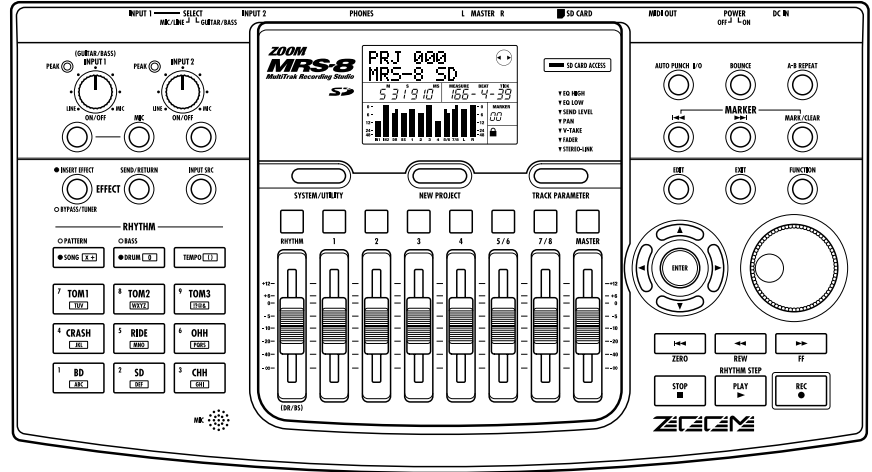




MRS-8

MultiTrak Recording Studio



Manuale Operativo

© ZOOM Corporation

La riproduzione di questo manuale, tutto o in parte, con ogni mezzo, è proibita.

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

In questo manuale, sono usati simboli per evidenziare avvertenze e avvisi di pericolo, da leggere per evitare incidenti. Il significato dei simboli è il seguente:



Il simbolo indica spiegazioni su punti particolarmente pericolosi. Se gli utenti ignorano questo simbolo e utilizzano l'apparecchiatura in modo errato, ne possono derivare danni seri e persino mortali.



Il simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano l'apparecchio in modo errato, possono causare danni fisici o all'apparecchio.

Osservate i seguenti consigli e precauzioni, per un uso di MRS-8 esente da rischi.

• Alimentazione



Poiché il consumo elettrico dell'unità è piuttosto alto, raccomandiamo l'uso di un adattatore AC dove possibile. In caso di alimentazione a batteria, usate solo pile alcaline.

[uso con adattatore AC]

- Assicuratevi di usare solo adattatori AC da 9 V DC, 300 mA e provvisti di una spina con polo negativo al centro (Zoom AD-0006). L'uso di un adattatore diverso dal tipo specificato può danneggiare l'unità e porre problemi di sicurezza.
- Collegare l'adattatore AC solo a una presa col voltaggio richiesto dall'adattatore.
- Scollegando l'adattatore AC, impugnate sempre l'adattatore stesso e mai il cavo.
- In caso di fulmini o di non utilizzo prolungato dell'unità, scollegate l'adattatore AC dalla presa AC.

[uso a batteria]

- Usate quattro pile convenzionali IEC R6 (tipo AA) (alcaline).
- MRS-8 non può essere usato per ricaricare.

- Fate molta attenzione alle specifiche delle pile, per scegliere il tipo giusto.
- In caso di non utilizzo prolungato dell'unità, rimuovete le pile dall'apparecchio.
- In caso di fuoriuscita di liquido delle batterie, pulite accuratamente il comparto batterie e i terminali per rimuovere ogni residuo di fluido.
- Utilizzando l'unità, il comparto batterie dovrebbe essere tenuto chiuso.

• Ambiente



Per evitare rischi di incendio, scariche elettriche o guasti, evitate di usare MRS-8 laddove possa essere esposto a:

- Temperature estreme
- Fonti di calore come caloriferi o stufe
- Alta umidità
- Eccessiva polvere o sabbia
- Eccessive vibrazioni o colpi

• Utilizzo



- Non porre alcun oggetto contenente liquidi, come vasi, su MRS-8 poiché ciò potrebbe causare scariche elettriche.
- Non porre fonti di fiamme libere, come candele accese, su MRS-8 poiché ciò può causare incendi.



MRS-8 è uno strumento di precisione. Non esercitate pressioni eccessive su tasti o controlli. Fate inoltre attenzione a non far cadere l'unità, e a non farle subire colpi o pressione eccessiva.

• Collegamento cavi e prese input e output



Dovreste sempre togliere corrente a MRS-8 e a ogni altra apparecchiatura prima di collegare o scollegare i cavi. Assicuratevi inoltre di aver scollegato tutti i cavi di alimentazione e l'alimentazione stessa prima di spostare MRS-8.

• Alterazioni



Non aprite mai il contenitore di MRS-8 né tentate di modificare il prodotto in alcun modo poiché ciò potrebbe danneggiare l'unità.

• Volume



Non usate MRS-8 ad alto volume per troppo tempo, poiché ciò può provocare danni all'udito.

Precauzioni d'uso

• Interferenze elettriche

Per ragioni di sicurezza, MRS-8 é stato progettato per fornire la massima protezione dalle emissioni di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e per fornire protezione dalle interferenze esterne. Tuttavia, apparecchi particolarmente sensibili a interferenze o che emettano onde elettromagnetiche potenti non dovrebbero essere collocati vicino a MRS-8, poiché la possibilità di interferenza non può essere eliminata totalmente.

Con ogni tipo di apparecchio a controllo digitale, incluso MRS-8 , le interferenze elettromagnetiche possono provocare guasti e danneggiare o distruggere dati. E' necessario fare attenzione per ridurre al minimo il rischio di danni.

• Pulizia

Usate un panno morbido e asciutto per pulire MRS-8. Se necessario, inumidite leggermente il panno. Non usate detergenti abrasivi, cera, solventi (come diluente o alcol), poiché questi possono opacizzare la finitura o rovinare la superficie.

• Backup

I dati di MRS-8 possono andar perduti a causa di un guasto o di una operazione non corretta. Eseguite backup dei vostri dati.

• Diritti di copia

A eccezione dell'uso personale, la registrazione non autorizzata da fonti protette da diritti di copia (CD, dischi, nastri, video clips, materiale diffuso ecc.) é proibita. ZOOM Corporation non assume responsabilità alcuna per le violazioni riguardanti la legge sul copyright.

Conservate questo manuale in luogo adatto, per ogni eventuale consultazione futura.

* MIDI é un marchio registrato della Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

* SD Logo é un marchio registrato.

* **Tutti i marchi e i marchi commerciali registrati menzionati in questo manuale sono al solo scopo identificativo e non intendono infrangere i diritti di copia dei loro rispettivi proprietari.**

Indice

PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA . . .	2	Step 4: Missaggio	26
Introduzione	7	4.1 Regolare volume, panning, e EQ.	26
Presentazione di MRS-8	8	4.2 Applicare l'effetto send/return	27
Sezione Recorder	8	4.3 Applicare l'effetto insert a una traccia.	28
Sezione Rhythm	9	Step 5: Mixdown	29
Sezione Mixer	9	5.1 Usare l'effetto master	29
Sezione Effects.	9	5.2 Mixdown sulla traccia master	30
Descrizione delle parti	10	Guida [Recorder]	32
Pannello frontale.	10	V-takes	32
Pannello posteriore	11	Attivazione di una V-take.	32
Collegamenti	12	Cambiare nome alla V-take	32
Inserimento di Card SD e pile	13	Spostarsi al punto desiderato di una song	
Inserire una card SD.	13	(funzione locate).	35
Inserire le pile	13	Assegnare marcatori a una song (funzione	
Accensione/spegnimento	14	marker).	35
Accensione	14	Impostare un marcatore	35
Spegnimento.	14	Posizionare un marcatore	36
Registriamo	15	Cancelare un marcatore	36
Tour rapido	17	Riproduzione ripetuta di uno stesso passaggio	
Step 1: Preparativi	17	(funzione A-B repeat).	36
1.1 Creazione di un nuovo project.	17	Ri-registrazione solo una regione specifica	
1.2 Selezione del rhythm pattern da usare	18	(funzione punch-in/out).	37
Step 2: Registrare la prima traccia	20	Punch-in/out manuale.	37
2.1 Regolare la sensibilità d'ingresso	20	Punch-in/out automatico.	37
2.2 Applicare l'effetto insert	21	Registrazione più tracce su una traccia master	
2.3 Selezionare una traccia e registrare.	23	(funzione mixdown)	38
Step 3: Overdubbing	25	La traccia master	38
3.1 Impostare la sensibilità d'ingresso e		Step per il missaggio	39
inserire l'effetto.	25	Esecuzione della traccia master	39
3.2 Selezionare una traccia e registrare.	25	Combinare tracce multiple su una o due tracce	
		(funzione bounce)	40
		Impostazioni per il bounce	40
		Eseguire la registrazione bounce	41
		Registrazione il suono drum/basso su tracce audio	
		(registrazione rhythm)	42
		Selezionare la fonte di registrazione	42
		Procedura di registrazione rhythm	42
		Impostazioni per operazione di pre-count	43

Guida [Track Editing]	44	Editing di rhythm pattern	75
Editing di un range di dati	44	Copiare un rhythm pattern	75
Step fondamentali di range editing	44	Cancellare un rhythm pattern	76
Copiare un range di dati specifico	45	Creare una rhythm song	76
Spostare un range di dati specifico	46	Selezionare una rhythm song	76
Cancellare un range di dati specifico	47	Inserire informazioni pattern usando step input	77
Trimming di un range di dati specifico	47	Usare FAST per inserire informazioni pattern	79
Fade-in/fade-out di un range di dati specifico	48	Inserire informazioni d'accordo	81
Invertire un range specifico di dati audio	49	Inserire altre informazioni	83
Editing usando le V-takes	50	Eeguire una rhythm song	84
Step fondamentali per editing di V-take	50	Editare una rhythm song	85
Cancellare una V-take	51	Copiare un range specifico di misure	85
Copiare una V-take	51	Trasporre l'intera rhythm song	85
Spostare una V-take	51	Copiare una rhythm song	86
Scambiare le V-take	52	Cancellare una rhythm song	87
Trasferire una V-take da un altro project	52	Assegnare un nome a una rhythm song	87
Cattura tracce e sostituzione	53	Importare rhythm patterns e rhythm songs	
Catturare una traccia	53	da un altro project	88
Sostituzione dati di traccia	54	Editare varie impostazioni della sezione	
Guida [Mixer]	55	rhythm	89
Il mixer	55	Procedura fondamentale	89
Assegnare segnali in ingresso alle tracce di		Cambiare lunghezza del pre-count	89
registrazione	56	Cambiare volume al metronomo	90
Regolare il segnale per ogni traccia		Regolare la sensibilità dei pads	90
(parametri di traccia)	59	Controllare la memoria residua	90
Legare due tracce (stereo link)	60	Ruotare il pan a destra/sinistra	90
Guida [Rhythm]	61	Guida [Effects]	91
La sezione rhythm	61	Gli effetti	91
Drum kit e programmi basso	61	Usare l'effetto insert	92
Rhythm pattern	62	Le patch di effetto insert	92
Rhythm song	62	Cambiare punto di inserimento dell'effetto	
Modo rhythm pattern e rhythm song	62	insert	93
Eeguire rhythm pattern	63	Selezionare la patch per l'effetto insert	93
Selezionare un rhythm pattern	63	Editare una patch per l'effetto insert	95
Variare il tempo	63	Salvare o alternare patch	
Cambiare il programma drum kit / basso	64	dell'effetto insert	98
Usare i pads per eseguire suoni drum/basso	64	Assegnare un nome a una patch di effetto insert	98
Creare un rhythm pattern	66	Applicare l'effetto insert solo al segnale monitor	99
Preparativi	66	Usare l'effetto send/return	100
Sequenza inserimento drum in tempo reale	67	Le patches di effetto send/return	100
Sequenza inserimento basso in tempo reale	69	Selezionare la patch di effetto send/return	100
Step input sequenza drum	70	Editare una patch di effetto send/return	100
Step input sequenza basso	71	Salvare o alternare patch di effetto	
Inserire informazione accordo di rhythm pattern	73	send/return	101
Cambiare livelli di volume alla sequenza		Assegnare un nome a una patch di effetto	
drum/basso	74	send/return	102
Assegnare un nome a un rhythm pattern	75	Importare patch da un altro project	102

Guida [Projects]	104	Diagnostica	120
I projects	104	Problemi durante la riproduzione	120
Lavorare coi projects	104	Problemi durante la registrazione	120
Procedura fondamentale	104	Problemi con gli effetti	121
Caricare un project	105	Problemi con la sezione rhythm	121
Creare un nuovo project	105	Problemi col MIDI	121
Copiare un project	106	Altri problemi	122
Cancellare un project	106		
Cambiare nome al project	107	Appendice	123
Proteggere un project	107	Specifiche	123
		Parametri di effetti	125
Guida [MIDI]	108	Effetto Insert	125
Il MIDI	108	Effetto Send/return	133
Cosa potete fare usando il MIDI	108	Patch di effetto	134
Impostazioni relative al MIDI	108	Effetto Insert	134
Procedura fondamentale	108	Effetto Send/return	139
Impostare il canale MIDI del programma		Rhythm Pattern	140
drum kit/basso	109	Programmi Drum Kits/Basso	142
Attivare e disattivare i messaggi di		Tabella strumento/numero nota MIDI	142
Timing Clock	109	File su card SD	142
Attivare e disattivare i messaggi di Song		Implementazione MIDI	143
Position Pointer	110	Tabella di implementazione MIDI	144
Attivare e disattivare i messaggi di			
Start/Stop/Continue	110	GLOSSARIO	145
Attivare e disattivare i messaggi di MIDI			
Time Code (MTC)	110		
Guida [Altre Funzioni]	111		
Eeguire più projects in continuo			
(riproduzioen in sequenza)	111		
Creare una playlist	111		
Eeguire una playlist	112		
Usare la funzione accordatore (tuner)	114		
Usare l'accordatore cromatico	114		
Usare altri tipi di accordatore	115		
Cambiare tipo di display del misuratore di			
livello	116		
Regolare il contrasto del display e luce			
posteriore	116		
Cambiare la card SD	117		
Formattare una card SD	118		
Controllare la capacità disponibile della card SD/			
dimensioni del project	118		

Introduzione

Grazie per aver preferito **ZOOM MRS-8 MultiTrak Recording Studio** (più semplicemente chiamato “**MRS-8**” in questo manuale).

MRS-8 è un prodotto affascinante con le seguenti caratteristiche.

- **Quattro funzioni principali in una unità compatta**

MRS-8 combina un registratore 8-tracce con card SD, effetti, mixer digitale, e macchina SD drum/bass in una sola unità dalle dimensioni straordinariamente compatte. Tutto ciò di cui avete bisogno per far musica è esattamente lì. Utilizzatelo per creare un brano a casa o portatelo in uno studio per un serio lavoro di registrazione. MRS-8 è un grande strumento ovunque.

- **Versatile configurazione ingressi gestisce un’ampia gamma di fonti**

In aggiunta al connettore jack standard, MRS-8 presenta un connettore tipo combo che può gestire connessioni XLR (bilanciate) o jack (bilanciati e sbilanciati). Chitarra, basso, sintetizzatore e varie altre fonti, così come microfoni e direct boxes possono essere collegati facilmente. Incorporato, c’è anche un microfono ad alta performance, ideale per registrare chitarra acustica o voce.

- **Registratore a 8 tracce x 10 takes virtuali**

La sezione registratore fornisce quattro tracce mono e due stereo, per un totale di otto tracce. Ogni traccia ha dieci tracce virtuali (V-takes). La funzione bounce vi consente di eseguire tutte le tracce e registrare il risultato su una V-take vuota.

- **Traccia master dedicata per mixdown**

La traccia master è separata dalle tracce regolari di registrazione ed è ottimizzata per il mixdown riducendo al minimo i problemi. Una funzione sequence play vi consente di eseguire le tracce master di più brani in successione, il che è comodo per trasferire più brani già missati su un registratore esterno in una volta sola.

- **Mixer polifunzionale**

Il mixer incorporato può gestire le tracce audio e i suoni drum/basso e consente la regolazione di parametri quali livelli, panning, EQ, e intensità d’effetto. Il risultato finale è un mix stereo pieno al quale si può aggiungere un segnale input.

- **Due effetti versatili**

MRS-8 fornisce un effetto insert per processare il segnale input e/o qualunque traccia, e un effetto send/return usato tramite il loop send/return del mixer. L’effetto insert può essere usato come effetto master per il mix stereo, per regolare la pressione del suono e la qualità tonale durante il mixdown.

- **Sezione rhythm utilizzabile per fornire ritmo guida o accompagnamento**

Fonti PCM realistiche producono suoni drum e basso che possono essere eseguite in più di 500 rhythm patterns. Programmando una combinazione di patterns e impostando una progressione di accordo, potete creare l’accompagnamento ritmico di un brano intero.

- **Compatibilità con la sincronizzazione system-wide**

Il connettore MIDI OUT può fornire messaggi di sincronizzazione come informazioni MIDI time code e MIDI clock. Collegato a un computer, a un sequencer MIDI o apparecchio simile, vi consente di creare un sistema con sincronizzazione a livello professionale.

- **Accordatore incorporato con supporto per vari metodi di accordatura**

Oltre al tipo cromatico standard, la funzione accordatore di MRS-8 risponde alle esigenze di chitarra a 7 corde, basso a 5 corde e altre particolari necessità di accordatura.

Per usufruire di tutti i vantaggi delle funzioni versatili di MRS-8 e per garantire un godimento privo di problemi, leggete questo manuale attentamente. Conservate il manuale assieme alla garanzia.

Presentazione di MRS-8

MRS-8 è diviso internamente nelle quattro sezioni che seguono.

● Registratore

Registra e riproduce segnali audio.

● Sezione rhythm

Utilizza la fonte sonora interna drum/basso per riprodurre ritmi.

● Mixer

Missa i segnali dal registratore e dalla fonte drum/basso in un segnale stereo, in uscita tramite jack output e consente il mixdown su tracce master dedicate.

● Sezione effetti

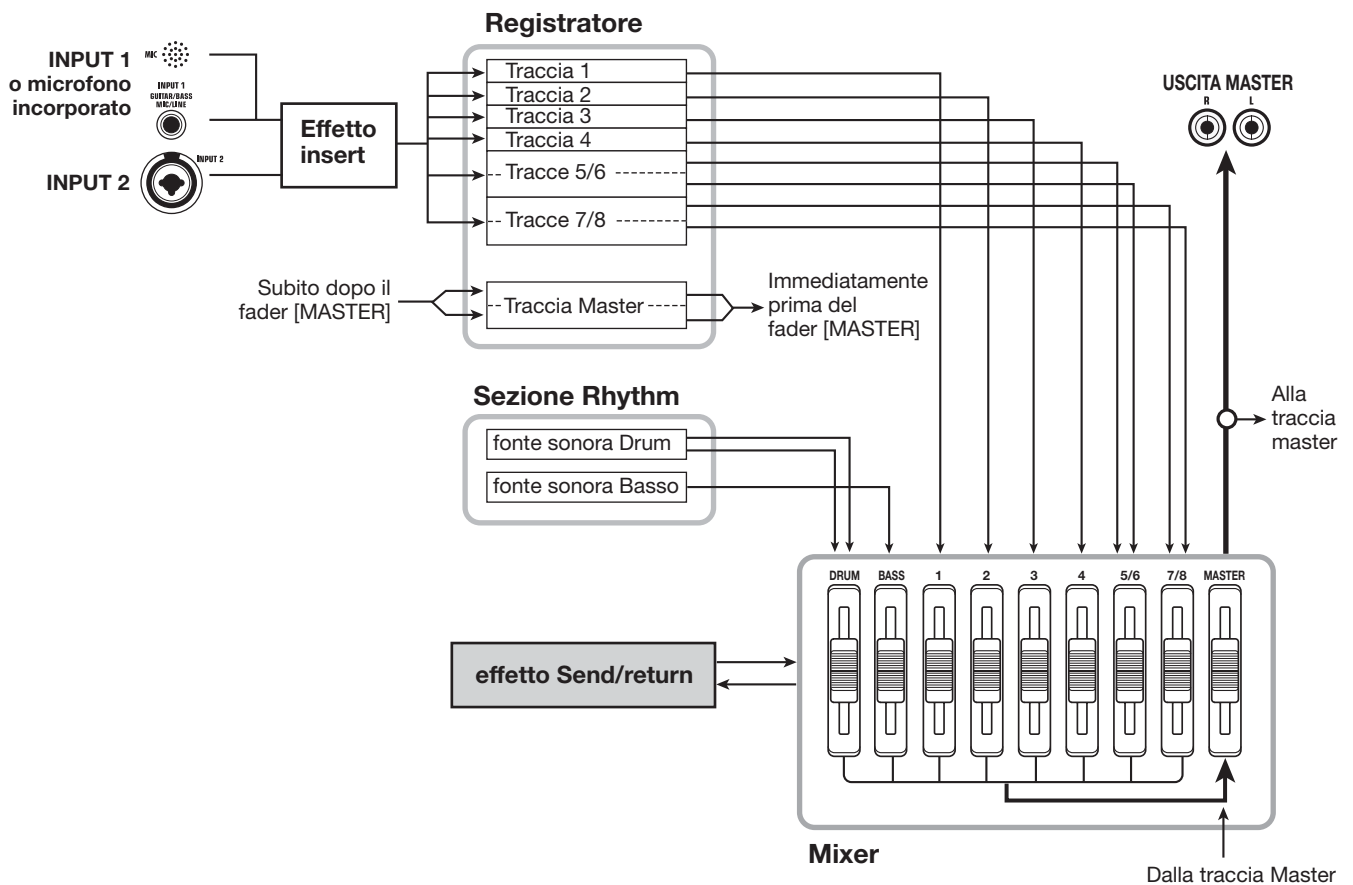
Processa i segnali in ingresso, i segnali del registratore, o i segnali della fonte drum/basso, per ottenere diverse sonorità.

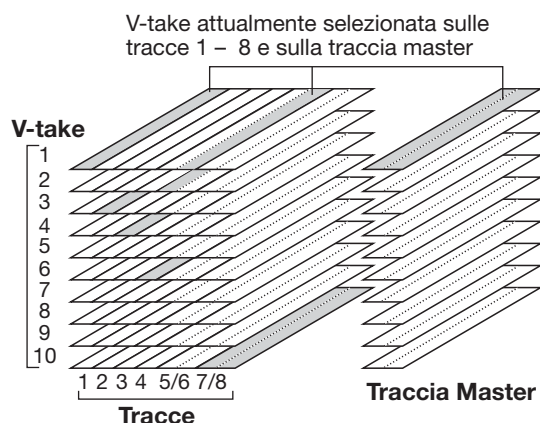
La tabella seguente mostra la relazione e il flusso del segnale tra le varie sezioni.

Sezione Recorder

La sezione recorder di MRS-8 ha otto tracce audio. (Una "traccia" è una sezione separata per registrare dati audio.) Ci sono quattro tracce mono (tracce da 1 – 4) e due tracce stereo (tracce 5/6 e 7/8). Possono essere registrate fino a 2 tracce contemporaneamente e possono essere riprodotte fino a 8 tracce contemporaneamente.

Ogni traccia ha dieci tracce virtuali selezionabili (chiamate "V-takes"). Per ogni traccia, può essere selezionata una V-take per la registrazione /riproduzione.

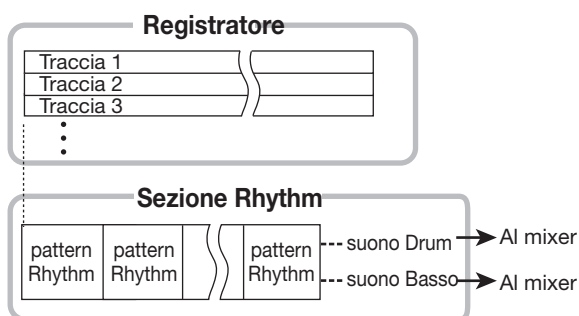




La sezione di registrazione fornisce inoltre una serie di tracce stereo che sono separate dalle normali tracce audio. Si tratta delle tracce master. La traccia master è riservata al mixdown.

Sezione rhythm

MRS-8 ospita una sezione rhythm che lavora in sincronia con il registratore. Offre 511 pattern di accompagnamento (chiamati "rhythm patterns") che utilizzano il generatore sonoro drum/basso incorporato. Potete usare i pattern pre-programmati, modificarli in parte, o crearne di nuovi.



CONSIGLIO

I suoni drum/basso possono essere eseguiti anche tramite i pads posti sul pannello superiore.

Potete collocare i rhythm patterns nell'ordine di riproduzione desiderato, programmare accordi e tempo per creare l'accompagnamento ritmico per l'intera song (Viene chiamata "rhythm song"). Possono essere create fino a 10 rhythm songs, tra le quali una viene selezionata per editing/riproduzione.

Sezione Mixer

I segnali di riproduzione dalle tracce audio e i suoni drum/basso vengono inviati al mixer digitale incorporato per creare un missaggio stereo. Per ogni traccia/suono, parametri come il volume, panning, EQ a 2 bande (Hi and Lo) possono essere controllati indipendentemente.

Il missaggio stereo risultante è inviato ai jack output e può essere inviato a una V-take vuota della traccia master o a qualunque altra traccia, per mixdown e bounce.

Sezione effects

MRS-8 fornisce due tipi di effetto: effetto insert ed effetto send/return. Questi effetti hanno le caratteristiche descritte sotto.

■ Effetto insert

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

- (1) **Immediatamente dopo l'ingresso**
- (2) **All'uscita di ogni traccia audio o del suono drum/basso**
- (3) **Immediatamente prima del [MASTER] fader**

Nella condizione di default, è selezionata la posizione (1) (immediatamente dopo l'ingresso). Quando l'impostazione è (2), solo una traccia selezionata o un suono drum/basso viene processato dall'effetto. Quando l'impostazione è (3), è possibile processare il missaggio stereo finale.

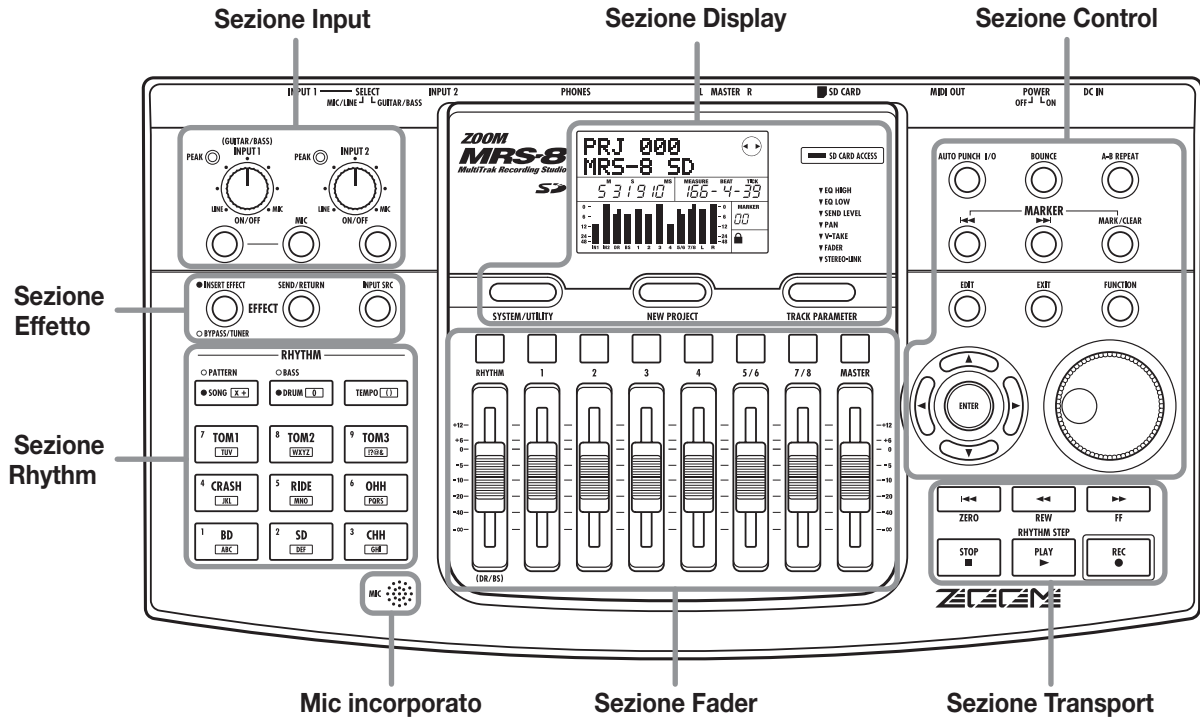
■ Effetto send/return

Questo effetto è collegato internamente al loop send/return della sezione mixer. L'effetto comprende riverbero, chorus e altri tipi di processori.

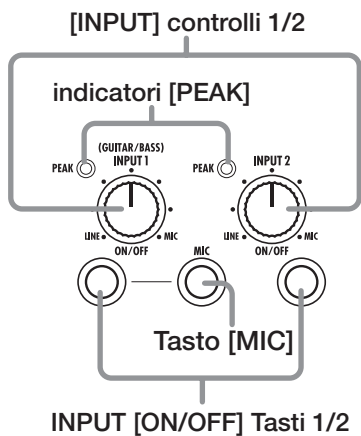
Il livello del segnale di mandata fornito all'effetto send/return (livello send) per ogni traccia/suono regola la profondità dell'effetto. Alzando il livello di mandata si produce un effetto più profondo per quella traccia o suono.

Descrizione delle parti

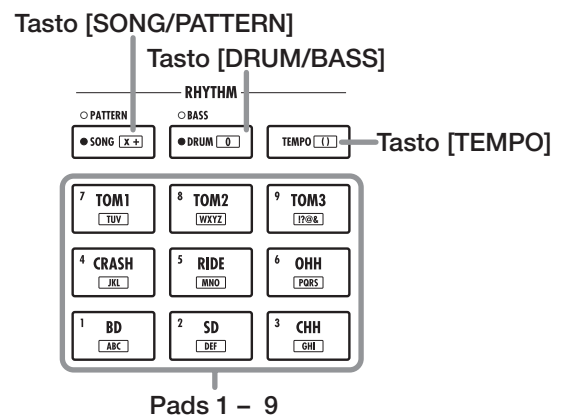
Pannello frontale



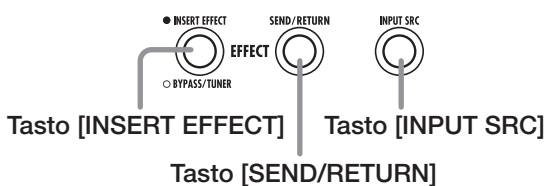
Sezione Input



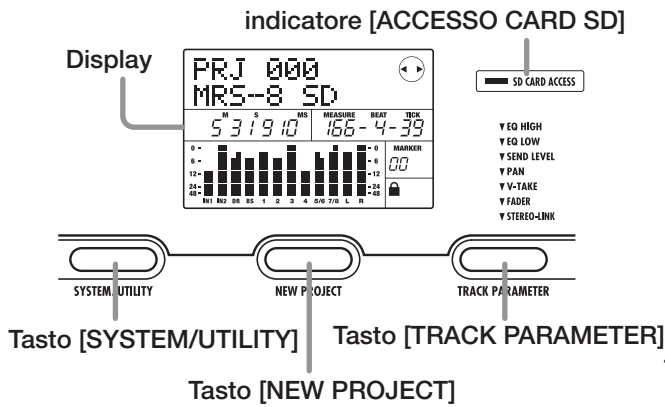
Sezione Rhythm



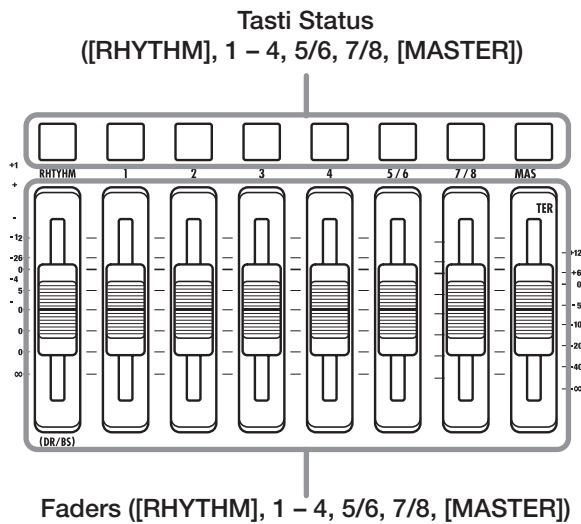
Sezione Effetto



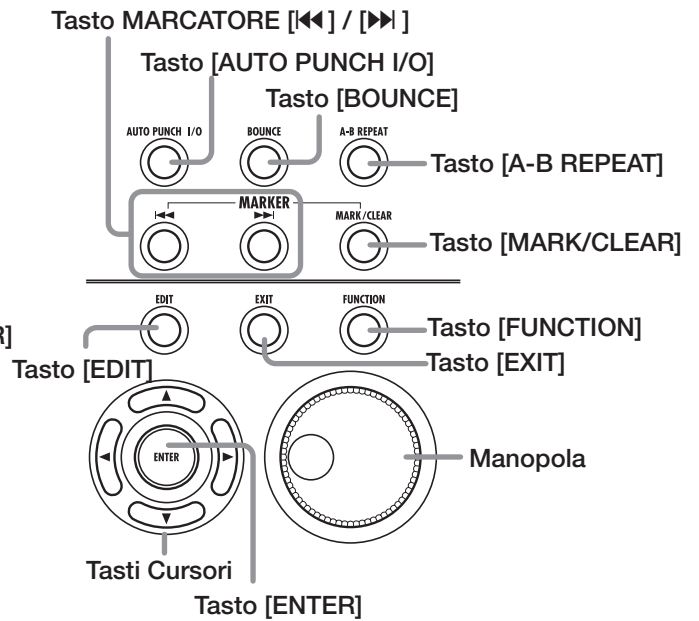
Sezione Display



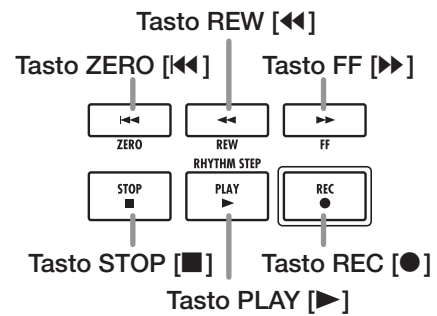
Sezione Fader



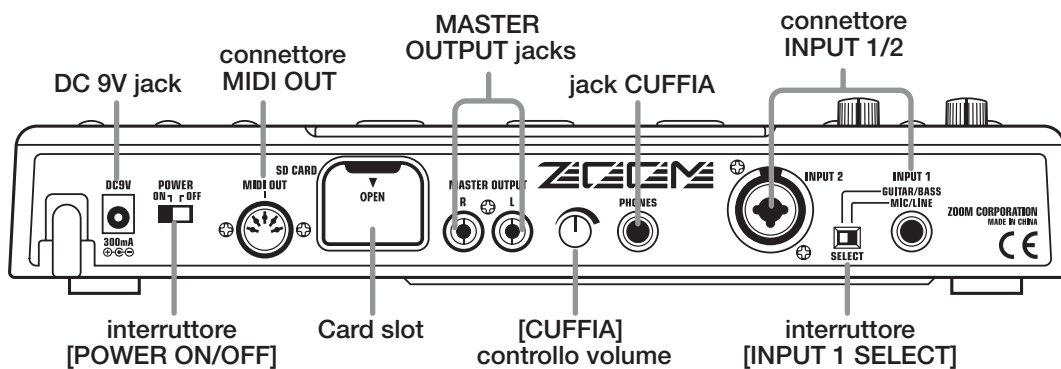
Sezione Control



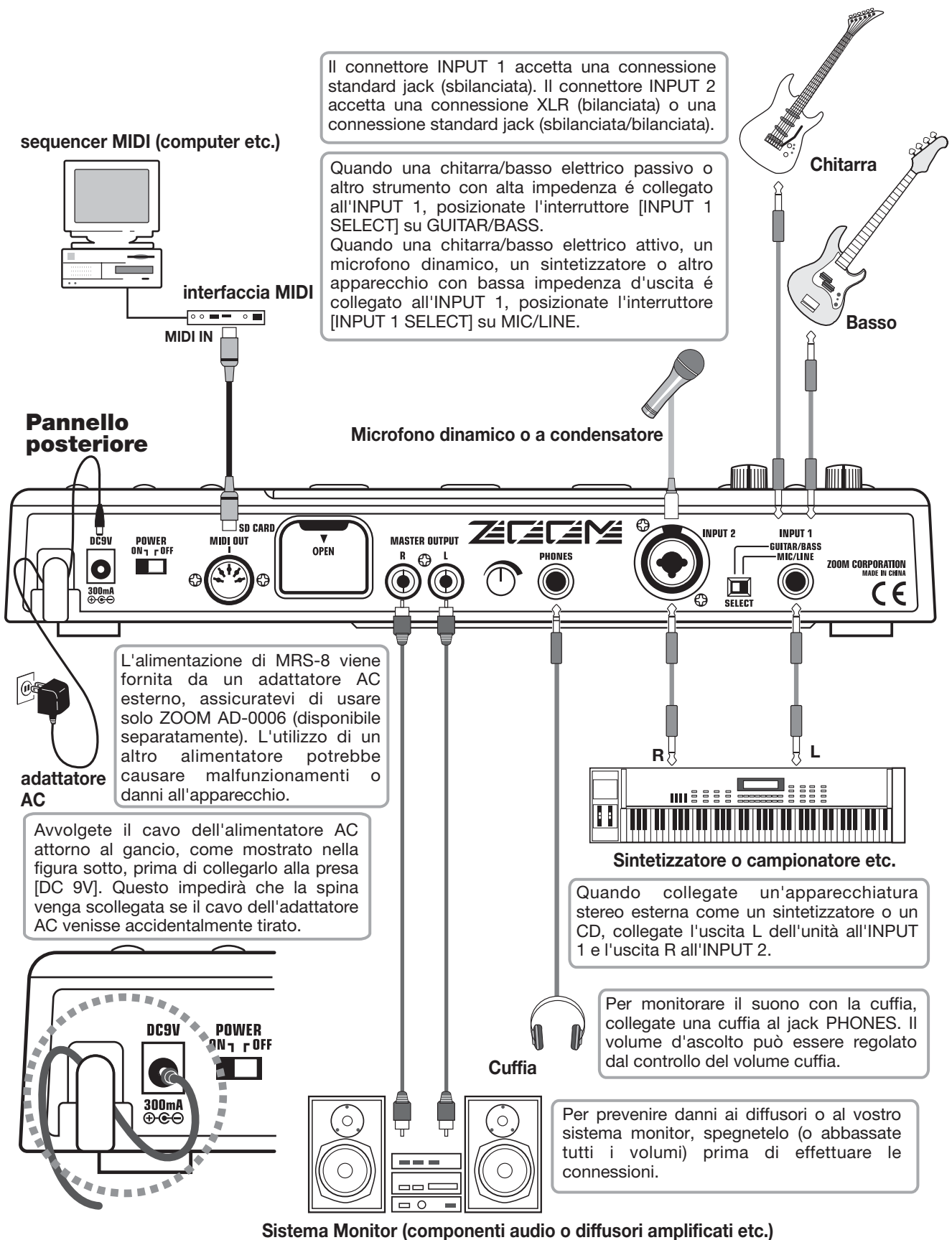
Sezione Transport



Pannello posteriore



Collegamenti



Il connettore INPUT 1 accetta una connessione standard jack (sbilanciata). Il connettore INPUT 2 accetta una connessione XLR (bilanciata) o una connessione standard jack (sbilanciata/bilanciata).

Quando una chitarra/basso elettrico passivo o altro strumento con alta impedenza é collegato all'INPUT 1, posizionate l'interruttore [INPUT 1 SELECT] su GUITAR/BASS. Quando una chitarra/basso elettrico attivo, un microfono dinamico, un sintetizzatore o altro apparecchio con bassa impedenza d'uscita é collegato all'INPUT 1, posizionate l'interruttore [INPUT 1 SELECT] su MIC/LINE.

L'alimentazione di MRS-8 viene fornita da un adattatore AC esterno, assicuratevi di usare solo ZOOM AD-0006 (disponibile separatamente). L'utilizzo di un altro alimentatore potrebbe causare malfunzionamenti o danni all'apparecchio.

Avvolgete il cavo dell'alimentatore AC attorno al gancio, come mostrato nella figura sotto, prima di collegarlo alla presa [DC 9V]. Questo impedirà che la spina venga scollegata se il cavo dell'adattatore AC venisse accidentalmente tirato.

Quando collegate un'apparecchiatura stereo esterna come un sintetizzatore o un CD, collegate l'uscita L dell'unità all'INPUT 1 e l'uscita R all'INPUT 2.

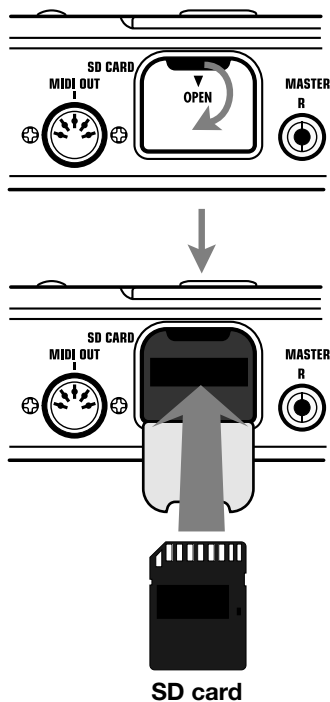
Per monitorare il suono con la cuffia, collegate una cuffia al jack PHONES. Il volume d'ascolto può essere regolato dal controllo del volume cuffia.

Per prevenire danni ai diffusori o al vostro sistema monitor, spegnetelo (o abbassate tutti i volumi) prima di effettuare le connessioni.

Inserimento di Card SD e pile

Inserire una card SD

Per lavorare con MRS-8, è necessario inserire una card SD o una card miniSD con adattatore (capacità 16MB o più) come supporto di memorizzazione. Prima di inserire una card, verificare che sia disabilitata la protezione di scrittura. Assicuratevi che MRS-8 sia spento, e poi inserite la card come illustrato sotto.



Inserendo la card, spingetela completamente nella fessura. Per togliere la card, spegnere e poi tirare fuori la card.

Per togliere o inserire una card mentre l'unità è accesa, assicuratevi di seguire la procedura illustrata a pag. 117. Altrimenti i dati potrebbero essere definitivamente distrutti.

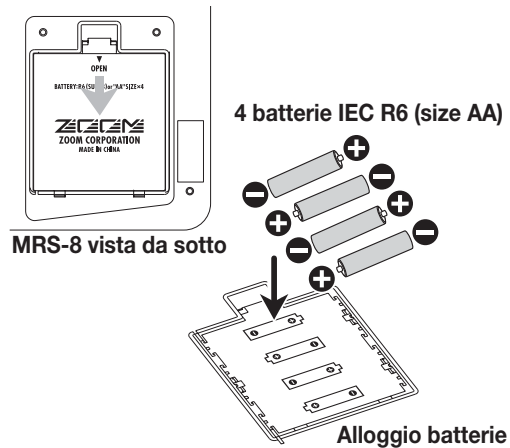
NOTA

- Se la card viene inserita nel senso sbagliato, essa non entrerà completamente. Non forzate mai la card, perché ciò potrebbe danneggiarla.

Inserire le pile

MRS-8 può essere alimentato a batterie. Acquistate le pile corrette e inseritele come descritto sotto.

- 1. Capovolgete l'unità e aprite il comparto pile.**



- 2. Inserite quattro pile IEC R6 (tipo AA) nel comparto. (Usate pile alcaline.)**

- 3. Chiudete il comparto pile.**

NOTA

Se state operando con alimentazione a batterie e appare l'indicazione [**BATT**] in basso a destra sul display, le pile sono quasi esaurite. Sostituite tutte e quattro le pile al più presto.

Accensione/Spegnimento

Per accendere e spegnere MRS-8, seguite le fasi descritte sotto.

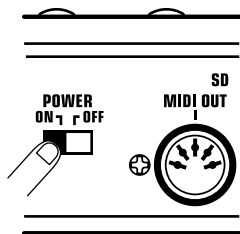
Accensione

1. Assicuratevi che MRS-8 e periferiche siano spente.

Abbassate i controlli di volume delle periferiche, di MRS-8, e del monitor.

2. Inserite una card SD nella fessura.

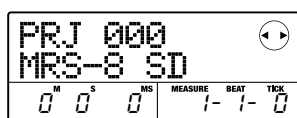
3. Posizionate l'interruttore [POWER ON/OFF] di MRS-8 su ON.



Inizia il caricamento dati per la card SD inserita. Durante questo intervallo si accende la luce dell'indicatore [SD CARD ACCESS].



Poi appare la seguente videata.



Questa viene chiamata schermata principale. Da questa, potete aver accesso a varie funzioni di registrazione e di riproduzione.

CONSIGLIO

Per tornare alla videata principale da altre schermate, premete ripetutamente il tasto [EXIT].

Se viene inserita una card SD che non è pronta per l'utilizzo con MRS-8, appare l'indicazione "FORMAT?"

all'accensione di MRS-8. Se premete il tasto [ENTER] a questo punto, la card SD verrà formattata. A formattazione completa, appare la schermata principale.

CONSIGLIO

- Potete anche formattare una card SD dopo la partenza di MRS-8, come descritto a pag. 118.
- E' possibile cambiare la card SD mentre MRS-8 sta operando, seguendo le procedure descritte a pag. 117.

4. Accendere lo strumento collegato e il monitor seguendo questo ordine.

Spegnimento

1. Abbassate il volume del monitor.

2. Spegnete il monitor e lo strumento collegato seguendo quest'ordine.

3. Posizionate l'interruttore [POWER ON/OFF] di MRS-8 su OFF.

Appare l'indicazione "GoodBye See You!" sul display e l'unità si spegne. Tutte le impostazioni e informazioni vengono salvate automaticamente sulla card SD.

Caution

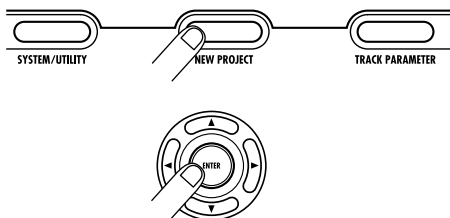
- Non accendete o spegnete mai collegando o scollegando l'adattatore AC. Altrimenti i dati potrebbero essere distrutti.
- In particolare, se scollegate l'adattatore AC mentre l'indicatore [SD CARD ACCESS] è acceso, tutti i dati potrebbero essere distrutti.

Registriamo

Questa sezione illustra le basi della registrazione e della riproduzione con MRS-8. Ad esempio, spieghiamo come registrare una chitarra elettrica collegata al connettore INPUT 1.

1. Collegate la chitarra al connettore INPUT 1 e posizionate l'interruttore [INPUT 1 SELECT] su GUITAR/BASS (per chitarra passiva) o MIC/LINE (per chitarra attiva).

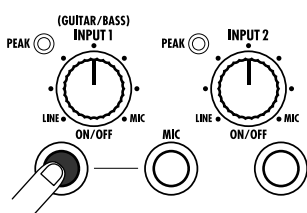
2. Premete il tasto [NEW PROJECT] nella sezione display. Verificate che appaia l'indicazione "PRJNOxxx (dove xxx indica il numero di project) sulla prima linea del display. Premete il tasto [ENTER].



Viene creato un nuovo project, e l'unità va in standby di registrazione. Se necessario, potete editare il nome del project in questa condizione (→ p. 105).

3. Verificate che il tasto [MIC] lampeggi o meno. Poi premete il tasto INPUT [ON/OFF] 1 così che il tasto si accenda.

In questa condizione, il connettore INPUT 1 è attivo.



CONSIGLIO

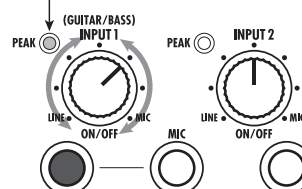
Se il tasto [MIC] è acceso, il microfono incorporato è attivo, anziché il connettore INPUT 1. In tal caso, premete il tasto [MIC] una volta per far lampeggiare il tasto.

4. Suonando la chitarra, usate il controllo [INPUT] 1 per regolare la sensibilità di ingresso.

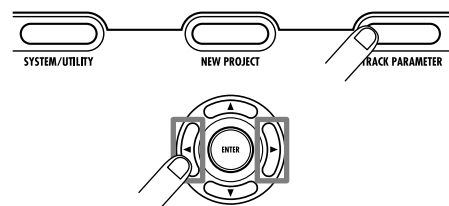
Eseguite le regolazioni così che l'indicatore [PEAK] lampeggi leggermente quando suonate lo strumento al

massimo del volume.

Lampeggio occasionale



5. Premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione display, e usate i tasti cursore destra/sinistra per far comparire l'indicazione "INPUT" sulla prima riga del display.

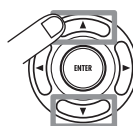


NOTA

Se non appare "INPUT" sulla prima riga del display, controllate se il tasto INPUT [ON/OFF] è acceso.

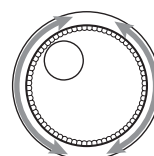
6. Usate i tasti cursore su/giù per far apparire l'indicazione seguente sul display.

Qui potete regolare il livello di registrazione in ingresso (livello di segnale inviato alla traccia).



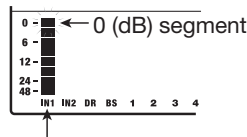
Livello di registrazione

7. Ruotate la manopola per regolare il livello di registrazione.



L'attuale livello di segnale può essere controllato usando

l'indicatore in basso nel display. Regolate il livello di registrazione così che il segmento 0 (dB) per IN 1 lampeggi leggermente quando la chitarra é al volume massimo.



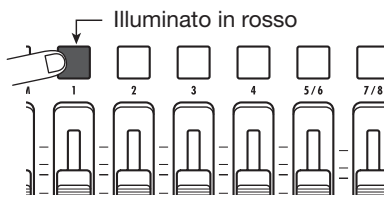
Input 1 livello di registrazione

8. Premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.



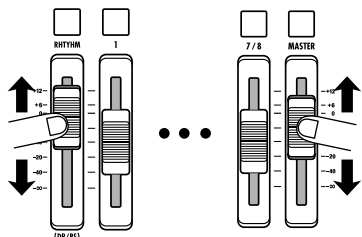
9. Premete il tasto status 1 più volte finché diventa rosso.

Quando il tasto status é rosso, la corrispondente traccia audio (traccia 1 in questo caso) é selezionata come destinazione per la registrazione.



10. Adoperate fader 1 e [MASTER] fader per regolare il livello del segnale monitor in ingresso.

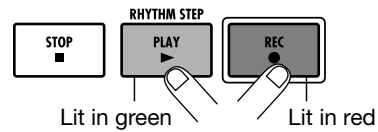
I faders 1 – 4, 5/6, e 7/8 regolano il volume della traccia corrispondente. Quando il segnale in ingresso é inviato a una traccia, il livello monitor può essere regolato. Il [MASTER] fader può essere usato per regolare il livello di uscita finale.



11. Per iniziare la registrazione, premete il tasto PLAY [▶] tenendo premuto il tasto REC [●].

Si sentono quattro battute di pre-count e la registrazione

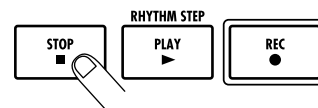
parte. Nella condizione di default di un project, viene eseguito un rhythm pattern di 8 battute durante la registrazione e la riproduzione. Suonate il vostro strumento assieme al rhythm pattern.



CONSIGLIO

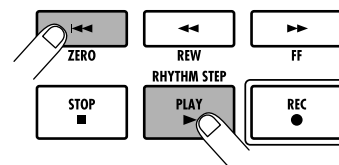
- Se non volete un rhythm pattern, selezionate un rhythm pattern vuoto (→ p. 18) o mettete in sordina (mute) il suono drum/basso (→ p. 19).
- Nella condizione di default di un project, l'effetto insert processa il segnale in ingresso. Potete bypassare l'effetto (→ p. 22) o selezionare un'altra patch effetto (→ p. 21).

12. A registrazione ultimata, premete il tasto STOP [■]



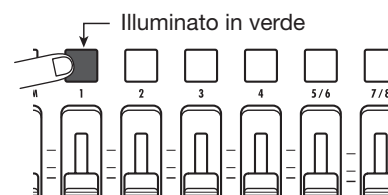
I tasti REC [●] e PLAY [▶] si disattivano e la registrazione si ferma.

13. Per controllare i contenuti registrati, premete ZERO [◀◀] e poi PLAY [▶].



Lavorando col [MASTER] fader potete regolare il volume dell'intera song (livello di segnale stereo mix).

14. Per annullare la condizione di registrazione, premete il tasto di status 1 così che diventi verde.



Tour rapido

Ora usiamo MRS-8 per registrare veramente. Questo Tour Rapido mostra i cinque step che coprono l'intero processo dalla preparazione al completamento di una song.

- **Step 1: Preparativi**

Mostra come creare un nuovo project, selezionare una guida ritmica, ed eseguire altri step necessari per la registrazione.

- **Step 2: Registrare la prima traccia**

Mostra come registrare la prima traccia usando l'effetto insert sul segnale d'ingresso.

- **Step 3: Overdubbing**

Mostra come registrare altre tracce ascoltando una traccia già registrata (overdubbing).

- **Step 4: Missaggio**

Mostra come regolare il livello, panning, ed EQ di ogni traccia, applicare l'effetto send/return, missare il materiale registrato in una coppia di tracce stereo.

- **Step 5: Mixdown**

Finalmente il missaggio stereo é completato sulla traccia master per creare la song finita.

Step 1: Preparativi

1.1 Creazione di un nuovo project

Su MRS-8, i dati della song sono gestiti in unità chiamate "projects". Un project comprende dati audio registrati così come varie impostazioni di ritmi ed effetti. Caricando un project, si possono ricreare le stesse condizioni dell'ultimo salvataggio eseguito della song.

Per iniziare a registrare con MRS-8, dovete prima creare un project.

1. Collegate lo strumento da registrare e il monitor a MRS-8 (→ p. 12).

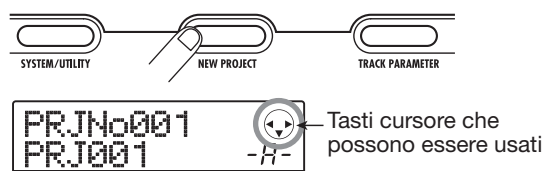
2. Inserite la card SD da usare per registrare (→ p. 13).

3. Accendete nell'ordine MRS-8 → monitor.

Quando si avvia MRS-8, viene automaticamente caricato l'ultimo project utilizzato.

4. Premete il tasto [NEW PROJECT] nella sezione display.

Premendo il tasto [NEW PROJECT] dallo schermo principale, il display si modifica come segue.



In questa condizione, può essere creato un nuovo project.

In alto a destra sul display sono mostrati i tasti cursore che possono essere usati su questa schermata.

CONSIGLIO

- Creando un nuovo project, viene selezionato automaticamente il numero più basso di project libero.
- E' inoltre possibile creare un nuovo project dal menu project (→ p. 105).

5. Premete il tasto [ENTER] .

Viene creato un nuovo project, e appare la schermata principale per registrazione/riproduzione della traccia audio.



CONSIGLIO

- Selezionando un project diverso o creandone uno nuovo, il project su cui stavate lavorando fino a quel momento viene automaticamente salvato.
- Eseguendo la procedura di spegnimento per MRS-8 (→ p. 14), l'ultimo project é salvato automaticamente.
- Creando un nuovo project, potete editare il nome del project (→ p. 105).

NOTA

Mentre MRS-8 sta lavorando, non togliete la card SD. Altrimenti i dati potrebbero essere distrutti e potreste provocare guasti. Se volete togliere la card SD mentre MRS-8 é acceso, assicuratevi di seguire la corretta procedura (→ p. 117).

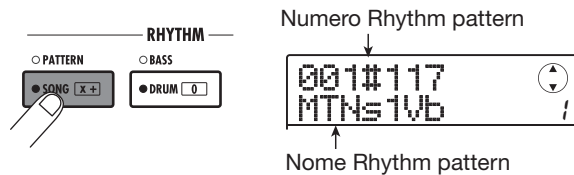
1.2 Selezione del rhythm pattern da usare

MRS-8 ha una funzione ritmica incorporata che opera in sincronia col registratore. Consente di usare suoni drum (drum kits) e basso (bass programs) per creare rhythm patterns ripetuti di diverse misure. Combinando vari patterns, potete creare l'accompagnamento ritmico dell'intera song (rhythm song).

Questa sezione illustra come selezionare un rhythm pattern come guida ritmica durante la registrazione.

1. Dallo schermo principale, premete il tasto [SONG/PATTERN] più volte, finché il tasto si disattiva.

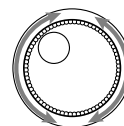
Appare la schermata di selezione del rhythm pattern.



CONSIGLIO

Per tornare alla schermata principale premete il tasto [EXIT] più volte. Il tasto [EXIT] serve sempre per tornare alla schermata precedente.

2. Ruotate la manopola per selezionare un pattern da usare come guida ritmica.

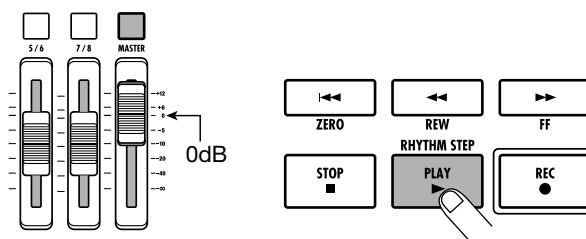


Si possono usare fino a 511 tipi di rhythm pattern in un project. (Più di 450 di questi sono pre-programmati.) Selezionate un pattern ruotando la manopola.

Girando la manopola per selezionare un altro pattern mentre uno sta suonando, il nuovo pattern partirà quando quello in corso finisce. Selezionando un nuovo pattern usando i tasti cursore su/giù, il nuovo pattern parte immediatamente.

In questo esempio, selezioneremo un semplice rhythm pattern come guida da usare durante la registrazione. Se selezionate per es. il rhythm pattern numero 510, si sente un metronomo a 4/4.

3. Posizionate il [MASTER] fader su 0 (dB) e premete PLAY [▶] nella sezione transport.



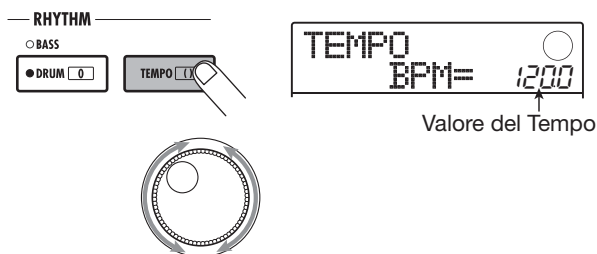
Il rhythm pattern selezionato é eseguito in sincronia con l'operazione di registrazione. Il tasto [TEMPO] lampeggia secondo l'impostazione corrente.

Nella condizione di default di un project, il suono del basso (traccia basso) é in sordina (mute). Perciò si sente solo il drum kit (traccia drum) quando il rhythm pattern suona.

CONSIGLIO

Mentre suona il rhythm pattern, i pads corrispondenti al suono prodotto dal drum kit (o i toni del basso) lampeggiano. Potete anche usare i pads per eseguire le note di drum/basso .

- Per variare il tempo, premete il tasto [TEMPO] nella sezione rhythm e poi ruotare la manopola per cambiare il valore del tempo mostrato sul display.



Il valore del tempo può essere posizionato ad intervalli di 0.1 BPM. A impostazione completata, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata precedente.

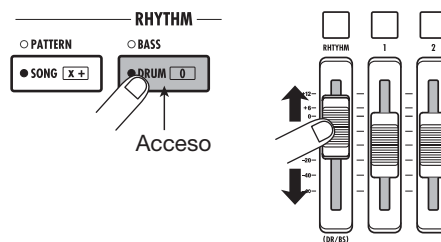
CONSIGLIO

Potete impostare il tempo anche premendo il tasto [TEMPO] più volte.

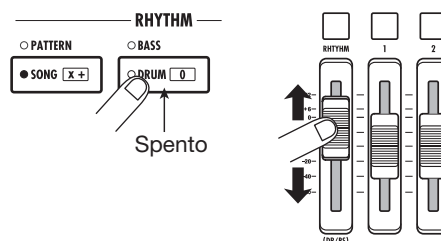
- Per regolare il volume della traccia drum/basso, usate il tasto [DRUM/BASS] nella sezione rhythm per selezionare il suono (drum o basso), e azionate poi il fader [RHYTHM] .

Il fader [RHYTHM] controlla sia la traccia drum che il basso. Quando il tasto é illuminato, é selezionata la traccia drum. Quando il tasto é disattivato, é selezionata la traccia basso. Il fader [RHYTHM] controlla i rispettivi livelli.

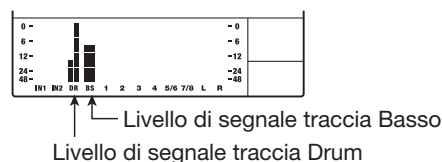
- Quando é selezionata la traccia drum



- Quando é selezionata la traccia basso

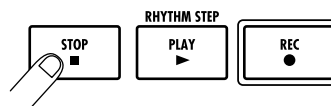


Il livello di segnale del canale corrispondente può essere controllato col meter che si trova nella parte bassa del display.



Allo stesso modo, il tasto [DRUM/BASS] può essere usato per selezionare il suono (drum o basso), e poi il tasto status [RHYTHM] può essere usato per controllare la sordina (mute) per la traccia drum/basso.

- Per fermare la riproduzione, premete il tasto STOP [■] nella sezione transport.



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



Step 2: Registrare la prima traccia

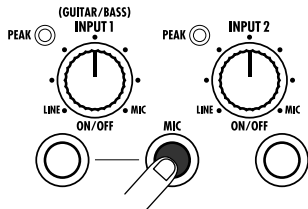
In questa fase, spieghiamo come selezionare una traccia audio per registrare, come registrare mentre si ascolta il ritmo guida della sezione rhythm, e come usare l'effetto insert sul segnale in uscita.

2.1 Regolare la sensibilità d'ingresso

1. Collegare uno strumento al connettore INPUT 1/2.

MRS-8 può gestire fino a due fonti in ingresso alla volta, tra INPUT 1, INPUT 2, e il microfono incorporato. INPUT 1e il microfono incorporato si escludono a vicenda. Un interruttore seleziona quale usare come fonte in ingresso.

2. Per usare il microfono incorporato, premete il tasto [MIC] nella sezione input così che il tasto si illumini.



Quando l'unità è in un modo che consente l'uso del microfono incorporato, il tasto [MIC] nella sezione ingresso lampeggia. Se premete il tasto per accenderlo, si attiva il microfono incorporato anziché INPUT 1. A seconda delle impostazioni dell'effetto insert, il microfono può non essere disponibile. In tal caso, il tasto [MIC] è disattivato.

Tasto [MIC] Acceso



mic incorporato attivo (INPUT 1 inattivo)

Tasto [MIC] Lampeggia



mic incorporato disponibile (INPUT 1 attivo)

Tasto [MIC] Spento

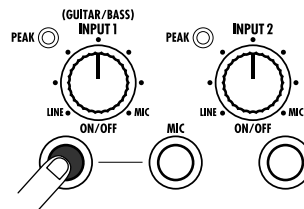


mic incorporato non disponibile (INPUT 1 attivo)

3. Usate i tasti INPUT [ON/OFF] 1/2 per

selezionare la fonte in ingresso.

I tasti INPUT [ON/OFF] 1/2 controllano il connettore INPUT 1 (o il microfono incorporato) e il connettore INPUT 2 rispettivamente. Quando un tasto è acceso, il segnale da quell'ingresso è selezionato come fonte. Per usare due fonti in ingresso contemporaneamente, tenete premuto un tasto INPUT [ON/OFF] premendo l'altro.



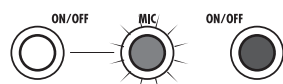
Sotto viene mostrata la condizione attiva dei tasti INPUT [ON/OFF] 1/2 e [MIC] con varie impostazioni di ingresso.

• Fonte ingresso = connettore INPUT 1



Acceso Lampeggia o spento Spento

• Fonte ingresso = connettore INPUT 2



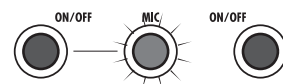
Spento Lampeggia o spento Acceso

• Fonte ingresso = Microfono incorporato



Acceso Acceso Spento

• Fonte ingresso = connettore INPUT 1 +connettore INPUT 2



Acceso Lampeggia o spento Acceso

• Fonte ingresso = Microfono incorporato + connettore INPUT 2

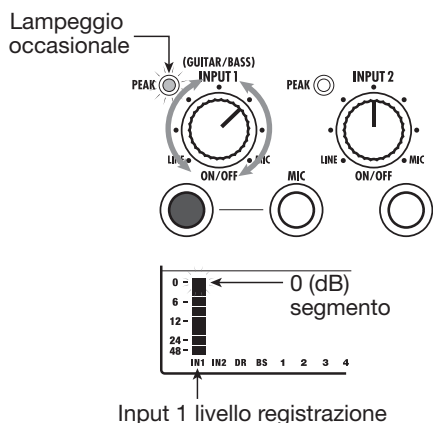


Acceso Acceso Acces

4. Suonando il vostro strumento, regolate la sensibilità d'ingresso tramite il controllo [INPUT].

La sensibilità di INPUT 1 e il microfono incorporato sono regolati dal controllo INPUT] 1. La sensibilità di INPUT 2 é regolata dal controllo [INPUT] 2.

Regolate in modo che l'indicatore [PEAK] nella sezione input lampeggi leggermente mentre suonate al massimo volume.



Il livello di segnale può essere controllato con le barre meter IN 1/IN 2 del display.

2.2 Applicare l'effetto insert

L'effetto insert può essere applicato immediatamente dopo l'ingresso, all'uscita di ogni traccia, o immediatamente prima del [MASTER] fader. L'effetto insert é di fatto un multieffetto che contiene un n. di effetti singoli (moduli effetto) come compressore, distorsore, delay, in serie.

Applicando l'effetto insert al segnale ingresso, potete registrare il segnale processato su una traccia. Le fasi seguenti mostrano come applicare un effetto insert adatto a chitarra/basso.

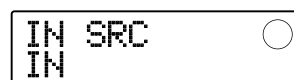
1. Premete il tasto [INPUT SRC] nella sezione effetti.



Appare l'indicazione "IN" (input) sulla seconda linea del display. In questa condizione, potete selezionare la posizione dell'effetto insert.

Nella condizione di default di una patch, é selezionato "IN". Se appare un'altra impostazione,

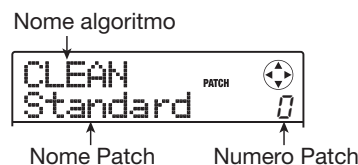
ruotate la manopola per selezionare "IN".



2. Premete il tasto [INSERT EFFECT] nella sezione effetti.

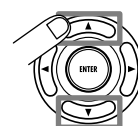


Il display varia come segue. Da questa schermata, potete selezionare l'algoritmo dell'effetto insert (combinazione di moduli effetto usati contemporaneamente) e patch (programma effect).



MRS-8 ha otto algoritmi con selezioni multiple di patch per ognuno. Per usare l'effetto insert, selezionate prima l'algoritmo e poi richiamate una patch all'interno di questo.

3. Usate il tasto cursore su/giù per selezionare l'algoritmo.



Sono disponibili i seguenti algoritmi.

- CLEAN
- DIST
- ACO/BASS SIM (sul display come "Ac/BsSIM")
- BASS
- MIC

Questi algoritmi sono adatti a registrare chitarra e basso.

Un algoritmo adatto alla voce e ad altre registrazioni microfoniche.

• **LINE**

Un algoritmo adatto principalmente per strumenti in uscita a livello di linea, come sintetizzatori o piano elettrico.

• **Dual MIC**

Un algoritmo per due canali a ingresso e uscita mono separati, da usare con due microfoni.

• **MASTERING (sul display come "MASTRING")**

Un algoritmo adatto per processare il segnale finale stereo per il mixdown.

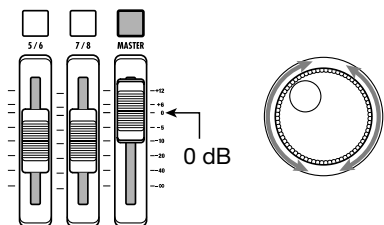
CONSIGLIO

Nella condizione di default di un project, l'algoritmo CLEAN é selezionato per l'effetto insert.

NOTA

Quando é selezionata una patch degli algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, o BASS, il microfono incorporato non può essere usato. Ma quando l'effetto insert é temporaneamente bypassato, e "CABINET" é selezionato sul modulo PRE AMP/DRIVE, o quando un modulo é spento, potete usare il microfono incorporato.

- 4. Posizionate il [MASTER] fader su 0 (dB). Suonando il vostro strumento per controllare il suono, usate la manopola per selezionare la patch.**



300 patches possono essere usate con l'effetto insert. Il tipo di effetto e l'intensità di una patch possono essere regolate secondo necessità. Le patch disponibili coi diversi algoritmi sono elencate sotto.

Algoritmo	NumeroPatch
CLEAN	0 – 29
DIST	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 19
BASS	0 – 19
MIC	0 – 49
LINE	0 – 49
DUAL MIC	0 – 49
MASTERING	0 – 29

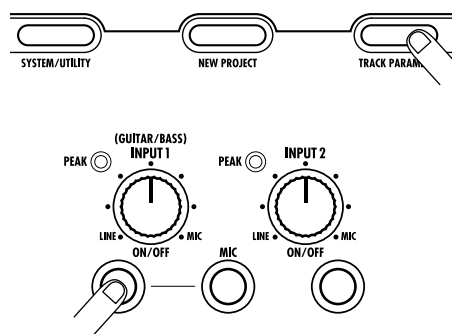
CONSIGLIO

Quando appare "EMPTY" come nome di patch, la patch é vuota. Selezionandola, non si avrà alcun effetto.

NOTA

A seconda dell'algoritmo selezionato, il percorso del segnale ingresso/uscita cambierà. (→ p. 94).

- 5. Per regolare il livello di segnale registrato su una traccia, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione controllo e poi premete il tasto INPUT [ON/OFF].**



Il livello di uscita dell'effetto insert può variare secondo la patch selezionata. Registrando con l'effetto insert, dovrete regolare il livello di registrazione secondo la patch selezionata.

- 6. Premete il tasto cursore su/giù più volte per portare l'indicazione "REC LVL" sulla seconda riga del display.**

Il display varia come segue. Il parametro di livello REC LVL mostrato sullo schermo indica il livello di segnale dopo il passaggio dell'effetto insert, e che verrà registrato sulla traccia.



- 7. Ruotate la manopola per regolare il livello di registrazione.**

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

CONSIGLIO

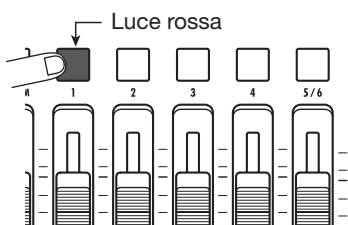
• Per registrare senza usare l'effetto insert, premete il tasto [INSERT EFFECT] nella sezione effetti finché il tasto si disattiva. A tasto disattivo, l'effetto insert é bypassato.

- Quando l'effetto insert é bypassato, impostando il parametro REC LVL su 100 (default) si ottiene un guadagno unitario (livello di registrazione uguale a quello di ingresso).

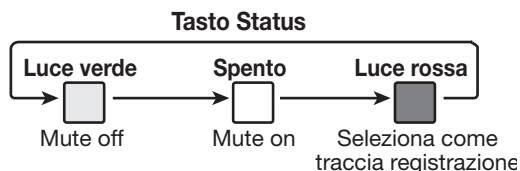
2.3 Selezionare una traccia e registrare

Selezioneremo ora una traccia e registreremo il suono in ingresso (applicando l'effetto insert) su detta traccia.

- 1. Dalla schermata principale, premete più volte il tasto status della traccia di registrazione finché il tasto diventa rosso.**

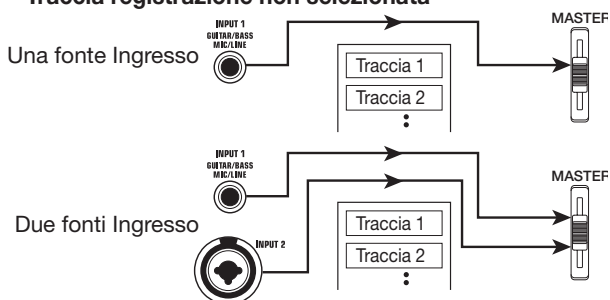


I tasti status della traccia audio sono usati per selezionare la traccia di registrazione e per attivare/disattivare la sordina (mute) per ogni traccia. Ogni volta che premete un tasto status, il tasto passa attraverso i seguenti stati.



Quando tutti i tasti status sono verdi, il segnale di ingresso non verrà inviato alle tracce e andrà direttamente al [MASTER] fader. (La profondità dell'effetto panning e send/return possono essere regolati in tal caso.)

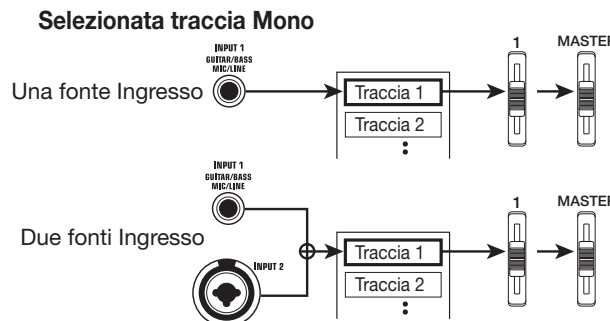
Traccia registrazione non selezionata



Quando un tasto status é rosso, la traccia é in condizioni

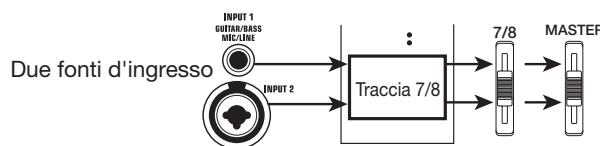
di standby di registrazione e il segnale di ingresso é assegnato a quella traccia.

Se é stata selezionata una traccia mono (1 – 4) come traccia di registrazione, il percorso di segnale sarà quello seguente.



Se é stata selezionata una traccia stereo come traccia di registrazione, il percorso di segnale si modificherà come illustrato sotto. A eccezione della selezione della V-take, i parametri per le tracce stereo destra/sinistra mantengono gli stessi valori. Ciò é utile per registrare da una fonte stereo come un sintetizzatore o un lettore CD.

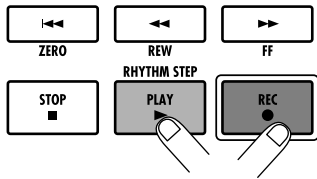
Traccia Stereo selezionata



CONSIGLIO

- Potete selezionare fino a 2 tracce di registrazione, o una stereo o 2 mono. Per selezionare 2 mono, premete il primo tasto status di una coppia pari/dispari così che si accenda, poi tenendo premuto il tasto premete l'altro tasto, così che anche esso diventi rosso.
- Se il segnale in ingresso é mono, selezionare una coppia stereo assicurerà che la diffusione destra/sinistra dovuta a un certo effetto insert sia preservata nella registrazione.

- 2. Posizionate il fader per la traccia di registrazione e il [MASTER] fader su 0 (dB). Poi regolate il volume del monitor suonando lo strumento.**
- 3. Per iniziare la registrazione, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song. Poi tenete premuto il tasto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].**



Entrambi i tasti sono accesi, e si sente un pre-count di 4 battute. La registrazione inizia. Registrate la prima traccia strumento sentendo il ritmo guida dalla sezione rhythm.

CONSIGLIO

- Il numero e il suono del pre-count possono essere cambiati (→ p. 43).
- Se il segnale in ingresso è distorto, riferitevi agli steps 2.1 e 2.2 per regolare ancora la sensibilità d'ingresso e il livello di registrazione.

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

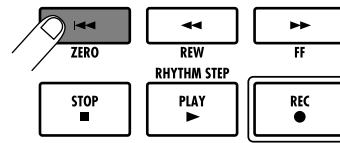
I tasti REC [●] e PLAY [▶] si disattivano, e la registrazione si ferma. Appare brevemente l'indicazione "wait..." sul display, e riappare la schermata principale.

CONSIGLIO

La durata del periodo di attesa "wait..." può variare. Non spegnete mai l'unità se "wait..." appare sul display. Altrimenti i dati registrati potrebbero andar perduti e potreste provocare danni all'unità

5. Per ascoltare quanto registrato, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song (posizione zero del counter), e

premete il tasto PLAY [▶].



La traccia sarà riprodotta assieme al ritmo guida selezionato dalla sezione rhythm.

CONSIGLIO

- Potete specificare una posizione in minuti/secondi/millisecondi o misure/battute/ticks e andare direttamente a quel punto (→ p. 35).
- Ponendo marcatori ai punti desiderati, potete velocemente posizionarvi (→ p. 35).

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

Per ripetere la registrazione, ripetete gli steps 3 – 5.

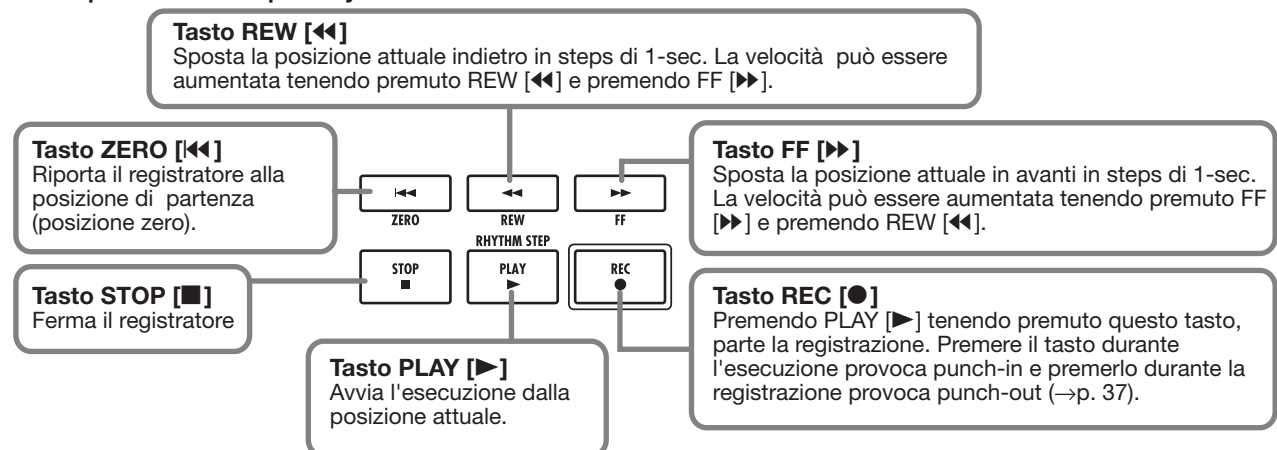
7. Soddisfatti della registrazione, premete il tasto status della traccia di registrazione finché diventa verde.

La condizione di standby di registrazione della traccia è annullata.

CONSIGLIO

- Una traccia registrata può essere copiata, cancellata, o editata (→ p. 44).
- Cambiando V-take sulla traccia su cui avete registrato, potete ri-registrare la traccia senza cancellare la registrazione attuale.

Basic operation of transport keys



Step 3: Overdubbing

Ora imparerete come registrare un altro strumento su un'altra traccia, ascoltando quanto registrato allo step 2. Aggiungere parti in questo modo si dice "overdubbing".

3.1 Impostare la sensibilità d'ingresso e inserire l'effetto

Come allo step 2, selezionate la fonte in ingresso, regolate la sensibilità d'ingresso e il livello di registrazione, fate le regolazioni per l'effetto insert.

- 1. Collegate lo strumento successivo da registrare, regolate la sensibilità come allo step 2.1.**
- 2. Selezionate l'algoritmo e la patch per l'effetto insert come allo step 2.2.**
- 3. A regolazioni complete, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

3.2 Selezionare una traccia e registrare

Siete ora pronti per registrare un secondo strumento su un'altra traccia, ascoltando il contenuto della prima traccia e il ritmo guida.

- 1. Premete ripetutamente il tasto status della traccia su cui registrare, finché il tasto diventa rosso.**

Questa traccia è ora in condizioni di standby di registrazione. Verificate che il tasto status della traccia registrata e il tasto status [RHYTHM] siano verdi.

- 2. Posizionate il [MASTER] fader su 0 (dB) e usate il fader della traccia da registrare per regolare il livello monitor.**

Se necessario, posizionate il registratore in riproduzione e lavorate coi faders per regolare il bilanciamento di livello del monitor tra traccia registrata e da registrare.

- 3. Per iniziare a registrare, premete il tasto**

ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song. Tenete premuto il tasto REC[●] e premete PLAY [▶].

Dopo il pre-count, inizierà la registrazione sulla nuova traccia. Registrate lo strumento mentre ascoltate il ritmo guida e la traccia registrata.

- 4. A registrazione ultimata, premete il tasto STOP [■].**

Appare brevemente l'indicazione "wait..." sul display, e poi riappare la schermata principale.

- 5. Per controllare il contenuto registrato, premete ancora una volta ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, e premete il tasto PLAY [▶].**

Il ritmo guida della sezione rhythm e la traccia già registrata saranno eseguite con la nuova traccia registrata. Usate i faders se necessario per regolare il bilanciamento di livello.

- 6. Per fermare la riproduzione, premete il tasto STOP [■].**

CONSIGLIO

Per ripetere la registrazione, ripetete gli steps 3 – 5. Potete anche iniziare a registrare a un certo punto della traccia e usare la funzione punch-in/punch-out (→ p. 37) per rifare solo un determinato passaggio.

- 7. Soddisfatti della registrazione, premete il tasto status della traccia registrata finché essa diviene verde.**

La condizione di registrazione per quella traccia è disattivata. Potete ora registrare più tracce allo stesso modo.

CONSIGLIO

Il numero massimo di tracce che è possibile registrare è 8. Ma anche quando le 8 tracce sono state usate, potete sempre usare la funzione bounce (chiamata anche registrazione a ping-pong) per spostare contenuti da tracce multiple su 1 o 2 tracce. Poi potete selezionare un'altra V-take per le tracce già riversate e registrare ancora (→ p. 40).

Step 4: Missaggio

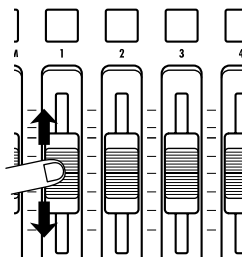
Terminata la registrazione di tutte le tracce, potete usare il mixer incorporato per regolare parametri come livello di volume, EQ (equalizzatore), e panning (posizione stereo destra/sinistra) per creare il mix stereo.

4.1 Regolare volume, panning, e EQ

Regolare il volume, panning, ed equalizzazione di ogni traccia controllando i parametri di traccia del mixer incorporato.

1. Per regolare il bilanciamento tra tracce, lavorate coi faders nella sezione fader.

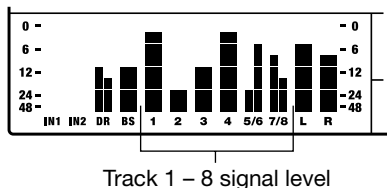
Lavorando coi faders di una coppia di tracce stereo, potete regolare assieme il livello destra/sinistra.



Per aggiungere la traccia drum/basso al mix, adoperate il [RHYTHM] fader dopo aver attivato il tasto [DRUM/BASS] tra acceso (traccia drum selezionata) e spento (traccia basso selezionata). Ciò regolerà il bilanciamento del missaggio drum/basso.

Per controllare la condizione mute/on, selezionate la traccia drum o basso col tasto [DRUM/BASS] e poi premete il tasto di status [RHYTHM].

Il livello di segnale per ogni traccia può essere controllato con le rispettive barre nel display.



NOTA

In alcuni casi, la posizione del fader può non corrispondere alla impostazione del volume per una traccia immagazzinata in un project (ad es. quando il fader è stato mosso per un altro project e poi il project precedente richiamato ancora). In tal caso, il volume può non variare finché l'impostazione del fader non viene modificata di una certa misura.

2. Se un segnale in ingresso non è necessario, premete il tasto acceso INPUT [ON/OFF] finché si disattiva.

Mentre il tasto INPUT [ON/OFF] è acceso, il segnale da quell'ingresso sarà aggiunto al mix stereo. Se il segnale ingresso non è richiesto, il tasto dovrebbe essere disattivato.

3. Per regolare EQ e panning per ogni traccia, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione display.

Potete ora regolare vari parametri di traccia come equalizzazione e panning per ogni traccia.



4. Usate i tasti cursore destra/sinistra per selezionare la traccia per cui definite le impostazioni.

Il tasto status della traccia attualmente selezionata è illuminato in arancio.



Mentre è visibile il parametro di traccia, potete usare i tasti status e i tasti cursore destra/sinistra per cambiare traccia. I cursori destra/sinistra mostrano ciclicamente le selezioni seguenti: traccia drum → traccia basso → traccia audio 1 - 8.

5. Usate i cursori su/giù per visualizzare il parametro da regolare.



I parametri da selezionare per le tracce 1 – 8 e per la traccia drum/basso sono elencati sotto.

■ Lista parametri di traccia

Parametri	Display	Impostazione	Descrizione
EQ HI GAIN	EQ HI G	-12 – +12dB	Regola il guadagno delle alte frequenze.
EQ HI FREQUENCY	EQ HI F	500 – 18000(Hz)	Seleziona le alte frequenze da controllare.
EQ LOW GAIN	EQ LO G	-12 – +12dB	Regola il guadagno delle basse frequenze.
EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Seleziona le basse frequenze da controllare.
EFX SEND LEVEL	EFX SEND	0 – 100	Regola il livello di segnale inviato all'effetto send/return.
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Regola il panning (posizione destra/sinistra) della traccia. Per le tracce 5/6, 7/8, e traccia drum, regola il bilanciamento destra/sinistra.
V-TAKE (tracks 1 – 8 only)	TR x-y	x=1 – 8, y=1 – 10	Seleziona la V-take da usare per la traccia (→p. 32). x é il numero e y il numero di V-take.
FADER	FADER	0 – 127	Regola le impostazioni del fader.
STEREO LINK (tracks 1 – 4 only)	ST LINK	ON/OFF	Lega i parametri per le tracce 1/2 o 3/4 (→p. 60).

6. Ruotate la manopola per selezionare il valore di impostazione.

CONSIGLIO

Premendo il tasto [ENTER] mentre appare un parametro EQ o un parametro EFX SEND LEVEL, potete attivare/disattivare quel parametro (EQ HI, EQ LO, effetto send) .

7. Ripetete gli steps 4 – 6 per regolare altri parametri.

Usando i tasti cursore destra/sinistra o il tasto status per selezionare altre tracce, potete regolare i parametri per queste tracce.

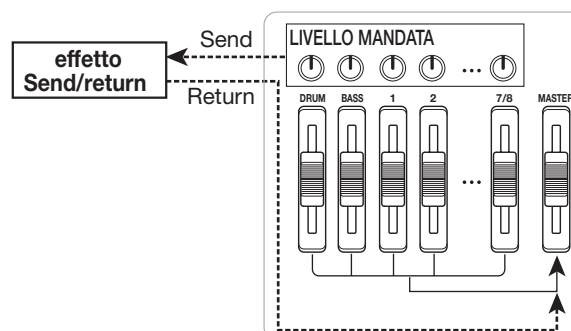
8. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] .

CONSIGLIO

Acuni parametri di traccia (EQ, panning ecc.) possono anche essere usati per la traccia drum/basso e per i segnali di ingresso.

4.2 Applicare l'effetto send/return

I segnali traccia inviati al mixer interno possono essere processati individualmente da un effetto collegato internamente al loop send/return del mixer. (E' chiamato effetto send/return.)



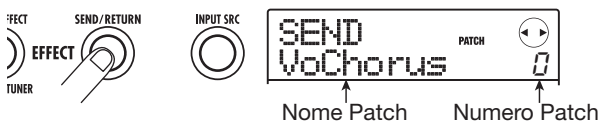
L'intensità dell'effetto send/return può essere regolata per ogni traccia usando il parametro del livello di mandata (che controlla il livello di segnale che é inviato all'effetto). Aumentare questo parametro provoca un effetto più forte.

Questa sezione descrive come regolare il livello di mandata per ogni traccia.

■ Selezionare la patch effetto send/return

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SEND/RETURN] nella sezione effect.

Il display si modifica come segue. Da qui, potete selezionare la patch dell'effetto send/return.



2. Ruotate la manopola per selezionare la patch.

L'effetto send/return ha 60 patches (di cui 40 preprogrammate).

CONSIGLIO

Nella condizione di default di un project, il livello di mandata per l'effetto send/return è su zero per ogni traccia. E' perciò necessario alzare le impostazioni per verificare il suono prodotto dall'effetto.

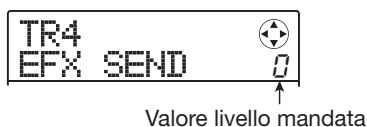
3. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] .

■ Regolare l'intensità dell'effetto send/return

4. Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione display, e usate i cursori destra/sinistra o i tasti status per selezionare la traccia per cui regolare il livello di mandata.

5. Usate i cursori su/giù per visualizzare l'indicazione "EFX SEND" sulla seconda linea del display.

In questa condizione, potete regolare il livello di mandata della traccia.



6. Eseguendo la song, ruotate la manopola per regolare il livello di mandata della traccia.

7. Regolate il livello di mandata per le altre tracce allo stesso modo.

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

CONSIGLIO

Se non è stata selezionata alcuna traccia da registrare, potete applicare l'effetto insert al segnale di ingresso.

4.3 Applicare l'effetto insert a una traccia

Potete applicare l'effetto insert all'uscita di ogni traccia (traccia audio o traccia drum/basso), così da processare il segnale di uscita della traccia successivamente.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [INPUT SRC] nella sezione effect.

Il punto di inserimento attualmente selezionato compare sul display.



2. Usate il tasto di status o ruotate la manopola per visualizzare sulla seconda linea del display la traccia cui applicare l'effetto insert.

Si accende il tasto di status della traccia selezionata.



CONSIGLIO

Se necessario, potete usare l'effetto su due tracce mono. Per fare ciò, premete i tasti status di una traccia pari e una dispari assieme, o ruotate la manopola per selezionare una traccia mono x 2 come obiettivo di inserimento (TR 1/2, TR 3/4).

3. Premete il tasto [INSERT EFFECT] nella sezione effect.

Appare la schermata per selezionare l'algoritmo/patch dell'effetto insert.



4. Usate i cursori su/giù per selezionare l’algoritmo, e ruotate la manopola per selezionare la patch.

Compare sul display l’algoritmo/patch attualmente selezionati. Se necessario, attivate la patch mentre eseguite la song per controllare il suono. Finito il controllo, fermate la song e premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

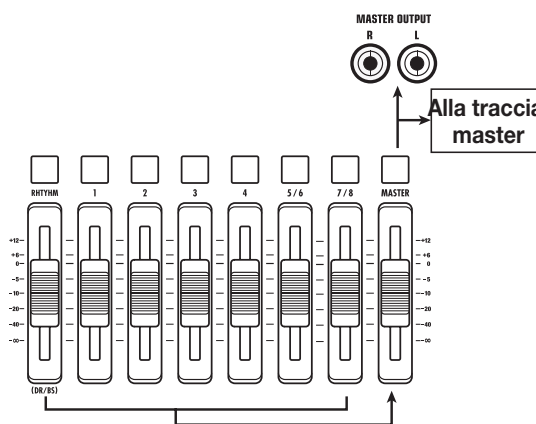
CONSIGLIO

Usando la funzione bounce (→ p. 40), potete registrare la traccia registrata su una V-take vuota. Ciò consente di memorizzare il suono processato e poi applicare l’effetto insert in un’altra posizione.

Step 5: Mixdown

A missaggio pronto, potete trasferirlo su due tracce per creare la song finita. Questa procedura é chiamata “mixdown”.

Per il mixdown, potete usare sia i connettori MASTER OUTPUT e registrare la song su un registratore esterno, oppure registrare su una traccia master interna di MRS-8. La traccia master é una coppia di tracce stereo dedicata che é separata dalle normali tracce audio. Quando selezionate la traccia master come traccia di registrazione, il segnale immediatamente dopo il [MASTER] fader viene registrato.



Questa sezione illustra la procedura di mixdown per la registrazione sulla traccia master.

5.1 Usare l’effetto master

Applicando l’effetto insert immediatamente prima del [MASTER] fader, potete processare il segnale stereo missato per il mixdown. Se selezionate una patch dell’algoritmo MASTERING, potete regolare la pressione sonora e l’equalizzazione del mix durante la masterizzazione.

NOTA

Se l’effetto insert é posizionato immediatamente prima del [MASTER] fader, non potete usare l’effetto per processare il segnale in ingresso o per processare successivamente una traccia registrata.

1. Premete il tasto [INPUT SRC].



La posizione attuale dell'effetto insert appare sul display.

2. Ruotate la manopola per visualizzare l'indicazione "MASTER" sulla seconda linea del display.



L'effetto insert é ora inserito immediatamente prima del [MASTER] fader.

3. A impostazioni completate, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.
4. Premete il tasto [INSERT EFFECT] e usate il cursore su/giù per visualizzare l'indicazione "MASTERING" sulla prima linea del display.

L'algoritmo dell'effetto insert é attivato su MASTERING. La seconda linea del display mostra la patch attualmente selezionata.



5. Eseguendo la song, ruotate la manopola per selezionare una patch.

Se volete, potete editare la patch per modificare ulteriormente l'effetto (→ p. 95).

Se il suono é distorto quando applicate l'effetto master, verificate che il suono di ogni traccia non sia distorto e poi abbassate l'impostazione generale del fader.

6. Controllato il suono, fermate la song e premete il tasto [EXIT].

Riappare la schermata principale.

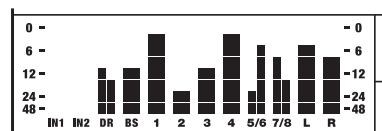
5.2 Mixdown sulla traccia master

Fatte le impostazioni dell'effetto master, registrate il mix finale sulla traccia master.

1. Dallo schermo principale, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song.
2. Premete il tasto PLAY [▶] per eseguire la song, e adoperate il [MASTER] fader per regolare il volume del mix stereo.

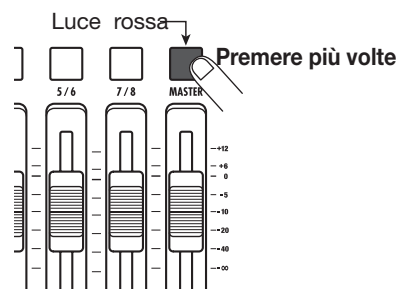
Il livello di segnale dopo il [MASTER] fader può essere controllato osservando le barre di destra del meter di livello nel display. Se il segmento 0 dB si accende durante la riproduzione, regolate il livello di segnale abbassando il [MASTER] fader.

Controllato il livello, premete il tasto STOP [■].



Livello segnale canale sinistro Livello segnale canale destro

3. Premete più volte il tasto status [MASTER] finché diventa rosso.



La traccia master é ora selezionata per la registrazione.

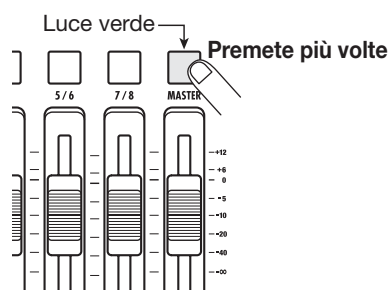
CONSIGLIO

Mentre il tasto di status [MASTER] é rosso, le altre tracce possono essere gestite normalmente. Ciò consente di regolare il bilanciamento di messaggio anche in questa fase.

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

Inizia la registrazione sulla traccia master.

- 5.** A registrazione ultimata, premete il tasto STOP [■].
- 6.** Per eseguire la traccia master, premete più volte il tasto di status [MASTER] finché diventa verde.



Mentre il tasto di status [MASTER] é verde, la traccia master può essere eseguita. In questo periodo, i segnali da tutte le altre tracce sono in sordina (mute). Anche gli effetti insert e send/return sono disattivati.

- 7.** Tornate all'inizio della song, e premete il tasto PLAY [▶].

La traccia master viene eseguita. Il volume di riproduzione può essere regolato col [MASTER] fader.

- 8.** Per fermare la riproduzione, premete il tasto STOP [■].

- 9.** Per riportare le tracce e gli effetti alle normali condizioni, premete il tasto di status [MASTER] finché si disattiva.

La sordina (mute) delle tracce e la condizione di bypass dell'effetto sono annullati, e l'unità torna alle condizioni originarie.

CONSIGLIO

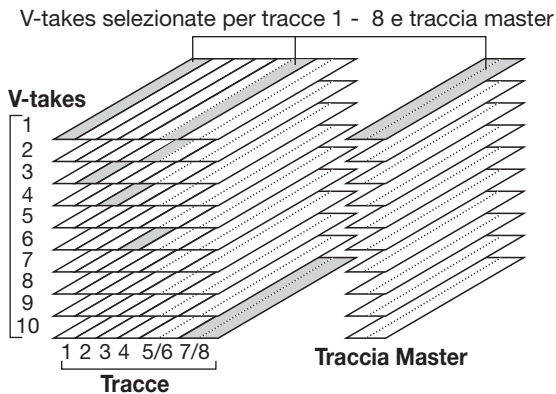
- Come le altre tracce, anche la traccia master ha 10 V-takes. Ciò consente di attivare la V-take e creare diverse versioni con diverso bilanciamento di missaggio (→ p. 32).
- I contenuti della traccia master possono essere editati successivamente (→ p. 44).
- Potete eseguire le tracce master di projects multipli in successione (→ p. 111).

Guida [Recorder]

Questo capitolo illustra le varie funzioni di registrazione audio e di riproduzione.

V-takes

Ogni traccia audio (1 – 8) e la traccia master contengono 10 tracce virtuali, chiamate “V-takes”. Per ogni traccia, potete selezionare tale traccia, da usare per la registrazione e la riproduzione. Per es., potete attivare delle V-takes mentre registrate assoli multipli di voce e chitarra, e in seguito paragonarle selezionando la migliore V-take.



CONSIGLIO

Per tracce stereo (tracce 5/6, 7/8), potete selezionare una V-take separata per tracce pari e dispari.

Attivazione di una V-take

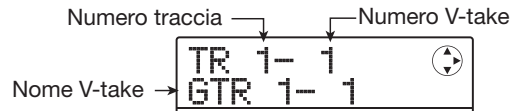
Come attivare la V-take usata dalla traccia audio o dalla traccia master.

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

Potete ora selezionare vari parametri di traccia.

- 2. Usate i tasti cursore su/giù per visualizzare l'indicazione “TR x-yy” sul display (dove x è il numero di traccia e yy è il numero di V-take).**

Il nome della V-take appare sulla seconda linea del display.



CONSIGLIO

- Se selezionate una V-take su cui non è registrato niente, appare l'indicazione “NO DATA”.
- Se selezionate la traccia master, “M” appare come numero di traccia.

- 3. Usate i tasti cursore destra/sinistra o i tasti di status per selezionare la traccia per cui attivare la V-take.**



CONSIGLIO

Quando selezionate una traccia stereo con un tasto di status, ogni pressione sul tasto alterna tracce pari e dispari.

- 4. Ruotate la manopola per selezionare la V-take.**
- 5. Ripetete gli steps 3 – 4 se necessario, per selezionare una V-take per ogni traccia.**
- 6. Per finire, premete il tasto [EXIT].**
Riappare la schermata principale.

Cambiare nome alla V-take

A una V-take registrata sarà automaticamente assegnato un nome di 8 caratteri, secondo lo schema seguente. (x indica il numero di traccia e yy il numero di V-take.)

- **GTR x-yy**

V-take registrata attraverso algoritmi CLEAN, DIST, o ACO/BS SIM dell'effetto insert.

• **BAS x-yy**

V-take registrata attraverso algoritmo BASS dell'effetto insert

• **MIC x-yy**

V-take registrata attraverso l'algoritmo MIC dell'effetto insert

• **LIN x-yy**

V-take registrata attraverso l'algoritmo LINE dell'effetto insert

• **DUL x-yy**

V-take registrata attraverso l'algoritmo DUAL MIC dell'effetto insert

• **MAS x-yy**

V-take registrata attraverso l'algoritmo MASTERING dell'effetto insert

• **BYP x-yy**

V-take registrata senza passare dall'effetto insert

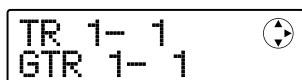
• **BOU x-yy**

V-take registrata usando la funzione bounce o la funzione di registrazione rhythm

Potete cambiare il nome assegnato a una V-take nel modo seguente .

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione display.

2. Usate i cursori su/giù per visualizzare l'indicazione "TR x-yy" sul display (dove x é il numero di traccia e yy il numero di V-take).



3. Usate i cursori destra/sinistra o i tasti di status per selezionare una traccia cui cambiare nome di V-take.

NOTA

Selezionando una V-take su cui non é registrato niente, appare l'indicazione "NO DATA" e il nome non é editabile.

4. Premete il tasto [EDIT].

Appare il cursore (lampeggiante) sul primo carattere del

nome della V-take. Indica che potete cambiare il nome di V-take.



5. Usate i cursori destra/sinistra per posicionarvi sul carattere da cambiare, e usate la manopola o i pads e i tasti nella sezione rhythm per selezionare il carattere .

Inserendo il carattere, potete usare i cursori destra/sinistra per variare la posizione di inserimento. I caratteri possono essere inseriti sia ruotando la manopola che premendo i pads e i tasti della sezione rhythm, come descritto sotto.

• **Cancellare un carattere**

Muovete il cursore sul carattere da cancellare, e premete il tasto [EDIT]. Il carattere é cancellato e i successivi si muovono a sinistra di una posizione.

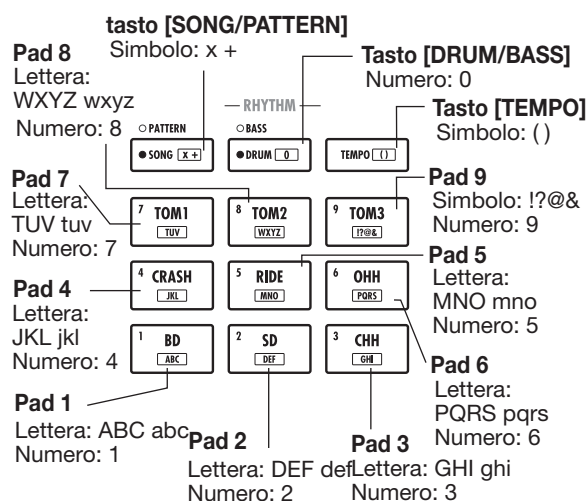
• **Inserire un carattere con la manopola**

La manopola cambia il carattere sotto il cursore. Ruotatela fino al carattere desiderato. Possono essere selezionati i caratteri seguenti.

- Numeri: 0 – 9
- Lettere: A – Z, a – z
- Simboli: (spazio) ! “ # \$ % & ‘ () * + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } | \ ~

• **Inserite un carattere coi pads della sezione rhythm e coi tasti**

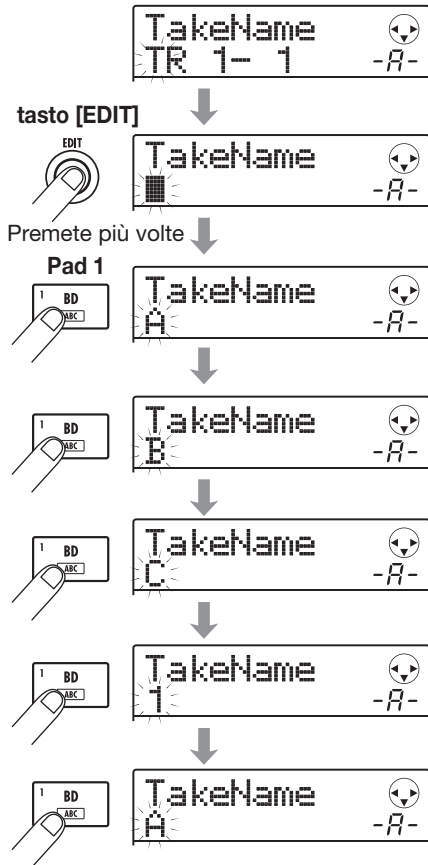
Andate col cursore alla posizione di inserimento e premete più volte il pad o tasto corrispondente per inserire un numero, lettera o simbolo. Le assegnazioni sono le seguenti.



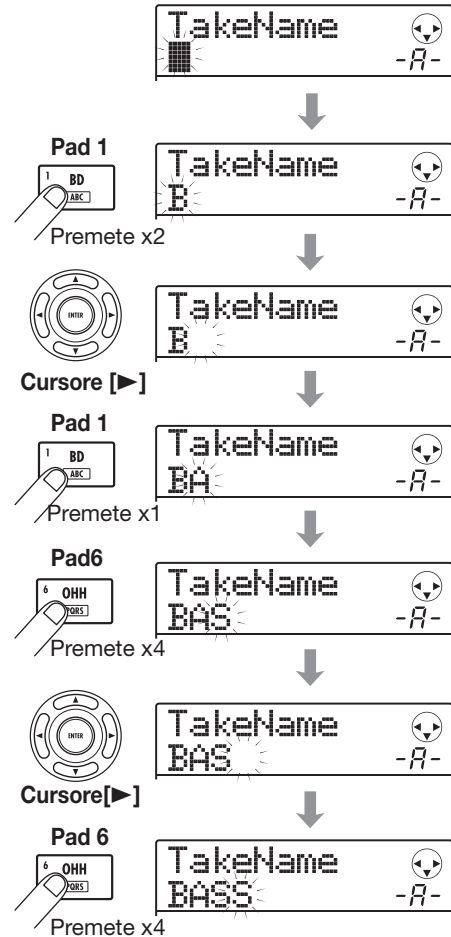
Premendo un pad o un tasto, il carattere é inserito e i

caratteri successivi si muovono di una posizione a destra. Per cancellare prima il vecchio nome, premete [EDIT] più volte fino a cancellare tutti i caratteri, poi iniziate la procedura di inserimento.

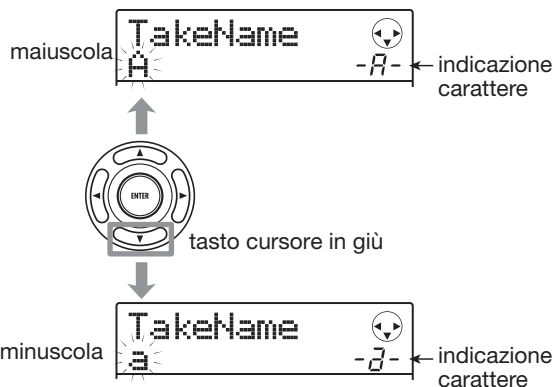
Quando tutti i caratteri sono cancellati e premete più volte il pad 1, il carattere sotto il cursore varia così A → B → C → 1 → A → B ...



carattere, il cursore si posizionerà alla posizione seguente, senza bisogno di premere il cursore. Se il successivo carattere da inserire é assegnato allo stesso pad, dovete prima premere ancora una volta il cursore destro per muoverlo, e poi inserite il carattere. Un es. per inserire "BASS" é illustrato sotto.



Per alternare maiuscola/minuscola, premete il cursore in basso. Il tipo attualmente selezionato é indicato da "A" o "a" sulla seconda linea del display. Potete cambiare il tipo dopo averlo già inserito premendo il cursore in basso subito dopo.



Premendo un altro pad o tasto dopo aver inserito un

NOTA

Il carattere spazio e alcuni simboli (" # \$ % ' , - . / : ; < > = [] ^ _ ` { } | \ ~) non possono essere inseriti coi pads e coi tasti della sezione rhythm.

6. Ripetete lo step 5 per completare il nome desiderato.

7. Per finire, premete il tasto [EXIT] .

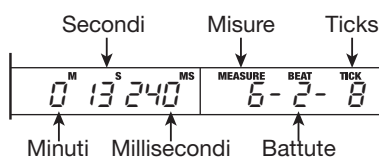
Riappare la schermata principale.

CONSIGLIO

Se vengono cancellati i contenuti di una V-take, il nome diventa "NO DATA".

Spostarsi al punto desiderato di una song (funzione locate)

Usando il contatore sul display, potete specificare un punto all'interno della song in unità di tempo (minuti/secondi/millisecondi) o in misure (misure/battute/ticks) e spostarvi in quel punto.

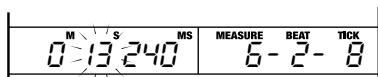


1. Verificate che il trasporto si fermi e appaia la schermata principale.

La funzione localizza può essere usata solo a trasporto fermo.

2. Usate i tasti cursore destra/sinistra per posizionare la parte lampeggiante sull'unità da cambiare.

L'unità che può essere variata è indicata dal valore lampeggiante.



3. Ruotate la manopola per variare il valore.

Cambiando il valore visualizzato, il registratore va immediatamente alla nuova posizione. Premendo il tasto PLAY [▶] inizia la riproduzione da quel punto.

CONSIGLIO

- Mentre il trasporto è fermo, i tasti REW [◀] / FF [▶] possono muoversi avanti/indietro a intervalli di 1 secondo.
- Se avete inserito marcatori usando la funzione marker, potete usare la funzione localizza per muovervi tra marcatori. Per dettagli, vd. la prossima sezione.

Assegnare marcatori a una song (funzione marker)

Questa funzione consente di impostare informazioni indice (marks) in ogni posizione della song. Si possono inserire fino a 100 marcatori in un project. Specificati i marcatori, è facile spostarsi su uno di essi in qualunque momento. Ciò è utile per ripetere rapidamente la riproduzione da un certo punto durante l'operazione di missaggio.

Impostare un marcatore

Ecco come assegnare un marcatore nel punto desiderato della song.

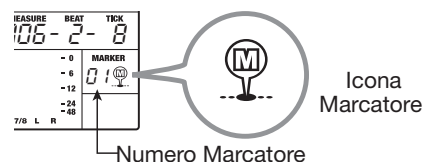
1. Posizionatevi sul punto in cui assegnare un marcatore.

Un marcatore può essere assegnato sia durante la riproduzione o a trasporto fermo.

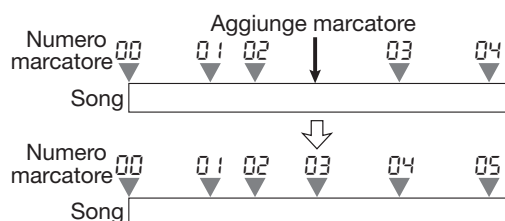
2. Premete il tasto [MARK/CLEAR] nella sezione di controllo.

Un marcatore viene assegnato alla posizione corrente. Appare il numero del marcatore nel campo MARKER in basso a destra sul display.

Quando la posizione attuale coincide col marcatore, appare un'icona marcatore a destra del numero di marcatore.



Vengono assegnati numeri di marcatore (01 – 99) automaticamente in ordine crescente dall'inizio della song. Se aggiungete un nuovo marcatore tra due marcatori esistenti, quelli successivi verranno ri-numerati.



CONSIGLIO

Il marcatore 00 è già collocato all'inizio della song (posizione zero del contatore).

Posizionare un marcatore

La sezione illustra come selezionare un marcatore e andare in quella posizione. Può essere fatto in due modi: usando tasti dedicati per saltare al marcatore vicino, o specificando direttamente il numero di marcatore.

Localizzare il marcatore precedente o successivo

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

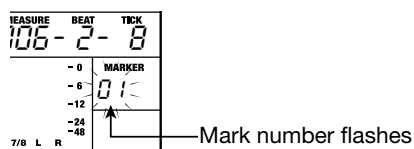
Ogni volta che premete il tasto, l'unità va al marcatore successivo prima o dopo la posizione attuale.



Specificare il numero di marcatore da localizzare

1. Dalla schermata principale, usate i cursori destra/sinistra per far lampeggiare il n. di marcatore.

In queste condizioni, il numero di marcatore può essere variato.



Mark number flashes

2. Ruotate la manopola per selezionare il numero di marcatore desiderato.

Appena varia il numero, il registratore va a quel numero.

Cancellare un marcatore

Ecco come cancellare un marcatore assegnato.

1. Localizzate il marcatore da cancellare.

Il marcatore il cui numero è nel campo **MARKER** può essere cancellato. Un marcatore può essere cancellato solo quando coincide esattamente con la posizione attuale. accertatevi che l'icona marcatore appaia. Se no, usate i tasti **MARKER** [◀◀] / [▶▶] per andare alla esatta

posizione di marcatore.

2. Premete **[MARK/CLEAR]** nella sezione di controllo.

Il marcatore selezionato sarà cancellato e i seguenti ri-numerati.

CONSIGLIO

- Non è possibile cancellare il marcatore (numero 00) all'inizio della song.
- un marcatore cancellato non può essere recuperato.

Riproduzione ripetuta di uno stesso passaggio (funzione A-B repeat)

A-B repeat è una funzione che esegue automaticamente una specifica sezione della song. E' utile per sentire più volte lo stesso passaggio.

1. Posizionatevi sul punto da cui dovrebbe partire la riproduzione ripetuta, e premete **[A-B REPEAT]** nella sezione di controllo.

Il tasto lampeggia, e il punto di partenza della ripetizione è impostato (punto A).

CONSIGLIO

Il punto A/B può essere specificato sia durante la riproduzione o con MRS-8 fermo.

2. Posizionatevi sul punto in cui la riproduzione ripetuta dovrebbe finire, e premete ancora il tasto **[A-B REPEAT]**.

Il tasto **[A-B REPEAT]** da lampeggiante si illumina costantemente, e viene impostato il punto di fine ripetizione (punto B).

NOTA

Se specificate un punto B localizzato prima del punto A, verrà ripetuto il segmento tra B → A.

3. Per re-impostare i punti A/B, premete **[A-B REPEAT]** finché il tasto si disattiva, e ripetete le operazioni dallo step 1.

4. Per iniziare la riproduzione ripetuta, premete il tasto **PLAY** [▶].

Raggiunto il punto B, il registratore torna al punto A, e ricomincia la riproduzione.

5. Per fermare la ripetizione, premete il tasto **STOP [■]**.

6. Per spegnere la riproduzione ripetuta, premete il tasto **[A-B REPEAT]**.

Il tasto si disattiva, e la ripetizione é spenta. I punti A/B saranno cancellati.

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

Punch-in/out é una funzione che consente di ri-registrare solo una regione specifica di una traccia già registrata. L'azione di far passare una traccia da riproduzione a registrazione é chiamata "punch-in", e l'azione di far passare da registrazione a riproduzione é detta "punch-out".

MRS-8 fornisce due modi per fare ciò. Potete usare i tasti pannello punch-in/out manualmente ("punch-in/out manuale"), o potete provocare automaticamente un punch-in/out in punti precedentemente specificati ("punch-in/out automatico").

Punch-in/out manuale

Per ri-registrare una parte di traccia usando i tasti pannello, fate come segue.

- 1.** Alzare il fader della traccia su cui eseguire il punch-in/out fino alla posizione voluta.
- 2.** Premete il tasto di status di quella traccia più volte, finché il tasto diventa rosso.
- 3.** Suonate lo strumento collegato al jack **INPUT** e regolate la sensibilità d'ingresso e il livello di registrazione.

Per informazioni su come regolare la sensibilità d'ingresso e il livello di registrazione, vd. pag. 15.

- 4.** Posizionatevi su un punto appena precedente il punto di punch-in, premete **PLAY [▶]** per iniziare la riproduzione.
- 5.** Arrivati al punto di punch-in, premete il tasto **REC [●]**.

Il tasto **REC [●]** si accende, e MRS-8 passa da riproduzione a registrazione.

- 6.** Arrivati al punto di punch-out, premete

ancora il tasto **REC [●]**.

Il tasto **REC [●]** si disattiva, e MRS-8 passa da registrazione a riproduzione.

7. Per fermare il registratore, premete il tasto **STOP [■]**.

8. Per controllare quanto appena registrato, posizionatevi su un punto precedente il punto di punch-in, e premete **PLAY [▶]**.

Punch-in/out automatico

Auto punch-in/out é una funzione che consente di specificare in precedenza la zona da ri-registrare. Ciò é utile quando non potete adoperare MRS-8 perché state suonando uno strumento, o quando é necessario un passaggio molto rapido tra riproduzione/registrazione.



Per eseguire un punch-in/out automatico, dovete prima specificare il punto In (dove il registratore passa da riproduzione a registrazione) e Out (dove passa da registrazione a riproduzione), per eseguire poi le operazioni di registrazione.

- 1.** Alzare il fader della traccia su cui eseguire il punch-in/out fino alla posizione voluta.
- 2.** Suonate lo strumento collegato al jack **INPUT** e regolate la sensibilità d'ingresso e il livello di registrazione.

Per informazioni su come regolare la sensibilità d'ingresso e il livello di registrazione, vd. pag. 15.

- 3.** Posizionatevi sul punto in cui dovrebbe essere il punch-in, e premete il tasto **[AUTO PUNCH I/O]**.

Il tasto lampeggia. Viene definito il punto "in", dove la registrazione avrà inizio.

- 4.** Posizionatevi sul punto in cui dovrebbe essere il punch-out, e premete ancora il tasto **[AUTO PUNCH I/O]**.

Il tasto da lampeggiante si illumina stabilmente. Si é definito il punto "out" in cui la registrazione termina.

Se il tasto é acceso, il punch-in/out automatico é attivo.

5. Premete più volte il tasto status della traccia su cui eseguire il punch-in/out, finché il tasto diventa rosso.

6. Usate la funzione localizza per andare su un punto precedente il punto In.

Se la posizione attuale è fuori dalla zona tra i punti In e Out, il tasto di status lampeggia in rosso. Se la posizione attuale è tra i punti In e Out, il tasto di status diventa rosso. In tal caso, usate ancora la funzione localizza per andare su un punto precedente il punto In.

7. Per provare il processo di punch-in/out automatico, premete il tasto PLAY [▶].

MRS-8 inizierà a suonare. Raggiunto il punto In, la traccia su cui state eseguendo il punch in/out sarà su mute. Raggiunto il punto Out, il mute è disattivato. (Potete sempre monitorare il segnale di ingresso nel frattempo). Eseguire questa azione non cancella o registra nulla sulla traccia.

Per cambiare posizione al punto In o Out, premete [AUTO PUNCH I/O] fino a disattivarlo, poi ripetete gli steps 3 – 4.

Finita la prova, posizionatevi ancora su un punto precedente il punto In.

8. Per eseguire di fatto il punch-in/out automatico, tenete premuto REC [●] e premete il tasto PLAY [▶].

MRS-8 inizierà a suonare. Raggiunto il punto In, la registrazione inizia automaticamente (punch-in). Raggiunto il punto Out, la registrazione finisce automaticamente e ricomincia la riproduzione (punch-out).

9. Finito di registrare, premete STOP [■].

10. Per ascoltare il risultato della registrazione, premete più volte il tasto di status della traccia su cui avete registrato, finché il tasto diventa verde. Poi posizionatevi su un punto precedente il punto In, e premete PLAY [▶].

Per rifare la registrazione punch-in/punch-out, ripetete gli steps 5 – 9.

11. Soddisfatti della registrazione, premete il tasto [AUTO PUNCH I/O] fino a disattivarlo.

Il punch-in/out automatico è cancellato, e le impostazioni dei punti In e Out sono scartate.

Registrare più tracce su una traccia master (funzione mixdown)

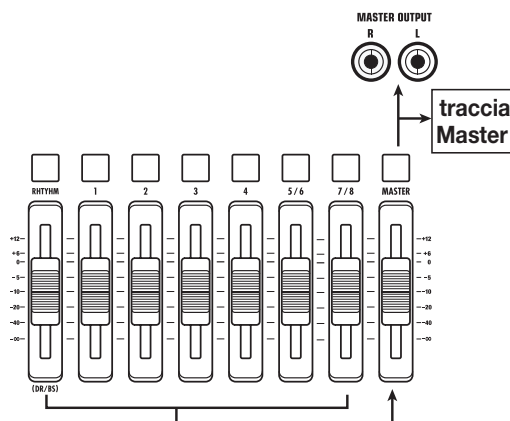
La sezione illustra come eseguire tracce audio registrate e tracce drum/basso e registrarle come mix stereo su una traccia master (mixdown).

La traccia master

La traccia master è una traccia stereo separata dalle normali tracce audio. L'uso più comune della traccia master è come traccia su si registra il risultato finale di un processo di mixdown.

MRS-8 offre una traccia master per ogni project. Simile alle normali tracce audio, la traccia master ha 10 tracce virtuali (V-takes). Ciò consente di registrare diversi messaggi su diverse V-takes e selezionare la traccia migliore in seguito.

Quando passate la traccia master sulla posizione di registrazione, il segnale dopo aver passato il [MASTER] fader (stesso segnale disponibile come jacks MASTER OUTPUT) viene registrato sulla traccia master.



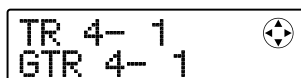
CONSIGLIO

È possibile eseguire le tracce master di più projects in successione (→ p. 111).

Step per il missaggio

Ecco come missare tracce audio e traccia drum/basso su due canali stereo e registrare questi sulla traccia master.

1. Premete [TRACK PARAMETER] nella sezione display e usate il cursore su/giù per visualizzare l'indicazione "TR x-yy" sul display (x é il numero di traccia e yy il numero di V-take).



2. Usate il tasto di status [MASTER] o i cursori destra/sinistra per selezionare la traccia master.

Appare il nome della V-take selezionata per la traccia master. (Se non é stato registrato nulla sulla V-take, appare l'indicazione "NO DATA".)



3. Usate la manopola per selezionare la V-take.

Selezionata la V-take, premete [EXIT] per tornare alla schermata principale.

4. Dalla schermata principale, premete il tasto di status [MASTER] fino ad illuminarlo in rosso.

La traccia master é ora pronta per la registrazione. Il segnale dopo aver passato il [MASTER] fader sarà inviato alla traccia master.

Le altre tracce lavorano normalmente, anche mentre il tasto di status [MASTER] é rosso.

5. Premete PLAY [▶] per iniziare la riproduzione e regolare il bilanciamento di missaggio.

Le impostazioni del livello individuale di traccia così come le impostazioni di panning, effetto insert, e send/return hanno tutti un'influenza sul segnale inviato alla traccia master.

Regolate i livelli del guardando il livello del meter L/R, e assicuratevi che non ci siano clip di segnale.

6. Per eseguire il mixdown, premete ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, poi

premete il tasto PLAY [▶] tenendo premuto REC [●].

Inizia la registrazione sulla traccia master.

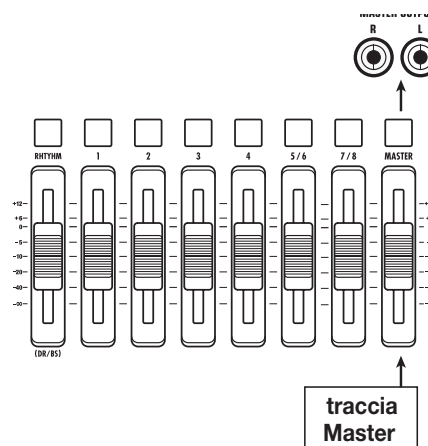
7. A registrazione completata, premete il tasto STOP [■].

Esecuzione della traccia master

Per eseguire la traccia master registrata, procedete come segue.

1. Dalla schermata principale, premete più volte il tasto di status [MASTER] fino a farlo diventare verde.

La traccia master é ora pronta per la riproduzione. In questo modo tutti gli altri tasti di status sono disattivati e le tracce audio e drum/basso sono su mute. Anche gli effetti insert e send/return sono spenti.



2. Premete ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, poi premete PLAY [▶].

Inizia la riproduzione della traccia master. Per regolare il volume di riproduzione, usate il [MASTER] fader.

3. Per fermare la riproduzione, premete il tasto STOP [■].

4. Per cancellare il modo di riproduzione della traccia master, premete il tasto di status [MASTER] fino a disattivarlo.

Il mute delle tracce audio e drum/basso viene cancellato, e l'unità torna alla condizione precedente.

Combinare tracce multiple su una o due tracce (funzione bounce)

“Bounce” é una funzione che missa il suono dalle tracce audio e drum/basso, e le registra su una traccia audio mono o stereo. (Ciò é a volte detto anche registrazione a “ping-pong”).

Potete trasferire col bounce i contenuti delle tracce 1 – 6 sulle tracce 7/8 e poi attivare le V-takes delle tracce 1 – 6 per registrare nuove versioni della vostra riproduzione.

Se necessario, potete eseguire tutte le tracce 1 – 8, e trasferirle tramite bounce su una V-take vuota.

CONSIGLIO

- Potete missare i segnali dai jacks [INPUT] nella registrazione bounce.
- Potete effettuare il bounce della sola traccia drum/basso, eseguendo tutte le altre tracce (→ p. 42). Ciò vi consente di registrare una batteria di riempimento coi pads, mentre ascoltate le tracce audio.

Impostazioni per il bounce

Prima di usare la funzione bounce, procedete alle impostazioni seguenti.

■ Selezionate la funzione bounce per la (le) traccia(e) di destinazione

Per default, la(le) traccia(e) di destinazione del bounce sono automaticamente poste su mute. Ciò per evitare che il contenuto di una traccia non desiderata possa essere missato durante il bounce.

Per eseguire una V-take mentre eseguite una registrazione bounce su un'altra V-take della stessa traccia, seguite la procedura seguente per variare le impostazioni interne così che la traccia(e) di registrazione venga(no) anche eseguita(e).

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

Appare sul display l'indicazione “SYSTEM PROJECT”.

2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione “SYSTEM BOUNCE” sul display, e premete [ENTER].

3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione “BOUNCE RECTRACK” sul display, e premete [ENTER].

Viene mostrata l'impostazione corrente.



Le indicazioni hanno il seguente significato.

• MUTE:

La(e) traccia(e) é(sono) in sordina (impostazione di default).

• PLAY:

La traccia registrata viene eseguita.

4. Per far suonare la traccia oggetto del bounce, ruotate la manopola per variare l'impostazione su “PLAY”.

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

■ Selezionate la V-take di destinazione di registrazione

Per default, il risultato dell'operazione di bounce sarà registrato sulla V-take attualmente selezionata per quella traccia. Per riprodurre una traccia mentre si esegue il bounce su un'altra V-take di quella traccia, potete usare la procedura seguente.

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

Appare sul display l'indicazione “SYSTEM PROJECT”.

2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione “SYSTEM BOUNCE” sul display, e premete il tasto [ENTER].

3. Verificate che l'indicazione “BOUNCE REC TAKE” appaia sul display, e premete [ENTER].

Appare la V-take attualmente selezionata come destinazione di bounce.



Sono disponibili le seguenti impostazioni.

- **CURRENT (default)**

Il risultato del bounce sarà registrato sulla V-take attualmente selezionata.

- **1 – 10**

Indipendentemente dalla V-take attualmente selezionata, il risultato del bounce sarà registrato sulla V-take specificata.

4. Ruotate la manopola per specificare la V-take di destinazione di registrazione.

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

CONSIGLIO

Impostando la(e) traccia(e) oggetto del bounce su "PLAY" e selezionando una V-take non usata come destinazione di registrazione, potete suonare tutte le tracce ed eseguire il bounce come song intera sulla V-take.

Eseguire la registrazione bounce

Questo esempio illustra come eseguire il bounce sui contenuti di tutte le tracce sulla V-take 10 delle tracce 7/8.

1. Fate riferimento a "impostazioni per il bounce" e posizionate il parametro BOUNCE RECTRACK su "PLAY".

2. Fate riferimento a "impostazioni per il bounce" e posizionate il parametro BOUNCE REC TAKE su "10".

3. Premete più volte il tasto di status delle tracce 7/8, finché il tasto diventa rosso.

In questa condizione, le V-takes 10 delle tracce 7/8 sono selezionate come destinazione del bounce.

CONSIGLIO

- Quando una traccia audio mono singola é selezionata come destinazione di bounce, il segnale bounce é missato in mono

per registrare.

- Quando una coppia di tracce mono con numeri pari/dispari é selezionata come destinazione di bounce, il segnale bounce é registrato in stereo. Per ottenere un posizionamento destra/sinistra corretto del risultato del bounce, posizionate il parametro Pan delle tracce pari e dispari su impostazioni separate destra e sinistra.

4. Premete il tasto [BOUNCE] .

Il tasto si illumina ed é attivata la funzione bounce per le tracce di destinazione. A tasto acceso, la traccia(e)/V-take(s) selezionata(e) agli steps 2 e 3 é usata come destinazione di registrazione. Altre tracce ed effetti sono invariati.

5. Eseguite la song dall'inizio e regolate il bilanciamento di missaggio delle varie tracce.

Il livello individuale di traccia e le impostazioni di panning, così come le impostazioni di effetto insert e send/return hanno tutte un'influenza sul segnale missato inviato alle tracce di destinazione del bounce. Regolate i livelli osservando l'indicatore di livello L/R, e assicuratevi che non vi siano clip di segnale.

6. Premete ZERO [◀◀] per tornare alla posizione zero del contatore, e premete PLAY [▶] tenendo premuto REC [●] .

Inizia la registrazione bounce.

7. A registrazione completa, premete STOP [■] .

CONSIGLIO

E' anche possibile combinare la funzione bounce e la funzione punch-in/out automatica (→ p. 37).

Registrare il suono drum/ basso su tracce audio (registrazione rhythm)

MRS-8 consente di eseguire il bounce solo della traccia drum e basso in qualsiasi traccia, suonando tutte le tracce. Ciò é chiamato “registrazione rhythm”.
Consente di registrare una batteria di riempimento coi pads sentendo le tracce audio.

Selezionare la fonte di registrazione

Nella condizione di default di un project, il segnale subito dopo il [MASTER] fader é selezionato come fonte di registrazione per il bounce. Per registrare la traccia drum/basso, dovete attivare la fonte di registrazione della traccia drum o basso.

- 1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.**



- 2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione “SYSTEM BOUNCE” sul display, e premete [ENTER].**
- 3. Usate i cursori destra/sin. per visualizzare l'indicazione “BOUNCE REC SRC” sul display, e premete [ENTER].**

Appare la fonte di registrazione attualmente selezionata.



Sono disponibili le impostazioni seguenti.

- **MASTER**

Il segnale immediatamente dopo il [MASTER] fader

- **DRUM TR**

Traccia drum

- **BASS TR**

Traccia basso

- 4. Ruotate la manopola per selezionare “DRUM TR” o “BASS TR” come fonte di registrazione.**
- 5. Premete più volte il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

Procedura di registrazione rhythm

Eseguendo le tracce audio, potete ora registrare la traccia drum/basso su ogni altra traccia audio.

- 1. Dalla schermata principale, premete il tasto [BOUNCE].**

Il tasto si illumina, e la registrazione bounce é attiva.

- 2. Premete più volte il tasto di status della traccia su cui registrare, fino ad illuminarlo in rosso.**

In questa condizione, il segnale della traccia selezionata allo step 4 di “ Selezionare la fonte di registrazione” sarà registrato.

CONSIGLIO

Per registrare la traccia drum in stereo, selezionate una coppia di tracce stereo (o due tracce mono) come destinazione di registrazione. Se é selezionata solo una traccia mono, i segnali destra/sinistra saranno missati in mono.

- 3. Premete [SONG/PATTERN] nella sezione rhythm, e ruotate la manopola per selezionare rhythm pattern/rhythm song.**

Per registrare i pads, selezionate un rhythm pattern/rhythm song vuoto. Controllate che i suoni da eseguire siano assegnati ai pads.

- 4. Premete PLAY [▶] e regolate il livello di uscita della tarccia drum/bass.**

Regolate i livelli osservando l'indicatore di livello, e assicuratevi che non vi siano clip di segnale.

- 5. Premete ZERO [◀◀] per tornare alla posizione zero del contatore, e iniziate la registrazione .**

La riproduzione del rhythm pattern/rhythm song é registrata sulla traccia audio. Se registrando usate i pads, anche quel suono sarà catturato.

6. A riproduzione completa, premete il tasto STOP [■] .

7. Premete il tasto [BOUNCE] .

Il tasto si disattiva, e la registrazione bounce é terminata. Per tornare alla condizione normale, riattivate la fonte di registrazione su “MASTER”, come descritto in “Selezionare la fonte di registrazione”.



Numero di battute di pre-count

A impostazioni complete, premete [EXIT] per tornare alla schermata dello step 2.

4. Per cambiare il volume del pre-count, usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione “PreCount VOLUME” sul display, e premete [ENTER] .

Il display cambia come segue. Ruotate la manopola per impostare il volume (0 – 15).



Volume Pre-count

5. A impostazione completa, premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Iniziando una registrazione, il numero selezionato di battute di pre-count sarà udito al volume selezionato.

Impostazioni per operazione di pre-count

Nella condizione di default di un project, si sente un pre-count di 4 battute prima di iniziare la registrazione. Il numero delle battute e il volume di pre-count possono essere variati come segue.

1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display .



2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione “SYSTEM PreCount” sul display, e premete [ENTER] .

Il display varia come segue.



3. Per cambiare il numero di battute di pre-count, premete [ENTER] .

Appare l'impostazione corrente. Ruotate la manopola per selezionare tra le seguenti possibilità.

- **OFF**

Il pre-count é spento.

- **1 – 8**

Si sente un pre-count di 1 – 8 battute.

- **SPECIAL**

Si sente un pre-count speciale come segue.

Guida [Track Editing]

Questa sezione illustra come editare dati audio contenuti nelle tracce 1-8 della sezione registrazione. Ci sono due funzioni principali di editing: specificare un range entro la traccia, o editare l'intera V-take.

Editing di un range di dati

La procedura per specificare un range entro una traccia e poi eseguire una azione di editing é illustrata sotto .

Step fondamentali di range editing

Editando un range specifico di dati, alcuni step sono simili in ogni azione. Come segue.

1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.

Appare l'indicazione "SYSTEM PROJECT" sul display.



2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "SYSTEM TR EDIT" sul display.



3. Premete [ENTER] .

Appare il menu edit di traccia per lavorare su un range di dati.



4. Usate i cursori destra/sinistra per selezionare uno dei seguenti comandi di editing.

- **Copy**

Copia un range specifico di dati audio.

- **Move**

Sposta un range specifico di dati audio.

- **Erase**

Cancella un range specifico di dati audio.

- **Trim**

Trattiene solo un range specifico di dati audio e cancella il resto.

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

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

- **Reverse**

Inverte solo un range specifico di dati audio.

5. Premete [ENTER] .

Appare la schermata per selezionare la traccia e la V-take per l'editing. Sotto, un esempio per selezionare il comando Copy allo step 4.



6. Usate la manopola o i tasti status per selezionare la traccia (1 - 8, MASTER), usate i cursori su/giù per selezionare il numero di V-take (1 - 10).



Una V-take non attualmente attiva può essere selezionata per editing. Selezionata la traccia 8, ruotando la manopola in senso orario é possibile selezionare coppie di tracce pari/dispari (traccia 1/2, 7/8 ecc.) o la traccia master.



NOTA

- Potete premere assieme i tasti status per due tracce mono pari/dispari contigue per selezionare queste tracce.
- Premendo più volte i tasti status per tracce stereo si seleziona la traccia dispari, pari, e la traccia stereo in sequenza .
- Quando sono selezionate due tracce o la traccia master come fonte di editing, anche la destinazione di editing deve essere una coppia di tracce o la traccia master. La V-take attualmente selezionata sarà la destinazione.

7. Premete [ENTER].

Gli steps successivi differiscono, a seconda del comando selezionato allo step 4. Vd. le sezioni per i comandi corrispondenti.

8. Quando il comando di editing é stato eseguito, premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale.

NOTA

Eseguito un comando di edit per riscrivere dati audio, i dati originali non possono essere recuperati. Per mantenere la condizione precedente l'editing, usate le funzioni cattura e sostituisci (→ p. 53).

Copiare un range di dati specifico

Potete copiare i dati audio di un range specifico in una determinata posizione di traccia/V-take. Questa azione sovrascrive i dati esistenti sulla posizione di destinazione. I dati della fonte di copia restano invariati.

traccia fonte di copia

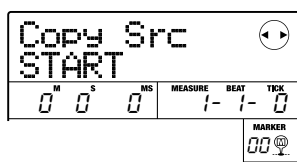


Copia

traccia destinazione di copia

1. Fate riferimento agli step 1 – 6 di “Step fondamentali di range editing” per selezionare la traccia/V-take fonte di copia, e premete [ENTER].

Il display varia come segue. In questa condizione, potete specificare il punto di partenza della copia.



Il punto di partenza della copia appare sul contatore in minuti, secondi, millisecondi e in misure, battute e ticks.

2. Usate i cursori destra/sinistra per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate la manopola per specificare il punto di partenza di copia.

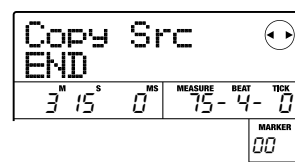
Il punto può essere specificato in minuti/secondi/millisecondi, o in misure/battute/ticks. Potete usare i tasti MARKER [◀◀] / [▶▶] per muovervi su un marcatore (→ p. 36) e usarlo come punto di partenza.

CONSIGLIO

Se specificate un punto in cui non esistono dati audio, la seconda linea del display mostra *.

3. Premete [ENTER].

Il display si sposta su “Copy Src END”. Questa schermata consente di specificare il punto finale della copia.



CONSIGLIO

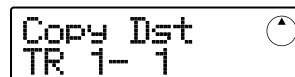
Il range specificato é memorizzato fino all'inserimento di altri dati. Ciò consente di continuare a usare l'impostazione per editare lo stesso range su un numero di tracce.

4. Specificare il punto di fine copia allo stesso modo come descritto allo step 2.

Premendo PLAY [▶] a questo punto, si esegue il range specificato.

5. Premete [ENTER].

Il display ora mostra “Copy Dst TR x-yy” (x é il numero di traccia e yy il numero di V-take). Da questa schermata, potete specificare la traccia/V-take di destinazione della copia.

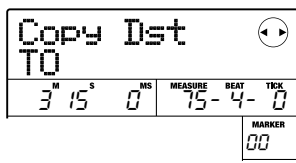


CONSIGLIO

Potete selezionare la stessa traccia come fonte di copia e destinazione di copia, e il range di destinazione può sovrapporsi al range della fonte di copia.

6. Selezionate la traccia/V-take di destinazione di copia come fate per la fonte, e premete [ENTER].

Il display varia come segue. Da questa schermata potete specificare il punto di partenza della destinazione di copia.



7. Specificate il punto di partenza della destinazione di copia come allo step 2, e premete [ENTER].

Appre l'indicazione "Copy SURE?" sul display.

8. Per eseguire le operazioni di copia, premete [ENTER].

A copiatura completata, l'unità ritorna al menu di edit di traccia.

Premendo [EXIT] anziché [ENTER] potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

Spostare un range di dati specifico

Potete spostare i dati audio di un range specifico in una determinata posizione di traccia/V-take. Questa azione sovrascrive i dati esistenti sulla posizione di destinazione. I dati della fonte di spostamento saranno cancellati.

Traccia fonte di spostamento



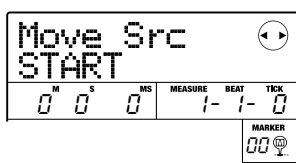
Spostamento →



Traccia destinazione di spostamento

1. Fate riferimento agli steps 1 – 6 di "Steps fondamentali di range editing" per selezionare la traccia/V-take fonte di spostamento, e premete [ENTER].

Il display varia come segue. In questa condizione, potete specificare il punto di partenza dello spostamento.



2. Usate i cursori destra/sinistra per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate la manopola per specificare il punto di partenza dello spostamento.

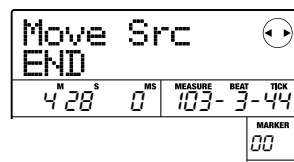
Il punto può essere specificato in minuti/secondi/millisecondi, o in misure/battute/ticks.

CONSIGLIO

Se specificate un punto in cui non vi sono dati audio, la seconda linea del display mostra *.

3. Premete [ENTER].

Il display si sposta su "Move Src END". Questa schermata consente di specificare il punto finale del range di spostamento.



4. Specificate il punto finale di spostamento come descritto allo step 2.

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

5. Premete [ENTER].

Il display mostra ora "Move Dst TR x-yy" (x é il numero di traccia e yy il numero di V-take). Da qui, potete specificare la traccia/V-take di destinazione di spostamento.

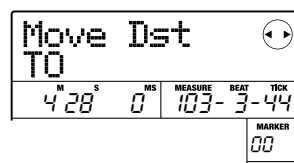


CONSIGLIO

Potete selezionare la stessa traccia come fonte e destinazione di spostamento.

6. Selezionate la traccia/V-take di destinazione di spostamento come per la fonte, e premete [ENTER].

Il display varia come segue. Da qui, potete specificare il punto di partenza della destinazione di spostamento.



7. Specificate il punto di partenza di destinazione dello spostamento come avete fatto per la fonte di spostamento, e premete [ENTER].

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

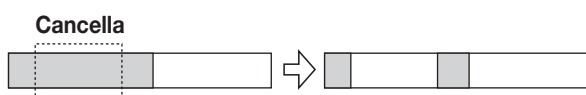
8. Per eseguire lo spostamento, premete [ENTER] ancora una volta.

A spostamento effettuato, l'unità ritorna al menu edit di traccia.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

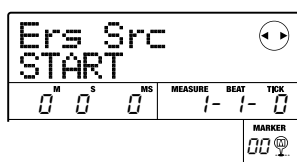
Cancelare un range di dati specifico

Potete cancellare i dati audio di un range specifico e far tornare quel range su mute (non registrato).



1. Fate riferimento agli steps 1 – 6 di "Steps fondamentali di range editing" per selezionare la traccia/V-take da cancellare, e premete [ENTER].

Il display varia come segue. In questa condizione, potete specificare il punto di partenza di cancellazione.



2. Usate i cursori destra/sinistra per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate la manopola per specificare il punto di partenza della cancellazione.

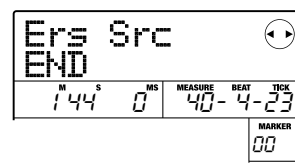
Il punto può essere specificato in minuti/secondi/millisecondi, o in misure/battute/ticks.

CONSIGLIO

Se specificate un punto in cui non vi sono dati audio, la seconda linea del display mostra *.

3. Premete [ENTER].

Il display si sposta su "Ers Src END". da qui potete specificare il punto finale del range di cancellazione.



4. Specificate il punto finale di cancellazione così come descritto allo step 2.

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

5. Premete [ENTER].

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

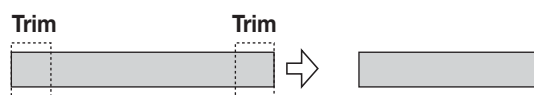
6. Per eseguire la cancellazione, premete [ENTER].

A operazione completata, l'unità torna al menu edit di traccia.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

Trimming di un range di dati specifico

Potete cancellare i dati audio al di fuori di un range specifico e regolare il punto di inizio/fine dati (trimming). Ciò è utile per eliminare parti non necessarie da una traccia master.

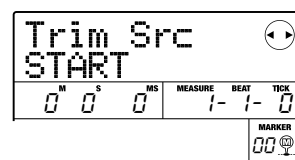


NOTA

Quando sono eliminati (trimmed) dati precedenti una sezione specifica, i dati audio rimanenti vengono spostati di quella porzione. Perciò il tempo può non corrispondere più con le altre tracce.

1. Fate riferimento a "Steps fondamentali di range editing" per selezionare la traccia/V-take da cui eliminare (trim) dati, e premete [ENTER].

Il display varia come segue. Da qui potete specificare il punto di partenza del range da tenere.



2. Usate i cursori destra/sinistra per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate la manopola per specificare il punto di inizio.

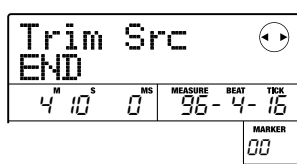
Il punto può essere specificato in minuti/secondi/millisecondi o misure/battute/ticks.

CONSIGLIO

Se specificate un punto in cui non vi sono dati audio, la seconda linea del display mostra *.

3. Premete [ENTER].

Il display si sposta su “Trim Src END”. Da qui potete specificare il punto finale del range da tenere.



4. Specificate il punto finale così come descritto allo step 2.

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

5. Premete [ENTER].

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

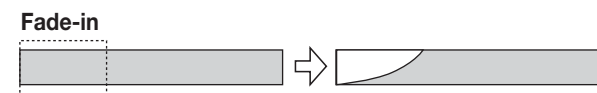
6. Per eseguire il trimming, premete [ENTER].

Completato il trimming, l’unità torna al menu edit di traccia.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l’operazione e salvare uno step alla volta.

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

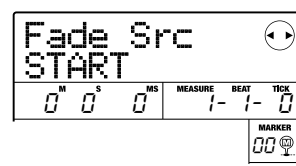
Potete eseguire il fade in/fade out dei dati audio su un range specifico.



1. Fate riferimento agli steps 1 – 6 di “Steps fondamentali di range editing” per selezionare la traccia per fade-in o fade-out, e premete [ENTER].

Il display varia come segue. Da qui, potete specificare il

punto di partenza per il fade-in/out.



2. Usate i cursori destra/sinistra per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate la manopola per specificare il punto di partenza del fade-in/out.

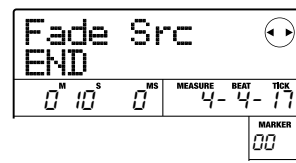
Il punto può essere specificato in minuti/secondi/millisecondi, o in misure/battute/ticks.

CONSIGLIO

Se specificate un punto in cui non vi sono dati audio, la seconda linea del display mostra *.

3. Premete [ENTER].

Il display si sposta su “Fade Src END”. Potete specificare il punto finale per il fade-in/out.

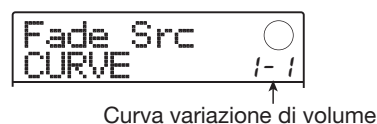


4. Specificate il punto finale di fade-in/out così come descritto allo step 2.

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

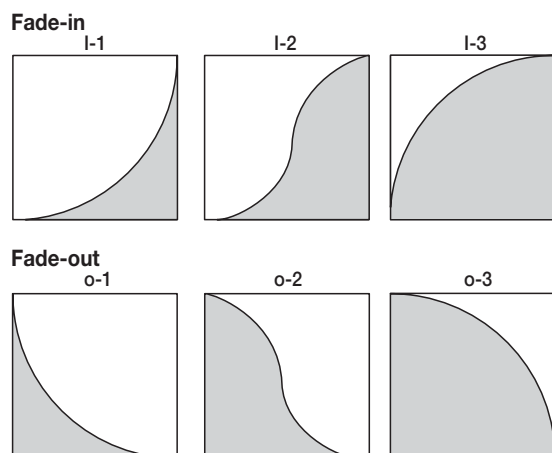
5. Premete [ENTER].

Il display varia come segue.



6. Ruotate la manopola 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 sono per il fade-out. I diversi tipi di curva hanno l’aspetto seguente.



7. Premete [ENTER].

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

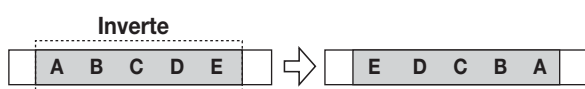
8. Per eseguire il fade-in/fade-out, premete ancora [ENTER].

A operazione completata, l'unità torna al menu edit di traccia.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

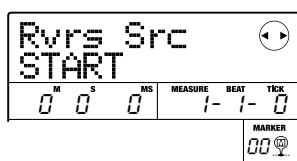
Invertire un range specifico di dati audio

Potete invertire l'ordine di un range specifico di dati audio.



1. Fate riferimento agli steps 1 – 6 di "Steps fondamentali di range editing" per selezionare la traccia/V-take da invertire, e poi premete [ENTER].

Il display varia come segue. In questa condizione, potete specificare il punto di partenza per l'inversione.



2. Usate i cursori destra/sinistra per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate la manopola per specificare il punto di partenza dell'inversione.

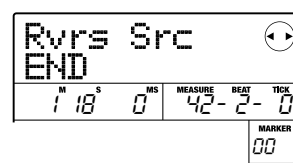
Il punto può essere specificato in minuti/secondi/millisecondi o in misure/battute/ticks.

CONSIGLIO

Se specificate un punto in cui non vi sono dati audio, la seconda linea del display mostra *.

3. Premete [ENTER].

Il display si sposta su "Rvrs Src END". Da qui è possibile specificare il punto finale dell'inversione.



4. Specificate il punto finale dell'inversione così come descritto allo step 2.

Premendo PLAY [▶] a questo punto, verrà eseguito il range specificato.

5. Premete [ENTER].

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

6. Per eseguire l'operazione di inversione, premete [ENTER].

A operazione completata, l'unità torna al menu edit di traccia.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

Editing usando le V-takes

I dati audio registrati possono anche essere editati in unità di V-takes. Ciò è utile per scambiare dati su due V-takes o per cancellarne una non più necessaria. La procedura è illustrata in questa sezione.

Steps fondamentali per editing di V-take

Editando dati audio in unità di V-takes, alcuni steps sono simili per ogni azione. Come segue.

- 1. Dalla schermata principale, premete [TRACK PARAMETER] nella sezione display.**
- 2. Usate i cursori su/giù per visualizzare l'indicazione seguente sul display .**



Questa schermata consente di selezionare la V-take. A schermata attiva, la V-take per le tracce audio (1-8, traccia master) può essere attivata.

CONSIGLIO

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

- 3. Usate i cursori destra/sinistra o i tasti di status e la manopola per selezionare la traccia e la V-take.**

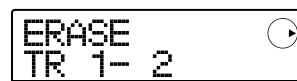
Il tasto di status per la traccia attualmente selezionata diventa arancio. E' anche possibile selezionare la traccia master. In tal caso l'indicazione del numero di traccia mostra "M".

CONSIGLIO

Premendo più volte il tasto di status per una traccia stereo si seleziona la traccia dispari e pari in sequenza.

- 4. Premete [FUNCTION] nella sezione controllo.**

I comandi per editare i dati audio in unità di V-take appaiono sul display.



- 5. Premete più volte [FUNCTION] per richiamare il comando in uso. Sono disponibili i comandi seguenti.**

- **Erase**
Cancella i dati audio su una V-take specifica.
- **Copy**
Copia i dati audio da una V-take specifica a un'altra.
- **Move**
Sposta i dati audio da una specifica V-take a un'altra.
- **Exchg (Exchange)**
Cambia i dati audio di una specifica V-take coi dati di un'altra.
- **Import**
Importa una V-take da un project salvato su card SD.

CONSIGLIO

Potete sempre cambiare la selezione di traccia/V-take selezionando un comando di editing.

- 6. Premete [ENTER] .**

Gli steps successivi differiranno, a seconda del comando selezionato allo step 5. Vd. le sezioni dei rispettivi comandi.

- 7. Eseguito il comando di editing, premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

NOTA

Dopo aver eseguito un comando di editing per riscrivere dati audio, i dati originali non possono essere recuperati. Per tenere la condizione precedente l'editing, usate la funzione cattura e sostituisci (→ p. 53).

Cancellare una V-take

Potete cancellare i dati audio su una V-take specifica. La V-take torna alla condizione di non-registrata.



1. Fate riferimento agli steps 1 – 5 di “Steps fondamentali per editing di V-take” per selezionare la traccia/V-take da cancellare e per visualizzare l’indicazione “ERASE” sul display. Poi premete [ENTER].

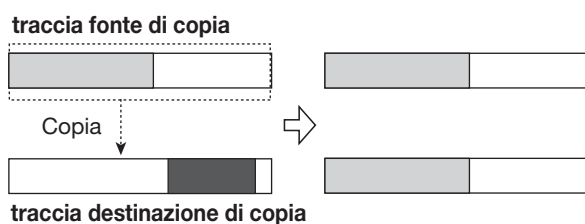
Appare l’indicazione “ERASE SURE?” sul display.

2. Per eseguire l’operazione di cancellazione, premete ancora [ENTER].

Il nome della V-take diventa “NO DATA” e la V-take torna alla condizione di non registrazione. A operazione completata, riappare la schermata di selezione di V-take. Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l’operazione e salvare uno step alla volta.

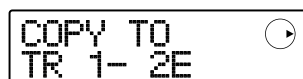
Copiare una V-take

Potete copiare i dati audio di una V-take specifica su un’altra. Questa operazione sovrascriverà tutti i dati sulla V-take di destinazione. I dati sulla fonte di copia saranno invariati.



1. Fate riferimento agli steps 1 – 5 di “Steps fondamentali per editing di V-take” per selezionare la traccia/V-take da copiare e per visualizzare l’indicazione “COPY” sul display. Poi premete [ENTER].

Il display varia come segue. In questa condizione, potete specificare la traccia/V-take di destinazione di copia.



CONSIGLIO

Se nulla è registrato sulla V-take selezionata come destinazione di editing, appare l’indicazione “E” accanto al numero di V-take.

2. Usate il cursore destra/sinistra o i tasti status e la manopola per selezionare la traccia/V-take di destinazione, e premete [ENTER].

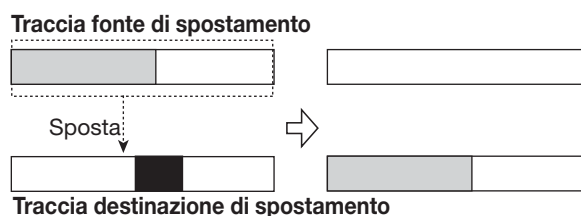
Se non vi sono dati audio sulla destinazione di copia, appare l’indicazione “COPY SURE?”. Se esistono dati, appare l’indicazione “OverWrt?”. Eseguendo l’operazione, quei dati saranno sovrascritti.

3. Per eseguire l’operazione di copia, premete ancora una volta [ENTER].

A operazione completata, l’unità torna al menu di selezione di V-take. Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l’operazione e salvare uno step alla volta.

Spostare una V-take

Potete spostare dati audio di una V-take specifica su un’altra. Questa azione sovrascriverà i dati esistenti sulla V-take di destinazione. I dati dalla V-take fonte di spostamento verranno cancellati.



1. Fate riferimento agli steps 1 – 5 di “Steps fondamentali per editing di V-take” per selezionare la traccia/V-take da spostare e per visualizzare l’indicazione “MOVE” sul display. Poi premete [ENTER].

Il display varia come segue. In questa condizione, potete specificare la traccia/V-take di destinazione dello spostamento.



CONSIGLIO

Se nulla è registrato sulla V-take selezionata come

destinazione di editing, appare l'indicazione "E" accanto al numero di V-take .

2. Usate il cursore destra/sinistra o i tasti di status e la manopola per selezionare la traccia/V-take di destinazione, e premete [ENTER] .

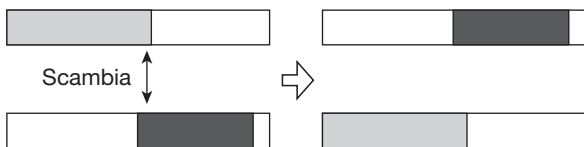
Se non vi sono dati audio sulla destinazione dello spostamento, appare l'indicazione "MOVE SURE?" sul display. Se esistono dati audio, appare l'indicazione "OverWrt?". Eseguito lo spostamento questi dati saranno sovrascritti.

3. Per eseguire l'operazione di spostamento premete ancora una volta [ENTER] .

A operazione completata, l'unità torna al menu selezione di V-take. Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

Scambiare le V-take

Potete scambiare i dati audio di due V-takes specifiche.



NOTA

Non potete scambiare le V-takes della traccia master.

1. Fate riferimento agli steps 1 – 5 di "Steps fondamentali per editing di V-take" per selezionare la traccia/V-take da scambiare e per visualizzare l'indicazione "EXCHG" sul display. Poi premete [ENTER].

Potete ora selezionare l'altra traccia/V-take.



2. Usate i cursori destra/sinistra o i tasti di status e la manopola per selezionare la traccia/V-take di destinazione dello scambio, e premete [ENTER] .

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

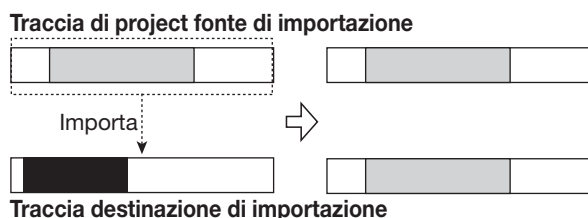
3. Per eseguire lo scambio, premete ancora una volta [ENTER].

A operazione completata, l'unità torna al menu selezione di V-take.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

Trasferire una V-take da un altro project

Potete trasferire una V-take da qualunque project su una traccia/V-take specifica del project attuale. Ogni dato audio sulla V-take di destinazione viene sovrascritto dalla V-take trasferita.

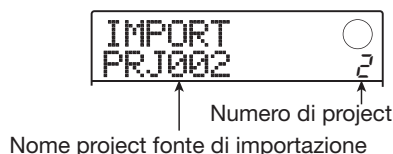


NOTA

La traccia master non può essere specificata come destinazione di trasferimento o fonte di trasferimento.

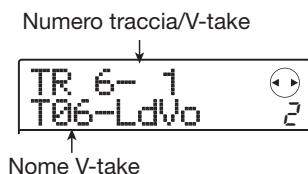
1. Fate riferimento agli steps 1 – 5 di "Steps fondamentali per editing di V-take" per selezionare la traccia/V-take da trasferire e per visualizzare l'indicazione "IMPORT" sul display. Poi premete [ENTER] .

Appare sul display il nome del project fonte di trasferimento.



2. Ruotate la manopola per selezionare il project fonte di trasferimento, e premete [ENTER] .

Il display varia come segue. Da qui, potete specificare la traccia/V-take fonte di trasferimento.



3. Usate i cursori destra/sinistra e la manopola per selezionare la traccia/V-take da trasferire, e premete [ENTER].

Se é selezionata una traccia/V-take non registrata, appare l'indicazione "NO DATA" invece del numero di V-take.

4. Premete [ENTER].

Appare l'indicazione "IMPORT SURE?" sul display. Se esistono dati audio sulla destinazione di trasferimento, appare l'indicazione "OverWrt?". A trasferimento eseguito, questi dati saranno sovrascritti.

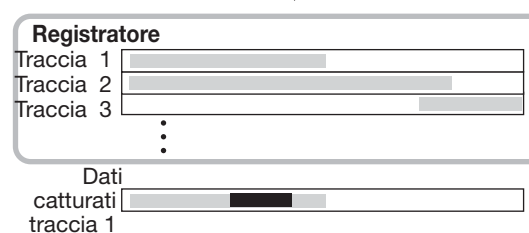
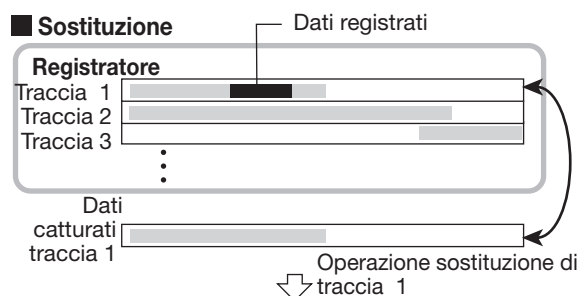
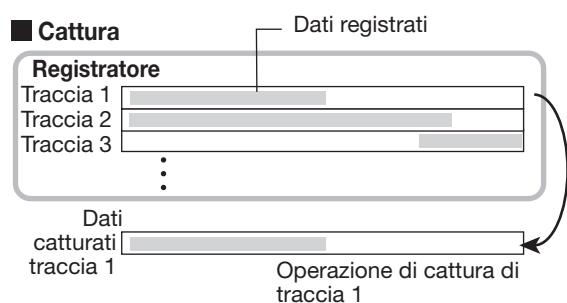
5. Per eseguire l'operazione di trasferimento, premete ancora una volta [ENTER].

A operazione completata, l'unità torna al menu di selezione di V-take.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

Cattura tracce e sostituzione

Potete catturare i dati audio di qualunque traccia e immagazzinarli temporaneamente. Poi potete sostituire i dati catturati con i dati attuali di traccia. Ciò consente di salvare lo stato di una traccia prima di una operazione di editing. Se il risultato dell'operazione non é quello desiderato, potete facilmente ripristinare la traccia al suo stato originario.



Cattura/sostituisci si esegue sulla base di una traccia. Se necessario, é possibile catturare tutte le tracce audio.

I dati audio catturati saranno conservati sulla card SD finché un altro project é caricato o l'unità viene spenta.

Catturare una traccia

Potete catturare i dati audio di qualunque traccia specifica.

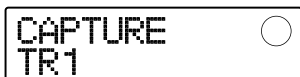
1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.

Appare l'indicazione "SYSTEM PROJECT" sul display.



2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "SYSTEM CAP/ SWAP" sul display, e premete [ENTER] .

Il display varia come segue.



3. Usate i tasti di status o la manopola per selezionare una traccia da catturare.

Il tasto di status per la traccia attualmente selezionata é arancio. E' anche possibile selezionare la traccia master. In tal caso, l'indicazione mostra "MASTER" ed é acceso il tasto di status [MASTER].

CONSIGLIO

- Tracce per cui sia attivo un link stereo, tracce stereo, e la traccia master possono essere catturate solo in stereo.
- Una traccia per cui sia selezionata una V-take non registrata non può essere catturata.

4. Premete [ENTER] .

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

5. Per eseguire l'operazione, premete ancora una volta [ENTER] .

A cattura completata, appare l'indicazione "SWAP TR x" (x é il numero di traccia) sul display. Indica che la traccia é stata catturata e può essere sostituita se necessario. Premendo [EXIT] anziché [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

6. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT] .

Sostituzione dati di traccia

Potete sostituire i dati attuali di una traccia coi dati catturati.

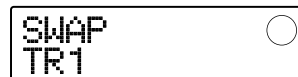
1. Dalla schermata principale premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.

Appare l'indicazione "SYSTEM PROJECT" sul display.

2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "SYSTEM CAP/ SWAP" sul display, e premete [ENTER] .

3. Usate i tasti di status o la manopola per selezionare una traccia precedentemente catturata .

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



CONSIGLIO

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

NOTA

I dati audio catturati possono essere sostituiti solo con la traccia originale.

4. Premete [ENTER] .

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

5. Per eseguire l'operazione di sostituzione, premete [ENTER] ancora una volta.

A operazione completata, i dati audio della traccia selezionata saranno stati sostituiti dai dati precedentemente catturati.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

CONSIGLIO

Eseguendo la sostituzione ancora una volta, potete far tornare i contenuti della traccia alla condizione precedente.

6. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT].

Guida [Mixer]

Questa sezione illustra le funzioni e operazioni del mixer incorporato in MRS-8.

Il mixer

MRS-8 ospita un mixer che processa i segnali in uscita della traccia audio così come i segnali in uscita del programma drum kit/basso (traccia drum/basso) in un missaggio stereo fornito ai jacks di MASTER OUTPUT. Il mixer regola parametri quali livello, panning, EQ e intensità d'effetto send/return per ogni traccia.

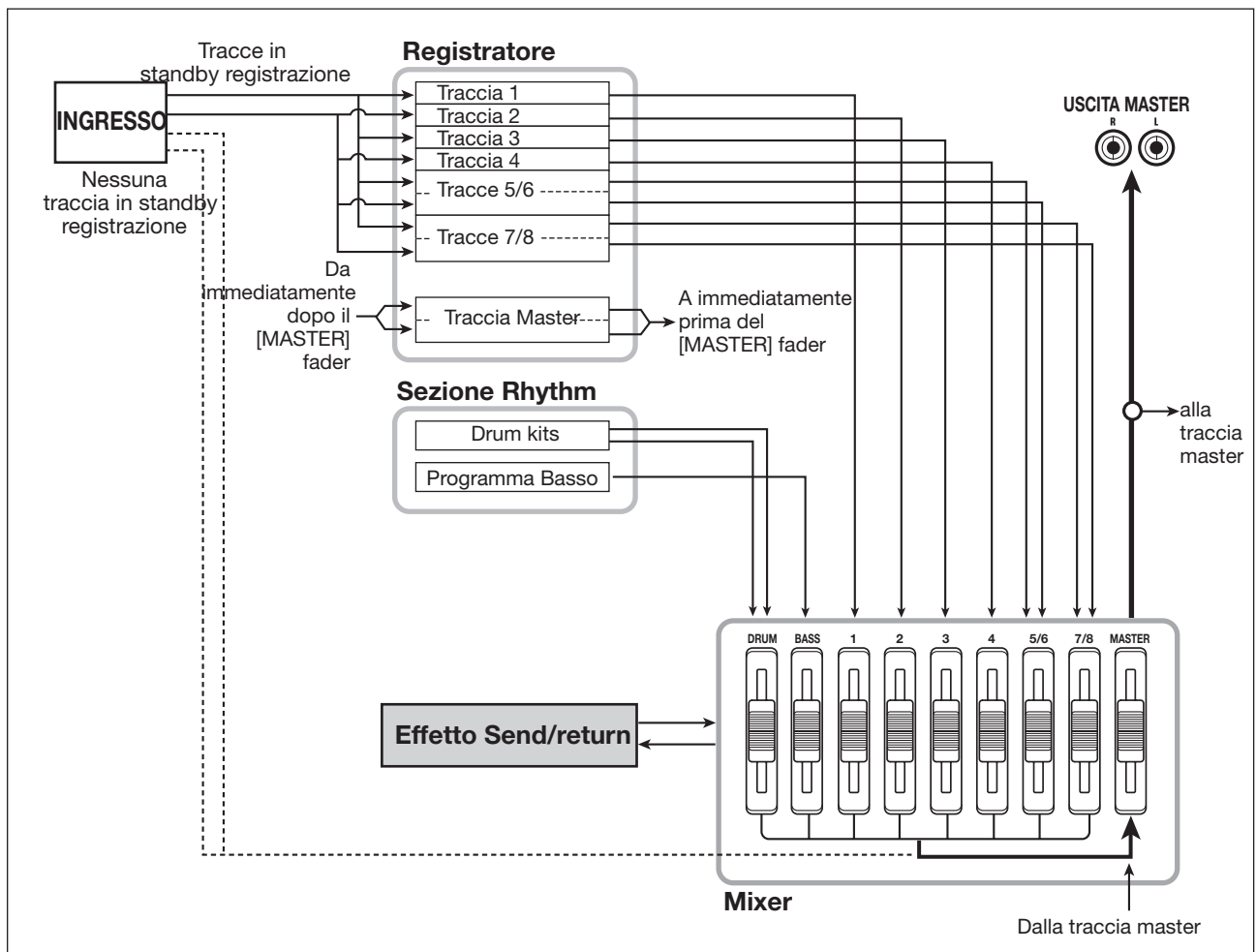
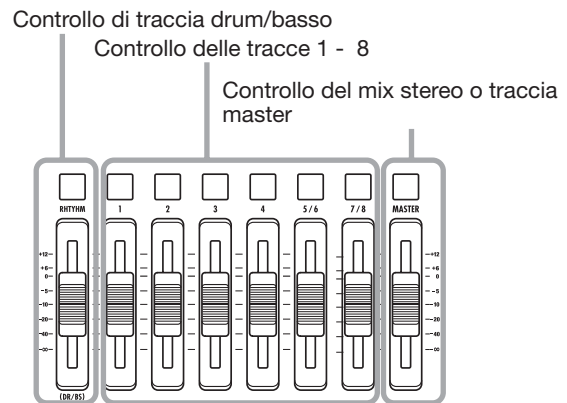
Il livello delle tracce audio viene regolato coi corrispondenti faders della sezione fader.

Il [MASTER] fader regola il mix stereo/volume della traccia master.

Il livello della traccia drum e basso é regolato col [RHYTHM] fader dopo aver selezionato la traccia drum o la traccia basso tramite il tasto [DRUM/BASS].

Allo stesso modo, si può attivare /disattivare il mute per le tracce audio tramite i tasti di status (1 - 4, 5/6, 7/8), mentre per la traccia drum/basso il mute é attivato/disattivato usando il tasto di status [RHYTHM].

Il tasto di status [MASTER] alterna l'attivazione della traccia master tra registrazione ed riproduzione.



Se non é selezionata alcuna traccia di registrazione, il segnale dagli ingressi può essere inviato al mixer e missato al segnale in uscita col bounce e mixdown. In tal caso parametri di traccia come panning e profondità di effetto send/return possono essere impostati per il segnale in ingresso.

Assegnare segnali in ingresso alle tracce di registrazione

La sezione illustra come selezionare il segnale di ingresso dai connettori INPUT 1/2 e dal microfono incorporato, e come inviarli alle tracce audio per la registrazione.

MRS-8 consente di selezionare fino a due segnali dai connettori INPUT 1/2 e microfono interno. Il connettore INPUT 1 e il microfono interno sono alternabili, ed é possibile usarne uno alla volta. Sono possibili le seguenti combinazioni.

Fonte Ingresso	Tipo segnale
Connettore INPUT 1	Mono
Connettore INPUT 2	Mono
Mic. incorporato	Mono
Connettori INPUT 1/2	Stereo
Mic. incorporato+ connettore INPUT 2	Stereo

NOTA

- Il microfono interno può generalmente essere usato solo se algoritmi diversi da CLEAN, DIST, o ACO/BS SIM sono selezionati per l'effetto insert.
- Quando il modulo PRE AMP/DRIVE é su CABINET o OFF, il microfono incorporato può essere usato anche se uno dei citati algoritmi é selezionato per l'effetto insert.
- La condizione del tasto [MIC] indica se il microfono interno può essere usato. Se il tasto lampeggia, il microfono può essere usato. A tasto disattivato, il microfono non può essere usato.

1. Usando i connettori INPUT 1/2, assicuratevi che lo strumento o il microfono da registrare siano collegati ai rispettivi ingressi.

NOTA

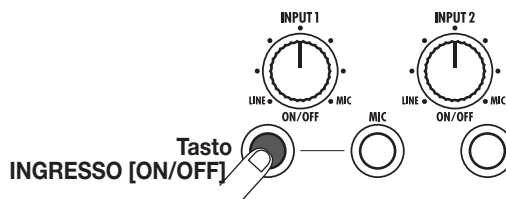
Usando il connettore INPUT 1, l'interruttore [INPUT1 SELECT] sul pannello posteriore deve essere posto sulla corretta posizione per lo strumento.

2. Selezionate la fonte ingresso come segue.

La selezione della fonte di ingresso é possibile coi tasti INPUT [ON/OFF] 1/2 e [MIC]. Premendo più volte un tasto questo alterna le condizioni tra acceso/spento (o lampeggiante).

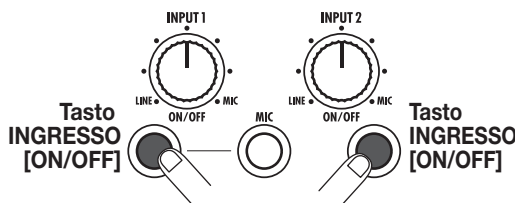
• Selezionate il connettore INPUT

Verificate che il tasto [MIC] lampeggi o sia spento. Poi premete INPUT [ON/OFF] per il connettore cui é collegato lo strumento, così che il tasto si accenda.



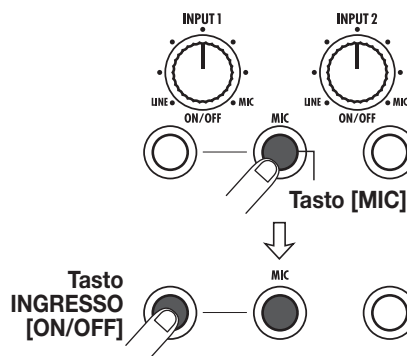
• Selezionare due connettori INPUT

Verificate che il tasto [MIC] non sia acceso. Poi premete un tasto INPUT [ON/OFF] fino ad accenderlo. Poi, tenete premuto il tasto acceso INPUT [ON/OFF] e premete l'altro tasto INPUT [ON/OFF].



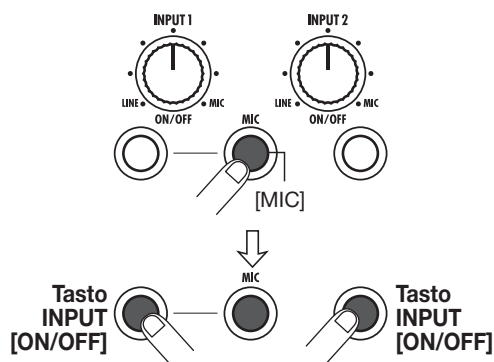
• Selezionare solo il microfono incorporato

Premete il tasto [MIC] fino ad accenderlo. Poi premete il tasto INPUT [ON/OFF] 1 fino ad accenderlo.



- **Selezionare il microfono incorporato e INPUT 2**

Premete il tasto [MIC] fino ad accenderlo. Poi tenete il tasto INPUT [ON/OFF] 1 e premete INPUT [ON/OFF] 2 fino ad accendere entrambi i tasti.



- 3. Suonando lo strumento, regolate il controllo [INPUT] per l'ingresso(i) selezionato(i) allo step 2, per regolare la sensibilità.**

La sensibilità del microfono incorporato può essere regolata usando il controllo [INPUT] 1. Regolate in modo che l'indicatore [PEAK] lampeggi leggermente mentre suonate lo strumento al volume massimo.

- 4. Per registrare il suono con l'effetto insert, premete [INPUT SRC] nella sezione effetti e ruotate la manopola fino a posizionare il punto di inserimento per l'effetto su IN.**

L'effetto insert sarà applicato alla fonte di ingresso. Per registrare senza l'effetto insert, premete [INSERT EFFECT] nella sezione effetti più volte, fino a disattivare il tasto. (A tasto disattivo, l'effetto insert viene bypassato.)

A impostazioni complete, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

CONSIGLIO

Nella condizione di default di un project, l'effetto insert è inserito nell'ingresso, e viene selezionata una patch adatta alla registrazione di chitarra e basso.

- 5. Per selezionare la patch per l'effetto insert, premete il tasto [INSERT EFFECT] nella sezione effetti.**

Il display varia come segue. In questa condizione, i cursori su/giù selezionano l'algoritmo dell'effetto insert, e la manopola seleziona la patch effetto per l'algoritmo.



- 6. Usate i cursori su/giù e la manopola per selezionare la patch effetto, e premete il tasto [EXIT].**

Si torna alla schermata principale.

Il livello di segnale inviato alla traccia(e) cambia a seconda dell'impostazione dell'effetto insert. Dopo aver attivato una patch o cambiato una impostazione di effetto, dovrete regolare di nuovo il livello di registrazione come descritto agli steps 7 – 9.

- 7. Dalla schermata principale, premete [TRACK PARAMETER] nella sezione display, poi premete INPUT [ON/OFF] 1 o 2.**

Appare l'indicazione "INPUT" sulla prima linea del display. Indica che i parametri di traccia per il segnale ingresso sono stati richiamati.



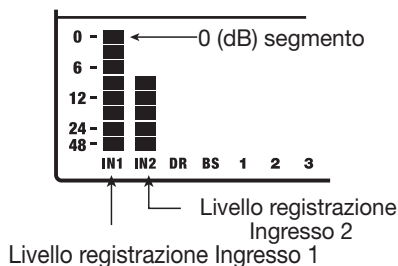
- 8. Premete i cursori su/giù più volte, fino a visualizzare "REC LVL" sulla seconda linea del display.**

Si può ora regolare il livello di registrazione del segnale in ingresso.



- 9. Suonando lo strumento al massimo volume, ruotate la manopola per regolare il livello di registrazione.**

Il parametro REC LVL determina il livello di segnale inviato alla traccia di registrazione tramite l'effetto insert. Il livello dopo la regolazione può essere controllato sull'indicatore di livello. Al massimo volume, il segmento 0 (dB) dell'indicatore di livello dovrebbe lampeggiare leggermente.



Dopo aver regolato il livello di registrazione, premete [EXIT] per tornare alla schermata principale.

CONSIGLIO

Quando l'effetto insert é bypassato per la registrazione, posizionando il parametro REC LVL su 100 si ottiene un guadagno unitario (livello di registrazione uguale al livello di ingresso).

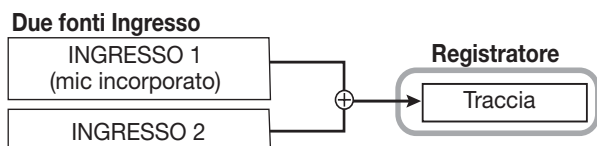
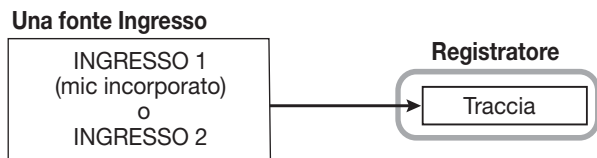
10. Premete i tasti di status della traccia da registrare fino ad illuminarla in rosso.

Il segnale della fonte d'ingresso selezionata sarà inviato alla(e) traccia(e). Possono essere selezionate fino a due tracce mono o una stereo.

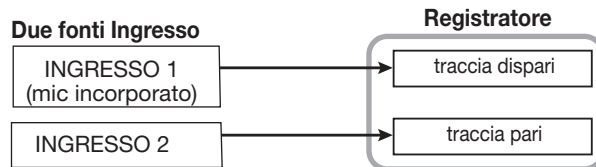
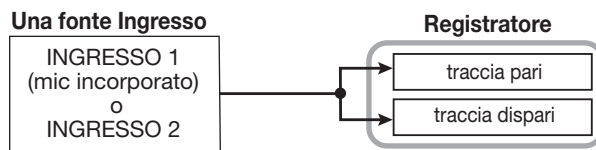
Selezionando due tracce mono, possono essere selezionate solo coppie pari/dispari (tracce 1/2 o 3/4). Per selezionare due tracce, premete più volte il tasto di status finché diventa rosso, e poi tenete il tasto premendo il tasto di status dell'altra traccia, così che anche questo diventi rosso.

Il flusso di segnale varia come segue, a seconda della selezione di traccia di destinazione.

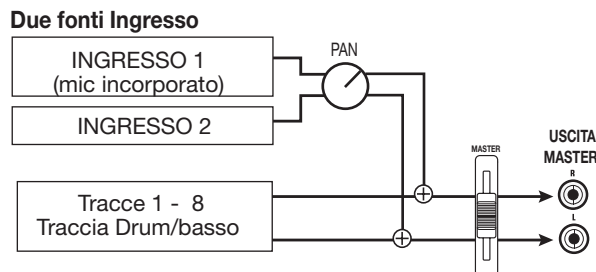
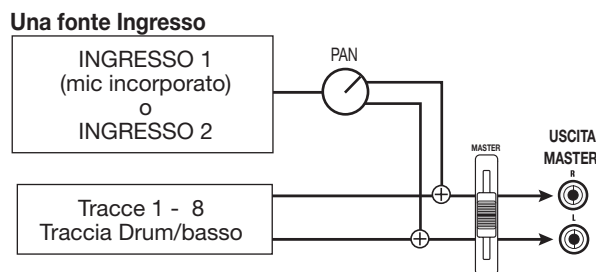
• **Una traccia mono selezionata**



• **Traccia stereo o due tracce mono selezionate**



• **Destinazione di registrazione non selezionata**



CONSIGLIO

Potete unire due tracce mono e usarle come traccia stereo (→ p. 60). In tal caso, il parametro di traccia PAN funziona come un parametro BALANCE che regola il bilanciamento di livello destra/sinistra.

Regolare il segnale per ogni traccia (parametri di traccia)

Il mixer del MRS-8 consente di regolare vari aspetti di ogni traccia (chiamati parametri di traccia), come livello, panning, EQ, e intensità d'effetto send/return.

NOTA

Le tracce audio 5/6 e 7/8 e la traccia drum sono stereo. Tranne la selezione di V-take (solo tracce audio), i parametri di traccia sono gli stessi per destra e sinistra.

1. Dalla schermata principale, premete [TRACK PARAMETER] nella sezione display.

2. Usate i cursori destra/sinistra o i tasti di status per selezionare la traccia/ingresso da impostare.



CONSIGLIO

- Selezionando la V-take di tracce stereo (5/6, 7/8), la traccia alterna pari e dispari, premendo il tasto.
- Selezionando la traccia drum/basso col tasto di status [RHYTHM], ogni pressione alterna le tracce. Anche la traccia usata coi pads o i faders si attiva.

3. Usate i cursori su/giù per selezionare i parametri di traccia da regolare.

I parametri selezionabili per le corrispondenti tracce e ingressi sono sotto elencati.

■ Lista parametri di traccia

Parametro	Display	Range impostaz.	Descrizione	Traccia 1 - 4	Traccia 5 - 8	Traccia Master	Traccia Drum/bass	Input
EQ HI GAIN (*)	EQ HI G	-12 - +12dB	Regola le alte frequenze con un range da -12 a +12 dB. Questo parametro è visibile solo a EQ attiva.	O	O	---	O	---
EQ HI FREQUENCY (*)	EQ HI F	500 - 18000 (Hz)	Regola la frequenza di intervento delle alte frequenze. Questo parametro è visibile solo a HI EQ attiva.	O	O	---	O	---
EQ LOW GAIN (*)	EQ LO G	-12 - +12dB	Regola le basse frequenze con un range da -12 a +12 dB. Questo parametro è visibile solo a LOW EQ attiva.	O	O	---	O	---
EQ LOW FREQUENCY (*)	EQ LO F	40 - 1600 (Hz)	Regola la frequenza di intervento delle basse frequenze. Questo parametro è visibile solo a LOW EQ attiva.	O	O	---	O	---
EFX SEND LEVEL (*)	EFX SEND	0 - 100	Regola il livello del segnale inviato all'effetto send/return.	O	O	---	O	O
PAN	PAN	L100 - 0 -R100	Regola il valore del panning (posizione destra/sinistra) del segnale di traccia/ingresso. Per tracce stereo, il parametro regola il bilanciamento destra/sinistra	O	O	---	O	O
V-TAKE	TR x-y	x=1 - 8, y=1 - 10	Seleziona la V-take da usare per la traccia (→p. 32). x è il numero di traccia e y il numero di V-take	O	O	O	---	---
FADER	FADER	0 - 127	Regola l'impostazione fader.	O	O	O	O	---
REC LVL	REC LVL	0 - 127	Regola il livello di registrazione.	---	---	---	---	O
STEREO LINK	ST LINK	ON/OFF	Controlla la funzione di legame stereo per unire parametri di tracce mono 1/2 o 3/4 (→ p. 60).	O	---	---	---	---

(*) : Indica un parametro che può essere attivato/disattivato premendo [ENTER] .

O: Parametro valido per traccia/ingresso

NOTA

Selezionata la traccia di registrazione, il segnale d'ingresso non passa dal mixer ma è fornito direttamente alla traccia. Perciò, se una traccia è in standby di registrazione, le impostazioni del parametro di ingresso traccia non avranno effetto. (Tuttavia, il parametro REC LVL è sempre attivo.)

4. Ruotate la manopola per regolare il livello.**5. Per attivare/disattivare EQ HI, EQ LO, o l'effetto di mandata selezionate il corrispondente parametro (indicato con asterisco nella tabella alla pagina precedente) e premete [ENTER].**

Ogni pressione del tasto alterna attivazione/disattivazione. Per es., passando EQ HI da on a off, il display varia come segue.

- On



- Off

**6. Ripetete gli steps 3 – 5 fino a regolare tutti i parametri desiderati.**

Se necessario, potete usare i cursori destra/sinistra o i tasti di status per andare su un'altra traccia e regolarne i parametri. Ciò è utile per regolare lo stesso parametro su tracce diverse.

7. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT].**Legare due tracce (stereo link)**

In MRS-8, i parametri di tracce mono pari/dispari contigue (1/2 or 3/4) possono essere legati, dando luogo a tracce stereo. Questa funzione è detta "stereo link". La procedura di impostazione è la seguente.

- 1. Dalla schermata principale, premete [TRACK PARAMETER] nella sezione display**
- 2. Usate i cursori destra/sinistra o i tasti di status per selezionare una delle due tracce da legare in stereo .**
- 3. Usate i cursori su/giù per visualizzare la seguente indicazione sul display.**

**4. Ruotate la manopola per posizionare il parametro su ON.**

Il legame stereo sarà abilitato immediatamente, così che la traccia selezionata e quella pari/dispari contigua siano legate. Per impedire il legame stereo, posizionate l'impostazione su OFF.



Col legame stereo attivo, l'operatività di traccia sarà la seguente.

- Per regolare il volume di traccia, usate il fader dispari. (Il fader pari non avrà effetto.)
- Il parametro PAN di due tracce stereo funzionerà come bilanciamento per regolare il volume tra tracce.
- Ad eccezione di PAN e V-TAKE, i parametri di traccia per la traccia dispari verranno applicati anche alla traccia pari.

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

Guida [Rhythm]

Questa sezione illustra le funzioni e operazioni della sezione rhythm incorporata in MRS-8.

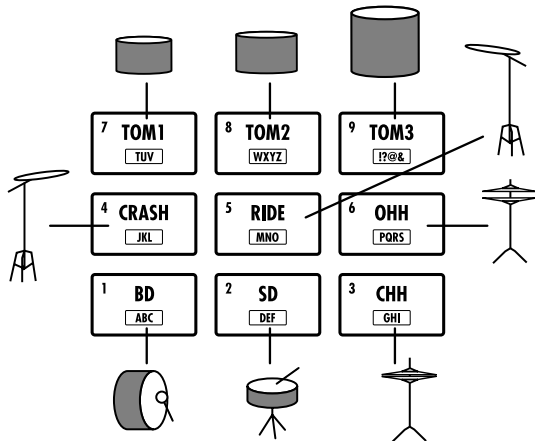
La sezione rhythm

La sezione rhythm di MRS-8 usa fonti di suono drum e basso per generare l'accompagnamento ritmico. Può essere usata al posto di un metronomo suonando semplici patterns ritmici, oppure programmando una sequenza di patterns ritmici e progressione di accordi nell'accompagnamento ritmico di una intera song.

Drum kits e programmi basso

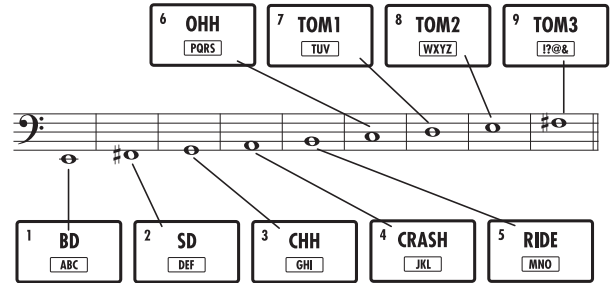
La sezione rhythm ha due diversi tipi di suono, creati da un "drum kit" e un "bass program".

Il drum kit é un insieme di 27 suoni drum/percussione come kick, snare, e hihat. MRS-8 contiene 8 differenti drum kits. Potete selezionare uno di questi ed eseguirlo manualmente coi pads del pannello superiore, oppure potete usarlo come fonte di suono per accompagnamento ritmico.



Selezionando un drum kit, i suoi suoni sono assegnati a nove pads. Una tale combinazione di suoni assegnati ai pads é detta "pad bank". Un drum kit dà accesso a tre pad banks. Semplicemente attivando il pad bank potete eseguire altri suoni dal drum kit attuale.

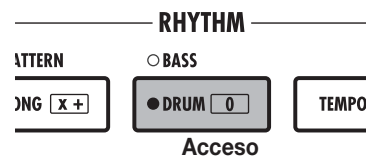
Un programma basso é un suono basso singolo, come un basso elettrico o acustico, che può essere usato come scala coi pads del pannello superiore. MRS-8 ha 5 programmi basso. Potete scegliere uno di questi e fare una scala coi pads, o usarlo come fonte per l'accompagnamento ritmico.



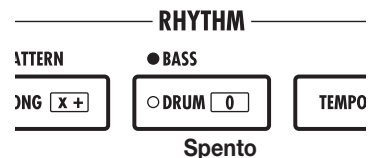
Selezionando un programma basso, viene assegnato un suono con un certo tono a ogni pad, e potete eseguirlo selezionando una scala. Cambiando tipo di scala, chiave e ampiezza, potete coprire fino a quattro ottave.

Per la sezione rhythm, selezionate o il drum kit o il programma basso da suonare coi pads. Immediatamente dopo aver creato un nuovo project, é selezionato il drum kit. Il tasto [DRUM/BASS] é usato per alternare tra due tipi di suono. Quando il tasto [DRUM/BASS], é selezionato il drum kit. A tasto disattivato, é selezionato il programma basso.

■ Drum kit é selezionato



■ Programma basso é selezionato

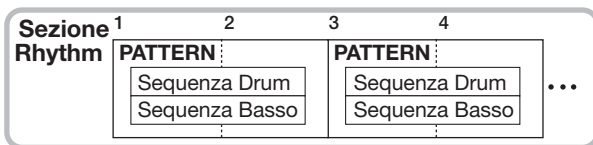


Il segnale in uscita dal drum kit (traccia drum) e quello in uscita dal programma basso (traccia basso) sono inviati al mixer interno, dove potete usare il [RHYTHM] fader e il tasto di status [RHYTHM] per regolare il volume e attivare/disattivare il volume. (Ciò influisce sul tipo di suono attualmente selezionato col tasto [DRUM/BASS].

Rhythm pattern

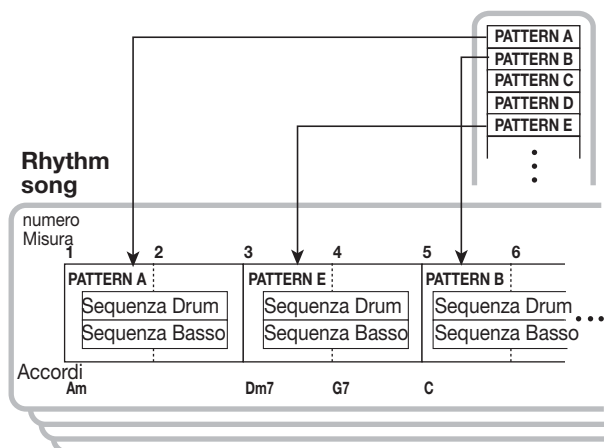
Un project può contenere più di 500 patterns di accompagnamento con dati di performance di oltre 99 misure ciascuno. Questo è chiamato rhythm pattern. All'interno di ogni rhythm pattern, l'area che contiene i dati di performance drum è detta "sequenza drum", e quella che ha i dati di performance del basso è detta "sequenza basso".

Nelle condizioni di default, un project contiene rhythm patterns pre-programmati da 000 - 472, 509, 510. Potete editare una porzione di rhythm pattern, o usare uno spazio vuoto per creare un rhythm pattern originale. I rhythm patterns che modificate o create sono salvati sulla card SD come parte del project.



Rhythm song

Rhythm patterns multipli arrangiati nell'ordine desiderato di riproduzione sono detti "rhythm song". Oltre ai dati del rhythm pattern, una rhythm song contiene informazioni su vari aspetti come accordi, tempo per creare l'accompagnamento per l'intera song. Si possono programmare fino a 10 rhythm songs in un project.

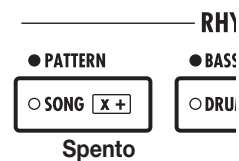


Modo rhythm pattern e rhythm song

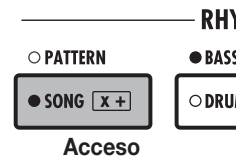
La sezione rhythm può lavorare in uno o due modi: "modo rhythm pattern", in cui il rhythm pattern selezionato è continuamente ripetuto, e il "modo rhythm song", in cui potete creare ed eseguire un'intera rhythm song costituita da una sequenza di patterns.

Immediatamente dopo aver creato un nuovo project, il modo rhythm pattern è selezionato. Premendo [SONG/PATTERN], potete alternare tra modo rhythm pattern e modo rhythm song. Quando il tasto [SONG/PATTERN] è disattivato, il modo rhythm pattern è selezionato. Quando il tasto è attivo, viene selezionato il modo rhythm song.

■ Modo rhythm pattern



■ Modo rhythm song



Eseguire rhythm patterns

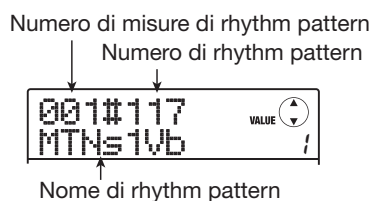
Questa sezione illustra come selezionare un rhythm pattern in riproduzione, e come cambiare tempo e suono.

Selezionare un rhythm pattern

Procedete come segue per selezionare ed eseguire uno degli oltre 500 rhythm patterns.

- 1. Dalla schermata principale, premete più volte [SONG/PATTERN] nella sezione rhythm, fino a disattivare il tasto.**

Appare la schermata di selezione di rhythm pattern. Appare la seguente informazione.



L'indicazione a destra del nome del rhythm pattern mostra il pad bank (se è selezionato un drum kit) oppure il range (se è selezionato un bass program). Questi punti possono essere variati se necessario. (→ p. 65).

CONSIGLIO

Mentre il display mostra la schermata della sezione rhythm, i tasti di status audio (1 – 8 and [MASTER]) sono disattivati e non possono essere usati.

- 2. Ruotate la manopola per selezionare il rhythm pattern da eseguire.**

In condizione di default di un project, i patterns sono pre-programmati e numerati come rhythm pattern 000 – 472, 509, 510.

- 3. Premete PLAY [▶].**

Il rhythm pattern selezionato inizierà la riproduzione ripetutamente. Se c'è una o più tracce audio registrate, anche queste saranno eseguite. Per eseguire il solo rhythm pattern, abbassate i faders delle tracce audio.

- 4. Per regolare il volume della traccia drum/ basso, usate il fader [RHYTHM].**

Il fader [RHYTHM] serve per regolare il livello di traccia drum o basso. A tasto [DRUM/BASS] acceso, il fader regola la traccia drum. A tasto disattivato, il fader regola il bass program.

Usate il tasto [DRUM/BASS] per alternare l'impostazione desiderata, poi lavorate col fader [RHYTHM].

- 5. Per mettere la sordina al suono della traccia drum o basso, premete più volte il tasto di status [RHYTHM], fino a farlo lampeggiare.**

Il tasto di stato [RHYTHM] può essere usato per attivare /disattivare la sordina per il suono attualmente selezionato per la sezione rhythm. Per annullare la sordina (mute), premete ancora una volta il tasto di status [RHYTHM] fino ad accenderlo.

- 6. Per fermare la riproduzione del rhythm pattern premete STOP [■].**

- 7. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT].**

CONSIGLIO

Durante la riproduzione del rhythm pattern, è anche possibile eseguire i suoni del drum kit/bass program tramite i pads.

Variare il tempo

Potete cambiare il tempo del rhythm pattern.

CONSIGLIO

Il tempo impostato si riferisce a tutti i rhythm patterns. Una rhythm song per cui non sia programmata alcuna informazione di tempo, userà anche essa questo tempo.

- 1. Dalla schermata principale o dalla schermata rhythm pattern, premete il tasto [TEMPO].**

Il display cambia come segue, ed è visualizzato il tempo attuale.



CONSIGLIO

Potete cambiare tempo sia in modo riproduzione che stop.

2. Ruotate la manopola per regolare il tempo.

Il tempo può essere regolato con un range di 40.0 – 250.0 (BPM).

3. Per cambiare tempo manualmente, premete più volte il tasto [TEMPO] al tempo desiderato.

Viene determinata la media degli intervalli di pressione dei tasti e impostata come nuovo tempo.

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

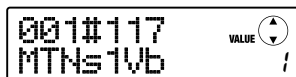
NOTA

Se registrate sulle tracce audio mentre ascoltate il rhythm pattern, e poi più tardi cambiate il tempo, il contenuto della traccia audio e il rhythm pattern non saranno più sincronizzati. Assicuratevi di decidere il tempo prima.

Cambiare il programma drum kit / bass

Potete cambiare il programma drum kit/basso usato dalla sezione rhythm.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [SONG/PATTERN] .



CONSIGLIO

L'attivazione del programma drum kit/basso può essere fatta nel modo rhythm pattern o rhythm song.

2. Premete [SYSTEM/UTILITY].

Appare il menu utility del modo RHYTHM.



3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "UTILITY DRUM KIT" o "UTILITY BASS PRG" sul display. Poi premete [ENTER].

Appare il nome del programma drum kit/basso attualmente selezionato.



Nome Drum kit



Nome programma Basso

4. Ruotate la manopola per selezionare il programma drum kit/basso da usare.

Il cambio é immediatamente operativo.

Per la lista dei programmi drum kits/basso che possono essere selezionati, vd. l'appendice in fondo a questo manuale.

CONSIGLIO

Il programma drum kit/basso selezionato qui é salvato per ogni rhythm pattern. Per rhythm songs che non abbiano informazioni di programma drum kit/basso programmate, il suono selezionato sarà usato.

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

Usare i pads per eseguire suoni drum/basso

Usando i pads sul pannello superiore, potete eseguire manualmente un programma drum kit o basso.

Eseguire drum kit coi pads

Eseguendo un drum kit, potete muovervi tra pad banks, per un totale di 27 suoni drum/percussione.

1. Dalla schermata principale, premete più volte [DRUM/BASS] fino ad accendere il tasto.

A tasto [DRUM/BASS] acceso, i pads possono essere usati per eseguire un drum kit. Il display varia come segue.

Suono assegnato ai pads



CONSIGLIO

Immediatamente dopo aver creato un nuovo project, viene selezionato il pad bank 1.

2. Ruotate la manopola per selezionare il pad bank da usare (1 – 3).

I suoni assegnati ai nove pads sono attivati immediatamente. Per la lista di suoni drum/percussione in ogni pad bank, vd. l'appendice alla fine di questo manuale.

CONSIGLIO

- Potete anche usare i cursori su/giù per attivare il pad bank.
- Il numero di pad bank attualmente selezionato appare sullo schermo di selezione di rhythm pattern.

3. Premete i pads per suonare.

Usate il fader [RHYTHM] e il tasto di status [RHYTHM] per controllare il volume del drum kit e attivare/disattivare la sordina (mute) secondo necessità.

4. Per attivare il pad bank durante la riproduzione, ripetete gli steps 2 e 3.

Il pad bank può anche essere attivato mentre si esegue un rhythm pattern o rhythm song.

Premendo [EXIT], appare ancora la schermata di selezione di rhythm pattern o rhythm song.

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

■ Eseguire un bass program coi pads

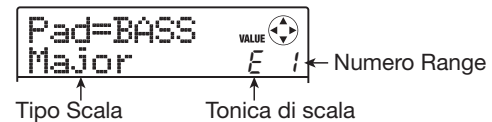
Attivando la scala e il range assegnati ai pads, potete eseguire bass programs che coprono fino a quattro ottave.

NOTA

Con un bass program, può non esserci sovrapposizione di suoni multipli. Se premete un altro pad tenendone uno abbassato, il suono del primo pad si fermerà, e si sente il suono dell'altro pad.

1. Dalla schermata principale premete più volte [DRUM/BASS], fino a disattivare il tasto.

A tasto [DRUM/BASS] disattivato, i pads possono essere usati per eseguire un bass program. Il display varia come segue.



2. Per cambiare la tonica di una scala, usate i cursori su/giù.

Il range di impostazione è C – B in semitoni. La tonica specificata qui è la nota che sarà suonata dal pad 1.

CONSIGLIO

Il diesis è indicato con \sharp , come in $F\sharp = F^\sharp$, $G\sharp = G^\sharp$.

3. Per cambiare il tipo di scala, usate i cursori destra/sinistra.

Il tipo di scala può essere Maggiore o Minore.

Per es., quando al tonica "E" è selezionata, il tono dei pads cambia come segue, a seconda della scala selezionata.

Maggiore

D \sharp	E	F \sharp
A	B	C \sharp
E	F \sharp	G \sharp

Minore

D	E	F \sharp
A	B	C
E	F \sharp	G

4. Ruotate la manopola per cambiare il range da eseguire coi pads.

Il range dei pads può essere selezionato in quattro steps (1 – 4). Per es., un cambio da 1 a 2 sposterà il tono assegnato ai pads in su di una ottava.

5. Premete i pads per suonare.

Usate il fader [RHYTHM] e il tasto di status [RHYTHM] per controllare il volume del bass program e attivare/disattivare la sordina (mute) secondo necessità.

6. Per attivare il tipo di scala e il range durante la riproduzione, ripetete gli steps 2 – 4.

Il tipo di scala e il range possono essere attivati anche mentre si esegue un rhythm pattern o rhythm song.

Premendo il tasto [EXIT], riappare lo schermo di selezione di rhythm pattern o rhythm song.

7. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT].

Creare un rhythm pattern

Questa sezione illustra come creare i vostri rhythm patterns. Esistono due modi: real-time input, in cui registrate l'esecuzione coi pads, e step input, dove la riproduzione è fermata e inserite i suoni uno per uno.

Preparativi

Prima di iniziare a registrare, dovete fare diverse impostazioni per il rhythm pattern, come ad es. la lunghezza della misura e il tempo, e quantizzare il valore (la più breve suddivisione di tempo per la registrazione). Per default, un rhythm pattern vuoto ha un tempo di 4/4 e la lunghezza di due misure.

NOTA

Iniziata la procedura di inserimento di rhythm pattern, non potete più cambiare il tempo e il numero di misure. Assicuratevi di procedere prima alle impostazioni.

1. Dalla schermata principale, premete [SONG/PATTERN] per richiamare la schermata di selezione di rhythm pattern.

Se il tasto [SONG/PATTERN] è acceso, premete il tasto ancora una volta per disattivarlo.



2. Ruotate la manopola per selezionare un rhythm pattern vuoto.

Appare l'indicazione "EMPTY" sul display quando si seleziona un pattern vuoto.



CONSIGLIO

Se non c'è alcun rhythm pattern vuoto, cancellate un pattern non necessario (→ p. 76).

3. Premete [EDIT].

Appare il menu edit di rhythm pattern per eseguire le varie impostazioni.



- 4. Per inserire il valore quantizzato, assicuratevi che appaia sul display l'indicazione "PTN EDIT QUANTIZE" e premete il tasto [ENTER].**

Il display varia come segue.



Valore quantizzato

Il valore quantizzato è la più piccola unità di nota per registrare un pattern. In caso di real-time input, la vostra riproduzione è registrata seguendo gli step di nota selezionati qui.

Il valore di default è "16" (un sedicesimo).

- 5. Ruotate la manopola per selezionare uno dei seguenti valori quantizzati. Poi premete [EXIT].**

- 4.....Quarta
- 8.....Ottava
- 12.....Terzina di ottava
- 16.....Sedicesima (default)
- 24.....Terzina di sedicesima
- 32.....Trentaduesima
- Hi.....1 tick (1/48 di una quarta)

Premendo [EXIT], riappare il menu edit di rhythm pattern.

- 6. Per impostare il numero di misure del rhythm pattern, usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "PTN EDIT BarLen" sul display, e premete [ENTER].**

L'attuale lunghezza del pattern è ora visualizzata come numero di misure.



Numero di misure

CONSIGLIO

Quando è selezionato un rthm pattern già creato, il numero di misure è indicato tra parentesi. Ciò indica che

l'impostazione è già stata fissata e non può essere cambiata.

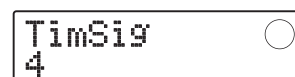
- 7. Ruotate la manopola per selezionare l'impostazione desiderata.**

Il range di impostazione va da 1 – 99 misure.

A impostazioni complete, premete [EXIT] per tornare al menu edit di rhythm pattern.

- 8. Per impostare il tempo del rhythm pattern, usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "PTN EDIT TimSig" sul display, e premete [ENTER].**

Il tempo attualmente selezionato appare sul display.



battuta 4/4

CONSIGLIO

Quando è selezionato un rthm pattern già creato, il tempo è inserito tra parentesi. Ciò indica che l'impostazione è già stata impostata e non può essere cambiata.

- 9. Ruotate la manopola per selezionare il ritmo di battuta**

Il range di impostazione è 1 – 8 (1/4 – 8/4 battute). A impostazione completa, premete due volte [EXIT] per tornare alla schermata di selezione di rhythm pattern.

Sequenza inserimento drum in tempo reale

Per l'inserimento in tempo reale di una sequenza drum, eseguite il rhythm pattern coi pads di MRS-8.

- 1. Sulla schermata di rhythm pattern, selezionate un numero di rhythm pattern vuoto.**

Se necessario, selezionate un drum kit (→ p. 64) prima di eseguire gli steps seguenti.

- 2. Premete più volte [DRUM/BASS], fino ad accendere il tasto.**

I pads possono ora essere usati per eseguire un drum kit. Immediatamente dopo aver attivato il suono, appare la schermata di selezione di pad bank.

- 3. Se necessario, usate i cursori su/giù per attivare il pad bank.**

A impostazione completata, premete [EXIT] per tornare alla schermata di selezione di rhythm pattern.

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

Si sente un pre-count di quattro battute (una misura), e inizia la registrazione di rhythm pattern. Durante la registrazione, si sente un suono di metronomo, secondo il tempo impostato. La posizione attuale é mostrata sul contatore in misure/battute/ticks.

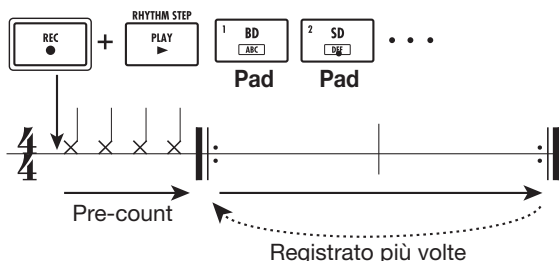
CONSIGLIO

Il numero dei clicks del pre-count e il suo volume possono essere variati (→ p. 90).

5. Ascoltando il metronomo, battete sui pads.

La vostra riproduzione sui pads sarà registrata come sequenza drum secondo l'impostazione di quantizzazione. Anche l'intensità con cui colpite i pads verrà registrata.

Quando raggiungete la fine di un pattern, l'unità torna automaticamente alla prima misura, e continua l'input in tempo reale.



- **Attivare il pad bank durante l'inserimento in tempo reale di una sequenza drum**

Premete una volta [DRUM/BASS] per richiamare la schermata di selezione di pad bank, e usate i cursori su/giù per selezionare il pad bank. Per uscire, premete [EXIT].

- **Passare a una sequenza basso durante l'inserimento in tempo reale di una sequenza drum**

Premete [DRUM/BASS] una volta per richiamare la schermata di selezione di pad bank, poi premete [DRUM/BASS] ancora una volta fino a disattivare il tasto.

- **Pausa temporanea nell'inserimento in tempo reale**

Premete REC [●] durante la registrazione così che il tasto lampeggi. In questa condizione potete colpire i pads per controllare quale suono sia assegnato a ognuno. La registrazione ricomincia quando premete REC [●] ancora una volta.

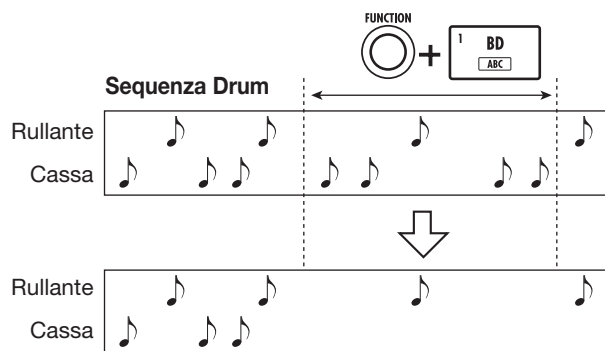
CONSIGLIO

- Potete usare lo step input per aggiungere informazioni di riproduzione a un rhythm pattern registrato con l'inserimento in tempo reale.
- Concluso l'inserimento in tempo reale potete cambiare l'impostazione quantizzata e poi registrare sopra la sequenza esistente. (Cambiare il valore quantizzato non influirà sulla informazione di riproduzione esistente.)

6. Per editare i contenuti registrati durante l'inserimento in tempo reale, procedete come segue.

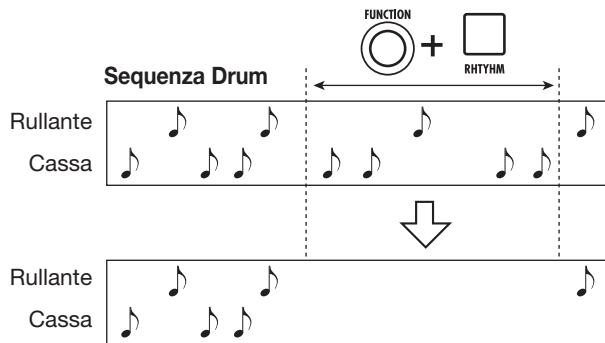
- **Per cancellare la riproduzione di un pad specifico**

Tenendo premuto [FUNCTION], premete il pad il cui suono é da cancellare. Mentre tenete entrambi i tasti, la riproduzione del pad corrispondente é cancellata dal rhythm pattern.



- **Per cancellare la riproduzione di tutti i pads**

Tenendo premuto il tasto [FUNCTION], premete il tasto di status [RHYTHM]. Tenendo premuti entrambi, la riproduzione di tutti i pads viene cancellata dalla sequenza drum.



7. Finita la registrazione in tempo reale, premete il tasto STOP [■].

La registrazione del rhythm pattern si ferma. Premete PLAY [▶] per ascoltare il pattern registrato.

CONSIGLIO

Selezionando un pattern vuoto e registrandolo, il nome "Patxxx" (xxx é il numero di pattern) é assegnato automaticamente. Potete editarlo se necessario (→ p. 75).

Sequenza inserimento basso in tempo reale

Per l'inserimento in tempo reale di una sequenza basso, suonate i pads di MRS-8.

1. Sulla schermata di rhythm pattern, selezionate un rhythm pattern vuoto o uno su cui vi sia solo una sequenza drum registrata.

Se necessario, selezionate un bass program (→ p. 64) prima di eseguire gli steps seguenti.

2. Premete più volte [DRUM/BASS] fino a disattivare il tasto.

I pads possono ora essere usati per eseguire un bass program. Immediatamente dopo l'attivazione del suono, viene mostrata la schermata di selezione range e scala.

3. Se necessario, selezionate il tipo di scala, tonica, e range.

Usate i cursori per selezionare il tipo di scala e la tonica, e usate la manopola per selezionare il range. A impostazione completa, premete [EXIT] per tornare alla schermata di selezione di rhythm pattern.

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

Si sente un pre-count di quattro battute (una misura), e inizia la registrazione di rhythm pattern. (Durante la registrazione, si sente il click del metronomo, secondo il tempo impostato.)

La posizione attuale é mostrata sul contatore in misure/battute/ticks.

CONSIGLIO

Il numero dei clicks del pre-count e il volume possono essere cambiati.

5. Ascoltando il metronomo, colpite i pads.

La vostra esecuzione sui pads sarà registrata come sequenza basso secondo l'impostazione quantizzata. Anche la durata e l'intensità con cui battete sui pads sarà registrata.

Raggiunta la fine di un pattern, l'unità torna automaticamente alla prima misura, e continua l'inserimento in tempo reale.

• Attivate il range e la scala durante l'inserimento in tempo reale di una sequenza basso

Premete [DRUM/BASS] una volta per visualizzare la schermata di selezione di range/scala, e usate i cursori e la manopola per selezionare range e scala. Per uscire, premete il tasto [EXIT].

• Passare a una sequenza drum durante l'inserimento in tempo reale di una sequenza basso

Premete [DRUM/BASS] una volta per visualizzare la schermata di selezione di range e scala, e poi premete il tasto [DRUM/BASS] ancora una volta così che sia acceso.

• Pausa temporanea nell'inserimento in tempo reale

Premete REC [●] durante la registrazione così che il tasto lampeggi. In questa condizione potete colpire i pads per controllare quale nota é assegnata a ciascun pad. La registrazione riprende premendo ancora una volta REC [●].

CONSIGLIO

Potete usare lo step input per aggiungere informazioni di riproduzione a un rhythm pattern registrato con l'inserimento in tempo reale.

6. Per editare i contenuti registrati durante l'inserimento in tempo reale, procedete come segue.

• Cancellare la riproduzione di un pad specifico

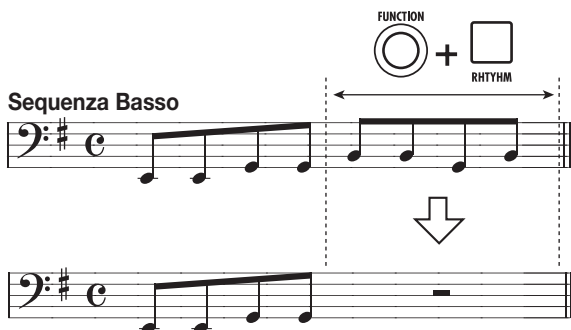
Tenendo premuto il tasto [FUNCTION], premete il pad la cui nota é da cancellare. Tenendo premuti i due tasti, la riproduzione del pad corrispondente viene cancellata dal rhythm pattern.

Sequenza Basso

• Cancellare la riproduzione di tutti i pads

Tenendo premuto il tasto [FUNCTION], premete il tasto di status [RHYTHM]. Tenendo premuti entrambi i tasti,

la riproduzione di tutti i pads viene cancellata dalla sequenza basso.



7. Finita la registrazione in tempo reale, premete il tasto STOP [■].

La registrazione di rhythm pattern si ferma. Premete PLAY [▶] per ascoltare il pattern registrato.

CONSIGLIO

Potete attivare il programma drum kit/basso durante la registrazione in tempo reale (→ p. 64), e potete cambiare il volume del metronomo (→ p. 90).

Step input sequenza drum

Per lo step input, inserite ogni nota separatamente, mentre il rhythm pattern é su stop. Ciò rende semplice inserire drum patterns anche complessi o linee di basso che potrebbero essere difficili da ottenere con l’inserimento in tempo reale.

Per lo step input di sequenza drum, specificate la lunghezza dello step (intervallo fino alla nota successiva o pausa) usando il valore quantizzato. Poi inserite le note e le pause

Colpendo un pad e poi premendo PLAY [▶] (RHYTHM STEP), si inserisce l’informazione di riproduzione (nota) in quel punto, e si avanza di un intervallo corrispondente al valore quantizzato corrispondente. Anche l’intensità

con cui colpite i pads é registrata.

Se premete solo PLAY [▶] (RHYTHM STEP), non viene inserita alcuna informazione di riproduzione, ma si avanza di un intervallo corrispondente al valore quantizzato attualmente. Questa diventa una pausa (vd. illustrazione sotto).

1. Sulla schermata di rhythm pattern, selezionate un numero vuoto di rhythm pattern.

2. Premete [DRUM/BASS] più volte, fino ad accenderla.

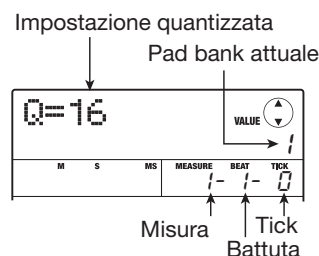
I pads possono ora essere usati per eseguire un drum kit. Immediatamente dopo aver selezionato il suono, appare la schermata di selezione di pad bank.

3. Se necessario, selezionate il pad bank da usare.

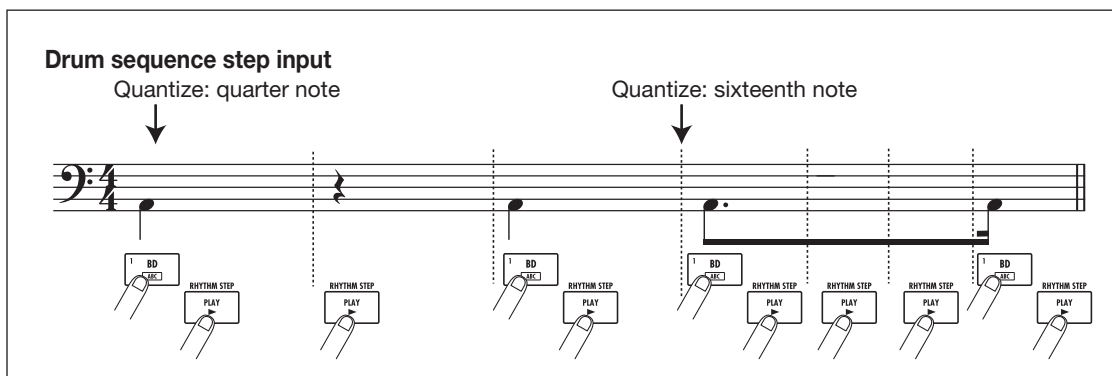
A impostazione completa, premete [EXIT] per tornare alla schermata di selezione di rhythm pattern.

4. Premete REC [●].

Il tasto si accende e il display varia come segue. Qui é possibile lo step input di sequenza drum.



Durante lo step input di sequenza drum, la prima linea del display mostra il valore quantizzato, la seconda linea il numero di pad attualmente selezionato. Il contatore mostra la posizione attuale in misure/battute/ticks.



5. Usate i cursori su /giù per selezionare il valore quantizzato.

Questa impostazione diventa la lunghezza di uno step. L'impostazione quantizzata può essere cambiata in qualunque momento durante lo step input, usando i cursori su/giù.

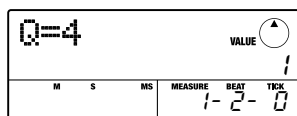
- 4.....Quarta
- 8.....Ottava
- 12.....Terzina di ottava
- 16.....Sedicesima
- 24.....Terzina di sedicesima
- 32.....Trentaduesima
- Hi.....1 tick (1/48 di quarta)

CONSIGLIO

Il valore quantizzato è legato alla impostazione quantizzata per l'inserimento in tempo reale. Se variate una impostazione, anche l'altra cambierà.

6. Per inserire una nota, colpite il pad corrispondente alla nota, e poi premete PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Il pad si accende, e l'unità avanza di uno step.

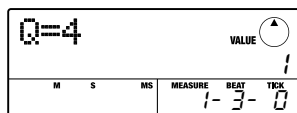


CONSIGLIO

- Anche l'intensità con cui colpite il pad viene registrata nella sequenza drum.
- Se colpite diversi pads durante l'inserimento, suoni multipli saranno registrati nella stessa posizione.

7. Per inserire una pausa, premete solo il tasto PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Se premete PLAY [▶] (RHYTHM STEP) da solo, la posizione avanza di uno step, ma non viene registrata alcuna informazione di registrazione.



8. Ripetete gli steps 5 – 7 cambiando la lunghezza di step se necessario, per inserire il rhythm pattern desiderato.

Raggiunta la fine di un pattern, l'unità torna automaticamente alla prima misura, lasciandovi inserire

altri suoni.

Usando PLAY [▶] (RHYTHM STEP) per muovervi di uno step attraverso il rhythm pattern, il pad registrato alla posizione corrispondente si illumina.

Potete editare la sequenza registrata come segue.

• Cancellare una nota inserita.

Premete più volte PLAY [▶] (RHYTHM STEP) per posizionarvi sul punto da cancellare. Poi tenete premuto il tasto [FUNCTION] e premete il pad corrispondente. La nota registrata a quel punto è cancellata, e il pad disattivato.

CONSIGLIO

Durante lo step input, potete usare il tasto [DRUM/BASS] per richiamare la schermata di selezione di pad bank e attivare il pad bank. (Per uscire, premete [EXIT])

NOTA

Cercando la nota da cancellare, posizionate il valore quantizzato sul più piccolo valore usato durante la registrazione, o inferiore. Altrimenti si può perdere l'inizio di una nota.

9. Finito lo step input, premete STOP [■].

Il tasto REC [●] si disattiva e riappare la schermata di selezione di rhythm pattern. Premendo PLAY [▶] potete controllare il rhythm pattern registrato.

10. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] più volte.

Step input sequenza basso

Paragonato allo step input di sequenza drum, la procedura di step input per una sequenza basso è in qualche modo più complicata, perché ci sono elementi aggiuntivi di "tono" e "durata".

Come per lo step input di traccia drum, specificate la lunghezza di step (intervallo fino alla nota successiva o pausa) usando il valore quantizzato, e usate i pads e il tasto PLAY [▶] (RHYTHM STEP) per inserire note e pause. Ma quando inserite una nota, dovete anche specificare il parametro di durata. Questo parametro consente di variare l'effettiva durata di ogni nota, tenendo la stessa lunghezza di step (vd. diagramma alla pag. seguente).

Bass sequence step input

Quantize: quarter note Duration: quarter note Quantize: eighth note Duration: eighth note Quantize: quarter note Duration: quarter note Quantize: eighth note Duration: sixteenth note

1. Sulla schermata di rhythm pattern, selezionate un numero di rhythm pattern vuoto o in cui sia stata registrata solo una sequenza drum.

2. Premete più volte [DRUM/BASS], fino a disattivare il tasto.

I pads possono ora essere usati per eseguire un bass program. Immediatamente dopo aver attivato il suono, appare la schermata di selezione range e scala.

3. Se necessario, selezionate il tipo di scala, la chiave e il range.

A impostazione completa, premete [EXIT] per tornare alla schermata di selezione di rhythm pattern.

4. Premete REC [●].

Il tasto lampeggia e il display varia come segue. In questa condizione é possibile lo step input di sequenza basso.

Impostazione Quantizzata		Numero range attuale	
Q=16		VALUE 1	
D=♩×1/4		E 1	
M	S	MS	MEASURE BEAT TICK
			1-1-0
Impostazione Durata		Tick Battuta	

Durante lo step input di sequenza basso, la prima linea del display mostra il valore quantizzato, e la seconda linea mostra l'impostazione di durata e il range attualmente selezionato. Il contatore mostra la posizione corrente in misure: battute/ticks.

5. Usate i cursori su/giù per selezionare il valore quantizzato.

Questa impostazione diventa la lunghezza di uno step.

6. Ruotate la manopola per selezionare il valore di durata, come elencato sotto.

La durata é specificata come "♩ x 1", cioè come multipli di una quarta. A seconda del valore, la durata effettiva diventa la seguente

- 1 – 8.....quarta x 1 – 8
- 3/2.....quarta puntata
- 1/2.....ottava
- 3/4.....ottava puntata
- 1/3.....terzina di ottava
- 1/4.....sedicesima
- 1/6.....terzina di sedicesima
- 1/8.....trentaduesima
- 1/12.....terzina di trentaduesima
- 1/16.....sessantaquattresima
- 1/24.....terzina di sessantaquattresima

7. Per inserire una nota, premete il pad corrispondente alla nota, e premete PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

La nota é registrata, e l'unità avanza della durata di step impostata al punto 5.

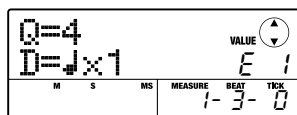
Q=4		VALUE 1	
D=♩×1		E 1	
M	S	MS	MEASURE BEAT TICK
			1-2-0

CONSIGLIO

Anche l'intensità con cui colpite i pad viene registrata nella sequenza basso.

8. Per inserire una pausa, premete solo PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Se premete PLAY [▶] (RHYTHM STEP) da solo, la posizione avanza di uno step (durata del valore quantizzato) ma non viene registrata alcuna informazione di riproduzione.



9. Ripetete gli steps 5 – 8 cambiando il valore quantizzato e la durata secondo necessità, per inserire il pattern basso desiderato.

Raggiunta la fine di un pattern, l'unità torna automaticamente alla prima misura, lasciandovi continuare l'input.

Potete editare la sequenza registrata come segue.

• Cancellare una nota inserita

Premete più volte PLAY [▶] (RHYTHM STEP) per posizionarvi sul punto da cancellare. Poi tenete premuto il tasto [FUNCTION] e premete il corrispondente pad. La nota registrata a quel punto viene cancellata, e il pad si disattiva.

CONSIGLIO

Durante lo step input, potete usare il tasto [DRUM/BASS] per richiamare la schermata di selezione di range e attivare range e scala. (Per uscire, premete [EXIT].)

NOTA

Cercando la nota da cancellare, impostate il valore quantizzato sul valore più piccolo usato durante la registrazione, o su un valore minore.

10. Finito lo step input, premete STOP [■].

Il tasto REC [●] si disattiva e riappare la schermata di selezione di rhythm pattern. Premendo PLAY [▶] potete controllare il rhythm pattern registrato.

11. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] più volte.

Inserire informazione accordo di rhythm pattern

Quando avete registrato un rhythm pattern, e poi impostate l'informazione di accordo (radice + tipo accordo), anche la sequenza basso del rhythm pattern sarà modificata sulla base della informazione di accordo programmata in una rhythm song.

CONSIGLIO

Per patterns non usati in una rhythm song o per i quali non è inserita una sequenza basso, questa procedura non è necessaria.

1. Dalla schermata principale, premete [SONG/PATTERN] nella sezione rhythm più volte, fino a disattivare il tasto.

Appare la schermata di selezione di rhythm pattern.

2. Ruotate la manopola per selezionare il pattern per cui specificare l'informazione di accordo, e premete [EDIT].

Appare il menu edit di rhythm pattern.



3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "EDIT OrgRoot" sul display, e premete [ENTER].

Questa schermata consente di specificare la radice del rhythm pattern selezionato.



Radice accordo

4. Ruotate la manopola per selezionare la radice dell'accordo.

Il range disponibile è C – B (impostazione di default: E). Impostando l'informazione di accordo per una rhythm song, il valore specificato qui diverrà la radice da trasporre su e giù.

5. A impostazione completa, premete [EXIT].

Riappare il menu edit di rhythm pattern.

- 6. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "PTN EDIT OrgChord" sul display, e premete [ENTER]**

Il display varia come segue.



Questa schermata consente di specificare il tipo di accordo per quel rhythm pattern.

- 7. Ruotate la manopola per selezionare l'accordo.**

Per il tipo di accordo, potete selezionare Maggiore o Minore.

Per es., se avete inserito una frase basso avendo in mente un G maggiore, posizionate la radice su "G" e il tipo di accordo su "Maggiore".

- 8. A impostazione completa, premete [EXIT].** L'impostazione é inserita e riappare il menu edit di rhythm pattern.

- 9. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT].**

Cambiare livelli di volume alla sequenza drum/basso

Il volume di riproduzione del rhythm pattern può essere regolato separatamente per drum e basso col fader [RHYTHM]. Se necessario, i livelli di volume possono essere programmati individualmente per ogni rhythm pattern.

- 1. Dalla schermata principale, premete più volte [SONG/PATTERN] nella sezione rhythm, fino a disattivare il tasto.**

Appare la schermata di selezione di rhythm pattern.

- 2. Ruotate la manopola per selezionare il rhythm pattern per cui specificare il volume, e poi premete [EDIT].**

Appare il menu edit di rhythm pattern.



- 3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "PTN EDIT DR LEVEL" sul display, e premete [ENTER].**

Il display varia come segue. Questa schermata consente di specificare il volume della sequenza drum.

Il display mostra l'impostazione di volume corrente (0 – 15).



- 4. Ruotate la manopola per selezionare l'impostazione desiderata, e poi premete [EXIT].**

L'impostazione é inserita, e riappare la schermata precedente.

- 5. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "PTN EDIT BS LEVEL" sul display, e premete [ENTER].**

Il display varia come segue. Questa schermata consente di specificare il volume della sequenza basso. Il display mostra l'impostazione di volume corrente (0 – 15).



- 6. Ruotate la manopola per selezionare l'impostazione desiderata, poi premete [EXIT].**

L'impostazione é inserita, e riappare la schermata precedente.

- 7. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT].**

Assegnare un nome a un rhythm pattern

Selezionando un rhythm pattern vuoto e inserendo informazioni, gli viene assegnato automaticamente il nome "Pat xxx" (xxx é il numero di pattern). Potete editare il nome secondo necessità.

1. Dalla schermata principale, premete più volte [SONG/PATTERN] nella sezione rhythm, fino a disattivare il tasto.

Appare la schermata di selezione di rhythm pattern.

2. Ruotate la manopola per selezionare il rhythm pattern per cui editare il nome, e premete [EDIT].

Appare il menu edit di rhythm pattern.



3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "PTN EDIT NAME" sul display, e poi premete [ENTER].

Il display varia come segue. Questa schermata consente di specificare il nome per il rhythm pattern selezionato.



4. Usate i cursori destra/sinistra per spostare il punto lampeggiante sul carattere da cambiare, e ruotate la manopola o usate i pads e tasti della sezione rhythm per selezionare un carattere.

Per info su come inserire caratteri, fate riferimento alla pag. 33.

CONSIGLIO

Premendo più volte [EDIT], potete cancellare tutti i caratteri.

5. Ripetete lo step 4 finché il nome non é come desiderato.
6. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT].

Editing di rhythm patterns

La sezione illustra come copiare un rhythm pattern esistente o come cancellare l'informazione di riproduzione e riportare il pattern alla condizione vuota.

Copiare un rhythm pattern

Potete copiare il rhythm pattern attualmente selezionato su un altro numero di pattern. Ciò é utile per creare variazioni su un rhythm pattern.

1. Dalla schermata principale, premete più volte [SONG/PATTERN], fino a disattivare il tasto.

Appare la schermata di selezione di rhythm pattern.

2. Ruotate la manopola per selezionare il rhythm pattern da usare come fonte di copia.

3. Premete due volte [FUNCTION] nella sezione controllo.

Il display varia come segue. In questa condizione, potete selezionare il numero del rhythm pattern di destinazione della copia.



4. Ruotate la manopola per selezionare il numero di rhythm pattern da usare come copia di destinazione.

Quando é selezionato un pattern vuoto, l'indicazione "E" appare alla destra del numero di pattern.

NOTA

Quando selezionate un rhythm pattern registrato come destinazione, il suo contenuto verrà sovrascritto dai dati della fonte di copia.

5. Per eseguire l'operazione di copia, premete [ENTER]. Quando appare l'indicazione "COPY SURE?", premete ancora [ENTER].

A operazione completata, il display torna alla schermata di selezione di rhythm pattern. Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

6. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT] .

Cancellare un rhythm pattern

La sezione illustra come cancellare tutti i dati da un rhythm pattern specificato, riportandolo allo stato blank (vuoto).

NOTA

Non è possibile recuperare i dati dopo che un rhythm pattern è stato cancellato. Eseguite questa operazione con la massima attenzione.

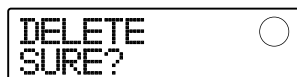
1. Dalla schermata principale premete più volte [SONG/PATTERN] fino a disattivare il tasto.

Appare la schermata di selezione di rhythm pattern.

2. Ruotate la manopola per selezionare il rhythm pattern da cancellare.

3. Premete [FUNCTION] nella sezione controllo.

Il display varia come segue.



4. Per eseguire la cancellazione, premete [ENTER].

A operazione completata, il display torna alla schermata di selezione di rhythm pattern. Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

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

Creare una rhythm song

Una rhythm song consiste in una sequenza di rhythm patterns con accordo e informazioni di tempo programmati. MRS-8 consente di salvare fino a 10 rhythm songs per project. Mentre il tasto [SONG/PATTERN] è acceso, uno di questi può essere selezionato per editing o riproduzione.

Sono disponibili i seguenti due metodi per inserire informazioni di rhythm pattern in una rhythm song.

■ Step input

Con questo metodo, allineate i rhythm patterns uno per uno specificando pattern e numero di misure. L'input può essere eseguito in qualunque punto della song. E' anche possibile passare ad un altro pattern mentre il precedente sta ancora suonando. Questo metodo è adatto a specificare patterns in dettaglio.

■ FAST (Formula Assisted Song Translator)

Questo metodo usa semplici formule per specificare la riproduzione di rhythm pattern dall'inizio alla fine. Il risultato è scritto nella song in una operazione unica. Poiché non è possibile l'input nel corso della song, è più adatto ai casi in cui la configurazione della intera song è stata decisa in precedenza.

CONSIGLIO

Non c'è differenza nella song completa ottenuta con un metodo o l'altro, cioè la song sarà la stessa, qualunque sia stato il metodo di input (step input o FAST). Se necessario, potete prima creare una versione sommaria della song col metodo FAST e poi eseguire un editing accurato usando lo step input.

Selezionare una rhythm song

Tra le 10 songs disponibili, selezionate la rhythm song per editing o riproduzione, come segue.

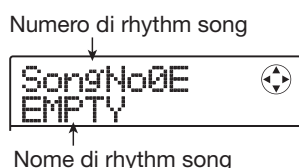
CONSIGLIO

Nella condizione di default di un project, tutte le rhythm songs sono vuote.

1. Dalla schermata principale premete più volte [SONG/PATTERN] nella sezione rhythm, fino ad accendere il tasto .

La rhythm section passa al modo rhythm song mode, e

appare la schermata di selezione di rhythm song.



Se la rhythm song é vuota, appare l'indicazione "EMPTY" nel campo del nome della rhythm song, e appare l'indicazione "E" a destra del numero di rhythm song.

2. Ruotate la manopola per selezionare un numero di rhythm song da 0 - 9.
3. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] .

Inserire informazioni pattern usando step input

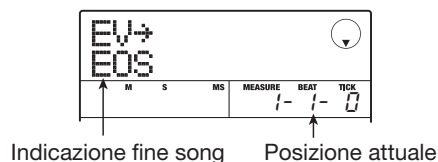
Questa sezione illustra come inserire dati di rhythm pattern in una rhythm song vuota specificando il numero di rhythm pattern e il numero di misure.

1. Dalla schermata principale, premete più volte [SONG/PATTERN] , fino ad attivare il tasto.

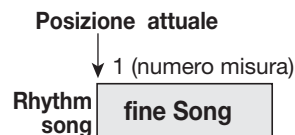
La sezione rhythm passa al modo rhythm song, e appare la schermata di selezione di rhythm song.

2. Premete REC [●] nella sezione transport.

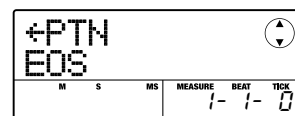
Il tasto si accende e il display varia come segue. In questa condizione, potete eseguire lo step input di rhythm song.



L'indicazione "EOS" (fine Song) mostra la posizione in cui termina la rhythm song. in caso di song vuota, "EOS" sarà all'inizio. Perciò non succede niente se eseguite la song.



3. Usate i cursori su/giù per visualizzare l'indicazione "←PTN" sulla prima linea del display.



Durante lo step input, i cursori su/giù servono per richiamare vari tipi di informazioni relative ad eventi programmati nel punto attuale. Per es., quando appare "PTN", si può inserire l'informazione pattern per la rhythm song. I punti seguenti possono essere selezionati.

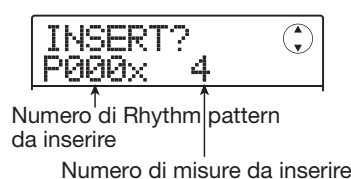
Parametro	Descrizione
EV→	Info evento al punto attuale
PTN	Numero rhythm pattern
TimSig	Indicazione tempo
ROOT	Radice accordo
CHORD	Tipo accordo
TEMPO	Tempo
DrLevel	Volume sequenza drum
BsLevel	Volume sequenza basso
Dr KIT	Numero drum kit
Bs PRG	Numero programma basso

CONSIGLIO

Quando é selezionato un parametro diverso da "EV→"e non é inserita alcuna informazione per la posizione attuale, la freccia "←" é posta prima del nome. Ciò indica che l'inserimento di informazione al punto precedente é ancora valido.

4. Premete [FUNCTION] nella sezione controllo.

Appare l'indicazione "INSERT?" sulla prima linea del display.



In questa condizione, potete inserire informazioni di rhythm pattern per il punto attuale.

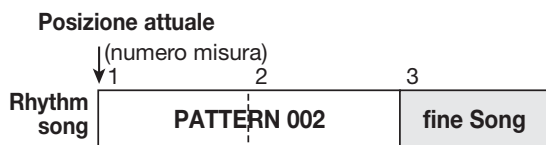
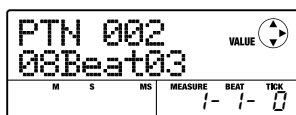
5. Ruotate la manopola per selezionare il rhythm pattern da inserire.

6. Usate i cursori su/giù per specificare il numero di misure da inserire.

Se specificate più misure rispetto alla lunghezza del rhythm pattern, questo verrà ripetuto. Se specificate un numero inferiore di misure, la song passerà al rhythm pattern seguente prima della fine del pattern in riproduzione.

7. Per finalizzare l'impostazione, premete [ENTER].

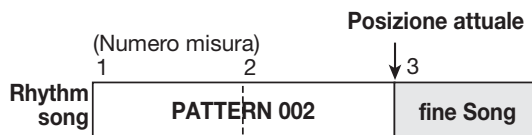
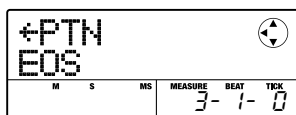
L'informazione di rhythm pattern sarà inserita nella posizione attuale, e il display torna alla schermata originale. L'indicazione "EOS" si sposta del numero di misure inserite.



Premendo PLAY [▶] mentre il display è mostrato, potete eseguire ripetutamente il rhythm pattern inserito al punto attuale.

8. Premete ripetutamente il cursore destro per posizionarvi sul numero di misura per cui appare "EOS" sulla seconda linea del display.

Durante lo step input di rhythm song, potete usare i cursori destra/sinistra per spostare la posizione di inserimento misure. Raggiunta la fine di una song, appare l'indicazione "EOS" sulla seconda linea del display.



CONSIGLIO

- I tasti REW [◀] e FF [▶] nella sezione transport possono essere usati per spostarsi tra le battute.
- Quando appare "EV→" sul display, ruotare la manopola sposta la posizione attuale di un sedicesimo di nota. Richiamando l'indicazione "EV→" per posizionarsi entro una misura e poi usando i cursori su/giù per visualizzare l'informazione di evento, potete inserire informazioni di evento in sedicesimi di nota (→ p. 83).

9. Ripetete gli steps 4 – 8 per inserire tutte le informazioni di pattern richieste.

10. Inserite tutte le informazioni di pattern, premete STOP [■].

Il tasto REC [●] si disattiva e riappare la schermata di selezione di rhythm song. Se premete PLAY [▶], la rhythm song creata sarà eseguita. Per editare l'informazione di rhythm pattern creata, procedete come segue.

• Selezionare un rhythm pattern diverso

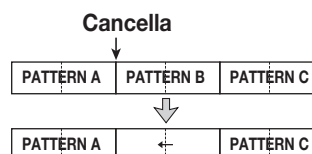
Usate i cursori destra/sinistra per posizionarvi sul punto in cui è inserita la corrispondente informazione di rhythm pattern, poi ruotate la manopola per selezionare il nuovo rhythm pattern.

Ruotando la manopola su un punto in cui non c'è alcuna informazione di rhythm pattern ("←PTN" visibile), potete aggiungere nuove informazioni di rhythm pattern per quel punto.

La nuova informazione di rhythm pattern selezionata sarà valida finché non ne venga inserita un'altra.

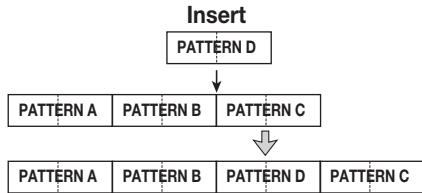
• Cancellare l'informazione di rhythm pattern inserita

Usate i cursori destra/sinistra per posizionarvi sul punto di informazione di rhythm pattern da cancellare, e premete due volte il tasto [FUNCTION]. (Appare l'indicazione "EV ERASE SURE?"). Premete [ENTER]. Quando l'informazione è cancellata, il pattern precedente resta valido fino all'inserimento di nuova informazione.



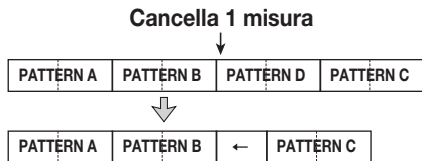
Inserire un rhythm pattern in una song

Usate i cursori destra/sinistra per andare al punto in cui inserire un rhythm pattern, ed eseguite gli steps 4 – 7. Un nuovo rhythm pattern é inserito nel punto corrente e tutti i successivi si spostano della durata del pattern inserito.



Cancellare una misura specifica

Usate i cursori destra/sinistra per andare al punto di inizio della misura da cancellare. Premete il tasto [FUNCTION] tre volte. (Appare l'indicazione "MEAS DEL SURE?".) Premete [ENTER]. La misura in quel punto viene cancellata, e la seguente informazione di rhythm pattern si sposta. Quando viene cancellata una misura all'inizio di un rhythm pattern (come la prima misura di un pattern a 2-), quella misura sola é cancellata e l'indicazione cambia in "←PTN" per la seconda misura.



Usare FAST per inserire informazioni pattern

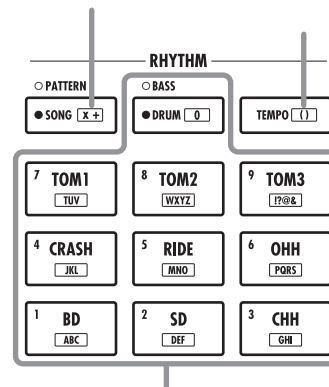
Il metodo FAST (Formula Assisted Song Translator) sviluppato da ZOOM usa semplici formule per specificare sequenza di rhythm pattern e scrivere una intera rhythm song in una sola operazione. I tasti e pads seguenti possono essere usati per inserimento numerico.

Tasto [x+]

Inserisce "+" (simbolo più) per allineare i patterns e "x" per allineare i patterns e "x" (simbolo moltiplicazione) per l'esecuzione ripetuta dello stesso pattern.

Tasto [() key

Inserisce le parentesi di inizio e fine per unire diversi patterns.



Pads 1 - 9 / [0]

Serve per specificare i numeri di pattern e il numero di ripetizione.

Le regole base per creare una sequenza di rhythm pattern sono le seguenti.

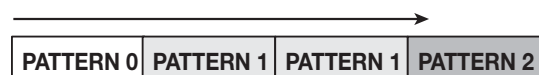
Line up patterns

Usate il simbolo "+" per allineare i rhythm patterns. Ad es. inserendo 0 + 1 + 2 la risultante sarà la seguente sequenza di rhythm pattern.



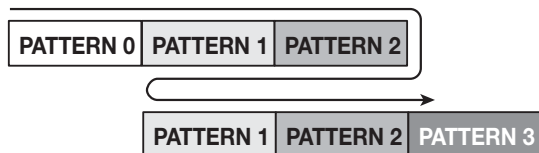
Repeat patterns

Usate il simbolo "x" (moltiplicazione) per specificare le ripetizioni di pattern. Come in aritmetica, "x" ha la precedenza su "+". Ad es. inserendo 0 + 1 x 2 + 2 la risultante sarà la seguente sequenza di esecuzione di rhythm pattern.

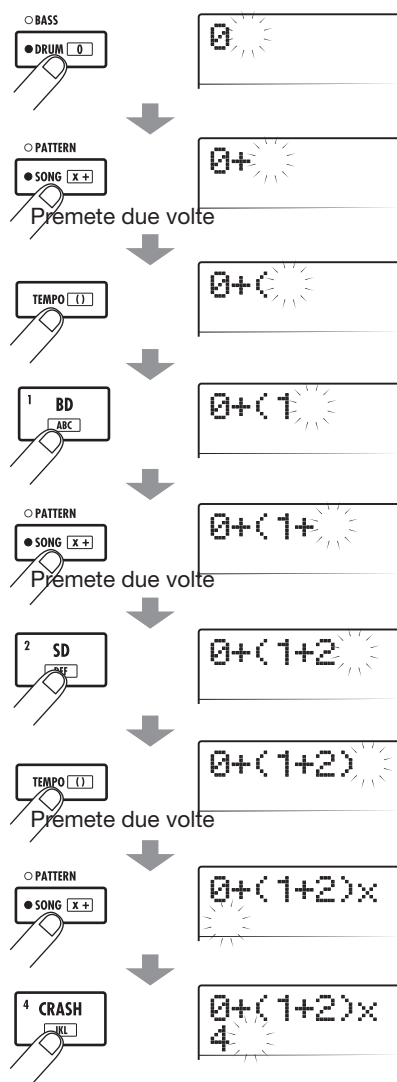


• Ripetere patterns multipli

Usate i simboli “(“ e “)” (parentesi aperte e chiuse) per legare un gruppo di patterns per la ripetizione. Le formule tra parentesi hanno la precedenza sulle altre formule. Per es., inserendo $0 + (1 + 2) \times 2 + 3$ la risultante sarà la seguente sequenza di esecuzione di rhythm pattern.



Un esempio per creare la sequenza di rhythm pattern $0 + (1+2) \times 4$ é mostrato sotto.



CONSIGLIO

- Se la formula non sta su due linee, l'indicazione scorre di un carattere. Se usate i cursori destra/sinistra per spostare la posizione di inserimento, la linea scorre a destra/sinistra
- Per inserimento FAST, gli zero iniziali 0 e 00 possono essere omissi. Ad es. il pattern 001 é specificato come “1”, e il pattern 050 come “50”.
- La formula inserita é salvata come parte di un project. Richiamando la formula più tardi, potete editarla o usarla per scrivere la song.

NOTA

- Il metodo FAST può essere usato solo per scrivere una song in una sola soluzione, dall'inizio alla fine. Non é possibile inserire parzialmente rhythm patterns in una song.
- Per editare una rhythm song scritta con questo metodo, editate la formula e poi scrivete la song intera ancora, oppure usate lo step input.

1. Premete [SONG/PATTERN] più volte, fino ad attivare il tasto.

La sezione rhythm passa al modo rhythm song, e appare la schermata di selezione di rhythm song.

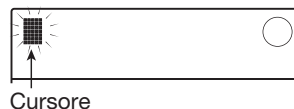
2. Premete [EDIT].

Appare il menu edit di rhythm song.

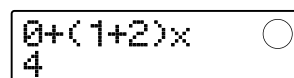


3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione “SongEdit FAST” sul display, poi premete [ENTER].

Appare un cursore sulla prima linea del display, ed é possibile l'inserimento FAST.



4. Usate i pads e i tasti della sezione rhythm per inserire la formula per creare la rhythm song.



In caso di errore durante l'inserimento, potete correggere in questo modo.

- **Cancellare un numero /simbolo**

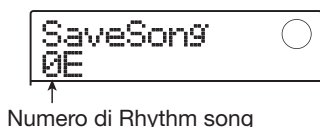
Usate i cursori destra/sinistra per spostare il segmento lampeggiante sul numero/simbolo da cancellare, e premete [EDIT].

- **Inserire un numero/simbolo**

Usate i cursori destra/sinistra per spostare il segmento lampeggiante sul punto in cui inserire un numero o simbolo, e inserite il nuovo numero/simbolo coi pads e i tasti.

5. Completata la formula di inserimento, premete [ENTER].

Il display varia come segue. Da qui potete selezionare il numero di rhythm song in cui scrivere la song.



CONSIGLIO

Quando selezionate un numero di rhythm song vuoto, appare l'indicazione "E" alla destra del numero.

NOTA

Quando selezionate una rhythm song esistente come destinazione di scrittura, i contenuti di quella song saranno sovrascritti.

6. Ruotate la manopola per selezionare la rhythm song di destinazione, e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di scrittura é eseguita, e riappare il menu edit di rhythm song.

Per controllare i risultati, premete [EXIT] per tornare alla schermata di selezione di rhythm song, selezionate la rhythm song che avete scritto, e premete PLAY [▶].

7. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT].

Inserire informazioni d'accordo

La sezione illustra come aggiungere informazioni d'accordo (radice e tipo) alla rhythm song che avete creato inserendo dati di rhythm pattern. Eseguendo una rhythm song per cui era stata inserita una informazione di accordo, la sequenza basso cambierà secondo la progressione di accordo.

CONSIGLIO

- Se la radice originale del rhythm pattern e quella specifica della rhythm song sono diverse, la frase della sequenza basso sarà trasposta secondo la radice della rhythm song.
- Se il tipo di accordo originale del rhythm pattern e quello specificato per la rhythm song sono diversi, la frase della sequenza basso sarà convertita secondo il tipo di accordo inserito per la rhythm song. (A seconda della frase e del tipo, possono non esserci cambiamenti)

1. Visualizzate la schermata di selezione di rhythm song e ruotate la manopola per selezionare la rhythm song per cui inserire l'informazione d'accordo.

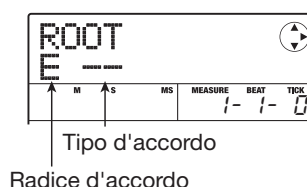
2. Premete REC [●].

Il tasto si accende ed é possibile lo step input di rhythm song.

3. Usate i cursori su/giù per visualizzare l'indicazione "ROOT" sulla prima riga del display.

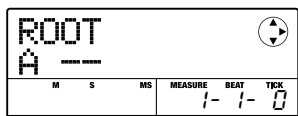
Potete ora inserire la radice di accordo per il rhythm pattern eseguito in questo punto.

Nel punto in cui l'informazione di rhythm pattern é già inserita, l'informazione di accordo "E--" (radice: E, tipo accordo: no conversione) é assegnata automaticamente. Perciò, per una rhythm song senza informazioni di accordo inserite, la frase del pattern é invariata e la radice é trasposta su E.



4. Ruotate la manopola per specificare il nome della nota (C – B) che sarà radice di accordo.

La schermata seguente mostra un es. del cambiamento di una radice d'accordo in A.

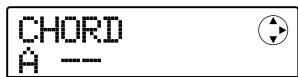


CONSIGLIO

Nell’inserimento di informazioni di accordo, potete premere PLAY [▶] per controllare il rhythm pattern. Il pattern sarà eseguito con la successiva impostazione di accordo. Per fermare la riproduzione, premete STOP [■].

5. Per cambiare tipo di accordo, premete il cursore una volta per visualizzare l’indicazione “CHORD” sulla prima linea del display.

Potete inserire il tipo di accordo.



6. Ruotate la manopola per selezionare il tipo di accordo tra le seguenti opzioni.

Display	Descrizione	Display	Descrizione
---	Nessun cambio	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
aug9	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

7. Posizionatevi sul punto in cui inserire la successiva informazione di accordo, inseritela come descritto agli steps 3 – 6.

Potete spostare la posizione di inserimento durante lo step input di rhythm song nei modi seguenti.

• **Muoversi di una misura**

Usate i cursori destra/sinistra per spostarvi all’inizio della misura precedente o seguente.

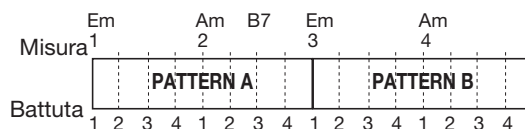
• **Muoversi di una battuta**

Usate REW [◀◀]/FF [▶▶] per spostarvi all’inizio della battuta precedente o successiva.

• **Muoversi di un sedicesimo di nota**

Premete più volte il cursore su/giù per visualizzare l’indicazione “EV→” sul display, e ruotate la manopola per avanzare o arretrare in unità di 12-tick (16esimo di nota).

Se necessario, potete anche inserire informazioni di accordo in un punto entro la misura, come mostrato sotto (unità minore: un sedicesimo di nota). Per far ciò, visualizzate l’indicazione “EV→” sulla prima linea del display, ruotate la manopola per spostare il punto attuale, e poi visualizzate ancora la schermata di inserimento di informazione d’accordo.



CONSIGLIO

Dove non é stata inserita alcuna informazione di accordo , appare “←” alla sinistra della indicazione “ROOT” o “CHORD” . Ciò significa che l’informazione immediatamente precedente é ancora valida.

8. Inserite il resto dell’informazione di accordo allo stesso modo.

In caso di errore o per fare dei cambiamenti, fate come segue.

• **Cambiare informazione di accordo**

Andate sul punto in cui é inserita l’informazione di accordo, usate i cursori su/giù per passare a “ROOT” o “CHORD”, e ruotate la manopola per cambiare l’informazione di accordo.

• **Cancellare informazione di accordo**

Andate sul punto in cui é inserita l’informazione di accordo, usate i cursori su/giù per mostrare l’informazione di accordo da cancellare. Premete [FUNCTION] due volte. (Appare l’indicazione “EV ERASE SURE?”.) Premendo [ENTER], l’informazione di accordo sarà cancellata, e il display varia in “← ROOT” o “← CHORD”.

9. Quando avete finito premete STOP [■].

L’unità torna alla schermata di selezione di rhythm song. Premendo PLAY [▶] in queste condizioni, potete controllare la rhythm song con la nuova informazione di accordo.

Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT].

Inserire altre informazioni

Una rhythm song contiene informazioni su rhythm patterns, accordi, tempo in una configurazione a matrice, come mostrato in fondo a questa pagina. E' chiamata informazione di evento. Quando la rhythm song é in condizione di step input, potete spostare la posizione attuale coi cursori destra/sinistra ecc. e usare i cursori su/giù per richiamare e inserire o editare informazioni evento.

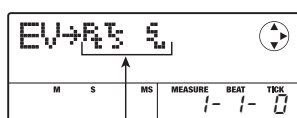
1. Richiamate la schermata di selezione di rhythm song e ruotate la manopola per selezionare la rhythm song per cui inserire l'informazione di accordo.

2. Premete REC [●].

Il tasto si accende ed é possibile lo step input di rhythm song.

3. Usate il cursore in su per visualizzare l'indicazione "EV→" sulla prima linea del display.

La schermata consente di controllare quale informazione di evento é inserita a quel punto. Il simbolo dopo "EV→" (come "Pt" o "TS") indica il tipo di evento.



Tipo d'evento inserito

Gli eventi disponibili e i loro simboli sono elencati sotto.

TipoEvento	Simbolo	Descrizione	Impostazione range
PTN		Numero di Rhythm pattern	000 – 510
TimSig		Tempo (battuta)	1 – 8(1/4 – 8/4)
ROOT		Radice accordo	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 sequenza Drum	0 – 15
BsVOL		volume sequenza Basso	0 – 15
DrKIT		Drum kit	Vd. appendice
BsPRG		Programma Basso	Vd. appendice

CONSIGLIO

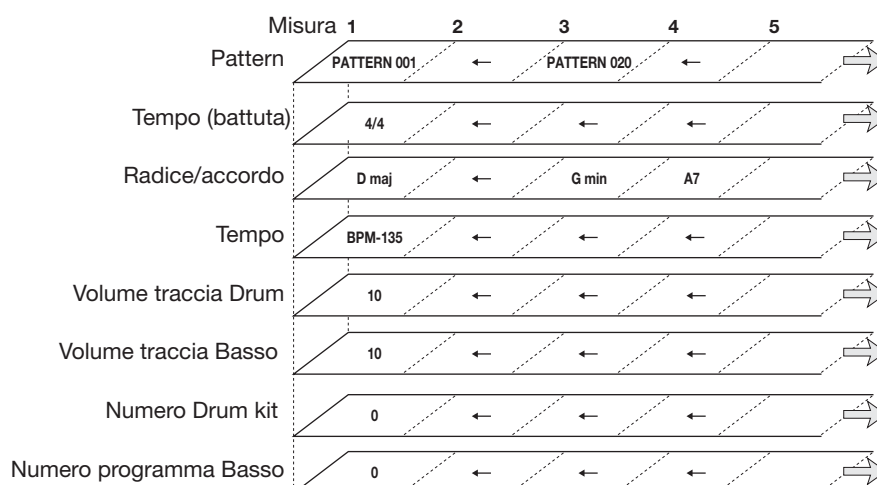
- L'informazione di tempo può essere inserita solo all'inizio di una misura.
- Se non é inserita alcuna informazione di tempo per la rhythm song, sarà usato il tempo attualmente impostato per la sezione rhythm . Per assicurarsi che un arhythm song venga eseguita sempre con lo stesso tempo, assicuratevi di inserire l'informazione di tempo all'inizio della song.

4. Posizionatevi sul punto in cui inserire un nuovo evento.

Per dettagli su come spostare la posizione attuale, fate riferimento a pag. 82.

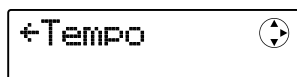
5. Usate i cursori su/giù per selezionare il tipo di evento da inserire.

Se l'evento selezionato qui é stato inserito nella posizione attuale, verrà visualizzato il suo valore.





Se non c'è un evento corrispondente, il display mostrerà "←xxx" (xxx è il nome dell'evento). Ciò significa che viene ancora applicata l'informazione di evento precedentemente inserita.



6. Ruotate la manopola per inserire il valore dell'evento.

CONSIGLIO

Durante lo step input di rhythm song, potete premere PLAY [▶] per controllare il rhythm pattern. Il pattern sarà eseguito con le impostazioni attuali. Per fermare la riproduzione, premete STOP [■].

7. Inserite gli altri eventi allo stesso modo.

Per inserire ulteriori informazioni per lo stesso tipo di evento, potete spostarvi dalla posizione attuale di misura o di battuta mentre appare la schermata di inserimento. Per rimediare a un errore o per cambiare l'informazione, gli eventi possono essere editati nei modi seguenti.

• Cambiare l'impostazione di un evento

Visualizzate l'evento da cambiare, e ruotate la manopola per modificare l'impostazione.

• Cancellare l'informazione di evento

Visualizzate l'evento da cancellare, premete [FUNCTION] due volte. (Appare l'indicazione "EV ERASE SURE?".) Poi premete [ENTER].

8. Quando avete finito, premete STOP [■].

Il tasto REC [●] si disattiva, e riappare la schermata di selezione di rhythm song. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT].

Eseguire una rhythm song

Questa sezione illustra come selezionare ed eseguire una delle 10 rhythm songs create inserendo informazioni di rhythm pattern e di accordo.

1. Dalla schermata principale, premete [SONG/PATTERN] più volte, fino ad attivare il tasto.

Appare la schermata di selezione di rhythm song.



2. Ruotate la manopola per selezionare la rhythm song, e premete PLAY [▶].

La rhythm song selezionata inizierà. Se è stato registrato qualcosa sulle tracce audio, queste saranno eseguite simultaneamente.

CONSIGLIO

E' anche possibile eseguire manualmente un programma drum kit o basso durante la riproduzione di rhythm song usando i pads.

NOTA

Se selezionate una rhythm song vuota per cui appare una "E" a destra del numero di song, non verrà eseguito nulla.

3. Per fermare la rhythm song, premete STOP [■].

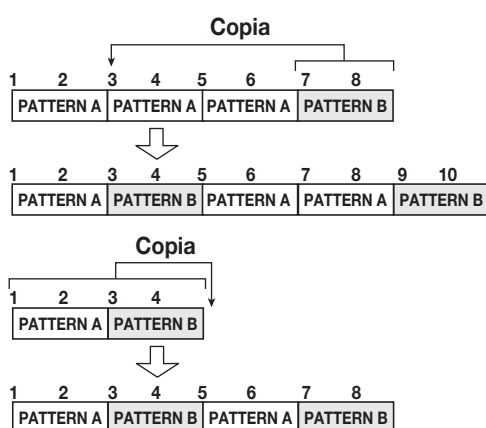
4. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT].

Editare una rhythm song

Questa sezione illustra come editare una rhythm song che avete creato.

Copiare un range specifico di misure

Parte di una rhythm song può essere copiata utilizzando le misure e inserita in altra posizione. Ciò è utile per ripetere una porzione di rhythm song.



1. Dalla schermata principale, premete più volte [SONG/PATTERN] fino ad attivare il tasto.

Appare la schermata di selezione di rhythm song.

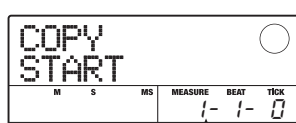
2. Ruotate la manopola per selezionare la rhythm song da editare.

3. Premete REC [●].

Il tasto si accende ed è possibile lo step input di rhythm song.

4. Premete più volte [FUNCTION] per visualizzare l'indicazione "COPY START" sul display.

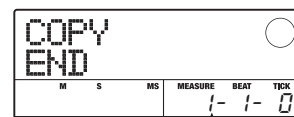
La schermata consente di specificare la misura da usare come punto di partenza di fonte di copia.



Punto di partenza fonte di copia

5. Ruotate la manopola per selezionare la misura da usare come punto di partenza di copia, e premete [ENTER].

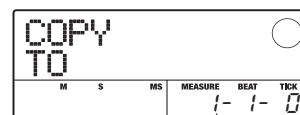
Il display varia come segue. La schermata consente di specificare la misura da usare come punto finale di fonte di copia.



Punto finale fonte di copia

6. Ruotate la manopola per selezionare la misura da usare come punto finale di fonte di copia, e premete [ENTER].

Il range di copia è specificato, ed appare la schermata di selezione di destinazione di copia.



Punto di partenza destinazione di copia

7. Ruotate la manopola per selezionare la misura da usare come punto di partenza di destinazione di copia.

8. Per eseguire la copiatura, premete [ENTER].

Il marcatore "EOS" si sposta del numero di misure copiate.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

9. Premete STOP [■].

L'unità torna alla schermata di selezione di rhythm song. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT].

Trasporre l'intera rhythm song

Potete trasporre la sequenza basso della rhythm song in su o giù di un semitono alla volta.

1. Dalla schermata principale, premete [SONG/PATTERN] più volte, fino ad attivare il tasto.

Appare la schermata di selezione di rhythm song.

2. Ruotate la manopola per selezionare la rhythm song da trasporre.

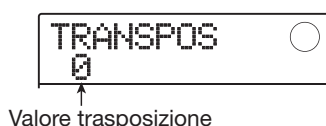
3. Premete [EDIT].

Appare il menu edit di rhythm song.



4. Verificate che l'indicazione "TRANSPOS" appaia sul display, e premete [ENTER].

Il display varia come segue.



5. Ruotate la manopola per selezionare l'impostazione di trasposizione (-6 - 0 +6), e premete [ENTER].

L'impostazione di default é 0 (nessuna trasposizione). Selezionando una impostazione come +5, la sequenza basso é trasposta di cinque semitoni (una quarta perfetta) in su. (A seconda del range, il risultato può essere una ottava più alta o più bassa.)

Premendo [ENTER] per confermare l'impostazione di trasposizione, appare l'indicazione "TRANSPOS SURE?" sul display.

6. Per eseguire l'operazione di trasposizione, premete ancora [ENTER].

L'operazione é eseguita e riappare il menu edit di rhythm song.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

NOTA

Eseguendo l'operazione di trasposizione, la radice dell'informazione di accordo per la rhythm song viene riscritta. Per tornare alla condizione originale, eseguite la trasposizione ancora una volta nella direzione opposta.

7. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT].

Copiare una rhythm song

Potete copiare i contenuti di qualunque rhythm song in un project in un altro numero di rhythm song. Ciò é utile per creare variazioni su una song.

NOTA

Eseguendo una copia, i contenuti della rhythm song di destinazione vengono cancellati. Usate questa funzione con molta cautela.

1. Dalla schermata principale premete [SONG/PATTERN] più volte, fino ad attivare il tasto.

Appare la schermata di selezione di rhythm song.

2. Ruotate la manopola per selezionare la rhythm song da copiare.

Questa song sarà usata come fonte di copia.

3. Premete due volte [FUNCTION].

Il display varia come segue.



4. Ruotate la manopola per selezionare il numero di rhythm song di destinazione di copia, e premete [ENTER].

Selezionando un numero di rhythm song vuoto, appare l'indicazione "E" alla destra del numero.

Premendo [ENTER], appare l'indicazione "COPY SURE?" sul display.

5. Per eseguire l'operazione di copia, premete [ENTER] ancora una volta.

A copiatura ultimata, l'unità torna alla schermata di selezione di rhythm song e la rhythm song di destinazione é stata caricata.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

6. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] più volte.

Cancellare una rhythm song

Questa sezione illustra come cancellare l'intera rhythm song, riportandola allo stato vuoto.

NOTA

Una volta cancellata, la rhythm song non può essere recuperata. Usate questa funzione con la massima cautela.

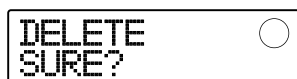
- 1. Dalla schermata principale, premete più volte [SONG/PATTERN] fino ad attivare il tasto.**

Appare la schermata di selezione di rhythm song.

- 2. Ruotate la manopola per selezionare una rhythm song da cancellare.**

- 3. Premete [FUNCTION] .**

Il display varia come segue.



- 4. Per eseguire l'operazione di cancellazione, premete [ENTER] .**

A cancellazione completata, l'unità torna alla schermata di selezione di rhythm song.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

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

Assegnare un nome a una rhythm song

Quando viene creata una rhythm song, le viene assegnato automaticamente il nome "Songxxx" (dove xxx é il numero di song). Potete editare questo nome se necessario.

- 1. Dalla schermata principale, premete [SONG/PATTERN] più volte, fino ad attivare il tasto.**

Appare la schermata di selezione di rhythm song.

- 2. Ruotate la manopola per selezionare la rhythm song il cui nome volete editare.**

- 3. Premete [EDIT].**

Appare il menu edit di rhythm song.



- 4. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "SongEdit NAME" sul display, e premete [ENTER].**

Il display varia come segue.



- 5. Usate i cursori destra/sinistra per spostare la posizione lampeggiante sul carattere da cambiare, e ruotate la manopola o usate i pads della sezione rhythm e i tasti per selezionare un carattere.**

per informazioni su come inserire caratteri, fate riferimento a pag. 33.

- 6. Inserito il nome, premete [EXIT].**

Il nome di rhythm song é variato, e il display torna al menu edit di rhythm song.

- 7. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] più volte.**

Importare rhythm patterns e rhythm songs da un altro project

Questa sezione illustra come importare tutti i dati di rhythm pattern e rhythm song o uno specifico rhythm pattern solamente, da un altro project salvato sulla card SD.

NOTA

Il processo di importazione sovrascriverà i rhythm patterns/songs esistenti nel project attualmente selezionato. Fate attenzione a non sovrascrivere accidentalmente dati di rhythm pattern o song che volete tenere.

- 1. Dalla schermata principale, premete [SONG/PATTERN] per visualizzare la schermata di selezione di rhythm pattern o rhythm song.**

E' possibile importare rhythm patterns o rhythm songs sia in modo rhythm pattern che modo rhythm song.

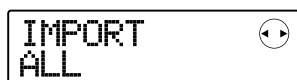
- 2. Premete [SYSTEM/UTILITY].**

Appare il menu utilità rhythm per effettuare varie impostazioni di sezione rhythm.



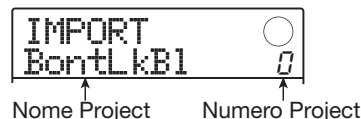
- 3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "UTILITY IMPORT" sul display, e premete [ENTER].**

Il display varia come segue.



- 4. Usate i cursori destra/sinistra per selezionare ALL (importa tutti i rhythm patterns e rhythm songs) o PATTERN (importa specifico rhythm pattern), e premete [ENTER].**

In tale condizione, potete selezionare il project fonte da cui importare.



- 5. Ruotate la manopola per selezionare il project fonte, e premete [ENTER].**

Gli steps successivi differiscono, a seconda della selezione fatta al punto 4.

- **Selezionando ALL**

Verificate che appaia sul display l'indicazione "IMPORT SURE?". Poi procedete allo step 6.

- **Selezionando PATTERN**

Il rhythm pattern fonte é visualizzato sul display. Ruotate la manopola per selezionare il rhythm pattern desiderato, e premete [ENTER]. Il pattern di destinazione di importazione é visualizzato. Usate la manopola ancora per selezionare il pattern di destinazione, e premete [ENTER]. Appare l'indicazione "IMPORT SURE?" sul display.

- 6. Per eseguire il processo di importazione, premete [ENTER].**

Quando tutti i patterns/songs sono stati selezionati, riappare la schermata di selezione di rhythm pattern o rhythm song. Quando é stato selezionato un rhythm pattern specifico, l'unità torna alla condizione dello step 5. Per tornare alla schermata principale, premete [EXIT] più volte.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

Editare varie impostazioni della sezione rhythm

La sezione illustra come editare varie impostazioni che coinvolgono l'intera sezione rhythm, come regolare la sensibilità dei pad o regolare il volume del metronomo.

Procedura fondamentale

La procedura fondamentale per editare le impostazioni della sezione rhythm é la stessa per la maggior parte dei casi, come illustrato sotto.

CONSIGLIO

Questa procedura può essere eseguita sia in modo rhythm pattern che rhythm song.

1. Dalla schermata principale, premete [SONG/PATTERN] per visualizzare la schermata di selezione di rhythm pattern o rhythm song.

2. Premete [SYSTEM/UTILITY].

Appare il menu utilità rhythm per effettuare varie impostazioni della sezione rhythm.



3. Uste i cursori destra/sinistra per selezionare uno degli elementi da editare e premete [ENTER].

- **DRUM KIT**

Selezionate il drum kit da usare per eseguire rhythm pattern/rhythm song (→ p. 64).

- **BASS PRG**

Seleziona il programma basso da usare per eseguire rhythm pattern/rhythm song (→ p. 64).

- **COUNT**

Cambia la lunghezza del pre-count che si sente durante l'inserimento in tempo reale di un rhythm pattern.

- **ClickVol**

Cambia il livello di volume del metronomo che si sente durante l'inserimento in tempo reale di un rhythm pattern.

- **PAD SENS**

Cambia la sensibilità del pad che determina il livello di volume in relazione alla forza con cui il pad é colpito.

- **MIDI**

Regola le impostazioni inerenti il MIDI (→ p. 108).

- **IMPORT**

Importa rhythm patterns e rhythm songs da un altro project salvato su card SD (→ p. 88).

- **MEMORY**

Controlla la memoria rimanente di rhythm pattern e rhythm song.

- **POSITION**

Seleziona se il panning della traccia drum lavora visto dall'esecutore o dall'ascoltatore (audience).

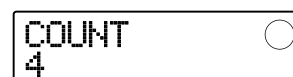
4. Ruotate la manopola per editare l'impostazione.

Il display della schermata e l'operatività differiranno per ogni elemento. Per dettagli sulla maggior parte degli elementi, fate riferimento alla sezione seguente. Per informazioni su impostazioni di importazione di rhythm pattern/rhythm song e MIDI, fate riferimento alle corrispondenti sezioni di questo manuale.

5. Finite le impostazioni, premete [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.

Cambiare lunghezza del pre-count

Potete cambiare la lunghezza del pre-count che si sente quando registrate un rhythm pattern in tempo reale. Eseguite gli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l'indicazione “UTILITY COUNT”, e premete [ENTER]. Poi ruotate la manopola per scegliere una impostazione.



- **OFF**

Il pre-count é spento.

- **1 – 8**

Si sente un pre-count di 1 – 8 battute (default: 4).

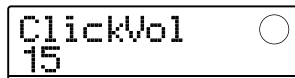
• **SPECIAL**

Si sente un pre-count speciale come illustrato sotto.



Cambiare volume al metronomo

Potete cambiare volume al metronomo che si sente quando registrate un rhythm pattern in tempo reale. Eseguite gli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “UTILITY ClickVol”, e premete [ENTER]. Poi ruotate la manopola per impostare il volume (0 – 15).



CONSIGLIO

L’impostazione zero significa che il metronomo é spento.

Regolare la sensibilità dei pads

Potete specificare il volume prodotto in relazione alla forza con cui battete sui pads (sensibilità pads). Eseguite gli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “UTILITY PAD SENS”, e premete [ENTER]. Ruotate la manopola per scegliere una impostazione.



• **SOFT**

Il volume sarà basso, indipendentemente dalla forza con cui battete sul pad.

• **MEDIUM**

Il volume sarà medio, indipendentemente dalla forza con cui battete sul pad.

• **LOUD**

Il volume sarà alto, indipendentemente dalla forza con cui

battete sul pad.

• **LITE**

Massima sensibilità. Anche colpi leggeri produrranno volumi alti.

• **NORMAL**

Sensibilità normale. (impostazione di default).

• **HARD**

Bassa sensibilità. Sono necessari colpi forti per produrre alto volume.

• **EX HARD**

Sensibilità più bassa. Sono necessari colpi molto forti per produrre un alto volume.

Controllare la memoria residua

Per controllare la memoria di registrazione residua per rhythm patterns e rhythm songs, eseguite gli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “UTILITY MEMORY”, e premete [ENTER].

Questa schermata é solo per il display. Non é possibile editare alcuna impostazione.



Ruotare il pan a destra/ sinistra

L’impostazione del pan per il suono drum può anche essere fatta come se fosse vista dall’esecutore o dall’ascoltatore.

Eseguite gli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “UTILITY POSITION”, e premete [ENTER]. Poi selezionate una delle impostazioni seguenti.

• **PLAYER**

L’impostazione di pan destra/sinistra é fatta come se fosse vista dall’esecutore (batterista).

• **LISTENER**

L’impostazione di pan destra/sinistra é fatta come se fosse vista dall’ascoltatore (audience).

Guida [Effects]

La sezione illustra le funzioni e le operazioni per la sezione effetti incorporata in MRS-8.

Gli effetti

MRS-8 ha due tipi di effetti, un “effetto insert” che é inserito in una posizione specifica, e un effetto “send/return” usato tramite il mixer incorporato. I due tipi possono essere usati contemporaneamente. Le caratteristiche di questi effetti sono illustrate sotto.

■ Effetto Insert

L'effetto insert é posizionato sul percorso segnale in un punto specifico. Potete selezionare una delle posizioni seguenti in cui applicarlo.

- (1) **Immediatamente dopo il jack d'ingresso**
- (2) **Alla uscita di qualunque traccia audio o traccia drum/basso**
- (3) **Immediatamente prima del [MASTER] fader**

Quando é selezionata la posizione immediatamente dopo il jack d'ingresso, l'effetto processa il segnale in

ingresso, che sarà registrato in fase di registrazione.

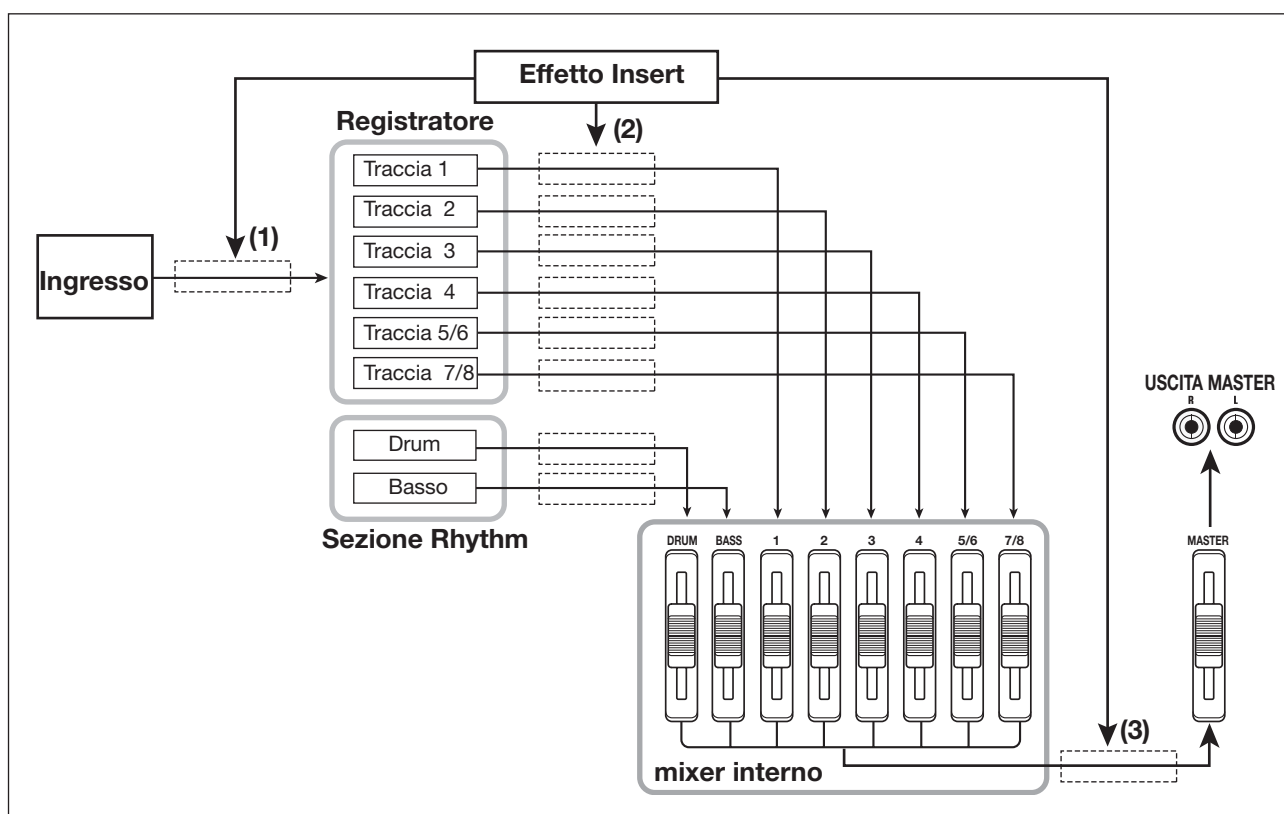
Quando l'effetto insert é applicato a una delle tracce audio (tracce 1 – 8) o a una traccia drum/basso (segnale in uscita programma drum kit/basso), l'effetto processa solo una traccia specifica. Ciò può essere usato per modificare il suono di una traccia registrata.

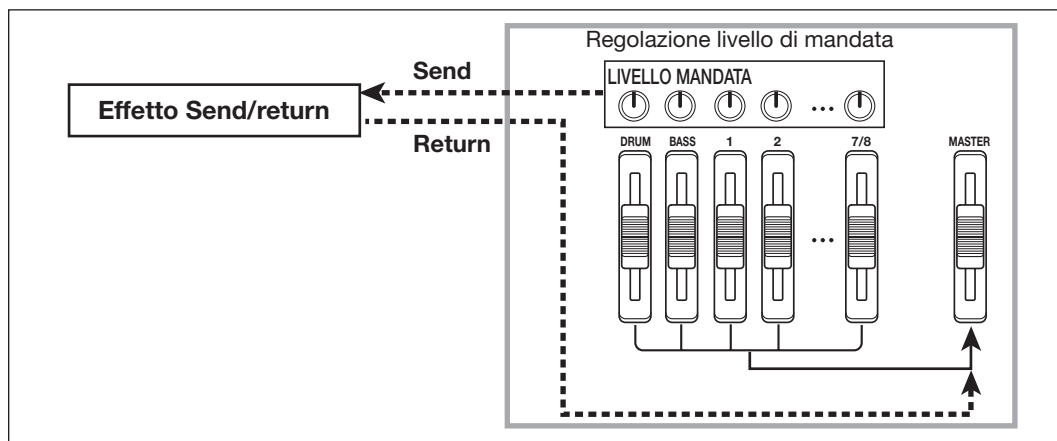
Selezionando la posizione immediatamente prima del [MASTER] fader, potete processare il mix stereo finale, per es. per regolare l'equalizzazione e il volume durante il mixdown o la registrazione bounce.

■ Effetto send/return

L'effetto send/return é internamente collegato al loop effetti della sezione mixer. Ciò é valido per tutte le tracce e può essere usato per aggiungere effetti quali riverbero o chorus durante il mixdown o la registrazione bounce.

Il livello di segnale di ogni traccia che va all'effetto send/return (livello di mandata) può essere regolato individualmente. L'uscita dell'effetto send/return torna al mixer interno ed é aggiunta al mix stereo.





Usare l'effetto insert

La sezione illustra come selezionare la posizione dell'effetto insert, come selezionare una patch e come editare patches.

Le patch di effetto insert

La sezione effetto insert contiene un numero di effetti singoli come compressore, distorsore e delay. Ognuno di questi effetti separati è detto "modulo effetto". Nell'effetto insert, i moduli effetto sono collegati in serie. Una combinazione di moduli effetto che possano essere usati contemporaneamente è detta "algoritmo".

MRS-8 consente i seguenti algoritmi.

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM (Display: Ac/BsSIM)**
- **BASS**

Un algoritmo adatto a registrare chitarra/basso.

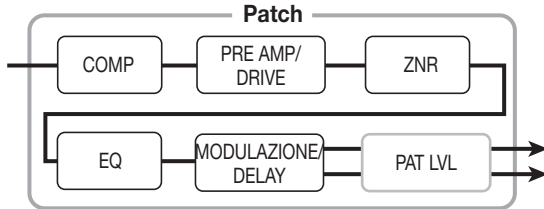
- **MIC**
Algoritmo adatto per registrare con microfono voce e strumenti acustici.
- **LINE**
Algoritmo adatto a registrare strumenti con uscita linea come un sintetizzatore.
- **DUAL MIC**
Algoritmo con due canali completamente separati per ingresso mono x 2 e uscita mono x 2.
- **MASTERING (Display: MASTRING)**
Algoritmo dato a processare il segnale finale del mix stereo.
A seconda dell'algoritmo selezionato, la configurazione dell'effetto differirà. L'arrangiamento dei moduli effetto di ogni algoritmo e il flusso di segnale ingresso/uscita sono illustrati nel diagramma sotto.

CONSIGLIO

Per alcune impostazioni di inserimento, un segnale stereo può essere missato in mono prima dell'ingresso effetto (→ p. 94).

Algoritmo	Composizione modulo effetto	Tipo Ingresso/Uscita
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	→ [COMP] → [PRE AMP/DRIVE] → [ZNR] → [EQ] → [MODULAZIONE/DELAY] → →	Mono → Stereo
MIC	→ [COMP/LIM] → [MIC PRE+DE-ESSER] → [ZNR] → [EQ] → [MODULAZIONE/DELAY] → →	
LINE	→ → [COMP/LIM] → [ISOLATOR] → [ZNR] → [EQ] → [MODULAZIONE] → →	Stereo → Stereo
DUAL MIC	→ [COMP/LIM] → [MIC PRE] → [ZNR] → [EQ] → [DOUBLING] → →	Mono x 2 → Mono x 2
	→ [COMP/LIM] → [MIC PRE] → [ZNR] → [EQ] → [DOUBLING] → →	
MASTERING	→ → [3BAND COMP LO-FI] → [NORMALIZZAZIONE] → [ZNR] → [EQ] → [RISONANZA] → →	Stereo → Stereo

Ogni modulo effetto in un algoritmo comprende due aspetti, il tipo di effetto e i parametri effetto. Anche entro lo stesso algoritmo, cambiando il tipo di effetto e/o i parametri effetto si può ottenere una varietà di suoni diversi.



Il tipo di effetto editato e le impostazioni di parametro sono immagazzinate in una così detta "patch". L'effetto insert dispone di 20 – 50 patches per algoritmo. I numeri sono elencati nella lista sottostante.

Algoritmo	Numero di patches (preprogrammate)
CLEAN	30 (22)
DIST	50 (42)
ACO/BASS SIM	20 (10)
BASS	20 (10)
MIC	50 (31)
LINE	50 (30)
DUAL MIC	50 (30)
MASTERING	30 (21)

Per usare una patch, selezionate prima un algoritmo e poi selezionate una patch nell'algoritmo. Quando selezionate una patch, questa diventa attiva immediatamente.

Cambiare punto di inserimento dell'effetto insert

Nella condizione di default di un project, l'effetto insert è applicato immediatamente dopo l'ingresso. Per cambiare la posizione di inserimento, fate come segue.

1. Dalla schermata principale, premete [INPUT SRC] nella sezione effetti .

La posizione di inserimento attuale appare sul display.



Posizione inserimento

Il significato del display è il seguente.

- **IN**
Immediatamente dopo l'ingresso (default)

- **DRUM**
Traccia drum

- **BASS**
Traccia basso

- **TR 1 – 4**
Tracce 1 – 4

- **TR 1/2, TR 3/4, TR 5/6, TR 7/8**
Tracce mono x 2 (tracce 1/2, 3/4) o stereo (tracce 5/6, 7/8)

- **MASTER**
Immediatamente prima del [MASTER] fader

2. Ruotate la manopola per selezionare la posizione di inserimento.

CONSIGLIO

Mentre appare la schermata dello step 1, i tasti status e i tasti INPUT [ON/OFF] 1/2 possono essere usati per selezionare la posizione di inserimento. Per selezionare le coppie di tracce 1/2 e 3/4, premete entrambi i tasti status assieme. Per selezionare la traccia drum/basso usando il metodo tasto status, premete più volte il tasto status [RHYTHM] finché appare il punto di inserimento desiderato ("DRUM" o "BASS")

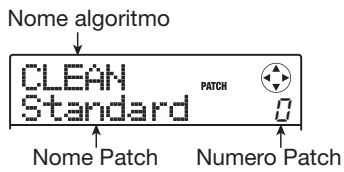
3. Selezionata la posizione di inserimento desiderata, premete [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Selezionare la patch per l'effetto insert

La sezione illustra come selezionare la patch per l'effetto insert.

1. Dalla schermata principale, premete più volte [INSERT EFFECT] nella sezione effetti, fino ad attivare il tasto.

Appare il display seguente. In questa condizione, potete selezionare l'algoritmo e la patch per l'effetto insert.



2. Usate i cursori su/giù per selezionare l'algoritmo da usare .

Selezionando un algoritmo, la patch attualmente selezionata si attiva.

3. Ruotate la manopola per selezionare la patch da usare.

La nuova patch é richiamata imediatamente.

CONSIGLIO

- Potete usare anche i cursori destra/sinistra per regolare il livello della patch (il volume finale della patch).
- Se appare l'indicazione "EMPTY" nel campo del nome di patch, la selezione di quella patch non avrà effetto.

4. Per spegnere temporaneamente l'effetto insert, premete [INSERT EFFECT] per disattivare il tasto.

L'effetto insert passa alla condizione di bypass (off). Le indicazioni "BYPASS" e "TUNER→ENTER" appaiono alternativamente sul display.

Per riattivare l'effetto insert, premete [INSERT EFFECT] ancora una volta.

CONSIGLIO

Premendo [ENTER] nella condizione di bypass si attiva la funzione accordatore (→ p.114).

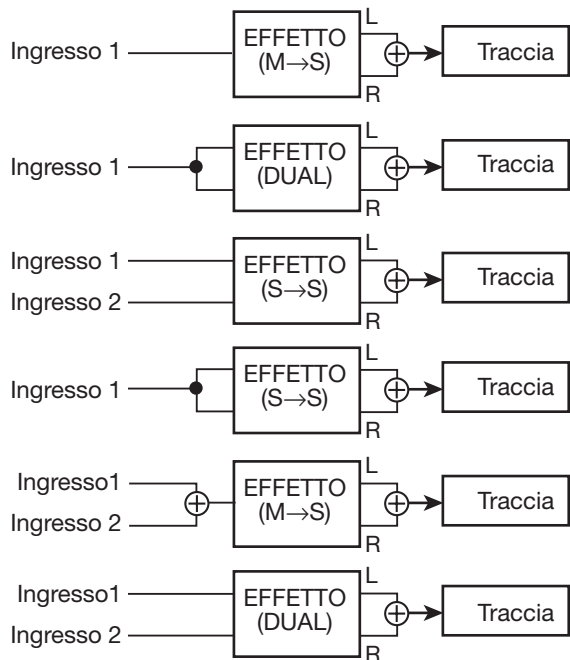
5. Premete [EXIT] per tornare alla schermata principale.

Il flusso di segnale prima e dopo l'effetto insert cambierà, a seconda della posizione e del numero di canali ingresso/uscita (mono/stereo).

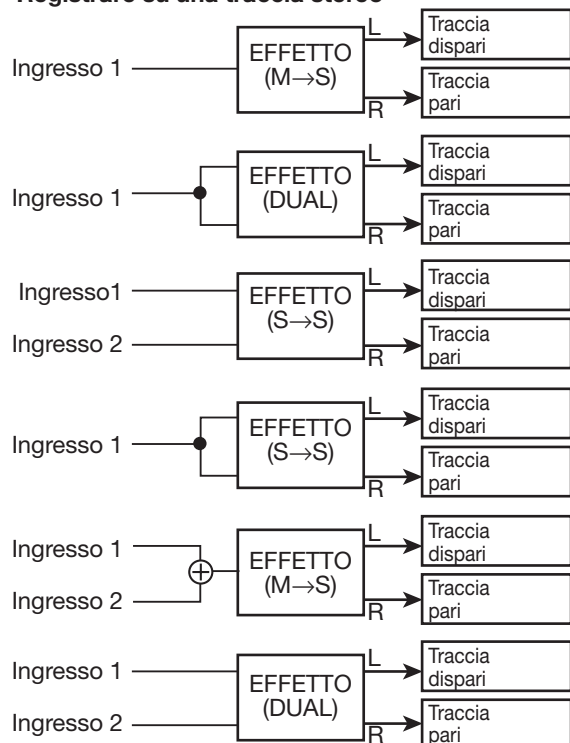
L'illustrazione a destra mostra come il segnale cambi prima e dopo l'effetto insert, a seconda della posizione. (Nella indicazione effetto, "M→S" sta per ingresso mono /uscita stereo, "S→S" sta per ingresso e uscita stereo, e "Dual" sta per ingresso mono x 2 e uscita mono x 2.)

• **Posizione di inserimento immediatamente dopo l'ingresso**

Registrare su una traccia mono

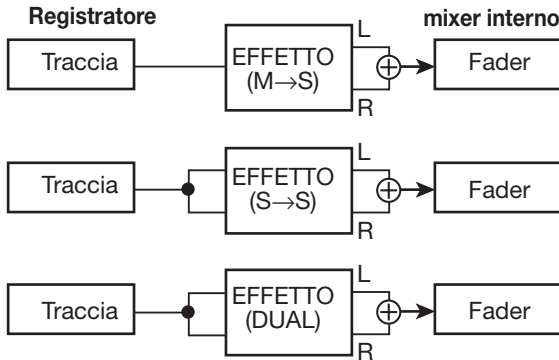


Registrare su una traccia stereo

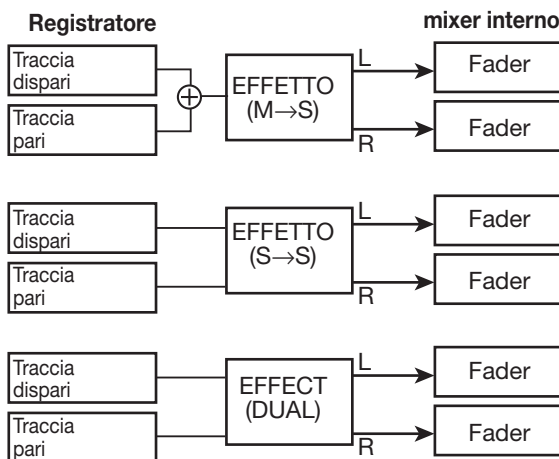


- Posizione di inserimento all' uscita della traccia audio o programma drum kit/basso

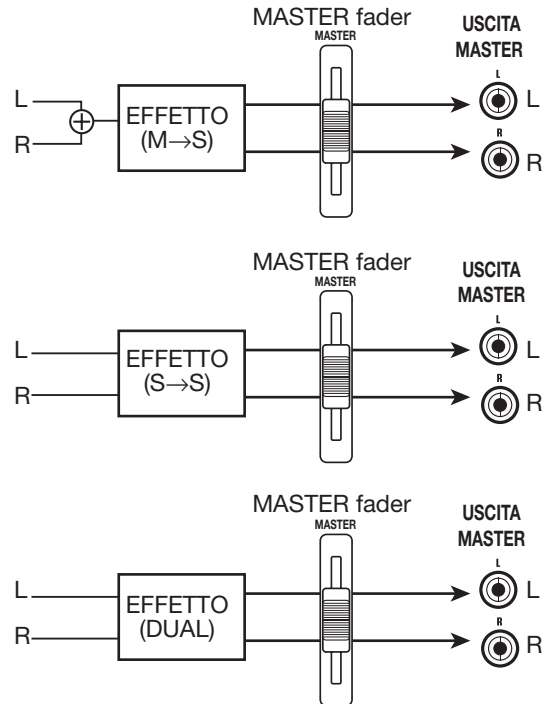
Obiettivo di inserimento é una traccia mono (1 - 4) basso



Obiettivo di inserimento é una traccia stereo (5/6, 7) una coppia mono (1/2, 3/4) o la traccia drum



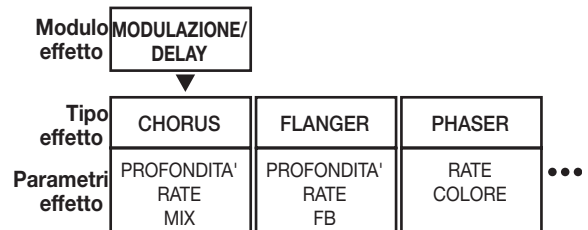
- Posizione di inserimento immediatamente prima del [MASTER] fader



Editare una patch per l'effetto insert

I moduli effetto di un algoritmo hanno diversi parametri effetto che possono essere regolati per modificare in dettaglio l'effetto. Editando alcuni parametri, potete ottenere il suono desiderato.

Per alcuni moduli effetto, potete anche cambiare il tipo di effetto. Per es., il modulo effetto MODULATION/DELAY dell'algoritmo MIC fornisce 19 tipi di effetto come chorus, flanger, phaser, ecc. (Cambiando il tipo di effetto, cambia anche il parametro di regolazione.)



La sezione illustra come editare il tipo di effetto e i parametri per la patch selezionata.

NOTA

L' algoritmo stesso (tipo e regolazione di moduli effetto) non può essere editato.

- 1. Dalla schermata principale, premete più volte [INSERT EFFECT] nella sezione effetti, fino ad attivare il tasto.**

Appare la schermata di selezione di patch di effetto insert



- 2. Usate i cursori su/giù per selezionare l'algoritmo la cui patch volete editare. Ruotate la manopola per selezionare la patch.**

CONSIGLIO

Se appare l'indicazione "EMPTY" nel campo del nome di patch, tutti i moduli sono spenti. Editando tale patch, potete attivarli.

- 3. Premete [EDIT].**

Appare l'indicazione "EDIT" sul display. Ciò significa che la patch può essere editata.

La prima linea del display mostra il modulo effetto attualmente selezionato per editing.



- 4. Usate i cursori destra/sinistra per selezionare il modulo effetto da editare.**

A seconda del modulo scelto, l'indicazione sulla prima linea del display varia come mostrato nella tabella sotto. La tabella mostra il display che appare quando il modulo effetto é attivo. Se il modulo é spento, la prima linea del display mostra il nome del modulo o il tipo di effetto, e la seconda mostra "-OFF-".

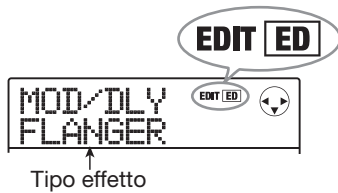
CONSIGLIO

Nell'algoritmo DUAL MIC, i moduli assegnati ai canali L e R possono essere editati separatamente. L'indicazione "L" sul display significa che é selezionato il modulo per il canale sinistro. L'indicazione "R" significa che é selezionato il modulo per il canale destro.

- 5. Per cambiare il tipo di effetto del modulo selezionato attualmente, ruotate la manopola.**

Algoritmo	Modulo/display				
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMPRESS	PRE/DRV	3BandEQ	MOD/DLY	TOTAL
	COMP	PRE AMP/DRIVE	EQ	MODULAZIONE/DELAY	ZNR, PAT LVL
MIC	COMP/LIM	MIC PRE	3BandEQ	MOD/DLY	TOTAL
	COMP/LIM	MICPRE+DE-ESSER	EQ	MODULAZIONE/DELAY	ZNR, PAT LVL
LINE	COMP/LIM	ISOLATOR	3BandEQ	MOD/DLY	TOTAL
	COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULAZIONE/DELAY	ZNR, PAT LVL
DUAL MIC	COMP L	MicPre L	EQ L	DOUBLE L	TOTAL
	COMP/LIM	MICPRE	EQ	DOUBLING	ZNR, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi	NORMLZR	3BandEQ	DIM/RESO	TOTAL
	3BAND COMP/ Lo-Fi	NORMALIZER	EQ	RISONANZA	ZNR, PAT LVL

Per i moduli effetto che comprendano tipi di effetto multipli il nome del tipo selezionato attualmente compare sulla seconda linea del display. Ruotando la manopola in tali condizioni, il tipo di effetto cambia.



CONSIGLIO

- Se i contenuti di una patch sono stati cambiati, l'indicatore "EDIT" nella parte superiore del display diventerà "EDITED". Quando l'impostazione torna alla condizione originaria, l'indicatore torna su "EDIT".
- Per editare il modulo ZNR, richiamate l'indicazione "TOTAL" sulla prima linea del display, e poi abbassate il cursore per richiamare il parametro.

6. Usate i cursori su/giù per selezionare il parametro effetto da editare.

Il parametro visualizzato sarà diverso, a seconda del modulo effetto e del tipo di effetto.

L'illustrazione seguente mostra cosa appare sul display selezionando il parametro DEPTH dell'effetto "FLANGER".



CONSIGLIO

Quando la prima linea del display mostra "TOTAL", i cursori su/giù possono essere usati per selezionare il modulo ZNR e il livello di patch.

7. Ruotate la manopola per variare il valore impostato.

Per dettagli sui tipi di effetto che possono essere selezionati per ogni modulo e sui parametri di ogni tipo, fate riferimento alla appendice di questo manuale.

8. Per attivare/disattivare il modulo, richiamate un tipo di effetto o parametro per il modulo, poi premete [ENTER].

Il modulo effetto è spento. Il nome del modulo o il tipo di effetto sono indicati sulla prima linea e l'indicazione "-OFF-" sulla seconda linea del display. Premendo

[ENTER] ancora una volta si attiva nuovamente il modulo.



NOTA

I moduli inclusi in TOTAL non possono essere spenti.

9. Per paragonare il suono della patch editata attualmente, prima e dopo l'editing, premete [INSERT EFFECT].

Premendo [INSERT EFFECT] durante l'editing si attiva la funzione di paragone. Mentre questa è attiva, il display varia come segue e la patch torna alla ultima condizione salvata.



Per tornare alla patch editata, premete ancora una volta [INSERT EFFECT], o premete [EXIT].

10. Ripetete gli steps 4 – 8 secondo necessità per editare altri moduli.

11. Per regolare il livello di patch (volume finale di patch), usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "TOTAL PAT LVL" sul display, e ruotate la manopola.

Il livello di patch può essere regolato in un range da 1 a 30.



12. Finito l'editing, premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale.

NOTA

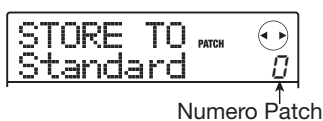
Ricordatevi che se selezionate un'altra patch senza prima salvare la patch editata, i cambiamenti andranno persi. Per informazioni su come salvare una patch, fate riferimento alla sezione successiva.

Salvare o alternare patch dell' effetto insert

Una patch di effetto insert editata può essere salvata in qualunque posto dello stesso algoritmo. Salvando una patch esistente in un altro posto, potete creare una copia di quella patch. E' anche possibile cambiare posizione alle patches (swapping).

1. Dalla schermata di selezione patch di effetto insert, premete [FUNCTION].

La patch selezionata attualmente va in standby. In questa condizione, potete scegliere se salvare o alternare (swap).



2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "STORE TO" o "SWAP TO".

3. Ruotate la manopola per selezionare il numero di patch da salvare/alternare (swap).

Salvando, le impostazioni di patch attuali saranno immagazzinate con quel numero.

Alternando, la patch attualmente selezionata e le impostazioni selezionate qui saranno interascambiate.

4. Per eseguire l'operazione di salvataggio/alternanza, premete [FUNCTION].

A operazione completate, riappare la schermata di selezione di patch d'effetto insert.

Premendo [EXIT] invece di [FUNCTION], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

CONSIGLIO

- Le patches sono salvate come parti di un project.
- Le patches di un altro project possono essere importate verso il project attuale. (→ p. 102).

Assegnare un nome a una patch di effetto insert

La sezione illustra come assegnare un nome alla patch di effetto insert attualmente selezionata.

1. Dalla schermata di selezione di patch di effetto insert, selezionate la patch il cui nome volete cambiare.



2. Premete [EDIT].

La patch selezionata può ora essere editata.

3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "TOTAL PAT LVL" sul display.



4. Premete più volte il cursore inferiore per visualizzare l'indicazione "PAT NAME" sul display.

Il nome della patch attualmente selezionata può essere editato. Il cursore indica il carattere che si può cambiare.



5. Usate i cursori destra/sinistra per spostare il cursore sul carattere che volete cambiare, e ruotate la manopola o usate i pads della sezione rhythm e i tasti per selezionare il carattere.

Per informazioni su come inserire caratteri, fate riferimento alla pag. 33.

6. Per confermare il nome, premete due volte [FUNCTION] nella sezione controllo.

La patch é salvata, sovrascrivendo la vecchia informazione. A operazione completata, riappare la schermata di selezione di patch d'effetto insert.

NOTA

Ricordatevi che il nome tornerà a quello precedente passando a un'altra patch senza salvare quella editata.

Applicare l'effetto insert solo al segnale monitor

Normalmente, quando l'effetto insert é applicato immediatamente dopo l'ingresso, il segnale processato dall'effetto verrà registrato (registrazione effetto). Se necessario, tuttavia, potete applicare l'effetto insert al solo segnale monitor, e registrare il segnale in ingresso non processato sulla traccia.

Per es. registrando il suono non processato di una voce, l'esecutore potrebbe sentirsi più a suo agio se l'effetto fosse applicato al solo segnale monitor.

- 1. Posizionate l'effetto insert immediatamente dopo l'ingresso.**
- 2. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.**
Appare l'indicazione "SYSTEM PROJECT" sul display.



- 3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "SYSTEM REC SRC" sul display, e premete [ENTER].**

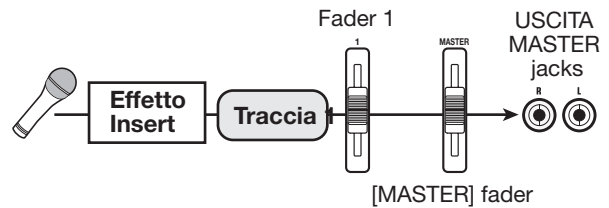
Il display varia come segue.



Potete selezionare uno dei due tipi di segnale da registrare sulla traccia.

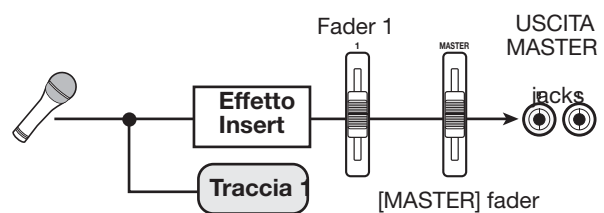
- WET**

Il segnale ingresso passato attraverso l'effetto insert sarà registrato sulla traccia (impostazione di default).



- DRY**

Il segnale non processato in ingresso sarà registrato sulla traccia. Il segnale che arriva ai jacks MASTER OUTPUT sarà invece processato dall'effetto.



- 4. Ruotate la manopola per mettere l'impostazione su "DRY".**
- 5. Finite le impostazioni, premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

NOTA

Questa impostazione é salvata per ogni project. Se necessario, riportate l'impostazione su "WET" prima di iniziare a registrare altre parti.

Usare l'effetto send/return

La sezione illustra come selezionare ed editare patches per l'effetto send/return.

Le patches di effetto send/return

L'effetto send/return di MRS-8 é un modulo effetto singolo per cui può essere selezionato un solo tipo di effetto (reverb, chorus, delay, ecc.).

Ogni tipo di effetto ha vari parametri che possono essere regolati per controllare il suono prodotto dall'effetto.

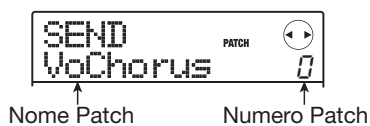
A tali impostazioni può essere assegnato un nome e possono essere salvati come patch. Nella condizione di default, un project ha 60 patches di effetto send/return (di cui 40 preprogrammate). Selezionando una di queste, l'effetto send/return può essere attivato immediatamente.

Selezionare la patch di effetto send/return

La sezione illustra come selezionare una patch di effetto send/return.

- 1. Dalla schermata principale, premete più volte il tasto [SEND/RETURN] nella sezione effetto, fino ad attivarlo.**

Appare la schermata di selezione di patch di effetto send/return.



- 2. Ruotate la manopola per selezionare la patch.**

Ruotando la manopola, vengono richiamate immediatamente nuove patches. Se il livello di mandata dell'effetto send/return per ogni traccia é stato alzato, potete premere PLAY [▶] per eseguire la song e controllare il risultato della nuova patch scelta .

CONSIGLIO

- Potete anche usare i cursori destra/sinistra per regolare il parametro EFX LVL (livello di effetto).
- Informazioni su come regolare il livello di mandata a pag. 59.

- 3. Per spegnere momentaneamente l'effetto send/return premete [SEND/RETURN] fino a disattivarlo.**

L'effetto send/return passa alla condizione bypass (off). Appare l'indicazione "SEND -MUTE-" sul display. Per riaccendere l'effetto send/return, premete ancora una volta [SEND/RETURN].

- 4. Premete [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

Editare una patch di effetto send/return

La sezione illustra come editare una patch di effetto send/return.

- 1. Dalla schermata principale, premete più volte [SEND/RETURN] nella sezione effetto, fino ad attivare il tasto.**

Appare la schermata di selezione di patch d'effetto send/return.



- 2. Ruotate la manopola per selezionare la patch da editare.**

CONSIGLIO

Se appare l'indicazione "EMPTY" nel campo nome della patch, tutti i moduli sono spenti. Editando tale patch, potete attivarla.

- 3. Premete [EDIT].**

Il tipo di effetto selezionato appare sulla seconda linea del display.



Appare l'indicazione "EDIT" sul display durante l'editing.

4. Ruotate la manopola per attivare il tipo di effetto.

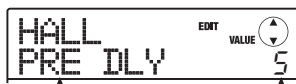
Cambiando tipo di effetto, anche i parametri d'effetto cambieranno.

CONSIGLIO

- Se i contenuti di una patch sono stati cambiati, l'indicatore "EDIT" nella parte superiore del display passerà a "EDITED". Quando l'impostazione torna alla condizione originaria, l'indicatore torna su "EDIT".
- Premendo [ENTER] durante l'editing, potete spegnere temporaneamente l'effetto, il che è comodo durante la regolazione dei parametri. Per riattivare l'effetto, premete ancora [ENTER].

5. Usate i cursori su/giù per selezionare il parametro effetto da editare.

La prima linea del display mostra il tipo di effetto, e la seconda il nome attuale e il valore del parametro.



Parametro effetto Valore impostazione

CONSIGLIO

Per cambiare tipo di effetto, premete più volte il cursore in su per richiamare l'indicazione dello step 3, e ruotate la manopola.

6. Ruotate la manopola per cambiare impostazione.

Per dettagli sui tipi di effetto e parametri per l'effetto send/return, fate riferimento all'appendice alla fine di questo manuale.

7. Per paragonare il suono della patch editata, prima e dopo l'editing, premete [SEND/RETURN].

Premendo [SEND/RETURN] durante l'editing si attiva la funzione di comparazione.

A funzione attiva, il display varia come segue e la patch torna alla ultima condizione salvata.



Per tornare alla patch editata, premete ancora una volta [SEND/RETURN] o premete [EXIT].

8. Ripetete gli steps 5 – 6 per editare altri parametri.

9. Finito l'editing, premete [EXIT].

Riappare la schermata di selezione di patch di effetto send/return.

NOTA

Ricordate che se selezionate un'altra patch senza aver prima salvato quella editata, i cambiamenti andranno persi. Per informazioni su come salvare una patch, fate riferimento alla prossima sezione.

Salvare o alternare patches di effetto send/return

Una patch editata può essere salvata in qualunque punto dell'effetto send/return. Immagazzinando una patch esistente in altro luogo, potete creare una copia di quella patch. E' anche possibile alternare (swapping) la posizione delle patches.

1. Dalla schermata di selezione di patch d'effetto send/return o dalla schermata edit, premete [FUNCTION].

La patch selezionata va in modo standby. Da qui, potete scegliere se salvare o alternare (swap).



Numero Patch

2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "STORE TO" o "SWAP TO".

3. Ruotate la manopola per selezionare il numero di patch da salvare/alternare.

Salvando, le impostazioni attuali della patch verranno salvate con quel numero.

Alternando, le impostazioni della patch attuale e di quella selezionata vengono scambiate.

4. Per eseguire il salvataggio/alternanza, premete [FUNCTION] .

A operazione completata, riappare la schermata di selezione di patch di effetto send/return.

Premendo [EXIT] invece di [FUNCTION], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

CONSIGLIO

- Le patches sono salvate come parte di un project.
- Le patches da un altro project possono essere importate verso il project attuale.

Assegnare un nome a una patch di effetto send/return

La sezione illustra come assegnare un nome alla patch attualmente selezionata per l'effetto send/return.

1. Dalla schermata di selezione di patch di effetto send/return, selezionate la patch cui cambiare nome.

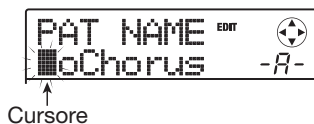


2. Premete [EDIT] .

La patch selezionata può essere editata.

3. Premete più volte il cursore in giù per visualizzare l'indicazione "PAT NAME" sul display.

Il nome della patch selezionata può essere editato. Il cursore indica il carattere che può essere cambiato.



Cursore

4. Usate i cursori destra/sinistra per spostare il cursore sul carattere da cambiare, e ruotate la manopola o usate i pads della sezione rhythm e i tasti per selezionare il carattere.

Per informazioni su come inserire caratteri, fate riferimento alla pag. 33.

5. Per confermare il nuovo nome, premete due volte [FUNCTION] nella sezione controllo.

La patch é savata, sovrascrivendo l'informazione vecchia. A salvataggio completo, riappare la schermata di selezione di patch di effetto send/return.

NOTA

Ricordate che il nome tornerà al precedente se passate ad altra patch senza aver salvato quella editata.

Importare patch da un altro project

Se necessario, potete importare tutte le patches o patches specifiche dell'effetto insert o send/return da un altro project.

NOTA

Ricordate che importare patches in tal modo sovrascriverà le patches del project attuale. Fate attenzione a non cancellare accidentalmente patches che volete tenere.

1. Per importare una patch specifica, selezionate la patch da usare come oggetto di importazione.

- **Importare una patch specifica di effetto insert**
Dalla schermata principale, premete [INSERT EFFECT] per visualizzare la schermata di selezione di patch di effetto insert. Usate i cursori su/giù e la manopola per selezionare l'algoritmo e la patch da usare come oggetto di importazione. La fonte di importazione può essere selezionata tra le patches dello stesso algoritmo.

- **Importare una patch specifica di effetto send/return**

Dalla schermata principale, premete [SEND/RETURN EFFECT] per visualizzare la schermata di selezione di patch di effetto send/return. Poi usate la manopola per selezionare la patch da usare come oggetto di importazione.

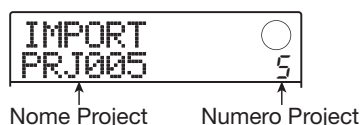
2. Premete [SYSTEM/UTILITY] per visualizzare l'indicazione "UTILITY IMPORT" sul display, e premete [ENTER] .

Il display varia come segue.



3. Ruotate la manopola per selezionare ALL (importa tutte le patches) o PATCH (importa la singola patch), e premete [ENTER] .

In tale condizione, potete selezionare il project da cui importare.



4. Ruotate la manopola per selezionare il project fonte di importazione, e premete [ENTER].

Gli steps successivi differiscono, a seconda della scelta fatta allo step 3.

- **Selezionando ALL**

Verificate che l'indicazione "IMPORT SURE?" appaia sul display e passate allo step 5.

- **Selezionando PATCH**

La fonte di importazione appare sul display. Ruotando la manopola per selezionare la patch e premendo [ENTER], appare l'oggetto dell'importazione selezionato allo step 1. Se necessario, ruotate la manopola per selezionare il numero di patch da usare come oggetto di importazione, e premete [ENTER]. Appare l'indicazione "SURE?" sul display.

5. Per eseguire il procedimento premete [ENTER].

Tutte le patches o quella specifica del project selezionato verranno importate. A procedimento completo, appare ancora il display dello step 1.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta .

Guida [Projects]

La sezione illustra come eseguire operazioni per projects interi.

I projects

In MRS-8, i dati necessari a riprodurre una song creata da voi sono gestiti in unità dette “projects”. Caricando un project, potete sempre tornare esattamente alla condizione esistente nel momento in cui il project é stato salvato.

Un project contiene le informazioni seguenti.

- Dati audio registrati su V-takes da 1 – 10
1 – 8 e traccia master
- V-take selezionata per ogni traccia
- Impostazioni mixer incorporato
- Impostazioni parametri di traccia
- Numeri e impostazioni di patches attualmente selezionate per effetto insert e send/return
- Rhythm patterns
- Rhythm songs
- Programma drum kit/basso attualmente selezionato per traccia drum/basso
- Altre impostazioni

CONSIGLIO

Su MRS-8, operazioni di registrazione/riproduzione possono essere eseguite solo per il project attualmente caricato. Non é possibile eseguire funzioni per projects multipli contemporaneamente.

Lavorare coi projects

La sezione illustra come eseguire operazioni quali caricare o salvare un project.

Procedura fondamentale

Alcuni steps sono identici per tutte le operazioni di project. Sono illustrate qui sotto.

1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.

Il display varia come segue.



2. Verificate che appaia sul display “SYSTEM PROJECT”, e premete [ENTER].

Apare il menu project sul display, consentendo di selezionare l’operazione di project desiderata.



CONSIGLIO

Ogni volta che richiamate il menu project, il project attuale é salvato automaticamente.

3. Usate i cursori destra/sinistra per selezionare una delle operazioni seguenti.

- **PROJECT SELECT**

Carica un project salvato in precedenza da una card SD.

- **PROJECT NEW**

Crea un nuovo project.

- **PROJECT COPY**

Duplica un project salvato su card SD.

- **PROJECT ERASE**

Cancella un project dalla card SD.

• PROJECT NAME

Edita il nome del project attualmente caricato.

• PROJECT PROTECT

Attiva/disattiva la protezione sul project caricato.

• PROJECT SEQ PLAY

Esegue in continuo le tracce master da diversi projects salvati su card SD (riproduzione in sequenza.)

CONSIGLIO

Per dettagli sulla funzione riproduzione in sequenza, vd.pag. 111.

4. Premete [ENTER] per eseguire l'operazione selezionata (o per cambiare impostazione).

Per dettagli sulla procedura, fate riferimento alle sezioni seguenti.

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

A seconda della selezione fatta allo step 3, la schermata principale può tornare automaticamente.

Caricare un project

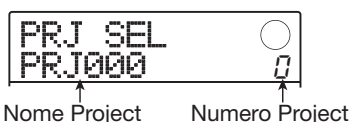
Potete selezionare un project salvato su card Sd e caricarlo.

CONSIGLIO

Accendendo MRS-8, l'ultimo project su cui si é lavorato sarà caricato automaticamente.

1. Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l'indicazione “PROJECT SELECT” sul display. Poi premete [ENTER].

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



2. Ruotate la manopola per selezionare il project desiderato.

3. Premete [ENTER] per caricare il project.

A caricamento completo, l'unità torna alla schermata

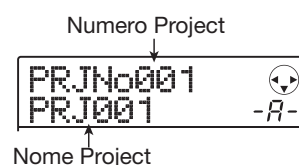
principale. Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

Creare un nuovo project

Questa operazione crea un nuovo project su card SD.

1. Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l'indicazione “PROJECT NEW” sul display. Poi premete [ENTER].

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



Il numero del project appena creato viene assegnato automaticamente, scegliendo il più basso libero, e viene assegnato per default il nome “PRJxxx” (dove xxx é il numero di project).

Il nome del project appare con un cursore sul primo carattere. Ciò significa che potete cambiare il nome del project.

2. Se necessario, editate il nome del project.

Per editare il nome, usate i cursori destra/sinistra e la manopola o i pads e i tasti nella sezione rhythm per inserire un carattere. Per dettagli su come inserire caratteri, vd. pag. 33.

3. Per creare il project, premete [ENTER].

Il project appena creato é caricato automaticamente, e l'unità torna alla schermata principale.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

CONSIGLIO

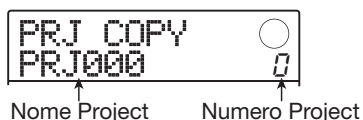
- Il nome del project può anche essere editato più tardi (→ p. 107).
- Se il registratore é fermato e appare la schermata principale, potete richiamare la schermata dello step 1 semplicemente premendo [NEW PROJECT].

Copiare un project

Questa operazione duplica un project salvato su card SD.

- Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “PROJECT COPY” sul display. Poi premete [ENTER].**

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



- Ruotate la manopola per selezionare il project fonte di copia, e premete [ENTER].**

Il display varia come segue.



Da qui, potete selezionare il numero di project destinazione della copia.

- Ruotate la manopola per selezionare il numero di project destinazione di copia, e premete [ENTER].**

Appare l’indicazione “SURE?” sul display.

- Premete [ENTER] per copiare il project.**

A copiatura completa, il project destinazione di copia é caricato, e l’unità torna alla schermata principale.

Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l’operazione e salvare uno step alla volta.

Cancellare un project

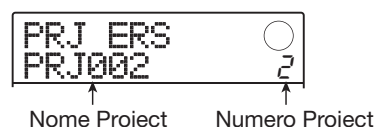
Questa operazione cancella un project salvato su card SD.

NOTA

Una volta cancellato, il project non può essere recuperato. Usate questa funzione con la massima cautela.

- Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “PROJECT ERASE” sul display. Poi premete [ENTER].**

Il display varia come segue.



- Ruotate la manopola per selezionare il project, e premete [ENTER].**

Appare l’indicazione “SURE?” sul display.

- Premete [ENTER] per cancellare il project.**

Potete anche cancellare il project caricato attualmente. Se lo fate, a cancellazione ultimata, verrà automaticamente caricato sulla card SD il project col numero più basso.

NOTA

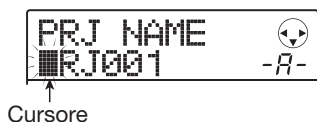
Non si può cancellare un project per cui sia attiva (su ON) la protezione. Mettete la protezione su OFF e ripetete la procedura (→ p. 107).

Cambiare nome al project

Questa operazione consente di editare il nome del project caricato.

1. Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “PROJECT NAME” sul display. Poi premete [ENTER].

Il display varia come segue.



Appare un cursore sul primo carattere del nome di project.

2. Usate i cursori destra/sinistra e la manopola o i pads e i tasti nella sezione rhythm per inserire un carattere.

Per dettagli su come inserire caratteri, vd. pag. 33.

Per tornare alla schermata principale dopo aver editato il nome, premete più volte [EXIT].

Proteggere un project

Questa operazione consente di proteggere il project attualmente caricato, il che disabilita il salvataggio o l’editing di project. Quando la protezione é su ON, le operazioni seguenti non saranno consentite.

- Cancellare un project
- Editare o registrare sul registratore
- Cambiare V-take
- Editare una patch per l’effetto insert e send/return
- Registrare o editare un rhythm pattern o rhythm song
- Impostare o cancellare informazioni di marcatori
- Cambiare nome a vari dati

CONSIGLIO

Un project appena protetto può ancora essere eseguito normalmente, e potete cambiare il bilanciamento del missaggio e fare certi cambiamenti, ma i cambiamenti non possono essere salvati.

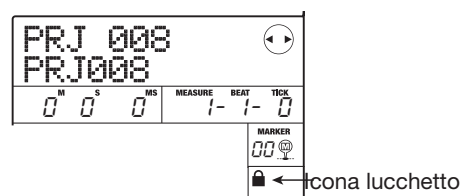
1. Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “PROJECT PROTECT” sul display. Poi premete [ENTER].

Il display varia come segue



2. Ruotate la manopola per selezionare ON (protezione abilitata) o OFF (protezione disabilitata).

Se la protezione é su ON, appare una icona con un lucchetto in basso a destra della schermata principale.



Un cambiamento allo status del project diventa operativo immediatamente. Per tornare alla schermata principale dopo aver fatto le impostazioni, premete [EXIT] più volte.

NOTA

Un project non protetto sarà salvato automaticamente sulla card SD ogni volta che si spegne o viene richiamato il menu project. Se avete finito una song, vi raccomandiamo di attivare la protezione mettendo su ON. Ciò impedirà di salvare inavvertitamente cambiamenti causati dagli steps fatti dopo aver finito la song.

Guida [MIDI]

La sezione illustra le impostazioni e funzioni di MRS-8 correlate al MIDI.

Il MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è uno standard che consente di scambiare messaggi quali dati di riproduzione e di suono (nell'insieme chiamati "messaggi MIDI") tra apparecchiature incluse strumenti musicali elettronici e computers.

MRS-8 è fornito di un connettore MIDI OUT che può inviare messaggi MIDI generati internamente ad altri apparecchi compatibili. Può essere usato per fornire informazioni di esecuzione di rhythm pattern e di sincronizzazione.



Cosa potete fare usando il MIDI

Con MRS-8, potete usare il MIDI per le funzioni seguenti.

• Inviare informazioni di riproduzione

Potete inviare messaggi Nota on/off da MRS-8 usando i pads o eseguendo rhythm song/rhythm pattern. Questi possono essere usati per attivare una fonte sonora MIDI esterna collegata al connettore MIDI OUT.

• Inviare informazioni di sincronizzazione

MRS-8 può fornire informazioni tempo, sulla base del tempo interno (Timing Clock) o assoluto in ore/minuti/secondi/frames (MIDI Time Code) a un apparecchio MIDI esterno, per sincronizzare le operazioni di trasporto.

• Inviare informazioni di control change

MRS-8 può fornire messaggi di Control Change in accordo con la sequenza drum/basso programmata in un rhythm pattern o rhythm song.

Impostazioni relative al MIDI

La sezione illustra come fare le impostazioni correlate al MIDI.

Procedura fondamentale

La procedura per le impostazioni MIDI è simile per la maggior parte delle impostazioni. Gli steps fondamentali sono i seguenti.

1. Dalla schermata principale, premete [SONG/PATTERN] e poi [SYSTEM/UTILITY].

Appare il menu utilità rhythm per le impostazioni varie relative alla sezione rhythm.



2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "UTILITY MIDI" sul display, e premete [ENTER].

Il display varia come segue.



In tale condizione, potete selezionare le impostazioni correlate al MIDI.

3. Usate i cursori destra/sinistra per selezionare uno dei punti seguenti.

• DRUM CH

Imposta il canale MIDI per inviare informazioni di riproduzione di drum kit.

• BASS CH

Imposta il canale MIDI per inviare informazioni di programma basso.

• CLOCK

Attiva/disattiva la trasmissione del Timing Clock.

• SPP

Attiva/disattiva il Song Position Pointer (informazione sulla posizione attuale in battute dall'inizio della song).

- **COMMAND**

Attiva/disattiva la trasmissione di Start/Stop/Continue.

- **MTC**

Attiva/disattiva la trasmissione MIDI Time Code.

NOTA

La trasmissione del control change é sempre attiva, salvo quando il canale di mandata del programma basso/drum kit é spento.

4. Premete [ENTER] per visualizzare l'impostazione selezionata, e ruotate la manopola per variarla.

Per dettagli su ciascun punto, fate riferimento alla spiegazione seguente.

5. Finite le impostazioni, premete [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.

Impostare il canale MIDI del programma drum kit/basso

Potete specificare i canali MIDI per il programma di traccia drum e basso.

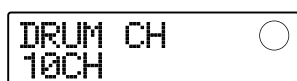
Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “MIDI DRUM CH” o “MIDI BASS CH” sul display. Poi ruotate la manopola per scegliere una impostazione.

- **1 – 16CH**

Selezionate uno dei canali MIDI 1 – 16 (default: DRUM CH=10CH, BASS CH=9CH)

- **OFF**

I messaggi di canale (Nota On/Off, contro change ecc.) per il programma drumkit o basso non verranno inviati.



Se specificate un canale MIDI (1 – 16), coi pads di MRS-8 o eseguendo un rhythm pattern o rhythm song, l’informazione di riproduzione della traccia drum/basso sarà trasmessa come messaggio Nota On/Off nel canale selezionato.

CONSIGLIO

Selezionando lo stesso canale per il programma drum kit e basso, l’informazione di riproduzione può essere inviata insieme su un solo canale tramite il connettore MIDI OUT.

Attivare/disattivare messaggi di Timing Clock

Questa impostazione determina la trasmissione del messaggio di sincronizzazione MIDI di Timing Clock.

Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l’indicazione “MIDI CLOCK” sul display. Poi premete [ENTER] e ruotate la manopola per selezionare una delle seguenti impostazioni.

- **ON (Trasmissione attiva)**

L’informazione di Timing Clock sarà trasmessa quando MRS-8 é operativo (impostazione di default).

- **OFF (Trasmissione disattiva)**

L’informazione di Timing Clock non sarà trasmessa.



L’informazione di Timing Clock si ottiene dividendo un quarto di nota in 24. Quando il Timing Clock é attivo, il segnale sarà calcolato sulla base del tempo del rhythm pattern/rhythm song in corso.

Per consentire all’apparecchio MIDI estremo di suonare in sincrono con un determinato tempo, bisognerà definire il tempo del rhythm pattern/rhythm song su MRS-8. Per sincronizzare le misure di MRS-8 e dell’apparecchio MIDI, l’impostazione di tempo di entrambi gli apparecchi deve corrispondere.

NOTA

L’informazione di Timing Clock sarà trasmessa anche se la traccia drum/basso é su mute.

CONSIGLIO

- Usando messaggi MIDI Timing Clock trasmessi da MRS-8 per sincronizzare l’operazione di trasporto a un apparecchio MIDI esterno, dovrete anche attivare la trasmissione del Song Position Pointer e i messaggi Start/Stop/Continue oltre al Timing Clock.
- Se trasmettete il Timing Clock assieme a Nota On/Off o MTC da MRS-8, la sincronizzazione potrebbe essere instabile. Trasmettendo il Timing Clock, dovrete disattivare la trasmissione di questi messaggi.

Attivare/disattivare i messaggi di Song Position Pointer

Potete decidere se trasmettere i messaggi di Song Position Pointer. Si tratta di un messaggio MIDI che indica la posizione attuale in battuta/clock dall'inizio. E' normalmente usato assieme al Timing Clock.

Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l'indicazione “MIDI SPP” sul display. Poi premete [ENTER] e ruotate la manopola per selezionare una delle impostazioni seguenti.

- **ON (Trasmissione attiva)**

I messaggi MIDI di Song Position Pointer saranno trasmessi quando si esegue una operazione di localizzazione su MRS-8 (impostazione di default).

- **OFF (Trasmissione disattiva)**

I messaggi di Song Position Pointer non saranno trasmessi.



Attivare/disattivare messaggi di Start/Stop/Continue

Potete decidere se i messaggi Start/Stop/Continue saranno trasmessi. Start/Stop/Continue sono messaggi MIDI che indicano lo status del trasporto di un apparecchio. Normalmente sono usati unitamente al Timing Clock.

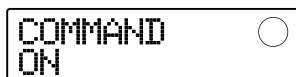
Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l'indicazione “MIDI COMMAND” sul display. Poi premete [ENTER] e ruotate la manopola per selezionare una delle impostazioni seguenti.

- **ON (Trasmissione attiva)**

Il messaggio Start/Stop/Continue appropriato sarà trasmesso quando MRS-8 si ferma o inizia a lavorare (impostazione di default).

- **OFF (Trasmissione disattiva)**

I messaggi Start/Stop/Continue non saranno trasmessi.



Attivare/disattivare messaggi di MIDI Time Code (MTC)

Potete decidere se i messaggi MIDI Time Code (MTC) usati nella sincronizzazione saranno inviati.

Fate riferimento agli steps 1 – 3 di “Procedura fondamentale” per visualizzare l'indicazione “MIDI MTC” sul display. Poi premete [ENTER] e ruotate la manopola per selezionare una delle impostazioni seguenti.

- **24 (24 frames/secondo)**

- **25 (25 frames/secondo)**

- **29.97nd (29.97 frames/secondo, non-drop)**

- **30nd (30 frames/second, non-drop)**

Quando MRS-8 lavora, i messaggi MTC sono inviati con il range di frame specificato.

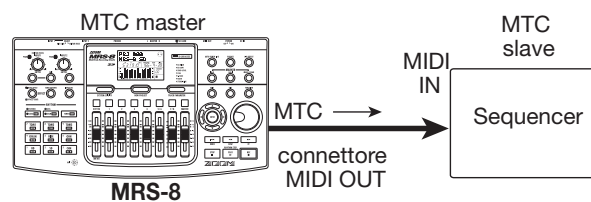
- **OFF (Trasmissione disattiva)**

I messaggi MTC non saranno trasmessi.



Usando MTC per sincronizzare apparecchi MIDI, MRS-8 funge sempre da master MTC. Impostate l'altro apparecchio per funzionare come slave che riceve messaggi MTC e lavora in conseguenza.

Un es. di sincronizzazione di MRS-8 con un sintetizzatore é illustrato sotto.



L'impostazione di frame (24, 25, 29.97esimi, 30) deve sempre accordarsi tra master e slave. Altrimenti non é possibile una corretta sincronizzazione.

CONSIGLIO

Se trasmettete messaggi MTC e altri messaggi MIDI da MRS-8, la sincronizzazione potrebbe essere instabile. Trasmettendo messaggi MIDI Time Code (MTC), la trasmissione di altri messaggi dovrebbe essere spenta.

Guida [Altre Funzioni]

La sezione illustra varie altre funzioni di MRS-8.

Eseguire più projects in continuo (riproduzione in sequenza)

MRS-8 consente di allineare tracce master da projects multipli salvate su card SD ed eseguirle continuamente in un ordine specifico (riproduzione in sequenza). E' comodo per registrare diversi projects su un registratore esterno, o per eseguire un accompagnamento a songs multiple durante una riproduzione dal vivo.

Per usare la riproduzione in sequenza, create una playlist che specifichi l'ordine dei projects. Si possono creare fino a 10 playlists diverse per card SD. E fino a 99 projects per ogni playlist.

Creare una playlist

Registrate projects in una playlist come segue.

1. Verificate che la V-take da eseguire sia selezionata per la traccia master di ogni project.

NOTA

Projects in cui sia selezionata una V-take non registrata come traccia master non possono essere registrati in una playlist.

2. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM UTILITY] nella sezione display.

Il display varia come segue.



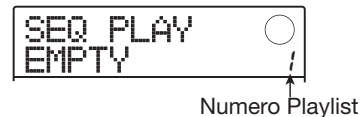
3. Premete [ENTER].

Appare il menu project con varie funzioni correlate ai projects.



4. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "PROJECT SEQ PLAY" sul display, e premete [ENTER].

Il display varia come segue.



Il display mostra la schermata di selezione di playlist. La seconda linea del display mostra il numero della playlist selezionata e il numero dei projects registrati in quella playlist. Se viene selezionata una playlist vuota, il display visualizza "EMPTY".

5. Ruotate la manopola per selezionare la playlist per cui registrare i projects, e premete [EDIT].

Il display varia come segue.

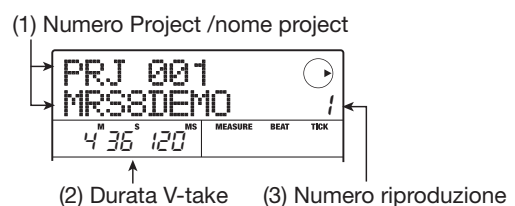


Questa schermata consente di registrare projects nella playlist. La parte bassa a destra del display mostra il numero di riproduzione che indica la posizione del project attuale.

L'indicazione "END OF LIST" indica la fine della playlist. Quando la playlist è vuota, appare l'indicazione "END OF LIST" all'inizio della lista.

6. Ruotate la manopola per selezionare il project da registrare all'inizio della playlist.

Il project è registrato alla prima posizione della playlist. L'indicazione "END OF LIST" va al numero successivo di riproduzione.



(1) Numero project /nome project

Mostra il numero e il nome del project registrato nella playlist.

(2) Durata V-take

Mostra il tempo di riproduzione della V-take selezionata per la traccia master del project registrato, in minuti, secondi e millisecondi.

(3) Numero riproduzione

Mostra la posizione di riproduzione del project.

NOTA

- Projects in cui sia stata selezionata una V-take non registrata per la traccia master non possono essere registrati nella playlist. Se il nome del project desiderato non appare sul display, controllate se è stata selezionata una V-take registrata per la traccia master.
- Una traccia master la cui V-take sia eccessivamente corta (4 secondi o meno) non può essere registrata in una playlist.

7. Premete il cursore destro.

Il display varia come segue.



In tale condizione, potete selezionare il secondo project da eseguire.

8. Ruotate la manopola per selezionare il project successivo da eseguire.

Usate la stessa procedura per selezionare projects per le posizioni successive. Si possono registrare fino a 99 projects in una playlist.

Per editare i contenuti di una playlist, fate come segue.

• Cambiare projects in una playlist

Usate i cursori destra/sinistra per selezionare il numero per cui volete cambiare project, e usate la manopola per scegliere un altro project.

• Inserire un project in una playlist

Usate i cursori destra/sinistra per selezionare il numero e la posizione in cui volete inserire un project. Premete due volte [FUNCTION] nella sezione display. (Appare l'indicazione "INSERT?" sul display.) Ruotate la manopola per selezionare un altro project, e premete [ENTER]. Il project é inserito e i successivi rinumerati.

• Cancellare un singolo project da una playlist

Usate i cursori destra/sinistra per selezionare il numero e la posizione del project da cancellare. Premete [FUNCTION] nella sezione display. (appare l'indicazione "DELETE SURE?" sul display.) Premete [ENTER]. Il project é cancellato e i successivi rinumerati.

• Cancellare tutti i projects da una playlist

Sulla schermata di registrazione di playlist, premete [FUNCTION] nella sezione display. (Appare l'indicazione "DELETE SURE?" sul display.) Premete il cursore in giù. (Appare l'indicazione "ALL DEL SURE?" sul display.) Per eseguire l'operazione, premete [ENTER].

• Attivare la V-take per la traccia master

Premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale. Caricate il project per cui attivare la V-take, e selezionate la V-take per la traccia master. Poi tornate alla schermata di registrazione di palylist.

9. Registrati tutti i projects desiderati nella palylist, premete [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.

NOTA

- La playlist può essere editata ed eseguita da qualunque project.
- Se i dati di V-take della traccia master di un project registrato in una playlist sono cancellati da una card SD, o quando la V-take é sostituita con una vuota, la playlist corrispondente si svuota.

Eseguire una playlist

Selezionate la playlist per la riproduzione continua di projects in questo modo.

1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM UTILITY] nella sezione display.

Il display varia come segue.



2. Premete [ENTER].

Appare il menu project con varie funzioni correlate ai projects.



3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "PROJECT SEQ PLAY" sul display, e premete [ENTER].

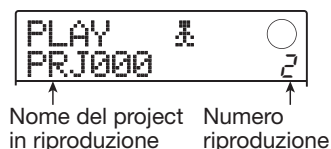
Il display mostra la schermata di selezione di playlist. Quando una playlist è selezionata e i suoi projects registrati, il contatore in basso al display mostra il tempo totale di riproduzione di tutti i projects della playlist.



4. Ruotate la manopola per selezionare la playlist desiderata.

5. Premete PLAY [▶].

I projects sono eseguiti nell'ordine in cui sono stati registrati nella playlist. Durante la riproduzione, il display varia come segue.



Eseguito un project, viene caricata automaticamente la traccia master del successivo.

Durante la riproduzione, i tasti seguenti possono essere usati per selezionare un project, pausa, o per raggiungere un determinato punto.

• **PLAY [▶]**

Esegue dall'inizio il project attuale.

• **STOP [■]**

Ferma la riproduzione del project e torna al punto di partenza del project attuale.

• **ZERO [◀◀]**

Torna al punto iniziale del project registarto alla posizione 1 di riproduzione.

• **FF [▶▶]**

Ferma la riproduzione, salta all'inizio del project successivo e riprende la riproduzione.

• **REW [◀◀]**

Ferma la riproduzione, salta all'inizio del project precedente, e riprende la riproduzione.

Quando la riproduzione dell'ultimo project è completata, il registratore si ferma.

CONSIGLIO

Durante la riproduzione, potete usare il [MASTER] fader tper regolare il volume di riproduzione. (Altri faders non hanno effetto.)

6. Per tornare alla schermata principale, premete più volte [EXIT] .

Usare la funzione accordatore (tuner)

MRS-8 incorpora un accordatore versatile adatto anche a chitarra a 7 corde, basso a 5 corde, e ad altri tipi di accordature non convenzionali. Questa sezione illustra come usare la funzione accordatore.

Usare l'accordatore cromatico

L'accordatore cromatico che può individuare tonalità sulla base di semitoni funziona nel modo seguente.

- 1. Collegate lo strumento da accordare a uno dei connettori in ingresso INPUT 1/2 e posizionate i tasti rispettivi INPUT [ON/OFF] su ON.**

Usando INPUT 1, l'interruttore [INPUT 1 SELECT] sul pannello posteriore deve essere posizionato correttamente.

CONSIGLIO

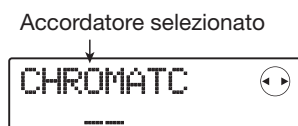
- Se premete [MIC] fino ad attivare il tasto, il microfono interno si attiverà e potrà essere usato per accordare.
- Se entrambi gli ingressi sono attivi, i segnali in ingresso saranno missati e inviati all'accordatore. Posizionate il tasto INPUT [ON/OFF] dell'ingresso non necessario all'accordatura su OFF.

- 2. Premete più volte [INSERT EFFECT] nella sezione effetto, fino a disattivare il tasto.**

L'effetto insert è bypassato e il display mostra alternativamente "INSERT BYPASS" e "TUNER→ENTER."

- 3. Premete [ENTER].**

La funzione accordatore è attiva. Nella condizione di default di un project, sarà selezionato l'accordatore cromatico.

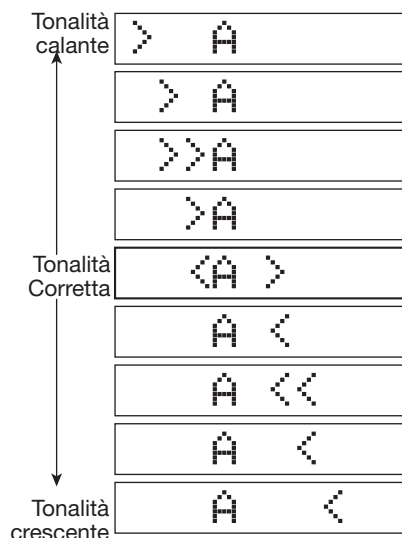


CONSIGLIO

- Potete attivare il tipo di accordatore premendo i cursori destra/sinistra. Per dettagli, vd. la prossima sezione.
- Mentre l'accordatore lavora, tutti gli effetti sono disattivati.

- 4. Suonate la nota da accordare.**

La tonalità è individuata automaticamente, e il display mostra la nota più vicina (C, C#, D, D#, E...). Il display indica anche di quanto la tonalità attuale si discosti dalla tonalità corretta.



- 5. Regolate la tonalità finché l'indicazione "<>" circonda la nota desiderata.**

- 6. Per cambiare tonalità di riferimento dell'accordatore, ruotate la manopola durante l'operazione di accordatura.**

La tonalità di riferimento è posizionata al centro A = 440 Hz per default. La tonalità di riferimento può essere regolata su un range di 435 – 445 Hz, in step di 1-Hz.



Cambiato un valore, il display tornerà alla schermata originale dopo un pò. Potete premere [EXIT] ko uno dei cursori per farlo tornare.

CONSIGLIO

- La tonalità di riferimento è salvata individualmente per ogni project.
- Cambiando il riferimento dell'accordatore, anche la tonalità della sezione rhythm del programa basso cambierà in conseguenza .

- 7. Finito di usare la funzione accordatore, premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

Usare altri tipi di accordatore

MRS-8 consente altri tipi di accordatura oltre alla cromatica, inclusa l'accordatura standard per chitarra e basso, e alcune speciali funzioni di accordatura.

Usando l'es. di una chitarra/basso collegati al connettore INPUT 1, la sezione seguente descrive come usare altri tipi di accordatore.

- 1. Collegate lo strumento da accordare al connettore INPUT 1 e posizionate INPUT [ON/OFF] 1 su ON.**

Assicuratevi che l'interruttore [INPUT 1 SELECT] sia posto su GUITAR/BASS. Se il tasto [MIC] è acceso, premete il tasto fino a farlo lampeggiare o a disattivarlo.

CONSIGLIO

Quando il microfono interno è attivo, può essere usato per accordare. E' comodo per accordare la chitarra acustica.

- 2. Premete più volte [INSERT EFFECT] nella sezione effetto, fino a disattivare il tasto.**

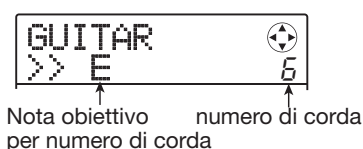
L'effetto insert è bypassato e il display mostra alternativamente "INSERT BYPASS" e "TUNER→ENTER."

- 3. Premete [ENTER] per attivare la funzione di accordatura, e usate i cursori destra/**

sinistra per selezionare il tipo di accordatura.

Mentre la funzione è attiva, i cursori destra/sinistra servono per attivare il tipo di accordatura. I tipi e le note per ogni corda sono elencati sotto.

Per es., selezionando il tipo di accordatura "GUITAR", il display mostra la seguente informazione.



CONSIGLIO

Mentre l'accordatore lavora, tutti gli effetti sono disattivati.

- 4. Suonate la corda indicata come corda libera, ed accordate.**

CONSIGLIO

Se necessario, potete cambiare la tonalità di riferimento dell'accordatore (A = 440 Hz). La procedura è la stessa seguita per l'accordatore cromatico.

- 5. Usate i cursori su/giù per selezionare altre corde.**

Accordate le altre corde allo stesso modo.

- 6. Finito di usare la funzione accordatore, premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

Tipo accordatura		CHITAR	BASSO	LIB-A	LIB-D	LIB-E	LIB-G	DADGAD
Corda n./nome nota	1	E	G	E	D	E	D	D
	2	B	D	C#	A	B	B	A
	3	G	A	A	F#	G#	G	G
	4	D	E	E	D	E	D	D
	5	A	B	A	A	B	G	A
	6	E		E	D	E	D	D
	7	B						

Cambiare tipo di display del misuratore di livello

Nella condizione di default di un project, l'indicatore di livello sotto il display indica il livello di segnale dopo che é passato attraverso i faders (post-fader). Se necessario, potete cambiare impostazione così che il segnale sia mostrato prima di passare attraverso i feders di livello (pre-fader). Per far ciò, procedete come segue.

- 1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.**

Appare l'indicazione "SYSTEM PROJECT" sul display.

- 2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "SYSTEM LVL MET" sul display, e premete [ENTER].**

Verrà mostrata l'impostazione attuale dell'indicatore di livello.



Le impostazioni hanno il seguente significato.

- **POST**

L'indicatore mostra il livello di segnale dopo essere passato dai faders.

- **PRE**

L'indicatore mostra il livello di segnale prima di essere passato dai faders.

- 3. Ruotate la manopola per cambiare impostazione.**

- 4. A impostazione completata, premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

Regolare il contrasto del display e la luce posteriore

Potete regolare il contrasto del display e attivare/disattivare la luce posteriore. Procedete come segue.

- 1. Sulla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.**

Appare l'indicazione "SYSTEM PROJECT" sul display.

- 2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "SYSTEM LCD" sul display, e premete [ENTER].**

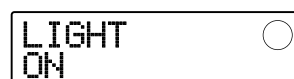
Si può selezionare un elemento relativo al display.



- 3. Usate i cursori destra/sinistra per selezionare "LIGHT" (luce posteriore attiva/disattiva- on/off) o CONTRAST (regola il contrasto del display), e premete [ENTER].**

- **Selezionando LIGHT**

Ruotate la manopola per impostare la luce posteriore su ON o OFF.



- **Selezionando CONTRAST**

Ruotate la manopola per posizionare il contrasto in un range da 1 a 8.



- 4. A impostazioni completate, premete più volte [EXIT] per tornare alla schermata principale.**

Cambiare la card SD

La card SD dovrebbe essere rimossa o inserita mentre MRS-8 é spento. Tuttavia, usando la seguente procedura, la card SD può essere inserita o rimossa mentre MRS-8 é acceso.

NOTA

Se la card SD é cambiata senza seguire la procedura e con MRS-8 acceso, i dati possono andar perduti per sempre.

1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.

Appare l'indicazione "SYSTEM PROJECT" sul display.

2. Usate i cursori destar/sinistra per visualizzare l'indicazione "SYSTEM CARD" sul display, e premete [ENTER] .

Appare il menu card SD con varie funzioni.



3. Verificate che appaia l'indicazione "CARD EXCHANGE" sul display e premete [ENTER] .

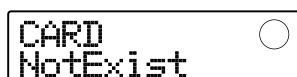
Se una card SD é inserita in MRS-8, appare l'indicazione "CARD Exist" .



Mantenendo questa schermata, la card SD può essere cambiata.

4. Sostituite la card SD.

Per informazioni su come togliere la card SD, vd. pag. 13. Rimossa la card, l'indicazione passa a "CARD NotExist".



A seconda del tipo di card inserito, l'operazione cambia nel modo seguente.

- **Card SD non pronta all' uso inserita in MRS-8**
Appare l'indicazione "FORMAT SURE?" sul display. Premendo [ENTER] a questo punto, la card SD verrà formattata (inizializzata) e i dati di tutti i projects gestiti fino a questo punto saranno salvati sulla card (eccetto dati audio).

A formattazione e salvataggio completi, appare la schermata principale.

CONSIGLIO

Se cancellate la formattazione premendo [EXIT], riappare l'indicazione "CARD NotExist". In tal caso, l'unità opera come se non ci fosse card inserita.

- **Una card SD già formattata é stata inserita in MRS-8**

Appare l'indicazione "LoadData <-ENT->" sul display. Premendo [ENTER] due volte a questo punto, il project immagazzinato nella card SD col numero più basso viene caricato.

Potete salvare tutti i dati di project fino a questo punto (eccetto i dati audio) sulla nuova card. Per far ciò usate i cursori destra/sinistra quando appare "LoadData" per visualizzare l'indicazione "SaveData" e premete [ENTER]. In questa condizione, potete selezionare il numero di project oggetto della copia. Ruotate la manopola per selezionare il numero e premete [ENTER] due volte. I dati sono salvati, e il project é caricato.

Formattare una card SD

Per formattare una card SD in MRS-8, procedete come segue.

NOTA

Quando formattate una card, tutti i dati già sulla card saranno cancellati e non potranno essere recuperati. Eseguite questa operazione con la massima cautela.

- 1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display.**

Appare l'indicazione "SYSTEM PROJECT" sul display.

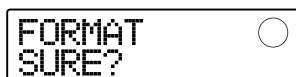
- 2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "SYSTEM CARD" sul display, e premete [ENTER].**

Appare il menu card SD con varie funzioni.



- 3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "CARD FORMAT" sul display, e premete [ENTER].**

Il display varia come segue.



- 4. Per procedere alla formattazione, premete [ENTER].**

Durante la formattazione, appare l'indicazione "Format wait...". A processo completo, un nuovo project é creato automaticamente e appare la schermata principale. Premendo [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e salvare uno step alla volta.

Controllare la capacità disponibile della card SD/ dimensioni del project

Questa operazione mostra la capacità residua della card SD e la dimensione del project attualmente caricato.

- 1. Dalla schermata principale, premete [SYSTEM/UTILITY] nella sezione display section.**

Appare l'indicazione "SYSTEM PROJECT" sul display.

- 2. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "SYSTEM CARD" sul display, e premete [ENTER].**

Appare il menu card SD con varie funzioni.



- 3. Usate i cursori destra/sinistra per visualizzare l'indicazione "CARD CAPACITY" sul display, e premete [ENTER].**

- 4. Usate i cursori su/giù per selezionare la schermata desiderata tra le opzioni seguenti.**

- REMAIN (unità MB)**

Mostra lo spazio residuo sulla card SD in MB (megabyte).



- REMAIN (unità m/s)**

Mostra il tempo di registrazione residuo sulla card (convertito in traccia) approssimato in minuti (m), e secondi (s).



- PRJ SIZ (unità MB)**

Mostra le dimensioni del project attualmente caricato in MB (megabyte).



PRJ SIZE
00007MB

- **PRJ SIZ (unità m/s)**

Mostra le dimensioni del project attualmente caricato in termini di tempo registrato (convertito in traccia), in minuti (m), e secondi (s).



PRJ SIZE
0001m09s

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

NOTA

- Queste schermate sono solo visualizzate e non hanno impostazioni da poter cambiare
- Il tempo registrabile residuo é una approssimazione. Usatelo soltanto come riferimento generico .

Diagnostica

In caso di problemi nelle operazioni con MRS-8, controllate prima i seguenti punti.

Problemi durante la riproduzione

■ Nessun suono, o suono molto debole

- Controllate i collegamenti al sistema monitor, e le impostazioni volume del sistema.
- Assicuratevi che il [MASTER] sia alzato.
- Assicuratevi che i tasti status del mixer siano accesi in verde e che i faders siano alzati. Se un tasto è disattivato, premetelo finché diventa verde.

■ Suono di riproduzione distorto

- Abbassate i faders delle tracce registrate così che il segmento del misuratore di livello 0 (dB) non si accenda.
- Se il guadagno EQ del mixer è estremamente alto, il suono può essere distorto anche se il fader per la traccia è abbassato. Posizionate EQ su un valore appropriato.

■ Lavorare col fader non influisce sul volume

- Sui canali per cui è attivo lo stereo link, il fader del canale pari non avrà effetto. O spegnete il link stereo (→ p. 60), o lavorate col fader del canale dispari.
- Il [RHYTHM] fader controlla solo il suono (drum kit o programma basso) attualmente selezionato per la sezione rhythm. Premete più volte [DRUM/BASS] nella sezione rhythm per selezionare il suono desiderato, e lavorate col fader.

■ Nessun suono dal segnale in ingresso, o suono molto debole

- Assicuratevi che il tasto INPUT [ON/OFF] corrispondente sia acceso.
- Assicuratevi che il controllo [INPUT] corrispondente sia alzato.
- Assicuratevi che la impostazione di livello di registrazione (→ p. 15) sia adeguata.

- Assicuratevi che l'interruttore [INPUT 1 SELECT] sia nella giusta posizione per lo strumento collegato al connettore INPUT 1.

■ Il display indicata "Don't Play" e non è possibile la riproduzione

Il registratore non lavora nella schermata corrente. Premete più volte [EXIT] per passare alla schermata principale.

■ Sul display c'è l'indicazione "Stop Recorder", e non è possibile lavorare.

L'operazione corrente non è possibile mentre il trasporto è nel modo riproduzione. Premete STOP [■] per fermare il registratore.

Problemi durante la registrazione

■ Non si può registrare una traccia

- Assicuratevi di aver selezionato la traccia di registrazione.
- La registrazione non è possibile se il project è protetto. O togliete la protezione (→ p. 107), o usate un altro project.
- Se appare l'indicazione "CARD PROTECT" sul display, la protezione è operativa per la card SD inserita. Azionate l'interruttore di protezione card per disattivarlo.
- Se appare l'indicazione "FULL" durante la registrazione, la card SD è piena. Cambiate card o cancellate i dati non necessari per liberare spazio. La V-take attualmente in registrazione non sarà salvata.

■ Il segnale da uno strumento o microfono collegato a un INPUT non è disponibile

Col microfono interno attivo, il connettore INPUT 1 non può essere usato. Premete [MIC] così che lampeggi o si disattivi. Questo spegne il microfono incorporato.

■ Il suono registrato é distorto

- Controllate l'impostazione della sensibilità di ingresso e il livello di registrazione.
- Quando é applicato l'effetto insert all'ingresso, controllate se il livello di uscita effetto (livello patch) é appropriato.

Problemi con gli effetti

■ L'effetto insert non funziona

- Assicuratevi che il tasto [INSERT EFFECT] sia acceso.
- Controllate se la posizione dell'effetto insert é selezionata correttamente.

■ L'effetto send/return non funziona

- Assicuratevi che il tasto [SEND/RETURN] sia acceso.
- Assicuratevi che il livello di mandata per la traccia sia alzato (→ p. 28).

Problemi con la sezione rhythm

■ Non si sente la riproduzione del rhythm pattern

- Premete più volte [DRUM/BASS] per selezionare il suono desiderato (programma drum kit/basso), e poi lavorate col [RHYTHM] fader.
- Premete più volte [DRUM/BASS] per selezionare il suono desiderato (programma drum kit/basso), e poi premete più volte il tasto di status [RHYTHM] fino a farlo diventare verde.
- Se il livello della sequenza drum/basso é stato posizionato su zero entro un pattern, quel suono non si sentirà. Alzate il livello della sequenza drum/basso (→ p. 74).

■ Non si sente la riproduzione della rhythm song

- Assicuratevi di non aver selezionato una rhythm song vuota (→ p. 76).
- Assicuratevi che la rhythm song selezionata non includa un evento con impostazione di volume zero (→ p. 83).

■ Non si sente alcun suono usando i pads

Se la sensibilità del pad é su "SOFT", suoni forti non saranno prodotti anche se battete i pads con forza. Cambiate impostazione alla sensibilità dei pads. (→ p. 90).

■ Non si può creare un nuovo rhythm pattern/rhythm song

Se il display indica "SEQ FULL", la memoria della sezione rhythm é stata usata a capacità massima. Cancellate rhythm patterns o songs non necessari per liberare memoria.

■ Note registrate nel rhythm pattern non suonano

Note che eccedono la polifonia massima (6 suoni per drum kit, 1 suono per il programma basso) non saranno eseguite. Cancellate alcune note registrate per rientrare nella polifonia massima.

Problemi col MIDI

■ Non si riesce a sincronizzare con un apparecchio MIDI esterno

- Assicuratevi che il cavo MIDI sia collegato correttamente dal MIDI OUT di MRS-8 al MIDI IN dell'apparecchio esterno.
- La sincronizzazione con un apparecchio MIDI esterno é possibile solo usando l'uscita MIDI clock o MTC da MRS-8.
- Assicuratevi che l'apparecchio esterno sia posizionato per ricevere MIDI clock o MTC e sincronizzatelo.
- Sincronizzando col timing clock, assicuratevi che l'uscita di MRS-8 sia abilitata per messaggi Timing Clock, Song Position Pointer, e Start/Stop/Continue (→ p. 110).

- Sincronizzando con MTC (MIDI Time Code), assicuratevi che l'impostazione del livello di frame di entrambe le apparecchiature sia compatibile e che l'apparecchio MIDI esterno sia in standby di riproduzione (→ p. 110).

Altri problemi

■ Non si può creare un nuovo project o la copia di un project

- Se è attiva la protezione sulla card SD, i dati non possono essere salvati sulla card.
- Se il display indica "FULL", non c'è più spazio libero sulla card SD. Cambiate card SD o cancellate dati non necessari per liberare spazio.

■ Non si può salvare un project

- Quando un project è stato protetto, non è possibile sovrascrivere/salvare. Togliete la protezione. (→ p. 107).
- Se il display indica "PRJ FULL", non possono essere creati altri projects sulla card SD. Cambiate card o cancellate projects non necessari per liberare spazio.

■ La card SD non è riconosciuta

- Formattate la card SD in MRS-8 (→ p. 118).
- MRS-8 non può usare card SD con capacità inferiore a 16 MB. Se tale card è inserita, appare l'indicazione "Too Small".

Appendice

Specifiche

● Registratore

Tracce fisiche	8
Virtual take	80 (10 takes per traccia)
Traccia Drum	1 (stereo)
Traccia Basso	1
Traccia registrabile simultanea	2
Traccia riproduzione simultanea	11 (8 audio + stereo drum + basso)
Tempo registrazione	256MB100min 1GB 400min (in traccia mono)
	* Indipendentemente dalla capacità della card, la registrazione continua può essere effettuata fino a 180 minuti.
	* I tempi di registrazione sono approssimazioni. I tempi effettivi possono essere più corti, a seconda delle impostazioni.
Project	1000 per card
Marcatori	100 punti per project
Indicatore	minuti/secondi/millisecondi, misure/battute/tick
Editing traccia	Copiare, spostare, cancellare, scambiare, trim, fade-in/out, riversare
Altre funzioni	Punch-in/out, registrazione bounce, A-B repeat, cattura/alterna

● Mixer

Faders	8
Indicatore livello	Post-fader/pre-fader
Parametro traccia	equalizzatore a 2-bande, livello mandata, panning (bilanciamento)
Stereo link	Tracce 1/2 o 3/4 unibili

● Effetti

Algoritmi	8 (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)
Moduli	6 per insert, 1 per send/return
Tipi	94 per insert, 6 per send/return
Patches	300 per insert, 60 per send/return
Tipo accordatore	Cromatico, chitarra, basso, corda libera A/D/E/G, D modale

● Rhythm

Voci	6 per drum, 1 per basso
Drum kit	8
Suoni Drum	27 per kit (9 pads x 3 banks)
Suoni Basso	5
Pads	9 (sensibili alla velocità)
Risoluzione	48 PPQN
Battuta	1/4 – 8/4
Rhythm pattern	511 per project
Rhythm song	10 per project
Misura	99 per rhythm pattern
Nota/evento	Appross. 20000 per rhythm song
Tempo	40.0 – 250.0 BPM

Conversione A/D	24-bit, 64-sovracampionamenti
Conversione D/A	24-bit, 128-sovracampionamenti
Frequenza campionamento	44.1 kHz

Display	55 x 35 mm custom LCD retro illuminato
Ingresso 1	Jack mono standard Impedenza ingresso 10 kilohms (MIC/LINE), 470 kilohms (GUITAR/BASS)
Ingresso2	XLR-3-31/jack combo standard (Bilanciato) Impedenza ingresso 1 kilohm, pin 2 caldo (non bilanciato) Impedenza ingresso 10 kilohms
Livello ingresso	-50 dBm < variabile in continuo < +4 dBm
Uscita master	jack RCA (L/R) Impedenza uscita 10 kilohms o più livello uscita -10 dBm
Uscita cuffie	Jack stereo standard 50 mW in 32-ohm carico
MIDI	OUT

Alimentazione

Adattatore AC DC 9 V, 300 mA (ZOOM AD-0006)

Batteria 4 x IEC R6 (tipo AA);
appross. durata batteria 4 /5 ore (luce display on/off)

Dimensioni

300 (W) x 165 (D) x 60 (H) mm

Peso

1.1 kg senza batterie

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Design e specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.

Parametri di Effetti

Effetto Insert

■ CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS algorithm

Modulo COMP

Tipo	Parametro		
COMPRESS	SENS	ATTACCO	LIVELLO
	Mantiene consistente la dinamica		

Descrizione parametro

Parametro	Range Impostazione	Descrizione
SENS	0 – 10	Regola la sensibilità ingresso compressione.
ATTACCO	0 – 10	Regola la velocità d'attacco compressione.
LIVELLO	1 – 8	Regola il livello d'uscita del modulo.

Modulo PRE AMP/DRIVE

Tipo	Parametro					
J-CLN	Suono pulito che simula un amp. combo a transistor.					
US-CLN	Suono pulito che simula un amp. valvolare .					
US-DRV	Suono drive che simula un amp. valvolare .					
TWEED	Simula piccolo amp. combo con distorsione asciutta valvolare					
CLASS A	Suono crunch che simula amp. combo Inglese.					
UK-CRU	Suono crunch che simula amp. stack Inglese valvolare .					
UK-DRV	Suono drive che simula amp. stack Inglese valvolare .					
CMB 335	Simula amp. combo valvolare con lungo sustain.					
MTL PNL	Suono drive alto guadagno che simula amp. stack valvolare .					
BLK BTM	Simula amp.stack valvolare con ampi bassi e lieve distorsione.					
MD LEAD	Suono drive che simula amp. ad alto guadagno adatto a chitarra solista.					
FZ-STK	Suono Fuzz di un amp. stack tipico anni 60.					
TE BASS	Simula amp. per basso con un distinto e pulito range di bassi.					
FD BASS	Simula un amp. basso con drive vintage.					
	GUADAGNO	TONO	LIVELLO			
	<i>I parametri per i tipi da J-CLN a FD BASS sono gli stessi.</i>					
SNS BASS	Suono drive per basso.					
CR+CAB	Combinazione di simulazione crunch e cabinet .					
TS+CAB	Combinazione simulazione vintage overdrive e cabinet					
GV+CAB	Combinazione di simulazione distorsione vintage e cabinet					
MZ+CAB	Combinazione simulazione distorsione metal e cabinet.					
9002+CAB	Combinazione distorsione Zoom 9002 e cabinet .					
	GUADAGNO	TONO	LIVELLO	CABINET	ALTOPARLANTE	PROFONDITA'
	<i>I parametri dal tipo SNS BASS a 9002+CAB sono gli stessi.</i>					
ACO SIM	TOP	CORPO	LIVELLO	CABINET	ALTOPARLANTE	PROFONDITA'
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in acustica.					
E-AcPRE	COLORE	TONO	LIVELLO	CABINET	ALTOPARLANTE	PROFONDITA'
	Pre-amp per chitarra elettro-acustica .					
BASS SIM	TONO	LIVELLO				
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in basso elettrico.					
CABINET	CABINET	ALTOPARLANTE	PROFONDITA'			
	Simulazione di amp. chitarra/basso cabinet.					

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
GUADAGNO	1 – 30	Regola il guadagno.
TONO	0 – 10	Regola il tono.
LIVELLO	1 – 8	Regola il livello d'uscita del modulo.
CABINET		Seleziona tipo di cabinet
	CM	Cabinet combo.
	br	Produce un tono più brillante di CM.
	Ft	Cabinet con bassa risposta.
	St	Cabinet stack.
	bC	Cabinet combo per basso.
ALTOPARLANTE	bS	Cabinet stack per basso.
		Seleziona il tipo di altoparlante.
	C1	Amp. per chitarra combo con altoparlante da 12 pollici.
	C2	Amp. per chitarra combo con due altoparlanti da 12 pollici.
	C3	Amp. per chitarra combo con altoparlante da 10 pollici.
	GS	Amp. per chitarra stack- con quattro altoparlanti da 10 pollici.
	GW	Amp. multipli stack assieme
PROFONDITA'	bC	Amp. per basso combo con altoparlante da 15 pollici.
	bS	Amp. per basso stack con quattro altoparlanti da 6.5 pollici.
TOP	0 – 10	Regola la risonanza del cabinet dell'altoparlante.
CORPO	1 – 30	Regola la risonanza corde.
COLORE	0 – 10	Regola la risonanza corpo.
	1 – 4	Regola pre amp. per chitarra elettroacustica.

Modulo 3 BAND EQ

Tipo	Parametro			
3BandEQ	ALTI	MEDI	BASSI	LIVELLO
	Equalizzatore a tre bande.			

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
HIGH	-12 – 12	Aumenta/diminuisce il range delle alte frequenze.
MID	-12 – 12	Aumenta/diminuisce il range delle medie frequenze.
LOW	-12 – 12	Aumenta/diminuisce il range delle basse frequenze.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello d'uscita modulo.

Modulo MODULATION/DELAY

Tipo	Parametro			
CHORUS	PROFONDITA'	RATE	MIX	
	Aggiunge pulsazione e ampiezza al suono.			
V-CHORUS	PROFONDITA'	RATE	MIX	
	Simula il suono caldo dall'effetto vintage.			
FLANGER	PROFONDITA'	RATE	FB	
	Produce un suono unico ondulato.			
PHASER	POSIZIONE	RATE	COLORE	
	Produce un suono fruscante.			
TREMOLO	PROFONDITA'	RATE	CLIP	
	Varia periodicamente il livello di suono.			
AUTO PAN	AMPIEZZA	RATE	CLIP	
	Sposta periodicamente la posizione stereo del suono.			
AUTO WAH	TIPO FLT	POSITION	RISONANZA	SENS
	Dà un suono wah che varia a seconda dell'intensità del tocco.			
PITCH	SHIFT	TONO	BILANCIAMENTO	
	Modifica la tonalità del suono.			
SLOW-ATK	POSIZIONE	TEMPO	CURVA	
	Crea un suono di violini con attacco morbido			
VIBE	PROFONDITA'	RATE	BILANCIAMENTO	
	Effetto vibrato automatico.			

STEP	PROFONDITA'	RATE	RISONANZA			
	Cambia il suono con caratteristiche di filtro tipo step.					
RING MOD	POSIZIONE	RATE	BILANCIAMENTO			
	Produce suono metallico.					
CRY	POSIZIONE	RESO	SENS			
	Effetto parlato-modulato.					
EXCITER	FREQ	PROFONDITA'	LowBoost			
	Dà più definizione spaziale e focus al suono.					
AIR	DIM	TONO	MIX			
	Simula un ambiente, dando più profondità spaziale al suono.					
WIDE	TEMPO	WET LVL	DRY LVL			
	Simula registrazione stereo con due microfoni.					
DELAY	TEMPO	FB	MIX			
	Effetto delay con ritardo fino a 2.9 secondi.					
ECHO	TEMPO	FB	MIX			
	Effetto delay con suono caldo, fino a 2.9 secondi di ritardo .					
FIX-WAH	TIPO FLT	POSIZIONE	FREQ	MODO R	R WAVE	R SYNC
	Cambia frequenza a wah in sincronismo col tempo rhythm.					
ARRM-PIT	TIPO	TONO	R WAVE	R SYNC		
	Cambia tonalità in sincronismo con tempo rhythm.					

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
DEPTH	EXCITER: 0 – 30	Regola la profondità effetto.
	Others: 0 – 10	
RATE	TREMOLO: 1 – 30, t0 – t9, M1	Regola la velocità effetto. L'impostazione "tx" o "Mx" é in sincronismo col tempo rhythm .
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1 – 30, t0 – t9, M1 – M4	
	Others: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Regola il mix effetto.
FB	FLANGER: -10 – 10	Regola il feedback.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
POSITION	AF, bF	Seleziona la posizione del modulo da AF; dopo il modulo 3 BAND EQ e bF; prima del modulo PRE AMP/DRIVE.
COLOR		Specifica il tipo di fase tonale.
	1	Phaser 4-livelli
	2	Phaser 4-livelli con feedback invertito
	3	Phaser 8-livelli
	4	Phaser 8-livelli con feedback invertito
CLIP	0 – 10	Enfatizza l'effetto.
WIDTH	0 – 10	Regola l'ampiezza L/R.
FLT TYPE	bPF, LPF	Specifica il tipo di filtro.
RESONANC	AUTO WAH, CRY: 1 – 10	Regola l'intensità effetto
	STEP: 0 – 10	
SENS	-10 – -1, 1 – 10	Regola la sensibilità effetto.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Regola lo spostamento di tonalità. Il valore "1.0" corrisponde a un semitono.
STONE	0 – 10	Regola il tono.
BALANCE	0 – 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto ed effetto.
TIME	SLOW-ATK: 1 – 30	Regola la velocità d'attacco.
	WIDE: 1 – 64	Regola il delay con intervalli di 1-ms . L'impostazione "tx" o "M1" é in sincronismo col tempo rhythm .
	DELAY, ECHO: 1 - 2900, t1 - t9, M1	
CURVE	0 – 10	Regola la curva di attacco.
FREQ	EXCITER: 1 – 5	Regola la frequenza.
	FIX-WAH: 1 – 50	Regola la frequenza centro dell'effetto wah.
LowBoost	0 – 10	Enfatizza il range di basse frequenze.
SIZE	1 – 10	Regola la spazialità.
WET LVL	0 – 30	Regola il mix effetto.
DRY LVL	0 – 30	Regola il mix del suono diretto.
LEVEL	1 - 8	Regola il livello di uscita del modulo.

MODO R		Seleziona l'ampiezza da cambiare.
	oFF	La frequenza é costante.
	UP	Minimum → maximum
	dn	Maximum → minimum
	HI	Valore impostazione → maximum
ONDA R	Lo	Minimum → Valore impostazione
		Seleziona la forma d'onda di controllo.
	1	Onda crescente seghettata
	2	Onda crescente sfrangiata
	3	Onda calante seghettata
	4	Onda calante sfrangiata
	5	Onda a triangolo
	6	Onda a triangolo (second power)
SYNC R	7	Onda sinusoidale
	8	Onda quadra
		Regola il ciclo della forma d'onda di controllo.
	0.5	Un ottavo di nota
	1	Un quarto di nota
TIPO	2	Mezza nota
	3	Mezza nota puntata
	b1 – b4	1 misura - 4 misure
		Seleziona il tipo di cambio di tonalità.
	1	Un semitono più basso → originale
	2	Originale → un semitono più basso
	3	Raddoppia → scende di tono + originale
	4	Scende di tono + originale → raddoppia
	5	Originale → 1 ottava più su
	6	1 ottava più su → originale
	7	Originale → 2 ottave in giù
	8	2 ottave in giù → originale
	9	1 ottava in giù + originale → 1 ottava più su + originale
	10	1 ottava più su + originale → 1 ottava in giù + originale
	11	5a perfetta in giù + originale → (4a perfetta in su + originale
	12	4a perfetta in su + originale → 5a perfetta in giù + originale
13	0 Hz + originale → 1 ottava più su	
14	1 ottava più su → 0 Hz + originale	
15	0 Hz + originale → 1 ottava più su + originale	
16	1 ottava più su + originale → 0 Hz + originale	

Impostazione sinc dei parametri RATE e TIME

Impostazione	Ciclo sinc
t0	32a nota
t1	16a nota
t2	Terzina di quarta
t3	16a nota puntata
t4	8a nota
t5	Mezza terzina
t6	8a nota puntata
t7	Quarta nota
t8	Quarta nota puntata
t9	Mezza nota
M1	Nota intera
M2	2 x nota intera
M3	3 x nota intera
M4	4 x nota intera

Modulo ZNR

Tipo	Parametro
ZNR	THRSHOLD
	Elimina il rumore di fondo durante le pause di esecuzione.

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Regola la sensibilità. Tenetelo alto finché attacchi e fine suonino in modo naturale.

■ Algoritmo MIC

Modulo COMP/LIM

Tipo	Parametro			
COMPRESS	THRSHOLD	RATIO	ATTACCO	LIVELLO
	Mantiene consistente la dinamica.			
LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LIVELLO
	Controlla i picchi di segnale.			

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
THRSHOLD	-24 – 0	Regola la sensibilità
RATIO	COMP: 1 – 26	Regola il grado di compressione del segnale
	LIMIT: 1 – 54, ∞	
ATTACK	0 – 10	Regola la velocità di attacco di compressione.
LEVEL	0 – 12	Regola il livello di uscita modulo.
RELEASE	0 – 10	Regola il tempo di rilascio della compressione.

Modulo MIC PRE

Tipo	Parametro			
MIC PRE	COLORE	TONO	LIVELLO	DE-ESSER
	Preamp microfonico.			

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
COLOR		Regola la risposta in frequenza.
	1	Bassa risposta
	2	Taglio basso
	3	Caratteristiche chitarra acustica
	4	Caratteristiche chitarra acustica con taglio basso
	5	Caratteristiche vocali
	6	Caratteristiche vocali con taglio basso
-tone	0 – 10	Regola il tono.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello d'uscita modulo.
DE-ESSER	0 – 10	Regola il taglio delle sibilanti.

Modulo 3 BAND EQ

Vd. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Modulo MODULATION/DELAY

Tipo	Parametro			
CHORUS	PROFONDITA'	RATE	MIX	
	Aggiunge pulsazione e ampiezza al suono			
V-CHORUS	PROFONDITA'	RATE	MIX	
	Simula il suono caldo dall'effetto vintage.			
FLANGER	PROFONDITA'	RATE	FB	
	Produce un suono unico, ondulato			
PHASER	RATE	COLORE		
	Produce un suono fruscicante.			
TREMOLO	PROFONDITA'	RATE	CLIP	
	Varia periodicamente il livello del suono			

AUTO PAN	AMPIEZZA	RATE	CLIP	
	Periodicamente cambia la posizione stereo del suono			
PITCH	SHIFT	TONO	BILANCIAMENTO	
	Modifica la tonalità del suono diretto.			
SLOW-ATK	TEMPO	CURVA		
	Crea un suono di violini con attacco morbido.			
VIBE	PROFONDITA'	RATE	BILANCIAMENTO	
	Effetto vibrato automatico.			
STEP	PROFONDITA'	RATE	RISONANZA	
	Cambia suono con caratteristiche di filtro tipo step.			
RING MOD	RATE	BILANCIAMENTO		
	Produce un suono metallico.			
CRY	RISONANZA	SENS		
	Effetto parlato modulato.			
EXCITER	FREQ	PROFONDITA'	LowBoost	
	Dà maggiore definizione spaziale e focus al suono.			
AIR	DIM	TONO	MIX	
	Simula un ambiente, dando profondità spaziale al suono.			
DELAY	TEMPO	FB	MIX	
	Delay con tempo di ritardo sino a 2.9 secondi.			
ECHO	TEMPO	FB	MIX	
	Delay con suono caldo, ritardo fino a 2.9 secondi.			
DOUBLING	TEMPO	TONO	MIX	
	Effetto raddoppiamento con tempo di ritardo fino a 100 millisecondi.			
FIX-WAH	TIPO FLT	FREQ	MODO R	ONDA R
	Cambia frequenza all'effetto wah in sinc. col tempo rhythm .			
ARRM-PIT	TIPO	TONO	ONDA R	SINC R
	Cambia tonalità in sinc. col tempo rhythm .			

Per la descrizione di parametro, vd. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Modulo ZNR

Vd. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

■ Algoritmo LINE

Modulo COMP/LIM

Vd. algoritmo MIC.

Modulo ISOLATOR

Tipo	Parametro				
ISOLATOR	XOVER LO	XOVER HI	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Divide il segnale in tre bande di frequenza, e controlla il mix di ogni banda.				

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
XOVER LO	50 – 16000	Regola la frequenza di taglio bassi/medi.
XOVER HI	50 – 16000	Regola la frequenza di taglio medi/alti.
MIX HIGH	OFF, -24 – 6	Regola il mix alti .
MIX MID	OFF, -24 – 6	Regola il mix medi.
MIX LOW	OFF, -24 – 6	Regola il mix basso.

Modulo 3 BAND EQ

Vd. algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

MODULATION/DELAY module

Tipo	Parametro			
CHORUS	PROFONDITA'	RATE	MIX	
	Aggiunge pulsazione e ampiezza al suono.			
FLANGER	PROFONDITA'	RATE	FB	LFO SFT
	Produce un suono unico ondulato.			
PHASER	RATE	COLORE	LFO SFT	
	Produce un suono fruscante.			
TREMOLO	PROFONDITA'	RATE	CLIP	
	Varia periodicamente il livello del suono.			
AUTO PAN	AMPIEZZA	RATE	CLIP	
	Sposta periodicamente la posizione stereo del suono			
PITCH	SHIFT	TONO	BILANCIAMENTO	
	Modifica la tonalità del suono diretto.			
RING MOD	RATE	BILANCIAMENTO		
	Produce un suono metallico.			
DELAY	TEMPO	FB	MIX	
	Effetto delay con ritardo fino a 1.4 secondi.			
ECHO	TEMPO	FB	MIX	
	Effetto delay con suono caldo, fino a 1.4 secondi di ritardo.			
DOUBLING	TEMPO	TONO	MIX	
	Effetto raddoppiamento con tempo di ritardo fino a 100 millisecondi.			

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
DEPTH	0 – 10	Regola la profondità effetto.
RATE	TREMOLO: 1 - 30, t0 - t9, M1	Regola la velocità d'effetto. L'impostazione "tx" o "Mx" é in sinc. col tempo rhythm.
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1 - 30, t0 - t9, M1 - M4	
	Others: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Regola il mix dell'effetto.
FB	FLANGER: -10 – 10	Regola il feedback.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
LFO SFT	0 – 180	Regola la differenza di fase tra L/R.
COLOR	1 – 4	Specifica il tipo di tono della fase.
CLIP	0 – 10	Enfatizza l'effetto.
WIDTH	0 – 10	Regola l'ampiezza tra L/R.
SHIFT	-24.0 – 12.0	Regola la tonalità di trasposizione. L'impostazione "dt" ha un effetto abbassato di tono.
STONE	0 – 10	Regola il tono.
BALANCE	0 – 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto ed effetto.
TIME	DOUBLING: 1 – 100	Regola il tempo di ritardo ad intervalli di 1-ms . L'impostazione "tx" o "M1" é in sinc. col tempo rhythm.
	DELAY, ECHO: 1 – 1400, t1 – t9, M1	

Modulo ZNR

Vd. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

■ Algoritmo DUAL MIC

Modulo COMP/LIM

Modulo MIC PRE

Modulo 3 BAND EQ

Vd. algoritmo MIC.

(Uguale a algoritmo MIC salvo che per il fatto che non c'è il parametro "DE-ESSER" nel modulo MIC PRE)

Modulo DOUBLING

Tipo	Parametro			
DOUBLE L/R	TEMPO	TONO	MIX	
	Effetto raddoppiamento con ritardo fino a 100 millisecondi.			

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
TIME	1 – 100	Regola il tempo di ritardo ad intervalli di 1-ms .
MIX	0 – 30	Regola il mix effetto.
TONE	0 – 10	Regola il tono .

Modulo ZNR

Vd. algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS .

■ Algoritmo MASTERING

Modulo 3 BAND COMP/Lo-Fi

Tipo	Parametro							
MLT CMP	XOVER LO	XOVER HI	SENS HI	SENS MID	SENS LOW	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Divide il segnale in tre bande di frequenza, determina la compressione e il mix.							
Lo-Fi	CHARACTR	COLOR	DISTORTN	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	Degrada la qualità audio del suono							

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
XOVER LO	50 – 16000	Regola la frequenza di taglio bassi/medi.
XOVER HI	50 – 16000	Regola la frequenza di taglio medi/alti.
SENS HI	0 – 24	Regola la sensibilità d'ingresso del compressore per gli alti.
SENS MID	0 – 24	Regola la sensibilità d'ingresso del compressore per i medi.
SENS LOW	0 – 24	Regola la sensibilità d'ingresso del compressore per i bassi.
MIX HIGH	OFF, -24 – 6	Regola il mix alti.
MIX MID	OFF, -24 – 6	Regola il mix medi.
MIX LOW	OFF, -24 – 6	Regolail mix bassi.
CHARA	0 – 10	Specifica il carattere del filtro.
COLOR	1 – 10	Regola il colore.
DIST	0 – 10	Regola il grado di distorsione.
TONE	0 – 10	Regola il tono.
EFX LVL	0 – 30	Regola il mix del suono effettato.
DRY LVL	0 – 30	Regola il mix del suono diretto.

Modulo NORMALIZER

Tipo	Parametro
NORMLZR	GAIN
	Imposta il livello di ingresso del modulo 3 BAND COMP/Lo-Fi.

Descrizione parametro

Parameter	Range impostazione	Descrizione
GAIN	-12 – 12	Regola il livello.

Modulo 3 BAND EQ

Vd. algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Modulo DIMENSION/RESONANCE

Tipo	Parametro						
DIMENSN	RISE 1	RISE 2					
	Produce ampiezza .						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TIPO	RISONANZA	EFX LVL	DRY LVL
	Filtro di risonanza con LFO.						

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
RISE 1	0 – 30	Regola l' enfasi della componete stereo.
RISE 2	0 – 30	Regola la spazialità della componente monofonica.
DEPTH	0 – 10	Regola la profondità d' effetto.
FreqOFST	1 – 30	Regola la compensazione LFO
RATE	1 – 30, t0 – t9, M1 – M4	Regola la velocità d' effetto. L'impostazione "tx" o "Mx" é in sinc. col tempo rhythm.
TYPE	HPF, LPF, bPF	Specifica il tipo di filtro.
RESONANC	1 – 30	Regola l'intensità d' effetto.
EFX LVL	0 – 30	Regola il mix del suono effettato.
DRY LVL	0 – 30	Regola il mix del suono diretto.

Modulo ZNR

Vd. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Effetto Send/return

Modulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parametro					
CHORUS	TIPO LFO	PROFONDITA'	RATE	PRE DLY	EFX LVL	
	Aggiunge pulazione e ampiezza al suono					
DELAY	TEMPO	FB	DAMP	PAN	EFX LVL	
	Effetto delay con ritardo fino a 2.9 secondi.					
HALL	PRE DLY	DECAY	EQ ALTO	EQ BASSO	E/R MIX	EFX LVL
	Simula l'acustica di una sala concerti.					
ROOM	PRE DLY	DECAY	EQ ALTO	EQ BASSO	E/R MIX	EFX LVL
	Simula l'acustica di una stanza.					
SPRING	PRE DLY	DECAY	EQ ALTO	EQ BASSO	EFX LVL	
	Simula un riverbero tipo spring.					
PLATE	PRE DLY	DECAY	EQ ALTO	EQ BASSO	EFX LVL	
	Simula un riverbero piatto.					

Descrizione parametro

Parametro	Range impostazione	Descrizione
LFO TYPE	Mn, St	Seleziona la fase LFO: Mn (mono) o St (stereo).
DEPTH	0 – 10	Regola la profondità effetto.
RATE	1 – 30	Regola la velocità effetto.
PRE DLY	CHORUS: 1 - 30	Regola il tempo di pre-delay .
	HALL, ROOM, SPRING, PLATE: 1 – 100	
EFX LVL	0 – 30	Regola il mix del suono effettato.
TIME	1 - 2900, t1 – t9, M1	Regola il tempo di ritardo in intervalli di 1-ms. L'impostazione "tx" o "M1" é in sinc. col tempo rhythm.
FB	0 – 10	Regola il feedback.
DAMP	0 – 10	Regola il taglio degli alti del delay .
PAN	L10 – L1, 0, r1 – r10	Regola la posizione stereo del delay.
DECAY	1 – 30	Regola il tempo di riverbero.
EQ HIGH	-12 – 6	Regola il livello degli alti del suono effettato
EQ LOW	-12 – 6	Regola il livello dei bassi del suono effettato.
E/R MIX	0 – 30	Regola il volume delle prime riflessioni.

Patch di effetto

Effetto Insert

■ Algoritmo CLEAN

No.	Nome	Commento
0	Standard	Suono standard adatto alla registrazione
1	J-Chorus	JC suono pulito
2	Phaser	Emula un effetto phaser vintage
3	DryComp	Suono pulito con una traccia di raddoppiamento
4	RiffCLN	Suono Rock'n roll che evidenzia differenze tra chitarre
5	WideCLN	Ampio suono pulito con crunch
6	PunchCLN	Suono arioso con punch
7	Arpeggio	Suono pulito per arpeggi
8	CleanCH	Suono canale pulito di amp. valvolare Americano vintage
9	50sRNB	Suono tremolo per rhythm & blues
10	StrmBeat	Suono adatto per accompagnamenti
11	CompCln	Suono con compressione naturale
12	12-Clean	Suono pulito con una ottava superiore missata
13	Funky	Suono Funky
14	FDR-Cln	Suono pulito di amp. valvolare Americano
15	Rockbily	Suono Rockabilly con leggero delay
16	NYFusion	Suono pulito per registrazione diretta in linea
17	Wet-Rhy	Suono per ballate
18	JazzTone	Suono pulito per jazz
19	DeepFLG	Suono flange pulito
20	ArrmWah	Suono pulito wah che utilizza FIX-WAH
21	Kaitei	Suono dolce con eco per arpeggio o solista
22 - 29	EMPTY	

■ Algoritmo DIST

No.	Nome	Commento
0	MRS-Drv	Distorsione piena con forte sustain
1	RCT-BG	Suono amp. ad alto guadagno della serie Americana "Rectifier"
2	CrnchCmp	Suono crunch con un tocco di compressione
3	9002Lead	Suono ZOOM 9002
4	F-Tweed	Suono di piccolo amp. valvolare Americano vintage
5	BlackPnl	Suono Heavy metal di amp. stack Americano "5100 series"
6	MatchCru	Suono crunch di un amp. moderno classe A
7	Sticky	Suono crunch denso
8	HardPick	Suono crunch duro
9	RockDrv	Suono drive rock
10	Duplex	Suono spazioso solista con effetto doppio overlay
11	MadBass	Suono basso distorto per accordi e solista
12	Straight	Suono versatile per solista
13	JetSound	Suono jet versatile
14	Combo-BG	Suono overdrive con lungo sustain
15	FDR-Twin	Suono pulito di amp. valvolare Americano vintage
16	Beatle	Suono classe Mersey Beat
17	WildFuzz	Suono Vintage fuzz
18	JB.Style	Ottava per riffs chitarra e basso all'unisono

19	Pitch-5	Note singole suonano come accordi potenti
20	BRT-Drv	Grande suono di amp. stack Inglese "900 series"
21	Soldan	Suono amp. ad alto guadagno per impostazioni di semitoni con pick-up single coil
22	MatchDrv	Suono drive di amp. moderno classe A
23	Snake	Suono Heavy metal con solide frequenze basse
24	Crunch	Insieme di "800 series" crunch e delay
25	Ballad	Suono caldo solista
26	Metal-X	Suono Metal con sottili armoniche superiori
27	DP-Drv	Suono hard rock anni1970
28	WetDrive	Suono semplice overdrive
29	Mellow	Suono solista con un tono dolce
30	MultiDst	Suono forte completo
31	Bright	Suono brillante
32	Melody	Suono gustosamente stagionato per melodie
33	V-Blues	Suono Vintage Blues
34	BlueFngr	Suono Blues per pizzicato
35	HDR-Drv	Suono hard rock
36	Cry-Lead	Suono originale Zoom "cry effect"
37	ZakWah	Suono solista con auto-wah
38	LA-Std	Suono stile studio L.A.con grande chorus
39	TheRing	Simulazione di un modulatore circolare
40	JimVib	Famosi vibrati
41	Creamy	Lieve fuzz
42 - 49	EMPTY	

■ Algoritmo ACO/BASS SIM

No.	Nome	Commento
0	AcoSIM 1	Simula il suono di chitarra acustica disadorno
1	AcoSIM 2	Simula la chitarra acustica con un bel chorus
2	AcoSIM 3	Suono scintillate abbassato di tono senza modulazione
3	FullSize	Simula la chitarra acustica con corpo full sized
4	Light12	Suono leggero di chitarra a 12 corde
5	BsSIM 1	Simula un basso denso
6	BsSIM 2	Simulazione basso chorus per linee melodiche
7	BsSIM 3	Simulazione auto-wah per basso
8	FIngBass	Suono flange usato spesso nella fusion anni 80
9	UniSolo	Suono chitarra e basso unisono
10 - 19	EMPTY	

■ Algoritmo BASS

No.	Nome	Commento
0	BS-Pick	Suono denso per esecuzioni con le dita
1	BS-Od	Suono distorto Retro
2	BS-Drv	Suono distorto duro
3	BS-Fingr	Suono ampio per finger picking
4	BS-Slap	Suono frizzante slap
5	BS-Comp	Suono con attacco, controllato da dinamica di tocco
6	BS-Edge	Suono denso con edge
7	BS-Solo	Suono chorus per melodie
8	BS-Octve	Suono con una ottava superiore missata
9	BS-Wah	Basso Funky con auto-wah
10 - 19	EMPTY	

■ Algoritmo MIC

No.	Nome	Commento
0	Vo-Stnd	Effetto vocale standard
1	Vo-Rock	Effetto vocale rock
2	Vo-Balld	Effetto vocale da ballata con chorus abbassato di tono
3	Vo-Echo	Echo vocale
4	Vo-PreC1	Suono morbido, adatto a mic a condensatore
5	Vo-PreC2	Aggiunge profondità ai mic. a condensatore
6	Vo-PreD1	Migliora la definizione per mic. dinamici
7	Vo-PreD2	Rende il suono più denso
8	Vo-Robot	Voce robot come nei film SF
9	AG-Live	Suono per registrazione mic. con intensità live, non solo per chitarra
10	AG-Brght	Suono brillante e frizzante per registrazione mic.
11	AG-Solo	Stupendo suono solista
12	AG-Edge	Suono per registrazione chitarra acustica con edge potenziata
13	AG-Strum	Suono per registrazione chitarra acustica per accompagnamento
14	ForWind	Suono con mid-range distinto
15	ForBrass	Suono frizzante con breve delay
16	ForPiano	Profondità e definizione potenziata
17	AG-Mix 1	Suono potenziato per accompagnamento
18	AG-Mix 2	Suono potenziato per arpeggio
19	SweeperX	Aggiunge forza alla percussione
20	FXgroove	Suono rhythm machine
21	Lo&Hi	Accentua alti e bassi e attenua i medi
22	Lo-Boost	Enfatizza i bassi con spostamento tonalità
23	FanFan	Suono simile al parlato attraverso un ventilatore
24	Alien	Suono vocale creature spaziali
25	TapeComp	Simula registrazione analogica multi-traccia
26	Duet??	Aggiunge voce infantile a voce femminile o voce femminile alla maschile
27	Active	Enfatizza l'attacco
28	Psyche	Effetto trucco vocale in stile psichedelico
29	DeepDLY	Delay per voci, utile per ritagliare urla o suoni
30	HeGas	Voce d'anatra dopo aver inalato elio
31 - 49	EMPTY	

■ Algoritmo LINE

No.	Nome	Commento
0	Syn-Lead	Per sintetizzatore a nota singola solista
1	OrganPha	Phaser per sintetizzatore e organo
2	OrgaRock	Distorsione per organo rock
3	EP-Chor	Bel chorus per piano elettrico
4	ClavFlg	Wah per clarinetto
5	Concert	Effetto sala da concerto per piano
6	Honkey	Simulazione piano honky-tonk
7	PowerBD	Dà potenza alla percussione basso
8	DrumFIng	Flanger convenzionale per percussione
9	LiveDrum	Simula registrazione esterna dal vivo
10	JetDrum	Phaser per hi-hat a 16 battute
11	AsianKit	Cambia kit standard in Asiatico
12	BassBost	Enfatizza il range basso
13	Mono->St	Dà ampiezza alla fonte monofonica
14	AM Radio	Simulazione radio AM
15	WideDrm	Ampio effetto stereo per percussioni in interno
16	DanceDrm	Rinforza i bassi per ritmi dance
17	Octaver	Aggiunge suono di una ottava più bassa
18	Percushn	Dà corpo, presenza e forza stereo alla percussione

19	MoreTone	Distorsione con medi enfatizzati
20	SnrSmack	Enfatizza suoni vivaci
21	Shudder!	Suono a scatti per tracce techno
22	SwpPhase	Phaser con potente risonanza
23	DirtyBiz	Distorsione Lo-fi con modulatore circolare
24	Doubler	Raddoppiamento per tracce vocali
25	SFXlab	Suono SFX rinforzato per sintetizzatore
26	SynLead2	Suono jet vecchio stile per sintetizzatore solista
27	Tekepiko	Per sequenza frasi o chitarra in sordina
28	Soliner	Simula ensemble a corde analogico
29	HevyDrum	Per percussioni hard rock
30 - 49	EMPTY	

■ Algoritmo DUAL MIC

No.	Nome	Commento	Ingresso raccomandato L/R
0	Vo/Vo 1	Duetto	Voci
1	Vo/Vo 2	Chorus per voce principale	Voci
2	Vo/Vo 3	Armonia	Voci
3	AG/Vo 1	Crea un carattere "da strada"	Chitarra acustica/Voce
4	AG/Vo 2	Diverso da AG/Vo 1 nel carattere vocale	Chitarra acustica/Voce
5	AG/Vo 3	Modifica la voce in senso aggressivo	Chitarra acustica/Voce
6	ShortDLY	Suono di breve delay con raddoppiamento	Microfoni
7	FatDrum	Per registrazione drum con mic.stereo singolo	Microfoni
8	BothTone	Accordato per maschile su canale L e femminile su R	Voci
9	Condnsr	Simula mic. a condensatore con ingresso dinamico	Voci
10	DuoAtack	Chorus per voci principali con attacco enfatizzato	Voci
11	Warmth	Suono caldo con medi prominenti	Voci
12	AM Radio	Simula radio monofonica AM	Voci
13	Pavilion	Suono narrazione cabina expo	Voci
14	TV News	Suono conduttore TV	Voci
15	F-Vo/Pf1	Per voce femminile, ballate, piano	Voce/Piano
16	JazzDuo1	Simula jazz session LP con suono lo-fi	Voce/Piano
17	Cntmprry	Suono pulito ampio	Voce/Piano
18	JazzDuo2	JazzDuo1 per voce maschile	Voce/Piano
19	Ensemble	Per chitarra con forte attacco e piano	Chitarra acustica/Piano
20	Enhanced	Accentua linea pulita, per ballate	Chitarra acustica/Voce
21	Warmy	Moderata ambientazione troppo brillante	Chitarra acustica/Voce
22	Strum+Vo	Suono morbido con compensazione di medi	Chitarra acustica/Voce
23	FatPlus	Rinforza medi sottili	Chitarra acustica/Voce
24	Arp+Vo	Suono solido complessivo	Chitarra acustica/Voce
25	ClubDuo	Simula suono dal vivo in piccoli clubs	Chitarre acustiche
26	BigShape	Accentua chiarezza	Chitarre acustiche
27	FolkDuo	Suono fresco e pulito	Chitarre acustiche
28	GtrDuo	Adatto a duo di chitarre	Chitarre acustiche
29	Bright	Brillante e tagliente	Chitarre acustiche
30 - 49	EMPTY		

■ Algoritmo MASTERING

No.	Nome	Commento
0	PlusAlfa	Accentua potenza
1	All-Pops	Masterizzazione convenzionale
2	StWide	Masterizzazione con ampio range dinamico
3	DiscoMst	Suono da club
4	Boost	Finitura hi-fi
5	Power	Range bassi potente
6	Live	Aggiunge una sensazione live
7	WarmMst	Aggiunge un tono caldo
8	TightUp	Aggiunge un tono duro
9	1930Mst	Masterizza con suono anni 1930
10	LoFi Mst	Masterizzazione Lo-fi
11	BGM	Masterizzazione per musica in sottofondo
12	RockShow	Stile gruppo rock dal vivo
13	Exciter	Masterizzazione Lo-fi con lieve distorsione nei medi e alti
14	Clarify	Enfatizza finali alti
15	VocalMax	Porta le voci i primo piano
16	RaveRez	Speciale effetto che usa il filtro sweep
17	FullComp	Forte compressione su tutte le frequenze
18	ClearPWR	Accordatura con medi enfatizzati
19	ClearDMS	Accentua chiarezza e ampiezza
20	Maximizr	Accentua livello di pressione sonora
21 - 29	EMPTY	

Effetto Send/return

No.	Nome	Commento
0	VoChorus	Chorus che aggiunge colore alle voci
1	DeepDBL	Profondo raddoppiamento
2	TightHal	Riverbero da sala con forte qualità tonale
3	LargeHal	Simula riverbero di un grande sala
4	TrStudio	Simula il riverbero di un studio prove
5	VcxRev	Accordato per accentuare le voci
6	RealPlat	Simulazione riverbero spring
7	VinSprin	Simula riverbero analogico spring
8	Delay3/4	Delay di ottava puntata in sinc. col tempo rhythm
9	Natural	Chorus con bassa modulazione per sottofondo
10	GtChorus	Chorus per suono debole di chitarra
11	Doubling	Raddoppiamento versatile
12	Echo	Delay ricco in stile analogico
13	Delay3/2	Delay quarta puntata in sinc. col tempo rhythm
14	FastCho	Chorus veloce
15	DeepCho	Chorus versatile profondo
16	ShortDLY	Chorus versatile breve
17	SoloLead	Tiene unite frasi veloci
18	WarmyDly	Simula delay analogico caldo
19	EnhanCho	Effetto enhance che usa phrase shifts e doubling
20	Detune	Per strumento dalle forti armoniche come piano elettronico o sintetizzatore
21	Whole*1	Delay a nota intera in sinc. col tempo rhythm
22	Delay2/3	Delay di mezza terzina in sinc. col tempo rhythm
23	Delay1/4	Delay di 16a in sinc. col tempo rhythm
24	BrgtRoom	Riverbero di stanza con forte qualità tonale
25	SoftHall	Riverbero di sala con leggera qualità tonale
26	SmallHal	Simula il riverbero di una piccola sala
27	LiveHous	Simula il riverbero di un club
28	DarkRoom	Riverbero di stanza con morbida qualità tonale
29	Tunnel	Simula il riverbero di un tunnel
30	BigRoom	Simula il riverbero di una palestra
31	PowerSt.	Riverbero Gate
32	BrgtHall	Simula il brillante riverbero di una sala da concerti
33	BudoKan	Simula il riverbero del Budokan di Tokyo
34	Ballade	Per ballate lente
35	SecBrass	Riverbero per ottoni
36	ShortPlt	Riverbero breve
37	Dome	Riverbero di un stadio a volta
38	ClearSpr	Chiaro riverbero con tempo breve di riverbero
39	Dokan	Simula il riverbero di una pipa di terracotta
40 - 59	EMPTY	

Rhythm Pattern

Nelle colonne "Song" (No. 35-234), le frasi e i passaggi sono raggruppati sulla base dello stile per rendere efficiente la song con FAST. Per esempio, inserendo $(71+72+73)x2+(74+75+76)x2$, viene completata una fusione rhythm di 16 misure. ("V" in un nome di pattern significa frase, e "F" significa passaggio.)

No.	Nome	Misura
Variazione		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
No.	Nome	Misura
Song		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1

47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1
53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2

99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1
110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1

151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUss1VA	1
160	HOUss1FA	1
161	HOUss1VB	1
162	HOUss1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1
167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1FB	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1VB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2

203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1
231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
No.	Nome	Misura
Standard		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2

265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2
281	FUS04	2
282	FUS05	2
283	FUS06	2
284	FUS07	2
285	FUS08	2
286	POP01	2
287	POP02	2
288	POP03	2
289	POP04	2
290	POP05	2
291	POP06	2
292	POP07	2
293	POP08	2
294	POP09	2
295	POP10	2
296	POP11	2
297	POP12	2
298	RnB01	2
299	RnB02	2
300	RnB03	2
301	RnB04	2
302	RnB05	2
303	RnB06	2
304	RnB07	2
305	RnB08	2
306	RnB09	2
307	RnB10	2
308	FUNK01	2
309	FUNK02	2
310	FUNK03	2
311	FUNK04	2
312	FUNK05	2
313	FUNK06	2
314	FUNK07	2
315	FUNK08	2
316	FUNK09	2
317	FUNK10	2
318	FUNK11	2
319	FUNK12	2
320	HIP01	2
321	HIP02	2
322	HIP03	2
323	HIP04	2
324	HIP05	2
325	HIP06	2
326	HIP07	2
327	HIP08	2
328	HIP09	2

329	HIP10	2
330	HIP11	2
331	HIP12	2
332	HIP13	2
333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOUS01	2
350	HOUS02	2
351	HOUS03	2
352	HOUS04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2
385	BALD09	2
386	BALD10	2
387	BALD11	4
388	BLUS01	2
389	BLUS02	2
390	BLUS03	2
391	BLUS04	2
392	BLUS05	2

393	BLUS06	2
394	CNTR01	2
395	CNTR02	2
396	CNTR03	2
397	CNTR04	2
398	JAZZ01	2
399	JAZZ02	2
400	JAZZ03	2
401	JAZZ04	2
402	JAZZ05	2
403	JAZZ06	2
404	JAZZ07	4
405	SHFL01	2
406	SHFL02	2
407	SHFL03	2
408	SHFL04	2
409	SHFL05	2
410	SKA01	2
411	SKA02	2
412	SKA03	2
413	SKA04	2
414	REGG01	2
415	REGG02	2
416	REGG03	2
417	REGG04	2
418	AFRO01	2
419	AFRO02	2
420	AFRO03	2
421	AFRO04	2
422	AFRO05	2
423	AFRO06	2
424	AFRO07	2
425	AFRO08	2
426	LATN01	2
427	LATN02	2
428	LATN03	2
429	LATN04	2
430	LATN05	2
431	LATN06	2
432	LATN07	2
433	LATN08	2
434	LATN09	2
435	LATN10	2
436	LATN11	2
437	LATN12	2
438	BOSSA01	4
439	BOSSA02	4
440	SAMBA01	4
441	SAMBA02	4
442	MidE01	2
443	MidE02	2
444	MidE03	2
445	MidE04	2
446	INTRO01	1
447	INTRO02	1
448	INTRO03	1
449	INTRO04	1
450	INTRO05	1
451	INTRO06	1
452	INTRO07	1
453	INTRO08	1
454	INTRO09	1
455	INTRO10	1
456	INTRO11	1

457	INTRO12	1
458	INTRO13	1
459	INTRO14	1
460	INTRO15	1
461	INTRO16	1
462	INTRO17	1

463	INTRO18	1
464	ENDING01	1
465	ENDING02	1
466	ENDING03	1
467	ENDING04	1
468	ENDING05	1

469	ENDING06	1
470	ENDING07	1
471	COUNT	2
472	AllMute	1

473 I 508	EMPTY	0
509	METRO34	1
510	METRO44	1

Programmi Drum Kits/Basso

Drum Kit

No.	Nome
0	Standard
1	Basic
2	LiveRock
3	Analog
4	Light
5	Brush
6	Funk
7	Pop

Programma Basso

No.	Nome
0	Finger
1	Pick
2	Slap
3	Acoustic
4	SynthBS

Tabella strumento/numero nota MIDI

Pad	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Strumento	Nota#	Strumento	Nota#	Strumento	Nota#
BD	Kick drum	36	Rim shot	37	Low agogo	68
SD	Snare drum	38	Clap	39	High agogo	67
CHH	Closed hi-hat	42	Cowbell	56	Stick	33
CRASH	Crash cymbal	49	Low conga	64	High bongo	60
RIDE	Ride cymbal	51	Mute high conga	62	Low bongo	61
OHH	Open hi-hat	46	Open high conga	63	Metronome bell	34
TOM1	Tom 1	50	Cup	53	Maracas	70
TOM2	Tom 2	47	Tambourine	54	High timbale	65
TOM3	Tom 3	43	Claves	52	Low timbale	66

File su card SD

■ Cartella PROJxxx

(xxx; 000-999 corrispondente al numero di project)

Contiene vari dati per ogni project.

PRJDATA.ZIF

Impostazioni per marcatori, parametri traccia, effetto.

RHYTHM.SEQ

Dati rhythm pattern/rhythm song

TRACKx_y.ZAF

Dati audio per ogni traccia V-take

(x; 0-7 corrispondente al numero di traccia 1-8, y; 0-9 al numero di V-take 1-10)

■ Cartella SYS

Contiene i files correlati al sistema.

MACPRM.ZIF

Numero del project ultimo editato

SEQPLY.LST

Dati play list

■ SYSTEM.BIN

Impostazioni comuni tra projects sulla card

*** Non cambiate nome ai files usando una card SD convenzionale lettura/scrittura. Se i files hanno nomi diversi, non saranno riconosciuti da MRS-8.**

Implementazione MIDI

1. Messaggi riconosciuti

Nessuno.

2. Messaggi trasmessi

Status	1o	2o	Descrizione
8nH	kk	40H	Nota Off kk: numero nota
9nH	kk	00H	Nota Off kk: numero nota
9nH	kk	vv	Nota On kk: numero nota vv: velocità
BnH	07H	vv	Volume Canale vv: valore volume
BnH	7BH	00H	Tutte le note su Off
F1H	dd		MTC Quarter Frame dd: dati
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: posizione song
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continua
FCH			Stop

NOTA: n = Numero Canale MIDI (0 - F)

3. Messaggi Esclusivi di Sistema

Nessun SysEx messaggio riconosciuto/trasmesso.

Tabella implementazioneMIDI

[SD card Recorder]
Model MRS-8 MIDI Implementation Chart

Date : 30 Jun. 2004
Version: 1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF		Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****		
Note Number	True voice	12-75 *****		
Velocity	Note ON Note OFF	o x		
After Touch	Key's Ch's	x x		
Pitch Bend		x		
Control Change		7		Volume
Prog Change	True #	o *****		
System Exclusive		x		
System Common	Qtr Frame Song Pos Song Sel Tune	o o x x		
System Real Time	Clock Commands	o o		
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x		
Notes		MTC quarter frame message is transmitted.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

GLOSSARIO

■ Simboli e Numeri

(79
)	79
+	79
X	79
← PTN	77

■ A

A-B repeat (funzione)	36
Accensione	14
Accordatore cromatico	114
Accordatore (funzione)	114
Usare l'accordatore cromatico	114
Usare altri tipi di accordatore	115
Algoritmo	92
Auto punch-in/out	37

■ B

Bass (programma basso)	61, 142
MIDI channel	109
Switching	64
Bass (sequenza basso)	62
Bass (traccia basso)	19, 55
Batterie (inserimento)	13
Bounce	40
BsPRG	83
BsVOL	83

■ C

Card SD	
Controllare capacità residua	118
Cambiare	117
Inizializzazione	118
Inserire	13
Immagazzinare files	142
Cattura	53
Cancellare	
Prima/dopo un range specifico (editing traccia)	47
Rhythm pattern	76
Rhythm song	87
Esecuzione sequenza Basso	69
Esecuzione sequenza Drum	68
Project	106
Eventi di Rhythm song	84
Range specifico dati (editing traccia)	47
V-take	51
CHORD (informazione accordo)	
Rhythm pattern	73
Rhythm song	81
Collegamenti	12

Control change	108
Controllo (sezione)	11
Copiare	
Project	106
Rhythm pattern	75
Rhythm song	86
Range dati specifico (rhythm song)	85
Range dati specifico (editing traccia)	45
V-take	51

■ D

Display (sezione)	11
Regolazione contrasto/luce post.	116
DrKIT	83
Drum kit	61, 142
Canale MIDI	109
Attivare il drum kit	64
Drum (sequenza)	62
Drum (traccia)	19, 55
DrVOL	83
Durata	72

■ E

Effetto (modulo)	92
Effetto (parametri)	95, 125
Effetto (patch)	93, 134
Effetti (problemi)	121
Effetto (sezione)	10
Effetto Insert	91, 92
Applicare l'effetto insert al solo segnale monitor	99
Assegnare nome a una patch	98
Cambiare punto di inserimento	93
Editare una patch	95
Selezionare una patch	93
Salvare/alternare patch	98
Flusso di segnale	94
Effetto Send/return	91, 100
Assegnare un nome a una patch	102
Editare una patch	100
Patch	100
Salvare/alternare patches	101
Selezionare una patch	100
Effetti	91
Importare ad altro project	102
Effetto masterizzazione	29
EQ	26, 59
EV→	83
Evento	83

■ F

Fade-in/out	
Range specifico dati	48
Fader (sezione)	11
FAST input	79

■ I

Importare	
Patch da altro project	102
Rhythm pattern/rhythm song da altro project	88
V-take da altro project	52
Indicatore livello	116
Ingresso (sezione)	10
Ingresso (sensibilità)	15, 25
Inserimento in tempo reale	
Sequenza Basso	69
Sequenza Drum	67
Invertire un range specifico di dati (editing traccia)	49

■ L

Localizza (funzione)	35
----------------------	----

■ M

Maggiore/Minore	
Inserire informazioni accordo in un rhythm pattern	73
Selezionare scala per suonare il pad	65
Marcatore (funzioni)	35
Cancellare un marcatore	36
Spostare un marcatore	36
Impostare un marcatore	35
Metronomo	89
MIDI	108
Cambiare impostazioni MIDI	108
Control change	108
Canale MIDI Drum/basso	109
MIDI Time Code (MTC)	110
Song Position Pointer	110
Start/Stop/Continue	110
Timing Clock	109
MIDI (canale)	109
MIDI (implementazione)	143
MIDI (tabella implementazione)	144
MIDI OUT (connettore)	108
MIDI/problemi di sincronizzazione	121
Mixdown	29, 39
Mixer	9, 55

■ N

Nota On/Off	108
-------------	-----

■ O

Org Root	73
Org Chord	74
Overdubbing	25
Overdubbing	25

■ P

Pad bank	61
Pad	
Cambiare sensibilità ai pads	90
Pannello frontale	10
Panning	26, 27, 90
Pannello posteriore	11
Patch	
Effetto Insert	92
Effetto Send/return	100
Play list	111
Problemi connessi a esecuzione	120
Punch-in/out manuale	37
Pre-count	
Cambiare durata (sezione rhythm)	89
Selezionare operazioni di pre-count (registr.)	43
Project	104
PTN	83
Punch-in/out	37
Punch-in/out automatico	37
Punch-in/out manuale	37
Punto In	37
Punto Out	37

■ Q

Quantizzare	67, 70
-------------	--------

■ R

Range	65
Registratore	8, 32
Registrazione (livello)	15, 22
Registrazione (problemi connessi)	120
Registrare	
Registriamo	15
Mixdown	29
Overdubbing	25
Registrare la prima traccia	20
Riproduzione ripetuta	36
Rhythm pattern	62, 140
Regolare volume della sequenza basso	74
Assegnare un nome a un rhythm pattern	75
Copiare un rhythm pattern	75

Inserire informazioni di accordo	73
Cancellare un rhythm pattern	76
Inserimento in tempo reale	67, 69
Selezionare un rhythm pattern	63
Step input	70, 71
Rhythm pattern (modo)	62
Rhythm (funzione registrazione)	42
Rhythm (problemi connessi)	121
Rhythm (sezione)	9, 10, 61
Cambiare volume al metronomo	89
Cambiare sensibilità al pad	90
Cambiare durata del pre-count	89
Visualizzare capacità memoria residua	90
Rhythm song	76
Assegnare un nome a una rhythm song	87
Copiare una rhythm song	86
Copiare una misura specifica	85
Cancellare una rhythm song	87
Inserire informazione d'accordo	81
Inserire altre informazioni	83
Inserire informazioni pattern con FAST input	79
Inserire informazioni pattern con step input	77
Importare da un altro project	88
Selezionare una rhythm song	76
Trasporre una intera rhythm song	85
Rhythm song (modo)	62
RADICE	83
■ S	
Song Position Pointer	110
Specifiche	123
Spegnimento	14
Spostare	
Spostare un range specifico di dati	46
Spostare una V-take	51
Start/Stop/Continue	110
Status (tasti)	23
Step input	
Rhythm pattern	70, 71
Rhythm song	77
Stereo link	60
Swap (alternare)	53

■ T

Tempo	83
Tempo	
Cambiare tempo	19, 63
Informazione tempo (rhythm song)	83
Tick	35
Timing Clock	109
Time signature (informazione tempo)	83
Traccia	8
Traccia (editing)	44
Traccia (parametri)	59
Traccia Master	9, 30, 38
Mixdown su traccia master	39
Esecuzione	39
Transport (sezione)	11

■ V

V-take	32
Copiare	51
Cancellare	51
Importare da altro project	52
Spostare	51
Rinominare	32
Alternare (swapping)	52
Attivare	32
Volume (regolazione)	
Sequenza Drum/basso	74
Pre-count (registratore)	43
Pre-count (rhythm section)	90
Rhythm pattern	62, 76
Rhythm song	62, 75
Traccia	55



ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg., 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-8 5004-1