relative al MIDI di MRS-1266.

II MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è uno standard che consente lo scambio di messaggi quali i dati di esecuzione (chiamati complessivamente “messaggi MIDI”) tra apparecchi come gli strumenti musicali elettronici e i computer. MRS-1266 supporta il formato MIDI e dispone delle seguenti prese MIDI.



- **Preso MIDI IN**

Serve a ricevere i messaggi MIDI inviati da un apparecchio MIDI esterno. Questa presa è usata principalmente per ricevere messaggi di nota da un dispositivo MIDI esterno in modo da suonare un drum kit o un bass program.

- **Preso MIDI OUT**

Serve a trasmettere messaggi MIDI da MRS-1266. I messaggi di nota che rappresentano il contenuto suonato da un rhythm pattern o una rhythm song vengono trasmessi da questa presa, come pure i messaggi di MIDI Timing Clock quando MRS-1266 è in movimento.

Cosa potete fare con il MIDI

Su MRS-1266, potete usare il MIDI per le seguenti funzioni.

- **Ricevere informazioni di “play”**

Potete usare una tastiera MIDI esterna o un computer per inviare informazioni di esecuzione (Messaggi di Nota On/Off) a MRS-1266, per suonare drum kit o bass program. Quando create un pattern ritmico, potete usare una tastiera MIDI esterna invece dei pad di MRS-1266 per immettere informazioni di esecuzione (play).

- **Inviare informazioni di “play”**

Potete inviare messaggi di Nota On/Off da MRS-1266 quando colpite i pad o quando suonate una rhythm song/ rhythm pattern. Questi possono essere usati per far suonare

una fonte sonora MIDI esterna

- **Inviare informazioni di “sync”**

MRS-1266 può produrre messaggi di MIDI Timing Clock, Song Position Pointer e Start/Stop/Continue per sincronizzare le proprie operazioni con un apparecchio MIDI esterno. La riproduzione e altre operazioni di trasporto come pure di locazione possono così essere sincronizzate.

- **Invio/ricezione di informazioni “program change”**

MRS-1266 può ricevere messaggi di Program Change da un apparecchio MIDI esterno per azionare numeri di drum kit o bass program. MRS-1266 può anche inviare messaggi di Program Change quando sono attivati drum kit o bass program, consentendo così l’attivazione sincronizzata di un dispositivo esterno.

- **Invio/ricezione di informazioni “control change”**

MRS-1266 può ricevere messaggi di Control Change da un apparecchio MIDI esterno per controllare il livello dei canali drum/bass, ecc. MRS-1266 può anche inviare messaggi di Control Change secondo le informazioni del livello di drum/ bass contenute in una rhythm song.

- **SMF playback**

MRS-1266 può leggere SMF (Standard MIDI File) Format 0 da un disco CD-R/RW e caricare i contenuti in un project. Una volta caricato, uno SMF può usare fonti sonore interne o esterne ed eseguire il playback in sync con la sezione Recorder o la sezione Rhythm (funzione SMF player).

Impostazioni relative al MIDI

Questa sezione spiega come fare le impostazioni riguardanti il MIDI. La procedura è la stessa per la maggior parte delle impostazioni. Gli step di base sono i seguenti.

Procedura di base

- 1.** Premete il tasto [RHYTHM], e quindi premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT].

Appare il menu rhythm utility per le varie impostazioni della sezione Rhythm.

- 2.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY MIDI" sul display.

```
UTILITY
MIDI
```

- 3.** Premete il tasto [ENTER].

Ora potete selezionare gli elementi per le impostazioni relative al MIDI.

```
MIDI
DRUM CH
```

- 4.** Usate i tasti cursore left/right per selezionare uno dei seguenti elementi, e premete il tasto [ENTER].

- **DRUM CH**

Impostate il canale MIDI della traccia drum.

- **BASS CH**

Impostate il canale MIDI della traccia bass.

- **SPP**

Regolate la trasmissione di Song Position Pointer su on/off.

- **COMMAND**

Regolate la trasmissione del messaggio Start/Stop/Continue su on/off.

- **CLOCK**

Regolate la trasmissione di Timing Clock su on/off.

- **PRG CHG**

Regolate la trasmissione di Program Change su on/off.

- 5.** Premete il tasto [ENTER] per visualizzare l'impostazione dell'elemento selezionato, e ruotate dial per cambiare l'impostazione.

Per i dettagli su ciascun elemento, fate rif. alla spiegazione seguente.

● NOTA ●

Gli step operativi riguardanti SMF sono spiegati a pag. 150.

■ Consiglio ■

Poiché la trasmissione e la ricezione di messaggi di Control Change sono sempre attive, non c'è alcun parametro per questo elemento. Per l'elenco dei messaggi di Control Change supportati, ved. l'appendice in fondo al manuale.

- 6.** Una volta terminate le impostazioni, premete il tasto [EXIT] più volte.

L'unità ritorna alla schermata principale.

Impostare il canale MIDI di drum/ bass

Potete specificare i canali MIDI della traccia drum e della traccia bass.

Fate rif. agli step 1 - 4 di “Procedura di base” per richiamare l’indicazione “DRUM CH” o “BASS CH” sul display. Quindi ruotate dial per scegliere una delle seguenti impostazioni.

- **1 - 16CH**

Canali MIDI 1 - 16 (default: DRUM CH=10, BASS CH=9)

- **OFF**

I messaggi di canale (messaggi di Nota On/Off) non saranno né trasmessi né ricevuti.



DRUM CH
10CH

Se specificate un canale MIDI (1 - 16) per la traccia drum o bass, potete trasmettere messaggi di Nota On/Off da un apparecchio MIDI esterno su quel canale MIDI per far eseguire i suoni della traccia drum o bass di MRS-1266 (vale a dire, per suonare drum kit o bass program). E anche quando riascoltate un pattern rhythm (o una song rhythm) su MRS-1266, il contenuto della traccia drum/traccia bass verrà trasmesso sotto forma di messaggi di Nota On/Off.

- **NOTA** ●

Se l’impostazione per “DRUM CH” o “BASS CH” si trova su OFF, i messaggi di Nota On/Off così come i messaggi di Program Change e Control Change non saranno né trasmessi né ricevuti.

Specificare messaggi di trasmissione Timing Clock

Questa impostazione specifica se trasmettere il messaggio di sincronizzazione MIDI Timing Clock.

Fate rif. agli step 1 - 4 di “Procedura di base” per richiamare l’indicazione “CLOCK” sul display. Quindi ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

- **ON (Trasmissione attiva)**

Il Timing Clock MIDI viene trasmesso quando MRS-1266 è in azione (impostazione di default).

- **OFF (Trasmissione non attiva)**

Il Timing Clock non viene trasmesso.



CLOCK
ON

Il Timing Clock verrà prodotto secondo il tempo di rhythm pattern/rhythm song che sta suonando. Per fare in modo che l’apparecchio MIDI esterno suoni in sincronismo e a tempo appropriato, avrete bisogno di specificare il metronomo e il tempo del pattern ritmico (o della song ritmica) anche se non state usando la sezione Rhythm.

- **NOTA** ●

Il Timing Clock viene trasmesso anche se la traccia drum e/ o quella bass sono in “mute” (i tasti di stato DRUM/BASS risultano spenti).

- **Consiglio** ■

- Quando si trasmettono i messaggi di Timing Clock MIDI da MRS-1266 per sincronizzare l’operazione di un apparecchio MIDI esterno, dovete anche attivare la trasmissione per i messaggi di Song Position Pointer e di Start/Stop/Continue, oltre a quelli di Timing Clock.
- Quando si trasmette il Timing Clock da MRS-1266, è consigliabile impostare i canali MIDI di drum/bass su OFF. La sincronizzazione potrebbe risultare instabile se anche altri messaggi MIDI diversi dal Timing Clock vengono trasmessi contemporaneamente.

Specificare messaggi di trasmissione Song Position Pointer

Potete specificare se i messaggi di Song Position Pointer saranno trasmessi. Quelli di Song Position Pointer sono messaggi MIDI che indicano la posizione corrente sotto forma di conteggio di beat dalla partenza. Normalmente vengono usati in combinazione con il Timing Clock.

Fate rif. agli step 1 - 4 di “Procedura di base” per richiamare l’indicazione “SPP” sul display. Quindi ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

A rectangular display showing the text "SPP" on the top line and "ON" on the bottom line.

- **ON (Trasmissione attiva)**

I messaggi MIDI di Song Position Pointer vengono trasmessi quando una operazione di “Locate” viene eseguita su MRS-1266 (impostazione di default).

- **OFF (Trasmissione non attiva)**

I messaggi di Song Position Pointer non vengono trasmessi.

Specificare messaggi di trasmissione Start/Stop/Continue

Potete specificare se i messaggi di Start/Stop/Continue verranno trasmessi. I messaggi MIDI di Start/Stop/Continue controllano il trasporto di un apparecchio, azionandolo e fermandolo. Normalmente questi messaggi vengono usati in combinazione con il Timing Clock.

Fate rif. agli step 1 - 4 di “Procedura di base” per richiamare l’indicazione “COMMAND” sul display. Quindi ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

A rectangular display showing the text "COMMAND" on the top line and "ON" on the bottom line.

- **ON (Trasmissione attiva)**

L’appropriato messaggio di Start/Stop/Continue verrà trasmesso quando il trasporto di MRS-1266 si ferma o inizia a muoversi (impostazione di default).

- **OFF (Trasmissione non attiva)**

I messaggi di Start/Stop/Continue non verranno trasmessi.

Specifica messaggi di trasmissione Program Change

Potete specificare se i messaggi di Program Change verranno trasmessi. I messaggi MIDI di Program Change segnalano cambiamenti come la commutazione del numero di suono di un sintetizzatore.

Fate rif. agli step 1 - 4 di “Procedura di base” per richiamare l’indicazione “PRG CHG” sul display. Quindi ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

A rectangular display showing the text "PRG CHG" on the top line and "ON" on the bottom line.

- **ON (Trasmissione attiva)**

Quando su MRS-1266 viene attivato un drum kit/bass program, viene inviato in uscita un messaggio di Program Change per il canale rispettivo. (impostazione di default).

- **OFF (Trasmissione non attiva)**

Non verranno inviati messaggi di Program Change.

Consiglio

La ricezione dei messaggi di Program Change è abilitata sempre.

Uso dello SMF player

Usando la funzione SMF player, MRS-1266 può leggere SMF (Standard MIDI File) Format 0 da un disco CD-R/RW e caricarne i contenuti in un project. Una volta caricato, uno SMF può usare fonti sonore interne o esterne ed eseguire la riproduzione in sync con la sezione Recorder o la sezione Rhythm. Questa sezione spiega come usare questa funzione.

Consiglio

Il "Format 0" è un tipo di SMF contenente in una singola traccia tutte le informazioni di esecuzione di canale MIDI. MRS-1266 può leggere solo questo tipo di SMF.

NOTA

I seguenti tipi di SMF non possono essere letti.

- Format 1 o Format 2
- File non conformi al Livello 1 standard ISO9660 o con una estensione diversa da ".mid".
- File scritti su un disco con la sessione lasciata aperta.

Letture di SMF in un project

Eseguendo i seguenti step, potete leggere uno SMF da un disco CD-R/RW e caricarlo in un project. Il numero massimo di SMF per project è di 100.

Consiglio

Utilizzando una scheda opzionale, è possibile copiare direttamente SMF da un computer a un project (PROJxxx folder). Per i dettagli, fate rif. alle informazioni nell'appendice di questo manuale.

1. Inserite il disco CD-ROM o CD-R/RW contenente lo SMF nel drive CD-R/RW.

2. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu utility.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY SMF" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Appare la seguente schermata.

SMF
IMPORT

4. Premete il tasto [ENTER].

Vengono visualizzati i nomi degli SMF del disco CD-R/RW.

IMPORT
SEQ1

Nome del file

5. Ruotate dial per selezionare lo SMF da importare.

NOTA

Se il file desiderato non viene visualizzato, controllate se il file è del tipo Format 0.

6. Per eseguire il processo di importazione, premete il tasto [ENTER].

Una volta completata l'importazione, l'unità ritorna alla condizione dello step 4. Per importare altri SMF, ripetete gli step 5 - 6.

7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Selezione dell'uscita di destinazione di SMF

Quando si suona uno SMF, MRS-1266 può usare una fonte sonora interna, una esterna o entrambe. L'uscita di destinazione dello SMF viene specificata usando i seguenti tre parametri.

• SMF OUTPUT

Determina se l'informazione di esecuzione dello SMF viene fornita alla presa MIDI OUT.

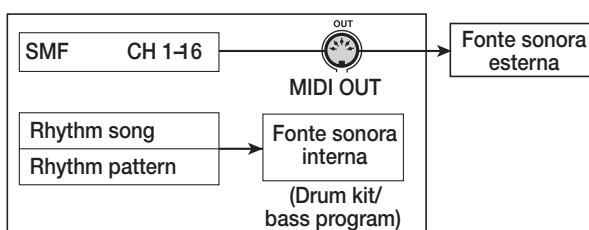
• SMF ChToDrum

Seleziona quale canale MIDI (1 - 16) dell'informazione di esecuzione dello SMF è diretta al drum kit interno di MRS-1266. L'informazione per il canale selezionato qui non sarà presente alla presa MIDI OUT. Quando questo parametro è impostato su OFF, non viene inviata al drum kit alcuna informazione di esecuzione.

• SMF ChToBass

Seleziona quale canale MIDI (1 - 16) dell'informazione di esecuzione dello SMF viene diretta al bass program interno di MRS-1266. L'informazione per il canale qui selezionato non sarà presente alla presa MIDI OUT. Quando questo parametro è impostato su OFF, nessuna informazione di esecuzione viene inviata al bass program.

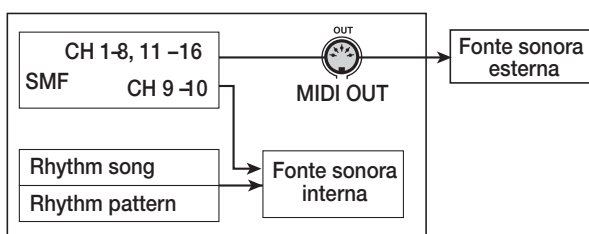
Il diagramma seguente mostra un esempio di impostazione per l'utilizzo di MRS-1266 come lettore di SMF e usando fonti sonore esterne. In questo esempio, l'informazione di esecuzione dello SMF è inviata alla sola presa MIDI OUT.



● NOTA ●

Quando uno SMF viene eseguito in questa condizione, verranno eseguiti allo stesso tempo anche la rhythm song o il rhythm pattern di MRS-1266. Se non volete ascoltare il suono drum/bass, impostate il tasto di stato [DRUM]/[BASS] su OFF o selezionate rhythm song/rhythm pattern vuoti.

Il diagramma qui di seguito mostra un esempio di impostazione per l'utilizzo di MRS-1266 come lettore SMF e usando fonti sonore interne ed esterne insieme. In questo esempio, vengono inviati al bass program il canale MIDI 9 dell'informazione di esecuzione dello SMF, il canale MIDI 10 al drum kit, e gli altri canali MIDI alla presa MIDI OUT.



● NOTA ●

- Quando uno SMF viene eseguito nella condizione precedente, l'informazione di esecuzione dello SMF e l'informazione di rhythm song o rhythm pattern di MRS-1266 verranno allo stesso tempo inviate a drum kit/bass program interni. Se volete usare drum kit/bass program

solo per lo SMF, dovete prima selezionare rhythm song/ rhythm pattern vuoti.

- Se lo SMF contiene messaggi di Program Change/Control Change/Pitch Bend, il drum kit/bass program risponderà nello stesso modo dei messaggi ricevuti via presa MIDI IN. (I messaggi di Pitch Bend riguardano solo il bass program.)

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu utility.

- ### 2. Per determinare se l'informazione di esecuzione dello SMF verrà fornita alla presa MIDI OUT, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SMF OUTPUT" sul display, e premete [ENTER].

```
OUTPUT
ON
```

- ### 3. Con dial per selezionate ON (abilitata) oppure OFF (disabilitata). Quindi premete il tasto [EXIT].

Il display ritorna al menu utility.

Consiglio

L'impostazione default di fabbrica è "ON".

- ### 4. Per selezionare il canale MIDI da assegnare al drum kit interno, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SMF ChToDrum" sul display, e premete il tasto [ENTER].

```
ChToDrum
10CH
```

- ### 5. Ruotate dial per selezionare una delle impostazioni sotto elencate, e premete il tasto [EXIT].

• OFF

Nessuna informazione di esecuzione dello SMF viene inviata al drum kit.

λ 1 - 16

L'informazione di esecuzione del canale MIDI selezionato viene inviata al drum kit e non alla presa MIDI OUT.

Consiglio

L'impostazione default di fabbrica è "10" (canale MIDI 10).

- 6.** Per selezionare il canale MIDI da assegnare al bass program interno, usate i tasti cursore left/right in modo da richiamare l'indicazione "SMF ChToBass" sul display, e premete il tasto [ENTER].

```
ChToBass
 9CH
```

- 7.** Ruotate dial per selezionare una delle impostazioni sotto elencate, e premete il tasto [EXIT].

- **OFF**

Nessuna informazione di esecuzione di SMF viene inviata al bass program.

- **1 - 16**

L'informazione di esecuzione del canale MIDI selezionato viene inviata al bass program e non alla presa MIDI OUT.

Consiglio

L'impostazione default di fabbrica è "9" (canale MIDI 9).

- 8.** Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Riproduzione di SMF

Potete selezionare un qualunque SMF importato in un project e farlo suonare nel seguente modo.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu utility.

- 2.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY SMF" sul display, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione "SMF IMPORT" appare sul display.

- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SMF FILE SEL" sul display.

```
SMF
FILE SEL
```

- 4.** Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente, consentendovi di selezionare uno SMF importato per la riproduzione.

```
FILE SEL
SEQ1
```

- 5.** Ruotate dial per selezionare lo SMF, e premete il tasto [EXIT].

Il file viene selezionato e il display ritorna nella condizione dello step 3.

- 6.** Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

- 7.** Per riprodurre lo SMF, premete il tasto PLAY [▶].

Lo SMF viene riprodotto, congiuntamente alla sezione Recorder/sezione Rhythm.

NOTA

- Quando si esegue lo SMF, la sezione Recorder/sezione Rhythm sarà sempre attivata, indipendentemente dal tasto di stato [RHYTHM] (on/off).
- L'informazione di beat contenuta nello SMF non viene presa in considerazione. Il posizionamento su una misura/beat nella song di MRS-1266 potrebbe perciò condurre a una mancata corrispondenza con la misura/beat dello SMF.

Guida [Altre Funzioni]

Questa sezione spiega diverse altre funzioni di MRS-1266.

Cambiare funzione all'interruttore a pedale

Con le impostazioni di default di MRS-1266, può essere usato un interruttore a pedale collegato alla presa FOOT SW per controllare le funzioni play/stop del registratore. Se volete usare il pedale per controllare la registrazione punch-in/out manuale (→ pag. 40), usate la seguente procedura per cambiare l'impostazione interna.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu utility.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY SYSTEM" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Appare il menu utility di sistema per l'effettuazione di diverse impostazioni di sistema.

- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY FOOT SW" sul display, e premete il tasto [ENTER].

La funzione attualmente assegnata all'interruttore pedale verrà visualizzata.

```
FOOT SW
PLY_STP
```

- 4.** Ruotate dial per selezionare "PLY_STP" o "PUNCH IO".

Le impostazioni sono le seguenti.

- PLY_STP

A ogni pressione dell'interruttore a pedale alternate play e stop della sezione Recorder.

- PUNCH IO

L'interruttore a pedale può essere usato per effettuare il punch-in/out manuale. Premendo il pedale si produce lo stesso effetto che premendo il tasto REC [●].

- 5.** Per ritornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].

Uso della funzione tuner

MRS-1266 è dotato di un accordatore cromatico incorporato (tuner) che può essere usato quando si accorda uno strumento collegato alle prese INPUT 1 - 6. Questa sezione spiega come usare il tuner.

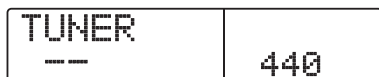
- 1. Collegare lo strumento che volete accordare a una delle prese INPUT 1 - 6, e attivare il tasto corrispondente [ON/OFF].**

Consiglio

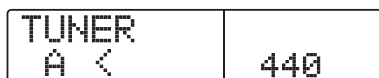
Se attivate due tasti [ON/OFF], i segnali in ingresso vengono mixati e inviati all'accordatore.

- 2. Premete il tasto [TUNER] nella sezione Effect.**

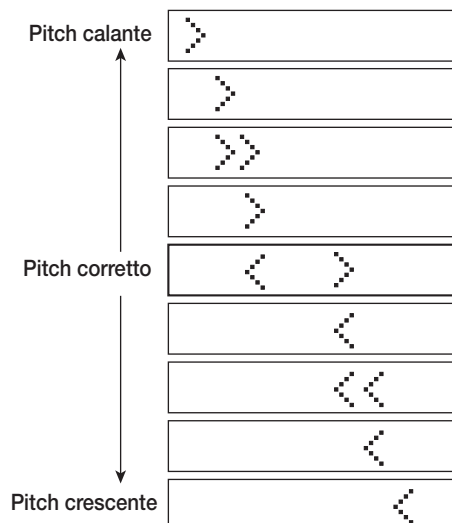
L'indicazione "TUNER" appare sul display, e l'accordatore viene attivato. Mentre la funzione tuner è attiva, l'effetto insert e l'effetto send/return vengono automaticamente disabilitati.



- 3. Suonate la nota che volete intonare, e intonate il vostro strumento in modo che appaia il nome della nota desiderata (C, C#, D, D#, E...) sul display.**



- 4. Quando compare il nome della nota desiderata, guardate i simboli ">" e "<" sul display, e fate gli aggiustamenti fini per l'intonazione.**



- 5. Se volete cambiare il pitch di riferimento dell'accordatore, ruotate dial.**

L'intonazione di riferimento del tuner è impostata su A = 440 Hz per default. Questo pitch di riferimento può essere regolato nel range di 435 - 445 Hz.



Consiglio

Se modificate il pitch di riferimento, il pitch del bass program cambierà di conseguenza.

- 6. Una volta terminata l'intonazione, premete il tasto [EXIT].**

L'unità ritorna alla schermata principale. Quando il tuner è disattivato, l'effetto insert e l'effetto send/return ritorneranno alla condizione originaria.

Inibizione della copia digitale di un nastro o un disco master

Quando trasferite il messaggio su un registratore DAT, un registratore MD o simili, attraverso le prese DIGITAL OUTPUT, potete impedire che siano fatte copie digitali (copie di terza generazione) dal vostro nastro master completato su un altro registratore digitale. La procedura è la seguente.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu utility.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY SYSTEM" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Appare il menu utility di sistema per fare le diverse impostazioni di sistema.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY D PRTCT" sul display, e premete il tasto [ENTER].

```
D PRTCT
OFF
```

Verrà visualizzata l'impostazione corrente per la copia digitale.

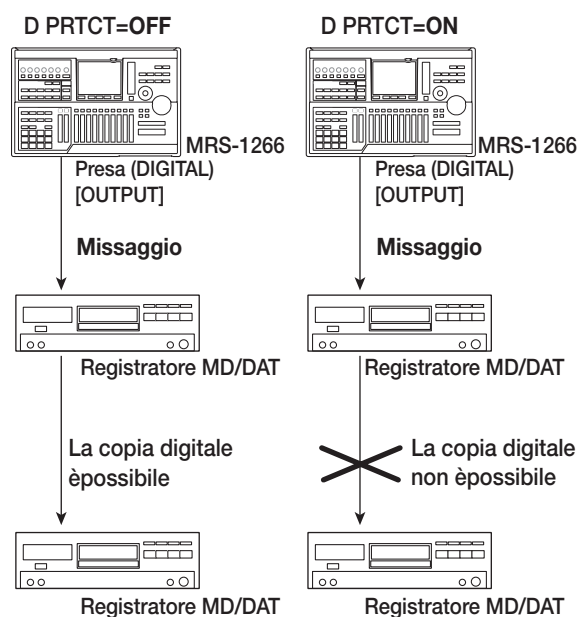
- **OFF**

La copia digitale dal vostro nastro master a un altro registratore digitale è permessa (impostazione default).

- **ON**

I dati SCMS (Serial Copy Management System) verranno aggiunti al segnale digitale in uscita alla presa [DIGITAL]. Non sarà possibile fare copie digitali da un nastro master che contiene questi dati.

4. Ruotate dial per selezionare l'impostazione "ON".



5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Cambiare tipo di display dell'indicatore di livello

L'indicatore di livello sotto il display può indicare il livello del segnale dopo che è passato dai controlli di livello/fader (post-fader) o il segnale prima che sia passato attraverso i controlli di livello/fader (pre-fader). Potete cambiare le impostazioni come segue.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu utility.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY SYSTEM" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Appare il menu utility di sistema per le diverse impostazioni del sistema.

3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY LVL MET" sul display, e premete il tasto [ENTER].

L'impostazione corrente dell'indicatore di livello verrà mostrata.

```
LVL MET
POST
```

L'impostazione ha il seguente significato.

- **POST**

Gli indicatori (meter) mostrano il livello del segnale passato dai controlli di livello/fader (impostazione default).

- **PRE**

Gli indicatori (meter) mostrano il livello del segnale prima che sia passato dai controlli di livello/fader .

4. Ruotate dial per cambiare l'impostazione.

5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

Assegnare un segnale alla presa SUB OUT

Con le impostazioni per default di MRS-1266, la presa STEREO SUB OUT sul pannello frontale porta il segnale dopo il fader [MASTER]. (Perciò può essere usata come presa cuffie extra.)

Se volete, potete assegnare un segnale alla presa, così che porti solo il segnale di uno specifico ingresso, traccia, o canale drum o bass. Questo è utile, per esempio, a estrarre solo il suono drum per ulteriore trattamento con un effetto esterno. Per assegnare un segnale a questa presa, procedete come segue.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY/TRACK EDIT] nella sezione display.

Appare il menu utility.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY SUB OUT" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il segnale correntemente assegnato alla presa STEREO SUB OUT verrà visualizzato.

```
SUB OUT
MASTER
```

Sono possibili le seguenti selezioni.

- **MASTER**

Segnale dopo i fader [MASTER]

- **DRUM**

Drum dopo i fader [DRUM]

- **BASS**

Bass dopo il fader [BASS]

- **TR1 - TR8, TR9/10**

Segnale della traccia rispettiva, dopo i fader 1 - 8, 9/10.

- **INPUT**

Segnale dopo il controllo di ingresso [REC LEVEL]

Consiglio

Se l'effetto insert è in uso sul segnale selezionato, anche l'output verrà processato dall'effetto.

3. Premete il rispettivo tasto di stato o il tasto [ON/OFF] per scegliere il segnale da inviare all'uscita.

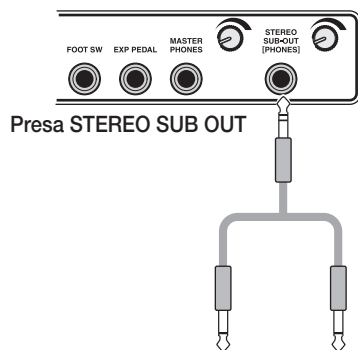
Fino a due segnali possono essere scelti simultaneamente (solo uno quando selezionate MASTER, DRUM, BASS, o TR9/10). Per selezionare due segnali adiacenti, premete due tasti di stato o [ON/OFF] simultaneamente.

4. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

In questa condizione, il solo segnale selezionato viene inviato alla presa STEREO SUB OUT. Il livello di uscita può essere regolato col controllo di livello [STEREO SUB OUT].

Consiglio

- Premendo il tasto di stato selezionato o il tasto [ON/OFF] ancora una volta si disattiva l'uscita del segnale.
- Per ottenere due segnali indipendenti, collegate un cavo a Y (spina stereo x 1 + spina mono x 2) alla presa STEREO SUB OUT.

Pannello frontale

All'unità effetti esterna, ecc.

Manutenzione dell'Hard disk

Questa sezione descrive come verificare e ripristinare l'integrità dei dati sull'hard disk interno, come formattare l'hard disk e come eseguire altre funzioni di manutenzione.

Procedura base per la manutenzione

La procedura per la manutenzione dell'hard disk è simile per gran parte delle operazioni. Ecco qui di seguito.

1. Spegnete l'alimentazione di MRS-1266. Tenendo premuto il tasto [CLEAR], riaccendete MRS-1266.

MRS-1266 inizia nel modo "ROM utility" che serve a eseguire funzioni speciali.

```
ROM UTY
MRS-1266
```

2. Premete il tasto [MARK] nella sezione control.

Appare sul display l'indicazione "ExtFunc Select".

```
ExtFunc
+Select+
```

3. Usate i tasti cursore left/right per scegliere il comando desiderato.

Ecco i comandi disponibili.

- **ScanDisk**

Verifica e ripara l'integrità dei dati memorizzati sull'hard disk interno.

- **Init Fac (Factory Initialize)**

Riscrive i file operativi sull'hard disk. I dati creati dall'utente non vengono cancellati.

- **Init ALL (All Initialize)**

Formatta l'hard disk, e quindi vi riscrive i file operativi. Tutti i dati esistenti vengono cancellati.

4. Premete il tasto [ENTER] per eseguire il comando.

Indicazioni sul display e step operativi successivi differiscono a seconda dei diversi comandi. Cfr. le rispettive sezioni qui di seguito.

5. Una volta eseguito il comando, spegnete l'unità e quindi riaccendetela.

MRS-1266 funzionerà nel modo normale.

Verifica/ripristino dell'integrità dei dati sull'hard disk interno (ScanDisk)

Questa operazione serve a verificare l'hard disk ed eseguire eventuali azioni di riparazione. Provate questo comando quando il funzionamento dell'unità risulta instabile.

● NOTA ●

Lo ScanDisk non è sempre in grado di riparare i file danneggiati. Per evitare perdita di dati, è consigliabile farne regolarmente un backup dall'hard disk su dischi CD-R/RW.

1. Cfr. gli step 1 - 3 di "Procedura di manutenzione di base" per richiamare l'indicazione "ScanDisk" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Appare il menu ScanDisk.

```
AutoRepr
↔ ENT
```

2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare la funzione ScanDisk.

- **AutoRepr (Auto Repair)**

Questa funzione verifica tutti i file sull'hard disk e ripara automaticamente quelli danneggiati.

- **ChekFile (Check File)**

Questa funzione verifica tutti i file, ma non li ripara automaticamente. Se viene individuato un problema, viene mostrato un messaggio sulla schermata.

3. Per eseguire la funzione selezionata, premete il tasto [ENTER].

Lo ScanDisk ha inizio.

● NOTA ●

Una volta iniziato lo ScanDisk, esso non può essere interrotto dall'utente. Non spegnete mai l'unità durante l'effettuazione dello ScanDisk. Altrimenti l'hard disk

potrebbe essere distrutto.

4. Una volta completato lo ScanDisk, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla condizione dello step 1.

Riscrittura dati dei file di sistema (Factory Initialize)

Questa azione riscrive i file operativi come quelli di sistema. I project creati dall'utente non sono coinvolti in questa operazione. Provate questo comando quando l'unità opera in modo instabile dopo l'operazione di ScanDisk.

1. Fate rif. agli step 1 - 3 di "Procedura di manutenzione di base" per richiamare l'indicazione "Init Fac" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

L'indicazione "Init Fac SURE?" appare sul display per confermare l'operazione.

```
Init Fac
SURE?
```

2. Per effettuare l'inizializzazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Il processo di inizializzazione ha inizio. Una volta completato, l'unità ritorna alla condizione dello step 1

Formattazione dell'hard disk

Questa azione formatta l'hard disk e riscrive i file operativi. Tutti i project esistenti compresa la demo song vengono cancellati.

● NOTA ●

Una volta cancellati, i progetti creati dall'utente non possono essere recuperati. Usate questa funzione con estrema cura. Se volete conservare i project, fatene prima il backup su disco CD-R/RW (→ p. 142).

1. Fate rif. agli step 1 - 3 di "Procedura di manutenzione di base" per richiamare l'indicazione "Init ALL" sul display. Quindi premete

il tasto [ENTER].

Sul display appare l'indicazione "Init ALL SURE?" per la conferma dell'operazione.



2. Per effettuare l'inizializzazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta

Il processo di inizializzazione completa ha inizio. Una volta terminato, l'unità ritorna alla condizione dello step 1.

Manutenzione dell'Hard disk con il CD-ROM in dotazione

Un disco CD-ROM è allegato a MRS-1266. Potete eseguire la seguente manutenzione dell'hard disk.

- **Ripartire l'intero hard disk alla condizione di fabbrica (RECOVER)**

Ripristino dell'intero hard disk nella condizione di default. Tutti i dati creati dall'utente vengono cancellati.

- **Factory Initialize (VER UP) (p.158)**

1. Inserite il disco CD-ROM nel drive CD-R/RW, e quindi premete l'interruttore [POWER] per accendere MRS-1266.

2. Usate il tasto cursore left/right per selezionare "RECOVER?"(ritornando al default) o "VER UP?"(Factory Initialize), e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione "Sure?" appare sul display.

3. Premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Inizia la manutenzione. Una volta completata, l'indicazione "Done" appare sul display. Espellete il disco CD-ROM dal drive, e spegnete e quindi riaccendete l'unità.

Appendice

Specifiche di MRS-1266

• Registratore

Numero di tracce fisiche	12
Numero di tracce virtuali	120 (10 V-take per traccia)
Traccia Drum	1 (stereo)
Traccia Bass	1 (mono)
Numero di tracce di registrazione simultanee	6

Formato dati di registrazione

lineare a 16-bit (no-compression)

Durata massima di registrazione

Appross. 3 ore/gigabyte (riferito a tracce mono)

Funzione Marker

100 marcatori per project

Indicazione locate

Display Ore/Min/Sec/mSec/Misure/Beat/Tick

Funzioni di editing delle tracce

Copy, Move, Paste, Delete, Exchange, Trim, Fade-in/out, Reverse, Time Stretch/Compress

Funzione Punch-in/out

Manuale, automatica

Altre funzioni

Bounce, Scrub/preview, A-B repeat, Capture/Swap, Phrase loop

• Mixer

Numero di tracce simultanee in riproduzione

13 (10 tracce audio + traccia drum stereo + traccia bass mono)

Fader

12 (1-8 mono, 9/10 stereo, drum, bass, master stereo)

Indicatore di livello

Post fader/pre fader (selezionabile), funzione monitor del valore del fader

Parametri di traccia

Equalizzatore, mandata effetto, panning (balance per tracce in stereo-link)

Equalizzatore

HIGH (f: 500 Hz - 18 kHz, gain: ± 12 dB)

LOW (f: 40 Hz - 1.6 kHz, gain: ± 12 dB)

Mandata effetti

Mandata chorus/delay, mandata reverb

Stereo linking

Tracce 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, selezionabile; tracce 9/10 (fisso)

Funzione Scene

100 scene per project (possibile assegnazione ai marker)

• Effetti

Algoritmi

5 tipi (dual, guitar/bass, mic, line, mastering)

Principio di modellazione

VAMS (Variable Architecture Modeling System)

Numero di patch

280 (dual 50 + guitar/bass 100 + mic 50 + line 50 + mastering 30)

Numero di moduli effetti

4 (compressore, preamp/drive, equalizzatore, modulazione/delay)

Numero di moduli send/return

2 (chorus/delay, reverb)

Numero di patch send/return

40 (chorus/delay 20 + reverb 20)

Tuner

Accordatore cromatico automatico

Tuner calibration

435 - 445 Hz, regolabile in step di 1-Hz

• Sezione Rhythm

Numero di voci	30 (drum + bass)
Sorgente sonora	PCM lineare a 16-bit
Drum kit	127

Fonti sonore Drum	36 per kit (12 pad x 3 banchi)
Fonti sonore Bass	26 (5 ottave ciascuna)
Numero di pad	12 (sensibili alla velocità)
Risoluzione	48 PPQN
Range di Beat	1/4 - 8/4
Numero di pattern preset di fabbrica	oltre 400 (riscrivibili)

Numero massimo di pattern

511 per song (riscrivibili)

Numero massimo di misure

999 (per song rhythm), 99 (per pattern rhythm)

Numero di note

appross. 20.000 (per song rhythm)

Range di Tempo

40.0 - 250.0

Hard disk

3.5 " E-IDE

Numero max. di project

1000

Conversione A/D

24-bit (64-times oversampling)

Conversione D/A

24-bit (8-times oversampling)

Freq. di campionamento

44.1 kHz

Process. del segnale

24-bit

Risposta in frequenza

20 Hz - 20 kHz ± 1 dB (a 10-kilohm di carico)

Rapporto S/N

93 dB (IHF-A)

Range dinamico

97 dB (IHF-A)

THD + noise

0.02% (400 Hz, 10-kilohm load)

Display

96 x 63 mm, custom LCD (retroilluminato)

Ingresso Guitar/bass (Hi-Z)

2 x presa standard mono phone, impedenza d'ingresso 500 kilohm

Ingressi sbilanciati

6 x presa standard mono phone, impedenza d'ingresso 50 kilohm o più, sbilanciati

Ingressi bilanciati

2 x tipo XLR-3-31, impedenza d'ingresso 1 kilohm bilanciati, pin 2 hot

Alimentazione phantom

48 V (con interruttore on/off)

Livello d'ingresso

-50 dBm to +4 dBm (a variabilità continua)

Uscita Master

Presa di tipo phono RCA (L/R)

Impedenza di uscita

1 kilohm

Livello di uscita nominale

-10 dBm

Uscita cuffie

Presa phono standard stereo, 50 mW (carico 32-ohm)

Sub output

Presa phono standard stereo, 50 mW (carico 32-ohm)

Uscita Digitale

S/P DIF, optical (20-bit)

Prese MIDI

IN, OUT

Control input

connettore FP02, connettore FS01

Slot per scheda opzionale

1

Dimensioni

480 (W) x 310 (D) x 115 (H) mm

Peso

6.8 kg (con drive)/5.8kg (senza drive)

Alimentazione

12 V DC, 2.5 A

(dall'adattatore AC AD-0010 fornito)

Consumo

30 W (12 V, 2A) typ.

Accessori in dotazione

Adatt. AC univ. (AD-0010), cavo AC

Accessori opzionali

FS01 (interruttore a pedale)

FP02 (pedale di espressione)

UIB-01 (scheda interfaccia USB)

0 dB = 0.775 Vrms

Progetto e specifiche sono soggetti a variazioni senza preavviso.

Diagnostica

Se si presentano problemi durante l'uso di MRS-1266, verificate prima i seguenti punti.

Problemi durante l'ascolto

- **Nessun suono o suono molto debole**
- Controllate i collegamenti al vostro impianto audio, e il volume del vostro impianto audio.
- Assicuratevi che i tasti di stato nella sezione mixer siano accesi di verde e che i fader siano alzati. Se un tasto è spento, premetelo perché si accenda di verde.
- Se una scena con il volume abbassato è stata assegnata a un marcatore, il volume verrà automaticamente abbassato al raggiungimento del marcatore. Cancellate la scena che è stata assegnata al marcatore (→ pag. 84).
- Il registratore non opererà quando il tasto [RHYTHM] è acceso e il tasto [RECORDER] è spento. Premete il tasto [RECORDER] in modo che il tasto [RHYTHM] si spenga e si accenda il tasto [RECORDER].
- **Azionando i fader il volume non cambia**
- Sui canali per i quali è attivato lo stereo link, il fader del canale di numero pari non avrà alcun effetto. O disattivate lo stereo link (→ pag. 81), o azionate il fader del canale di numero dispari.
- **Il display indica "Don't Play" e non è possibile il playback**
- Il registratore non opererà nella schermata corrente. Premete il tasto [EXIT] più volte per passare alla schermata principale.
- **Nessun suono dal segnale in ingresso, o suono molto debole**
- Assicuratevi che il tasto [ON/OFF] relativo all'ingresso sia acceso.
- Assicuratevi che il controllo [INPUT] relativo sia alzato.
- Assicuratevi che il controllo [REC LEVEL] relativo sia alzato. Se è alzato, abbassatelo temporaneamente e quindi alzate di nuovo.
- **L'indicazione "STOP RECORDER" è visualizzata sul display, e l'operazione non è possibile.**

- L'operazione corrente non è possibile mentre il registratore è in azione. Premete il tasto STOP [■] per fermare il registratore.

Problemi durante la registrazione

- **Non si riesce a registrare una traccia**
- Assicuratevi di aver selezionato una traccia per la registrazione.
- Controllate di non aver esaurito lo spazio sull'hard disk (→ pag. 139).
- La registrazione non è possibile se il project è protetto in scrittura. O disattivate la protezione (→ pag. 141), o usate un diverso project.
- **Il segnale da una presa INPUT non risulta in ingresso**
- Tra le prese UNBALANCED e BALANCED con lo stesso numero, la presa unbalanced (presa phone) ha la priorità.
- Quando c'è qualcosa collegato sia alla presa GUITAR/BASS 1 sul pannello frontale che alla presa INPUT 1 sul pannello posteriore, o alla presa GUITAR/BASS 2 sul pannello frontale che alla presa INPUT 2 sul pannello posteriore, la presa sul pannello frontale ha la priorità.
- **Il suono registrato è distorto**
- Verificate se l'impostazione della sensibilità d'ingresso (controlli [INPUT]) e l'impostazione del livello di registrazione (controlli [REC LEVEL]) sono appropriati.
- Abbassate il fader in modo che il punto 0 (dB) dell'indicatore di livello non si accenda.
- Se l'EQ gain del track mixer è impostato molto alto, il suono potrebbe risultare distorto all'ascolto anche con il fader abbassato. Impostate l'EQ su un valore appropriato.

Problemi con gli effetti

- **L'effetto Insert non risulta applicato**
- Assicuratevi che il tasto [BYPASS/TUNER] sia spento.
- Assicuratevi che l'effetto insert venga inviato alla locazione desiderata (→ pag. 119).
- Assicuratevi che il tasto [MODULE] sia acceso. Se tutti i tasti [MODULE] sono spenti, premete uno o più tasti MODULE perché si accendano, oppure selezionate un altro patch.

- **L'effetto Send/return non risulta applicato**
- Assicuratevi che il tasto [CHORUS/DELAY] o [REVERB] sia acceso. Se risulta spento, premete il tasto più volte fino a farlo illuminare.
- Per ciascun canale del mixer, assicuratevi che il parametro REVERB SEND o CHORUS/DELAY SEND sia attivato. Se risulta attivo, accertatevi che il livello di mandata sia alzato (→ pag. 80).

Problemi con la sezione rhythm

- **Non si riesce ad ascoltare il pattern rhythm**
- Assicuratevi che i tasti di stato [DRUM]/[BASS] siano accesi di verde.
- Assicuratevi che i fader [DRUM]/[BASS] siano alzati. Se i fader sono già alzati, abbassateli e poi alzateli nuovamente.
- Assicuratevi di non aver selezionato un pattern rhythm vuoto (nome del pattern "EMPTY").

- **Non si riesce ad ascoltare la song rhythm**
- Nel caso di un nuovo project, la song rhythm non è ancora stata creata, quindi non sentirete alcun suono. O create la song rhythm, o caricate un project per il quale è stata creata una song rhythm.
- Quando usate segnali di Control Change inviati da un apparecchio MIDI esterno, il volume di drum o bass potrebbe risultare abbassato. Impostate i canali MIDI per drum e bass su OFF o controllate l'impostazione sull'apparecchio MIDI esterno.

- **Nessun suono quando battete sui pad**
- Se la sensibilità dei pad è stata fissata su "SOFT", non verranno prodotti suoni forti nemmeno se battete molto forte sui pad. Cambiate l'impostazione in "NORMAL", "LITE", o "LOUD" (→pag. 115).

- **Non si riescono a registrare o a modificare pattern rhythm/song rhythm**
- Quando il tasto [RHYTHM] è spento o lampeggia, non è possibile registrare né modificare pattern rhythm o song rhythm. Premete [RHYTHM] perché il tasto si accenda.
- Se il display indica "FULL", questo significa che avete esaurito la memoria della sezione Rhythm. Cancellate i pattern ritmici non necessari.

- **I suoni registrati nel pattern rhythm non suonano**
- I suoni eccedenti il massimo di polifonia prevista non suoneranno. O cancellate alcune delle note che avete già registrato (→pp. 101, 105), o quando registrate rimanete all'interno della massima polifonia permessa.

Problemi con il MIDI

- **I suoni drum/bass di MRS-1266 non possono essere riprodotti da un dispositivo MIDI esterno**
- Assicuratevi che un cavo MIDI sia correttamente collegato dalla presa MIDI OUT dell'apparecchio esterno alla presa MIDI IN di MRS-1266.
- Assicuratevi che i canali di invio MIDI dell'apparecchio esterno corrispondano ai canali MIDI di ricezione per la traccia drum/bass su MRS-1266.

- **Non riesce la sincronizzazione con un apparecchio MIDI esterno**
- Assicuratevi che un cavo MIDI sia correttamente collegato dalla presa MIDI OUT di MRS-1266 alla presa MIDI IN dell'apparecchio esterno.
- Su MRS-1266, assicuratevi che l'uscita sia stata abilitata ai messaggi di Timing Clock, Song Position Pointer, e Start/Stop/Continue (→pag. 148).
- Assicuratevi che l'apparecchio MIDI esterno sia impostato per ricevere il Timing Clock e sincronizzarsi con esso.
- Assicuratevi che l'apparecchio MIDI esterno sia nel modo playback.

- **Non si riesce a caricare uno SMF da un disco CD-ROM o CD-R/RW**
- Assicuratevi che lo SMF sia di tipo Format 0 e che il nome del file e l'estensione siano appropriati.

- **Non si riesce a far suonare uno SMF**
- Assicuratevi che l'uscita dello SMF sia su "ON" (l'informazione di esecuzione dello SMF viene inviata dalla presa MIDI OUT) (→ pag. 151).

Problemi con il drive CD-R/RW

- **Non si riesce a suonare un Cd audio creato con MRS-1266 su un lettore CD standard**
- Verificate che il disco sia stato finalizzato.
- Verificate che il CD player non sia un vecchio modello.
Su alcuni vecchi lettori CD, i dischi CD-R/RW non suoneranno come dovrebbero i normali CD, anche se the disc was finalizzati.
- Discs created usando mezzi CD-RW non saranno riproducibili su lettori CD standard.
- **Non si riescono a scrivere dati audio su un disco CD-R/RW**
- Controllate che il disco non sia già stato finalizzato.
- **Cannot perform backup**
- Controllate che i dati audio non siano già stati scritti sul disco.
- **Non si riesce a elencare un project che occupa diversi dischi**
- Verificate se è stato inserito il disco appropriato.
Quando il backup di un project occupa più dischi, inserite il disco numero 1. Quando è stato fatto il backup dell'intero hard disk, inserite il primo disco che contiene i dati del project desiderato.

Altri problemi

- **Non si riesce a salvare un project**
- Il project non può essere salvato se protetto. Disattivate la protezione (protect off) (→pag. 141).
- **Non si riesce a usare l'accordatore (tuner)**
- Il tuner non può essere usato se è inserito l'effetto insert in una posizione diversa dall'input mixer. Spostate il punto di inserimento sull'input mixer.
- **Non si riesce a creare un nuovo project o copiare un project**
- Se il display indica "FULL", questo significa che esistono già 1.000 project, e non possono essere creati altri

project. Cancellate i project indesiderati.

- **Non si riesce a registrare su un registratore esterno collegato alla presa [OUTPUT] (DIGITAL)**
- Assicuratevi che il registratore esterno sia impostato sulla frequenza di campionamento di 44.1 kHz.
- Assicuratevi che il registratore esterno supporti il formato audio S/P DIF.
- **Viene visualizzato uno dei seguenti messaggi quando si tenta di eseguire un comando.**

FULL

Non c'è abbastanza spazio libero sul disco CD-R/RW.

INSERT DISCxxx

Inserite il disco con il numero xxx.

NO AUDIO

Il disco nel drive CD-R/RW non è un disco audio.

NO DATA

I dati specificati non esistono.

NO DISC

Nessun disco è inserito nel drive CD-R/RW.

NotBLANK

Il disco CD-R/RW non è vuoto.

NOT CD-R

Il disco nel drive CD-R/RW non è un disco CD-R/RW.

HDD FULL

Non c'è abbastanza spazio libero sull'hard disk interno.

PRJ FULL

Non possono essere creati altri project sull'hard disk interno.

Lista Tipi effetto/Parametro

Effetto insert

ALGORITMO DUAL

DUALTYPE	
Mic&Mic	Sistemazione modulo per due microfoni, nel canale L e nel canale R.
G/B&Mic	Sistemazione modulo per chitarra/basso nel canale L e microfono nel canale R.
Gtr&Bass	Sistemazione modulo per chitarra nel canale L e basso nel canale R.

MODULO COMP/LIM

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compressore che rende le dinamiche più particolari.		
LIMIT	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limiter per il controllo dei picchi di segnale.		

Spiegazione dei parametri del MODULO COMP/LIM

Nome del Parametro	Range	Spiegazione del parametro
SENS	0 -15	Regola la sensibilità in ingresso della compressione.
ATTACK	0 -15	Regola la velocità d'attacco della compressione.
LEVEL	1 -8	Regola il livello di uscita del modulo.
THRSHOLD	0 -15	Regola la soglia di azione del limiter.
RELEASE	0 -15	Regola la durata tra il punto di attraversamento della soglia e la fine della compressione.

MODULO MIC PRE

TYPE	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL
	Preamp per uso con microfono esterno		

Spiegazione dei parametri del MODULO MIC PRE

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
COLOR	1 -6	Regola le caratteristiche del MIC PRE. 1. Risposta Flat 2. Solo Low-cut 3. Caratteristiche di chitarra acustica 4. Caratteristiche di chit. acustica con Low-cut 5. Caratteristiche vocali 6. Caratteristiche vocali con Low-cut
TONE	0 -10	Regola il tono.
LEVEL	1 -8	Regola il livello di uscita del modulo.

MODULO PRE AMP/GUITAR PRE AMP

TYPE	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL
	Suono Clean che modella un ampli combo a transistor.		
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL
	Suono Clean che modella un ampli valvolare di tipo built-in.		
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL
	Suono Drive che modella un ampli valvolare di tipo built-in.		
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL
	Modello di piccolo ampli valvolare built-in, con distorsione dry.		
Class A	GAIN	TONE	LEVEL
	Suono crunch unico che modella un ampli combo British-style.		
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL
	Suono crunch che modella uno stack di ampli valvolare British-style.		
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL
	Suono drive che modella uno stack di ampli valvolare British-style.		
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL
	Modella un ampli combo valvolare caratterizzato da lungo sustain.		
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL
	Suono drive ad alto gain che modella uno stack di ampli valvolare.		
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL
	Modello di ampli stack valvolare, caratterizzato da basso fat e delicata distorsione.		
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL
	Suono drive che modella un ampli ad alto gain adatto per chitarra solista.		
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL
	Tipico suono anni 60 di unità Fuzz che passa in uno stack di ampli.		
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL
	Modello di un ampli per basso con un range low-mid particolarmente pulito.		
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL
	Modello di un ampli per basso con drive vintage-style.		

Spiegazione dei parametri del Modulo PRE AMP/GUITAR PRE AMP

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
GAIN	1 -30	Regola il gain del segnale.
TONE	0 -10	Regola il tono.
LEVEL	1 -8	Regola il livello di uscita del modulo.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
Noise Reduction proprietario di Zoom che riduce al minimo il disturbo (noise) quando non state suonando.	

Spiegazione dei parametri del Modulo ZNR

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
THRSHOLD	OFF,1 –30	Regola la sensibilità di ZNR. Per i migliori risultati, impostatelo quanto possibile alto senza consentire agli attacchi o ai decadimenti di suonare innaturali.

MODULO EQ A 3 BANDE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BAND EQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
Si tratta di un equalizzatore a 3 bande.				

Spiegazione dei parametri del Modulo 3BAND EQ

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
HIGH	-12 –12	Regola enfasi/taglio nel range delle alte frequenze.
MID	-12 –12	Regola enfasi/taglio nel range delle frequenze medie.
LOW	-12 –12	Regola enfasi/taglio nel range delle basse frequenze.
LEVEL	1 –8	Regola il livello di uscita del modulo.

MODULO EQ A 5 BANDE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4	PARAMETRO 5	PARAMETRO 6
5BAND EQ	PRESENCE	HIGH	HIGH-MID	LOW/MID	LOW	LEVEL
Si tratta di un equalizzatore a 5 bande.						

Spiegazione dei parametri del Modulo 5BAND EQ

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
PRESENCE	-12 –12	Regola enfasi/taglio nel range delle frequenze alte estreme.
HIGH	-12 –12	Regola enfasi/taglio nel range delle frequenze alte.
HIGH-MID	-12 –12	Regola enfasi/taglio nel range delle frequenze medio-alte.
LOW-MID	-12 –12	Regola enfasi/taglio nel range delle frequenze medio-basse.
LOW	-12 –12	Regola enfasi/taglio nel range delle frequenze basse.
LEVEL	1 –8	Regola il livello di uscita del modulo.

MODULO VOL PDL

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	Quando si usa un pedale di espressione come pedale del volume, questo specifica il minimo.

MODULO DOUBLING

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
Preamplificatore da usare con un microfono esterno			

Spiegazione dei parametri del Modulo DOUBLING

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
TIME	1 –100	Imposta il tempo di delay.
TONE	0 –10	Regola il tono.
MIX	0 –30	Regola il mix di effetto.

ALGORITMO GUITAR/BASS

MODULO COMPRESSORE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
Un compressore che rende le dinamiche più regolari.			

Spiegazione dei parametri del Modulo COMPRESSOR

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
SENS	0 –10	Imposta la sensibilità in ingresso del compressore.
ATTACK	0 –10	Regola la velocità a cui viene applicata la compressione.
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	--	--	--
	Suono clean che modella un ampli combo a transistor.					
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Suono clean che modella un ampli valvolare di tipo built-in.					
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Suono drive che modella un ampli valvolare di tipo built-in.					
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modello di un piccolo ampli valvolare built-in, con caratteristica distorsione.					
Class A	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Suono crunch unico che modella un ampli combo British-style.					
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Suono crunch che modella uno stack di ampli valvolare British-style.					
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Suono drive che modella uno stack di ampli valvolare British-style.					
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modella un ampli combo valvolare caratterizzato da lungo sustain.					
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Suono drive ad alto gain che modella uno stack di ampli valvolare.					
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modello di stack di ampli valvolare, caratterizzato da basse dense e distorsione delicata.					
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Suono drive che modella un ampli ad alto gain, adatto come solista.					
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Suono anni '60 tipico di unità Fuzz passata in uno stack di ampli.					
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modello di ampli per basso con un range medio-basso particolarmente pulito.					
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL	--	--	--
	Modello di ampli per basso con drive in vintage-style.					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Suono drive di punta per basso.					
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinazione di crunch 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 metal-style e simulatore di cabinet.					
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Combinazione della distorsione di Zoom 9002 e simulatore di cabinet.					
Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in un suono tipo chitarra acustica.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Pre-amp per elettrica-acustica.					
BassSim	TONE	LEVEL	--	--	--	--
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in un suono tipo basso.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH	--	--	--
	Simulazione del cabinet di 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 gain.
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 tipo combo.
	br	Bright Combo: Produce un suono più brillante del Combo.
	Ft	Flat: Un cabinet con risposta flat.
	St	Stack: Produce il carattere di un cabinet tipo-stack.
	bC	BassCombo: Il suono di un cabinet tipo-combo per basso.
	bS	BassStack: Il suono di un cabinet tipo-stack per basso.
SPEAKER	C1	Combo 1: Il suono di un ampli per chitarra tipo-combo con un cono 12".
	C2	Combo 2: Il suono di un ampli per chitarra tipo-combo con due coni 12".
	C3	Combo 3: Il suono di un ampli per chitarra tipo-combo con un cono 10".
	GS	Gt Stack: Il suono di un ampli per chitarra tipo-stack con quattro coni 10".
	GW	Gt Wall: Il suono di più ampli tipo-stack messi insieme.
	bC	Bs Combo: Il suono di un ampli per basso tipo-combo con un cono 15".
	bS	Bs Combo: Il suono di un ampli per basso tipo-stack con quattro coni 6.5".
DEPTH	0 - 10	Regola la risonanza di cabinet dello speaker.
COLOR	1 - 4	Regola il carattere del pre-amp elettrico-acustico.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
EQ a 3 Bande	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Equalizzatore a 3 bande.			

Spiegazione dei parametri del Modulo EQ

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
HIGH	-12 - 12	Enfatizza/taglia il range delle alte frequenze.
MID	-12 - 12	Enfatizza/taglia il range delle medie frequenze.
LOW	-12 - 12	Enfatizza/taglia il range delle basse frequenze.
LEVEL	1 - 8	Imposta il livello di uscita del modulo.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Noise reduction di proprietà Zoom che riduce al minimo il disturbo (noise) quando non state suonando.

*Per una spiegazione dei parametri, fate rif. all'algoritmo DUAL.

MODULO VOL PDL

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Potete usare un pedale di espressione per controllare il volume.

MODULO MODULATION/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	--
	Chorus stereo con suono chiaro e grande spaziosità.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	--
	Un effetto che aggiunge un carattere pronunciato e modulazione al suono.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	--
	Un effetto che aggiunge una modulazione "aspirata" al suono.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	--
	Un effetto che varia volume ciclicamente.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Un effetto che vi consente di usare un pedale di espressione per controllare il wah manualmente.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Un effetto in cui il wah è applicato a seconda delle vostre dinamiche di esecuzione.			
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	--
	Un effetto che modifica il pitch (altezza) del suono originale.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	--
	Un effetto che produce una risonanza metallica.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	--
	Un effetto che aiuta a focalizzare meglio il suono e a definirne la spazializzazione.			
AIR	SIZE	tone	MIX	--
	Simula l'effetto dell'aria sulla risonanza della stampa, dando al suono profondità spaziale.			
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 delay con un ritardo massimo di 500 millisecondi.			

Spiegazione dei parametri del Modulo MODULATION/DELAY

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
DEPTH	0 -10	Regola la profondità dell'effetto.
RATE	1 -30	Regola la velocità dell'effetto.
MIX	0 -30	Regola la quantità di mix dell'effetto.
FB	TYPE = FLANGER : -10 -10 TYPE = DELAY : 0 -10	Regola la quantità di feedback.
POSITION	AF / bF	Scambia le locazioni di effetto del modulo DRIVE e del modulo MOD.
COLOR	1 -4	Cambia il tipo di phase tone.
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	Imposta il livello di uscita del modulo.
RTM	OFF / On	Specifica se il pedale di espressione verrà usato come pedale wah.
FLT TYP	bPF / LPF	Specifica il tipo di filtro.
RESO	1 -10	Aggiunge carattere al suono.
SENS	-10 -10	Regola la sensibilità con cui l'effetto viene applicato.
SHIFT	-12.0 -24.0	Imposta la quantità di shift prodotto dal pitch shifter.
tone	0 -10	Regola il tono.
BALANCE	0 -30	Regola il bilanciamento tra il suono diretto e il suono con l'effetto.
LowBoost	0 -10	Enfatizza il range delle frequenze basse.
SIZE	1 -10	Specifica l'ampiezza spaziale.
TIME	TYPE = WIDE : 1 -64 TYPE = DELAY : 1 -50	Imposta il tempo di delay.
WET LVL	0 -30	Regola la quantità di mix del suono con l'effetto.
DRY LVL	0 -30	Regola la quantità di mix del suono diretto.

ALGORITMO MIC

MODULO COMP/LIM

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Questo è un compressore a ingresso/uscita mono.		
LIMIT	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Questo è un limiter a ingresso/uscita mono.		

*Per una spiegazione dei parametri, fate rif. all'algoritmo DUAL.

MODULO MIC PRE

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Un pre-amp da usare con un microfono esterno.			

Spiegazione dei parametri del Modulo MIC PRE

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro		
COLOR	1 -6	Specifica la risposta del mic pre-amp. 1. Risposta Flat 2. Curva di risposta Low-cut. 3. Curva di risposta per chit. acustica. 4. Curva di risposta Low-cut per chit. acustica 5. Curva di risposta per voce. 6. Curva di risposta Low-cut per voce.		
TONE	0 -10	Regola il tono.		
LEVEL	1 -8	Imposta il livello di uscita del modulo.		
DE-ESSER	0 -10	Specifica in quale quantità le sibilanti vocali verranno tagliate.		

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Equalizzatore a 3 bande.			

*Per una spiegazione dei parametri, fate rif. all'algoritmo GUITAR/BASS

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Noise reduction proprietario di Zoom per ridurre al minimo il disturbo quando non state suonando.

*Per una spiegazione dei parametri, fate rif. all'algoritmo DUAL.

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 rif. all'algoritmo DUAL.

MODULO MODULATION/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stereo con suono chiaro e grande spaziosità.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un effetto che aggiunge un carattere pronunciato e modulazione al suono.		
PHASER	RATE	COLOR	--
	Un effetto che aggiunge una modulazione "aspirata" al suono.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un effetto che varia ciclicamente il volume.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Un effetto che modifica il pitch (altezza) del suono originale.		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	Un effetto che produce una risonanza metallica.		
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost
	Un effetto che aiuta a focalizzare meglio il suono e a dargli definizione spaziale.		
AIR	SIZE	TONE	MIX
	Simula l'effetto dell'aria sulla risonanza della stanza, dando al suono profondità spaziale.		
DELAY	TIME	FB	MIX
	Un effetto delay con un ritardo massimo di 500 millisecondi.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Un effetto doubling che consente di impostare il tempo di delay in step di 1 ms fino a 100 ms.		

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.
COLOR	1 -4	Modifica il tipo di phase tone.
CUIP	0 -10	Enfatizza l'effetto.
SHIFT	-12.0 -24.0	Specifica la quantità di spostamento dell'intonazione prodotta dal pitch shifter.
BALANCE	0 -30	Regola il bilanciamento tra il suono diretto e il suono con l'effetto.
FREQ	1 -5	Specifica la frequenza.
LowBoost	0 -10	Enfatizza il low range (basse frequenze).
SIZE	1 -10	Specifica l'ampiezza spaziale.
FB	TYPE = FLANGER : -10 -10	Regola la quantità di feedback.
	TYPE = DELAY : 0 -10	
TIME	TYPE = DELAY : 1 -50	Imposta il tempo di delay. (x 10 ms)
	TYPE = DOUBLE : 1 -100	Imposta il tempo di delay. (x 1 ms)
	1 -100	Imposta il tempo di delay. (x 1 ms)
TOE	0 -10	Regola il tono.
MIX	0 -30	Regola la quantità di mix dell'effetto.

- ALGORITMO LINE

MODULO COMP/LIM

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Un compressore con ingresso/uscita stereo.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Un limiter con ingresso/uscita stereo.		

Spiegazione dei parametri del Modulo COMP/LIM

Parameter name	Range	Spiegazione del parametro
SENS	0 -15	Specifica la sensibilità d'ingresso della compressione.
ATTACK	0 -15	Regola la velocità a cui viene applicata la compressione.
LEVEL	1 -8	Specifica il livello di uscita del modulo.
THRSHOLD	0 -15	Specifica la sensibilità a cui il limiter inizierà ad applicarsi.
RELEASE	0 -15	Specifica il tempo da quando il segnale scende sotto la soglia fino alla fine della 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 frequenze, e permette di specificare la quantità di mix.				

Spiegazione dei parametri del Modulo ISOLATOR

Parameter name	Range	Spiegazione del parametro
XOVER_Lo	50 -16000	Specifica la frequenza dove le bande medio-basse saranno divise.
XOVER_Hi	50 -16000	Specifica la frequenza dove le bande medio-alte saranno divise.
MIX_HIGH	OFF, -24 -6	Specifica la quantità di mix dell'alto range.
MIX_MD	OFF, -24 -6	Specifica la quantità di mix del medio range.
MIX_LOV	OFF, -24 -6	Specifica la quantità di mix del basso range.

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Equalizzatore a 3 bande.			

*Per una spiegazione dei parametri, fate rif. all'algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Noise reduction proprietario di Zoom che riduce al minimo il disturbo (noise) quando non state suonando.

*Per una spiegazione dei parametri, fate rif. all'algoritmo DUAL.

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 rif. all'algoritmo DUAL.

MODULO MODULATION/DELAY

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stereo con suono chiaro e grande spaziosità.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un effetto che aggiunge un carattere pronunciato e modulazione al suono.		
PHASER	RATE	COLOR	--
	Un effetto che aggiunge una modulazione "aspirata" al suono.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un effetto che varia ciclicamente il volume.		
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE
	Un effetto che modifica il pitch (altezza) del suono originale.		
RingMod	RATE	BALANCE	--
	Un effetto che produce una risonanza metallica.		
DOUBLE	TIME	tone	MIX
	Un effetto doubling che permette di impostare il tempo di delay in step di 1 ms fino a 100 ms.		

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 di mix dell'effetto.
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 cambiamento prodotto dal pitch shifter.
tone	0 -10	Regola il tono.
BALANCE	0 -30	Regola il bilanciamento di volume tra il suono diretto e il suono con l'effetto.
TIME	1 -100	Specifica il tempo di delay.

ALGORITMO MASTERING

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 su tre bande di frequenza, e vi permette di specificare compressione e quantità di mix per ciascuna banda.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	tone	EFX_LVL	DRY_LVL	--	--
	Un effetto che deteriora 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 in cui le bande medio-basse verranno divise.
XOVER_Hi	50 -16000	Specifica la frequenza in cui le bande medio-alte verranno divise.
SNS_HIGH	0 -15	Specifica la sensibilità del compressore applicato all'alto range.
SENS_MID	0 -15	Specifica la sensibilità del compressore applicato al medio range.
SENS_LOW	0 -15	Specifica la sensibilità del compressore applicato al basso range.
MIX_HIGH	OFF, -24 -6	Specifica la quantità di mix dell'alto range.
MIX_MID	OFF, -24 -6	Specifica la quantità di mix del medio range.
MIX_LOW	OFF, -24 -6	Specifica la quantità di mix del basso range.
CHARA	0 -10	Specifica il carattere del filtro.
COLOR	1 -10	Specifica il colore.
DIST	0 -10	Specifica il grado di distorsione.
tone	0 -10	Regola il tono.
EFX_LVL	0 -30	Regola la quantità di mix del suono con l'effetto.
DRY_LVL	0 -30	Regola la quantità di mix del suono diretto.

MODULO NORMALIZE

TIPO	PARAMETRO 1
NORMLZR	GAIN
	Un modulo che vi permette di impostare il livello di ingresso del modulo comp.

Spiegazione dei parametri del Modulo NORMALIZE

Nome del parametro	Range	Spiegazione del parametro
GAIN	-12 -12	Specifica il gain (guadagno di livello).

MODULO EQ

TIPO	PARAMETRO 1	PARAMETRO 2	PARAMETRO 3	PARAMETRO 4
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Equalizzatore a 3 bande.			

*Per una spiegazione dei parametri, fate rif. all'algoritmo GUITAR/BASS.

MODULO ZNR

TIPO	PARAMETRO 1
ZNR	THRSHOLD
	Noise reduction proprietario di Zoom che riduce al minimo il disturbo quando non state suonando.

*Per una spiegazione dei parametri, fate rif. all'algoritmo GUITAR/BASS.

TIPO	PARAMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
Potete usare un pedale di espressione per controllare il volume.	

*Per una spiegazione dei parametri, fate rif. all'algoritmo DUAL .

DIMENSION/RESONANCE MODULE

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 (Oscillatore a bassa frequenza).						

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 viene enfatizzata.
RISE_2	0 -30	Specifica la spaziosità che include la componente mono.
DEPTH	0 -10	Specifica la profondità dell'effetto.
FreqOFST	1 -30	Specifica l'offset 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 mix del suono con l'effetto.
DRY LVL	0 -30	Regola la quantità di mix del 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 spaziosità.				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	Un effetto di delay fino a 1000 mSec.				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL	--	--
	Un effetto doubling fino a 100 mSec.				

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 mix del suono con l'effetto.
TIME	TYPE=DELAY:1 -1000 TYPE=DOUBLE:1 -100	Imposta il tempo di delay. (TIME= valore impostazione x 1msec)
FB	0 -10	Regola la quantità di feedback.
DAMP	0 -10	Imposta la quantità di decay high-frequency per il suono col delay.
REV_SEND	0 -30	Imposta la quantità di suono col 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 riverberazione caratteristica 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 high-frequency del suono col riverbero.
EQ_LOW	-12 -6	Specifica il volume low-frequency del suono col riverbero.
E/R MIX	0 -30	Specifica il volume delle prime riflessioni.
EFX LVL	0 -30	Regola la quantità di mix del suono con l'effetto.

Lista Patch Effetti

ALGORITMO DUAL

N.	NOME PATCH	Commento	Applicazione
0	Vo/Vo 1	Patch adatto per duetti	Mic & Mic
1	Vo/Vo 2	Patch per chorus opposto a una voce principale	
2	Vo/Vo 3	Patch adatto all'armonia	
3	AG/Vo 1	Patch che crea un carattere "da strada"	
4	AG/Vo 2	Patch con carattere vocale diverso da quello di AG/Vo 1	
5	AG/Vo 3	Patch che applica effetti per modificare aggressivamente il carattere vocale	
6	ShortDLY	Breve delay con efficace uso di doubling	
7	FatDrum	Suono midrange a pieno corpo con ricco ambiente	
8	BothTone	Suono tipo "condensatore" intonato per voce maschile (1) o femminile (2)	
9	Condnsr	Simulazione di microfono a condensatore con gusto leggero	G/B & Mic
10	Bs/Vo 1	Botta potente per voci e bassi rock'n roll	
11	Bs/Vo 2	Patch per voce e basso heavy rock	
12	Bs/Vo 3	Suono slap con carattere preciso per la voce e contorno chiaro per basso	
13	Bs/Vo 4	Suono dal contorno definito con chiarezza	
14	Bs/Vo 5	Suono delicato e chiaramente inciso	
15	RockRoll	Patch per chitarra e voce rock'n roll con botta	
16	HeavyRK	Patch per chitarra e voce heavy rock	
17	FunkFish	Suono chiaramente cesellato con punta affilata	
18	ShapeUp	Suono dal contorno ben definito	Gtr & Bass
19	LightCLR	Patch con un tocco delicato, leggero	
20	BluesRK	Patch per la registrazione di rock e blues	
21	USA-Hard	Suono hard rock in stile L.A., ottimo per bass picking	
22	Metal	Patch per la registrazione di numeri metal rock	
23	Mixture	Ecco suono di chitarra crunchy e basso distinto	
24	80'sFunk	Suono slap stile anni '80 crea un'atmosfera funky	
25	Bossa	Suono vecchio stile per band completamente acustiche e wood bass	
26	Jazz	Suono pienamente acustico con compressione, e chiaro suono di wood bass	
27	Folk	Suono di base jazz che enfatizza la tecnica strumming	
28	ModnFunk	Suono funk moderno per chitarra molto tagliente e chiaro slap di basso	
29	Country	Suono di Bass Precision che porta l'arpeggio in primo piano	
30 / 49	EMPTY		

ALGORITMO GUITAR/BASS

N.	NOME PATCH	Commento
0	Standard	Suono base ottimizzato per la registrazione
1	MRS-Drv	Distorsione piena + suono ricco
2	RCT-BG	Suono di ampli high-gain della serie "Rectifier" made in U.S.A.
3	CrnchCmp	Suono crunch finemente intonato con un tocco di compressione
4	9002Lead	Il suono originale 9002
5	F-Tweed	Il suono di un piccolo ampli valvolare vintage made in U.S.A.
6	J-Chorus	Suono clean JC
7	Phaser	Suono clean che simula un effetto phase vintage
8	BlackPnl	Il suono heavy metal della serie di ampli stack 5100 made in U.S.A.
9	MatchCru	Suono crunch di un ampli modern class-A
10	DryComp	Suono clean "Direct line" con un accenno di doubling
11	RiffCLN	Suono tagliente per riff rock'n roll che rivela differenza tra chitarre
12	WideCLN	Ampio suono clean con crunch
13	PunchCLN	Arioso suono normale con botta
14	Sticky	Suono crunch pastoso
15	HardPick	Suono fortemente crunch per un'ampia varietà di utilizzi
16	RockDrv	Suono drive rock diretto
17	Duplex	Suono di chitarra solista con doppio effetto di sovrapposizione
18	MadBass	Suono di basso con distorsione per accordi e solo sull'alto range
19	Straight	Versatile, suono solista diretto
20	Arpeggio	Suono clean adatto per arpeggi

N.	NOME PATCH	Commento
21	JetSound	Versatile suono jet
22	Combo-BG	Suono caratterizzato da dettagliato overdrive e lungo sustain
23	FDR-Twin	Suono del canale drive di ampli valvolare vintage made in U.S.A.
24	Beatle	Suono Mersey Beat di Classe A
25	CleanCH	Suono del canale clean di un ampli valvolare vintage made in U.S.A.
26	WildFuzz	Suono di fuzzbox vintage
27	JB.Style	Simulazione di octaver. Un effetto indispensabile per riff all'unisono di chitarra e basso
28	Pitch-5	Anche le note singole suonano come potenti accordi.
29	BRT-Drv	Il grande suono della "900 series" di ampli stack British
30	Soldan	Suono di ampli high-gain ideale per impostazioni half-tone single coil
31	MatchDrv	Suono drive di ampli modern Classe A
32	Snake	Suono heavy metal con basse solide
33	Crunch	Insieme di suono crunch "serie 800"
34	Ballad	Caldo suono solista
35	Metal-X	Buon suono metal con fini overtone prodotti dall'effetto
36	DP-Drv	Suono hard rock anni '70
37	WetDrive	Semplice suono overdrive con tocco "wet "
38	Mellow	Suono lead dal suono dolce
39	MultiDst	Suono forte a tutto tondo per accompagnamento o melodia
40	Bright	Suono brillante per un'ampia varietà di usi
41	Melody	Suono insaporito con gusto, ideale per melodie
42	V-Blues	Suono blues vintage
43	BlueFngr	Suono "bluesy" adatto al finger picking
44	StrmBeat	Suono base adatto agli accompagnamenti "strummed"
45	CompCln	Suono di compressione naturale
46	JazzTone	Suono clean adatto al jazz
47	Funky	Tagliente suono funky
48	FDR-Cln	Suono clean di ampli valvolare vintage made in U.S.A.
49	Rockbily	Suono rockabilly con breve delay
50	NYFusion	Suono clean adatto alla registrazione diretta
51	Wet-Rhy	Suono tagliente adatto alle ballate
52	LA-Std	Suono con grosso chorus in stile studio di L.A.
53	50sRNB	Suono tremolo adatto al rhythm & blues
54	DeepFLG	Suono clean con flanger
55	HDR-Drv	Suono "wet" nuovo hard rock
56	12-Clean	Suono clean adatto agli arpeggi, con pitch all'ottava
57	Cry-Lead	Suono nello stile "cry effect" originale di Zoom
58	ZakWah	Suono lead con auto-wah
59	TheRing	Ring modulator utilizzabile anche come effetto sonoro in registrazione
60	BS-Pick	Suono denso per suonare pizzicato
61	BS-Od	Suono rock con retro distorsione
62	BS-Drv	Suono di basso con forte distorsione
63	BS-Fingr	Suono tutto tondo per finger picking
64	BS-Slap	Suono slap brillante
65	BS-Comp	Suono piacevole con attacco controllato dalle dinamiche del pizzicato
66	BS-Edge	Suono denso con punta
67	BS-Solo	Suono adatto per melodie, con chorus
68	BS-Octve	Suono con dentro un'ottava superiore, utile in ensemble
69	BS-Wah	Basso funky con auto-wah
70	AG-Fingr	Suono adatto al finger-style
71	AG-Cho	Suono di chorus per elettro-acustica. Usatelo per strumming, arpeggio o solo.
72	AG-12	Simulazione di suono a 12 corde
73	AG-Flang	Suono flanging ottimizzato per chitarra acustica
74	AcoSIM 1	Simulazione di suono da chitarra acustica senza elaborazione
75	AcoSIM 2	Simulazione di acustica con bell'effetto chorus
76	AcoSIM 3	Scintillante suono "detune" senza modulazione
77	BsSIM 1	Simula un suono compatto di basso pizzicato
78	BsSIM 2	Simulazione di basso con chorus, efficace con linee melodiche
79	BsSIM 3	Simulazione di basso auto-wah
80 { 99	EMPTY	vuoto

ALGORITMO MIC

N.	NOME PATCH	Commento
0	Vo-Stnd	Effetto voce standard
1	Vo-Rock	Effetto voce rock
2	Vo-Balld	Effetto voce ballad con profondità creata da chorus "detune"
3	Vo-Echo	Effetto voce con eco
4	Vo-PreC1	Suono regolare, ascoltabile per microfoni a condensatore
5	Vo-PreC2	Suono doubling che aggiunge profondità microfoni a condensatore
6	Vo-PreD1	Effetto che migliora la definizione del suono per microfoni dinamici
7	Vo-PreD2	Effetto che rende più grosso e più pregno il suono per microfoni dinamici
8	Vo-Robot	Voce da robot tipo film di fantascienza
9	AG-Live	Suono per registrazione microfonica con tocco live. Molto utilizzabile, non solo per chitarra.
10	AG-Brght	Suono per registrazione microfonica; brillante e incisivo
11	AG-Solo	Suono solista fastoso
12	AG-Edge	Patch per chitarra acustica, utilizzabile in registrazione (potenzia la punta)
13	AG-Strum	Patch per chitarra acustica, utilizzabile in registrazione (adatto allo strumming)
14	ForWind	Suono con buona presenza e mid-range particolare
15	ForBrass	Breve delay brillante su tutto lo spettro
16	ForPiano	Suono con profondità e definizione ottimizzate
17	AG-Mix 1	Suono ottimizzato per il missaggio (strumming)
18	AG-Mix 2	Suono ottimizzato per il missaggio (arpeggio)
19	SweeperX	Effetto con sweep secco per percussione "one-shot" (colpo singolo)
20	FXgroove	Suono tipo "rhythm machine" con percussioni trattate
21	Lo&Hi	Suono drum di latta con alte e basse pompate e midrange attenuato
22	Lo-Boost	Suono pompato sulle basse per drum
23	FanFan	Suono tipo "parlando nel ventilatore"
24	Alien	Effetto sonoro per voce tipo creatura dello spazio
25	TapeComp	Patch che simula multi-recording analogica
26	Duet??	Aggiunge una voce infantile a una voce femminile o una voce femminile a una voce maschile
27	Active	Patch con attacco enfatizzato
28	Psyche	Strano effetto vocale in stile psichedelico
29	DeepDLY	Delay per voce, utile per definire gridi o suoni
30 ? 49	EMPTY	vuoto

ALGORITMO LINE

N.	NOME PATCH	Commento
0	Syn-Lead	Effetto per soli di synth monofonici
1	OrganPha	Effetto phaser per synth/organo
2	OrgaRock	Suono rimbombante di distorsione per organo rock
3	EP-Chor	Bella risonanza e chorus, efficace col piano elettrico
4	ClavFlg	Suono clavinet
5	Concert	Effetto sala da concerto per piano
6	Honkey	Simulazione di piano honky-tonk
7	PowerBD	Un effetto che dà più potenza alla cassa
8	DrumFng	Flanger convenzionale per batteria
9	LiveDrum	Simulazione di doubling live all'aperto
10	JetDrum	Suono phaser efficace su hi-hat in 16-beat
11	AsianKit	Trasforma un kit standard in kit asiatico
12	BassBost	Patch boost che enfatizza il basso range
13	Mono->St	Un effetto che dà spaziosità a fonti monofoniche
14	AM Radio	Simulazione di una radio AM
15	WideDrms	Ampio effetto stereo buono per batteria interna
16	DanceDrm	Effetto potente con basso rinforzato per ritmi dance
17	Octaver	Effetto tipo SFX che aggiunge un suono di ottava più bassa
18	Percushn	Dà aria, presenza, e apertura stereo ai suoni di percussione
19	MoreTone	Suono di chitarra con corpo enfatizzato
20	SnrSmack	Dà presenza alla batteria interna enfatizzando con energia il rullante
21	Shudder!	Suono stereo grande per tracce techno
22	SwpPhase	Effetto phaser con risonanza potente
23	DirtyBiz	Distorsione low-fi che usa il modulatore ad anello (ring modulator)

N.	NOME PATCH	Commento
24	Doubler	Effetto doubling ottimo anche per tracce di voce
25	SFXlab	Suono SFX per synth
26	SynLead2	Suono jet old-style buono per soli di synth
27	Tekepiko	Effetto frasi in sequenza e chitarra "mute" (nota singola)
28	Soliner	Simulazione di sezione d'archi analogica
29	HevyDrum	Suono di batteria tipo hard rock
30 } 49	EMPTY	

ALGORITMO MASTERING

N.	NOME PATCH	Commento
0	PlusAlfa	Mastering che ottimizza la potenza complessiva
1	All-Pops	Mastering convenzionale
2	StWide	Mastering ad ampio range
3	DiscoMst	Mastering per suono da club
4	Boost	Effetto missaggio per rifinitura hi-fi
5	Power	Per i mix con un grosso e potente basso range
6	Live	Aggiungete un tocco live al mix complessivo
7	WarmMst	Mastering che aggiunge una calda sensazione complessiva
8	TightUp	Mastering con un tocco hard complessivo
9	1930Mst	Mastering con suono anni '30
10	LoFi Mst	Mastering Lo-fi
11	BGM	Mastering per musica di sottofondo
12	RockShow	Mastering per far suonare "live" un mix in stile rock
13	Exciter	Mastering Lo-fi con leggera distorsione nel range medio e superiore
14	Clarify	Mastering High-end con ampio range e appeal universale
15	VocalMax	Mastering per portare in primo piano le voci
16	RaveRez	Speciale effetto "sweep" che usa un forte filtro
17	FullComp	Forte compressione sull'intero range di frequenze
18	ClearPWR	Potente, con midrange enfatizzato, forte impatto e suono chiaro
19	ClearDMS	Suono con chiarezza e contrasto ottimizzati
20 } 30	EMPTY	vuoto

CHORUS/DELAY

N.	NOME PATCH	Commento
0	Vocal	Chorus per aggiungere colore alle voci
1	GtChorus	Chorus utile per suoni di chitarra esili
2	Doubling	Versatile effetto doubling
3	Echo	Ricco delay in stile analogico per chitarra e voce
4	Delay375	Delay che corrisponde al tempo comunemente usato di 120
5	LongDLY	Lungo delay ideale per ballad, ecc.
6	FastCho	Chorus rapido (efficace per aggiungere profondità al suono)
7	DeepCho	Versatile effetto di chorus profondo
8	ShortDLY	Versatile breve delay
9	DeepDBL	Profondo effetto doubling
10	SoloLead	Questo effetto mantiene compatte le frasi veloci, specialmente per soli di chitarra o di synth
11	WarmyDly	Simulazione di delay analogico con suono caldo
12	EnhanCho	Effetto "enhancer" che fa uso di phase shift doubling
13	Detune	Grande effetto per strumenti con forti armoniche quali piano elettrico digitale o synth
14	Natural	Chorus con bassa modulazione, per accompagnamento di chitarra o piano
15 } 19	EMPTY	vuoto

REVERB

N.	NOME PATCH	Commento
0	TightHal	Riverbero Hall con forte qualità tonale
1	BrgtRoom	Riverbero Room con forte qualità tonale
2	SoftHall	Riverbero Hall con una qualità tonale delicata
3	LargeHal	Simula la riverberazione di una grande sala
4	SmallHal	Simula la riverberazione di una piccola sala
5	LiveHous	Simula il riverbero di un club
6	TrStudio	Simula la riverberazione di una sala prove
7	DarkRoom	Riverbero Room con una qualità tonale delicata
8	VcxRev	Riverbero calibrato per migliorare la voce
9	Tunnel	Simula la riverberazione di un tunnel
10	BigRoom	Simula la riverberazione di un grande spazio, tipo una palestra
11	PowerSt.	Riverbero di tipo Gate
12	BrittHall	Simula una sala da concerto brillante
13	BudoKan	Simula la riverberazione del Budokan di Tokyo
14	Ballade	Effetto riverbero per ballad lente
15 } 19	EMPTY	vuoto

Lista Pattern

N.	Nome Pattern
000	08BEAT01
001	08BEAT02
002	08BEAT03
003	08BEAT04
004	08BEAT05
005	08BEAT06
006	08BEAT07
007	08BEAT08
008	08BEAT09
009	08BEAT10
010	08BEAT11
011	08BEAT12
012	16BEAT01
013	16BEAT02
014	16BEAT03
015	16BEAT04
016	16BEAT05
017	16BEAT06
018	16BEAT07
019	16BEAT08
020	16FUS 01
021	16FUS 02
022	04JAZZ01
023	04JAZZ02
024	04JAZZ03
025	04JAZZ04
026	BOSSA
027	COUNTRY
028	68BLUS
029	DANCE
030	ROCK01
031	ROCK02
032	ROCK03
033	ROCK04
034	ROCK05
035	ROCK06
036	ROCK07
037	ROCK08
038	ROCK09
039	ROCK10
040	ROCK11
041	ROCK12
042	ROCK13
043	ROCK14
044	ROCK15
045	ROCK16
046	ROCK17
047	ROCK18
048	ROCK19
049	ROCK20

N.	Nome Pattern
050	ROCK21
051	ROCK22
052	ROCK23
053	ROCK24
054	ROCK25
055	ROCK26
056	ROCK27
057	ROCK28T
058	ROCK29
059	ROCK30
060	ROCK31
061	ROCK32
062	ROCK33
063	HROCK 01
064	HROCK 02
065	HROCK 03
066	HROCK 04
067	HROCK 05
068	HROCK 06
069	HROCK 07
070	HROCK 08
071	HROCK 09
072	METAL 01
073	METAL 02
074	METAL 03
075	METAL 04
076	METAL 05
077	METAL 06
078	THRASH01
079	THRASH02
080	PUNK 01
081	PUNK 02
082	PUNK 03
083	PUNK 04
084	FUSON01
085	FUSON02
086	FUSON03
087	FUSON04
088	FUSON05
089	FUSON06
090	FUSON07
091	FUSON08
092	FUSON09
093	FUSON10
094	FUSON11
095	FUSON12
096	FUSON13
097	FUSON14
098	FUSON15
099	INDUST01

N.	Nome Pattern
100	INDUST02
101	POP 01
102	POP 02
103	POP 03
104	POP 04
105	POP 05
106	POP 06
107	POP 07
108	POP 08
109	POP 09
110	POP 10
111	POP 11
112	POP 12T
113	POP 13
114	POP 14
115	POP 15
116	POP 16
117	RnB 01
118	RnB 02
119	RnB 03
120	RnB 04
121	RnB 05
122	RnB 06
123	RnB 07
124	RnB 08
125	RnB 09
126	RnB 10
127	RnB 11
128	RnB 12
129	FUNK 01
130	FUNK 02
131	FUNK 03
132	FUNK 04
133	FUNK 05
134	FUNK 06
135	FUNK 07
136	FUNK 08
137	FUNK 09
138	FUNK 10
139	FUNK 11
140	FUNK 12
141	FUNK 13
142	FUNK 14
143	FUNK 15
144	FUNK 16
145	16BEAT09
146	16BEAT10
147	16BEAT11
148	HIP01
149	HIP02

No	Nome Pattern
150	HIP03
151	HIP04
152	HIP05
153	HIP06
154	HIP07
155	HIP08
156	HIP09
157	HIP10
158	HIP11
159	HIP12
160	HIP13
161	HIP14
162	HIP15
163	HIP16
164	HIP17
165	HIP18
166	HIP19
167	HIP20
168	HIP21
169	HIP22
170	HIP23
171	HIP24
172	HIP25
173	HIP26
174	HIP27
175	HIP28
176	HIP29
177	DANCE 01
178	DANCE 02
179	DANCE 03
180	DANCE 04
181	DANCE 05
182	DANCE 06
183	DANCE 07
184	DANCE 08
185	HOUSE 01
186	HOUSE 02
187	HOUSE 03
188	HOUSE 04
189	HOUSE 05
190	HOUSE 06
191	TECNO01
192	TECNO02
193	TECNO03
194	TECNO04
195	TECNO05
196	TECNO06
197	TECNO07
198	TECNO08
199	TECNO09

No.	Pattern name
200	TECHNO10
201	TECHNO11
202	D'nB 01
203	D'nB 02
204	D'nB 03
205	D'nB 04
206	D'nB 05
207	D'nB 06
208	TRIP 01
209	TRIP 02
210	TRIP 03
211	AMB 01
212	AMB 02
213	AMB 03
214	AMB 04
215	AMB 05
216	AMB 06
217	BALD 01
218	BALD 02
219	BALD 03
220	BALD 04
221	BALD 05
222	BALD 06
223	BALD 07
224	BALD 08
225	BALD 09
226	BALD 10
227	BALD 11T
228	BALD 12
229	BALD 13
230	BLUES 01
231	BLUES 02
232	BLUES 03
233	BLUES 04
234	BLUES 05
235	BLUES 06
236	BLUES 07
237	BLUES 08
238	COUNTR01
239	COUNTR02
240	COUNTR03
241	COUNTR04
242	COUNTR05
243	COUNTR06
244	JAZZ 01
245	JAZZ 02
246	JAZZ 03
247	JAZZ 04
248	JAZZ 05
249	JAZZ 06
250	JAZZ 07P

N.	Nome Pattern
251	JAZZ 08
252	JAZZ 09
253	SHWRL01
254	SHWRL02
255	SHWRL03
256	SHWRL04
257	SHWRL05
258	SHWRL06
259	SHWRL07
260	SKA 01
261	SKA 02
262	SKA 03
263	SKA 04
264	REGGAE01
265	REGGAE02
266	REGGAE03
267	REGGAE04
268	REGGAE05
269	REGGAE06
270	AFRO 01
271	AFRO 02
272	AFRO 03
273	AFRO 04
274	AFRO 05
275	AFRO 06
276	AFRO 07
277	AFRO 08
278	LATIN 01
279	LATIN 02
280	LATIN 03
281	LATIN 04
282	LATIN 05
283	LATIN 06
284	LATIN 07
285	LATIN 08
286	LATIN 09
287	LATIN 10
288	LATIN 11
289	LATIN 12
290	LATIN 13
291	LATIN 14
292	LATIN 15
293	BOSSA 01
294	SAMBA 01
295	SAMBA 02
296	MIDE 01
297	MIDE 02
298	MIDE 03
299	MIDE 04T
300	MIDE 05
301	MIDE 06

N.	Nome Pattern
302	INTRO 01
303	INTRO 02
304	INTRO 03
305	INTRO 04
306	INTRO 05
307	INTRO 06
308	INTRO 07
309	INTRO 08
310	INTRO 09
311	INTRO 10
312	INTRO 11
313	INTRO 12
314	INTRO 13
315	INTRO 14
316	INTRO 15
317	INTRO 16
318	INTRO 17
319	INTRO 18
320	COUNT
321	ROCK F1
322	ROCK F2
323	ROCK F3
324	ROCK F4
325	ROCK F5
326	ROCK F6
327	ROCK F7
328	ROCK F8
329	ROCK F9
330	HROCK F1
331	HROCK F2
332	HROCK F3
333	HROCK F4
334	METAE1
335	METAE2
336	THRAS1
337	THRAS2
338	FUSEF1
339	FUSEF2
340	FUSEF3
341	FUSEF4
342	FUSEF5
343	FUSEF6
344	INDSF1
345	POP51
346	POP52
347	POP53
348	POP54
349	POP55
350	R'nBF1
351	R'nBF2
352	FUNK F1

N.	Nome Pattern
353	FUNK F2
354	FUNK F3
355	FUNK F4
356	HIPF1
357	HIPF2
358	HIPF3
359	DANCE1
360	DANCE2
361	DANCE3
362	DANCE4
363	HOUSE1
364	HOUSE2
365	TECHN1
366	TECHN2
367	D'nBF1
368	D'nBF2
369	AMEF1
370	GROVF1
371	GROVF2
372	BALAD1
373	BALAD2
374	BLUES1
375	BLUES2
376	CNTRF1
377	CNTRF2
378	JAZZ1
379	JAZZ2
380	SHFL1
381	SHFL2
382	SHFL3
383	REGGA F1
384	REGGA F2
385	AFROF1
386	AFROF2
387	LATINF1
388	LATINF2
389	LATINF3
390	LATINF4
391	MIDEF1
392	MIDEF2
393	ENDING01
394	ENDING02
395	ENDING03
396	ENDING04
397	ENDING05
398	ENDING06
399	ENDING07
400	METRO4
401	METRO3
402	ALL MUTE

Lista Drum Kit/Bass Program

Elenco Drum Kit

Numero di Kit = Numero di MIDI program change

N.	Display	Nome del Kit
0	LiveRock	Live Rock
1	Studio	Studio
2	Standard	Standard
3	FunkTrap	Funk Trap
4	EpicRock	Epic Rock
5	Ballad	Ballad
6	Modern	Modern
7	HipHop	Rap/HipHop
8	Techno	Techno Beat
9	General	GeneraDrum
10	Live1	Live Rock variati1
11	Live2	Live Rock variati2
12	Live3	Live Rock variati3
13	Studio1	Studio variati1
14	Studio2	Studio variati2
15	Studio3	Studio variati3
16	Standrd	Standard variati1
17	Standrd2	Standard variati2
18	Standrd3	Standard variati3
19	Funk1	Funk Trap variati1
20	Funk2	Funk Trap variati2
21	Funk3	Funk Trap variati3
22	Epic1	Epic Rock variati1
23	Epic2	Epic Rock variati2
24	Ballad1	Ballad variati1
25	Ballad2	Ballad variati2
26	Modern1	Modern variati1
27	Modern2	Modern variati2
28	HipHop1	Rap/HipHop variati1
29	HipHop2	Rap/HipHop variati2
30	HipHop3	Rap/HipHop variati3
31	Technd	Techno Beat variati 1
32	Technd2	Techno Beat variati 2
33	Technd3	Techno Beat variati 3
34	GS Room	GeneraDrum Room
35	GS Power	GeneraDrum Power
36	GS Elect	GeneraDrum Electronic
37	GS808	GeneraDrum Analog
38	GS Brush	GeneraDrum Brush
39	Latin	Latin Special
40	Percuss	Percussions
41	M-Live	Live Rock Mastegn
42	M-Studio	Studio Mastergn
43	M-Funk	Funk Trap Mastegn
44	M-Epic	Epic Rock Mastegn
45	M-Ballad	Ballad Mastergn
46	M-Modern	Modern Mastergn
47	Benndown	Powerbenndown
48	SFX1	Special Effect Sounids
49	SFX2	Special Effect Sounids
50	}	default
126	}	default

I Drum Kit N. 34 - 38 sono consigliati quando si usa la tone map GM/GS. Se necessario, aggiustate i drum kit.

Elenco Bass Program

Numero di Program = Numero di MIDI program change

N.	Display	Nome del Program
0	LiveBass	Live Bass
1	StudioBS	Studio Bass
2	EpicBass	Epic Bass
3	FunkBass	Funk Bass
4	BalladBS	Ballad Bass
5	AcostcBS	Acoustic Bass
6	ModernBS	Modern Bass
7	Synth BS	Synth Bass
8	Techno B	Techno Bass
9	BigBtmBS	Big Bottom Bass
10	SubSlpBS	SubSlap Bass
11	DgiAcBS	Digital Acoustic
12	BSHrmnic	Bass Harmonics
13	Nb Frets	No Frets
14	AcoJazz	AcousticJazz
15	DgiPick	Digital Pick
16	TectAnlg	TechnoAnalog
17	AnaTouch	Analog Touch
18	Lo Sine	Lo Sine
19	HrmnicBS	Harmonics Bass
20	SawWave	SawWave
21	Square	SquareWave
22	Hi Sine	Hi Sine
23	Drive BS	Drive Bass
24	FuzzBass	FuzzBass
25	FZDrive	FuzzDrive Bass

Quando la traccia bass di MRS-1266 riceve un qualunque messaggio di Program change 32 - 39, potete usare i bass program consigliati nella tone map GM/GS .

Tabella numero di nota MIDI

PAD	Numero di nota		
	BANK1	BANK1	BANK1
0/KICK	36	35	61
1/SNARE	38	40	60
2/CLOSED HAT	42	44	68
3/OPEN HAT	46	54	67
4/TOM 1	50	48	64
5/TOM 2	47	45	62
6/TOM 3	43	41	63
7/RIDE	51	52	59
8/CRASH	49	57	70
9/EXTRA CYMBAL	53	55	69
X/EXTRA 1	37	56	65
+/EXTRA 2	39	58	66

Nota#	Nome dello strumento	BANK1	BANK1	BANK1
27	High Q			
28	Slap			
29	Scratch Push			
30	Scratch Pull			
31	Sticks			
32	Square Click			
33	Metronome Click			
34	Metronome Bell			
35	Kick Drum 2		PAD 0	
36	Kick Drum 1	PAD 0		
37	Side Stick	PAD X		
38	Snare Drum 1	PAD 1		
39	Hand Clap	PAD +		
40	Snare Drum 2		PAD 1	
41	Low Tom2		PAD 6	
42	Closed Hi-Hat	PAD 2		
43	Low Tom 1	PAD 6		
44	Pedal Hi-Hat		PAD 2	
45	Mid Tom 2		PAD 5	
46	Open Hi-Hat	PAD 3		
47	Mid Tom 1	PAD 5		
48	High Tom 2		PAD 4	
49	Crash Cymbal 1	PAD 8		
50	Hi Tom 1	PAD 4		
51	Ride Cymbal 1	PAD 7		
52	Chinese Cymbal		PAD 7	
53	Ride Bell	PAD 9		
54	Tambourine		PAD 3	
55	Splash Cymbal		PAD 9	
56	Cowbell		PAD X	
57	Crash Cymbal 2		PAD 8	
58	Vibraslap		PAD +	
59	Ride Cymbal 2			PAD 7
60	High Bongo			PAD 1
61	Low Bongo			PAD 0
62	Mute High Conga			PAD 5
63	Open High Conga			PAD 6
64	Low Conga			PAD 4
65	High Timbale			PAD X
66	Low Timbale			PAD +
67	High Agogo			PAD 3
68	Low Agogo			PAD 2
69	Cabasa			PAD 9
70	Maracas			PAD 8
71	Short Whistle			
72	Long Whistle			
73	Short Guiro			
74	Long Guiro			
75	Claves			

Lista Strumenti

N.	Display	Nome
000	BDLive1	Live Kick 1
001	BDLive2	Live Kick 2
002	BDStdio1	Studio Booth Kick
003	BDStdio2	Small Booth Kick
004	BDStdio3	Middle Booth Kick
005	BDMute	Muted Kick
006	BDTight	Tight Shell Kick
007	BDHuge	Huge Kick
008	BDHard	Deep Hard beater Kick
009	BDAmbi	Ambient Kick
010	BDStage1	Stage Ambient Kick 1
011	BDStage2	Stage Ambient Kick 2
012	BDDry	Dry Kick
013	BDReso	Resonated Kick
014	BDDeep1	Deep Shell Kick
015	BDDeep2	Deep Muffed Kick
016	BDAnlg1	Analog Kick
017	BDAnlg2	Short Analog Kick
018	BDDgAna1	DIGI-ANA Kick
019	BDDgAna2	Long DIGI-ANA Kick
020	BDSynth	Synth Kick
021	BDBend	Velocity Bend Kick
100	SDLive1	Live Ambient 1
101	SDLive2	Live Ambient 2
102	SDAmbi	Booth Ambient
103	SDDry	Booth Dry
104	SDSnappy	Dry Snappy
105	SDDryHi	Dry High Tuned
106	SDHigh1	High Tuned 1
107	SDHigh2	High Tuned 2
108	SDHigh3	High Tuned 3
109	SDDeep1	Deep Body Ambient
110	SDDeep2	Deep Snappy
111	SDHiSnap	High Tensioned Snappy
112	SDMute	Tight Muted
113	SDReso	Resonated Tuning
114	SDGate	Tighten Gate
115	SDAnalgM	Mono Analog
116	SDAnalgS	Stereo Analog
117	SDDgAnaM	Mono DIGI-ANA
118	SDDgAnaS	Stereo DIGI-ANA
119	SDReverb1	Reverb Snare 1
120	SDReverb2	Reverb Snare 2
121	SDRoom	Room Snare
122	SDPower	Power Snare
123	SDElect	Electric Snare
124	SDBrush1	Brush Short
125	SDBrush2	Brush Long
126	SDBrush3	Brush Slap
127	SDBrushB	Bend Down
200	TMLive1	Live Tom 1

N.	Display	Nome
201	TMLive2	Live Tom 2
202	TMLive3	Live Floor
203	TMStdio1	Studio Tom 1
204	TMStdio2	Studio Tom 2
205	TMStdio3	Studio Floor
206	TMDry1	Dry Tom 1
207	TMDry2	Dry Tom 2
208	TMDry3	Dry Floor
209	TMLoose1	Loose Tom 1
210	TMLoose2	Loose Tom 2
211	TMLoose3	Loose Floor
212	TMAmbi1	Ambient Tom 1
213	TMAmbi2	Ambient Tom 2
214	TMAmbi3	Ambient Floor
215	TMLow1	Low Tune Tom 1
216	TMLow2	Low Tune Tom 2
217	TMLow3	Low Tune Floor
218	TMHard1	Hard Hit Tom 1
219	TMHard2	Hard Hit Tom 2
220	TMHard3	Hard Hit Floor
221	TM808_1	808 Tom 1
222	TM808_2	808 Tom 2
223	TM808_3	808 Floor
224	TMGate1	Power Gate Tom 1
225	TMGate2	Power Gate Tom 2
226	TMGate3	Power Gate Floor
227	TMAco1	Acoustic Tom 1
228	TMAco2	Acoustic Tom 2
229	TMAco3	Acoustic Floor
230	TMRoom1	Room Tom 1
231	TMRoom2	Room Tom 2
232	TMRoom3	Room Floor
233	TMElect1	Electric Tom 1
234	TMElect2	Electric Tom 2
235	TMElect3	Electric Floor
236	TMBend1	Bend Down Tom 1
237	TMBend2	Bend Down Tom 2
238	TMBend3	Bend Down Floor
239	TMVerb1	TOMVERB
240	TMVerb2	FLOORVERB
241	TMSynth	Synth Drum Tom
300	CHHLive	Live Close-Hat
301	OHHLive	Live Open-Hat
302	CHHStdio	Studio Close-Hat
303	CHHClear	Clear Close-Hat
304	OHHClear	Clear Open-Hat
305	CHHAnalg	Analog Close-Hat
306	OHHAnalg	Analog Open-Hat
307	CHHDgAna	DIGI-ANA Close-Hat
308	OHHDgAna	DIGI-ANA Open-Hat
309	FHHaco1	Acoustic Foot-Hat

N.	Display	Nome
310	FHHaco2	Acoustic Short Foot
311	FHHAnalg	Analog Foot-Hat
312	CHHBend	Bend Down Close-Hat
313	OHHBend	Bend Down Open-Hat
314	FHHBend	Bend Down Foot-Hat
400	CYMCrsh1	Crash 1
401	CYMCrsh2	Crash 2
402	CYMCrsh3	Analog Crash
403	CYMCrsh4	Thin Crash
404	CYMSpls1	Splash 1
405	CYMSpls2	Splash 2
406	CYMCrshB	Bend Down Crash
407	CYMChin1	China 1
408	CYMChin2	China 2
409	CYMRide1	Ride 1
410	CYMRide2	Ride 2
411	CYMRide3	Ride 3
412	CYMRideB	Bend Down Ride
413	CYMCup1	Cup
414	CYMCup2	Bend Down Cup
500	EXRim1	Live Rim
501	EXRim2	Live Long Rim
502	EXRim3	Dry Rim
503	EXRimB	Velocity Bend Down Rim
504	EXCwbel1	Cowbell 1
505	EXCwbel2	Analog Cowbell
506	EXCwbelB	Velocity Bend Down Cowbell
507	EXTmbrin	Live Tambourine
508	EXTmbriB	Velocity Bend Down Tambourine
509	EXClap1	Clap
510	EXClap2	Filtered Clap
511	EXClapB	Velocity Bend Down Clap
512	EXClv808	Analog Claves
513	EXSnp909	DIGI-ANA Snap
514	EXCKnoiz	Click Noise
600	High Q	High Q
601	Slap	Slap
602	Scratch1	Scratch Push
603	Scratch2	Scratch Pull
604	Sticks	Sticks
605	SquarClk	Square Click
606	MtrClick	Metronome Click
607	MtrBell	Metronome Bell
608	Tambrin	Tambourine
609	Vibslap	Vibraslap
610	HiBongo	High Bongo
611	LoBongo	Low Bongo
612	MtHiCong	Mute High Conga
613	HiConga1	Open High Conga 1
614	HiConga2	Open High Conga 2
615	LoConga	Low Conga

N.	Display	Nome
616	HiTimbal	High Timbale
617	LoTimbal	Low Timbale
618	HiAgogo	High Agogo
619	LoAgogo	Low Agogo
620	Cabasa	Cabasa
621	Maracas	Maracas
622	Whistle1	Short High Whistle
623	Whistle2	Long Whistle
624	GuiroS	Short Guiro
625	GuiroL	Long Guiro
626	Clave	Claves
627	WoodBlkH	High Wood Block
628	WoodBlkL	Low Wood Block
629	Cuica Mt	Mute Cuica
630	Cuica Op	Open Cuica
631	MtTrangl	Mute Triangle
632	OpTrangl	Open Triangle
633	Shaker	Shaker
634	JingBell	Jingle Bell
635	BellTree	Bell Tree
636	Castanet	Castanets
637	MtSurdo	Mute Surdo
638	OpSurdo	Open Surdo
700	FiltSwep	Filter Swept Cymbal
701	Gamelan	Gamelan
702	BassSlid	Bass Slide
703	RevWet1	REV Wet 1
704	RevWet2	REV Wet 2
705	Bell	Bell
706	Odaiko	Odaiko
707	ChuDaiko	ChuDaiko
708	Oedo	Oedo
709	Temple	Chinese Temple
710	Mokugyo	Mokugyo
711	Clock	Huge Clock
712	UFO	UFO
713	DoorClos	Door Close
714	DoorOpen	Door Open
715	Kishimi	Kishimi
716	Sliding	Sliding
717	Engine	Engine Cell
718	Sonar	Sonar
719	Space	Space
720	Sequence	Sequence
721	Minor7	Minor7
722	Major7	Major7

Lista PHRASE

			N.	NOME	COMMENTI
Rhythm	01 Drum Loops	1	1	Ry-01-1A	Drum loop1
			2	Ry-01-1B	Drum loop2
			3	Ry-01-1C	Drum Fill1
			4	Ry-01-1D	Drum variation1
			5	Ry-01-1E	Drum Fill2
			6	Ry-01-1F	Drum variation2
			7	Ry-01-1G	Drum end
		2	8	Ry-01-2A	Drum intro
			9	Ry-01-2B	Drum loop1
			10	Ry-01-2C	Drum loop2
			11	Ry-01-2D	Drum break
			12	Ry-01-2E	Drum variation1
			13	Ry-01-2F	Drum Fill
			14	Ry-01-2G	Drum variation2
	02 Beats Variation		15	Ry-02-1A	Drum loop1
			16	Ry-02-1B	Drum loop2
	03 Breakbeats		17	Ry-03-1A	Drum loop1
			18	Ry-03-1B	Drum loop2
			19	Ry-03-1C	Drum loop3
			20	Ry-03-1D	Drum loop4
			21	Ry-03-1E	Drum loop5
	04 Latin Loops	1	22	Ry-04-1A	Percussion loop1
			23	Ry-04-1B	Percussion loop2
			24	Ry-04-1C	Percussion loop3
			25	Ry-04-1D	Percussion loop4
		2	26	Ry-04-2A	Percussion loop1
			27	Ry-04-2B	Percussion loop2
			28	Ry-04-2C	Percussion loop3
			29	Ry-04-2D	Percussion loop4
		3	30	Ry-04-3A	Percussion loop1
			31	Ry-04-3B	Percussion loop2
	05 Indian Loops		32	Ry-05-1A	Asian Percussion loop1-1
			33	Ry-05-1B	Asian Percussion loop1-2
			34	Ry-05-1C	Asian Percussion loop1-3
			35	Ry-05-1D	Asian Percussion loop2
			36	Ry-05-1E	Asian Percussion loop3
Songs	01 Hardcore Loop	1	37	Sg-01-1A	Industrial Drum loop
			38	Sg-01-1B	Industrial Break
			39	Sg-01-1C	Industrial G&B Break
			40	Sg-01-1D	Industrial Guitar
		2	41	Sg-01-2A	BigBeat Drum loop
			42	Sg-01-2B	BigBeat Bass loop
			43	Sg-01-2C	BigBeat FX loop
	02 Kontrol Variations	1	44	Sg-02-1A	Hiphop Track1-1
			45	Sg-02-1B	Hiphop Track1-2
		2	46	Sg-02-2A	Hiphop Track2-1
			47	Sg-02-2B	Hiphop Track2-2
	03 Drum Bass Loops	1	48	Sg-03-1A	Drum loop
			49	Sg-03-1B	Bass loop
	04 Reggae Variations	1	50	Sg-04-1A	Dub Drum loop
			51	Sg-04-1B	Dub Bass loop
			52	Sg-04-1C	Dub Guitar loop
		2	53	Sg-04-2A	Dub Drum loop
			54	Sg-04-2B	Dub Bass loop
			55	Sg-04-2C	Dub Guitar Solo loop

		N.	NOME	COMMENTI
Bass	01 in A	56	EB-01-1A	Old Funk loop1
		57	EB-01-1B	Old Funk loop2
	02 in B	58	EB-02-1A	Old School Bass loop1
		59	EB-02-1B	Old School Bass loop2
	03 in C	60	EB-03-1A	Old House Bass loop
		61	EB-03-1B	Pops Bass loop
	03 in D	62	EB-04-1A	Funk Bass loop1
		63	EB-04-1B	Funk Bass loop2
	05 in E	64	EB-05-1A	Dark Bass loop1-1
		65	EB-05-1B	Dark Bass loop1-2
	06 in G	66	EB-06-1A	Funk Bass loop1-1
		67	EB-06-1B	Funk Bass loop1-2
Guitar		68	Gt-01-1A	Acoustic Guitar loop in A maj
		69	Gt-01-1B	Acoustic Guitar loop in A min
		70	Gt-01-1C	Electric Guitar loop in C min
		71	Gt-01-1D	RockBilly Guitar loop in A min
		72	Gt-01-1E	Funk Guitar loop in A 7#9
		73	Gt-01-1F	Funk Guitar loop in D min9
		74	Gt-01-1G	Hard Rock Guitar loop in B min
		75	Gt-01-1H	Rock Guitar loop in A min
Analogici	SynBass	76	AG-01-1A	Analog Bass loop1
		77	AG-01-1B	SynBass loop1
		78	AG-01-1C	SynBass loop2
		79	AG-01-1D	SynBass loop3
		80	AG-01-1E	Analog Bass loop2
		81	AG-01-1F	Analog Bass loop3
		82	AG-01-1G	SynBass loop4
		SynRhythm	83	AG-02-1A
	84		AG-02-1B	Synth loop2
	85		AG-02-1C	Synth loop3
	86		AG-02-1D	Synth loop4
	87		AG-02-1E	Synth loop5
	88		AG-02-1F	Synth loop6
	SynTextures	89	AG-03-1A	String & Synth loop
90		AG-03-1B	String loop1	
91		AG-03-1C	String loop2	
92		AG-03-1D	String loop3	
Loop FX		93	FX-01-1A	Fx loop1
		94	FX-01-1B	Fx loop2
		95	FX-01-1C	Fx loop3
		96	FX-01-1D	Fx loop4

Con le impostazioni default di fabbrica, il project 001 contiene queste “frasi”.

Contenuti dell'hard disk di MRS-1266

Ci sono due partizioni sull'hard disk interno di MRS-1266, chiamate "MRS-FAC" e "MRS-USR".

"MRS-FAC" contiene i file utilizzati per il mantenimento dell'hard disk. Perciò, non adoperate questi file.

I file e folder seguenti si trovano in "MRS-USR"

- **Folder PRJINIT**

Contiene dati come i dati di rhythm song/rhythm pattern e di drum kit che vengono letti quando si crea un nuovo project. In questo folder si trovano i seguenti file.

PRJDATA.INI

Dati di Project

RHYTHM.SEQ

Dati di Rhythm pattern e rhythm song

DRUMKITS.ZDR

Dati di Drum kit

- **SYS folder**

Contiene file di sistema. In questo folder si trova il seguente file.

MAC_PRM.INI

Numero dell'ultimo project modificato

- **PROJxxx folder**

Contiene i singoli dati di ciascun project. In questo folder si trovano i seguenti file.

TRACKx_x.DAT

Dati audio per ciascuna traccia/V-take

PHRASExx.PH

Dati audio per ciascuna "frase" (mono o stereo canale sinistro, L)

PHRASExx.PHR

Dati audio per ciascuna "frase" (mono o stereo canale destro, R)

LOOPxx.TXT

Dati di formula immessi per creare "phrase loop"

PRJDATA.INI

Dati di impostazione di project

DRUMKITS.ZDR

Dati di Drum kit

RHYTHM.SEQ

Dati di Rhythm pattern e rhythm song

- **WAV_AIFF folder**

Folder per la memorizzazione di file WAV/AIFF. Usato quando si importano "frasi" dall'hard disk interno. Per usare questo folder, installate la scheda USB opzionale (UIB-01) e copiate file WAV/AIFF da un computer.

- **SOUNDS.ZSD**

Dati dei suoni Drum kit/Bass

- **SYSTEM.ZEX**

File di sistema MRS-1266

Compatibilità con la serie MRS-1044

MRS-1266 può leggere project creati sulla serie MRS-1044 ma solo parzialmente. In ogni caso, i project creati su MRS-1266 non possono essere letti sulla serie MRS-1044.

Implementazione MIDI

1. Messaggi riconosciuti

Stato	1st	2nd	Descrizione
8nH	kk	vv	Note Off kk: numero nota vv: la velocity verrà ignorata
9nH	kk	00H	Note Off kk: numero nota
9nH	kk	vv	Note On kk: numero nota (Ved. NOTE 1) vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: valore volume
BnH	0BH	vv	Channel Expression vv: valore di espressione
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	79H	xx	Reset di tutti i Controller
BnH	7BH	xx	All Notes Off
CnH	pp		Program Change pp: program number
EnH	ll	hh	Pitch Bend Change hhl: valore di pitch bend

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

1. Messaggi di Note On possono essere registrati in un rhythm pattern.

2. Messaggi trasmessi

Stato	1st	2nd	Descrizione
8nH	kk	40H	Note Off kk: numero nota
9nH	kk	00H	Note Off kk: numero nota
9nH	kk	vv	Note On kk: numero nota vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: valore volume
BnH	7BH	00H	All Notes Off
CnH	pp		Program Change pp: numero di program
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

3. Messaggi di sistema esclusivo

Nessun messaggio di SysEx viene riconosciuto/trasmesso.

Tabella di implementazione MIDI

[HardDisk Recorder]
Model MRS-1266

MIDI Implementation Chart

Date : 19.Aug.,2002
Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	12-75 *****	12-75	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11 120 121	Volume Expression All Sounds Off Reset All Ctrls
Prog Change	True #	o *****	o 0-127	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF 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

Indice

Simboli /Numeri

(72, 92
)	72, 92
+	72, 92
x	72, 92
6TR REC (modo)	47

A

A-B (funzione repeat)	51
Accensione	19
ACCORDO	90, 96
Informazioni	94
Cancellazione	27
Immissione	25
Tipo di accordo	94
Cambiare tipo di accordo	27
AIFF (file)	65
Album	129
Algoritmo	29, 118
Audio CD	133
Riproduzione analogica	133
Riproduzione digitale	133
Importazione dati da	137
Auto punch-in/out	41

B

Backup	142
Bass program	86
Bass track	86
Bounce (funzione)	45
Bounce	
Esecuzione	46
Impostazioni	45
BsPRG	90, 96
BsVOL	90, 96

C

Cancellazione	62
Modifica nome	38
Commutazione	38
Cancellazione	
Disco CD-RW	135
Contenuti "play" di uno specifico pad	102, 104
Contenuti "play" di tutti i pad	102, 104
Project	140
Rhythm pattern	111
Rhythm song	99
V-take	62
Capture	63
Caricamento (Loading)	

Project	139
Project da disco CD-R/RW	144
CD (creazione di un CD)	129
Riproduzione di CD audio	133
Registrazione di un project	130
Registrazione di un album	131
CD-R/RW	129
Finalizzazione	136
Lettura di project da disco CD-R/RW	144
Salvare un singolo project su CD-R/RW	142
Salvare tutti i project su disco CD-R/RW	143
CD-R/RW drive (Problemi)	162
CD-R/RW (drive)	
Installazione	17
CD-RW (disco)	
Cancellazione di un disco CD-RW	135
Chorus/delay	125
Collegamenti	15, 16
Compressione/espansione	
Range di dati specificato	60
Control Change	146
Copia	
Kit	113
Phrase	71
Project	140
Rhythm pattern	110
Rhythm song	98
Specifico misura di una rhythm song	97
V-take	62
Copia digitale	155

D

Dati audio	129
Demo (song)	19
Directory	142
Display (sezione)	12
DrKIT	90, 96
Drum kit	86
Aggiungere un nome	113
Copia di un drum kit	113
Creare un proprio drum kit	111
Cambiare suono e parametri per ciascun pad	111
Drum track	86
Step input	105
DrVOL	90, 96
Durata	107

E

Effetti	117
Importare un patch da un altro project	128
Effetti (parametri)	125
Effetti (problemi)	161
Effetto Insert	11, 117

Cambiare punto di inserimento 119, 36
 Flusso per segnale 120
 Modifica di un patch 121
 Modifica del nome di un patch 123
 Selezione di un patch 29, 36, 119
 Effetto Mastering 36
 Effetto Send/return 11, 117, 125
 Memorizzazione di un patch 127
 Modifica di un patch 126
 Modifica del nome di un patch 127
 Patch 125
 Selezione di un patch 35, 125
 Regolazione del livello di mandata 35
 Utilizzo 35
 EQ (regolazione) 34
 EQ HIGH (tasto) 34
 EQ LOW (tasto) 34
 EV 90

F

Fade-in/out 58
 FAST (metodo) 92
 Finalizzazione 129, 136
 Foot switch 153
 Formule (immissione) 71

H

Hard disk (contenuti) 185
 Hard disk (manutenzione) 157

I

Importazione
 CD Audio 137
 Patch da un altro project 128
 Indicatori di livello 156
 Inizializzazione 158
 Interruttore a pedale (Foot switch) 153
 In point 41
 Input mixer 75
 Regolazione panning/balance 78
 Regolazione profondità effetto send/return 78
 Assegnazione segnale in ingresso a una traccia 76
 Operazioni 76

L

Lista di Drum kit/Bass program 179
 Lista dei Patch Effetti 172
 Lista dei Pattern 177
 Lista Phrase 183
 Lista Tipo effetto/parametro 164
 Livello del Patch 118
 Livello di registrazione 28

Locate (funzione) 40

M

Maggiore 103
 Marcatore 49
 Marker (funzione)
 Eliminare un marcatore 50
 Posizionare un marcatore 50
 Master track 42
 Riproduzione 44
 Registrazione 36, 10
 Memorizzazione
 Tutti i project su disco CD-R/RW 143
 Singolo project su disco CD-R/RW 49
 Memorizzazione di un patch 123
 Usando effetti solo sul segnale di monitor 124
 Metronomo 115
 MIDI 146
 Cambiare impostazioni 147
 Canale MIDI Drum/Bass 148
 Control Change 146
 Nota On/Off 146
 Program Change 146, 149
 Song Position Pointer 146, 149
 Start/Stop/Continue 146, 149
 Timing Clock 146, 148
 MIDI (canale) 148
 MIDI (implementazione) 186
 MIDI (tabella di implementazione) 187
 MIDI IN (presa) 146
 MIDI OUT (presa) 146
 MIDI (problemi) 162
 Minore 103
 Missaggio 33
 Mixdown (funzione) 42
 Mixer 75
 Modulo effetto 118

N

NORMAL 135
 Nota on/off 146
 Nota fondamentale (vedi "Root")

O

Out point 41
 Overdub 32

P

Pad 115, 116
 Cambiare suono e parametri per
 Regolazione sensibilità dei pad 115
 Singoli pad 111

Pad (gruppi)	112	Sovraincisione	32
Regolazione volume del pad col fader	116	Registrazione sulla prima traccia	28
Regolazione sensibilità dei pad	115	Registrazione (problemi)	161
Pannello frontale	14	Regolazione BAR	74
Pannello posteriore	14	Regolazione BAR&LEN	74
Collegamenti	15	Regolazione OFF	74
Pannello superiore	12	Regolazione parametro di panning	33
Parametri	118	Regolazione volume	33
Parentesi aperte	72, 92	Reverse (Inversione)	
Parentesi chiuse	72, 92	Range di dati specificato	59
Patch	118	Rhythm pattern	86
Effetto Insert	118	Cambiare	25
Phrase	66	Cambiare drum kit/bass program	89
Phrase loop	65	Cambiare tempo	88
Copia di una frase	71	Cambiare volume di drum/bass109	
Creare un phrase loop	71	Cancellare i contenuti "play" di un pad	102, 104
Immissione formule	71	Cancellare i contenuti "play" di tutti i pad	102, 104
Importare una frase	66	Cancellazione	25, 111
Importare una frase da un altro project	69	Copiare	110
Importare una V-take dal project corrente	66	Creare un proprio rhythm pattern	100
Importare un file WAV/AIFF	68	Importare da un altro project	114
Regolazione parametri	69	Impostare gli accordi	108
Scrittura di un phrase loop su una traccia73		Modificare il nome del rhythm pattern	110
Phrase pool	65	Real-time input	101
Pre-count	115	Selezione per la riproduzione	88
Preview (funzione)	52	Step input	105
Program Change	146, 149	Rhythm pattern (modo)	87
Project	138	Rhythm (registrazione)	48
Cancellazione di un project	140	Rhythm song	87, 89
Caricamento di un project	139	Cancellazione	99
Controllo dimensioni di un project	139	Copia	98
Copia di un project	140	Copia di una misura	97
Creazione di un nuovo project	21	Importazione da un altro project	114
Editing del nome di un project	141	Metodo FAST	92
Importazione di uno SMF	150	Modifica del nome della rhythm song	99
Lettura di un project da disco CD-R/RW	143	Pattern input	89
Protezione on/off di un project141		Riproduzione	96
Salvataggio di un singolo project su CD-R/RW	139	Selezione	89
PTN	90	Step input	90
Ptn	96	Trasporre l'intera rhythm song	98
Punch-in/out (funzione)		Rhythm song (modo)	87
Punch-in/out manuale	40	Ripetizione playback	51
Punch-in/out automatico	41	Riproduzione (problemi)	161
Punto d'ingresso	41	Riverbero	125
Punto di uscita	41	ROOT (nota fondamentale)	90, 94, 96
		Cambiare	27
Q			
Quantizzazione	107	S	
QUICK	135	Scala cromatica	103
R		Scala maggiore	103
Real-time input	101	Scala minore	103
Registrazione		Scan disc	158
		Scene (funzione)	82

Scene

- Commutazione automatica83
- Esclusione di un determinato parametro 84
- Richiamo83
- Salvataggio82

SCMS 155

Scrittura

- Phrase loop su una traccia73

Scrub (funzione) 52

- Cambiare l'impostazione52

Segnale in ingresso. 30

Sensibilità in ingresso 28

Sezione Control 13

Sezione Effect 11, 12

Sezione Fader 13

Sezione Input 12

Sezione Input/output 14

Sezione Mixer 10

Sezione Recorder 9

Sezione Rhythm 10, 13, 86

- Regolazione volume dei pad col fader116
- Cambiare volume del metronomo115
- Cambiare sensibilità dei pad115
- Cambiare lunghezza del pre-count115
- Cambiare impostazioni114
- Controllo memoria residua116

Sezione Rhythm (problemi) 162

Sezione Track parameter 13

Sezione Transport 13

Sezione Tuner 154

SMF 146

- Caricare uno SMF in un project150
- Selezione uscita151
- Riproduzione152

SMF player 150

Solo (funzione) 82

Song Position Pointer 146, 149

Specifiche 160

Spegnimento 20

Spostamento

- Spostamento di un range specificato56
- Spostamento di una V-take62
- Spostamento e cancellazione di un range57

Standard MIDI file 146

Start/Stop/Continue 146, 149

Step input 107

- Rhythm pattern105
- Rhythm song90

Stereo link 81

STEREO SUB OUT (presa) 156

T

Tasto di stato 30

Tempo (divisione) 90, 96

Tempo (metronomo)

- Cambiare tempo di rhythm song 88

Tick 105

Timing Clock 146, 148

TimSig 90, 96

Track 9

Track editing 54

- Cancellazione di un range specificato di dati 57
- Cancellazione di una V-take 62
- Catturare una traccia 63
- Compressione/espansione di un range specificato di dati 60
- Copia di un range specificato di dati 55
- Copia di una V-take 62
- Fade-in/out di un range specificato di dati 58
- Inversione di un range specificato di dati 59
- Modifica di V-take 61
- Riscrittura di dati 54
- Scambio e cattura dei dati di una traccia⁶⁴
- Scambio di V-take 63
- Spostamento di un range specificato di dati 56
- Spostamento di una V-take 62
- Trimming di un range specificato di dati⁵⁷

Track mixer 75

- Agganciare canali dispari/pari 81
- Operazioni di base 79
- Regolazione profondità dell'effetto send/return .. 80
- Regolazione volume/panning/EQ 79
- Solo 82

V

V-take 10, 38

- Copia 62
- Scambio 63
- Spostamento 62

W

WAV (file) 65



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>

MRS-1266- 5004-1