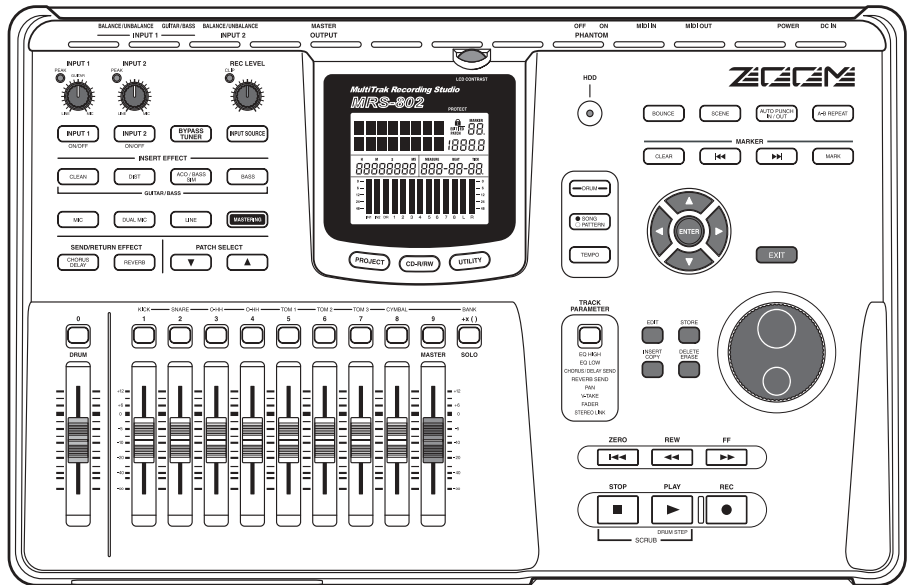


# MultiTrak Recording Studio MRS-802



## Manuale operativo



© ZOOM Corporation

La riproduzione di questo manuale, completa o parziale, con ogni mezzo effettuata, è proibita.

# PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA

## Precauzioni per la sicurezza

In questo manuale sono usati dei simboli per evidenziare avvertenze e avvisi di pericolo da leggere per poter prevenire incidenti. I significati di questi simboli sono i seguenti:



**Avviso**

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni estremamente pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano in modo errato l'apparecchio, ne possono risultare danni seri e anche mortali.



**Attenzione**

Questo simbolo indica spiegazioni su questioni pericolose. Se gli utenti ignorano questo simbolo e usano in modo errato l'apparecchio, ne possono risultare danni alle persone e alle apparecchiature.

Vi preghiamo di osservare i seguenti consigli e precauzioni sulla sicurezza per un uso di MRS-802 esente da rischi.

### • Alimentazione



**Avviso**

MRS-802 è alimentato dall'adattatore AC fornito.

Per prevenire malfunzionamento e danni alle persone, non usate altri tipi di adattatore AC.

Quando usate MRS-802 in zone con un diverso voltaggio di linea, consultate il vostro distributore locale ZOOM per procurarvi il giusto adattatore AC.

### • Messa a terra



**Attenzione**

A seconda delle condizioni di installazione, può essere avvertito un leggero carico elettrico quando si tocca una parte metallica di MRS-802. Se desiderate evitarlo, collegate l'unità a una buona presa terra esterna tramite la vite che si trova sul fondo.

Per prevenire il rischio di incidenti, non usate mai una delle seguenti messe a terra:

- Tubi dell'acqua (rischio di scossa elettrica)
- Tubi del gas (rischio di esplosione)
- Terra del collegamento telefonico o parafulmini (rischio di fulmini)

### • Ambiente



**Attenzione**

Evitate di usare MRS-802 in ambienti dove possa essere esposto a:

- Temperature estreme
- Alta umidità
- Polvere eccessiva o sabbia
- Vibrazioni eccessive o colpi

### • Utilizzo



**Attenzione**

MRS-802 è uno strumento di precisione. Non esercitate pressione indebita sui tasti e gli altri controlli. Abbiate anche cura di non far cadere l'unità e non sottoporla a colpi o pressioni eccessive.

### • Alterazioni



**Attenzione**

Non aprite mai il contenitore di MRS-802 né tentate di modificare il prodotto in alcun modo poiché questo può provocare danni all'unità.

### • Collegamento cavi e prese input e output



**Attenzione**

Spegnete sempre l'alimentazione di MRS-802 e di tutte le altre apparecchiature prima di collegare o scollegare i cavi. Accertatevi anche di scollegare tutti i cavi e l'adattatore AC prima di spostare MRS-802.

### • Volume



**Attenzione**

Non usate MRS-802 ad alto volume per periodi di tempo prolungati, per non causare danni all'udito.

### • Drive CD-R/RW



**Attenzione**

Non guardate mai direttamente il raggio laser proiettato dal pickup ottico del drive CD-R/RW per non provocare danni alla vista.

## Precauzioni d'uso

---

### • Interferenze elettriche

Per questioni di sicurezza, MRS-802 è stato progettato per fornire la massima protezione contro l'emissione di radiazioni elettromagnetiche dall'interno dell'apparecchio, e protezione da interferenze esterne. Tuttavia, non devono mai essere posizionati vicino a MRS-802 apparecchi molto sensibili alle interferenze o che emettono potenti onde elettromagnetiche, poiché la possibilità di interferenze non può mai essere esclusa completamente.

Con qualunque tipo di apparecchio di controllo digitale, MRS-802 incluso, le interferenze elettromagnetiche possono provocare malfunzionamento e danneggiare o distruggere i dati. Fate attenzione a ridurre al minimo il rischio di tali danni.

### • Pulizia

Usate un panno morbido asciutto per pulire MRS-802. Se necessario, inumidite il panno leggermente. Non usate detergenti abrasivi, cera, o solventi (come diluenti per pittura o alcool per le pulizie), poiché questi possono intaccare le finiture e danneggiare la superficie.

### • Backup

I dati di MRS-802 possono essere persi a causa di uso errato, o di malfunzionamento. Fate il backup dei vostri dati.

### • Diritti di copia

Salvo che per uso personale, la registrazione non autorizzata di fonti protette da copyright (CD, dischi, nastri, video clip, materiale diffuso, e così via) è proibita.

ZOOM Corporation non assume alcuna responsabilità per violazioni riguardanti l'infrazione di leggi sul copyright.

**Conservate questo manuale in un luogo comodo per ogni futura eventuale consultazione.**

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

# Indice dei contenuti

<b>PRECAUZIONI D'USO E SICUREZZA</b> . . . . .	<b>2</b>
PRECAUZIONI PER LA SICUREZZA . . . . .	2
Precauzioni d'uso . . . . .	3
<b>Introduzione</b> . . . . .	<b>7</b>
Panoramica . . . . .	7
Presentazione di MRS-802 . . . . .	9
Sezione Recorder . . . . .	9
Sezione Rhythm . . . . .	10
Sezione Mixer . . . . .	10
Sezione Effect . . . . .	10
<b>Parti di MRS-802</b> . . . . .	<b>12</b>
Pannello superiore . . . . .	12
Pannello posteriore . . . . .	14
Pannello frontale . . . . .	14
<b>Collegamenti</b> . . . . .	<b>15</b>
<b>Installazione del Drive CD-R/RW</b> . . . . .	<b>17</b>
<b>Ascolto delle Song Demo</b> . . . . .	<b>19</b>
Protezione di song demo . . . . .	19
Accensione . . . . .	19
Selezionare una song demo . . . . .	19
Riproduzione della song demo . . . . .	20
Spegnimento . . . . .	20
<b>Tour rapido</b> . . . . .	<b>21</b>
<b>Step 1: Preparativi</b> . . . . .	<b>21</b>
1.1 Creare un nuovo project . . . . .	21
1.2 Selezione di un pattern rhythm . . . . .	22
<b>Step 2: Registrare la prima traccia</b> . . . . .	<b>24</b>
2.1 Regolare la sensibilità d'ingresso . . . . .	24
2.2 Applicare l'effetto insert . . . . .	24
2.3 Selezione e registrazione di una traccia . . . . .	25
<b>Step 3: Overdubbing</b> . . . . .	<b>27</b>
3.1 Impostare sensibilità d'ingresso ed effetto insert . . . . .	27
3.2 Selezione traccia e registrazione . . . . .	27
<b>Step 4: Missaggio</b> . . . . .	<b>28</b>
4.1 Preparativi per il missaggio . . . . .	28
4.2 Regolare volume, panning ed EQ . . . . .	28
4.3 Applicare l'effetto send/return . . . . .	29
4.4 Uso dell'effetto insert mastering . . . . .	31
4.5 Missaggio sulla traccia master . . . . .	31
<b>Guida [Recorder]</b> . . . . .	<b>33</b>
<b>Uso delle V-take</b> . . . . .	<b>33</b>
Attivazione di V-take . . . . .	33
Editing dei nomi di V-take . . . . .	33
<b>Spostarsi in un punto desiderato della song</b> (Funzione Locate) . . . . .	<b>35</b>
<b>Ri-registrare solo una regione specificata</b> (Funzione Punch-in/out) . . . . .	<b>35</b>
Uso del punch-in/out manuale . . . . .	35
Uso dell'auto punch-in/out . . . . .	36
<b>Registrare più tracce su una traccia master</b> (Funzione Mixdown) . . . . .	<b>37</b>
La traccia master . . . . .	37
Step per il missaggio . . . . .	37
Riproduzione della traccia master . . . . .	38
<b>Combinare più tracce su un'altra traccia</b> (Funzione Bounce) . . . . .	<b>39</b>
Come funziona il bounce . . . . .	39
Fare le impostazioni per il bounce . . . . .	39
Eseguire la registrazione bounce . . . . .	40
<b>Registrare il suono Drum</b> (Registrazione Rhythm) . . . . .	<b>41</b>
<b>Assegnazione di marcatori entro una song</b> (Funzione Marker) . . . . .	<b>42</b>
Impostare un marcatore . . . . .	42
Posizionare un marcatore . . . . .	43
Cancellazione di un marcatore . . . . .	43
<b>Riproduzione ripetuta di uno stesso passaggio</b> (Funzione A-B Repeat) . . . . .	<b>44</b>
<b>Trovare un punto desiderato</b> (Funzione Scrub/Preview) . . . . .	<b>44</b>
Uso delle funzioni scrub/preview . . . . .	44
Cambiare le impostazioni della funzione scrub . . . . .	45
<b>Guida [Track Editing]</b> . . . . .	<b>46</b>
<b>Editing di un range di dati</b> . . . . .	<b>46</b>
Step fondamentali di range editing . . . . .	46
Copiare un range di dati specificato . . . . .	47
Spostare un range specificato di dati . . . . .	48
Cancellare un range specificato di dati . . . . .	49
Trimming di un range specificato di dati . . . . .	49
Fade-in/fade-out di un range specificato di dati . . . . .	50
Invertire un range specificato di dati audio . . . . .	51
Cambiare la durata di un range specificato di dati . . . . .	51
<b>Editing usando le V-take</b> . . . . .	<b>53</b>
Step fondamentali di editing a V-take . . . . .	53
Cancellare una V-take . . . . .	54
Copiare una V-take . . . . .	54
Spostare una V-take . . . . .	54
Scambiare V-take . . . . .	55
<b>Cattura di tracce e sostituzione</b> . . . . .	<b>55</b>
Catturare una traccia . . . . .	55
Scambiare dati di traccia con i dati catturati . . . . .	56

<b>Guida [Phrase Looping]</b> .....	<b>57</b>	Assegnare un nome alla song rhythm .....	89
Che tipo di frasi è possibile usare? .....	57	<b>Creare un pattern rhythm originale</b> .....	<b>90</b>
<b>Caricare una frase</b> .....	<b>58</b>	Preparativi .....	90
Step fondamentali di caricamento delle frasi .....	58	Step input .....	91
Importare una V-take dal project corrente .....	58	Real-time input .....	93
Importare un file WAV/AIFF .....	59	<b>Editing di un pattern rhythm</b> .....	<b>94</b>
Importare una frase da un project differente .....	60	Regolare il bilanciamento di volume drum .....	94
<b>Regolare i parametri delle frasi</b> .....	<b>61</b>	Copiare un pattern rhythm .....	95
Copiare una frase .....	62	Editing del nome di un pattern rhythm .....	95
<b>Creare un phrase loop</b> .....	<b>63</b>	Cancellare un pattern rhythm .....	96
FAST input di phrase loop .....	63	<b>Importare pattern rhythm e song rhythm</b>	
Scrivere un phrase loop su una traccia .....	65	<b>da un altro project</b> .....	<b>96</b>
<b>Guida [Mixer]</b> .....	<b>67</b>	<b>Editing di varie impostazioni della sezione</b>	
<b>Il mixer</b> .....	<b>67</b>	<b>rhythm</b> .....	<b>97</b>
<b>Operazioni base dell'input mixer</b> .....	<b>68</b>	Procedura di base .....	97
Assegnare segnali in input alle tracce .....	68	Cambiare la lunghezza del pre-count .....	97
Regolare la profondità di effetti send/return .....	69	Cambiare il volume del metronomo .....	98
Regolare pan/balance .....	70	Specificare le dinamiche del suono .....	98
<b>Operazioni base del track mixer</b> .....	<b>71</b>	Controllo della quantità di memoria residua .....	98
Regolare volume/pan/EQ .....	71	<b>Guida [Effects]</b> .....	<b>99</b>
Regolare la profondità dell'effetto send/return .....	72	<b>Gli effetti</b> .....	<b>99</b>
Agganciare canali di numero dispari /		Effetto Insert .....	99
numero pari (stereo link) .....	73	Effetti Send/return .....	99
<b>Uso della funzione solo</b> .....	<b>74</b>	<b>Uso dell'effetto insert</b> .....	<b>100</b>
<b>Salvare/richiamare impostazioni del mixer</b>		I patch di effetto insert .....	100
<b>(Funzione Scene)</b> .....	<b>74</b>	Cambiare punto di inserimento dell'effetto insert ..	101
Salvare una scena .....	74	Selezionare il patch per l'effetto insert .....	101
Richiamo di una scena salvata .....	75	Editing di patch dell'effetto insert .....	103
Cambio di scene automatico .....	75	Memorizzare patch di effetto insert .....	105
Cancellare determinati parametri da una scena .....	76	Editing del nome di un patch di effetto insert .....	105
<b>Guida [Rhythm]</b> .....	<b>77</b>	<b>Applicare l'effetto insert solo al</b>	
<b>La sezione rhythm</b> .....	<b>77</b>	<b>segnale di monitor</b> .....	<b>106</b>
I Drum kit .....	77	<b>Uso di effetti send/return</b> .....	<b>107</b>
Pattern Rhythm .....	77	I patch di effetto send/return .....	107
Song Rhythm .....	77	Selezionare un patch di effetto send/return .....	107
Modo rhythm pattern e modo rhythm song .....	78	Editing di un patch di effetto send/return .....	108
Sincronizzare a sezione recorder e		Memorizzare un patch di effetto send/return .....	109
la sezione rhythm .....	78	Editing del nome di un patch di effetto send/return ..	109
<b>Esecuzione di pattern rhythm</b> .....	<b>78</b>	<b>Importare patch da un altro project</b> .....	<b>110</b>
Selezionare e riprodurre un pattern rhythm .....	78	<b>Guida [Creare un CD]</b> .....	<b>111</b>
Cambiare il tempo del pattern rhythm .....	79	<b>Scrittura di dati audio</b> .....	<b>111</b>
Cambiare il drum kit .....	79	<b>I dischi CD-R/RW</b> .....	<b>111</b>
<b>Creare una song rhythm</b> .....	<b>80</b>	<b>Registrazione dati audio per project</b> .....	<b>112</b>
Selezionare una song rhythm .....	80	<b>Registrazione dati audio per album</b> .....	<b>113</b>
Immettere dati di pattern rhythm .....	81	<b>Riproduzione di un CD audio</b> .....	<b>115</b>
Step input .....	81	<b>Cancellare un disco CD-RW</b> .....	<b>117</b>
FAST input .....	83	<b>Finalizzare un disco CD-R/RW</b> .....	<b>118</b>
Immettere altri dati di evento .....	86	<b>Caricare dati da un CD audio</b> .....	<b>119</b>
Riprodurre una song rhythm .....	87	<b>Backup e recupero</b> .....	<b>119</b>
<b>Editing di una song rhythm</b> .....	<b>88</b>	Salvare un singolo project su disco CD-R/RW .....	119
Copiare una specifica regione di misure .....	88	Salvare tutti i project su disco CD-R/RW .....	121
Copiare una song rhythm .....	88	Caricare un project da disco CD-R/RW .....	122
Cancellare una song rhythm .....	89		

**Guida [Projects] ..... 124**  
 I project ..... 124  
 Operazioni dei project. .... 124  
     Procedura di base ..... 124  
     Caricare un project ..... 125  
     Creare un nuovo project ..... 125  
     Controllare dimensioni del project/capacità residua  
     su hard disk ..... 125  
     Duplicare un project ..... 126  
     Cancellare un project ..... 126  
     Modificare il nome del project ..... 127  
     Proteggere/sproteggere un project ..... 127

**Guida [MIDI] ..... 128**  
 Il MIDI ..... 128  
     Cosa potete fare usando il MIDI ..... 128  
 Impostazioni relative al MIDI ..... 129  
     Procedura di base ..... 129  
 Impostazione canale MIDI del drum kit ..... 130  
 Specifica della trasmissione di messaggi  
     di Timing Clock ..... 130  
 Specifica della trasmissione di messaggi  
     Song Position Pointer ..... 131  
 Specifica della trasmissione di messaggi  
     Start/Stop/Continue. .... 131  
 Uso del lettore SMF ..... 131  
     Lettura di SMF in un project ..... 131  
     Selezionare la destinazione di uscita di SMF ..... 132  
     Riproduzione di SMF ..... 134

**Guida [Altre Funzioni] ..... 135**  
 Cambiare funzione al footswitch ..... 135  
 Uso della funzione tuner ..... 136  
 Cambiare tipo display del misuratore di livello 137  
 Manutenzione dell'Hard disk ..... 137  
     Procedura manutenzione di base ..... 137  
     Test/Ripristino integrità dei dati su hard disk interno  
     (ScanDisk) ..... 138  
     Riscrivere i dati dei file di sistema (Factory Initialize) 138  
     Formattare l'hard disk (All Initialize) ..... 138  
     Manutenzione dell'Hard disk tramite  
     il CD-ROM in dotazione ..... 139  
     Collegamento a un computer con scheda opzionale 139

**Appendice ..... 141**  
 Specifiche di MRS-802 ..... 141  
 Soluzione dei problemi ..... 142  
     Problemi durante l'ascolto ..... 142  
     Problemi durante la registrazione ..... 142  
     Problemi con gli effetti ..... 142  
     Problemi con la sezione rhythm ..... 143  
     Problemi con il MIDI ..... 143  
     Problemi con il drive CD-R/RW ..... 144  
     Altri problemi ..... 144

Tipo di effetti/elenco parameri ..... 145  
     Effetto Insert ..... 145  
     Effetto Send/return ..... 153  
 Elenco Effect Patch ..... 154  
     Effetto Insert ..... 154  
     Effetto Send/return ..... 158  
 Elenco dei pattern rhythm ..... 159  
 Elenco dei Drum Kit ..... 161  
 Strumento/Tabella numero di nota MIDI ..... 161  
 Elenco Phrase ..... 163  
 Contenuti hard disk di MRS-802 ..... 164  
     Compatibilità con le serie MRS-1044/MRS-1266... 164  
 Implementazione MIDI ..... 166  
 Tabella implementazione MIDI ..... 167

**Indice dei nomi ..... 168**

# Introduzione

## Panoramica

---

Grazie per aver acquistato **ZOOM MRS-802 multitrack recording studio** (d'ora in avanti indicato con "**MRS-802**"). MRS-802 è una workstation audio digitale con le seguenti caratteristiche:

### **Racchiude tutta la funzionalità di cui avete bisogno per una produzione musicale completa**

MRS-802 fornisce tutta la funzionalità di cui avete bisogno per una produzione musicale professionale: hard disk recorder, drum machine, digital mixer, effetti, drive CD-R/RW e altro ancora. Dalla creazione delle tracce ritmiche alla registrazione multitraccia, missaggio, e stampa di un CD audio, MRS-802 vi permette di fare tutto questo.

### **Registratore 8-tracce x 10-take**

La sezione recorder fornisce otto tracce mono e una traccia master stereo per il missaggio. Poiché ciascuna traccia ha dieci tracce virtuali (V-take), potete registrare più take per le parti importanti quali voci o soli di chitarra e scegliere la migliore successivamente.

Viene inoltre fornita una gamma completa di funzioni di editing, permettendovi di copiare o spostare dati audio. Speciali funzioni includono inversione di dati ed espansione/compressione di tempo. Sono anche possibili lo scambio di dati e la copia fra tracce normali e la traccia master.

### **La funzione Bounce permette la registrazione ping-pong di otto tracce simultaneamente**

La funzione bounce consente con facilità di riversare più tracce su una o due tracce col semplice uso di pochi tasti. Anche quando non ci sono tracce vuote disponibili, potete aggiungere le parti della sezione rhythm e riversare il risultato su due V-take. Se selezionate la traccia master come destinazione del riversamento, è possibile il missaggio interno senza usare alcuna delle tracce normali o delle V-take.

### **Funzione Phrase loop per copiare materiale audio**

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

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

La sezione rhythm fornisce più di 400 tipi di pattern di accompagnamento usando il generatore interno di suoni percussivi. Questo può essere utilizzato come guida ritmica indipendente o sincronizzata con il registratore. Potete anche programmare la riproduzione di una sequenza di pattern e creare

l'accompagnamento ritmico per un'intera song. In aggiunta al convenzionale step input, MRS-802 è dotato di un concetto innovativo chiamato FAST input, sviluppato da ZOOM, che vi consente di costruire rapidamente delle song con semplici step.

### **Sezione Mixer che supporta operazioni automatizzate**

Il mixer digitale interno può gestire 8 tracce più il canale drum. Il livello, il panning, e le impostazioni di EQ per ciascun canale possono essere salvate come "scene" separate. Una scena salvata può essere richiamata manualmente in qualunque momento, o può essere attivata automaticamente in un punto desiderato della song.

### **Effetti versatili**

MRS-802 fornisce "effetti insert" che possono essere inseriti in un percorso del segnale specificato, ed "effetti send/return" che sono usati attraverso il loop send/return del mixer. Gli effetti possono essere usati in una varietà di modi, dalla modifica del suono mentre si registra una traccia, alla spazializzazione o il mastering durante la fase di missaggio.

### **Drive CD-R/RW**

Una volta effettuato un missaggio sulla traccia master, potete con facilità riversarlo su un disco CD-R o CD-RW usando il drive incorporato. Questo è utile per creare dei CD audio e fare il back up dei dati che avete registrato.

La versione di MRS-802 senza il drive CD-R/RW interno vi consente di installare il drive CD-01 opzionale successivamente, fornendovi la stessa funzionalità del modello integrato.

**Per poter trarre completo vantaggio dalle versatili funzioni di MRS-802 e assicurarvi un godimento senza problemi, vi preghiamo di leggere attentamente questo manuale. Conservate questo manuale in un luogo sicuro insieme alla garanzia.**



## Presentazione di MRS-802

MRS-802 è diviso internamente nelle seguenti cinque sezioni.

- **Sezione Recorder**

Registra e riproduce l'audio.

- **Sezione Rhythm**

Usa una drum machine interna per riprodurre ritmi.

- **Sezione Mixer**

Mixa i segnali della sezione recorder e della sezione rhythm, per mandarli in uscita alle prese Output stereo e per il missaggio sulle tracce master dedicate.

- **Sezione Effect**

Processa i segnali in ingresso o i segnali della sezione mixer. MRS-802 ha due tipi di effetti: un effetto insert inserito in uno specifico percorso di segnale, e un effetto send/return che utilizza il loop send/return della sezione mixer.

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

Vi permette di stampare un CD audio con i contenuti delle tracce master, o leggere materiale audio da CD e CD-ROM.

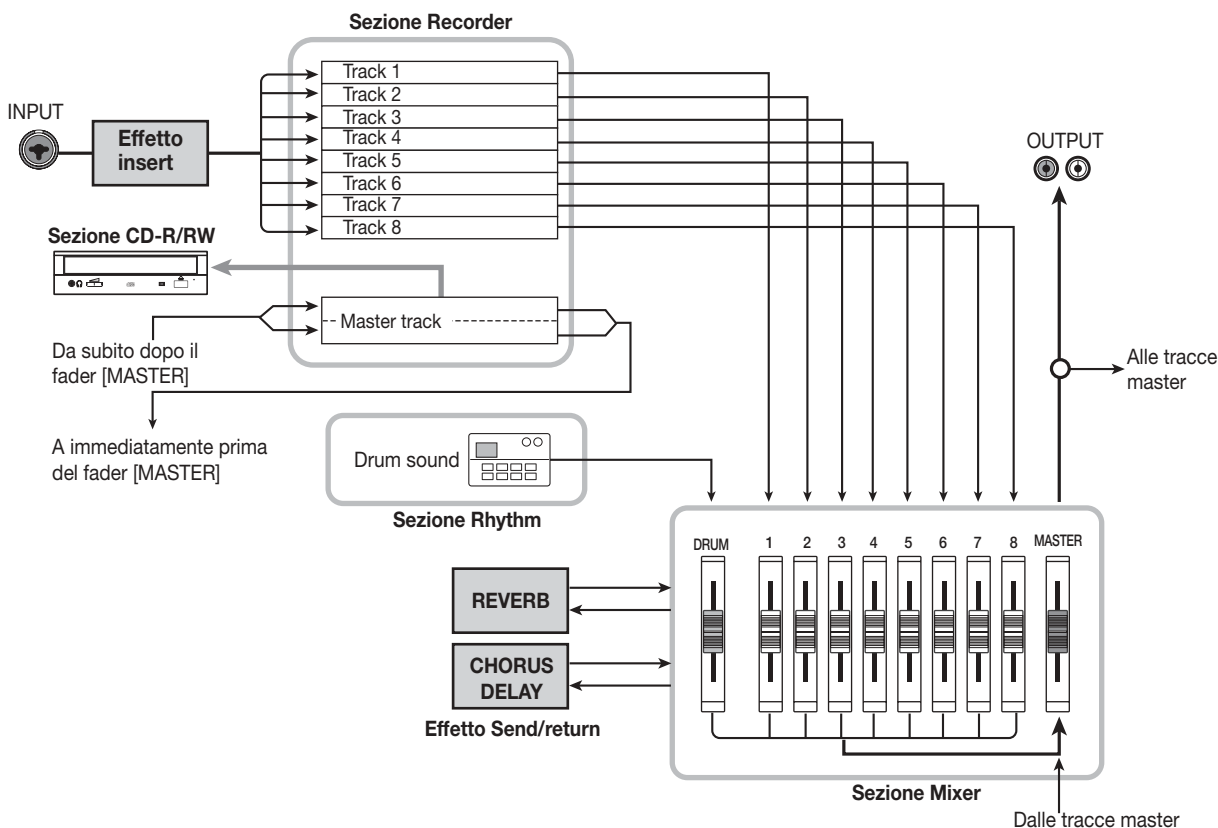
Il diagramma sotto mostra la relazione e il flusso di segnale tra ciascuna sezione.

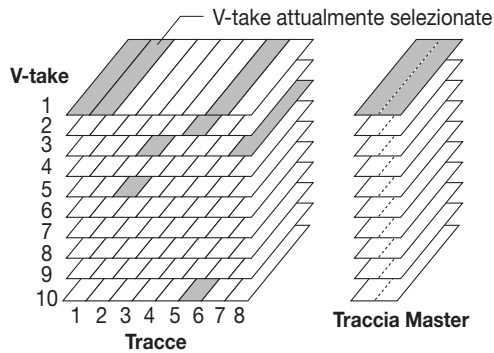
Ora diamo un'occhiata ravvicinata a ciascuna sezione.

### Sezione Recorder

La sezione recorder di MRS-802 ha otto tracce mono (track 1 - 8). (Una "traccia" è una sezione separata per la registrazione di dati audio.) Possono essere registrate fino a due tracce simultaneamente e fino a otto tracce possono essere riprodotte simultaneamente.

Ognuna delle tracce ha dieci tracce virtuali commutabili (dette "V-take"). In ciascuna traccia, una V-take può essere selezionata in registrazione/riproduzione. Per esempio, potete registrare degli assoli di chitarra su diverse V-take, e quindi confrontarli più tardi per scegliere la miglior take.

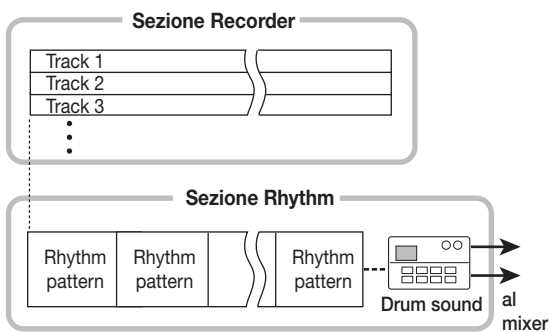




La sezione recorder fornisce anche un set di tracce stereo che sono separate dalle normali tracce record/play 1 - 8. Sono la cosiddetta traccia master. La traccia master è dedicata al missaggio e serve anche a tenere il materiale usato per creare un CD audio.

## Sezione Rhythm

La sezione rhythm di MRS-802 offre 511 pattern di accompagnamento (detti "rhythm pattern") che usano il generatore di suoni percussivi interno. Oltre 400 pattern sono preprogrammati dalla fabbrica. I pattern Rhythm possono essere riprodotti indipendentemente o in sincronismo con il registratore.



Potete arrangiare i pattern rhythm nell'ordine di riproduzione desiderato, e impostare il tempo per creare l'accompagnamento ritmico per un'intera song (che viene chiamato "song rhythm"). Possono essere create fino a 10 song rhythm, e una di queste selezionata in riproduzione.

### Consiglio

- Potete anche editare (modificare) un pattern rhythm o creare un pattern originale.
- Se desiderate, pattern rhythm e song rhythm possono essere processati con l'effetto insert, e registrati sulle tracce audio.

## Sezione Mixer

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

- Volume
- Panning
- EQ a 2 bande
- Livello di mandata all'effetto send/return
- Mute on/off
- Attivazione V-take (eccetto per la traccia drum).

## Sezione Effect

MRS-802 è dotato di due tipi di effetti: effetti insert ed effetti send/return. Questi effetti che possono essere usati simultaneamente hanno le caratteristiche sotto descritte.

### Effetto Insert

Questo effetto può essere inserito in uno dei seguenti tre punti sul percorso del segnale:

- (1) Immediatamente dopo la presa input
- (2) Un canale desiderato del mixer
- (3) Immediatamente prima del fader [MASTER].

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

Quando l'impostazione viene cambiata in (2), solo una traccia selezionata o il suono drum vengono processati dall'effetto.

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

### **Effetto Send/return**

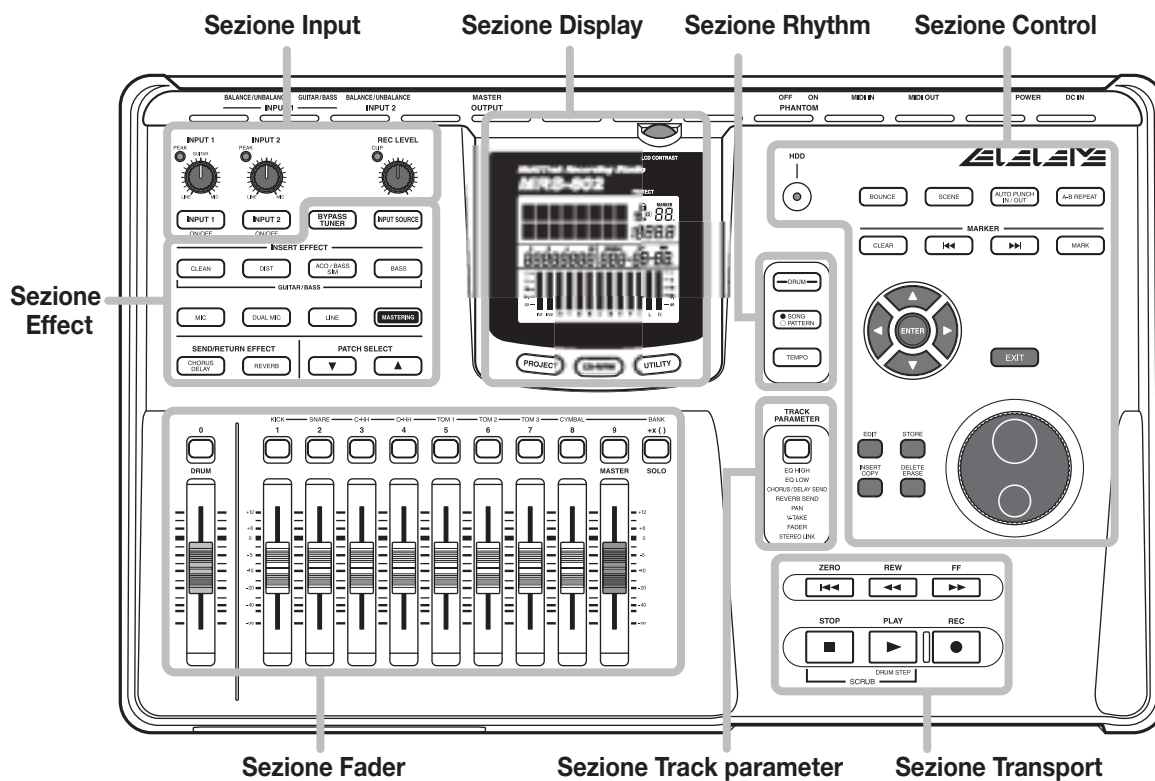
Questo effetto è collegato internamente al loop send/return della sezione mixer. Ci sono due tipi di effetto send/return, riverbero e chorus/delay, utilizzabili simultaneamente.

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

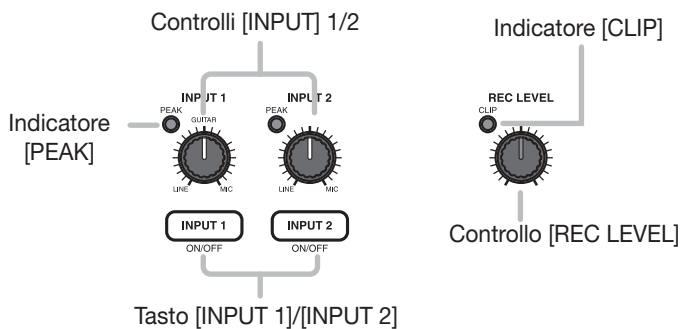
# Parti di MRS-802

## Pannello superiore

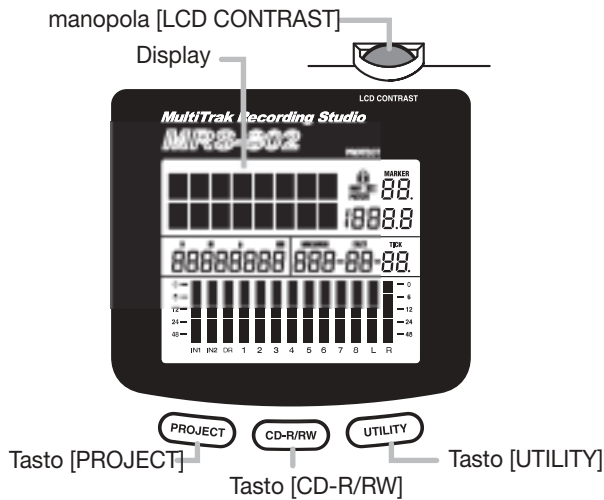
In questo manuale, i nomi di fader, manopole, e altri controlli dell'unità sono riportati fra parentesi quadre [ ].



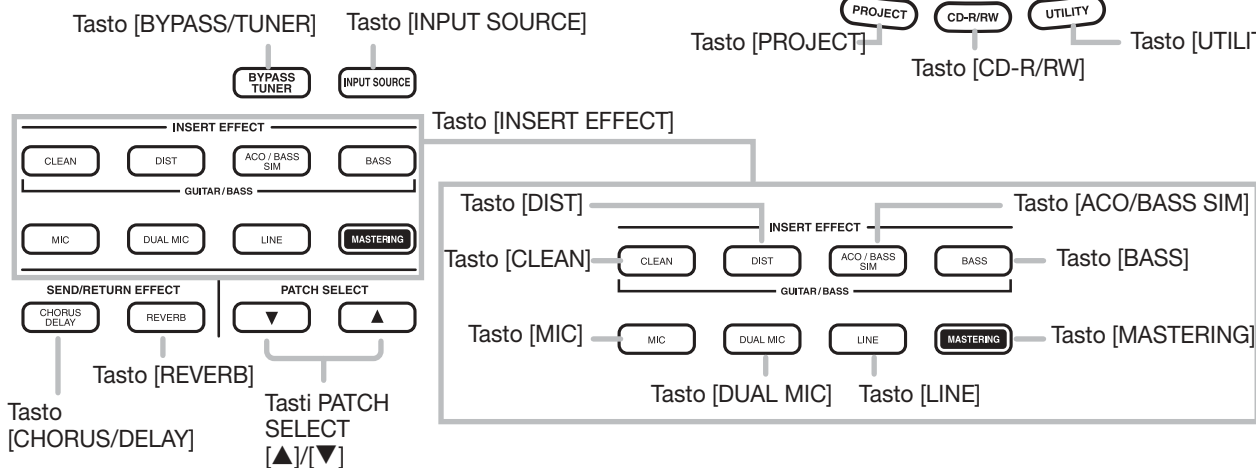
### Input section



### Sezione Display

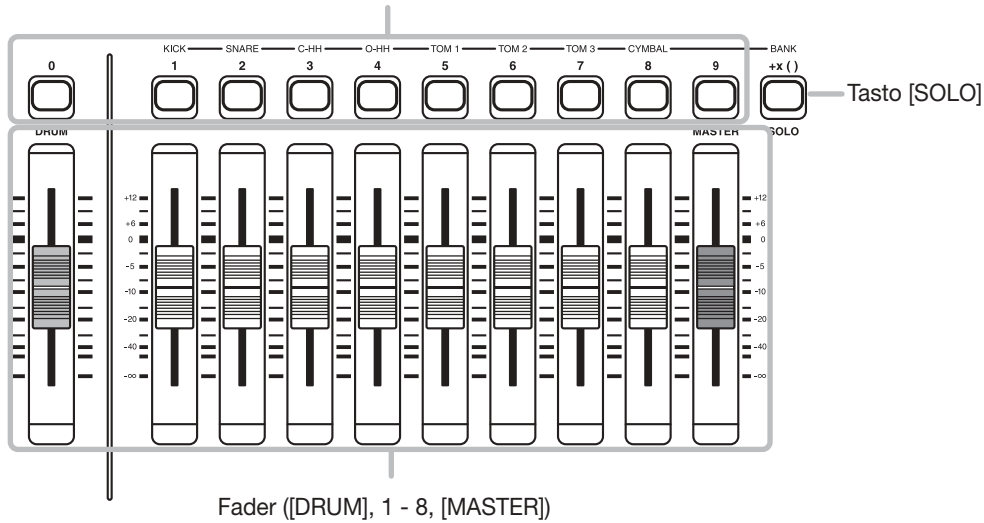


### Sezione Effect

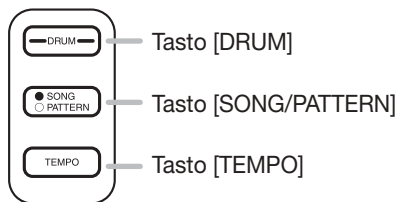


## Sezione Fader

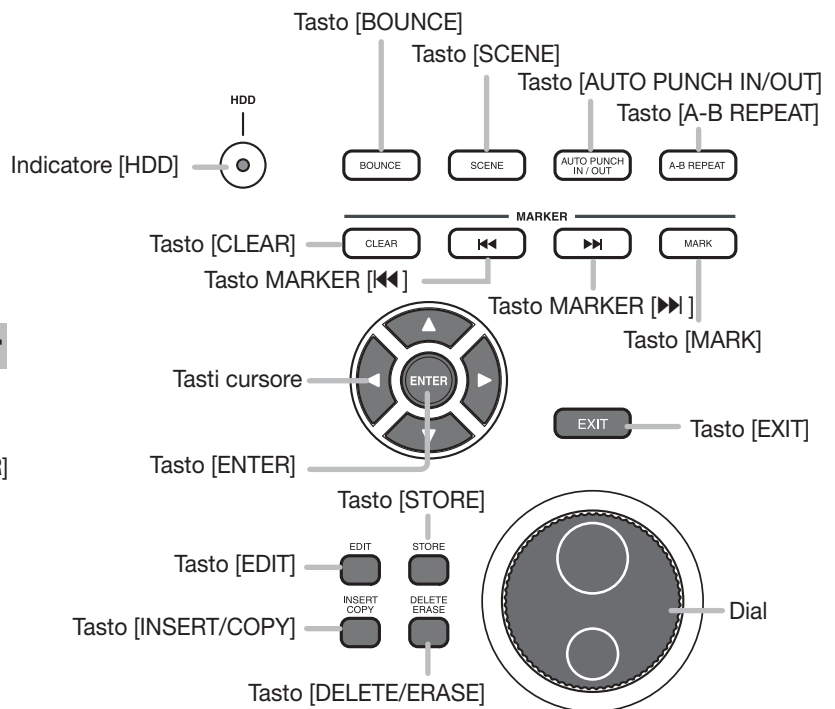
Tasti di stato ([DRUM], 1 - 8, [MASTER])



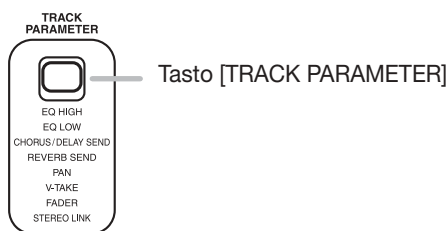
## Sezione Rhythm



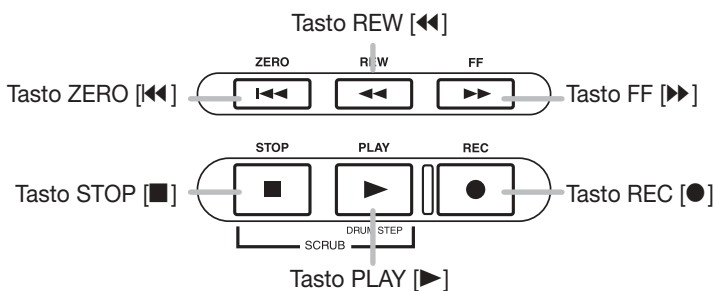
## Sezione Control



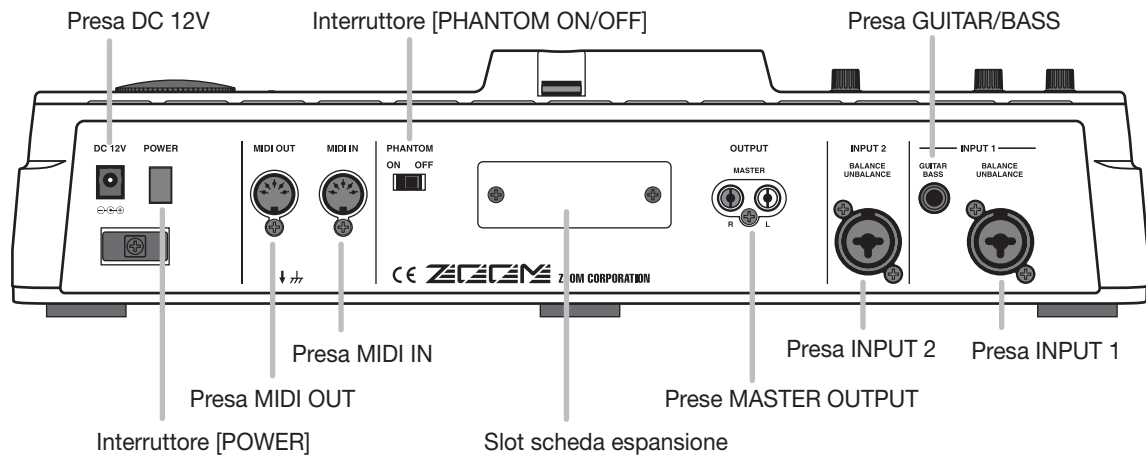
## Sezione Track parameter



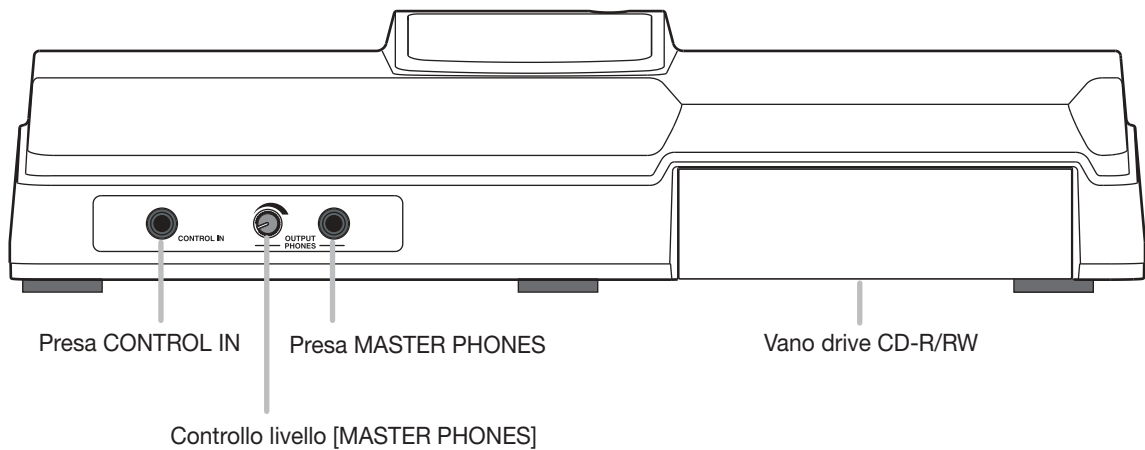
## Sezione Transport



## Pannello posteriore

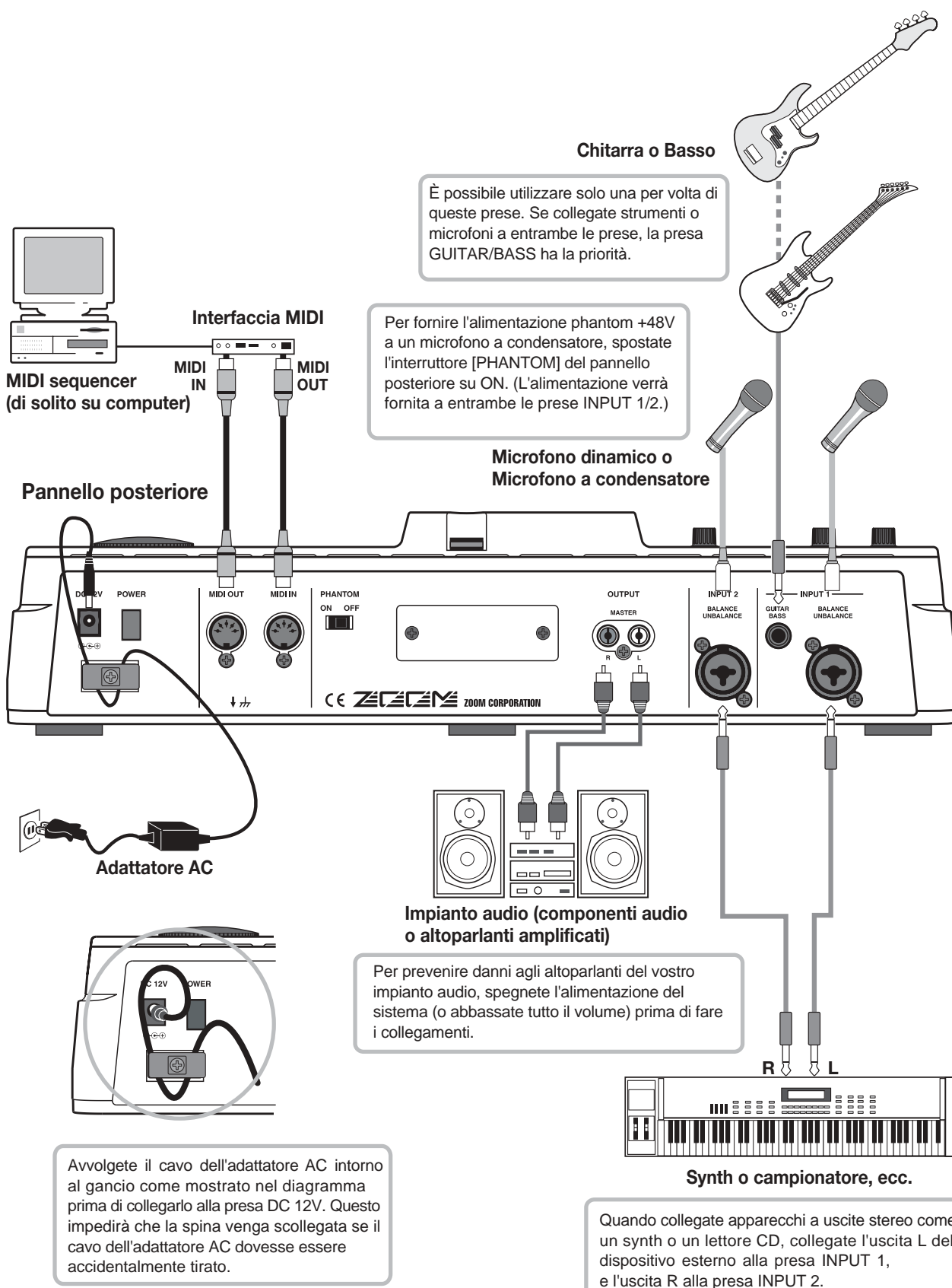


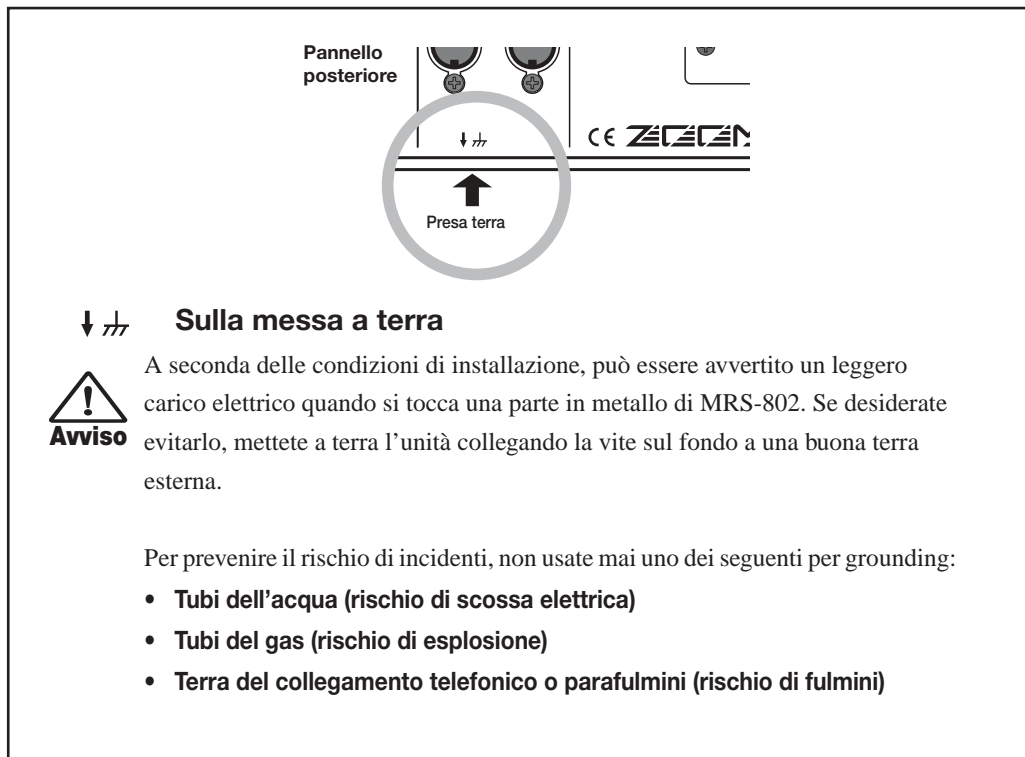
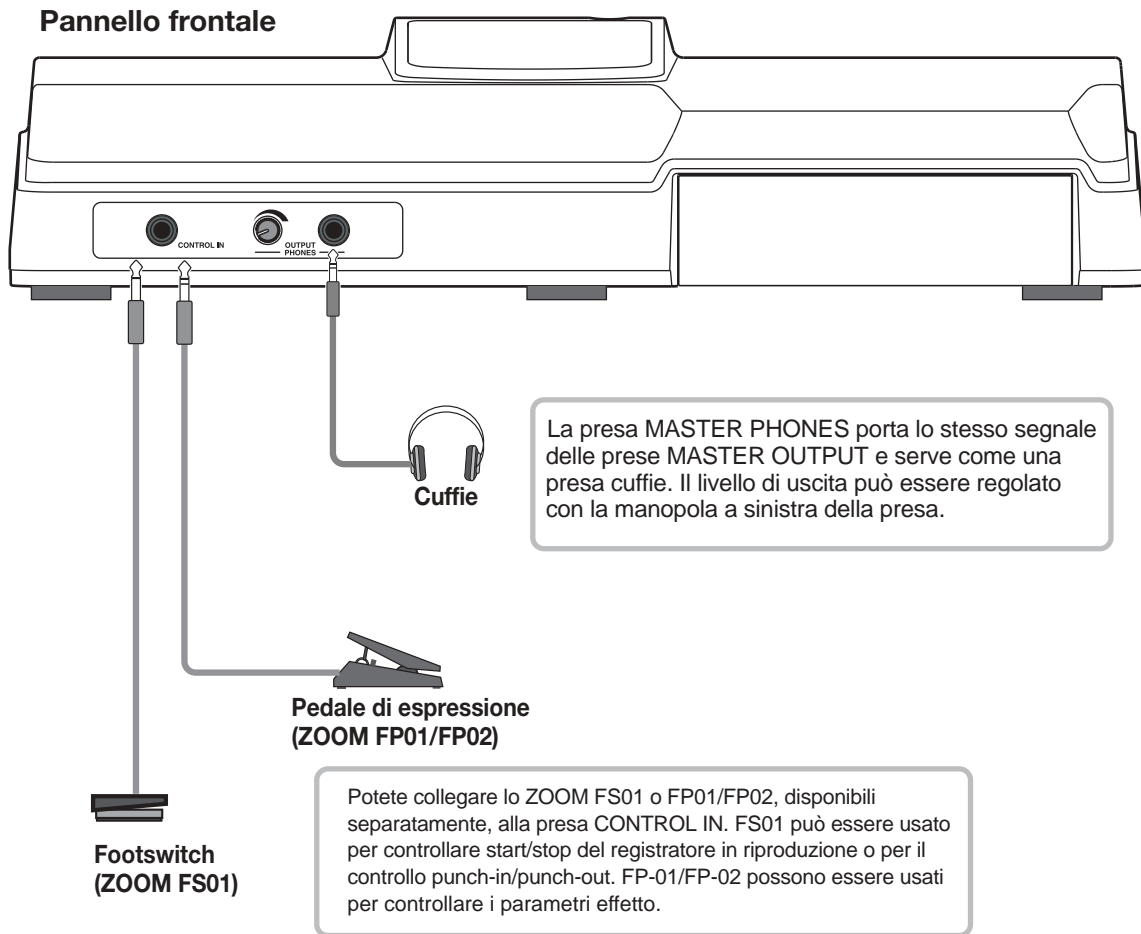
## Pannello frontale



# Collegamenti

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





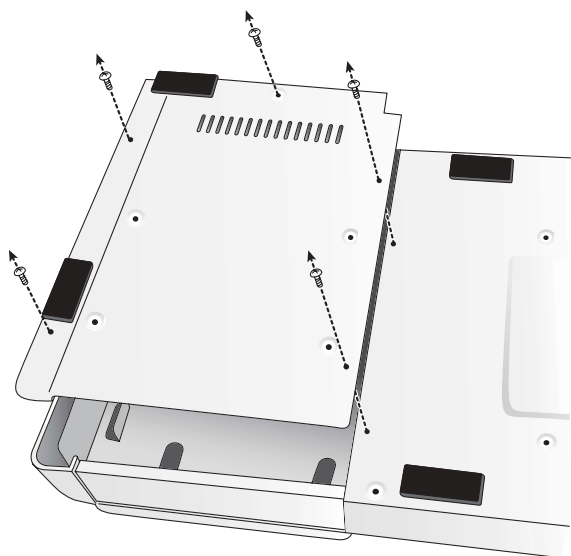


# Installazione del Drive CD-R/RW

Per installare il drive CD-R/RW disponibile separatamente nel modello MRS-802 senza drive CD-R/RW preinstallato, procedete nel modo seguente.

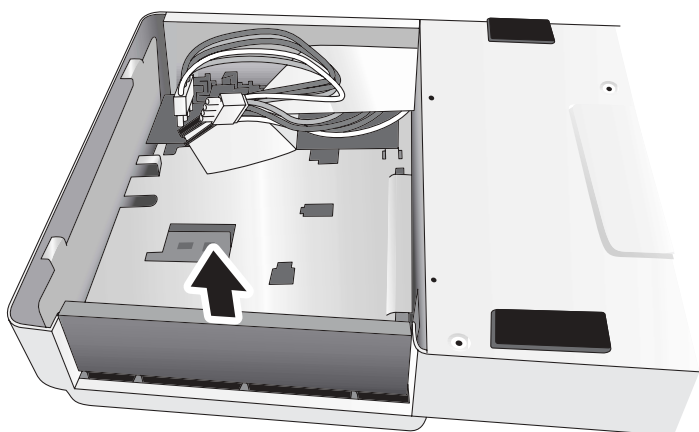


**Assicuratevi di scollegare tutti i cavi e l'adattatore AC prima di installare il drive CD-R/RW.**

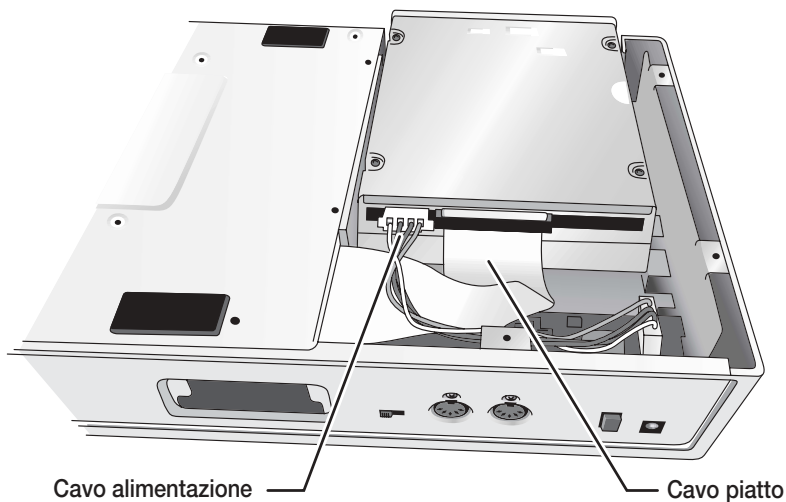


- 1.** Rimuovete le viti di montaggio del drive dal fondo di MRS-802, e rimuovete la piastra sul fondo.

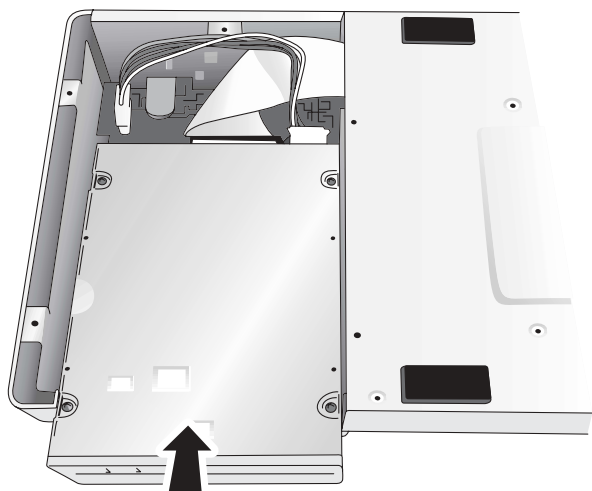
Fate attenzione a non perdere le viti, perché serviranno nuovamente per l'assemblaggio.



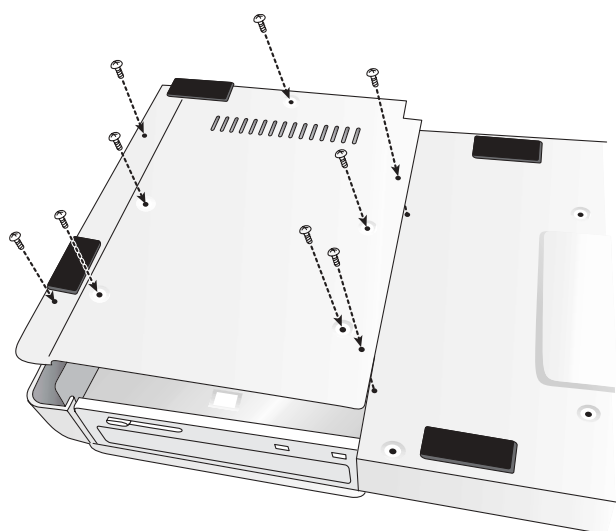
- 2.** Rimuovete il pannello vuoto dal vano del drive sulla parte frontale dello chassis.



- 3.** Collegate il cavo di alimentazione e il cavo piatto dallo chassis alle rispettive prese sul drive CD-R/RW.



4. Montate il drive nel suo alloggio sistemando la posizione dei pannelli frontali del drive e dello chassis.



5. Attaccate la piastra sul fondo usando le quattro 4 viti fornite e quelle rimosse allo step 1.

**NOTA**

- Assicuratevi di usare il drive CD-R/RW CD-01 opzionale.
- Zoom Corporation non assume responsabilità di alcun genere per qualsiasi danno derivante dall'uso di altro tipo di drive, sia diretto che indiretto, causato da terzi.

# Ascolto delle Song Demo

Quando esce di fabbrica, l'hard disk interno di MRS-802 contiene due song demo. Per ascoltarle, procedete nel modo seguente.

## Protezione di song demo

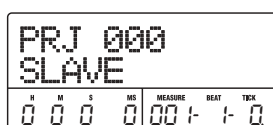
Le song demo sull'hard disk sono in stato di protezione, che significa che missaggio di livello e altre impostazioni possono essere modificate mentre riascoltate la song, ma le modifiche non possono essere memorizzate su disco. Se desiderate conservare le modifiche fatte, disabilitate lo stato di protezione (→ pag. 127).

## Accensione

**1.** Assicuratevi che adattatore AC, strumento, e impianto audio (o cuffie) siano correttamente collegati a MRS-802. (Per informazioni sui collegamenti, fate rif. a pagina 15.)

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

MRS-802 è ora alimentato, l'unità esegue un auto-test e vengono lette le impostazioni dei vari switch. Aspettate fino a quando non appare sul display l'indicazione. Questa è la cosiddetta "schermata principale".



**3.** Accendete l'impianto audio collegato alle prese MASTER OUTPUT.

### Consiglio

Quando un sintetizzatore o altro strumento elettronico è collegato a MRS-802, Accendete l'alimentazione nell'ordine sintetizzatore → MRS-802 → impianto audio. Spegnete l'alimentazione nell'ordine opposto.

## Selezionare una song demo

Su MRS-802, i dati di song sono trattati in unità dette "project". Un project contiene dati audio registrati, pattern rhythm e song rhythm della sezione rhythm, patch di effetti interni (programmi di effetti), e altre informazioni. Quando caricate un project, viene riprodotto lo stato completo in cui quella song è stata precedentemente salvata.

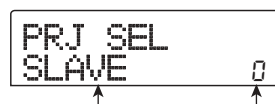
Per caricare il project di song demo dall'hard disk, procedete nel modo seguente.

**1.** Premete il tasto [PROJECT].

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

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

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



Nome del project    Numero del project

**3.** Ruotate il controllo dial per selezionare la song demo.

I project numero 0 e 1 sono song demo.

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

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

## Riproduzione della song demo

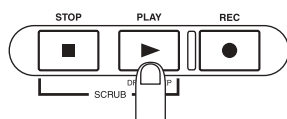
Dopo il caricamento, suonate la song demo come segue.

### 1. Abbassate il volume dell'impianto audio.

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

### 2. Premete il tasto PLAY [▶] nella sezione trasporto.

Inizia il playback della song demo.



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

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

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

### 5. Per attivare o disattivare le singole tracce, premete il tasto di stato relativo.

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

## Togliere l'alimentazione (spegnimento)

Ogni qualvolta vorrete spegnere MRS-802, assicuratevi di seguire la procedura qui di seguito descritta.

### 1. Spegnete l'alimentazione dell'impianto audio.

### 2. Premete l'interruttore [POWER] sul pannello posteriore di MRS-802.

Se è stato utilizzato un project non-protetto, lo stato di questo project viene automaticamente salvato sull'hard disk prima che l'unità venga spenta.

### Attenzione

- Dovete usare questo metodo per spegnere l'alimentazione di MRS-802. Mai spegnere l'alimentazione scollegando la spina dell'adattatore AC dalla presa DC a 12V o scollegando l'adattatore AC dalla presa di corrente.
- In particolare, non dovete mai spegnere l'alimentazione scollegando l'adattatore AC mentre l'indicatore [HDD] è acceso. Così facendo potreste danneggiare l'hard disk interno, provocando la perdita permanente di tutti i dati.

# Tour rapido

Questa sezione spiega il processo di creazione di un project, la registrazione di strumenti e voci, e l'esecuzione del missaggio sulle tracce master.

Questo Tour rapido comprende i quattro step sottoelencati.

- **Step 1: Preparativi**

Mostra come creare un nuovo project, selezionare una guida rhythm, ed eseguire altri step necessari per registrare.

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

Mostra come registrare la prima traccia mentre si usa l'effetto insert.

- **Step 3: Overdubbing**

Mostra come registrare altre tracce mentre si ascolta una traccia già registrata (overdubbing).

- **Step 4: Mixdown**

Mostra come regolare livello, panning, ed EQ di ciascuna traccia, applicare l'effetto send/return, e mixare le tracce registrate in una coppia di tracce stereo. Infine l'effetto insert mastering viene applicato al mix completato e il risultato viene registrato sulla traccia master per creare la song completa.

## Step 1: Preparativi

### 1.1 Creare un nuovo project

Su MRS-802, i dati di song sono trattati in unità chiamate "project".

Un project comprende le seguenti informazioni:

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

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

Appare il menu per il caricamento e la copia di project.



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

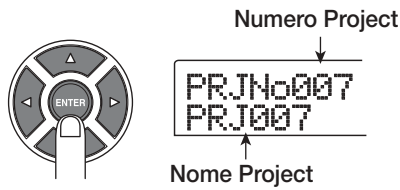


#### Consiglio

Per informazioni su altri elementi che possono essere selezionati dal menu project, fate rif. a pag. 124.

#### 3. Premete il tasto [ENTER].

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



**Consiglio**

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

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

Un nuovo project viene creato.

**Consiglio**

- Quando si seleziona un project differente o si crea un nuovo project, il project su cui avete lavorato fino a quel momento viene salvato automaticamente.
- Quando si esegue la procedura di spegnimento (→ p.20) di MRS-802, l'ultimo project viene automaticamente salvato.

## 1.2 Selezione di un pattern rhythm

La sezione rhythm di MRS-802 fornisce suoni drum (drum kit) che possono ripetutamente suonare pattern di accompagnamento lunghi diverse misure (i cosiddetti "rhythm pattern"). Organizzando pattern rhythm nell'ordine desiderato, potete creare l'accompagnamento per una intera song. (il cosiddetto "rhythm song".)

Questa sezione descrive come potete selezionare uno dei 511 pattern ritmici incorporati e usarlo come ritmo guida.

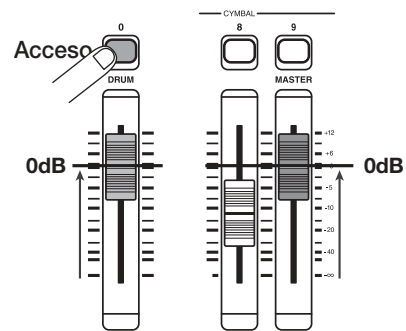
**Consiglio**

- Se volete, potete creare l'accompagnamento ritmico come song rhythm. (Per i dettagli, ved. a pag. 80.)
- Una volta creata una song rhythm, potete utilizzarla come parte di una song.

**1. Quindi regolate i fader [DRUM] e [MASTER] sulla posizione di 0 (dB). Premete il tasto di stato [DRUM] più volte fino a quando si accende.**

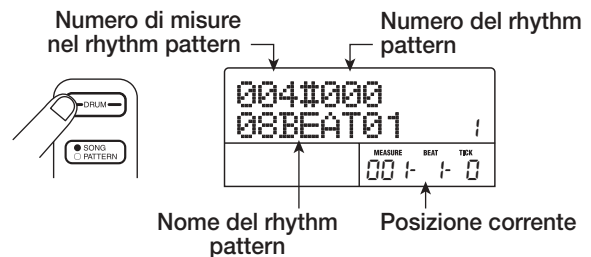
Il segnale in uscita del drum kit (traccia drum) viene inviato

alla sezione mixer. Come per una normale traccia audio, il tasto di stato [DRUM] e il fader [DRUM] possono essere usati per attivare on/off il relativo suono e regolare il livello.



**2. Premete il tasto [DRUM] nella sezione rhythm.**

Il tasto [DRUM] si accende e il display mostra il numero e il nome del pattern rhythm. La prima riga del display mostra il numero di pattern rhythm e il numero di misure. La seconda riga mostra il nome del pattern rhythm. La parte destra del counter indica la corrente posizione di misura/beat/tick all'interno del pattern rhythm.



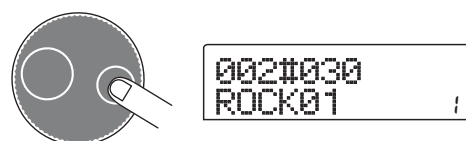
**Consiglio**

Mentre il tasto [DRUM] è acceso, la sezione recorder e la sezione rhythm sono scollegate e la sezione rhythm può essere riprodotta.

**3. Ruotate il controllo dial per selezionare il numero di pattern rhythm da usare come ritmo guida.**

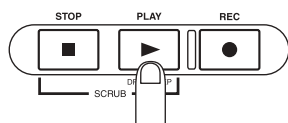
MRS-802 ha 511 pattern rhythm di cui più di 400 sono preprogrammati.

L'illustrazione seguente mostra il display quando viene selezionato il pattern rhythm n° 30 (ROCK01).



#### 4. Premete il tasto PLAY [▶].

Il pattern rhythm selezionato parte. Quando l'ultima misura è stata eseguita, il playback torna all'inizio e riprende.



#### Consiglio

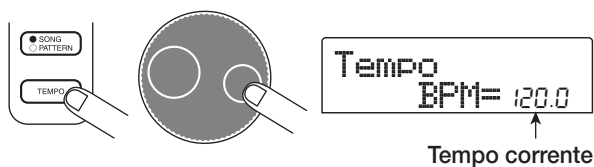
Durante la riproduzione, il tasto di stato del suono drum si accende. Potete anche premere il tasto di stato per ascoltare il suono drum corrispondente (→ pag. 77).

#### 5. Per cambiare il pattern rhythm, potete usare il controllo dial o i tasti cursore up/down.

Quando ruotate dial per selezionare un altro pattern, il nuovo pattern inizierà a suonare quando viene raggiunto il punto finale del pattern corrente. (L'indicazione sul display lampeggia fino a che il pattern non inizia a suonare.)

Se usate i tasti cursore up/down per selezionare il pattern, il playback inizia a quel punto.

#### 6. Per cambiare il tempo, premete il tasto [TEMPO] nella sezione rhythm e ruotate dial per cambiare il valore di tempo (BPM) indicato nel display.



Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata precedente.



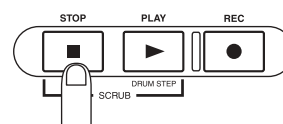
#### NOTA

Se registrate una traccia mentre ascoltate la sezione rhythm e poi cambiate il tempo del rhythm successivamente, la sezione rhythm e i contenuti registrati potrebbero non corrispondere più. Dovete perciò sempre impostare prima il tempo e poi registrare la traccia audio.

#### Consiglio

Potete anche cambiare l'impostazione di tempo battendo sul tasto [TEMPO] (→ pag. 79).

#### 7. Per interrompere il playback, premete il tasto [STOP].



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

Il tasto [DRUM] si spegne. Quando usate un tasto della sezione trasporto in questa condizione, sezione rhythm e sezione recorder funzioneranno in sync.

#### Consiglio

Potete anche creare un pattern rhythm originale (→ pag. 90).

## Step 2: Registrare la prima traccia

In questo step, registrate la prima traccia mentre ascoltate la sezione rhythm. Come esempio, descriviamo come registrare una chitarra elettrica sulla traccia 1 con l'effetto insert.

### 2.1 Regolare la sensibilità d'ingresso

#### 1. Collegate uno strumento alla presa GUITAR/BASS (→ pag. 15).

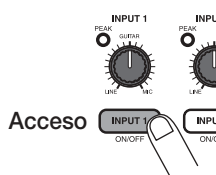
Per collegare un synth o altro componente con uscite stereo a livello di linea, usate le prese INPUT 1/INPUT 2 sul pannello posteriore. Per collegare una chitarra o un basso, usate la presa GUITAR/BASS.

#### Consiglio

Quando c'è qualcosa collegato sia alla presa GUITAR/BASS che alla presa INPUT 1 sul pannello posteriore, la presa GUITAR/BASS ha la priorità. Per regolare la sensibilità d'ingresso di GUITAR/BASS o attivare/disattivare la presa On/Off, usate il controllo INPUT 1.

#### 2. Premete il tasto [INPUT 1] in modo che si accenda.

I tasti [INPUT 1]/[INPUT 2] servono ad attivare/disattivare il rispettivo ingresso On/Off. Quando il tasto è acceso, l'ingresso è attivo.

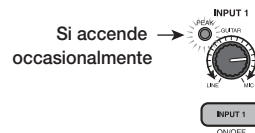


#### Consiglio

Per registrare l'uscita di un synth o simili, in stereo, collegate l'uscita L e R alle prese INPUT 1/INPUT 2 e premete entrambi i tasti [INPUT 1] e [INPUT 2] in modo che entrambi i tasti risultino accesi.

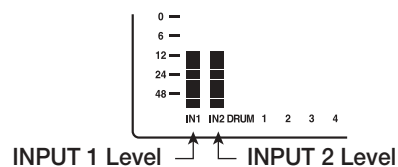
#### 3. Mentre suonate lo strumento, usate il controllo [INPUT] 1 per regolare la sensibilità.

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

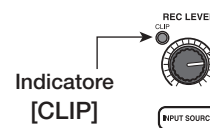


#### 4. Mentre suonate lo strumento, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.

Il controllo [REC LEVEL] modifica il livello del segnale inviato al registratore (dopo aver passato l'effetto insert). Il misuratore di livello IN1/IN2 in basso a sinistra nel display indica il livello. Regolate il livello quanto più alto possibile, ma evitando regolazioni che provochino l'accensione dell'indicatore di 0 dB sui picchi dell'esecuzione.



Se l'impostazione del livello di registrazione è troppo alto, l'indicatore [CLIP] del controllo [REC LEVEL] si accende.



### 2.2 Applicare l'effetto insert

Il segnale fornito a MRS-802 può essere modificato con l'effetto insert. Questo effetto può essere applicato all'input, a qualunque traccia, o immediatamente prima del fader [MASTER]. L'effetto insert è di fatto un'unità multi-effetto che contiene un numero di effetti singoli (moduli effetto) quali compressore, distorsione, e delay, collegati in serie. Una combinazione di moduli effetto utilizzabili simultaneamente è chiamata "algoritmo". Gli step seguenti mostrano come selezionare un algoritmo e applicare l'effetto insert al segnale di chitarra collegato alla presa GUITAR/BASS.

#### 1. Premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione effect.

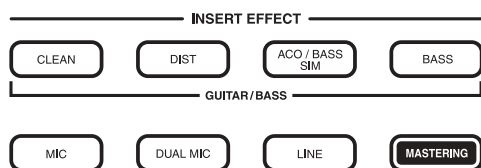
La posizione insert dell'effetto insert viene indicata sulla 2a riga del display. Il default è "IN" (INPUT). Per cambiare l'impostazione, ruotate dial per selezionare "IN".





**2. Usate i tasti [INSERT EFFECT] per selezionare l' algoritmo desiderato.**

Ci sono otto tasti che corrispondono a differenti algoritmi. Sono disponibili le seguenti selezioni (per i dettagli sugli algoritmi, ved. pag. 100) .



- CLEAN
- DIST
- ACO/BASS SIM
- BASS

Questi algoritmi sono per registrare chitarra/basso.

- MIC

Un algoritmo per la voce o la registrazione microfonica.

- Dual MIC

Un algoritmo per due ingressi mono e canali di uscita mono completamente separati .

- LINE

Un algoritmo principalmente per registrare strumenti con uscita a livello di linea quali synth o piano elettrico.

- MASTERING

Un algoritmo per il trattamento di un segnale mix stereo, come nel caso di un missaggio.

Il tasto selezionato si accende e viene mostrato sul display un patch che utilizza l' algoritmo prescelto.



**3. Ruotate il controllo dial per scegliere il patch.**

Un totale di 280 patch è disponibile per l'effetto insert. Potete modificare questi patch se volete, alterandone il suono o la profondità dell'effetto (→ pag. 103).

Il numero di patch per ciascun algoritmo viene qui elencato.

Algoritmo	Numero Patch	Algoritmo	Numero Patch
CLEAN	0 - 24	MIC	0 - 49
DIST	0 - 44	DUAL MIC	0 - 49
ACO/BASS SIM	0 - 14	LINE	0 - 49
BASS	0 - 14	MASTERING	0 - 29

**Consiglio**

Il livello di registrazione potrebbe modificarsi se cambiate il patch prescelto. Quando necessario, riaggustate il livello di registrazione con il controllo [REC LEVEL].

**4. Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.**

**Consiglio**

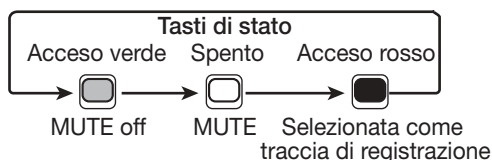
Per registrare senza usare l'effetto insert, premete il tasto [BYPASS/TUNER] sulla schermata principale. Il tasto si accende e l'effetto insert viene bypassato.

**2.3 Selezione e registrazione di una traccia**

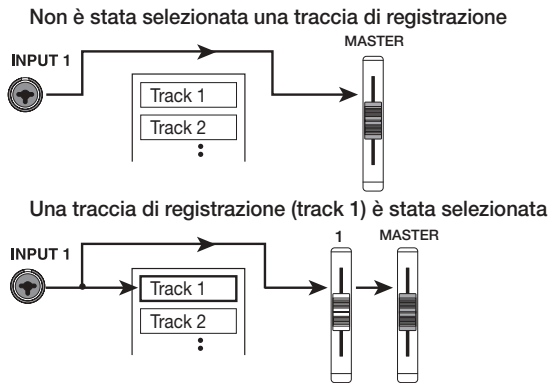
Registriamo ora un suono di chitarra (con applicato l'effetto insert) sulla traccia 1.

**1. Premete ripetutamente il tasto di stato 1 fino a che il tasto non si accende in rosso.**

I tasti di stato 1 - 8 sono utilizzati per selezionare la traccia di registrazione e per attivare/disattivare il muting su ciascuna traccia on/off. Ogni volta che premete un tasto di stato, il tasto passerà ciclicamente attraverso gli stati seguenti:



Quando il tasto di stato 1 è acceso in rosso, la traccia 1 si trovanelle condizione standby di registrazione, e l'indirizzamento del segnale in ingresso cambierà nel modo seguente.



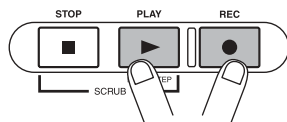
**Consiglio**

Potete selezionare in registrazione fino a due tracce simultanee. (Le coppie permesse sono 1/2, 3/4, 5/6, e 7/8.)

**2.** Regolate il fader 1 e il fader [MASTER] su 0 dB. Quindi regolate il volume del sistema di monitoraggio mentre suonate lo strumento.

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

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



Il livello di registrazione può essere controllato col misuratore di livello IN1/IN2 a sinistra in basso nel display e l'indicatore [CLIP] del controllo [REC LEVEL].

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

Il tasto REC [●] e il tasto PLAY [▶] si spegneranno, e la registrazione si fermerà. Sul display viene brevemente mostrata l'indicazione "wait..." (attendere...) e quindi ritorna la schermata principale.

**NOTA**

Il periodo di durata dell'indicazione "wait..." cambia a seconda della registrazione. Mai spegnere l'unità mentre l'indicazione "wait..." viene mostrata sul display. Altrimenti i dati registrati possono esser persi e l'unità danneggiata.

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

La traccia è quindi riprodotta insieme alla sezione rhythm.

**Consiglio**

Il tasto REW [◀◀] e il tasto FF [▶▶] funzionano solo quando il registratore si trova in modalità "stop".

**6.** Per fermare il playback, premete il tasto STOP [■]. Per rifare la registrazione, ripetete gli step 3 e 4.

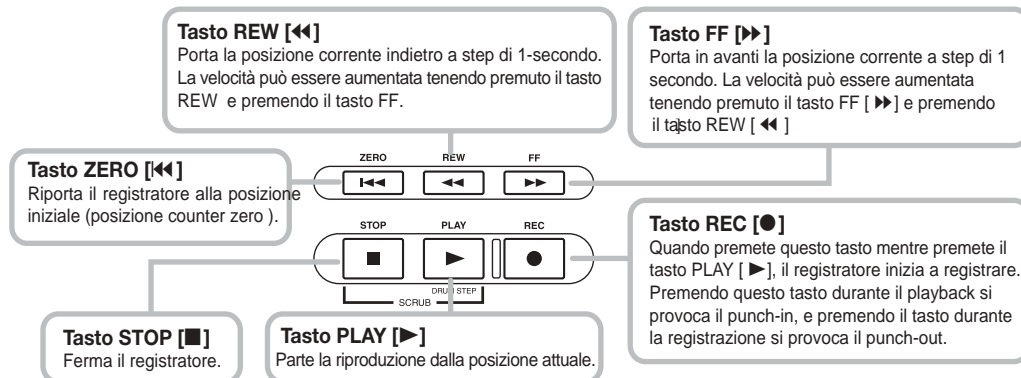
**7.** Premete il tasto di stato 1 fino a quando non si accende in verde.

La condizione standby di registrazione della traccia 1 viene annullata.

**Consiglio**

- Il contenuto registrato può essere copiato, cancellato, o modificato come intera traccia o in parte (→ pag. 46).
- Con l'attivazione di V-take per la traccia, potete registrare una nuova take conservando quella corrente (→ pag. 33).

Operazioni base dei tasti di trasporto



## Step 3: Overdubbing

In questo step, imparerete come registrare un altro strumento su una nuova traccia, mentre ascoltate la parte di chitarra che avete già registrato. La registrazione di parti aggiuntive effettuata in questo modo è detta "overdubbing".

### 3.1 Impostare sensibilità d'ingresso ed effetto insert

- 1.** Collegare uno strumento o un microfono alla presa INPUT 1.
- 2.** Premete il tasto [INPUT 1] in modo che si accenda.
- 3.** Mentre suonate lo strumento, usate il controllo [INPUT] 1 per regolare la sensibilità.
- 4.** Mentre suonate lo strumento, usate il controllo [REC LEVEL] per regolare il livello di registrazione.
- 5.** Selezionate algoritmo e patch per l'effetto insert come descritto per lo Step 2.
- 6.** Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

### 3.2 Selezione traccia e registrazione

Ora registrerete il secondo strumento sulla traccia 2.

- 1.** Premete più volte il tasto di stato 2 per accenderlo in rosso. Verificate che il tasto di stato 1 e il tasto di stato [DRUM] siano accesi in verde.

La traccia 2 è nella condizione standby di registrazione.

- 2.** Mettete il fader [MASTER] su 0 dB e usate il fader 2 per regolare il livello di monitor.

Se necessario, mettete il registratore in playback e usate i fader 1/2 e il fader [DRUM] per regolare il bilanciamento del livello di monitor fra le tracce.

- 3.** Per iniziare a registrare, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song. Quindi tenete

premuta il tasto REC [●] e premete PLAY [▶].

La registrazione sulla traccia 2 avrà inizio. Suonate il vostro strumento mentre ascoltate sezione rhythm e traccia 1.

- 4.** Una volta terminata la registrazione, premete il tasto STOP [■].

Sul display viene mostrata brevemente l'indicazione "wait..." (attendere), e quindi torna la schermata principale.

#### ● **NOTA** ●

Il periodo di durata dell'indicazione "wait..." dipende dal tipo di registrazione. Non spegnete mai l'unità mentre viene mostrato "wait..." sul display. Altrimenti i dati registrati possono andar persi e l'unità venir danneggiata.

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

Sezione rhythm e tracce 1/2 verranno riprodotte. Regolate fader 1/2 e fader [DRUM] secondo necessità.

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

- 7.** Premete il tasto di stato 2 fino a che il tasto non è acceso in verde.

Usate la stessa procedura per registrare altre tracce.

## Step 4: Missaggio

Quando avete finito di registrare tutte le tracce, potete usare il mixer incorporato per regolare parametri come livello di volume, EQ (equalizzatore), e panning (posizionamento sinistro/destro sullo stereo) per creare una coppia di tracce stereo per creare la canzone completa. Questo processo è detto “mixdown” (missaggio). L’esito del processo di missaggio può essere registrato su un registratore master esterno o sulla traccia master di MRS-802. L’esempio seguente descrive la registrazione sulla traccia master.

### Consiglio

Invece della traccia master potete anche scegliere una o due delle tracce normali per la registrazione. Questa è la cosiddetta “registrazione bounce”. Dopo aver usato questa funzione, potete attivare la V-take sorgente e registrare una nuova parte. Questo è utile quando non ci sono abbastanza tracce libere per registrare. (Per informazioni sulla funzione bounce, ved. pag. 39.)

## 4.1 Preparativi per il missaggio

1. Assicuratevi che tutti i tasti di stato delle tracce che volete mixare siano accese in verde, e che gli altri tasti di stato siano spenti.

Se la sezione rhythm è stata utilizzata semplicemente come ritmo guida, disattivate il tasto di stato [DRUM] in modo che la traccia drum non venga aggiunta al mix.

2. Spegnete i tasti [INPUT 1] e [INPUT 2].

### Consiglio

Potete anche aggiungere il segnale da input 1 e/o input 2 al mix. Per far ciò, mettete i tasti [INPUT 1] e/o [INPUT 2] su On.

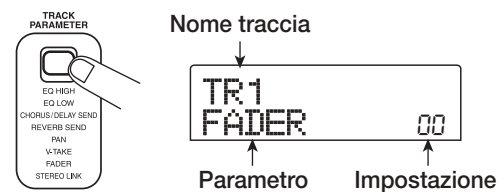
- Parametro di traccia e range di impostazione

Parametro	Display	Range	Descrizione
EQ HIGH GAIN	EQ HI G	-12 – +12	Regola taglio/enfasi alte frequenze da -12 dB to +12 dB.
EQ HIGH FREQUENCY	EQ HI F	500 – 18000(Hz)	Regola frequenza di turnover per taglio/enfasi sulle alte frequenze.

3. Regolate il fader [MASTER] su 0 dB.

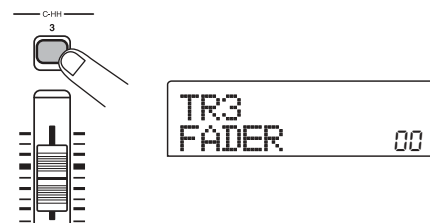
## 4.2 Regolare volume, panning ed EQ

1. Sulla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER]. Appare il menu track parameter che vi consente di impostare i parametri separatamente per ogni traccia.



2. Usate i tasti di stato o i tasti cursore left/right per selezionare una traccia.

Quando viene visualizzato il display track parameter, potete usare i tasti di stato o i tasti cursore left/right per selezionare una traccia. Il tasto di stato attualmente selezionato è acceso in arancione.



3. Usate i tasti cursore up/down per selezionare un parametro di traccia.

Il parametro attualmente selezionato viene mostrato sulla seconda riga del display. I parametri di traccia selezionabili e i range di impostazione sono i seguenti.

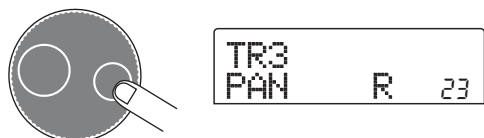
EQ LOW GAIN	EQ LO G	-12 – +12	Regola taglio/enfasi basse frequenze da -12 dB to +12 dB.
EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Regola frequenza turnover taglio/enfasi basse frequenze.
CHORUS/DELAY SEND LEVEL	CHO SEND	0 – 100	Regola il livello del segnale fornito dalla traccia selezionata al chorus/delay dell'effetto send/return.
REVERB SEND LEVEL	REV SEND	0 – 100	Regola il livello del segnale fornito dalla traccia selezionata al riverbero dell'effetto send/return.
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Regola il valore di panning (posizione left/right) della traccia. Se il parametro ST LINK è On, questo regola il bilanciamento left/right.
FADER	FADER	0 – 127	Mostra la posizione corrente del fader come valore numerico.
STEREO LINK (*)	ST LINK	ON/OFF	Commuta la funzione stereo link (per combinare tracce di numero dispari/pari 1/2, 3/4 ecc.) On/Off (→ pag. 73).
V TAKE (*)	TR x-y	x=1 – 8 y=1 – 10	Seleziona V-take per la traccia (→ pag. 33). x è il numero di traccia e y è il numero di V-take.

(\*) = Indica parametri che possono esser selezionati solo per le tracce 1 - 8.

**Consiglio**

Premendo il tasto [INPUT 1] o [INPUT 2] invece di un tasto di stato, potete regolare i parametri del segnale dall'input 1 o 2 (→ pag.68).

**4. Ruotate dial per scegliere il valore di impostazione.**



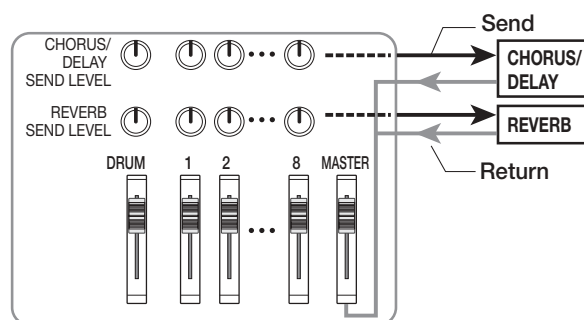
**Consiglio**

Quando viene mostrato uno dei seguenti parametri di traccia, premendo il tasto [ENTER] si alterna il parametro tra On e Off.

EQ HI G/EQ HI F	EQ alte frequenze on/off
EQ LO G/EQ LO F	EQ basse frequenze on/off
CHO SEND	Segnale Chorus/delay on/off
REV SEND	Segnale Reverb on/off

### 4.3 Applicare l'effetto send/return

Il mixer interno di MRS-802 incorpora due tipi di effetti send/return (chorus/delay e reverb).

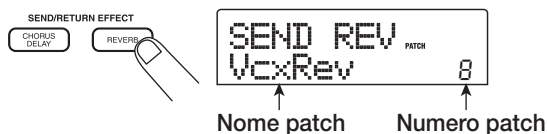


L'intensità dell'effetto send/return può essere regolata per ciascuna traccia usando il parametro del livello di mandata "send level" (che controlla il livello del segnale inviato all'effetto). Aumentando questo parametro si otterrà un maggiore effetto. Questa sezione descrive come selezionare il tipo di effetto send/return e regolare il livello di mandata per ciascuna traccia.

## Selezione del patch di effetto send/return

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [REVERB] o il tasto [CHORUS/DELAY] della sezione effect.

Premete il tasto [REVERB] per selezionare un patch reverb, o il tasto [CHORUS/DELAY] per selezionare un patch chorus/delay. Il display indicherà il patch attualmente selezionato per l'effetto prescelto. Per esempio, una schermata come quella qui mostrata appare quando viene premuto il tasto [REVERB].



2. Ruotate il controllo dial per selezionare un patch.

L'effetto send/return ha 20 patch preprogrammati (numerati da 0 a 19). Se desiderate, potete editare questi patch per modificare l'effetto ulteriormente (→ pag.108).



3. Selezionate il patch per l'altro effetto send/return nello stesso modo.
4. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] parecchie volte.

### ● **NOTA** ●

In condizione di default, il livello di mandata dell'effetto send/return è impostato su 0 per ogni traccia. Perciò dovrete alzare l'impostazione per verificare il suono prodotto dall'effetto.

## Regolare l'intensità dell'effetto send/return per ciascuna traccia

5. Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER] e usate i tasti di stato per selezionare la traccia che volete impostare.
6. Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione CHO SEND o REV SEND sulla seconda riga del display.

Selezionate CHO SEND se volete regolare il livello di mandata (send) del chorus/delay. Selezionate REV SEND se volete regolare il livello di mandata (send) del riverbero.



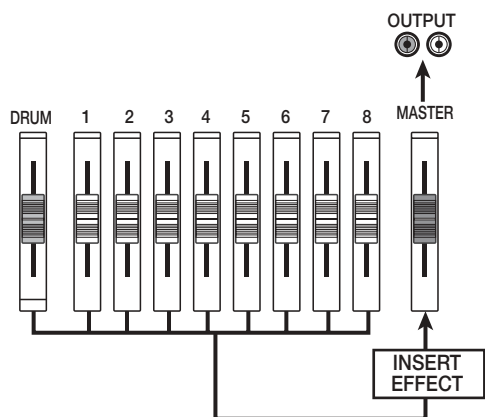
7. Mentre ascoltate la song, ruotate dial per regolare il valore del livello di mandata (send).



8. Regolate il livello di mandata per le altre tracce nello stesso modo.
9. Regolate l'intensità dell'altro effetto send/return nello stesso modo.
10. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] parecchie volte.

## 4.4 Uso dell'effetto insert mastering

Potete mettere l'effetto insert immediatamente prima del fader [MASTER] e usare uno dei patch di algoritmo MASTERING per modificare le dinamiche o il tono del mix stereo dell'intera song.

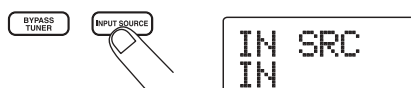


Per applicare l'effetto mastering all'intera song, procedete nel modo seguente.

### Cambiar punto di insert dell'effetto insert

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

Sul display viene mostrata la posizione corrente dell'effetto insert.



2. Ruotate dial per richiamare l'indicazione "MASTER" sulla seconda riga del display.

Ora l'effetto insert è inserito immediatamente prima del fader [MASTER].



3. Premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

### Selezionare un patch per l'effetto insert

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

L'algoritmo dell'effetto insert passa a MASTERING.

Il display mostra il patch correntemente selezionato.



5. Mentre la song è in riproduzione, selezionate il patch che volete usare.

Se desiderate, potete editare il patch per modificare ulteriormente l'effetto (→ pag. 103).

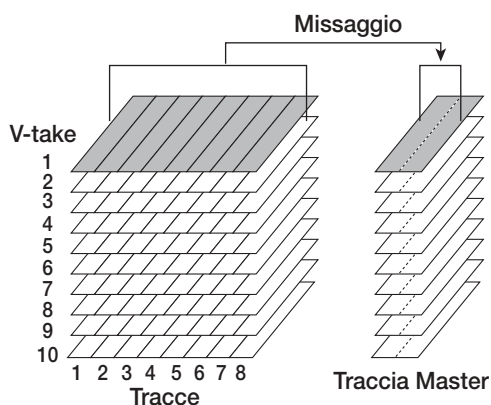
6. Una volta verificato che il suono è come desiderato, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

## 4.5 Missaggio sulla traccia master

La traccia master è una traccia stereo progettata per l'uso solo nel missaggio. Il segnale immediatamente dopo il fader [MASTER] viene registrato sulla traccia master. Come le altre tracce, anche la traccia master ha 10 V-take.

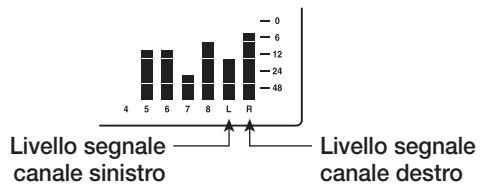
Una volta completate le impostazioni dell'effetto mastering, registrate il mix finale sulla traccia master.



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

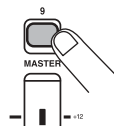
- 2.** Premete il tasto **PLAY [▶]** per riprodurre la song, e controllate il livello dopo il fader **[MASTER]**.

Questo può essere fatto osservando il misuratore di livello in basso a destra nel display. Se l'indicatore di 0 dB si accende durante l'esecuzione, abbassate il fader **[MASTER]** per una regolazione fine. Dopo il controllo level, premete il tasto **STOP [■]**.



- 3.** Premete ripetutamente il tasto di stato **[MASTER]** perché si accenda in rosso.

La traccia master può ora essere registrata.



- 4.** Tenete premuto il tasto **REC [●]** e premete il tasto **PLAY [▶]**.

La registrazione sulla traccia master ha inizio.

- 5.** Completata la registrazione, premete **STOP [■]**.

- 6.** Per riprodurre la traccia master, premete ripetutamente il tasto di stato **[MASTER]** per accenderlo in verde.

In questa condizione, la traccia master può essere riprodotta. Tutti gli altri tasti di stato automaticamente si spengono e i segnali delle altre tracce vanno automaticamente in "mute".

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

La traccia master viene riprodotta. Per interrompere il playback, premete il tasto **STOP [■]**.

- 8.** Per riportare **MRS-802** al normale funzionamento, premete più volte il tasto di stato **[MASTER]** finché non si spegne.

Il "mute" sulle altre tracce viene annullato, e i tasti di stato tornano alla condizione originaria.

**Consiglio**

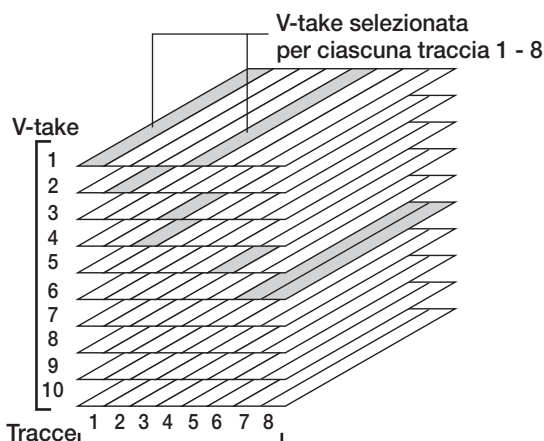
- Col drive **CD-R/RW**, potete registrare i contenuti della traccia master su supporti **CD-R/RW** per creare un **CD audio**. I dettagli sono a pag. 111.
- I contenuti della traccia master possono anche essere modificati successivamente.



# Guida [Recorder]

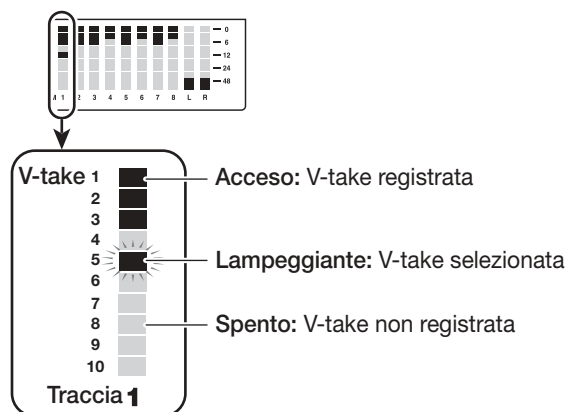
## Uso delle V-take

Ciascuna delle tracce 1 - 8 del registratore contiene dieci tracce virtuali, dette "V-take". Per ciascuna traccia, potete selezionare una "take", che sarà usata per registrare e riprodurre. Per esempio, potete attivare V-take quando registrate più voci o soli di chitarra sulla stessa traccia, e confrontarle più tardi per scegliere la miglior V-take.



Nella zona dell'indicatore di livello del display, un puntino luminoso indica una V-take registrata. Se il puntino è spento, la V-take non è stata registrata.

Un puntino lampeggiante indica la V-take attualmente selezionata per ciascuna traccia. (Il puntino della V-take selezionata lampeggerà alla stessa frequenza indipendentemente se sia registrata oppure no.)



- Usate i tasti cursore left/right per selezionare la traccia.

## Attivazione di V-take

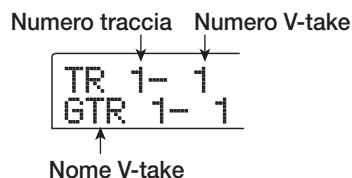
Ecco come attivare la V-take usata da ciascuna traccia 1 - 8.

- Dalla schermata principale, premete [TRACK PARAMETER] nella sezione track parameter.

Il tasto si accende e potete scegliere vari parametri di traccia.

- Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "TR xx-yy" sul display (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take).

Il nome della V-take viene mostrato sotto il numero di traccia/numero di V-take.



### Consiglio

Se selezionate una V-take su cui non è registrato nulla, viene mostrata l'indicazione "NO DATA" invece del nome di V-take.

```
TR 3- 1
GTR 3- 1
```

### Consiglio

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

- Ruotate il controllo dial per selezionare la V-take.
- Ripetete gli step 3 - 4 quanto necessario, per selezionare una V-take per ciascuna traccia.
- Quando avete finito di selezionare V-take, premete il tasto [EXIT].

Il tasto [TRACK PARAMETER] si spegne, e l'unità ritorna alla schermata principale.

## Editing dei nomi di V-take

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

- **GTRxx-yy**

V-take registrata attraverso un effetto insert CLEAN, DIST, o ACO/BASS SIM

- **BASxx-yy**

V-take registrata attraverso un effetto insert BASS

- **MICxx-yy**

V-take registrata attraverso un effetto insert MIC

- **DULxx-yy**

V-take registrata attraverso un effetto insert DUAL MIC

- **LINxx-yy**

V-take registrata attraverso un effetto insert LINE

- **MASxx-yy**

V-take registrata attraverso un effetto insert MASTERING

- **BYPxx-yy**

V-take registrata con effetto insert in bypass

- **BOUxx-yy**

V-take registrata usando la funzione bounce o la funzione rhythm recording

- **LP\_xx-yy**

Phrase scritta su V-take usando la funzione phrase loop (→ pag. 57)

**Consiglio**

Quando scrivete una "frase" sulla traccia master, viene automaticamente assegnato il nome "LP\_MS\_yy".

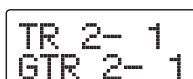
Questi nomi possono essere modificati a piacere. Per far ciò, procedete nel modo seguente.

**1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER].

**NOTA**

Può essere modificato solo il nome di V-take delle tracce 1 - 8 attualmente selezionata.

**2.** Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "TR XX-YY" sul display (dove X, Y sono numero di traccia e numero di V-take).



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

Potete anche selezionare la traccia con i tasti di stato (1 - 8, e

[MASTER]).

**NOTA**

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

**4.** Premete il tasto [EDIT].

Il cursore (quadrato lampeggiante) si trova sul primo carattere del nome di V-take. Questo indica che potete cambiare questo carattere.



**5.** Usate i tasti cursore left/right per spostare il cursore sul carattere che volete cambiare.

**6.** Ruotate dial per selezionare un carattere.

Possono essere selezionati i seguenti caratteri.

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

**7.** Ripetete gli step 5 - 6 fino ad ottenere il nome desiderato.

**8.** Quando avete terminato di modificare il nome, premete il tasto [EXIT].

Il nuovo nome viene accettato e l'unità ritorna alla condizione dello step 3. Se necessario, potete editare i nomi di altre V-take.

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

Il tasto [TRACK PARAMETER] si spegne.

**Consiglio**

Se i dati di una V-take vengono cancellati, il nome della V-take cambia in "NO DATA".

## Spostarsi in un punto desiderato della song (Funzione Locate)

Potete specificare un punto entro la song, in unità di tempo (minuti/secondi/millisecondi) o in unità di misure (misura/beat/tick), e spostarvi in quel punto.



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

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



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

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

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

La funzione Punch-in/out vi permette di ri-registrare solo una regione specificata di una traccia precedentemente registrata. L'azione di mandare in registrazione una traccia attualmente in riproduzione è detta "punch-in", e quella di ritornare in riproduzione uscendo dalla registrazione è detta "punch-out".

MRS-802 offre due modi per far questo. Potete usare i tasti sul pannello o un footswitch (venduto separatamente) per fare il punch-in/out manualmente ("manual punch-in/out"), o potete fare il punch-in/out automaticamente in punti pre-determinati ("auto punch-in/out").

### Uso del punch-in/out manuale

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

#### Consiglio

Se volete usare un footswitch per il punch-in/out, collegate il footswitch ZOOM FS01 (opzionale) alla presa [CONTROL IN] sul pannello frontale.

#### Nota

In condizione default di MRS-802, un footswitch collegato alla presa [CONTROL IN] è impostato per controllare playback/stop del registratore. Se volete usare il footswitch per il punch-in/out, dovete prima cambiare l'impostazione del footswitch (→ pag. 135).

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

Secondo necessità, mandate in riproduzione il registratore e

usate i fader della sezione mixer per regolare il “balance” tra il vostro strumento e la riproduzione delle tracce.

**4.** Andate a un punto diverse misure prima del punto di punch-in previsto, e premete il tasto **PLAY [▶]** per far partire la riproduzione del registratore.

**5.** Quando arrivate al punto di punch-in, premete il tasto **REC [●]** (o premete il footswitch).

Il tasto **REC [●]** si accende, e la registrazione sulla traccia inizia da quel punto.

**6.** Quando arrivate al punto di punch-out previsto, premete il tasto **REC [●]** (o il footswitch) di nuovo.

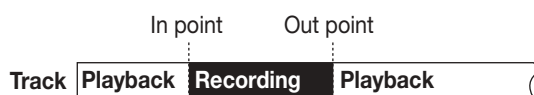
Il tasto **REC [●]** si spegne, e l'unità passa dalla registrazione alla riproduzione.

**7.** Per fermare la riproduzione, premete **STOP [■]**.

**8.** Per controllare il nuovo contenuto registrato, andate a un punto appena prima del punto di punch-in, e premete il tasto **PLAY [▶]**.

## Uso dell'auto punch-in/out

La funzione auto punch-in/out vi permette di specificare anticipatamente la regione da ri-registrare. Il punch-in si produrrà automaticamente quando si raggiunge il punto di ingresso (In point), e il punch-out avverrà automaticamente quando raggiungete il punto di uscita (Out point). Questo risulta utile per esempio quando non potete operare su MRS-802 perché siete impegnati a suonare, oppure quando è richiesta un'attivazione play/record molto rapida.



Per poter eseguire l'auto punch-in/out, dovete prima specificare In point (punto d'ingresso dalla riproduzione alla registrazione) e Out point (punto di uscita dalla registrazione alla riproduzione), e quindi eseguire l'operazione di registrazione. La procedura è la seguente.

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

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

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

Il tasto **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** lampeggia. Questo fissa la posizione di “In point” dove la registrazione avrà inizio.

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

Questo fissa la posizione di “Out point” dove la registrazione avrà termine. Il tasto **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** passerà da lampeggiante ad acceso fisso. Questo indica che la funzione di auto punch-in/out è ora abilitata.

### Consiglio

Se volete specificare i punti in/out con precisione, è utile fare uso della funzione scrub (→ pag. 44) per trovare le locazioni e assegnare un marcatore (→ pag. 42) anticipatamente nei punti desiderati.

**5.** Usate la funzione **Locate** per andare in un punto appena prima dell'In point.

**6.** Premete ripetutamente il tasto di stato per la traccia su cui volete eseguire il punch-in/out, fino a quando il tasto lampeggia in rosso.

### NOTA

Un tasto di stato acceso in rosso significa che la locazione corrente si trova fra l'In point e l'Out point. In questo caso, azionate il trasporto ancora una volta per portarvi in un punto poco prima dell'In point.

**7.** Se volete fare una prova di auto punch-in/out, premete il tasto **PLAY [▶]**.

Il registratore inizierà la riproduzione. Quando raggiungete l'In point, la traccia su cui state facendo il punch-in/out verrà messa in “mute”. Quando raggiungete l'Out point, il “muting” verrà annullato. (Potrete sempre monitorare il segnale in ingresso durante l'operazione.)

L'esecuzione di questa procedura non cancellerà, né registrerà nulla sulla traccia.

Una volta terminata la prova, spostatevi di nuovo in un punto appena prima dell'In point. Se necessario, regolate nuovamente i punti In/Out.

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

Il registratore entra in riproduzione. Quando raggiungete l'In point, la registrazione avrà inizio automaticamente (punch-in). Quando raggiungete l'Out point, la registrazione terminerà automaticamente, e il playback (la riproduzione) riprenderà (punch-out).

- 9.** Terminata la registrazione, premete STOP [■].

- 10.** Per ascoltare il risultato della registrazione, premete il tasto di stato della traccia su cui avete effettuato il punch-in/out, in modo che sia acceso in verde. Quindi spostatevi in un punto appena prima dell'In point, e premete il tasto PLAY [▶].

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

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

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

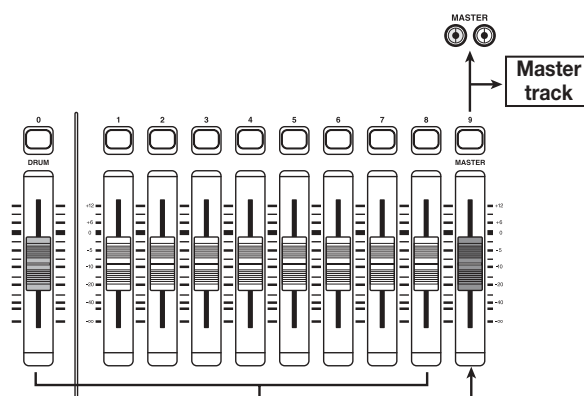
## Registrare più tracce su una traccia master (Funzione Mixdown)

Questa sezione spiega come riprodurre tracce registrate e suoni di drum kit e registrarli come mix stereo su una traccia master (mixdown).

### La traccia master

La traccia master è un sistema di tracce stereo separato dalle normali tracce 1 - 8. L'uso più comune della traccia master è come traccia su cui viene registrato il risultato finale di un processo di missaggio (mixdown). I contenuti della traccia master possono essere usati come materiale di un CD audio.

MRS-802 offre una traccia master per ciascun project. Simile alle normali tracce 1 - 8, anche la traccia master ha dieci tracce virtuali (V-take). Questo vi consente di registrare differenti mix su più V-take e scegliere la migliore successivamente.



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

### Step per il missaggio

Ecco come mixare le tracce 1 - 8 e la traccia drum sui due canali stereo e registrarli sulla traccia master.

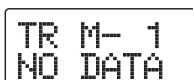
- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione track parameter.

- Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "TR XX-XX" sul display (dove X è numero di traccia e numero di V-take).



- Premete il tasto di stato [MASTER] per selezionare la traccia master.

Il numero e il nome della V-take attualmente selezionata per la traccia master appaiono sul display. (Se non c'è nulla registrato sulla V-take, l'indicazione sarà "NO DATA".)



**Consiglio**

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

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

- Una volta scelta la V-take, premete il tasto [EXIT].

Il tasto [TRACK PARAMETER] si spegne, e l'unità ritorna alla schermata principale.

- Dalla schermata principale, premete il tasto di stato [MASTER] più volte, finché il tasto non è acceso in rosso.

La traccia master è ora pronta per la registrazione.

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

**Consiglio**

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

- Mettete il registratore in playback e regolate il bilanciamento nel mix delle varie tracce.

Le impostazioni di livello di ogni singola traccia come pure le impostazioni di effetto insert ed effetto send/return hanno tutte una influenza sul segnale che viene inviato alla traccia master. Regolate i livelli mentre osservate il misuratore di

livello L/R, e accertatevi che non si verifichi alcun "clipping" al segnale.

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

Ha inizio la registrazione sulla traccia master.

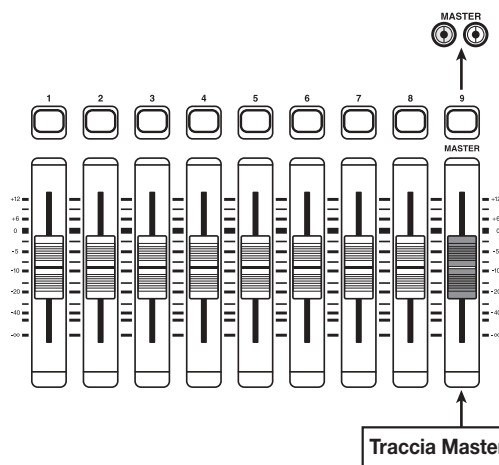
- Completata la registrazione, premete STOP [■].

## Riproduzione della traccia master

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

- Dalla schermata principale, premete il tasto di stato [MASTER] più volte, fino a che il tasto non si accende in verde.

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



**Consiglio**

Quando il tasto di stato [MASTER] è acceso in verde, i tasti di trasporto tranne il tasto REC [●] funzionano normalmente.

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

La riproduzione della traccia master parte dall'inizio. Potete usare il fader [MASTER] per regolare il volume di riproduzione.

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

**4.** Per annullare il modo di riproduzione della traccia master, premete il tasto di stato [MASTER] in modo che si spenga.

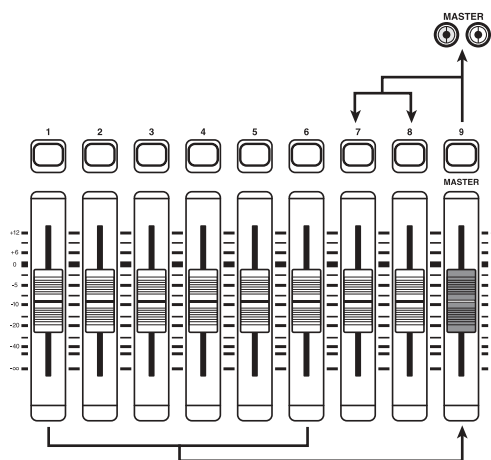
Il “mute” delle tracce 1 - 8 e della sezione rhythm viene annullato, e l’unità ritorna alla normale operatività. I tasti di stato che erano stati automaticamente disattivati vengono riportati alla condizione precedente.

## Combinare più tracce su un'altra traccia (Funzione Bounce)

### Come funziona il bounce

La funzione “Bounce” mixa le performance della sezione recorder e la traccia drum, e le registra su una o due tracce. (La cosiddetta “registrazione ping-pong”).

Per esempio, potreste fare il bounce dei contenuti delle tracce 1 - 6 sulle tracce 7/8 e quindi attivare le V-take delle tracce 1 - 6 per registrare nuove versioni della performance.



#### Consiglio

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

### Fare le impostazioni per il bounce

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

#### Specificare playback/mute per le tracce di registrazione

In condizione default di MRS-802, le tracce di registrazione del bounce saranno messe in “mute”. Se volete riascoltare una traccia mentre fate la registrazione-bounce su un'altra V-take di quella traccia, usate la seguente procedura per cambiare l'impostazione interna in modo che anche le tracce

in registrazione entrino in riproduzione.

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

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

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

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

RECTRACK  
MUTE

- **MUTE**

Le tracce di registrazione saranno messe in "mute" (default).

- **PLAY**

Le tracce di registrazione verranno riprodotte.

- 4.** Usate dial per cambiare l'impostazione in "PLAY".

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

### Selezione della V-take destinataria della registrazione

In condizione default di MRS-802, il risultato dell'operazione Bounce sarà registrato sulla V-take attualmente selezionata per le tracce di registrazione. Se volete riprodurre una traccia mentre fate il bounce su un'altra V-take di quella traccia, potete usare la seguente procedura per cambiare la V-take destinataria della registrazione. (Per informazioni sulle V-take, ved. pag. 33.)

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

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

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

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

Viene visualizzata la V-take attualmente selezionata per la registrazione.

REC TAKE  
CURRENT

- **CURRENT**

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

- **1 - 10**

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

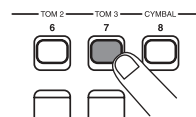
- 4.** Ruotate dial per specificare la V-take di destinazione della registrazione.

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

### Eeguire la registrazione bounce

In questo esempio, faremo il bounce del contenuto delle tracce 1 - 6 sulla V-take 10 delle tracce 7/8.

- 1.** Andate alla schermata UTILITY e verificate che il parametro BOUNCE RECTRACK sia su "PLAY".
- 2.** Sempre sulla schermata UTILITY, verificate che il parametro REC TAKE sia su "10" (V-take 10).
- 3.** Premete il tasto di stato 7 così che il tasto sia acceso in rosso, e tenete premuto il tasto.

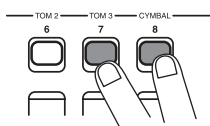


- 4.** Sempre tenendo premuto il tasto di stato 7, premete ripetutamente il tasto di stato 8 fino a che entrambi i tasti non sono accesi in rosso.

Le V-take 10 delle tracce 7/8 sono ora pronte per la registrazione stereo.



Per monitorare le due tracce di destinazione del bounce in stereo, impostate il parametro di pan per la traccia 7 a L100 e il parametro di pan per la traccia 8 a R100.



### Consiglio

Potete anche predisporre le due tracce per il funzionamento in stereo link (→ pag. 73).

#### 5. Premete il tasto [BOUNCE].

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

#### 6. Mettete il registratore in riproduzione e regolate il balance del mix per le varie tracce.

Le impostazioni di livello delle singole tracce così come le impostazioni di effetto insert e quelle di effetto send/return hanno tutte influenza sul segnale mixato. Regolate i livelli osservando il misuratore di livello L/R, e accertatevi che non si verifichi alcun clipping al segnale.

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

La registrazione sulle tracce 7/8 ha inizio.

#### 8. Completata la registrazione, premete STOP [■].

## Registrare il suono Drum (Registrazione Rhythm)

MRS-802 vi permette di registrare il suono del drum kit su una qualunque traccia. Questa funzione è detta "registrazione rhythm". Per usare questa funzione, procedete nel modo seguente.

#### 1. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY] nella sezione display.

Sul display appare il menu utility.

```
UTILITY
TR EDIT
```

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

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

Il display cambia nel modo seguente.

```
REC SRC
MASTER
```

Da questa schermata, potete selezionare il segnale sorgente da registrare.

- **MASTER**

Segnale immediatamente dopo il fader [MASTER]

- **DRUM TR**

Segnale della traccia Drum

#### 4. Usate dial per selezionare "DRUM TR".

La traccia drum è selezionata come sorgente della registrazione.

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

#### 6. Premete il tasto [BOUNCE].

#### 7. Dalla schermata principale, premete

ripetutamente il tasto di stato della traccia da usare come destinazione della registrazione, fino a che il tasto non è acceso in rosso.

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

#### Consiglio

Per registrare suoni drum in stereo, selezionate due tracce come destinazione della registrazione. Se viene selezionata una sola traccia, la registrazione sarà in mono.

**8.** Verificate che il tasto [DRUM] nella sezione rhythm sia spento, e che la song rhythm o il pattern rhythm che volete registrare siano selezionati.

#### Consiglio

Selezionando un pattern rhythm vuoto, è anche possibile registrare suoni percussivi generati utilizzando una tastiera MIDI esterna o altro strumento.

**9.** Mettete il registratore in riproduzione e regolate il livello di registrazione.

Regolate i livelli osservando il misuratore di livello L/R, e accertatevi che non si verifichi alcun clipping al segnale.

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

La riproduzione del pattern rhythm/song rhythm ha inizio e viene registrata sulle tracce selezionate.

**11.** Completata la registrazione, premete STOP [■].

La registrazione Rhythm termina. Se volete ritornare alla registrazione normale, selezionate "MASTER" sulla schermata dello step 3.

## Assegnazione di marcatori entro una song (Funzione Marker)

Potete assegnare fino a 100 marcatori in una song in qualunque punto desiderato, e saltare a un marcatore premendo un tasto o specificando il numero di marcatore desiderato. Questo è utile quando volete ripetutamente posizionarvi in un punto determinato da riprodurre durante la registrazione o il messaggio.

### Impostare un marcatore

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

**1.** Portatevi nel punto in cui volete assegnare un marcatore.

#### Consiglio

- Un marcatore può essere assegnato sia durante la riproduzione che da fermi.
- Potete anche usare la funzione scrub per portarvi nella posizione con maggior precisione.

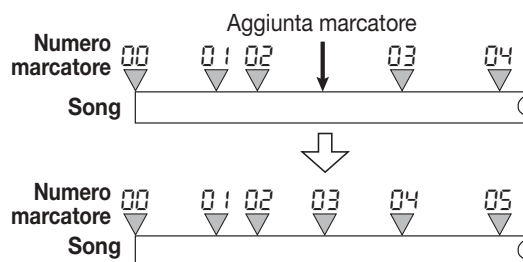
**2.** Premete il tasto [MARK] nella sezione control.

Un marcatore verrà assegnato alla locazione corrente.

Quando un marcatore è stato assegnato, il numero del nuovo marcatore (01 - 99) apparirà nella zona MARKER in alto a destra del display.



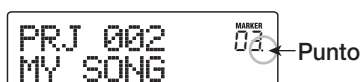
Il numero di marcatore viene assegnato automaticamente in ordine ascendente dall'inizio della song. Se aggiungete un nuovo marcatore tra due marcatori preesistenti, i marcatori successivi saranno rinumerati.



**Consiglio**

Il marcatore numero 00 è già fissato all'inizio della song (il punto zero del contatore).

Nella schermata principale, la zona MARKER in alto a destra del display indicherà il numero del marcatore immediatamente prima della locazione corrente. Se viene visualizzato un punto in basso alla destra del numero di marcatore, significa che la posizione del marcatore corrisponde alla posizione attuale.



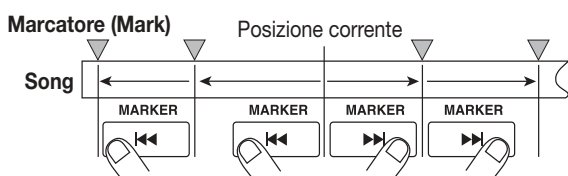
## Posizionare un marcatore

Ecco come spostarsi alla posizione di un marcatore. Questo può essere fatto in due modi: potete utilizzare i tasti operativi, o specificare direttamente il numero di marcatore.

### Uso dei tasti per la funzione Locate

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

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



### Specificare il numero di marcatore dove posizionarsi

1. Dalla schermata principale, premete il tasto **cursor left** ancora una volta.

Sul display l'indicazione "MARKER" lampeggia.

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

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

## Cancellazione di un marcatore

Ecco come cancellare un marcatore già assegnato.

1. Andate al marcatore che volete cancellare.

Il numero di marcatore visualizzato nella zona MARKER è quello del marcatore che verrà cancellato.

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

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

Il marcatore selezionato verrà cancellato, e quelli successivi saranno rinumerati.

### NOTA

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

## Riproduzione ripetuta di uno stesso passaggio (A-B Repeat)

La funzione A-B Repeat esegue ripetutamente una desiderata regione della song. Risulta utile quando volete ascoltare lo stesso passaggio ripetutamente.

1. Andate al punto dove volete iniziare la riproduzione ripetuta, e premete il tasto [A-B REPEAT] nella sezione di controllo.

Il tasto [A-B REPEAT] lampeggia, e viene specificata la posizione di inizio della ripetizione (punto A).

### Consiglio

Il punto A/B può essere scelto sia in riproduzione che fermi.

2. Andate al punto in cui volete che termini la riproduzione ripetuta, e premete il tasto [A-B REPEAT] ancora una volta.

Il tasto [A-B REPEAT] passa da intermittente ad acceso, e viene specificata la posizione finale del Repeat (punto B).

### NOTA

Se specificate un punto B che si trova prima del punto A, verrà riprodotta ripetutamente la zona fra i punti B → A.

3. Se volete rifare l'impostazione A/B, premete il tasto [A-B REPEAT] in modo da spegnerlo, e quindi ripetete la procedura dallo step 1.

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

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

5. Per interrompere la riproduzione ripetuta, premete il tasto STOP [■].

Anche dopo aver premuto STOP [■] e fermato il playback, potete eseguire nuovamente la riproduzione ripetuta quante volte volete, finché il tasto [A-B REPEAT] è acceso.

6. Per disattivare la funzione Repeat, premete il tasto [A-B REPEAT].

Il tasto [A-B REPEAT] si spegne, e la riproduzione ripetuta verrà disattivata. Anche le posizioni dei punti A/B verranno cancellate.

## Trovare un punto desiderato (Funzione Scrub/Preview)

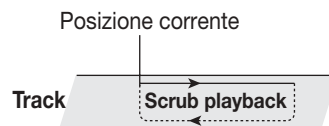
MRS-802 è dotato di una funzione “scrub” che permette di cercare un punto desiderato mentre viene ripetutamente riprodotta una breve regione prima o dopo la posizione corrente. Questo risulta utile quando volete trovare con accuratezza il punto in cui un particolare suono inizia o termina.

Quando la funzione scrub è attiva, potete usare la “Preview function” che riproduce 0.7 secondi prima e dopo la posizione corrente. Usando le funzioni scrub e preview insieme, potete trovare la posizione desiderata rapidamente e con accuratezza.

### Uso delle funzioni scrub/preview

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

Questo attiva la funzione scrub, e una breve regione (40 millisecondi di default) successivi alla posizione attuale verranno riprodotti ripetutamente.



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

SCRUB		MARKER
FRM 40ms		04
H	M	S
0	10	12660
MS	MEASURE	BEAT
207	1	8
TICK		

2. Usate i tasti di stato 1 - 8 per selezionare le tracce per la riproduzione scrub.

Possono essere selezionate fino a 2 tracce simultaneamente.

3. Usate i tasti cursore left/right per far sì che l'indicazione di unità all'estrema destra del contatore (“MS” per il tempo, o “TICK” per la misura) lampeggi.

4. Ruotate dial verso destra o verso sinistra per

trovare la posizione desiderata.

Durante la riproduzione scrub, la posizione corrente può essere spostata avanti o indietro in millisecondi o tick.

- 5.** Se volete usare la funzione preview per ascoltare la regione prima della posizione corrente, premete il tasto REW [◀]. Per ascoltare la regione dopo la posizione corrente, premete il tasto FF [▶].

Se premete il tasto REW [◀], suonerà una regione di 0.7 secondi prima della posizione corrente (fino alla posizione corrente). Se premete il tasto FF [▶], suonerà una regione di 0.7 secondi successiva alla posizione corrente (iniziando dalla posizione corrente). Questa è detta "riproduzione preview". Quando la riproduzione preview termina, riprende la riproduzione scrub.

- 6.** Per annullare la funzione scrub, premete il tasto STOP [■].

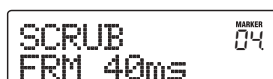
L'unità ritorna alla schermata principale.

## Cambiare le impostazioni della funzione scrub

Quando la funzione scrub è attiva, potete cambiare la direzione della riproduzione scrub (sia che esegua la regione prima che quella dopo la posizione corrente), e la lunghezza della regione di riproduzione scrub.

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

Questo attiva la funzione scrub, e apparirà la schermata successiva. I caratteri in basso a sinistra (TO/FRM) indicano la direzione della riproduzione scrub, e il numero in basso a destra (40 - 200) è la lunghezza della riproduzione scrub.



- 2.** Se volete cambiare la lunghezza della riproduzione scrub, usate i tasti cursore left/right per far sì che l'impostazione della lunghezza della riproduzione scrub lampeggi, e ruotate dial.

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

### Consiglio

Potete anche usare i tasti cursore up/down per cambiare la lunghezza della riproduzione scrub.

- 3.** Se volete cambiare la direzione della riproduzione scrub, usate i tasti cursore left/right perché l'indicazione della direzione di riproduzione scrub lampeggi, e ruotate il controllo dial.

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



### Consiglio

Qualunque cambiamento apportato alla impostazione scrub avrà effetto immediatamente.

- 4.** Se volete usare le impostazioni di riproduzione scrub per trovare una posizione, usate i tasti cursore left/right per spostare la zona lampeggiante sull'unità visualizzata alla destra del contatore ("MS" per il tempo, o "TICK" per la misura).

- 5.** Ruotate dial verso sinistra o verso destra per spostare la posizione corrente.

Durante la riproduzione scrub, la posizione corrente può essere spostata avanti o indietro in millisecondi o tick.

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

L'unità ritorna alla schermata principale.

# Guida [Track Editing]

Questa sezione spiega come modificare i dati audio contenuti sulle tracce della sezione recorder. Ci sono due tipi principali di funzioni editing: specificando un range per l'editing, ed editing di un'intera V-take.

## Editing di un range di dati

La procedura per specificare il range in una V-take e quindi eseguire un'azione come copiare o spostare la regione specificata è descritta qui di seguito.

## Step fondamentali di range editing

Quando si esegue l'editing per un range specificato di dati, alcuni step sono simili per ogni azione. Sono i seguenti.

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


Sul display appare il menu utility.



```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2. Verificate che l'indicazione "UTILITY TR EDIT" sia sul display, e premete il tasto [ENTER].**

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



```
TR EDIT
Copy
```

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

Sono disponibili i seguenti comandi di editing.

- **Copy**

Copiate un range specificato di dati audio.

- **Move**

Spostate un range specificato di dati audio.

- **Erase**

Cancellate un range specificato di dati audio.

- **Trim**

Conservate solo un range specificato di dati audio e cancellate il resto.

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

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

- **Reverse**

Fate l'inversione di un range di dati audio specificato.

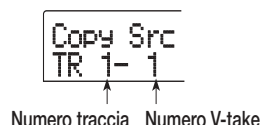
- **TimStrch (Time Stretch/Compress)**

Cambiate la durata di uno specificato range di dati audio su una traccia senza cambiarne l'altezza (pitch).

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

Appare sul display la schermata per la selezione di traccia e V-take da modificare.

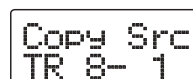
Il display mostrato di seguito è un esempio per la selezione del comando "copy" allo step 3.



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

Numero traccia    Numero V-take

- 5. Ruotate dial per selezionare il numero di traccia (1 - 8), e usate i tasti cursore up/down per selezionare il numero di V-take (1 - 10).**



```
Copy Src
TR 8- 1
```

In questa schermata, anche le V-take che non sono attualmente selezionate per le tracce 1 - 8 possono essere selezionate per l'editing.

Quando è selezionata la traccia 8, ruotando dial ancora verso destra richiamate la seguente schermata.



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

Quando è visualizzata questa schermata, ruotando dial verso destra vengono selezionate le tracce in coppie di numero dispari/numero pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o la traccia master. In questo caso, la V-take attualmente selezionata per le due tracce o per la traccia master diventa oggetto dell'editing.

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

Gli step seguenti differiranno, a seconda del comando selezionato. Ved. le sezioni dei rispettivi comandi.

**7. Una volta eseguito il comando di editing, premete ripetutamente il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata principale.****Consiglio**

Dopo aver eseguito una funzione di editing e aver riscritto i dati audio su una traccia, i dati originari non possono più essere recuperati. Se volete mantenere la condizione precedente all'editing, usate la funzione "capture" per la traccia (→ pag. 55).

**Copiare un range di dati specificato**

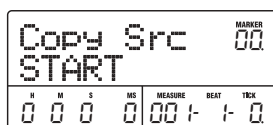
Potete copiare i dati audio di uno specificato range su una posizione specificata di una traccia prescelta. Questa azione sostituirà i dati esistenti nella posizione di destinazione. I dati della copia sorgente resteranno inalterati.

**Traccia copia sorgente**

Copia

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

Il display cambia nel modo seguente. Questa schermata vi consente di specificare il punto iniziale del range di copia.



Il punto iniziale del range di editing viene mostrato sulla parte sinistra del contatore in ore, minuti, secondi, millisecondi, e sulla parte destra in misure, beat, e tick.

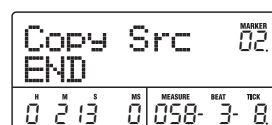
**2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del counter, e ruotate dial****per specificare il punto iniziale di copia.**

Il punto può essere specificato in ore/minuti/secondi/millisecondi. Quando è specificato un valore, il contatore di misura/beat/tick riflette la nuova posizione.

Se portate la zona lampeggiante sul campo MARKER del display, potete specificare un marcatore ruotando dial. In tal caso, la posizione del marcatore diventa il punto iniziale dell'editing. Se andate in una zona dove non ci sono dati registrati, viene visualizzato un simbolo "\*\*\*".

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

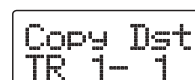
Il display cambia in "Copy Src END". Questa schermata vi consente di specificare il punto finale del range di copia.

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

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

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

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

**NOTA**

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

**6. Specificate traccia/V-take destinazione di copia nello stesso modo della selezione di traccia/V-take copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].**

Il display cambia nel modo seguente. Questa schermata vi permette di specificare il punto iniziale sulla V-take destinazione di copia .



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

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

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

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete ritornare alla schermata precedente. Una volta eseguita la copia, l'indicazione "Copy COMPLETE" appare sul display, e l'unità ritorna al menu track edit.

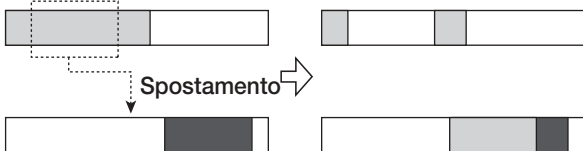
**Consiglio**

Per incollare lo stesso range ripetutamente, usate la funzione phrase loop (→ pag. 57).

**Spostare un range specificato di dati**

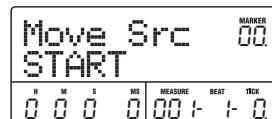
Potete spostare i dati audio di un range specificato in una determinata posizione della traccia desiderata. Questa azione sostituirà i dati esistenti nella posizione di destinazione. I dati sorgente dello spostamento saranno cancellati.

Traccia sorgente dello spostamento



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

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

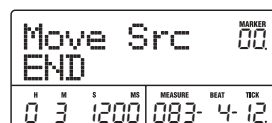


**2.** Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate dial per specificare il punto iniziale dello spostamento.

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

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

Il display cambia in "Move Src END".

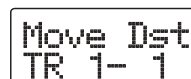


**4.** Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale del range da spostare.

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

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

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



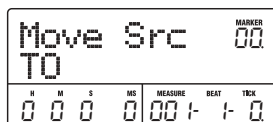
**NOTA**

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

**6.** Specificate traccia/V-take destinazione dello spostamento nello stesso modo della selezione di traccia/V-take sorgente dello spostamento, e premete il tasto [ENTER].

Il display passa alla schermata per specificare il punto iniziale di destinazione dello spostamento.





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

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

8. Per eseguire lo spostamento, premete [ENTER].

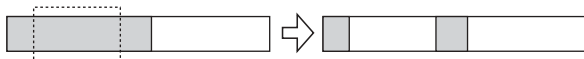
Usando il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete ritornare alla schermata precedente.

Una volta eseguito lo spostamento, l'indicazione "Move COMPLETE" appare sul display, e l'unità ritorna al menu track edit.

## Cancellare un range specificato di dati

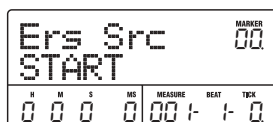
Potete cancellare i dati audio di uno specificato range e riportare il range alla condizione di "mute" (non-registrato).

Cancella



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

Il display cambia nel modo seguente. Questa schermata vi consente di specificare il punto iniziale del range da cancellare.

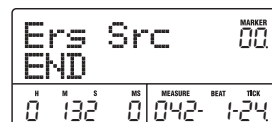


2. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del counter, e ruotate dial per specificare il punto iniziale della cancellazione.

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

3. Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in "Ers Src END".



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

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

5. Premete il tasto [ENTER].

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

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

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

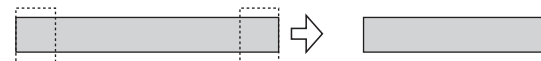
Una volta eseguita la cancellazione, l'indicazione "Erase COMPLETE" appare sul display, e l'unità ritorna al menu track edit.

## Trimming di un range di dati specificato

Potete cancellare i dati audio di un range specificato e regolare il punto iniziale/finale dei dati (trimming). Per esempio, quando preparate la stampa della traccia master su un disco CD-R/RW, potreste voler rimuovere porzioni indesiderate all'inizio e alla fine della V-take da utilizzare.

Cancella

Cancella

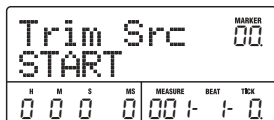


### NOTA

Quando i dati prima di una specificata sezione vengono cancellati ("trimmerati"), i dati audio rimanenti si sposteranno di quella quantità. Perciò i tempi potrebbero non corrispondere più a quelli delle altre tracce/V-take.

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

Il display cambia nel modo seguente. Questa schermata vi permette di specificare il punto di inizio del range da preservare dopo il trimming (tutti i dati prima di questo punto verranno cancellati).

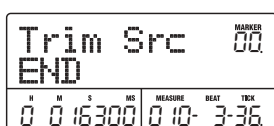


- Usate i tasti cursore left/right per spostare la zona lampeggiante del counter, e ruotate dial per specificare il punto iniziale del range.

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

- Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in "Trm Src END".



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

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

- Premete il tasto [ENTER].

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

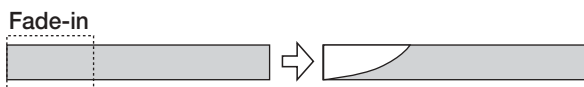
- Per eseguire l'operazione di trimming, premete il tasto [ENTER].

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

Quando l'operazione di trimming è stata eseguita, l'indicazione "Trim COMPLETE" appare sul display, e l'unità ritorna al menu track edit.

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

Potete effettuare fade-in (assolvenza) o fade-out (dissolvenza) di dati audio in un range specificato.

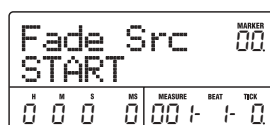


### NOTA

Il comando di fade-in/out non altera semplicemente il volume della traccia. Piuttosto, riscrive i dati di forma d'onda e perciò non è reversibile una volta eseguito. Se volete conservare la condizione precedente all'editing, usate la funzione "capture" per quella traccia (→ pag. 55).

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

Il display cambia nel modo seguente. Questa schermata vi consente di specificare il punto iniziale di fade-in o fade-out.

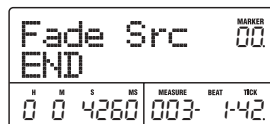


- Usate i tasti cursore left/right per spostare la zona lampeggiante del counter, e ruotate dial per specificare il punto iniziale di fade-in o fade-out.

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

- Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in "Fade Src END".

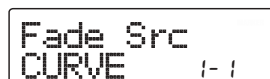


- Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale di fade-in o fade-out.

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

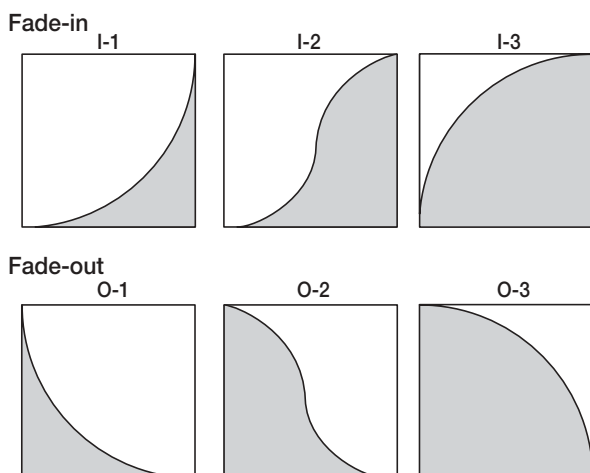
- Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue.



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

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



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

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

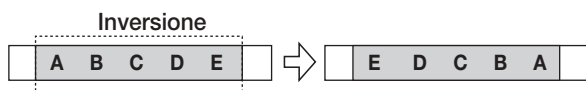
**8.** Per eseguire l'operazione di fade-in/fade-out, premete il tasto [ENTER].

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

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

## Invertire un range specificato di dati audio

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



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

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



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

Potete anche specificare il punto con un marcatore.

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

Il display cambia in "Rvrs Src END".



**4.** Usate la stessa procedura dello step 2 per specificare il punto finale dell'inversione.

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

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

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

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

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

Una volta eseguita l'operazione di inversione, l'indicazione "Reverse COMPLETE" appare sul display, e l'unità ritorna al menu track edit.

## Cambiare la durata di un range di dati specificato

Potete cambiare la durata di un range di dati audio specificato su una traccia senza modificarne l'altezza (pitch) (time stretch/compress). I dati espansi o compressi possono essere scritti sopra i vecchi dati nella stessa traccia o incollati su un'altra traccia lasciando i dati sorgente immutati.

Stretch/compress di tempo



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

**time stretch/compress, e premete il tasto [ENTER].**

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



TmStrDst  
TR 1- 1

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

Il display cambia nel modo seguente.



TimStrch  
100.00% 120.0

Rapporto di Stretch    Tempo

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

- **Stretch ratio (%)**

Esprime la lunghezza della traccia dopo il time stretch/compress in percentuale dell'originale. Il range d'impostazione è 50% - 150%.

- **Tempo (BPM)**

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

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

La sezione lampeggiante si muove.

**4. Ruotate dial per l'impostazione del time stretch/compress.**

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

Inoltre quando usate l'opzione BPM per l'impostazione, il range di 50% - 150% non può essere superato.

**5. Premete il tasto PLAY [▶].**

La traccia espansa/compressa viene riprodotta dall'inizio della V-take.

**6. Nel punto dove volete che la funzione time stretch/compress termini, premete il tasto STOP [■].**

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

**7. Per eseguire l'operazione di time stretch/compress, premete il tasto [ENTER].**

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

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

**NOTA**

Quando si esegue il time stretch/compress, il range è sempre dall'inizio della V-take al punto in cui il tasto STOP [■] è stato premuto.

**Consiglio**

Quando si desidera applicare il time stretch/compress solo a una parte della song, come un pattern ritmico o un riff, usate la funzione copy e la funzione trimming per creare prima una V-take della lunghezza desiderata.

## Editing usando le V-take

I dati audio registrati possono anche essere modificati in unità di V-take. Potete per esempio scambiare i dati fra due V-take, o cancellare una V-take di cui non avete più bisogno.

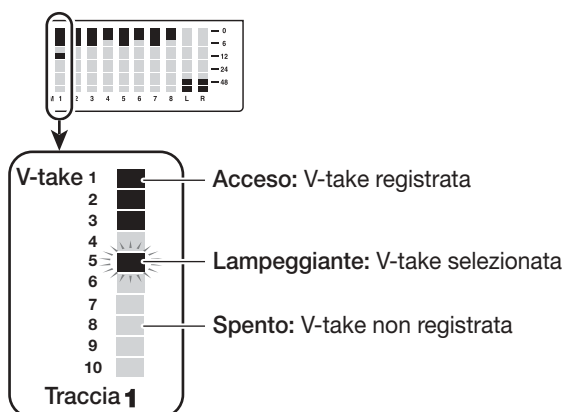
### Step fondamentali di editing a V-take

Quando si modificano dati audio in unità di V-take, alcuni step sono simili per ogni azione. Sono i seguenti.

- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione track parameter.
- 2.** Usate i tasti cursore up/down per richiamare la seguente indicazione sul display.

In questa condizione, potete attivare le V-take.

Quando è visualizzata questa schermata, lo stato lampeggiante/acceso/spento del punto del misuratore di livello indica la selezione della V-take e la presenza o l'assenza di dati audio.



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

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

È anche possibile selezionare la traccia master. In questo

caso, l'indicazione mostra "M- 1" e il tasto di stato [MASTER] è acceso.

- 4.** Premete il tasto [UTILITY] nella sezione display.

Un menu per l'editing di dati audio in unità di tracce appare sul display.

- 5.** Premete ripetutamente il tasto [UTILITY] per richiamare il comando desiderato.

Sono disponibili i seguenti comandi di editing.

- **ERASE**

Cancellate i dati audio su una traccia/V-take specificata.

- **COPY**

Copiate i dati audio di una traccia/V-take specificata su un'altra traccia/V-take.

- **MOVE**

Spostate i dati audio di una traccia/V-take specificata su un'altra traccia/V-take.

- **EXCHG (Exchange)**

Scambiate i dati audio di una traccia/V-take specificata con i dati di un'altra traccia/V-take.

**Consiglio**

Se necessario, potete anche cambiare la vostra selezione di traccia e V-take da questa schermata.

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

Gli step successivi differiranno, a seconda di quale comando è stato selezionato. Ved. le sezioni dei rispettivi comandi.

- 7.** Una volta eseguito il comando di editing, premete ripetutamente il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

## Cancellare una V-take

Potete cancellare i dati audio su una V-take specificata. La V-take viene riportata alla condizione di non-registrata.



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

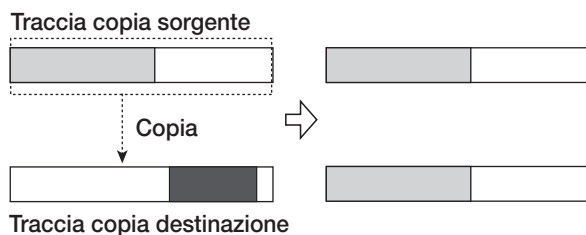
L’indicazione “ERASE SURE?” appare sul display.

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

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

## Copiare una V-take

Potete copiare i dati audio di una specificata V-take su un’altra V-take. Questa azione sostituirà ogni dato esistente sulla V-take di destinazione. I dati sulla V-take copia sorgente resteranno inalterati.



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

Sul display appare una schermata per la selezione della destinazione di copia.

```
COPY TO
TR 4- 1
```

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

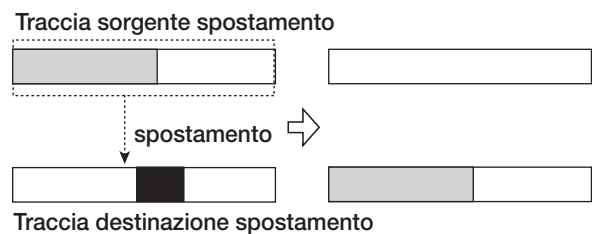
L’indicazione “COPY SURE?” appare sul display.

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

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

## Spostare una V-take

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



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

Una schermata per la selezione della destinazione dello spostamento appare sul display.

```
MOVE TO
TR 1- 1
```

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

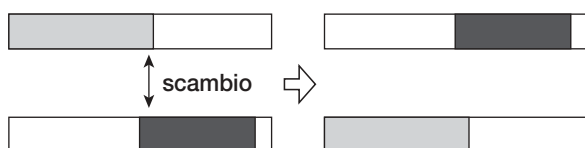
L’indicazione “MOVE SURE?” appare sul display.

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

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

## Scambiare V-take

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



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

Una schermata per la selezione della destinazione di scambio appare sul display.

```
EXCHG TO
TR 1- 1
```

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

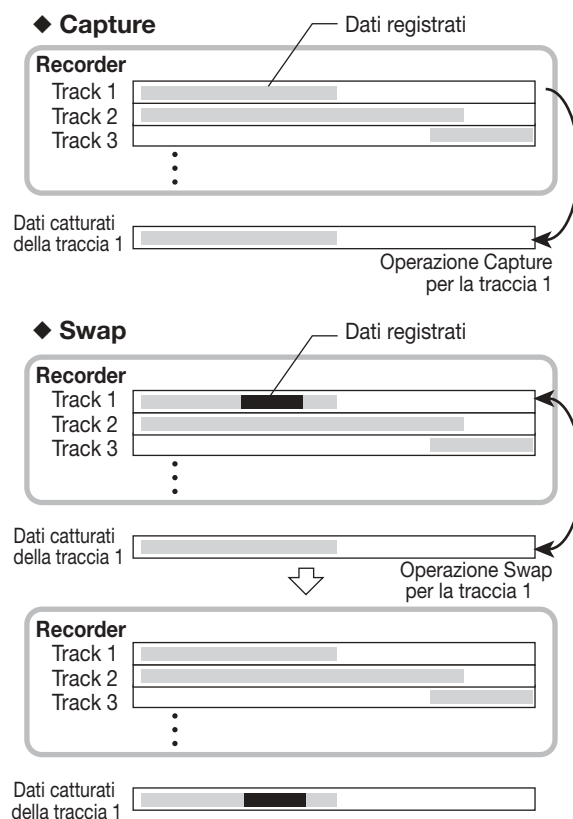
L’indicazione “EXCHG SURE?” appare sul display.

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

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

## Cattura di tracce e sostituzione

Potete “cattare” i dati audio di una traccia e memorizzarli temporaneamente su hard disk. Successivamente potete sostituire i dati catturati ai dati correnti della traccia. Questo vi permette per esempio di salvare lo stato di una traccia prima di un’operazione di editing. Se il risultato dell’operazione non è quello desiderato, allora potrete facilmente riportare la traccia nel suo stato precedente.



### ● NOTA ●

I dati catturati della traccia saranno cancellati dall’hard disk quando il project attualmente selezionato viene salvato.

## Catturare una traccia

Potete catturare i dati audio di una qualunque traccia specificata.

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

L’indicazione “UTILITY TR EDIT” appare sul display.

- 2.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare

l'indicazione "UTILITY CAP/SWAP" sul display, e premete il tasto [ENTER].

- 3.** Usate i tasti di stato o dial per selezionare una traccia da "catturare".

Il tasto di stato per la traccia correntemente selezionata è acceso in arancione.

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

```

CAUTURE
TR1
    
```

**NOTA**

Una traccia non registrata non può essere catturata.

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

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

- 5.** Per eseguire l'operazione di "cattura", premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Una volta eseguita l'operazione, l'indicazione "SWAP TRxx" (dove xx è il numero di traccia) appare sul display. In questa condizione, è possibile lo scambio con la traccia visualizzata.

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

**Consiglio**

Ripetendo gli step 3 - 5, potete catturare più tracce.

## Scambiare dati di traccia con i dati catturati

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

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

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

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

- 3.** Usate i tasti di stato o dial per selezionare una traccia precedentemente catturata.

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

```

SWAP
TR1
    
```

**Consiglio**

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

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

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

- 5.** Per eseguire l'operazione di scambio, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

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

**Consiglio**

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

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



# Guida [Phrase Looping]

MRS-802 permette di gestire parte di una traccia registrata, o un file audio preso da CD-ROM, sotto forma di “phrase” che può essere caricata e riprodotta liberamente in una sequenza preprogrammata o per un numero di volte specificato. Il risultato può essere scritto su una qualunque traccia/V-take. Questa funzione è detta “phrase looping”. Per esempio, potreste usare un CD di campionamenti disponibile in commercio per prendere dei drum loop nell’ordine desiderato, e usarli poi per creare una traccia ritmica. Questa sezione descrive gli step per il “phrase looping”.

## Che tipo di “frase” è possibile usare?

MRS-802 può gestire fino a 100 frasi in un solo project. Le frasi possono essere memorizzate sull’hard disk in una zona chiamata “phrase pool”. Possono essere usati come frase i seguenti tipi di dati.

### (1) Qualunque traccia/V-take nel project in uso

Potete selezionare una traccia/V-take nel project in uso e specificare un range da utilizzare come phrase.

### (2) Audio file su CD-ROM/R/RW

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

#### ● **NOTA** ●

- Dopo il caricamento, tutti i file audio vengono riprodotti con una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Se necessario, file con diverse frequenze di campionamento possono essere convertiti (resampled) a 44.1 kHz.

- File non corrispondenti allo standard ISO 9660 Level 2 non saranno riconosciuti.
- File scritti su disco in una sessione aperta non saranno riconosciuti.

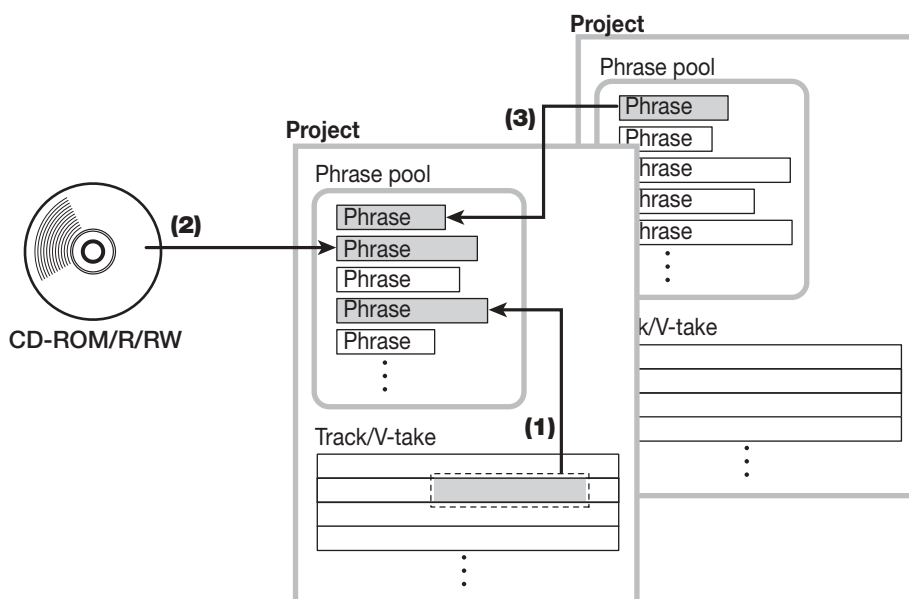
### (3) Phrase da un altro project

Potete caricare una frase da un project memorizzato sull’hard disk interno di MRS-802. In questo caso, non è possibile specificare un range.

#### ● **Consiglio** ●

Non è possibile caricare direttamente una traccia audio da un CD audio come frase nel “phrase pool”. Dovete prima leggerla in una traccia (→ pag. 119).

Una volta caricate le frasi nel “phrase pool”, potete specificare diversi parametri come range di playback e livello di volume, e quindi potete specificare una sequenza di riproduzione e il numero di volte che ciascuna frase viene riprodotta. Il risultato può dunque essere scritto su una qualunque traccia/V-take come “phrase loop”.



## Caricare una frase

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

### Step fondamentali di caricamento delle frasi

Quando si caricano delle frasi, alcuni step sono simili per ciascun tipo di frase. Sono i seguenti.

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

Appare il menu utility sul display.

```
UTILITY
TR EDIT
```

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

Il menu phrase appare sul display.

```
PHRASE
REST
```

Nome Phrase      Numero Phrase

#### Consiglio

La Phrase numero 0 contiene già una pausa di una misura con beat a 4/4.

- 3.** Ruotate dial per selezionare il numero in cui la frase deve essere caricata.

Se selezionate un numero di frase vuoto, il display indicherà “EMPTY”.

#### NOTA

Se selezionate un numero in cui è già caricata una frase, la frase precedente verrà cancellata e sostituita dalla nuova frase.

- 4.** Premete ancora una volta il tasto [UTILITY] nella sezione display.

Il menu phrase utility appare sul display.

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

Sul display appare il menu per selezionare la sorgente d'importazione.

```
IMPORT
TAKE
```

- 6.** Usate i tasti cursore left/right per scegliere fra i seguenti tipi, e premete il tasto [ENTER].

- TAKE

Importazione di un range specificato di dati audio da una traccia/V-take del project attualmente caricato.

- WAV/AIFF

Importazione di un file audio (WAV/AIFF) da CD-ROM o un disco CD-R/RW inserito nel drive CD-R/RW o dall'hard disk interno.

- PHRASE

Importazione di una frase dal “phrase pool” di un altro project salvato sull'hard disk.

Gli step seguenti differiranno, a seconda della sorgente selezionata. Vedere le sezioni dei rispettivi comandi.

Una volta completata l'importazione, il menu phrase appare di nuovo sul display. Se desiderate, potete importare un'altra frase. Fino a 100 frasi possono essere incluse in un project (1 frase a frequenza di campionamento di 44.1 kHz/durata = da 1 secondo a 30 minuti).

## Importare una V-take dal project corrente

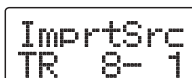
Potete specificare un range da una traccia/V-take del project corrente e usarlo come materiale per un phrase loop.

- 1.** Fate rif. agli step 1 - 6 di “Step fondamentali di caricamento frasi” per selezionare “TAKE” come sorgente d'importazione. Quindi premete [ENTER].

L'indicazione “IMPORT TR xx-yy” (dove xx è il numero di traccia e yy il numero di V-take) appare sul display. Questo indica la sorgente d'importazione.

- 2.** Ruotate dial per selezionare il numero di traccia (1

- 8), e usate i tasti cursore up/down per selezionare il numero di V-take (1 - 10).



Su questa schermata, anche le V-take non attualmente selezionate per le tracce 1 - 8 possono essere selezionate per il caricamento.

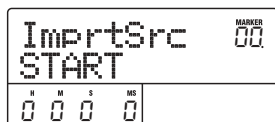
Quando è selezionata la traccia 8, ruotando dial ancora verso destra si richiama la schermata seguente.



Quando viene mostrata questa schermata, ruotando dial verso destra si selezionano tracce in coppie di numero dispari/numero pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o la traccia master. In questo caso, la V-take attualmente selezionata per le due tracce o la traccia master diventa oggetto del caricamento. Usate dial e i tasti cursore up/down per selezionare la traccia/V-take.

### 3. Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia in "IMPORT START". In questa condizione, potete specificare il punto iniziale del range di dati da importare.



### 4. Usate i tasti cursore left/right per spostare la sezione lampeggiante del contatore, e ruotate dial per specificare il punto di inizio.

Se spostate la zona lampeggiante sul campo MARKER del display, potete specificare un marcatore ruotando dial. In tal caso, la posizione del marcatore diventa il punto iniziale dell'importazione.

#### ● NOTA ●

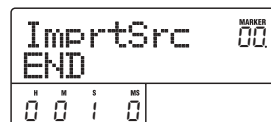
- Tenendo premuto il tasto STOP [■] e premendo il tasto PLAY [▶] potete eseguire la riproduzione scrub della V-take della traccia specificata (→ pag. 44).
- Il range di riproduzione del phrase loop può essere

regolato finemente anche dopo l'importazione. Perciò qui basta fare una selezione approssimativa.

- Non potete specificare un punto dove non ci sono dati audio. Se cercate di farlo, appare sul display l'indicazione "E\*?".

### 5. Una volta specificato il punto d'inizio, premete il tasto [ENTER].

Il display cambia nel modo seguente.



### 6. Specificate il punto finale del range allo stesso modo.

Se premete il tasto PLAY [▶], il range specificato verrà mandato in riproduzione.

### 7. Una volta specificato il range, premete il tasto [ENTER].

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



### 8. Premete il tasto [ENTER].

La frase è importata. Una volta completata l'operazione, il menu phrase appare di nuovo.

## Importare un file WAV/AIFF

Potete importare un file audio (WAV/AIFF) da CD-ROM o disco CD-R/RW inserito nel drive CD-R/RW o dall'hard disk interno.

Prima di far questo, Sono necessari i seguenti preparativi.

#### • Quando si importa dal drive CD-R/RW

Inserite un CD-ROM o un disco CD-R/RW contenente file audio nel drive CD-R/RW.

#### • Quando si importa dall'hard disk interno

Copiate il file audio da un computer in una cartella chiamata "WAV\_AIFF" immediatamente sotto la directory principale (top level folder) dell'hard disk interno.

**NOTA**

- Per copiare file audio sull'hard disk interno, sono necessari la scheda opzionale UIB01/UIB-02 e un computer. Per i dettagli, fate rif. alla documentazione dell'UIB-01/UIB-02.
- Qualsiasi sottocartella all'interno della cartella WAV\_AIFF non verrà riconosciuta.

**1. Fate rif. agli step 1 - 6 di "Step fondamentali di caricamento frasi" per selezionare "WAV/AIFF" come sorgente di importazione. Quindi premete il tasto [ENTER].**

Sul display appare l'indicazione "IMPORT CD-ROM". Potete ora selezionare il dispositivo sorgente.



**2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare il dispositivo sorgente: "CD-ROM" (CD-R/RW drive) o "IntHDD" (internal hard disk).**

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

L'unità cerca i file WAV/AIFF sul dispositivo specificato. Una volta trovati i file, i loro nomi vengono riportati sul display.



**Consiglio**

Quando selezionate CD-ROM come sorgente di importazione ma non c'è alcun disco nel drive, l'indicazione "IMPORT Ins Disc" appare sul display e il carrello del drive CD-R/RW si apre. Per continuare il processo, inserite un disco contenente file audio e quindi premete [ENTER].

**4. Ruotate dial per scegliere il file audio da importare.**

Per accedere a un disco nel drive CD-R/RW che contiene file audio in una certa cartella, selezionate il nome della cartella con il controllo dial.



Quando premete il tasto [ENTER] in questa condizione, vengono visualizzati i file dentro la cartella selezionata.

Usate il tasto [EXIT] per tornare al successivo livello superiore.

**5. Per eseguire l'importazione, premete [ENTER].**

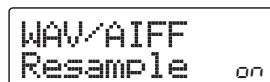
A seconda della frequenza di campionamento del file audio importato, si applica quanto segue.

**Frequenza di campionamento 44.1 kHz**

Quando premete il tasto [ENTER], il file audio viene importato. Completato il processo, riappare il menu phrase.

**Frequenza di campionamento diversa da 44.1 kHz**

Quando premete il tasto [ENTER], appare una schermata di selezione per la conversione a 44.1 kHz (resampling).



Ruotate dial per selezionare il resampling on/off, e quindi premete il tasto [ENTER] di nuovo. Una volta completata l'importazione, il menu phrase appare di nuovo.

**NOTA**

I file audio importati vengono sempre riprodotti con frequenza di campionamento a 44.1 kHz. Se il resampling è disabilitato durante l'importazione, un file con differente frequenza di campionamento suonerà con diverso "pitch".

**Importare una frase da un project differente**

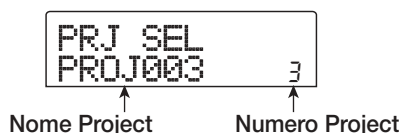
Potete importare una qualunque frase contenuta nel phrase pool di un altro project memorizzato sull'hard disk.

**Consiglio**

Quando importate una frase dal phrase pool di un altro project, non potete specificare un range. Se necessario, modificate il punto di riproduzione della frase dopo averla importata (→ pag. 61).

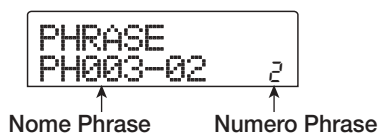
**1. Fate rif. agli step 1 - 6 di "Step fondamentali di caricamento frasi" per selezionare "PHRASE" come sorgente d'importazione. Quindi premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione "PRJ SEL xxxxx" (dove xxxxx è il nome del project) appare sul display. Potete ora selezionare il project sorgente.



**2. Ruotate dial per selezionare il project sorgente, e premete il tasto [ENTER].**

Il display mostra ora la schermata per la selezione di frasi in quel project.



**Consiglio**

Se il project selezionato non contiene alcuna frase, l'indicazione "NO DATA" appare sul display per 2 secondi, e quindi ritorna la schermata originale.

**3. Ruotate dial per selezionare la frase, e premete il tasto [ENTER].**

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

**4. Per effettuare l'importazione, premete ancora una volta il tasto [ENTER].**

La frase è importata. Una volta completata l'importazione, il menu phrase appare di nuovo.

## Regolare i parametri delle frasi

Una volta importate le frasi nel phrase pool, dovete specificare parametri come il range di riproduzione e il numero di misure. I seguenti parametri possono essere regolati individualmente per ciascuna frase.

- **START/END (punto iniziale/finale di riproduzione)**

Questo parametro determina il punto iniziale e quello finale di riproduzione della frase in unità di millisecondi. In condizione di default, il parametro è impostato all'inizio e alla fine dei dati importati. Questo parametro può essere usato per esempio per estrarre solo una parte di un drum loop importato da CD-ROM.

- **MEAS X (numero di misure)**

Questo parametro specifica a quante misure il range tra i valori del parametro START/END corrisponde. Il parametro vi permette di comprimere o espandere la durata di esecuzione della frase per corrispondere all'impostazione di tempo della sezione rhythm. Il range d'impostazione è da 1 a 99 misure.

- **TIMSIG (Beat)**

Questo parametro specifica il numero di beat per misura nella frase importata. In combinazione con il parametro MEAS X, questo determina la lunghezza della frase. Il range di impostazione è da 1 (1/4) a 8 (8/4).

**Consiglio**

Se non desiderate far corrispondere la frase al tempo della sezione rhythm, la regolazione dei parametri MEAS X e TIMSIG non è necessaria.

- **NAME**

Questo è il nome assegnato alla frase.

- **LVL (level)**

Questo è il livello di riproduzione della frase.

Per regolare i parametri precedenti, procedete come segue.

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

Il menu utility appare sul display.



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

Nomi e numeri delle frasi nel "pool" appaiono sul display.



- 3.** Ruotate dial per selezionare il numero della frase che volete editare.

Quando premete il tasto PLAY [▶], la frase selezionata viene suonata. Se selezionate un numero dove non c'è alcuna frase importata, l'indicazione "EMPTY" appare invece del nome della frase.

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

Appare il menu "phrase edit".



- 5.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare il parametro che volete editare.

- **MEAS X xx** (xx = 01 - 99)

Potete impostare il numero di misure nel range da 1 a 99.

- **TIMSIG (Beat)**

Potete impostare il numero di beat per misura nella frase. Il range d'impostazione è da 1 (1/4) a 8 (8/4).

- **START**

Potete regolare il punto iniziale della frase in minuti, secondi, e millisecondi.

- **END**

Potete regolare il punto finale della frase in minuti, secondi, e millisecondi.

- **NAME**

Potete specificare un nome per la frase.

- **LVL**

Potete regolare il livello di riproduzione della frase nel range di ±24 dB.

- 6.** Usate dial e i tasti cursore left/right per regolare il valore di impostazione.

- **Regolazione di MEAS/TIMSIG/LVL**

Ruotate dial per impostare il valore numerico.

- **Regolazione di START/END**

Usate i tasti cursore left/right per selezionare l'unità, e ruotate dial per impostare il valore numerico.

- **Regolazione di NAME**

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il carattere da modificare, e ruotate dial per selezionare il carattere.

#### Consiglio

Potete usare il tasto PLAY [▶] per controllare la frase sia durante che dopo l'editing.

- 7.** Ripetete gli step 5 - 6 per completare la frase.

Se desiderate, premete più volte il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata dello step 2, e selezionate un altro parametro di frase.

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

## Copiare una frase

Potete copiare una frase in qualunque altro numero di frase. La frase nella destinazione della copia verrà sostituita (cancellata). Questo è utile, per esempio, per usare una frase come punto di partenza e salvarla poi con differenti impostazioni di parametro.

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

Il menu utility appare sul display.



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

Il display cambia nel modo seguente.



3. Ruotate dial per selezionare la copia sorgente.
4. Premete il tasto [INSERT/COPY] nella sezione di controllo.

Appare la schermata per specificare il numero della frase destinazione di copia.



5. Ruotate dial per selezionare il numero di frase della destinazione di copia.

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

**Consiglio**

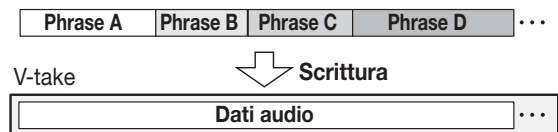
Se c'è già una frase al numero della destinazione di copia, verrà cancellata e sostituita dalla frase copia sorgente. Assicuratevi di non cancellare accidentalmente una frase.

6. Per effettuare la copia, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

La frase è copiata. Una volta completata l'operazione di copia, il display ritorna alla condizione dello step 2.

## Creare un phrase loop

Le frasi memorizzate nel phrase pool possono essere selezionate e ordinate in una qualunque sequenza desiderata, e con qualunque numero di ripetizioni. Il risultato può essere scritto su una traccia/V-take come phrase loop. Quando viene scritto sulla traccia/V-take, il phrase loop viene memorizzato nello stesso formato dei normali dati audio, così che la V-take risultante può essere utilizzata nello stesso modo delle altre V-take.



## FAST input di phrase loop

Il metodo FAST (Formula Assisted Song Translator) utilizza formule semplici per specificare inizio e fine della riproduzione di pattern ritmici.

I tasti di stato e il tasto [SOLO] nella sezione fader vengono usati per il FAST input, come di seguito descritto.

Serve a specificare il numero di pattern e di ripetizioni. Il tasto di stato [DRUM] immette "0" e i tasti di stato 1 - 9 immettono i numeri "1" - "9".

**Tasto di stato [DRUM]**

**Tasti di stato 1 - 9**

**Tasto [SOLO]**

Serve a immettere "x" (simbolo di moltiplicazione), "+" (simbolo di addizione), "(" (parentesi aperta), e ")" (parentesi chiusa). Il simbolo cambia a ogni pressione del tasto [SOLO].

**Consiglio**

Il metodo di FAST input può anche essere usato per programmare la sequenza di pattern ritmici in una song rhythm (→ pag. 83).

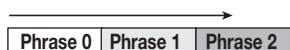
Le regole base di programmazione di un phrase loop sono le seguenti.

**Selezionare la frase**

Usate i tasti di stato 1 - 9 e il tasto di stato [DRUM] per immettere un numero di frase da 0 a 99. Il display mostra il numero di frase.

**Ordinare le frasi**

Usate il simbolo “+” per ordinare le frasi. Per esempio, immettendo **0+1+2** risulterà la seguente sequenza di riproduzione.



**Repetere frasi**

Usate il simbolo “x” per specificare ripetizioni di frasi. “x” ha la precedenza su “+”. Per esempio, immettendo **0+1x2+2** risulterà la seguente sequenza in riproduzione.

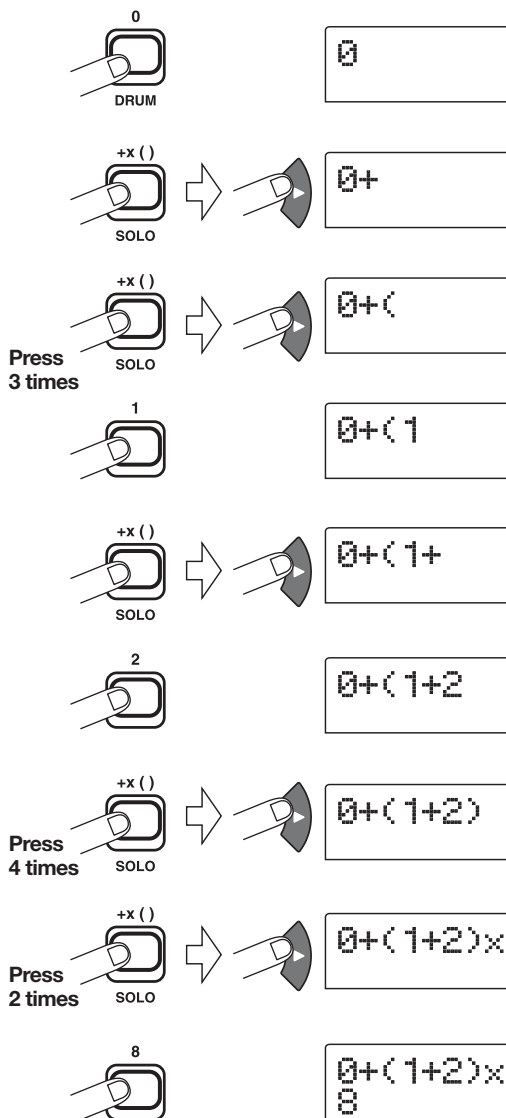


**Agganciare frasi**

Usate i simboli “(“ and “)” per agganciare un gruppo di frasi per la ripetizione, e usate il simbolo “x” per specificare il conteggio delle ripetizioni. Per esempio, immettendo **(1+2)x2+3** risulterà la seguente sequenza in riproduzione.



Un esempio per la creazione del phrase loop “**0+(1+2)x8**” viene mostrato qui di seguito.



**Consiglio**

- Quando immettete un numero, il segmento lampeggiante automaticamente si sposta di uno step verso destra.
- Dopo l'immissione di “x” e “+” ecc., dovete usare il tasto cursore destro per spostare il segmento lampeggiante di uno step verso destra. Quindi immettete il numero.
- Se la formula per il phrase loop non sta in due righe, l'indicazione scorre in step di un carattere. Se usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione di input, la riga scorre a destra o sinistra conseguentemente.

Dopo aver immesso una formula, potete così modificarla.

**Inserimento di numeri o simboli**

Usate i tasti cursore left/right per spostare il cursore (segmento lampeggiante) sulla posizione desiderata e immettete il nuovo numero o simbolo.



- **Cancellare numeri o simboli**

Usate i tasti cursore left/right per spostare il cursore (segmento lampeggiante) sulla posizione desiderata e premete il tasto [DELETE/ERASE].

Una volta completata l'immissione della formula, specificate una traccia/V-take dove memorizzare il phrase loop come dati audio.

**NOTA**

- La formula per un phrase loop viene memorizzata come parte di un project anche dopo averne scritto il risultato sulla traccia/V-take. Perciò potete editare e riutilizzare la formula successivamente.
- Nel caso di un phrase loop che sia già stato scritto su una traccia/V-take, non è possibile scriverlo ancora in parte o aggiungere un altro phrase loop. In questo caso, specificate di nuovo l'intera frase come una formula e scrivete l'intera frase di nuovo.

## Scrivere un phrase loop su una traccia

Questa sezione spiega come creare un phrase loop e scriverlo come dati audio su una traccia/V-take specificata.

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

Il menu utility appare sul display.

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

Il display cambia nel modo seguente.

```
PHRASE
REST
```

**3.** Premete il tasto [UTILITY] nella sezione display ancora una volta.

Il menu phrase utility appare sul display.

```
PHRASE
CREATE
```

**4.** Verificate che l'indicazione "PHRASE CREATE" si trovi sul display, e premete il tasto [ENTER].

Se è visualizzato "PHRASE IMPORT", usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "PHRASE CREATE" e premete il tasto [ENTER]. Il display cambia nel modo seguente. Questa schermata vi permette di selezionare una traccia/V-take per la scrittura del phrase loop.

```
CREATE
TR 1- 1
```

**5.** Usate i tasti cursore up/down e dial per selezionare la traccia/V-take dove scrivere la frase che verrà creata.

```
CREATE
TR 8- 1
```

Quando è selezionata la frase 8, ruotando dial ancora verso destra si richiama la seguente schermata.

```
CREATE
TR1/2
```

Quando vedete questa schermata, ruotando dial verso destra si selezionano tracce in coppie di numero dispari/numero pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o la traccia master. In questo caso, la V-take attualmente selezionata per le due tracce della traccia master diventa quella di scrittura.

**NOTA**

- Se la frase è monofonica e la traccia di scrittura è stereo, gli stessi dati verranno scritti su entrambe le tracce.
- Se la frase è stereo e la traccia di scrittura è mono, i canali left e right della frase risulteranno mixati quando i dati verranno scritti sulla traccia.
- Quando viene selezionata una V-take che già contiene dati audio, i dati esistenti verranno completamente cancellati e sostituiti dai nuovi dati audio.

**6.** Quando avete selezionato una traccia/V-take, premete il tasto [ENTER].

Ecco la schermata per selezionare il numero di phrase loop.

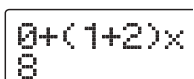
```
CREATE
LOOP01
```

**7. Ruotate dial per selezionare il numero di phrase loop desiderato, e premete il tasto [ENTER].**

Possono esser creati phrase loop da 1 a 10. Il nome LOOP01 - LOOP10 verrà assegnato ai rispettivi loop. Quando premete il tasto [ENTER], il display passa alla schermata “loop input”.

**8. Usate i tasti di stato e il tasto [SOLO] nella sezione fader per inserire la formula per creare il loop.**

Per informazioni sulla procedura di immissione FAST, rif. a pag. 64.



**9. Una volta immessa la formula, premete il tasto [ENTER].**

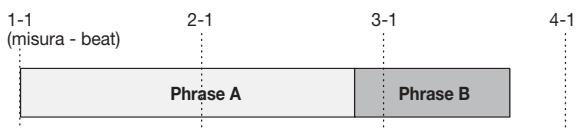
Appare sul display la seguente schermata. Questa schermata vi permette di scegliere se far corrispondere la riproduzione della frase alla misura della sezione rhythm.



**10. Con dial selezionate uno dei seguenti metodi.**

**• ADJUST OFF**

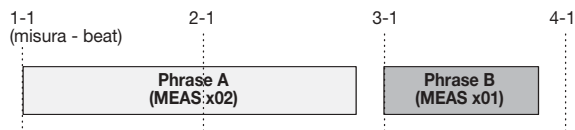
Con questa impostazione, la frase scelta viene riprodotta in continuazione, indipendentemente dalle battute e dal tempo della song rhythm (Impostazione default.)



**• ADJUST BAR**

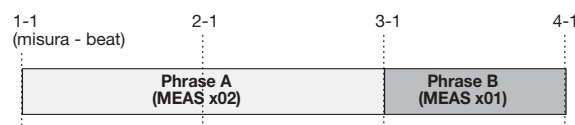
Con questa impostazione, l’inizio della riproduzione della frase è allineato alla misura iniziale della song rhythm. Se la misura della frase (range di riproduzione della frase diviso per il numero di misure specificate dal parametro MEAS X) è maggiore di una misura della song rhythm, la frase cambia quando il numero di misure specificato dal parametro MEAS X (→ Pag. 61) è stato riprodotto, senza attendere la fine della frase. Se una misura della frase è più breve di una

misura della song rhythm, ci sarà un vuoto fino alla misura dove la riproduzione passa alla frase successiva.



**• ADJUST BAR & LEN**

Con questa impostazione, la lunghezza della frase viene regolata in modo che le misure della song rhythm e la frase corrispondano. (Il pitch non cambierà.)



**● NOTA ●**

- Quando selezionate ADJUST BAR o ADJUST BAR & LEN, verificate che il parametro MEAS X per ciascuna frase sia impostato su un numero di misure adeguato. Se l’impostazione non è appropriata, la song rhythm e la frase non saranno sincronizzate correttamente.
- Se il rapporto di compressione/stretch eccede un certo range, il risultato non sarà quello atteso. In tal caso, l’indicazione “Out of range” apparirà durante l’operazione.

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

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

**12. Per effettuare il processo di creazione del phrase loop, premete ancora il tasto [ENTER].**

Il phrase loop è creato. Una volta completato il processo, il display ritorna alla condizione dello step 2.

# Guida [Mixer]

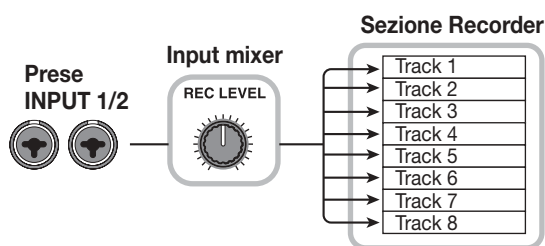
Questa sezione spiega le funzioni e le operazioni dei due tipi di mixer incorporati in MRS-802.

## Il mixer

Il mixer di MRS-802 è diviso in due sezioni: un "input mixer" che tratta i segnali in ingresso dalle prese input, e un "track mixer" che tratta i segnali dalle tracce della sezione recorder e dalla sezione rhythm. I dettagli di ciascun mixer vengono descritti qui di seguito.

### Input mixer

Il mixer input serve a regolare la sensibilità dei segnali che vengono immessi dalle prese INPUT 1/2, impostare vari parametri quali pan e livelli di mandata agli effetti send/return, e assegnare i segnali alle tracce del registratore.



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

Parametro	Descrizione
CHO SEND	Volume inviato a chorus/delay (eff. send/return)
REV SEND	Volume inviato al reverb (eff. send/return)
PAN	Posizione Left/right (bilanciamento canale L/R)
REC LVL	Volume di input segnale (posizione del controllo [REC LEVEL])

### Track mixer

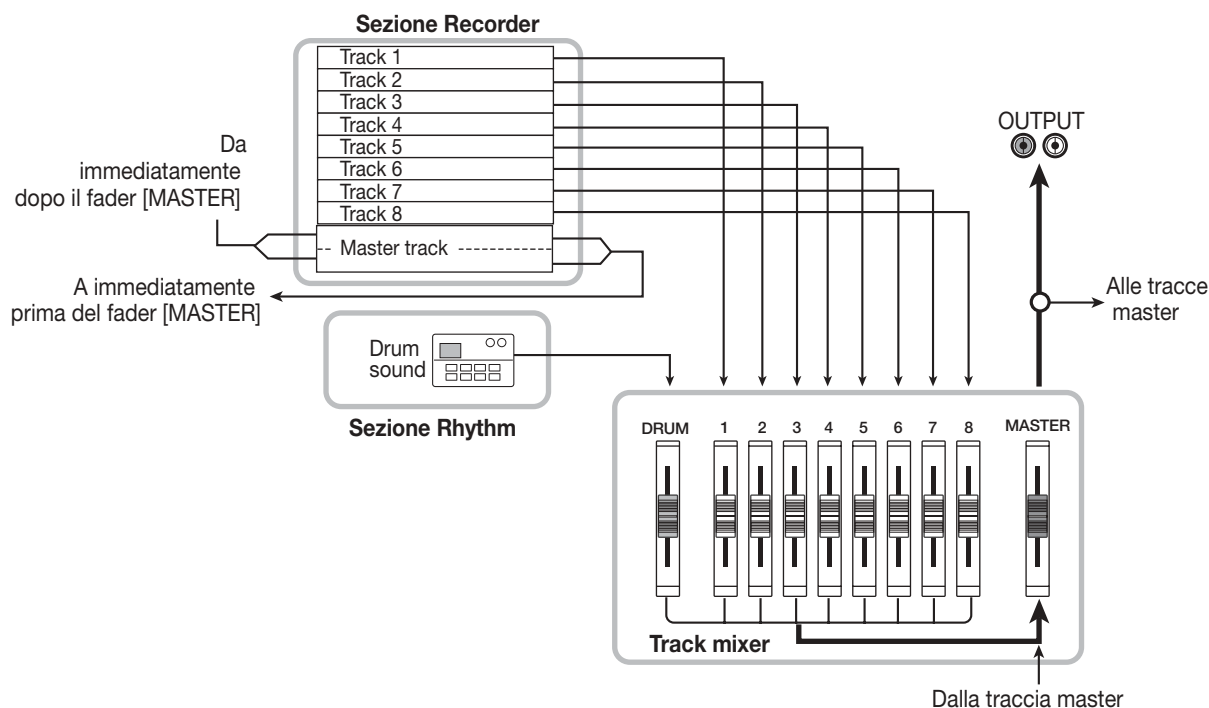
Il track mixer serve a processare i segnali in riproduzione dalle tracce del registratore (1 - 8) e dalla sezione rhythm (traccia drum), e mixare questi segnali in stereo.

I fader e i tasti di stato vengono usati per regolare il volume per ciascuna traccia e controllare l'impostazione on/off. Il segnale mixato dal track mixer viene indirizzato tramite il fader [MASTER] alle prese MASTER OUTPUT e alla traccia master (vedi il diagramma sotto riportato).

I parametri che possono essere regolati nel track mixer sono elencati nella tabella seguente.

#### Consiglio

Il segnale del drum kit è stereo. Per il canale drum del track mixer, le impostazioni del parametro left/right sono perciò in link (agganciate).



Parametro	Descrizione	Drum track	Track 1 - 8	Master track
EQ HI G	Quantità di enfasi/taglio EQ range alte frequenze	○	○	
EQ HI F	Frequenza di enfasi/taglio EQ range alte frequenze	○	○	
EQ LO G	Quantità di enfasi/taglio EQ range basse frequenze	○	○	
EQ LO F	Frequenza enfasi/taglio EQ range basse frequenze	○	○	
CHO SEND	Volume inviato al chorus/delay (effetto send/return)	○	○	
REV SEND	Volume inviato al reverb (effetto send/return)	○	○	
PAN	Posizione Left/right (L/R channel balance)	○	○	
FADER	Volume della traccia o sezione rhythm	○	○	○
ST LINK	Parametri di link di canali numero dispari/pari		○	
V TAKE	V-take selezionata per traccia		○	○

## Operazioni base dell'input mixer

### Assegnare segnali in input alle tracce

Questa sezione spiega come regolare il livello dei segnali in ingresso alle prese INPUT 1/2 e alla presa GUITAR/BASS, e come inviarli a una traccia della sezione recorder.

1. Assicuratevi che lo strumento o il microfono che volete registrare siano collegati alla presa INPUT 1/2 o alla presa GUITAR/BASS.

#### ●NOTA●

Quando è collegato qualcosa sia alla presa INPUT 1 che alla presa GUITAR/BASS, il segnale alla presa GUITAR/BASS ha la priorità e il segnale all'INPUT 1 viene disabilitato.

2. Premete il tasto [INPUT 1] o [INPUT 2], così che il tasto a cui lo strumento o il microfono sono collegati si accenda.

Questo indica che l'ingresso è selezionato. Potete anche selezionare entrambi gli ingressi premendo i due tasti simultaneamente.

#### ■Consiglio■

Se un input è già selezionato (tasto acceso) e premete l'altro tasto, il tasto attualmente selezionato si spegne e l'altro tasto diventa attivo.

3. Mentre suonate lo strumento, usate il controllo [INPUT] dell'ingresso selezionato allo step 2, per regolare la sensibilità d'ingresso.

Fate le regolazioni in modo che l'indicatore [PEAK] lampeggi leggermente quando suonate il vostro strumento al più alto volume.

4. Se registrate il suono attraverso l'effetto insert, premete il tasto [INPUT SOURCE] nella sezione e ruotate dial per impostare la posizione insert per l'effetto su IN.

Con le impostazioni di default di un project, l'effetto insert è inserito nell'input mixer (IN), e viene selezionato un patch adatto alla registrazione di chitarra/basso.

```
IN SRC
IN
```

#### ■Consiglio■

Se volete registrare senza inviare il suono attraverso l'effetto insert, premete il tasto [BYPASS/TUNER] nella sezione effect per bypassare l'effetto insert.

5. Premete il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata principale.
6. Premete uno dei tasti [INSERT EFFECT] nella sezione effect per selezionare l'algoritmo desiderato, e ruotate dial per selezionare il patch da utilizzare.

Il tasto si accende e il patch attualmente selezionato appare sul display. Completata la selezione del patch, premete il tasto [EXIT] per ritornare alla schermata principale. Potete anche selezionare un patch usando i tasti PATCH SELECT [▲]/[▼] nella sezione effect.

```
INSERT
MRS-Drv 1
```

7. Mentre suonate lo strumento, regolate il livello di registrazione ruotando il controllo [REC LEVEL].

Il controllo [REC LEVEL] regola il livello del segnale prima che venga inviato alla traccia di registrazione (vale a dire, dopo esser passato dall'effetto insert). L'indicatore [CLIP] si illuminerà se il livello è troppo alto. Impostate il livello di registrazione più alto possibile, ma evitate regolazioni che possano provocare l'accendersi della spia del [CLIP].

### Consiglio

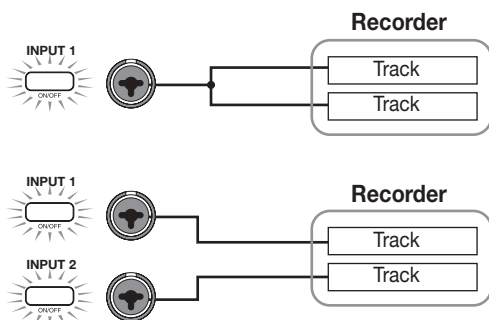
- Il livello del segnale inviato alla traccia di registrazione cambierà a seconda delle impostazioni dei parametri dell'effetto insert. Se cambiate i patch dell'effetto insert o ne modificate i parametri, dovrete nuovamente ricontrollare se il livello di registrazione è appropriato.
- La precisa impostazione del parametro di controllo [REC LEVEL] può essere controllata premendo il tasto della sezione track parameter [TRACK PARAMETER] → [INPUT 1] (o [INPUT 2]) e ripetutamente il tasto cursore down. Il valore impostato con il controllo [REC LEVEL] viene mostrato numericamente. Questo è utile per ottenere accurata informazione sull'impostazione del livello di registrazione.

### 8. Premete il tasto di stato della traccia destinataria della registrazione (1 - 8) in modo che il tasto si accenda in rosso. La traccia è ora pronta per la registrazione.

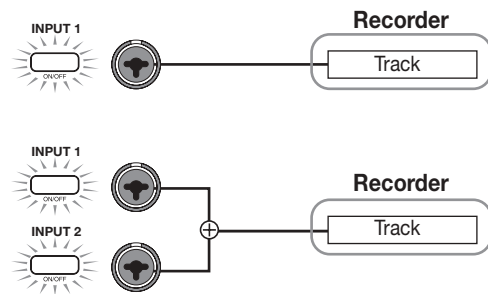
Il segnale in ingresso dall'input mixer verrà inviato alla traccia di registrazione. Potete selezionare il modo "record" per due tracce facendo accendere due tasti di stato. Le combinazioni si limitano a 1/2, 3/4, 5/6, o 7/8.

Il flusso di segnale dall'input mixer alla traccia cambierà come segue, a seconda del numero di input e tracce di registrazione.

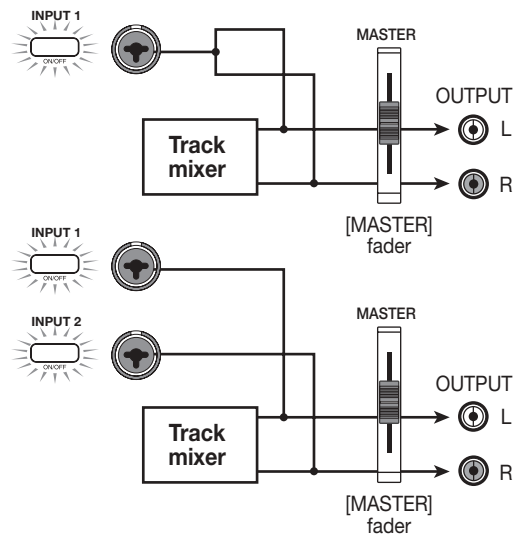
#### • Due tracce mono selezionate come tracce di registrazione



#### • Una traccia mono selezionata come traccia di registrazione



#### • Nessuna traccia selezionata come traccia di registrazione



### NOTA

I diagrammi sopra mostrano il flusso di segnale quando l'effetto insert non è stato inserito nell'input mixer. Per i dettagli sul flusso del segnale quando l'effetto insert è inserito, fate rif. a pag. 102.

## Regolare la profondità di effetti send/return

La profondità degli effetti send/return può essere regolata impostando il volume (livello di mandata) del segnale inviato dall'input mixer a ciascun effetto send/return (chorus/delay, reverb).

In operatività normale, l'invio del segnale dall'input mixer all'effetto send/return applicherà l'effetto solo al segnale inviato dalle prese MASTER OUTPUT, e non riguarderà il

segnale che viene registrato sulla traccia.

**Consiglio**

Per registrare il segnale processato dall'effetto send/return su una traccia, potete usare la registrazione bounce mentre il tasto relativo [INPUT 1]/[INPUT 2] è su On (→ pag. 39).

- 1.** Premete il tasto [CHORUS/DELAY] o il tasto [REVERB] per selezionare un patch per l'effetto send/return.

Il display cambia e mostra il patch attualmente selezionato dell'effetto prescelto (chorus/delay or reverb).

- 2.** Ruotate dial per selezionare il patch che volete usare.

Potete anche selezionare un patch usando i tasti PATCH SELECT [▲]/[▼] nella sezione effect.

Una volta selezionato il patch, premete il tasto [EXIT] per tornare alla schermata principale.

- 3.** Premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione track parameter e usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione sul display.

- Per regolare il livello di mandata chorus/delay



- Per regolare il livello di mandata reverb



- 4.** Premete il tasto [INPUT 1] o [INPUT 2] nella sezione input.

L'input mixer (INPUT) è selezionato come destinatario dell'impostazione del livello di mandata.



- 5.** Ruotate dial per selezionare la profondità dell'effetto.

Valori più alti producono una maggior profondità dell'effetto (effetto più forte). Il range e i valori di default dei parametri sono mostrati qui sotto.

- CHORUS/DELAY SEND: 0 - 100 (default: 0)
- REVERB SEND: 0 - 100 (default: 0)

**Consiglio**

Quando il livello di mandata (send) viene visualizzato sul display, premendo il tasto [ENTER] si disattiverà l'uscita del segnale all'effetto send return. Premendo il tasto ancora una volta si riattiverà nuovamente il segnale.

- 6.** Una volta terminato di fare le impostazioni, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

## Regolare pan/balance

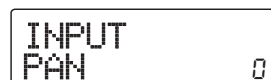
Questa sezione spiega come regolare il pan (la posizione sullo stereo) del segnale inviato dall'input mixer alle prese MASTER OUTPUT e alle tracce di registrazioni, o il balance (bilanciamento del volume fra i due canali).

- 1.** Premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione track parameter e usate i tasti cursore up/down per richiamare la seguente indicazione sul display.



- 2.** Premete il tasto [INPUT 1] o [INPUT 2] nella sezione input.

L'input mixer (INPUT) è selezionato come oggetto della regolazione di panning.



- 3.** Con dial modificate il valore del parametro PAN.

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

#### 4. Una volta terminata la regolazione del valore di panning, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale. La funzione del parametro PAN cambia come segue, a seconda del numero di input attualmente attivati, e del numero di tracce di registrazione correntemente selezionate.

##### • Nessuna traccia di registrazione selezionata

Per il segnale inviato dall'input mixer ai canali L/R delle prese MASTER OUTPUT, il parametro PAN regolerà la posizione di panning (se l'input è in mono) o il balance (se l'input è in stereo).

##### • Due tracce mono selezionate per la registrazione

Per il segnale inviato dall'input mixer alle due tracce, il parametro PAN regolerà la posizione di panning (se l'input è in mono) o il balance (se l'input è in stereo).

##### • Una traccia mono selezionata per la registrazione

Il parametro di PAN non avrà effetto.

## Operazioni base del track mixer

### Regolare volume/pan/EQ

Per ciascun canale, potete regolare volume, panning (posizione stereo tra i canali L/R), ed EQ (equalizzatore).

1. Per regolare il volume della traccia audio o della traccia drum, azionate il fader relativo.
2. Per regolare la posizione di panning di una traccia o la traccia drum, premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione track parameter e usate i tasti cursore up/down per richiamare la seguente indicazione sul display.

```
TR1
PAN 0
```

3. Premete il tasto di stato per la traccia audio o la traccia drum, e ruotate dial per modificare il valore del parametro PAN.

Il PAN può essere regolato in un range da L100 (tutto a sinistra) - 0 (centro) - a R100 (tutto a destra). Per regolare il pan di altre tracce o della traccia drum, ripetete gli step 2 - 3.

#### Consiglio

- Se la funzione stereo link (→ pag. 73) è attivata per la traccia di destinazione selezionata (traccia audio o traccia drum), il parametro PAN regola il bilanciamento left/right dei canali.
- Nella schermata del parametro potete anche usare i tasti cursore left/right per selezionare la traccia audio o la traccia drum e i tasti cursore up/down per cambiare parametri.

4. Per regolare l'EQ, usate i tasti cursore up/down per richiamare la seguente schermata e quindi usate dial per regolare l'impostazione.

##### • Parametro EQ HI G

```
TR1
EQ HI G 0
```

Regola la quantità di enfasi/taglio sull'alto-range.

**Range:** -12 - 0 - 12 (dB)

**Default:** 0

- Parametro EQ HI F

```
TR1
EQ HI F 8000
```

Regola la frequenza turnover di enfasi/taglio sull'alto-range.

**Range:** 500 - 18000 (Hz)

**Default:** 8000

- Parametro EQ LO G

```
TR1
EQ LO G 0
```

Regola la quantità di taglio/enfasi sul basso-range.

**Range:** -12 - 0 - 12 (dB)

**Default:** 0

- Parametro EQ LO F

```
TR1
EQ LO F 125
```

Regola la frequenza turnover di enfasi/taglio sul basso-range.

**Range:** 40 - 1600 (Hz)

**Default:** 125

### Consiglio

- Se premete il tasto [ENTER] mentre il parametro EQ HIGH è visualizzato, l'EQ HIGH viene disattivato. Premendo ancora il tasto si abilita l'EQ HIGH di nuovo. Nello stesso modo, potete abilitare/disabilitare l'EQ LOW col tasto [ENTER] quando il parametro EQ LOW è visualizzato.
- Immediatamente dopo la selezione sul display, la traccia audio o la traccia drum prima scelte saranno ancora selezionate. Se necessario, passate a un'altra traccia.

### 5. Impostate il parametro EQ per altre tracce audio o per la traccia drum nello stesso modo.

### 6. Una volta terminato di fare le impostazioni, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

## Regolare la profondità dell'effetto send/return

Questa sezione spiega come regolare la profondità dell'effetto impostando il volume inviato da ciascun canale agli effetti send/return (chorus/delay, reverb). Alzando il livello di mandata (send) si ha un effetto più profondo.

### 1. Premete il tasto [CHORUS/DELAY] o il tasto [REVERB] per selezionare un patch per l'effetto send/return.

Il display cambia e mostra il patch attualmente selezionato dell'effetto prescelto (chorus/delay o reverb).

### 2. Ruotate dial per scegliere il patch che volete usare.

Potete anche selezionare un patch usando i tasti PATCH SELECT [▲]/[▼] nella sezione effect.

Quando avete selezionato il patch, premete il tasto [EXIT].

### 3. Premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione track parameter e usate i tasti cursore up/down per richiamare la seguente indicazione sul display.

- Regolazione del livello di mandata chorus/delay

```
TR1
CHO SEND 0
```

- Regolazione del livello di mandata reverb

```
TR1
REV SEND 0
```

### 4. Premete il tasto di stato per la traccia audio o la traccia drum a cui volete applicare l'effetto.

### 5. Ruotate dial per regolare la profondità dell'effetto.

Valori più alti producono una maggior profondità (effetto più forte). Il range e i valori di default dei parametri sono visualizzati di seguito.

- CHORUS/DELAY SEND: 0 - 100 (default: 0)
- REVERB SEND: 0 - 100 (default: 0)



**Consiglio**

Quando il livello di mandata è visualizzato sul display, premendo il tasto [ENTER] si disabiliterà l'uscita del segnale all'effetto send return. Premendo ancora il tasto si riattiverà nuovamente il segnale.

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

L'unità ritorna alla schermata principale.

---

## Agganciare canali di numero dispari/ numero pari (stereo link)

---

Canali mono adiacenti di numero dispari/numero pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) possono essere agganciati e usati come una coppia di tracce stereo. (il cosiddetto "stereo link".) I parametri e i tasti di stato dei due canali in stereo-link opereranno in tandem. La procedura di impostazione è la seguente.

- 1.** Premete il tasto [TRACK PARAMETER] nella sezione track parameter.
- 2.** Premete il tasto di stato (1 - 8) per uno dei due canali che volete mettere in stereo-link.
- 3.** Premete il tasto cursore down più volte.

Appare la seguente schermata.

```
TR7
ST LINK  off
```

**4. Ruotate dial per mettere l'impostazione su ON.**

Lo stereo link sarà abilitato per il canale prescelto e l'adiacente canale di numero dispari/numero pari. Per annullare lo stereo link, mettete questo parametro su OFF.

```
TR7/8
ST LINK  on
```

**5. Completata l'impostazione, premete [EXIT].**

L'unità ritorna alla schermata principale.

**Consiglio**

Il parametro di PAN dei due canali in stereo-link funzionerà come parametro BALANCE che regola il bilanciamento di volume tra i canali di numero dispari/numero pari.

**NOTA**

Per regolare il volume dei canali in stereo-link, usate il fader di numero dispari. (Il fader di numero pari non ha effetto.)

## Uso della funzione Solo

---

Se volete, potete mettere in “mute” tutte le tracce tranne una durante la riproduzione della sezione recorder. Si tratta della cosiddetta “funzione solo”. È utile, per esempio, per rifinire i parametri di una determinata traccia.

- 1.** Dalla schermata principale, eseguite il playback della sezione recorder e premete il tasto [SOLO] nella sezione fader.

Il tasto si accende.

- 2.** Usate il tasto di stato (tranne per il MASTER) per selezionare la traccia per il monitoraggio “solo”.

Il tasto di stato si accende in verde, e si ascolta solo la traccia corrispondente.

- 3.** Per annullare la funzione solo, premete ancora una volta il tasto [SOLO].

Il tasto si spegne.

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

---

Le impostazioni correnti di mixer ed effetto possono essere salvate come “scene” in una speciale zona di memoria, e richiamate sia manualmente che automaticamente quando desiderato. Questo è utile quando volete confrontare vari mix, o quando volete automatizzare operazioni di mix.

Una “scena” contiene i seguenti dati.

- Parametri di traccia (eccetto per il numero di V-take correntemente selezionata)
- Numero di patch effetto insert /sorgente input
- Numero di patch effetto send/return (chorus/delay, reverb)
- Lo stato di tutti i tasti di stato 1 - 8 e il tasto di stato [DRUM] (play, mute)
- Impostazioni dei fader

Fino a 100 differenti scene possono essere immagazzinate in memoria. I dati di scene memorizzate vengono salvati sull’hard disk interno come parte del project che è in uso.

---

## Salvare una scena

---

Ecco come salvare le impostazioni correnti in una “scena”.

- 1.** Premete il tasto [SCENE] nella sezione control.
- 2.** Ruotate dial per selezionare il numero di scena (0 - 99) in cui i dati verranno salvati.  
Selezionando un numero dove sono già stati salvati dati di scena, i dati esistenti saranno cancellati e sostituiti dai nuovi.
- 3.** Premete il tasto [STORE].  
In questa condizione, potete specificare il nome per la scena.
- 4.** Usate i tasti cursore left/right per portare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e ruotate dial per scegliere un carattere.  
Per informazioni sui caratteri disponibili, cfr. pag. 34.
- 5.** Ripetete lo step 4 quanto necessario a completare il nuovo nome.

- Per effettuare la memorizzazione, premete il tasto [STORE] o il tasto [ENTER].

Le impostazioni correnti di mixer ed effetto verranno salvate come “scena”. Una volta completata l’operazione, l’unità ritorna alla schermata dello step 2. Se desiderate annullare l’operazione, potete premere il tasto [EXIT] per tornare alla schermata precedente.

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

## Richiamo di una scena salvata

Questa sezione spiega come richiamare una scena che era stata salvata in memoria.

- Premete il tasto [SCENE] nella sezione control.

La parte destra del display indica il numero di scena che verrà richiamato.

- Ruotate dial per scegliere la scena da richiamare.

- Per richiamare la scena prescelta, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l’operazione, premete il tasto [EXIT].

Se premete il tasto [ENTER], la scena viene richiamata e l’unità ritorna alla condizione dello step 1. Se premete il tasto [EXIT], l’unità ritorna alla schermata principale.

Premendo il tasto [EDIT] dopo la selezione della scena, potete modificare il nome della scena.

## Cambio di scene automatico

Assegnando alla scena un marcatore (→ pag. 42) collocato in un punto desiderato della song, potete far cambiare scene automaticamente. È utile quando volete cambiare mix o impostazioni di effetto durante il procedere della song.

- Andate al punto nella song dove volete cambiare il mix, e premete [MARK] nella sezione control.

In questo punto viene immesso un marcatore. Ripetete questo step per immettere marcatori in tutti gli altri punti dove volete cambiare il mix.

- Salvate il mix da usare all’inizio della song come pure le altre impostazioni del mix e le scene.

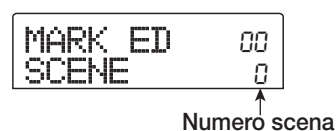
Quando si crea un mix per un range specifico, è utile usare funzioni quali la funzione “marker” per fissare dei punti (→ p. 43) e la funzione A-B repeat (→ p. 44).

- Verificate che il registratore sia fermo, e premete il tasto ZERO [◀◀] nella sezione di trasporto per tornare all’inizio della song.

L’inizio della song (punto zero del contatore) contiene già il marcatore numero zero. Assegnate prima la scena iniziale a questo marcatore.

- Premete il tasto [MARK].

Quando premete il tasto [MARK] in un punto dove è stato assegnato un marcatore, appare una schermata in cui potete assegnare una scena al marcatore corrispondente.

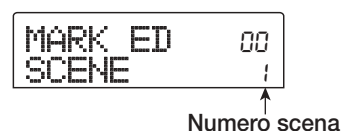


### Consiglio

- Se premete il tasto [MARK] in un punto dove non è ancora stato assegnato un marcatore, li verrà assegnato un nuovo marcatore.
- Se viene visualizzato un punto in basso a destra del numero di marcatore, significa che il marcatore corrisponde alla posizione corrente.

- Ruotate dial per selezionare il numero della scena che volete assegnare a questo marcatore, e premete il tasto [ENTER].

La scena sarà assegnata al marcatore. La seguente schermata mostra un esempio del numero di scena 1 assegnato al marcatore numero 0.



### Consiglio

Per annullare l’assegnazione di una scena, ruotate dial per far indicare al display “--”.

**6.** Posizionate il marcatore successivo in cui volete che il mix cambi, e ripetete gli step 4 - 5.

**7.** Una volta assegnate tutte le scene ai marcatori, premete il tasto ZERO [◀◀] per tornare all'inizio della song, e quindi premete il tasto PLAY [▶] per iniziare la riproduzione (playback).

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

## Cancellare determinati parametri da una scena

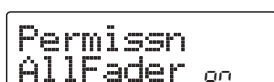
Se volete, potete disabilitare un gruppo di parametri salvati in una scena. Tali parametri non cambieranno anche se viene richiamata quella scena. I seguenti gruppi di parametri possono essere specificati e resi attivi o inattivi.

Gruppo	Elemento
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ LO
	Chorus send
	Reverb send
	Pan
INSERT EFFECT	Numero Patch
	Sorgente Input
CHORUS/DELAY	Numero Patch
REVERB	Numero Patch
ALL FADER	Posizione Fader

Per esempio, dopo che avete programmato un sequenza di cambiamenti automatici di scene, potreste voler disabilitare il gruppo TRACK PARAMETER e fissare solo i parametri EQ e panning manualmente per ogni traccia.

**1.** Premete il tasto [SCENE] nella sezione control, e quindi premete il tasto [UTILITY] nella sezione display.

Appare la seguente schermata sul display. In questa condizione, potete abilitare o disabilitare i fader per ciascuna scena.



**2.** Ruotate dial per impostare “fader permission” ON o OFF.

**3.** Premete gli altri tasti per i gruppi di parametri, per abilitare o disabilitare il gruppo.

Tranne che per il fader, il controllo di scene per gli altri gruppi può essere abilitato o disabilitato premendo uno dei tasti sottoelencati.

- Gruppo TRACK PARAMETER

Qualunque tasto di stato eccetto il [MASTER]

- Gruppo INSERT EFFECT

Qualunque tasto [INSERT EFFECT]

- Gruppo CHORUS/DELAY

Tasto [CHORUS/DELAY]

- Gruppo REVERB

Tasto [REVERB]

Quando un gruppo è abilitato, i tasti rispettivi sono accesi, e quando il gruppo è disabilitato, i tasti lampeggiano.

**Consiglio**

- Il gruppo TRACK PARAMETER può essere abilitato o disabilitato per ciascuna traccia audio e per la traccia drum separatamente.
- Potete anche usare i tasti cursore up/down per abilitare o disabilitare tutti i gruppi insieme.

**4.** Una volta completata l'impostazione, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna al menu scene.

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

Lo stato on/off del gruppo parametro viene memorizzato come parte del project.

# Guida [Rhythm]

Questa sezione spiega le funzioni e le operazioni della sezione rhythm, che utilizza i suoni percussivi interni per generare performance di accompagnamento.

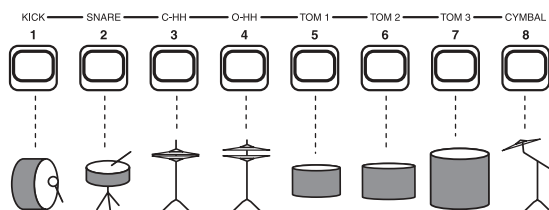
## La sezione rhythm

La sezione rhythm di MRS-802 contiene una varietà di suoni percussivi. La sezione può essere utilizzata in sincronismo con il registratore o come una drum machine indipendente. Qui spiegheremo i concetti base e i termini che avete bisogno di conoscere per usare la sezione rhythm.

## I Drum kit

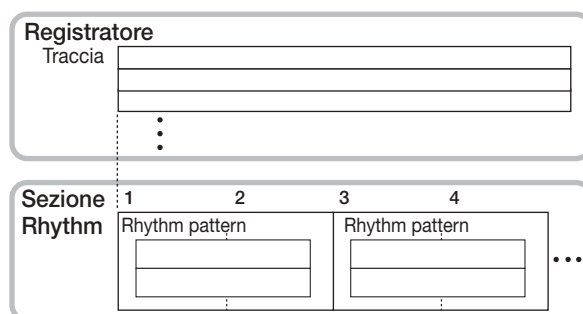
MRS-802 incorpora vari suoni di batteria e percussioni che sono combinati in drum kit. Un drum kit è un set di 24 suoni drum/percussion. MRS-802 contiene 43 differenti drum kit che potete selezionare uno alla volta.

Un drum kit può essere usato come sorgente per un accompagnamento ritmico, e può anche essere suonato usando una tastiera o un sequencer MIDI esterno. Potete anche utilizzare i tasti di stato sul pannello superiore per suonare i suoni di drum/percussion del drum kit selezionato. Il segnale di uscita del drum kit (traccia drum) è collegato al mixer interno. Similmente alle normali tracce audio 1 - 8, potete regolare parametri come volume, balance ed EQ per la traccia drum e applicare l'effetto send/return.



## Pattern Rhythm

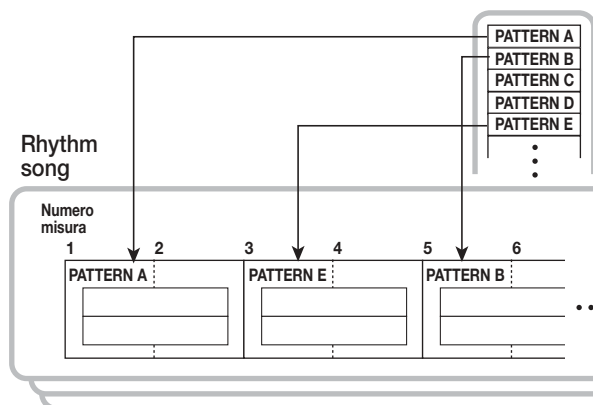
Un project di nuova creazione contiene pattern di accompagnamento anche fino a 99 misure ciascuno. Questi pattern di accompagnamento sono detti "rhythm pattern". Il project ha più di 400 simili pattern fra cui scegliere.



Oltre a usare un pattern così com'è, potete modificarne una porzione, o creare i vostri pattern personali in slot di pattern ritmici vuoti. I pattern ritmici che voi create o modificate vengono salvati sull'hard disk come parte del project.

## Song Rhythm

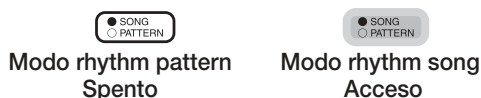
Più pattern ritmici arrangiati in un ordine desiderato di riproduzione sono collettivamente detti "rhythm song". In una song rhythm, potete programmare i dati di rhythm pattern, dati di beat, dati di tempo, ecc. (come "eventi"), in modo da creare l'accompagnamento per un'intera song. Potete salvare fino a 10 song rhythm per ciascun project.



## Modo rhythm pattern e modo rhythm song

La sezione rhythm può operare in uno di due modi: il modo “rhythm pattern”, in cui potete creare e suonare pattern rhythm, e il modo “rhythm song”, in cui potete creare e suonare una song rhythm. Sarà sempre selezionato uno di questi due modi.

Quando è selezionato il modo rhythm song, il tasto [SONG/PATTERN] è acceso, e quando è selezionato il modo rhythm pattern, è acceso il tasto relativo. Passate fra i due modi premendo il tasto [SONG/PATTERN].

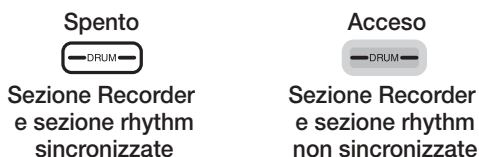


## Sincronizzare la sezione recorder e la sezione rhythm

In condizione default di MRS-802, la sezione rhythm opererà in sincronismo con la sezione recorder. Quando azionate la sezione trasporto per far partire la sezione recorder, suoneranno anche il pattern rhythm o la song rhythm. Se desiderate, la sezione rhythm può essere scollegata dalla sezione recorder e usata come drum machine indipendente.

Premendo il tasto [DRUM] dalla schermata principale, in modo che il tasto si accenda, provocherete la separazione della sezione rhythm dalla sezione recorder. In questo stato, azionando il trasporto farete suonare solamente la sezione rhythm, e la sezione recorder resterà ferma.

Per ripristinare la condizione originaria, premete il tasto [EXIT] così che il tasto [DRUM] si spenga.



## Esecuzione di pattern rhythm

Questa sezione spiega come suonare pattern rhythm e come cambiare il tempo e selezionare un drum kit.

### Selezionare e suonare un pattern rhythm

Questa sezione spiega come selezionare e suonare uno dei pattern rhythm in un project.

#### NOTA

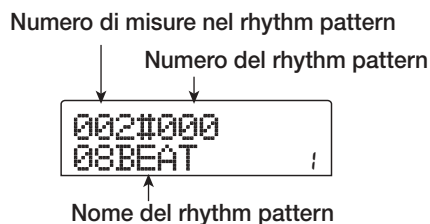
Prima di continuare con la seguente procedura, assicuratevi che i fader [DRUM] e [MASTER] sul pannello posteriore siano alzati, e che il tasto di stato [DRUM] sia acceso.

1. Dalla schermata principale, premete il tasto [DRUM].

Il tasto si illumina e la sezione rhythm viene separata dalla sezione recorder e può essere usata indipendentemente.

2. Verificate che il tasto [SONG/PATTERN] sia spento. Se il tasto è acceso, premetelo per spegnerlo.

Quando il tasto [SONG/PATTERN] è spento, il modo rhythm pattern è selezionato come modo operativo per la sezione rhythm. Nel modo rhythm pattern, il display mostra varie informazioni sul pattern rhythm selezionato.



#### Consiglio

Dalla schermata principale, è anche possibile richiamare direttamente il precedente display premendo ripetutamente il tasto [SONG/PATTERN]. Quando fate ciò, il tasto [DRUM] lampeggia. Questo indica che la sezione recorder e la sezione rhythm restano sincronizzate.

3. Ruotate dial per selezionare il pattern rhythm che volete suonare.

Potete anche usare i tasti cursore up/down per selezionare un pattern.

**4. Premete il tasto PLAY [▶].**

Il pattern rhythm inizierà a suonare, indipendentemente dalla sezione recorder.

**Consiglio**

- Se usate il controllo dial per cambiare il pattern mentre la sezione rhythm sta suonando, il nuovo pattern inizierà dopo che la fine del pattern corrente è stata raggiunta.
- Se usate i tasti cursore up/down per cambiare il pattern mentre la sezione rhythm sta suonando, il nuovo pattern partirà immediatamente.

**5. Se volete mettere in “mute” la sezione rhythm, premete il tasto di stato [DRUM].**

Il tasto si spegne, e la sezione rhythm sarà in “mute”. Per annullare il muting, premete il tasto di stato [DRUM] ancora una volta.

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

Il pattern rhythm si fermerà.

**7. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] ripetutamente.**

Il tasto [DRUM] si spegne, e la sezione recorder e la sezione rhythm risultano di nuovo sincronizzate.

**Consiglio**

- Premendo il tasto PLAY [▶] dopo aver richiamato la schermata principale, potete iniziare la riproduzione della sezione recorder in contemporanea.
- Si possono anche caricare dati di rhythm pattern da un altro project salvato sull'hard disk (→ pag. 96).


## Cambiare il tempo del pattern rhythm

Potete cambiare il tempo del pattern rhythm.

- 1. Dalla schermata principale, premete il tasto [DRUM] in modo che il tasto si accenda.**
- 2. Verificate che il tasto [SONG/PATTERN] sia spento. Se il tasto è acceso, premetelo per spegnerlo.**

**3. Nel modo rhythm pattern, premete il tasto [TEMPO] nella sezione rhythm.**

Il valore di tempo corrente verrà visualizzato in BPM (beats per minute).



Tempo  
BPM= 1200

**4. Ruotate dial per regolare il tempo.**

Il tempo può essere regolato in step di 0.1 in un range di 40 - 250 (BPM). Il tempo può essere cambiato anche dopo che la riproduzione del pattern rhythm è iniziata premendo il tasto PLAY [▶].

**5. Per cambiare il tempo manualmente, premete il tasto [TEMPO] due volte o più al tempo desiderato.**

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

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

- Il tempo qui specificato sarà applicato a tutti i pattern rhythm suonati nel modo rhythm pattern, e a song rhythm in cui i dati di tempo non sono ancora stati immessi.
- Il tempo può anche essere cambiato dalla schermata principale.

**NOTA**

Se registrate sulle tracce del registratore mentre ascoltate i pattern rhythm, e più tardi cambiate il tempo dei pattern rhythm, le due impostazioni di performance non saranno più sincronizzate. Se volete registrare sul registratore mentre ascoltate i pattern rhythm, dovete decidere prima il tempo.

## Cambiare il drum kit

Potete cambiare il drum kit usato dalla sezione rhythm. Il drum kit selezionato si applica a tutti i pattern rhythm e le song rhythm.

- 1. A sezione rhythm ferma, premete il tasto [DRUM] nella schermata principale.**

**2. Premete il tasto [UTILITY].**

Appare il menu utility per la sezione rhythm.

```
Utility
Drum Kit
```

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

Il display cambia come segue. In questa condizione, potete scegliere un drum kit.

```
Drum Kit
00LIVE1
```

**4. Ruotate dial per selezionare il drum kit desiderato, e premete il tasto [ENTER].**

Il drum kit prescelto viene caricato e l'unità ritorna alla condizione dello step 3. Per un elenco dei drum kit fra cui scegliere, fate rif. all'appendice in fondo a questo manuale.

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

## Creare una song rhythm

MRS-802 vi permette di salvare fino a 10 song rhythm per project. Di queste, ne potete scegliere una per l'editing o in riproduzione.

Una song rhythm può avere fino a 999 misure di pattern rhythm. Dopo aver immesso i pattern, il tempo e altre informazioni vanno aggiunte per completare la song.

## Selezionare una song rhythm

Innanzitutto, scegliete una song rhythm in cui immettere pattern ritmici.

**Consiglio**

Quando create un nuovo project su MRS-802, tutte le song rhythm sono vuote.

**1. Dalla schermata principale, premete il tasto [DRUM], in modo che il tasto si accenda.****2. Premete il tasto [SONG/PATTERN], in modo che il tasto si accenda.**

Quando il tasto [SONG/PATTERN] è acceso, la sezione rhythm è nel modo rhythm song, permettendovi di creare e suonare delle song rhythm. Il nome della song rhythm (o "EMPTY") e il numero di song rhythm sono visualizzate sul display.

Numero di rhythm song

```
↓
SongNo00E
EMPTY
```

**Consiglio**

Dalla schermata principale, è anche possibile richiamare direttamente il display qui sopra premendo ripetutamente il tasto [SONG/PATTERN]. Quando fate ciò, il tasto [DRUM] lampeggia. Questo indica che il registratore e la sezione rhythm restano sincronizzati.

**3. Ruotate dial per selezionare un numero di song rhythm da 0 a 9.****4. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.**



## Immettere dati di pattern rhythm

Questa sezione spiega come immettere dati di pattern rhythm in una song rhythm vuota nell'ordine di riproduzione desiderato. Sono disponibili i seguenti due metodi di input.

### • Step input

Con questo metodo, create pattern rhythm uno per uno specificando un numero di pattern e un numero di misure. L'input può essere eseguito in qualunque punto della song. È anche possibile passare a un altro pattern rhythm mentre il pattern rhythm precedente sta ancora suonando. Questo metodo è adatto per specificare i pattern in dettaglio.

### • FAST (Formula Assisted Song Translator)

Questo metodo usa formule semplici per specificare la riproduzione di pattern rhythm dall'inizio alla fine. Il risultato è scritto nella song rhythm in un'unica operazione. Questo metodo è adatto per l'immissione meccanica usando una partitura e per pattern ritmici frequentemente ripetuti. Con questo metodo non è possibile l'immissione nel mezzo di una song.

Gli step per i due metodi sono descritti qui di seguito.

## Step input

Con questo metodo, specificate il numero di pattern e il numero di misure per immettere pattern uno per volta.

### 1. Nel modo rhythm song ([SONG/PATTERN] acceso), premete il tasto [DRUM] in modo che sia acceso.

Per l'input e l'editing di pattern rhythm, il tasto [DRUM] deve essere acceso, a indicare che la sezione rhythm è separata dalla sezione recorder.

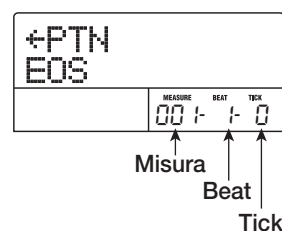
### 2. Premete il tasto REC [●].

Il tasto si accende e il numero del pattern rhythm come anche le altre informazioni possono essere immesse. Il display cambia come segue.

```
EV→
EOS
```

Durante lo step input di song rhythm, la prima riga del display mostra l'elemento attualmente selezionato, e la seconda riga il valore di impostazione di quell'elemento. Poiché una song rhythm vuota non contiene ancora alcuna informazione, la seconda riga del display indica "EOS" (End Of Song/"fine della song") a indicare la fine della song rhythm.

### 3. Usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "← PTN" sulla prima riga del display.



Durante lo step input, i tasti cursore up/down sono usati per selezionare un elemento, e i tasti cursore left/right per muovere la posizione corrente. I seguenti elementi possono essere selezionati con i tasti cursore up/down.

Parametro	Descrizione
EV →	Info evento punto corrente
PTN	Rhythm pattern
TimSig	Beat
DrVOL	Volume Drum kit
Tempo	Tempo

### Consiglio

Quando è selezionato un elemento diverso da "EV→" e nessuna informazione è immessa nella posizione corrente, la freccia "←" viene visualizzata prima del nome dell'elemento (per esempio: "← PTN"). Questo indica che l'informazione immessa in un punto precedente è ancora valida.

Normalmente, quando è selezionato "PTN", la prima riga del display mostra il numero del pattern immesso al punto corrente, e la seconda riga mostra il nome del pattern. Poiché una song rhythm vuota non contiene ancora alcuna informazione, la prima riga del display indica "← PTN" e la seconda riga è vuota.

### 4. Premete il tasto [INSERT/COPY] per richiamare l'indicazione "INSERT?"

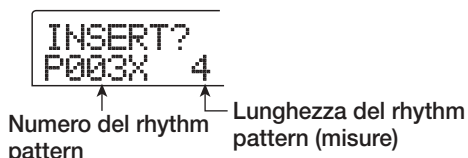
Quando è visualizzato "INSERT?", possono essere immessi

nuovi dati di pattern rhythm nella locazione corrente.



**5. Ruotate dial per selezionare il pattern rhythm che volete immettere.**

Il numero e la lunghezza (in misure) del pattern rhythm attualmente selezionato verranno visualizzati.



**6. Se necessario, usate i tasti cursore up/down per cambiare la lunghezza del pattern rhythm.**

Se fate il pattern rhythm più lungo, lo stesso pattern rhythm suonerà ripetutamente. Se accorciate il pattern rhythm, la song passerà al successivo pattern rhythm prima che il pattern corrente abbia finito di suonare.

**Consiglio**

Questa operazione non riguarderà l'originale pattern rhythm.

**7. Per finalizzare il pattern rhythm selezionato, premete il tasto [ENTER].**

I dati del pattern rhythm saranno immessi nella locazione corrente. (L'indicazione "EOS" è portata indietro dal numero delle misure immesse.)



**Consiglio**

Quando immettete informazioni di pattern rhythm, gli eventi "TimSig" (beat) e "DrVOL" (volume della traccia drum) sono aggiunte automaticamente allo stesso punto nella song rhythm. I valori per questi eventi possono esser cambiati più tardi.

**8. Premete ripetutamente il tasto cursore right per spostare la locazione dove immetterete il successivo pattern rhythm.**

Ogni volta che premete un tasto cursore left/right, la locazione corrente si sposterà di una misura indietro o avanti. Quando arrivate alla fine della song rhythm, il display indicherà "EOS".



**Consiglio**

Quando vi spostate in un punto oltre l'ultima misura dove l'informazione di pattern è stata immessa, viene mostrata l'indicazione "←PTN". La freccia indica che l'informazione (in questo caso informazione di pattern) immessa in un punto precedente è ancora valida.

**9. Ripetete gli step 4 - 8 per immettere pattern rhythm per l'intera song.**

La song rhythm viene estesa per il numero di misure che avete nuovamente immesso, e l'indicazione "EOS" si sposta di conseguenza.

**10. Ripetete questa procedura per immettere pattern rhythm per l'intera song.**

**11. Quando l'input per una song rhythm è completato, premete il tasto STOP [■].**

Il tasto REC [●] si spegne, e l'unità ritorna alla schermata della song rhythm. Se desiderate controllare il risultato dell'immissione, premete il tasto PLAY [▶].

**12. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] a sezione rhythm ferma.**

Per modificare un pattern rhythm immesso, eseguite i seguenti step mentre il tasto REC [●] è acceso.

**NOTA**

- Se suonate la song rhythm in questa condizione, verranno utilizzati l'ultimo drum kit e l'ultimo tempo selezionati.
- Per commutare drum kit, richiamate il menu utility e selezionate un nuovo kit. (Non è possibile specificare un drum kit per ciascuna song rhythm.)
- Per specificare informazioni di tempo per una particolare song rhythm, immettete l'informazione di tempo all'inizio (→ pag. 86).

### Per ri-selezionare un pattern immesso

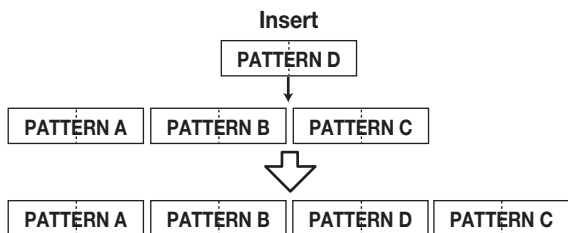
Usate i tasti cursore left/right per andare ai dati di pattern rhythm desiderati, e con dial selezionate un nuovo pattern. Se arrivate in un punto dove nessuna informazione di pattern è stata immessa (la prima riga del display indica "← PTN"), potete aggiungere informazioni di pattern rhythm in quel punto.

**NOTA**

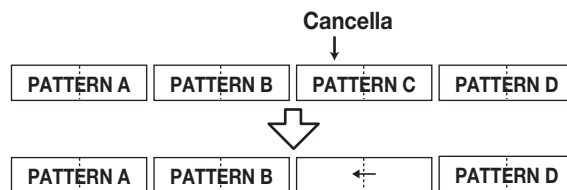
Ricordatevi che l'informazione di pattern rhythm appena immessa resterà valida fino al punto successivo in cui è stata immessa un'altra informazione di pattern rhythm.

### Per inserire un nuovo pattern entro la song rhythm

Usate i tasti cursore left/right per andare alla locazione in cui volete inserire dati di pattern rhythm, ed eseguite gli step 4 - 7. I nuovi dati di pattern rhythm saranno inseriti nella locazione corrente, e i dati di pattern rhythm successivi verranno spostati indietro a seconda della lunghezza di quel pattern.



cancellati, e il display cambierà in "← PTN", indicando che il pattern precedente continuerà a suonare.

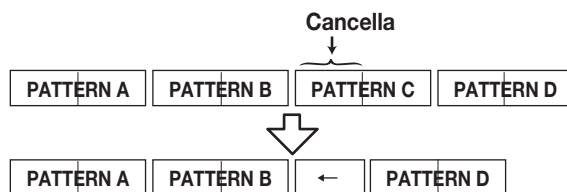


**NOTA**

L'informazione del pattern rhythm registrata all'inizio della song rhythm non può essere cancellata.

### Per cancellare una specifica misura

Usate i tasti cursore left/right per andare all'inizio della misura che volete cancellare. Premete ripetutamente il tasto cursore up per richiamare l'indicazione "EV→". Quindi premete il tasto [DELETE/ERASE] seguito dal tasto [ENTER]. La misura corrente sarà cancellata, e i dati di pattern rhythm successivi saranno spostati in avanti. Se cancellate la prima misura di un pattern rhythm di due misure, la seconda misura resterà, e il display cambierà in "← PTN".



### Per cancellare dati di pattern rhythm

Usate i tasti cursore left/right per andare al punto in cui volete cancellare i dati di pattern rhythm, e premete il tasto [DELETE/ERASE]. I dati di pattern rhythm verranno

## FAST input

Il metodo FAST (Formula Assisted Song Translator) usa

Serve a specificare il numero di pattern e di ripetizioni. Il tasto di stato [DRUM] immette "0" e i tasti di stato 1 - 9 immettono i numeri "1" - "9".

**Tasto di stato [DRUM]**

**Tasti di stato 1 - 9**

**Tasto [SOLO]**

Serve a immettere "x" (simbolo di moltiplicazione), "+" (simbolo di addizione), "(" (parentesi aperta), e ")" (parentesi chiusa). Il simbolo cambia a ogni pressione del tasto [SOLO].

formule semplici per specificare la riproduzione di pattern rhythm dall'inizio alla fine. I tasti di stato e il tasto [SOLO] nella sezione fader possono essere usati per l'immissione numerica, come sotto descritto.

Le regole base per la creazione di una sequenza di pattern rhythm sono le seguenti.

**• Selezionate il pattern**

Usate i tasti di stato 1 - 9 e il tasto [DRUM] per immettere un numero di pattern fino a 3 cifre. Il display visualizza il numero di pattern.

**• Ordinate i pattern**

Usate il simbolo "+" per mettere in ordine i pattern. Per esempio, immettendo **0 + 1 + 2** risulterà la seguente sequenza di riproduzione.



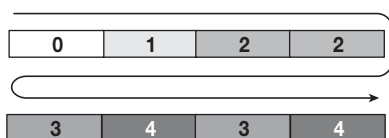
**• Ripetete i pattern**

Usate il simbolo "x" per specificare le ripetizioni di pattern. Come per l'aritmetica normale, i simboli di moltiplicazione hanno la precedenza sui simboli di addizione. Per esempio, immettendo **0 + 1 x 2 + 2** avrete la seguente sequenza in riproduzione.



**• Agganciate pattern**

Usate i simboli "(" and ")" per agganciare un gruppo di pattern in ripetizione. Stringhe racchiuse tra parentesi vengono trattate come unità. Per esempio, immettendo **0 + 1 + 2 x 2+ (3 + 4) x 2** avrete la seguente sequenza in riproduzione.



Un esempio per la creazione di una sequenza di pattern rhythm **0 → 1 → 2 → 3 → 2 → 3 → 4** è mostrata di seguito.

		0
		0+
		0+1
		0+1+
		0+1+(
		0+1+(2
		0+1+(2+
		0+1+(2+3
		0+1+(2+3)
		0+1+(2+3)x2+
		0+1+(2+3)x2
		0+1+(2+3)x2+
		0+1+(2+3)x2+4

**Consiglio**

Se la formula non sta nelle due righe, l'indicazione scorre in step di un carattere. Se usate i tasti cursore left/right per

spostare la posizione di input, La riga scorre a sinistra e a destra conseguentemente.

Dopo aver usato il metodo FAST input per specificare i pattern rhythm dell'intera song, premete il tasto [ENTER] per scrivere i pattern rhythm della song.

### ● **NOTA** ●

- Il metodo FAST può scrivere una song solo in una volta, dall'inizio alla fine. Scrivere solo una song parziale o modificarne i contenuti non è possibile.
- Se desiderate editare una song rhythm scritta con questo metodo, modificate la formula e quindi scrivete l'intera song di nuovo, oppure usate lo step input.
- Il metodo FAST input può essere utilizzato anche per programmare un phrase loop (→ pag. 63).

**1.** Nel modo rhythm song (tasto [SONG/PATTERN] acceso), verificate che il tasto [DRUM] sia acceso.

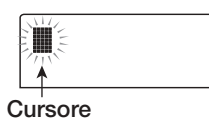
**2.** Premete il tasto [EDIT].

Apparirà il modo edit della song rhythm.



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

Appare la schermata di input per il metodo FAST.



Cursore

**4.** Usate i tasti di stato (1 - 9, [DRUM]) e il tasto [SOLO] per immettere le formule per creare la song rhythm.

I principî per l'immissione della formula sono spiegati a pag. 84. Se fate un errore durante l'input, correggete nel modo seguente.

#### • Inserimento di numero/simbolo

Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione dell'inserimento e immettete il nuovo numero/simbolo.

#### • Cancellazione di un numero/simbolo

Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione dove volete cancellare un numero/simbolo. Quindi premete il tasto [DELETE/ERASE]. Il numero/simbolo è cancellato, e i numeri e simboli successivi vengono spostati.

**5.** Una volta completata l'immissione della formula, premete il tasto [ENTER].

Appare una schermata per la selezione della song dove scrivere . Ruotate dial per selezionare la song.



### ● **Consiglio** ●

La seconda riga del display mostra il numero di song rhythm. Se una "E" viene visualizzata alla destra del numero, la song rhythm è vuota ("Empty").

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

Il processo di scrittura viene effettuato e l'unità ritorna alla condizione dello step 2. Se desiderate controllare il risultato dell'immissione, premete il tasto PLAY [▶].

### ● **Consiglio** ●

- Le formule immesse con il metodo FAST vengono salvate per ciascun project. Se necessario, potete ripetere gli step 1 - 3 per richiamare le formule, modificare numeri o formule, e scrivere di nuovo la song.
- Quando modificate una song, l'intera song rhythm viene riscritta di nuovo. Scrivere solo una parte della song o modificarne i contenuti non è possibile.
- Non ci sono differenze nelle song rhythm finite riguardo al metodo di immissione utilizzato, vale a dire che una song sarà uguale, sia che sia stata creata usando il metodo step input, sia il FAST. Una song scritta col metodo FAST può quindi essere modificata col metodo step input.

**7.** Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] a sezione rhythm ferma.

### ● **NOTA** ●

- Se suonate la song rhythm in questa condizione, verranno utilizzati l'ultimo drum kit e tempo selezionati.
- Per cambiare drum kit, richiamate il menu utility e selezionate un nuovo kit. (Non è possibile specificare un drum kit per ciascuna song rhythm.)
- Per specificare informazioni di tempo per una particolare song rhythm, immettete l'informazione di tempo all'inizio (→ pag. 86).

## Immettere altri dati di evento

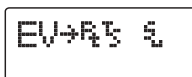
Una volta che l'informazione di pattern rhythm è stata immessa in una song rhythm, potete aggiungere varie altre informazioni come tempo e volume della sezione rhythm. Tali dati sono chiamati informazioni "event".

**1.** Nel modo rhythm song ([SONG/PATTERN] tasto acceso), verificate che il tasto [DRUM] sia cceso.

**2.** Premete il tasto REC [●].

Lo step input per la song rhythm è ora possibile.

**3.** Premete il tasto cursore up ripetutamente per richiamare l'indicazione "EV→" sul display.



Questa schermata vi consente di controllare quale informazione di evento è stata immessa nel punto corrente. Il simbolo dopo "EV→" (come "Pt" o "TS") denota il tipo di evento. Gli eventi possibili e i loro simboli sono elencati nella tabella seguente.

Type of event	Symbol	Content	Range
Ptn		Rhythm pattern number	000 - 510
TimSig		Time signature	1 - 8(1/4 - 8/4)
Tempo		Tempo	40.0 - 250.0
DrVOL		Drum track volume	0 - 15

**Consiglio**

- Se non è stata immessa alcuna informazione di tempo per la song rhythm, verrà usato il tempo correntemente fissato per la sezione rhythm. Per accertarvi che la song rhythm suonerà sempre allo stesso tempo, assicuratevi di immettere l'informazione di tempo all'inizio della song.
- Se desiderate, potete anche regolare il tempo mentre la song sta suonando battendo il tasto [TEMPO] più volte in successione. Controllate il display per verificare che sia stato impostato il tempo desiderato.

**4.** Passate alla posizione in cui volete immettere un nuovo evento.

Potete cambiare la posizione di immissione nei tre modi seguenti.

**(1) Muoversi in step di una misura**

Usate i tasti cursore left/right per andare all'inizio della misura precedente o successiva.

**(2) Specificare la locazione in beats**

Usate i tasti REW [◀]/FF [▶] per andare all'inizio del beat precedente o successivo.

**(3) Specificare la locazione in unità di sedicesimi**

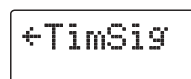
Premete ripetutamente il tasto cursore up per richiamare l'indicazione "EV→", e ruotate dial per spostarvi avanti e indietro in unità di 12-tick (note di sedicesimi). Potete controllare la posizione usando il display del contatore.

**Consiglio**

La posizione corrente viene mostrata alla destra del contatore in misure / beat / tick.

**5.** Usate i tasti cursore up/down per selezionare il tipo di evento che volete immettere.

Se l'evento che selezionate qui è stato immesso nella posizione corrente, il suo valore verrà visualizzato. Se non c'è evento corrispondente, il display indicherà "←". Questo significa che si applica l'evento immesso precedentemente.



**6.** Ruotate dial per immettere il valore.

Il tipo di evento "TimSig" può essere immesso solo in unità di misure. Quando ruotate dial entro una misura, la posizione passa automaticamente all'inizio della misura successiva, e il nuovo evento è immesso in quella locazione.



**NOTA**

Quando cambiate l'evento TimSig, cambiano solo la misura e la divisione in beat entro il pattern. La durata dell'intero pattern rhythm non cambia.

**7. Immettete gli altri eventi nello stesso modo.**

Se fate degli errori o volete cambiare l'informazione, gli eventi possono essere modificati nei modi seguenti.

- **Per cambiare l'impostazione di un evento**

Visualizzate l'evento che volete cambiare, e ruotate dial per modificare l'impostazione.

- **Per cancellare l'informazione di un evento**

Visualizzate l'evento che volete cancellare, e premete il tasto [DELETE/ERASE]. Quando un evento è stato cancellato, l'evento precedente dello stesso tipo resta attivo fino al punto successivo in cui sia stata immessa l'informazione per lo stesso tipo di evento.

**8. Una volta terminato, premete il tasto STOP [■].**

L'unità ritorna alla schermata della song rhythm. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

**Consiglio**

Durante la riproduzione di una song rhythm, il display mostra l'informazione sul numero di pattern rhythm e altre informazioni della posizione corrente.

**4. Per interrompere la song rhythm, premete il tasto STOP [■].****5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].**

Il tasto [DRUM] si spegne.

**Consiglio**

Premendo il tasto PLAY [▶] dopo aver richiamato la schermata principale, potete contemporaneamente iniziare la riproduzione della sezione recorder.

**Riprodurre una song rhythm**

Questa sezione spiega come riprodurre una song rhythm da voi creata immettendo dati di pattern rhythm e dati di tempo.

**1. Nel modo rhythm song (tasto [SONG/PATTERN] acceso), verificate che il tasto [DRUM] sia acceso.**

La sezione recorder e la sezione rhythm non sono agganciate.



SongNo0  
SONG000

**Consiglio**

Dalla schermata principale, è anche possibile richiamare direttamente il precedente display premendo ripetutamente il tasto [SONG/PATTERN]. Quando fate ciò, il tasto [DRUM] lampeggia. Questo indica che registratore e sezione rhythm restano sincronizzati.

**2. Ruotate dial per selezionare una song rhythm da riprodurre.****3. Premete il tasto PLAY [▶].**

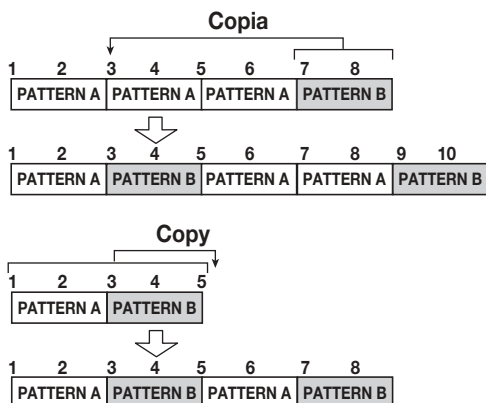
La song rhythm inizierà a suonare.

## Editing di una song rhythm

Questa sezione spiega come modificare una song rhythm da voi creata.

### Copiare una specifica regione di misure

Parte di una song rhythm può essere copiata in misure e inserita in un'altra locazione. Questo è utile quando volete ripetere una porzione di una song rhythm.

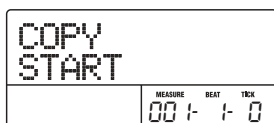


- 1.** Nel modo rhythm song (tasto [SONG/PATTERN] acceso), premete il tasto [DRUM] in modo che si accenda.



- 2.** Ruotate dial per selezionare la song rhythm da modificare.
- 3.** Premete il tasto REC [●].
- 4.** Premete il tasto [INSERT/COPY] due volte.

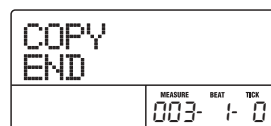
Appare la schermata per selezionare il punto iniziale della copia.



- 5.** Ruotate dial per selezionare la misura iniziale della

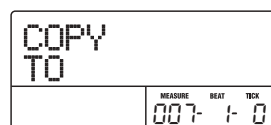
copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata per la selezione del punto finale di copia.



- 6.** Ruotate dial per selezionare la misura finale della copia sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Appare la schermata per la selezione del punto di destinazione della copia.



- 7.** Ruotate dial per selezionare la misura iniziale della destinazione di copia.

- 8.** Per eseguire il processo di copia, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], la copia verrà eseguita, e il display ritorna alla schermata dello step 3. Se la destinazione di copia contiene informazioni di eventi, questi verranno sostituiti (cancellati).

#### Consiglio

Se la regione copiata si estende oltre la fine della song rhythm, la song rhythm verrà allungata automaticamente.

- 9.** Premete il tasto STOP [■].

L'unità ritorna alla schermata della song rhythm.

### Copiare una song rhythm

Potete copiare i contenuti di una song rhythm in un project su un'altra song rhythm. Questo è utile se volete creare variazioni di una song.

- 1.** Nel modo rhythm song (tasto [SONG/PATTERN] acceso), premete il tasto [DRUM] così da accenderlo.



**2.** Con dial selezionate la song rhythm da copiare.

**3.** Premete il tasto [INSERT/COPY].

Appare la schermata per selezionare il numero della song rhythm destinazione di copia.



**4.** Ruotate dial per selezionare la song rhythm destinazione di copia, e premete il tasto [ENTER].

#### ● **NOTA** ●

Quando eseguite la copia, i contenuti della song rhythm di destinazione verranno completamente cancellati e sostituiti dalla song rhythm copia sorgente. Fate attenzione a non cancellare accidentalmente una song che volete tenere.

**5.** Per eseguire il processo di copia, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], la copia verrà eseguita, e il display ritorna alla schermata della song rhythm.

## Cancellare una song rhythm

Questa sezione spiega come cancellare una specifica song rhythm, riportandola allo stato vergine.

**1.** Nel modo rhythm song (tasto [SONG/PATTERN] acceso), premete il tasto [DRUM] per accenderlo.

**2.** Ruotate dial per selezionare la song rhythm da cancellare.

**3.** Premete il tasto [DELETE/ERASE].

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

#### ● **NOTA** ●

Una volta cancellata la song rhythm, essa non può essere recuperata. Usate questa operazione con cura.

**4.** Premete il tasto [ENTER] per cancellare la song rhythm, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Premete il tasto [ENTER], la song rhythm verrà cancellata e il display torna alla schermata della song rhythm.

## Assegnare un nome alla song rhythm

Potete modificare il nome di una song rhythm nel modo seguente.

**1.** Nel modo rhythm song (tasto [SONG/PATTERN] acceso), premete il tasto [DRUM] per accenderlo.

**2.** Ruotate dial per selezionare la song rhythm da rinominare.

**3.** Premete il tasto [EDIT].

Il menu di editing della song rhythm appare sul display.



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

Viene visualizzato il nome della song rhythm, e il primo carattere lampeggia.



**5.** Usate i tasti cursore per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e ruotate dial per selezionare un carattere.

Per informazioni sui caratteri disponibili, ved. a pag. 34.

#### ● **Consiglio** ●

Quando immettete un'informazione in una song rhythm vuota, viene automaticamente assegnato il nome "Songxxx" (dove xxx è il numero della song rhythm).

**6.** Una volta immesso il nome, premete il tasto [EXIT].

Il nome della song rhythm è cambiato, e il display ritorna al menu di editing della song rhythm.

**7.** Per ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

## Creare un pattern rhythm originale

Questa sezione spiega come potete creare i vostri pattern rhythm originali. Ci sono due modi per creare un pattern rhythm: lo “step input” dove la riproduzione (play) è ferma e immettete i suoni uno per volta, e il “real-time input” dove registrate la parte sui tasti di stato o con una tastiera MIDI.

### Preparativi

Prima di iniziare a registrare, dovete selezionare un numero di pattern rhythm per l'immissione, e fissare il valore di “quantize” (la più breve unità di registrazione), numero di misure e beat, numero di drum kit, ecc.

#### 1. Dalla schermata principale, verificate che il tasto [SONG/PATTERN] sia spento.

Se il tasto è acceso, premetelo in modo che si spenga. Quando il tasto [SONG/PATTERN] è spento, il modo rhythm pattern per suonare o creare pattern rhythm è selezionato quale modo operativo per la sezione rhythm.

#### 2. Premete il tasto [DRUM] per accenderlo.

In questa condizione, la sezione rhythm e la sezione recorder non sono agganciate.

#### 3. Ruotate dial per selezionare una pattern rhythm vuoto.

L'indicazione “EMPTY” appare sul display quando viene selezionato un pattern vuoto.

```
---#510
EMPTY
```

#### Consiglio

Se non c'è nessun pattern rhythm vuoto, cancellate un pattern non necessario (→ pag. 96).

#### 4. Premete il tasto [EDIT].

Appare il menu di editing del pattern rhythm.

```
EDIT
Quantize
```

#### 5. Verificate che l'indicazione “EDIT Quantize” sia visualizzata sul display, e premete il tasto [ENTER]. (se è visualizzato qualcos'altro, usate i tasti cursore left/right per richiamare “EDIT Quantize”).

Il valore di “quantize” (quantizzazione) è la più piccola unità di immissione (real-time o step) di un pattern. L'impostazione di default è “16” (un sedicesimo). In questa condizione, ciascun tipo di esecuzione viene memorizzato nel pattern rhythm in unità di sedicesimi.

```
Quantize
16
```

#### 6. Ruotate dial per selezionare il valore di quantizzazione desiderato.

Sono disponibili le seguenti impostazioni.

- 4 ..... Nota di quarto
- 8 ..... Nota di ottavo
- 12 ..... Terzina di ottavi
- 16 ..... Nota di sedicesimo
- 24 ..... Terzina di sedicesimi
- 32 ..... Trentaduesimo
- Hi ..... 1 tick (funzione quantize disattivata)

#### Consiglio

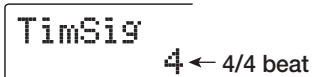
- 1 tick è 1/48 di quarto
- L'impostazione di quantizzazione si applica a tutti i pattern rhythm.
- Quando si usa lo step input per immettere un pattern rhythm, il valore di quantizzazione può essere modificato in ogni momento, e l'operazione di cui sopra non è necessaria.

#### 7. Una volta fatta l'impostazione, premete [EXIT].

La nuova impostazione di quantizzazione è accettata, e l'unità ritorna al menu di editing del pattern rhythm.

#### 8. Per impostare la divisione di tempo del pattern rhythm, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “EDIT TimSig” sul display, e premete il tasto [ENTER].

La corrente impostazione di tempo appare sul display.

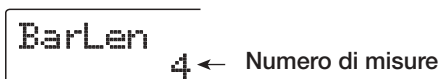


- 9.** Ruotate dial per selezionare il beat. Il range di impostazione è 1 - 8 (1/4 - 8/4). Quindi premete il tasto [EXIT].

Riappare il menu di editing del pattern rhythm.

- 10.** Per impostare la lunghezza (numero di misure) del pattern rhythm, usate i tasti cursore left/right per selezionare l'indicazione "EDIT BarLen", e premete il tasto [ENTER].

La lunghezza corrente del pattern viene visualizzata come numero di misure.



- 11.** Ruotate dial per selezionare l'impostazione desiderata, e premete il tasto [EXIT].

Il range d'impostazione è 1 - 99.

- 12.** Premete due volte il tasto [EXIT]. Il display ritorna alla schermata dello step 3.

### Step input

Per lo step input, immettete ciascuna nota separatamente, mentre MRS-802 è nella condizione di stop.

Per lo step input di pattern rhythm, specificate lunghezza di step (intervallo con la nota o la pausa successiva) usando il valore di quantizzazione. Quindi usate i tasti di stato 1 - 8 e il tasto PLAY [▶] per immettere note e pause.

Quando premete un tasto di stato per selezionare un suono e quindi premete il tasto PLAY [▶], l'informazione di

esecuzione viene immessa in quel punto, e lo step avanza di un intervallo corrispondente al corrente valore di quantizzazione.

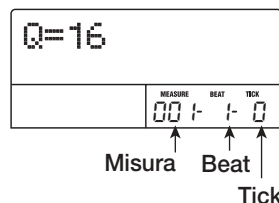
#### NOTA

Se usate i tasti di stato per l'input, l'intensità della nota registrata (valore di "velocity") sarà costante. Per cambiare valore di velocity, usate l'elemento "Velocity" del menu rhythm utility (→ pag. 97).

Se premete solo il tasto PLAY [▶], nessuna informazione di esecuzione verrà immessa, ma lo step avanza di un intervallo corrispondente al valore corrente di "quantize".

- 1.** Nel modo rhythm pattern (tasto [SONG/PATTERN] spento), premete il tasto [DRUM] per accenderlo.
- 2.** Ruotate dial per selezionare un numero di pattern rhythm vuoto.
- 3.** Premete il tasto REC [●].

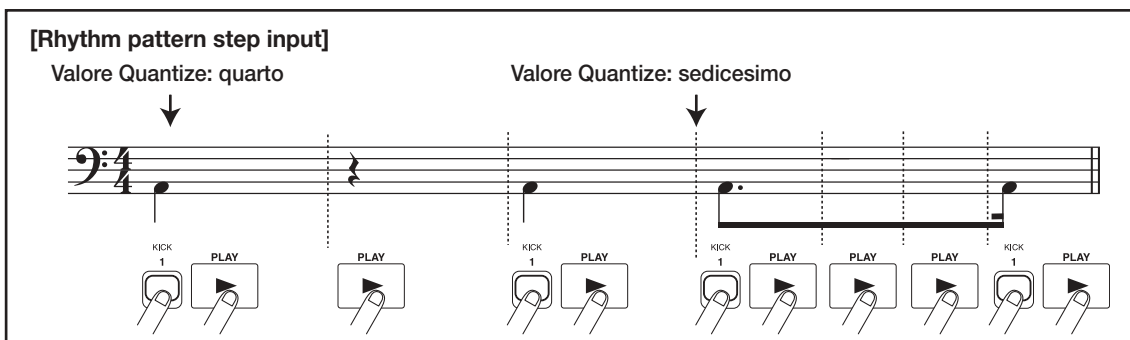
Il display cambia nel modo seguente, ed è ora possibile lo step input.



Sulla prima riga del display, "Q = xx" indica il valore di quantizzazione (valori possibili per xx: 4 - 32, Hi). In basso a destra nel display, la posizione corrente è indicata in misure/beat/tick.

- 4.** Usate i tasti cursore up/down per selezionare il valore di quantizzazione (lunghezza) della nota che volete immettere (→ pag. 90).

Il valore di "quantize" che selezionate qui diventa la



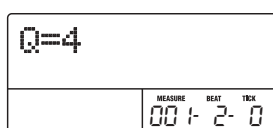
lunghezza di uno step durante la registrazione a step. Potete usare i tasti cursore up/down in qualunque momento per cambiare impostazione di “quantize”.

**Consiglio**

L'impostazione del valore di “quantize” è agganciato alla impostazione “quantize” per il real-time input. Se modificate un'impostazione, cambierà anche l'altra.

**5. Per immettere una nota, battete sul tasto di stato relativo alla nota, e quindi premete PLAY [▶].**

La nota viene registrata, e l'unità avanza di uno step, corrispondente al valore di “quantize” impostato allo step 4.

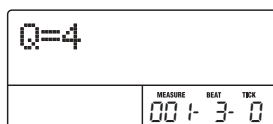


**Consiglio**

Se battete più tasti di stato durante l'input, più suoni verranno registrati nella stessa posizione.

**6. Per immettere una pausa, premete solo il tasto PLAY [▶].**

Se premete il solo tasto PLAY [▶], la posizione avanza di uno step (durata del valore di “quantize”) ma non viene registrata alcuna informazione di esecuzione.



**7. Per cambiare i suoni drum assegnati ai tasti di stato 1 - 8, premete il tasto [SOLO] e quindi ruotate dial per selezionare il numero di “instrument bank”.**

Una combinazione di otto suoni assegnati ai tasti di stato è detta "instrument bank". Per un drum kit, potete usare fino a tre “instrument bank”. (Per info su quali suoni vengono assegnati ai tasti di stato nei vari banchi, ved. a pag. 161.) Se premete il tasto [SOLO] mentre il tasto [DRUM] è acceso, viene visualizzato il numero di “instrument bank” attualmente selezionato .



Numero di Bank

Quando usate dial per cambiare numero di “instrument bank”, vengono commutati i suoni drum assegnati ai tasti di stato 1 - 8. Per ritornare alla schermata originale, premete il tasto [EXIT].

**Consiglio**

- Per la maggior parte dei drum kit, l'instrument bank 1 contiene il suono drum di base. (Il nome del suono è indicato dalla lettera stampata sopra i tasti di stato 1 - 8.) Quando si inizia con un pattern rhythm vuoto, è utile selezionare questo banco.
- A seconda del drum kit correntemente selezionato, il tipo di suono assegnato ai tasti di stato 1 - 8 può essere differente. Cambiate drum kit se necessario (→pag. 79).

**8. Ripetete gli step 5 - 7 mentre cambiate la lunghezza dello step secondo necessità, per immettere il pattern rhythm desiderato.**

Quando arrivate alla fine del pattern, l'unità torna automaticamente alla prima misura, permettendovi di immettere altri suoni strumentali.

**9. Per modificare i contenuti registrati dopo lo step input, procedete nel seguente modo.**

- **Per cancellare l'esecuzione di uno specifico suono drum**

Quando avanzate la posizione di registrazione con il tasto PLAY [▶], il tasto di stato immesso alla corrente posizione si accende. Tenendo premuto il tasto [DELETE/ERASE] e premendo il tasto acceso, potete cancellare il suono di quel tasto. Il tasto si spegne, e l'informazione di esecuzione è cancellata dal pattern rhythm.

**NOTA**

- Quando cercate la nota da cancellare, fissate il valore di quantizzazione sullo stesso valore del più piccolo valore utilizzato durante la registrazione, o sul valore minore. Altrimenti l'inizio di una nota potrebbe andar perso.
- Assicuratevi che il suono da cancellare sia parte dell'instrument bank attualmente selezionato.

**10. Terminato lo step input, premete STOP [■].**

L'unità ritorna alla schermata del pattern rhythm. Premete il tasto PLAY [▶] per ascoltare il pattern che avete registrato.

**11. Per terminare la registrazione del pattern e tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].**

## Real-time input

Per il “real-time input”, usate i tasti di stato sul pannello superiore o una tastiera MIDI esterna, o simile, per registrare il pattern mentre ascoltate i vari suoni percussivi. Questa sezione spiega come usare i tasti di stato 1 - 8 su MRS-802 per immettere un pattern rhythm in tempo reale.

### 1. Nel modo rhythm pattern (tasto [SONG/PATTERN] spento), premete il tasto [DRUM] per accenderlo.

Col tasto [DRUM] acceso, premendo uno dei tasti di stato 1 - 8 si produce il suono drum assegnato.

#### ● NOTA ●

Se usate i tasti di stato 1 - 8 per il real-time input, l'intensità di produzione di una nota (valore di “velocity”) è costante. Quando si desidera cambiare “velocity”, richiamate l'elemento “Velocity” del menu rhythm utility e selezionate SOFT, MEDIUM, o LOUD. (L'impostazione di default è MEDIUM.)

### 2. Ruotate dial per selezionare un numero di pattern rhythm vuoto.

### 3. Premete il tasto [SOLO] e ruotate dial per selezionare il numero di “instrument bank”.



Ruotando dial per cambiare numero di “instrument bank” cambierà il suono prodotto da ognuno dei tasti di stato 1 - 8. Per tornare al display originale, premete il tasto [EXIT].

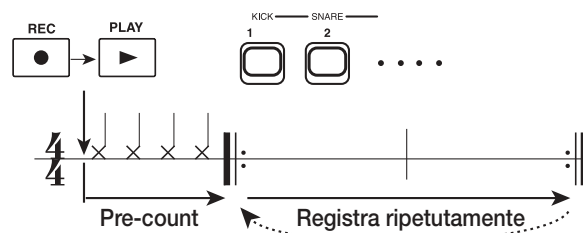
### 4. Premete il tasto PLAY [▶] tenendo premuto il tasto REC [●].

Sentirete un pre-count di quattro click (1 misura). Quando termina il pre-count, inizia la registrazione del pattern rhythm. Numero delle misure di pre-count e volume del metronomo possono essere cambiati a piacere (→ pag. 97).

### 5. Mentre ascoltate il metronomo, battete sui tasti di stato.

La vostra esecuzione sui tasti sarà registrata secondo l'impostazione di “quantize” (→ pag. 90). Quando arrivate alla fine del pattern, l'unità torna automaticamente alla

prima misura, e continua il real-time input.



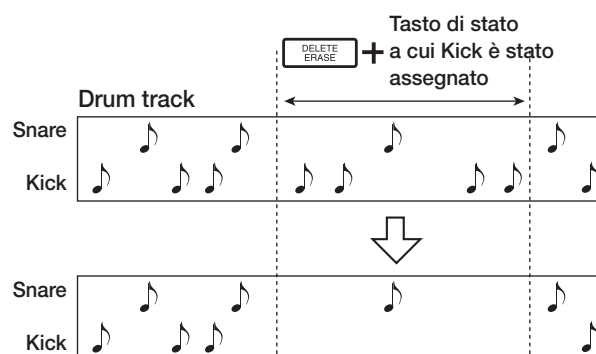
### 6. Per cambiare il banco di suoni drum assegnato ai tasti di stato 1 - 8, premete il tasto [SOLO] e con dial selezionate il numero di “instrument bank”.

Se premete il tasto REC [●] durante la registrazione, il tasto REC [●] lampeggia e la registrazione va in pausa. Potete ora controllare i suoni assegnati ai tasti di stato 1 - 8. Premete ancora il tasto REC [●] per riprendere la registrazione.

### 7. Per modificare i contenuti registrati durante il “real-time input”, procedete nel modo seguente.

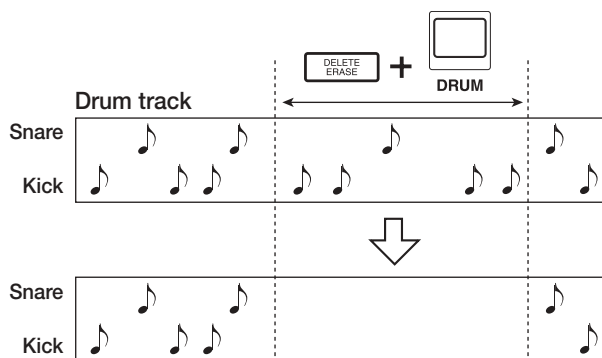
#### • Per cancellare l'esecuzione di uno specifico suono drum

Mentre tenete premuto il tasto [DELETE/ERASE], premete il tasto di stato il cui suono drum volete cancellare. Mentre tenete premuti entrambi i tasti, il suono viene cancellato dal pattern rhythm.



#### • Per cancellare i contenuti dell'esecuzione di tutti i suoni drum

Mentre tenete premuto il tasto [DELETE/ERASE], premete il tasto di stato [DRUM]. Tenendo premuti entrambi i tasti, l'esecuzione dei suoni drum è cancellata dalla sezione rhythm.



**8. Terminata la registrazione, premete STOP [■].**

La registrazione del pattern si fermerà, e l'unità ritorna alla schermata del pattern rhythm. Premete il tasto PLAY [▶] per ascoltare il pattern che avete registrato.

Quando selezionate un pattern vuoto e lo registrate, il nome del pattern "Patxxx" (dove xxx è il numero del pattern) viene automaticamente assegnato. Potete modificare questo nome di pattern quanto necessario (→ pag. 95).

**9. Per terminare la registrazione del pattern e ritornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.**

**Consiglio**

- Se usate una tastiera MIDI collegata alla presa MIDI IN per il real-time input, potete aggiungere informazioni sull'intensity per ogni nota. (Per sapere quale suono drum corrisponde a quale numero di nota, ved. pag. 161.)
- Quando MRS-802 si trova nella condizione di default, il canale MIDI di ricezione per il drum kit è impostato su 10. Per il real-time input usando una tastiera MIDI, impostate anche il canale MIDI di invio della tastiera su 10.
- Il canale di ricezione MIDI per il drum kit può essere cambiato se si desidera (→ pag. 130).
- Dopo aver cambiato il valore di "quantize" (→ pag. 90), potete ricominciare il real-time input. In tal caso, il tempo delle note che sono state già immesse non cambia. Per esempio, potreste registrare un'esecuzione di hi-hat con note di 32esimi e quindi passare a dei sedicesimi per immettere rullante (snare) e cassa (kick drum).

## Editing di un pattern rhythm

Questa sezione spiega come modificare un pattern rhythm esistente.

### Regolare il bilanciamento di volume drum

Il volume del drum kit può essere regolato col fader [DRUM] nella sezione mixer. Se necessario, il livello di volume del drum kit può anche essere programmato individualmente per ciascun pattern rhythm.

**1. Nel modo rhythm pattern (tasto [SONG/PATTERN] spento), premete il tasto [DRUM] per accenderlo.**

**2. Premete il tasto [EDIT].**

Appare sul display il menu di editing del pattern rhythm.



**3. Usate i tasti cursore per richiamare l'indicazione "EDIT Dr Level" sul display, e premete il tasto [ENTER].**

Questa schermata vi consente di specificare il volume della sezione rhythm.



Il display mostra l'impostazione di volume corrente (0 - 15).

**4. Ruotate dial per selezionare l'impostazione desiderata, e quindi premete il tasto [EXIT].**

L'impostazione viene accettata, e il menu di editing del pattern rhythm appare di nuovo.

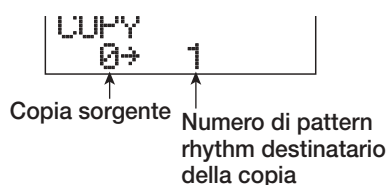
**5. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.**

## Copiare un pattern rhythm

Potete copiare un pattern rhythm su un altro numero di pattern. È utile quando volete creare variazioni di un pattern rhythm.

- 1.** Nel modo rhythm pattern (tasto [SONG/PATTERN] spento), premete il tasto [DRUM] per accenderlo.
- 2.** Ruotate dial per selezionare il numero del pattern rhythm da usare come copia sorgente.
- 3.** Premete il tasto [INSERT/COPY].

Appare una schermata per selezionare la destinazione di copia. Un pattern vuoto viene indicato con "E".



- 4.** Ruotate dial per selezionare il numero del pattern rhythm da usare come destinazione di copia, e premete il tasto [ENTER].

Appare sul display l'indicazione "SURE?".

- 5.** Per eseguire il processo di copia, premete il tasto [ENTER] di nuovo. Per annullare, premete [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], la copia verrà eseguita, e il display ritorna alla schermata di selezione del pattern rhythm, con il pattern rhythm destinazione di copia come pattern selezionato.

Se il pattern rhythm destinazione di copia contiene delle informazioni, queste saranno sostituite (cancellate).

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

## Editing del nome di un pattern rhythm

Questa sezione spiega come modificare il nome di un pattern rhythm.

- 1.** Nel modo rhythm pattern (tasto [SONG/PATTERN] spento), premete il tasto [DRUM] per accenderlo.
- 2.** Ruotate dial per selezionare il numero del pattern rhythm il cui nome volete modificare.
- 3.** Premete il tasto [EDIT].

Il menu di editing del pattern rhythm ricompare sul display.

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

Viene mostrato il nome del pattern rhythm, e il primo carattere lampeggia.

- 5.** Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e ruotate dial per scegliere un carattere.

Per informazioni sui caratteri disponibili, fate rif. a pag. 34.

### Consiglio

Quando selezionate un pattern vuoto e lo registrate, viene automaticamente assegnato il nome del pattern "Patxxx" (dove xxx è il numero di pattern).

- 6.** Una volta terminato l'editing del nome, premete il tasto [EXIT].

Il nome del pattern rhythm verrà aggiornato, e l'unità ritorna al menu di editing del pattern rhythm.

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

## Cancellare un pattern rhythm

Questa sezione spiega come cancellare tutti i dati da un pattern rhythm specificato, riportandolo allo stato vergine.

- 1.** Nel modo rhythm pattern (tasto [SONG/PATTERN] spento), premete il tasto [DRUM] per accenderlo.
- 2.** Con dial selezionate il pattern rhythm da cancellare.

Se il tasto [SONG/PATTERN] è acceso, premetelo in modo da spegnerlo.

- 3.** Premete il tasto [DELETE/ERASE].

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

- 4.** Premete il tasto [ENTER] per cancellare il pattern rhythm, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Quando premete il tasto [ENTER], il contenuto del pattern verrà cancellato, e il display torna alla schermata di selezione del pattern rhythm, con il pattern rhythm ora vuoto come pattern selezionato.



---#000  
EMPTY |

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

## Importare pattern rhythm e song rhythm da un altro project

Questa sezione spiega come importare dati di rhythm pattern e dati di rhythm song da un altro project salvato su hard disk.

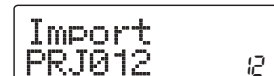
- 1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [DRUM] in modo da accenderlo.

- 2.** Premete il tasto [UTILITY] nella sezione display.

Appare il menu rhythm utility per varie impostazioni della sezione rhythm.

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

Il display mostra la seguente schermata.



Import  
PRJ012 |

- 4.** Usate dial per selezionare il project da cui importare i dati, e premete il tasto [ENTER].

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

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

I dati sono importati nel project corrente. Completato il processo, riappare la schermata dello step 2.

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



## Editing di varie impostazioni della sezione rhythm

Questa sezione spiega come modificare varie impostazioni, quali il pre-count e il volume di metronomo, che riguardano l'intera sezione rhythm.

### Procedura di base

La procedura di base per modificare le impostazioni della sezione rhythm è la stessa per il più degli elementi, come di seguito descritto.

#### Consiglio

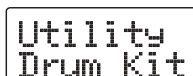
Potete usare la stessa procedura sia nel modo rhythm pattern che nel modo rhythm song.

#### 1. Dalla schermata principale, premete il tasto [DRUM] in modo che si accenda.

La sezione rhythm e la sezione recorder non sono in link.

#### 2. Premete il tasto [UTILITY] nella sezione display.

Appare il menu rhythm utility per le varie impostazioni della sezione rhythm.



#### 3. Usate i tasti cursore left/right per selezionare uno dei seguenti elementi da editare, e premete il tasto [ENTER].

- **Drum Kit**

Cambia il drum kit utilizzato per riprodurre il pattern rhythm e la song rhythm (→ pag. 79).

- **Count**

Cambia la lunghezza del pre-count.

- **ClickVol**

Cambia il livello del volume del metronome.

- **Velocity**

Cambia il valore di “velocity” per immettere le note con i tasti di stato.

- **MIDI**

Per fare le impostazioni relative al MIDI (→ pag. 129).

- **Import**

Importa pattern rhythm e la song rhythm da un project salvato sull'hard disk (→ pag. 96).

- **Memory**

Controlla la quantità residua di memoria di pattern rhythm e song rhythm.

#### 5. Ruotate dial per modificare l'impostazione.

Questa schermata e l'operazione saranno diversi per ciascun elemento. Per i dettagli rif. alle sezioni seguenti.

#### 6. Completata la procedura di impostazione, premete il tasto [EXIT] più volte.

L'unità ritorna alla schermata principale.

## Cambiare la lunghezza del pre-count

Potete cambiare la lunghezza del pre-count che si sente quando registrate un pattern rhythm. Selezionate “Count” dal menu rhythm utility e premete il tasto [ENTER]. Quindi con dial scegliete una delle seguenti impostazioni.

- **OFF**

Il pre-count viene disattivato.

- **1**

Si sente un pre-count di una misura (impostazione default).

- **2**

Si sente un pre-count di due misure.

- **KEY**

Il pre-count è disattivato, e la registrazione inizierà nell'istante in cui suonate un tasto sulla tastiera MIDI o premete un tasto di stato.

---

## **Cambiare il volume del metronomo**

---

Potete cambiare il volume del metronomo che si sente quando registrate un pattern rhythm in real time. Selezionate “ClickVol” dal menu rhythm utility e premete [ENTER]. Con dial scegliete le impostazioni (OFF, 1 - 15).

---

## **Specificare le dinamiche del suono**

---

Potete specificare il volume prodotto quando usate i tasti di stato per immettere le note. Selezionate “Velocity” dal menu rhythm utility e premete il tasto [ENTER]. Quindi ruotate dial per scegliere tra SOFT, MEDIUM, o LOUD.

Quando usate una tastiera MIDI per immettere le note invece dei tasti di stato, questa impostazione non ha effetto. Il valore di velocity immesso verrà registrato.

---

## **Controllo della quantità di memoria residua**

---

La quantità residua di memoria per la registrazione di pattern rhythm e song rhythm viene visualizzata in percentuale (%). Selezionate “Memory” dal menu rhythm utility e premete il tasto [ENTER]. Questa schermata è per sola visualizzazione. Non ci sono impostazioni modificabili.

# Guida [Effects]

Questa sezione spiega le funzioni e le operazioni della sezione effetti incorporata in MRS-802.

## Gli effetti

MRS-802 ha due tipi di effetti, “effetti insert” e “effetti send/return”. I due tipi possono essere usati simultaneamente. I due tipi di effetti sono descritti in dettaglio qui di seguito.

### Effetto Insert

L'effetto insert viene usato inserendolo in uno specifico percorso del segnale. Potete selezionare uno dei seguenti punti per inserire l'effetto.

- (1) Mixer Input
- (2) Un canale del track mixer
- (3) Immediatamente prima del fader [MASTER]

Per esempio, se inserite l'effetto nell'input mixer, il segnale in ingresso viene direttamente processato dall'effetto e il risultato viene registrato su una traccia del registratore. In

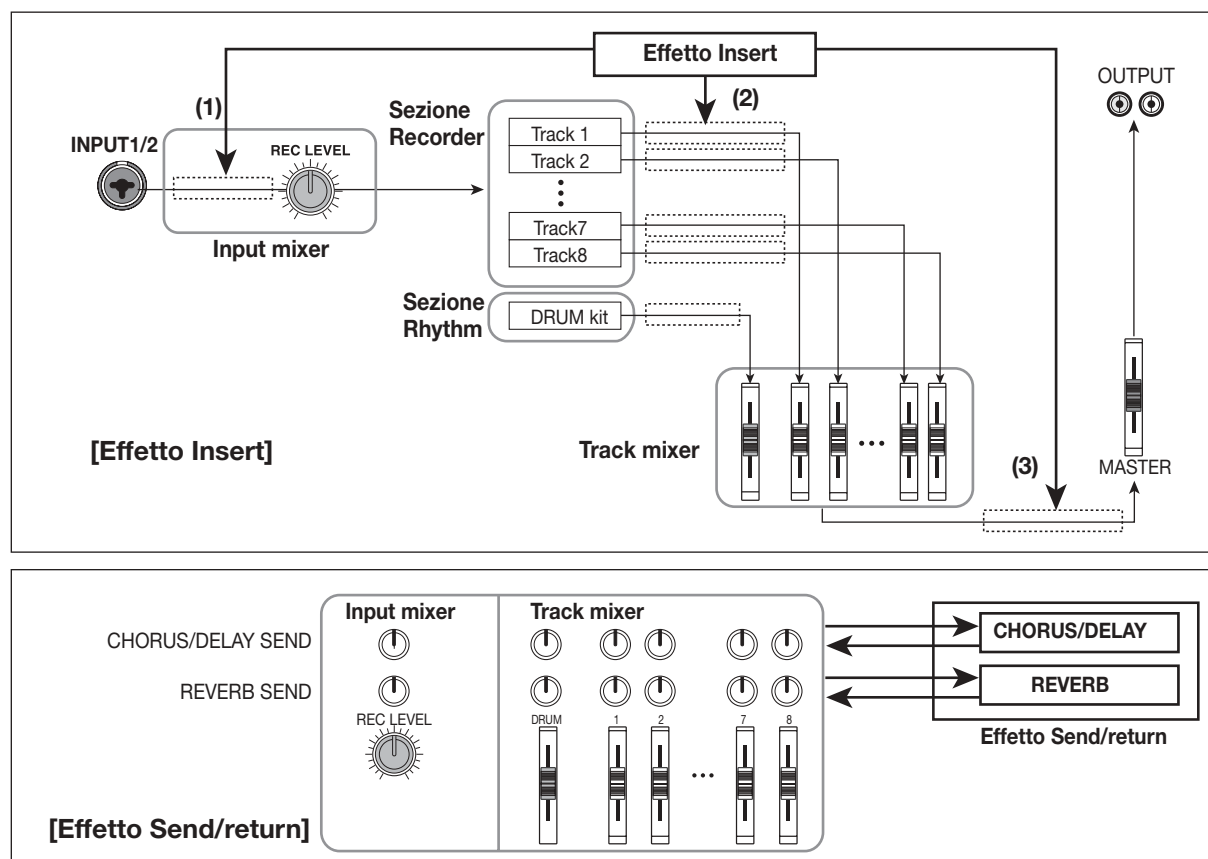
alternativa, se inserite l'effetto in un canale del track mixer, l'effetto processa il segnale in riproduzione dalla traccia audio e dal drum kit.

Selezionando un punto immediatamente prima del fader [MASTER], potete usare l'effetto per processare il mix finale prima di registrare la traccia master.

### Effetti Send/return

Gli effetti send/return sono collegati internamente al send/return della sezione mixer. MRS-802 ha due effetti send/return, riverbero (REVERB) e chorus/delay (CHORUS/DELAY), utilizzabili simultaneamente.

Il livello di mandata (send) di input mixer o track mixer regola la profondità dell'effetto degli effetti send/return. Alzando il livello di mandata si invierà il segnale corrispondente all'input dell'effetto, e il segnale processato dall'effetto verrà restituito immediatamente prima del fader [MASTER], e mixato con gli altri segnali.



## Uso dell'effetto insert

Questa sezione spiega come selezionare il punto di inserimento (insert) dell'effetto insert, come selezionare un patch, e come modificare un patch.

### I patch di effetto insert

L'effetto insert è una unità multi-effetto che contiene un numero di effetti singoli quali compressore, distorsione, e delay, collegati in serie. Ciascuno di questi effetti separati è chiamato "effect module" (modulo effetto).

Per l'effetto insert, potete usare fino a sei moduli effetto simultaneamente. Una combinazione di tali moduli effetto è chiamato "algoritmo". MRS-802 ha i seguenti algoritmi.

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**

Questi algoritmi sono per la registrazione di chitarra/basso.

- **MIC**

Un algoritmo per voce e registrazione microfonica.

- **Dual MIC**

Un algoritmo per due ingressi mono e canali di uscita mono completamente separati.

- **LINE**

Un algoritmo principalmente per registrare l'uscita di strumenti a livello di linea come synth o piano elettrico.

- **MASTERING**

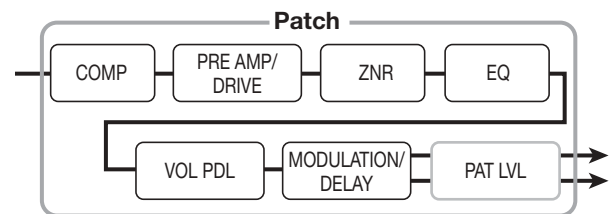
Un algoritmo per processare un segnale di mix stereo, come nel caso di un missaggio.

L'organizzazione dei moduli effetto e il flusso del segnale per ciascun algoritmo sono mostrati nel diagramma sotto.

#### Consiglio

Ci sono tre tipi di algoritmi: mono input/stereo output, stereo input/stereo output, e mono input x 2/mono output x 2. Questa differenza modificherà il flusso del segnale quando è inserito l'effetto insert. Per i dettagli, fate rif. a pag. 102.

Ciascun modulo effetto comprende vari parametri che regolano il tipo di effetto e la profondità dell'effetto. Le impostazioni dei parametri di ciascun modulo effetto e l'impostazione del volume complessivo (patch level) sono collettivamente indicati come un "patch".



Un project di nuova creazione contiene 190 patch, e questi patch sono organizzati secondo gli otto algoritmi. Potete cambiare all'istante le impostazioni degli effetti semplicemente selezionando l'appropriato algoritmo, e quindi selezionando un patch. La tabella sotto mostra i tipi

Algoritmo	Organizzazione del modulo effetto	Tipo Input/output
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP → PRE AMP/DRIVE → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	Mono stereo
MIC	COMP/LIM → MIC PRE+DE-ESSER → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	Mono stereo
DUAL MIC	COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DOUBLING COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DOUBLING	Mono mono x 2
LINE	COMP/LIM → ISOLATOR → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/	Stereo stereo
MASTERING	3BAND COMP/LO-FI → NORMALIZE → ZNR → EQ → VOL PDL → DIMENSION/RESONANCE	

di algoritmo e i numeri di patch per ciascun tipo.

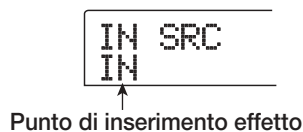
Algoritmo	Numero Patch	Algoritmo	Numero Patch
CLEAN	0 – 24	MIC	0 – 49
DIST	0 – 44	DUAL MIC	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 14	LINE	0 – 49
BASS	0 – 14	MASTERING	0 – 29

## Cambiare punto di inserimento dell'effetto insert

Quando il project è nel suo stato iniziale, l'effetto insert viene applicato all'input mixer. Tuttavia, potete cambiare punto di inserimento secondo necessità. La procedura è la seguente.

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

Il punto di insert attualmente selezionato appare sul display.



Sono disponibili i seguenti punti.

- **IN**

Input mixer (impostazione default)

- **DRUM**

Uscita drum kit

- **TR1 - TR8**

Uscita traccia 1 - 8

- **TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8**

Uscita tracce 1/2, 3/4, 5/6, 7/8

- **MASTER**

Immediatamente prima del fader [MASTER]

2. Usate dial per selezionare il punto di insert.

### Consiglio

Con visualizzato il display dello step 1, potete selezionare il punto di insert premendo i tasti [INPUT 1]/[INPUT 2] e i tasti di stato. Per selezionare coppie di tracce 1/2, 3/4, 5/6, e 7/8, premete due tasti di stato simultaneamente.

3. Una volta selezionato il punto di insert, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata principale.

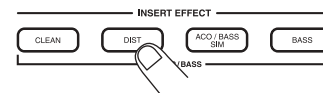
### Consiglio

Quando l'effetto insert è applicato in un punto diverso dall'input mixer, il tasto [INPUT SOURCE] sarà acceso sulla schermata principale.

## Selezionare il patch per l'effetto insert

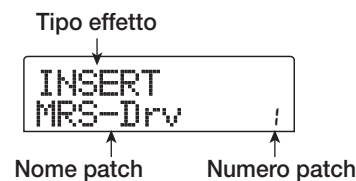
Questa sezione spiega come selezionare il patch per l'effetto insert.

1. Premete i tasti [INSERT EFFECT] nella sezione display.



Il tasto si accende, e il display indica il patch correntemente selezionato per questo algoritmo.

Per selezionare un patch per l'effetto insert, iniziate col selezionare un algoritmo (combinazione di moduli effetti). Quando premete i tasti [INSERT EFFECT], la prima riga del display indica "INSERT" e la seconda riga mostra il patch per l'effetto insert in questo algoritmo.



### Consiglio

Quando l'effetto send/return viene attivato, la prima riga del display indica "SEND REV" o "SEND CHO".

2. Usate i tasti PATCH SELECT [▲]/[▼] o ruotate dial per selezionare il patch.

Il patch selezionato diventa attivo immediatamente.

**Consiglio**

L'indicazione "EMPTY" appare invece del nome del patch se il patch è vuoto. Questa selezione non avrà alcun effetto.

**3. Se volete temporaneamente disattivare l'effetto insert, premete il tasto [BYPASS/TUNER] nella sezione effect.**

Il tasto [BYPASS/TUNER] si accende, e l'effetto insert viene bypassato. Premendo il tasto [BYPASS/TUNER] ancora una volta si riattiva nuovamente l'effetto.

**Consiglio**

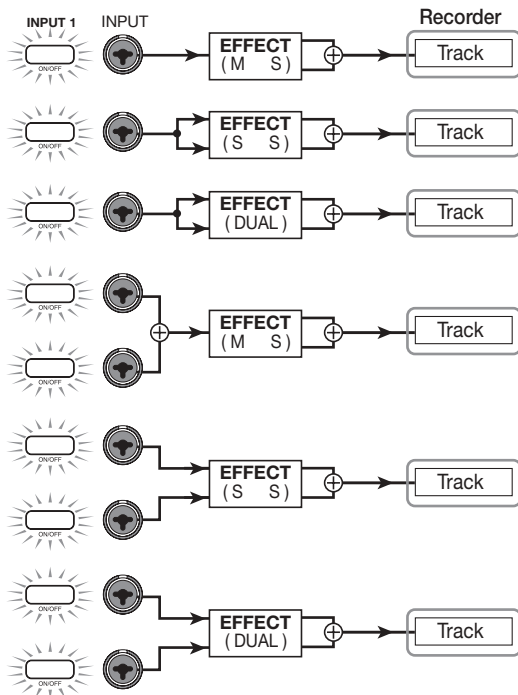
Premendo il tasto [ENTER] nella condizione di bypass si attiva la funzione Tuner (→ pag. 136).

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

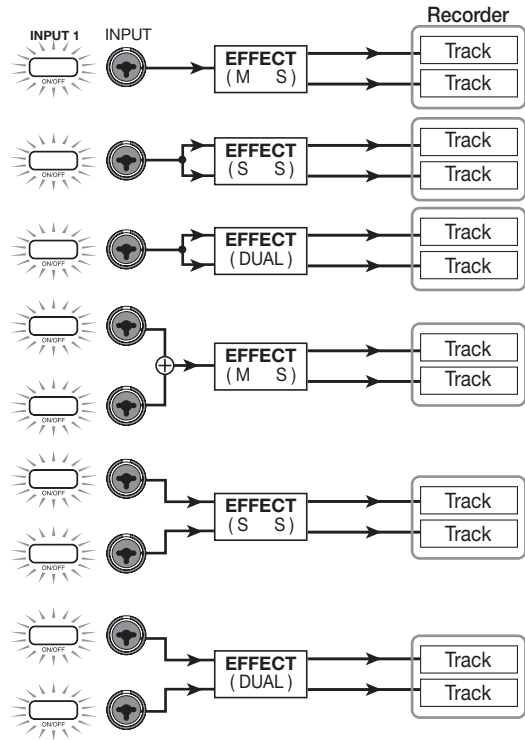
Il flusso del segnale che passa attraverso l'effetto insert cambierà come mostrato di seguito, a seconda del punto di insert, il numero dei canali di input del segnale, e il tipo di ingresso/uscita dell'effetto insert. ("M → S" indica mono input/stereo output, "S → S" indica stereo input/output, "Dual" indica mono input/output x 2.)

**Quando è inserito nell'input mixer**

- **Registrazione su tracce mono (tracce 1 - 8)**



- **Registrazione su due tracce mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8)**

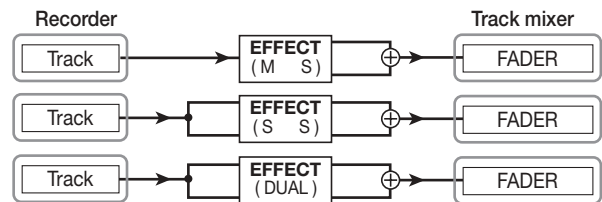


**Consiglio**

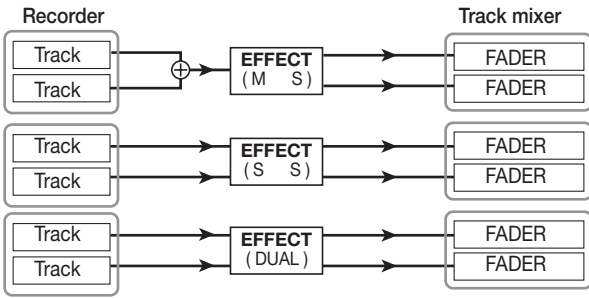
Se nessuna traccia è selezionata in registrazione, il segnale in uscita dell'effetto insert viene inviato al punto direttamente prima del fader [MASTER] e mixato col segnale del track mixer.

**Quando è inserito nel track mixer**

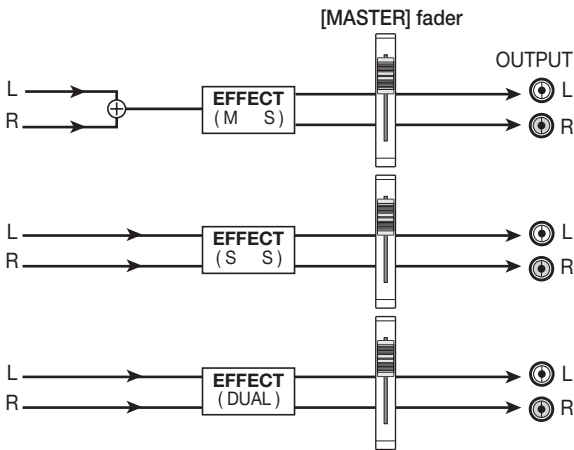
- **Traccia mono (track 1 - 8) selezionata come punto di insert**



- Due tracce mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o traccia drum selezionate come punto di insert



**Quando è inserito immediatamente prima del fader [MASTER]**



**Editing di patch dell'effetto insert**

I moduli effetto dell'effetto insert hanno vari "parametri effetto" che possono essere regolati per fare modifiche dettagliate al carattere dell'effetto. Modificando i parametri effetto, potete ottenere il suono o l'effetto desiderati. Per alcuni moduli effetto, potete cambiare il "tipo di effetto". Per esempio nell'algoritmo MIC, il modulo effetto MODULATION/DELAY fornisce dieci tipi di effetto quali chorus, flanger, e phaser, e potete usare qualunque di questi.

Quando cambiate tipo di effetto, cambieranno anche i parametri effetto.

Modulo effetto	MODULATION/DELAY		
Tipo effetto	CHORUS	FLANGER	PHASER
Parametri effetto	DEPTH RATE MIX	DEPTH RATE FB	POSITION RATE COLOR

Questa sezione spiega come modificare tipo di effetto e parametri effetto per il patch attualmente selezionato.

1. Usate i tasti [INSERT EFFECT] per selezionare un algoritmo, e usate i tasti PATCH SELECT [▲]/[▼] o dial per selezionare il patch che volete modificare.

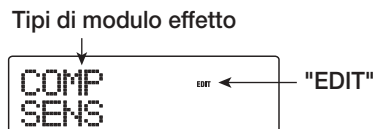
Non è possibile cambiare l'algoritmo di un patch. Per questo motivo, dovete iniziare col selezionare un patch che usa l'algoritmo desiderato, anche quando volete creare un patch dal nulla.

**Consiglio**

L'indicazione "EMPTY" appare invece del nome del patch se il patch è vuoto. Per creare un patch dal nulla, selezionate un patch vuoto nell'algoritmo desiderato.

2. Premete il tasto [EDIT].

La prima riga del display indicherà "EDIT". Questo vuol dire che il patch può ora essere modificato.



3. Usate i tasti cursore left/right per selezionare il modulo effetto che volete modificare.



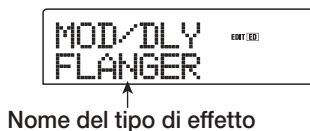
La prima riga del display mostra le seguenti indicazioni per ciascun modulo effetto.

Algoritmo	Modulo/Display				
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP → COMP	PRE/DRV → PRE AMP/DRIVE	3BandEQ → EQ	MOD/DLY → MODULATION/DELAY	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MIC	COMP/LIM → COMP/LIM	MIC PRE → MICPRE+DE-ESSER	3BandEQ → EQ	MOD/DLY → MODULATION/DELAY	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
DUAL MIC	COMP Lch → COMP/LIM	MicPre L → MICPRE	EQ Lch → EQ	DOUBLE L → DOUBLING	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
LINE	COMP/LIM → COMP/LIM	ISOLATOR → ISOLATOR	3BandEQ → EQ	MOD/DLY → MODULATION/DELAY	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi → 3BAND COMP/ Lo-Fi	NORMLZR → NORMALIZER	3BandEQ → EQ	DIM/RESO → DIMENSION/ RESONANCE	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL

**NOTA**

La tabella sopra riportata mostra la condizione in cui il modulo effetto è On. Quando il modulo effetto è Off, la seconda riga del display indica “-OFF-”.

**4.** Se volete cambiare tipo di effetto per il modulo selezionato, ruotate dial per selezionare il tipo di effetto desiderato.



**Consiglio**

- Se i contenuti di un patch sono stati modificati, l'indicatore “EDIT” nella parte superiore del display cambierà in “EDITED”.
- Se viene mostrato “TOTAL” sul display, potete usare i tasti cursore up/down per selezionare PAT LVL, ZNR, o VOL PDL.

**NOTA**

Alcuni moduli effetti hanno solo un tipo di effetto. Per tali moduli, non ci sono schermate per la selezione del tipo di effetto.

**5.** Usate i tasti cursore up/down per selezionare il parametro effetto che volete modificare.

Quando usate i tasti cursore up/down, viene mostrata una schermata di impostazione per i tipi di effetto e i parametri di questo modulo.

Il diagramma seguente mostra un esempio di quel che appare sul display quando avete selezionato il parametro DEPTH dell'effetto “FLANGER”.



**6.** Ruotate dial per cambiare l'impostazione.

Per i dettagli sui tipi di effetto che possono essere selezionati per ciascun modulo effetto, e sui parametri effetto di ciascun tipo, fate rif. all'appendice (→ pagg. 145 – 153) in fondo a questo manuale.

**7.** Per cambiare l'impostazione On/Off del modulo, portate il modulo sul display e premete il tasto [ENTER].

Quando il modulo effetto è stato messo su Off, il nome del tipo di effetto viene visualizzato come “-OFF-” sul display. Se premete il tasto [ENTER] ancora una volta in questa condizione, l'impostazione viene riportata su On.



**NOTA**

Se è visualizzato “TOTAL” sulla prima riga del display, potete regolare impostazione del modulo ZNR/VOL PDL e livello del patch. La commutazione del modulo effetto On/Off in questo caso non è possibile.



- 8.** Ripetete gli step 3 - 7 per fare le modifiche desiderate agli altri moduli.
- 9.** Se volete regolare il livello del patch (il volume finale del patch), usate i tasti cursore up/down per richiamare l'indicazione "TOTAL PAT LVL", e ruotate dial.

Il livello del patch può essere regolato nel range di 1 - 30.



- 10.** Una volta terminato l'editing, premete [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata di selezione del patch.

### ● **NOTA** ●

Ricordatevi che se ritornate alla schermata di selezione del patch e selezionate un altro patch senza prima aver memorizzato il patch, i contenuti modificati andranno persi. Se volete conservare i risultati della sessione di editing, fate rif. alla seguente sezione.

## Memorizzare patch di effetto insert

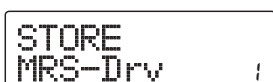
Un patch che avete modificato può essere memorizzato in una locazione dello stesso algoritmo. Potete anche memorizzare un patch esistente in un'altra locazione per creare una copia di quel patch.

- 1.** Premete i tasti [INSERT EFFECT] nella sezione display, e quindi premete il tasto [EDIT].

Il patch attualmente selezionato può ora essere modificato. Eseguite gli step di editing che desiderate effettuare.

- 2.** Una volta completato l'editing, premete il tasto [STORE] nella sezione control.

Appare sul display una schermata per specificare la locazione di destinazione della memorizzazione.



Numero patch

- 3.** Ruotate dial per selezionare il numero di patch destinatario della memorizzazione.

- 4.** Per memorizzare il patch, premete il tasto [STORE] ancora una volta.

Il patch verrà memorizzato, e l'unità ritorna alla schermata di selezione patch.

### ● **Consiglio** ●

- I patch memorizzati vengono salvati sull'hard disk come parte del project.
- I dati di patch inclusi in un project già esistente possono essere caricati nel project corrente (→ pag. 110).

## Editing del nome di un patch di effetto insert

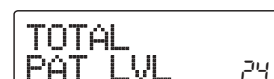
Questa sezione spiega come modificare il nome del patch attualmente selezionato.

- 1.** Premete i tasti [INSERT EFFECT] in cui è incluso il patch di destinazione. Quindi usate i tasti PATCH SELECT [▲]/[▼] o dial per selezionare il patch che volete modificare.

- 2.** Premete il tasto [EDIT].

Il patch attualmente selezionato può ora essere modificato.

- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "TOTAL PAT LVL".



- 4.** Premete ripetutamente il tasto cursore down per richiamare l'indicazione "PAT NAME".

Il nome del patch selezionato può ora essere modificato. Il carattere attualmente selezionato per l'editing lampeggia.



- 5.** Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete modificare, e ruotate dial per selezionare un carattere.

Per conoscere i caratteri disponibili, fate rif. a pag. 34.

- 6.** Ripetete lo step 5 quanto necessario a completare il nuovo nome.
- 7.** Per confermare il nuovo nome, premete il tasto [STORE] nella sezione control due volte.

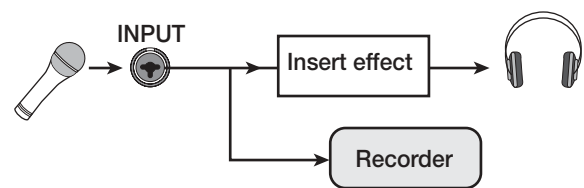
Il nuovo nome è memorizzato, e l'unità ritorna alla schermata di selezione patch.

### ● **NOTA** ●

Ricordatevi che il nome tornerà all'impostazione precedente se passate a un altro patch senza memorizzare il nome del patch modificato.

## Applicare l'effetto insert solo al segnale di monitor

Normalmente, quando viene inserito l'effetto insert nell'input mixer, il segnale processato dall'effetto verrà registrato sulla traccia. Se necessario, tuttavia, potete applicare l'effetto insert solo al segnale di monitor, e registrare il segnale in ingresso non trattato sulla traccia. Per esempio, quando si registra il suono non trattato di una performance vocale, il vocalist potrebbe sentirsi più a proprio agio cantando con un effetto insert adatto alla registrazione microfonica applicato al segnale di monitor.



- 1.** Impostate il punto d'inserimento dell'effetto insert nell'input mixer.
- 2.** Premete il tasto [UTILITY] nella sezione display. Appare il menu utility.

```
UTILITY
TR EDIT
```

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

Il display cambia nel modo seguente.

In questa condizione, potete selezionare uno dei due seguenti tipi di segnale da registrare sulla traccia.

```
REC SRC
WET
```

- **WET**

Il segnale in ingresso passato attraverso l'effetto insert verrà registrato sulla traccia (impostazione default).

- **DRY**

Solo il segnale in ingresso non trattato verrà registrato sulla traccia. Anche in questo caso, comunque, l'effetto insert

verrà applicato al segnale di monitor.

**4.** Ruotate dial per cambiare l'impostazione in "DRY".

**5.** Una volta terminate le regolazioni, premete il tasto [EXIT] più volte.

L'unità ritorna alla schermata principale.

### ● **NOTA** ●

L'impostazione "UTILITY REC SRC" è memorizzata per l'intero project. Prima di iniziare a registrare altre parti, riportate l'impostazione su "WET".

## Uso di effetti send/return

Questa sezione spiega come selezionare e modificare patch per gli effetti send/return (chorus/delay, reverb).

### I patch di effetto send/return

Gli effetti send/return "reverb" e "chorus/delay" sono separati e indipendenti.

Reverb e chorus/delay hanno ciascuno un "effect type" che determina il tipo di effetto, e vari parametri che vi permettono di regolare il carattere dell'effetto. Le impostazioni di tipo di effetto e parametri, insieme al nome, sono collettivamente chiamati "patch" di effetto send/return. Un project di nuova creazione contiene 20 differenti patch reverb e 20 differenti patch chorus/delay. Potete commutare all'istante impostazioni reverb o chorus/delay semplicemente scegliendo l'effetto per il quale volete selezionare un patch (reverb o chorus/delay), e quindi selezionare un patch. I numeri di patch sono assegnati nel modo seguente.

Effetto	Patch number
REVERB	0 - 19
CHORUS/DELAY	0 - 19

### Selezionare un patch di effetto send/return

Questa sezione spiega come selezionare un patch reverb o chorus/delay.

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

Premete il tasto [REVERB] se volete selezionare un patch reverb, o il tasto [CHORUS/DELAY] se volete selezionare un patch chorus/delay.

Il patch attualmente selezionato verrà visualizzato. Il seguente display mostra un esempio di cosa vedrete quando il tasto [REVERB] viene premuto.

```
SEND REV
TightHal 0
```

Nome patch    Numero patch

**2.** Usate i tasti PATCH SELECT [▲]/[▼] o dial per selezionare il nuovo patch.

Mentre ruotate dial, nuovi patch verranno richiamati immediatamente. Se le impostazioni di parametro REVERB SEND e CHORUS/DELAY SEND del track mixer sono alzate, potete premere il tasto PLAY [▶] per riprodurre la song e ascoltare il risultato del patch appena selezionato.

**Consiglio**

- Per dettagli sulle operazioni del track mixer, ved. a pag. 71.
- Lo stato acceso/spento del tasto [REVERB] o [CHORUS/DELAY] mostra lo stato on/off di quel modulo. A ciascuna pressione del tasto lo stato On/Off si alterna.

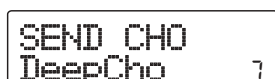
**3.** Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT].

## Editing di un patch effetto send/return

Questa sezione spiega come modificare un patch di effetto send/return.

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

**2.** Se necessario, ruotate dial per selezionare il patch che volete modificare. La schermata seguente è un esempio dell'indicazione del display quando il tasto [CHORUS/DELAY] viene premuto.



**3.** Premete il tasto [EDIT].

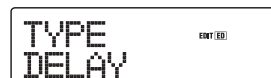
Il display indicherà "EDIT", e apparirà una schermata in cui potete editare il patch. Quando il tasto [EDIT] è premuto, il tipo di effetto selezionato per quell'effetto send/return viene visualizzato.



Tipo effetto

**4.** Se volete cambiare tipo di effetto, ruotate dial.

Quando cambia il tipo di effetto, anche i parametri effetto cambieranno di conseguenza.



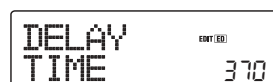
**Consiglio**

Se i contenuti di un patch sono stati modificati, l'indicatore "EDIT" nella parte superiore del display cambierà in "EDITED".

**5.** Usate i tasti cursore up/down per selezionare il parametro effetto che volete modificare.

La prima riga del display indica il tipo di effetto, e la seconda riga il nome del parametro effetto.

L'impostazione corrente viene visualizzata alla destra del nome del parametro.



Parametro effetto      Valore impostazione

**6.** Ruotate dial per cambiare l'impostazione.

Per i dettagli sui tipi di effetto selezionabili per reverb o chorus/delay, e sul range di ciascun parametro effetto, fate rif. all'appendice (→ pagg. 145 – 153) in fondo a questo manuale.

**7.** Ripetete gli step 5 - 6 quanto necessario per modificare altri parametri effetto.

**8.** Una volta terminate le modifiche, premete [EXIT].

L'unità ritorna alla schermata di selezione dei patch.

**NOTA**

Ricordatevi che se selezionate un altro patch senza prima memorizzare il patch, i contenuti modificati andranno persi. Se volete tenere i risultati della vostra sessione di editing, fate rif. alla seguente sessione.

## Memorizzare un patch di effetto send/return

Un patch da voi modificato può essere memorizzato in una qualunque locazione dello stesso effetto send/return. Potete anche memorizzare un patch esistente in un'altra locazione per creare una copia di quel patch.

1. Premete il tasto [REVERB] o il tasto [CHORUS/DELAY] nella sezione effect, e quindi premete il tasto [EDIT].

Il patch attualmente selezionato può ora essere modificato. eseguite i necessari step per l'editing.

2. Una volta completate le modifiche, premete il tasto [STORE] nella sezione control.

Appare sul display una schermata per specificare la locazione destinataria della memorizzazione.



Store  
DeepCho 7

3. Ruotate dial per selezionare il numero di patch destinatario della memorizzazione.
4. Premete ancora una volta il tasto [STORE].

Il patch verrà salvato, e l'unità ritorna alla schermata di selezione del patch.

### Consiglio

- I patch che avete memorizzato vengono salvati sull'hard disk come parte del project.
- I dati di patch inclusi in un project già esistente possono essere caricati nel project corrente (→ pag. 110).

## Editing del nome di un patch effetto send/return

Questa sezione spiega come modificare il nome del patch attualmente selezionato per un effetto send/return.

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

Se necessario, usate i tasti PATCH SELECT [▲]/[▼] o ruotate dial per selezionare il patch il cui nome volete modificare.

2. Premete il tasto [EDIT], e premete ripetutamente il cursore down per richiamare l'indicazione "PAT NAME".

Il nome del patch selezionato può essere ora editato. Il carattere attualmente selezionato per l'editing lampeggia.



PAT NAME  
DeepCho

3. Usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e ruotate dial per selezionare un carattere.

Per sapere quali sono i caratteri disponibili, ved. a pag. 34.

4. Ripetete lo step 3 quanto necessario a completare il nuovo nome.
5. Per confermare il nuovo nome, premete due volte il tasto [STORE] nella sezione control.

Il nuovo nome è memorizzato, e l'unità ritorna alla schermata di selezione patch.

## Importare patch da un altro project

Questa sezione spiega come importare (caricare) tutti i patch per gli effetti interni da un altro project che è stato già salvato sull'hard disk.

### ● **NOTA** ●

Ricordatevi che importando patch in questo modo sostituirete tutti i patch del project corrente. Fate attenzione a non cancellare accidentalmente patch che volete tenere.

- 1. Premete i tasti [INSERT EFFECT], [REVERB] o [CHORUS/DELAY] per richiamare un parametro relativo all'effetto sul display.**

Per importare un patch, un parametro relativo all'effetto deve essere visualizzato sul display.

- 2. Premete il tasto [UTILITY].**

Il menu utility per l'effetto appare sul display.

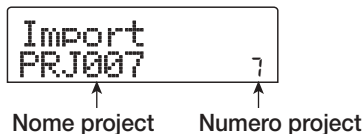


```

UTILITY
Import
  
```

- 3. Press the [ENTER] key.**

In questa condizione, potete selezionare il project da cui effettuare l'importazione.



```

Import
PRJ007
  
```

Nome project      Numero project

- 4. Ruotate dial per selezionare il project sorgente dell'importazione, e premete il tasto [ENTER].**

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

- 5. Per effettuare l'importazione, premete ancora una volta il tasto [ENTER]. Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT].**

I patch del project selezionato vengono importati nel corrente project. Una volta completato il processo di importazione, riappare di nuovo la schermata dello step 1.

# Guida [Creare un CD]

Questa sezione descrive come usare il drive CD-R/RW di MRS-802.

## ● **NOTA** ●

- Su un MRS-802 senza drive CD-R/RW preinstallato, non è possibile creare un CD.
- I CD "Mixed mode" o CD "copy controlled" non possono essere riprodotti o usati come sorgenti di dati.

## Scrittura di dati audio

MRS-802 vi permette di scrivere i contenuti della traccia master di un project su un disco CD-R/RW in formato CD-DA (audio data). Il risultato è un CD audio che può essere riprodotto da un lettore CD. Come per le altre tracce di MRS-802, anche la traccia master ha dieci V-take. L'ultima V-take selezionata verrà usata come materiale sorgente per il CD audio.

Ci sono due modi per scrivere dati audio su un disco CD-R/RW, come di seguito descritto.

### • **Scrittura per project**

Questo metodo scrive la traccia master di un singolo project su disco. Quando si usa questo metodo, è possibile aggiungere dati audio successivamente, fino a che il disco non viene finalizzato.

### • **Scrittura per album**

Questo metodo implica prima la creazione di un elenco per il CD audio (chiamato "album") che contiene informazioni sulle tracce master dei vari project che devono esservi inclusi. Il CD viene quindi scritto in una sola operazione, e la finalizzazione eseguita automaticamente, così che non si possono più aggiungere dati audio in seguito.

## ■ **Consiglio** ■

La "finalizzazione" di un CD audio si riferisce alla procedura di renderlo riproducibile su un normale lettore CD. Dopo che è stato finalizzato, non possono essere aggiunti altri dati sul disco CD-R/CD-RW.

## ● **NOTA** ●

I dati "waveform" (forma d'onda) della V-take attualmente selezionata della traccia master vengono registrati come su un CD audio. Non è possibile effettuare modifiche durante la registrazione. Per tagliare via delle porzioni vuote prima o dopo il materiale audio, usate la funzione trimming della traccia master (→ pag. 49) anticipatamente.

## I dischi CD-R/RW

Per creare un CD audio, potete selezionare o dischi CD-R o dischi CD-RW, come supporti. Le caratteristiche dei due tipi di dischi sono descritte qui di seguito.

### • **CD-R**

Questo tipo di supporto permette solo la registrazione in una volta sola o l'aggiunta di dati. Una volta scritti, i dati non possono essere modificati né cancellati. I dischi CD-R sono disponibili in capacità da 650 MB e 700 MB.

Per scrivere dati audio di MRS-802 su disco, occorre un CD-R vuoto. Fino a che il disco non è stato finalizzato, è possibile aggiungere altri dati audio entro la capacità massima del disco. Dopo esser stato finalizzato, il disco può essere riprodotto su un normale lettore CD.

### • **CD-RW**

Questo tipo di supporto permette di registrare, aggiungere, e cancellare dati. I dischi CD-RW sono disponibili in capacità da 650 MB e 700 MB.

Per scrivere dati audio di MRS-802 su disco, occorre un CD-RW vuoto o completamente cancellato. Fino a che il disco non è stato finalizzato, è possibile aggiungere dati audio entro la massima capacità del disco. Il disco può solitamente essere riprodotto solo su lettori CD progettati per la lettura di dischi CD-R/RW.

Disco	scrittura	aggiunta dati	si cancella	riproducibile su normale lettore CD
CD-R	Solo una volta	si	no	si
CD-RW	Molte volte (dopo aver cancellato)	si	si	no

## ● **NOTA** ●

Quando utilizzate i dischi CD-RW pre-formatati disponibili in commercio, eseguite prima un'operazione di cancellazione, come descritto a pag. 117.

## Registrazione dati audio per project

Potete selezionare un project e scrivere i contenuti della sua traccia master su un disco CD-R/CD-RW.

### ● **NOTA** ●

Prima di iniziare la procedura sotto descritta, usate la funzione di trimming sulla traccia master per esser certi che non ci siano porzioni vuote indesiderate all'inizio e alla fine (→ pag. 49).

#### **1.** Inserite un disco CD-R/RW nel drive CD-R/RW.

Per scrivere dati audio, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato.

Per aggiungere dati audio, usate un disco CD-R/RW che non sia ancora stato finalizzato.

#### **2.** Selezionate il project da usare come sorgente.

Per i dettagli sul caricamento di project, fate rif. a pag. 125.

#### **3.** Verificate che la V-take che volete scrivere sul CD audio sia selezionata per la traccia master di quel project.

#### **4.** Dalla schermata principale, premete il tasto [CD-R/RW] nella sezione display.

Appare il menu CD-R/RW.

```
CD-R/RW
AUDIO CD
```

#### **5.** Verificate che l'indicazione "CD-R/RW AUDIO CD" sia visualizzata sul display, e premete il tasto [ENTER].

Appare il menu audio CD.

```
AUDIO CD
BURN CD
```

#### **6.** Verificate che sia visualizzato "AUDIO CD BURN CD", e premete il tasto [ENTER].

La durata della traccia master sorgente appare sul display in ore (H), minuti (M), secondi (S), e millisecondi (MS).

```
BURN CD
TIME
0 53 42 50
```

↑  
Lunghezza traccia master

#### **7.** Per controllare il tempo di scrittura residuo sul disco inserito, premete il tasto cursore down.

Il tempo rimanente sul disco viene mostrato nella parte inferiore del display (in minuti/secondi/millisecondi).

```
BURN CD
REMAIN
0 7 40 00
```

↑  
Tempo di scrittura residuo

Premete il tasto cursore up per ritornare alla schermata precedente.

#### **8.** Per ascoltare la traccia master sorgente, premete il tasto PLAY [▶]. Per interrompere il playback, premete il tasto STOP [■].

#### **9.** Premete due volte il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue.

```
N° traccia su cui scrivere
CDtrk01
SURE?
0 7 40 00
```

#### **10.** Per effettuare il processo di scrittura, premete il tasto [ENTER].

Ha inizio la scrittura sul disco CD-R/RW. Durante il processo di scrittura, viene visualizzata l'indicazione "wait..." sul display. Il contatore mostra il progredire della scrittura. Quando la scrittura è completa, il display indica "CDtrkxx COMPLETE" (dove xx è il numero di traccia).

### ● **Consiglio** ●

Premendo il tasto [EXIT] invece del tasto [ENTER], potete annullare il processo di scrittura e tornare alla precedente schermata del display.



**11. Completata la scrittura, premete il tasto [EXIT].**

L'unità ritorna alla condizione dello step 4. Per aggiungere altri dati audio, caricate il successivo project e ripetete la procedura appena descritta.

**Consiglio**

- Quando si usa questo metodo, verrà automaticamente inserita una pausa di 2 secondi fra le tracce sul disco.
- Fino a che non è stata eseguita l'operazione di finalizzazione, il disco CD-R/RW non può essere riprodotto su un normale lettore CD. (Per sapere come ascoltare un disco non finalizzato CD-R/RW, fate rif. pag. 115.)

**12. Per tornare alla schermata principale, premete più volte il tasto [EXIT].****Registrare dati audio per album**

Questo metodo implica la creazione di un elenco per il CD audio (chiamato "album") che contiene informazioni sulle tracce master dei diversi project salvati sull'hard disk. Il disco CD-R/CD-RW contenente queste tracce master viene quindi scritto in una sola operazione.

**NOTA**

Prima di iniziare la procedura sotto descritta, usate la funzione di trimming sulla traccia master per accertarvi che non vi siano porzioni vuote indesiderate all'inizio e alla fine.

**1. Inserite un disco CD-R/RW nel drive CD-R/RW.**

Per scrivere i dati audio, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato. Per aggiungere dati audio, usate un disco CD-R/RW che non sia stato ancora finalizzato.

**2. Verificate che siano selezionate le V-take giuste per le tracce master dei project da registrare.****NOTA**

I project in cui sia selezionata una V-take non registrata, per la traccia master, non possono essere usati come materiale sorgente.

**3. Dalla schermata principale, premete il tasto [CD-R/RW] nella sezione display.**

Appare il menu CD-R/RW.

**4. Verificate che l'indicazione "CD-R/RW AUDIO CD" sia visualizzata sul display, e premete il tasto [ENTER].**

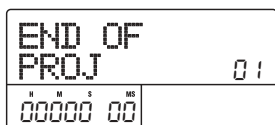
Appare il menu audio CD.

```
AUDIO CD
BURN CD
```

**5. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "AUDIO CD ALBUM" sul display, e premete il tasto [ENTER].**

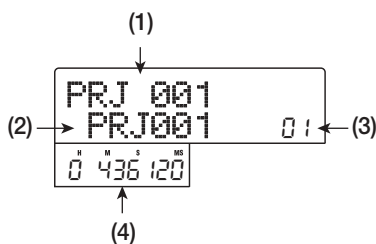
In questa condizione, potete registrare i project per l'album. L'indicazione "END OF PROJ" indica la fine dell'elenco album dei project. Quando il display album è richiamato inizialmente, nessun project è ancora stato registrato, perciò

appare l'indicazione "END OF PROJ".



**6. Ruotate dial per selezionare il project da utilizzare come traccia 1 dell'album.**

L'indicazione "END OF PROJ" passa alla traccia successiva, e la schermata cambia nel modo seguente.



**(1) Numero di project**

**(2) Nome del project**

Questo mostra il nome e il numero del project da usare come sorgente della registrazione.

**(3) Numero di traccia**

Questo mostra il numero della traccia da usare come destinazione della scrittura sul disco CD-R/RW.

**(4) Durata della V-take**

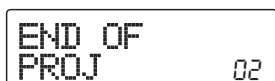
Questo mostra la lunghezza (in ore/minuti/secondi/millisecondi) della V-take della traccia master attualmente selezionata nel project prescelto.

**NOTA**

Project con una traccia master per cui è selezionata una V-take non registrata non possono essere selezionati come sorgente. Se il nome del project desiderato non viene mostrato, controllate se è stata selezionata una V-take registrata per la sua traccia master.

**7. Quando il project per la traccia 1 è stato selezionato, usate il tasto cursore right per passare alla traccia 2.**

La schermata cambia nel modo seguente.



**8. Ruotate dial per selezionare il project da utilizzare come traccia 2 dell'album.**

**9. Nello stesso modo, selezionate i project per la traccia 3 e le tracce successive.**

Il numero massimo di tracce permesse è di 99, sempre che ci sia sufficiente spazio libero disponibile sul disco.

**• Per ascoltare la traccia master**

Premete il tasto PLAY [▶]. La traccia master del project attualmente visualizzata sul display viene eseguita. Per fermare la riproduzione, premete il tasto STOP [■].

**• Per cambiare i project in un album**

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il numero di traccia per cui volete cambiare project e usate dial per selezionare un altro project.

**• Per cancellare un project da un album**

Usate i tasti cursore left/right per selezionare il numero di traccia il cui project volete cancellare e premete il tasto [DELETE/ERASE]. L'indicazione "DELETE SURE?" appare sul display. Per cancellare il project dall'elenco dell'album, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare il processo, premete invece il tasto [EXIT]. Quando un project è cancellato, le tracce successive vengono spostate di una posizione.

**• Per cancellare tutti i project da un album**

Nella condizione di registrazione dei project in un album, premete il tasto [DELETE/ERASE] e quindi il tasto cursore down. L'indicazione "ALL DEL SURE?" appare sul display. Per cancellare tutti i project dall'elenco dell'album, premete il tasto [ENTER]. Se desiderate annullare l'operazione, premete invece il tasto [EXIT].

**• Per controllare la capacità di un disco CD-R/RW**

Premete il tasto cursore down. Il tempo rimanente del disco appare nella parte inferiore del display. Per tornare alla schermata precedente, premete il tasto cursore up.

**10. Una volta memorizzati tutti i project desiderati nell'album, premete due volte il tasto [ENTER].**

Il display cambia nel modo seguente.

```
ALBUM
SURE?
```

**Consiglio**

Se premete il tasto [ENTER] ancora una volta, appare sul display l'indicazione "xx Tracks BURN?" (dove xx è il numero delle tracce). Potete controllare il numero totale di tracce da questa schermata.

**11. Per effettuare il processo di scrittura ("burn"), premete il tasto [ENTER] ancora una volta.**

La scrittura sul disco CD-R/RW ha inizio. Durante il processo di scrittura, viene mostrata l'indicazione "wait..." sul display. Il contatore visualizza la progressione nella scrittura.

Una volta completato il processo di scrittura, il disco viene espulso, e appare sulla schermata il messaggio "ALBUM NEXT?". Se desiderate stampare un altro disco con lo stesso contenuto, inserite un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato, e premete il tasto [ENTER]. Per terminare il processo, premete il tasto [EXIT].

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

## Riproduzione di un CD audio

Per riprodurre un CD audio inserito nel drive CD-R/CD-RW, procedete come segue. Questo metodo può anche essere usato per ascoltare un disco CD-R/CD-RW che non sia ancora stato finalizzato.

**NOTA**

Un disco CD-R/CD-RW non ancora finalizzato può essere riprodotto solamente con questo metodo.

- 1. Inserite un CD audio nel drive CD-R/RW.**
- 2. Dalla schermata principale, premete il tasto [CD-R/RW] nella sezione display.**
- 3. Verificate che l'indicazione "CD-R/RW AUDIO CD" sia visualizzata sul display, e premete il tasto [ENTER].**

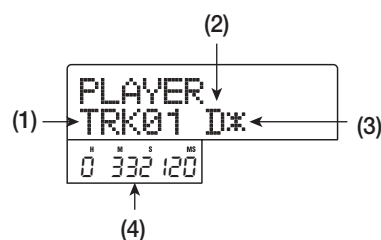
Appare il menu CD-R/RW.

Appare il menu audio CD.

```
AUDIO CD
BURN CD
```

- 4. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "AUDIO CD PLAYER" sul display, e premete il tasto [ENTER].**

Il display mostra il numero di traccia e il metodo di riproduzione per il CD audio inserito. Se è stato inserito un disco non finalizzato, viene mostrato il simbolo "\*".

**(1) Numero di traccia**

Il numero della traccia attualmente selezionata sul CD audio viene visualizzato.

**(2) Metodo di riproduzione**

Indica il metodo di riproduzione attualmente selezionato per

il CD audio. “D” sta per riproduzione digitale e “A” per riproduzione analogica.

### (3) Stato di finalizzazione

Quando un simbolo “\*” viene visualizzato, è stato inserito un disco CD-R/RW non finalizzato.

### (4) Posizione attuale nella traccia

La posizione nella traccia corrente viene qui mostrata in ore (H), minuti (M), e secondi (S).

### 5. Usate i tasti FF [▶▶] e REW [◀◀] per selezionare la traccia da riprodurre.

Quando viene mostrato il numero di traccia, i tasti FF [▶▶] e REW [◀◀] possono essere usati per selezionare la traccia sul CD. Il tasto FF [▶▶] seleziona la traccia successiva e il tasto REW [◀◀] seleziona la traccia precedente.

### 6. Usate i tasti cursore up/down per selezionare il metodo di riproduzione per il CD audio.

Ogni pressione dei tasti cursori up/down alterna tra i due seguenti metodi.

- **D (Digital playback)**

Il segnale audio digitale del CD è letto da MRS-802 nel dominio digitale e diviene disponibile come segnale audio alle prese MASTER OUTPUT sul pannello posteriore, e alla presa MASTER PHONES del pannello frontale.  
(Impostazione default)

- **A (Analog playback)**

Il segnale audio del CD è riprodotto tramite l'uscita cuffie (“headphones”) del drive CD-R/RW.

### 7. Per iniziare la riproduzione del audio CD, premete il tasto PLAY [▶].

Inizia la riproduzione della traccia selezionata. Quando la traccia è terminata, la riproduzione continua con la traccia successiva. Durante la riproduzione del CD audio, tutti i fader tranne il fader [MASTER], come pure le impostazioni EQ, reverb, chorus/delay, e pan sono disabilitate.

### 8. Per la selezione della traccia e per controllare playback stop/pause, usate i tasti della sezione trasporto.

### Tasto PLAY [▶]

Avvia la riproduzione della traccia selezionata. Premendo il tasto durante la riproduzione il sistema va in pausa.

### Tasto STOP [■]

La riproduzione si interrompe, e il sistema ritorna all'inizio della traccia corrente.

### Tasto FF [▶▶]

La riproduzione si interrompe, e il sistema passa all'inizio della traccia successiva.

### Tasto REW [◀◀]

La riproduzione si interrompe, e il sistema passa all'inizio della traccia corrente.

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

## Cancellare un disco CD-RW

L'intera informazione di un disco CD-RW (dati audio o dati di backup) può essere cancellata, riportando così il disco allo stato vergine.

- 1.** Inserite il disco da cancellare nel drive CD-R/RW.
- 2.** Dalla schermata principale, premete il tasto [CD-R/RW] nella sezione display.

Appare il menu CD-R/RW.

- 3.** Verificate che l'indicazione "CD-R/RW AUDIO CD" sia visualizzata sul display, e premete il tasto [ENTER].

Appare il menu audio CD.

```
AUDIO CD
BURN CD
```

- 4.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "AUDIO CD CDRW ERS" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display mostra "CdrwErs NORMAL".

```
CdrwErs
NORMAL
```

- 5.** Usate i tasti cursore up/down per selezionare uno dei due seguenti metodi di cancellazione del CD-RW.

- **NORMAL (Impostazione default)**

Ogni informazione sul disco viene cancellata. Questo prende più tempo dell'operazione di cancellazione QUICK, ma tutti i contenuti del disco sono cancellati con certezza. Questo è il metodo consigliato. (Tempo massimo richiesto: 74 minuti per un disco da 650 MB e 80 minuti per un disco da 700 MB.)

- **QUICK**

Viene cancellata la sola informazione di traccia sul disco CD-RW. Questo richiede meno tempo dell'operazione di cancellazione NORMAL.

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

Il display mostra ora l'indicazione "CdrwErs SURE?".

- 7.** Per eseguire il processo di cancellazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Il processo di cancellazione ha inizio. Durante l'operazione, il display mostra "CdrwErs wait...".

Una volta terminato il processo di cancellazione, l'indicazione sul display cambia in "CdrwErs COMPLETE".

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

### Consiglio

Si può anche cancellare un disco CD-RW dal menu backup (→ pag. 119). Dopo aver richiamato sul display l'indicazione "BACKUP CDRW ERS" e premuto il tasto [ENTER], il disco può essere cancellato nello stesso modo sopra descritto.

## Finalizzare un disco CD-R/RW

“Finalizzare” un CD-R/RW su cui sono stati scritti dei dati audio, si riferisce alla procedura di farlo diventare un CD audio completo. Dopo che un disco è stato finalizzato, non possono più essere aggiunte altre tracce. Quando un disco CD-R è stato finalizzato, esso sarà riproducibile da un normale lettore CD. (Un CD-RW non sarà invece di solito riproducibile su un normale lettore CD, anche se è stato finalizzato.)

- 1.** Inserite il disco da finalizzare nel drive CD-R/RW.
- 2.** Dalla schermata principale, premete il tasto [CD-R/RW] nella sezione display.

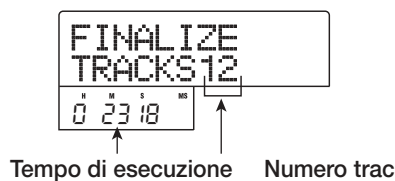
Il menu CD-R/RW appare.

- 3.** Verificate che l'indicazione “CD-R/RW AUDIO CD” sia visualizzata sul display, e premete il tasto [ENTER].

Appare il menu audio CD.

- 4.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “AUDIO CD FINALIZE” sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display indica il numero totale di tracce sul disco CD-R/RW. Il contatore indica il tempo totale di esecuzione di tutte le tracce sul disco (pause incluse) in ore (H), minuti (M), e secondi (S).



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

Sul display appare l'indicazione “FINALIZE SURE?”.

- 6.** Per effettuare il processo di finalizzazione, premete il tasto [ENTER]. Per annullare l'operazione, premete il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], il processo di finalizzazione ha inizio. Durante l'operazione, il display mostra “FINALIZE wait...”. Quando il processo è terminato, l'indicazione sul display cambia in “FINALIZE COMPLETE”.

### Consiglio

Cancellando l'intero disco, un disco CD-RW può essere usato di nuovo anche dopo la finalizzazione. Per i dettagli, fate rif. a pag. 117.

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

## Caricare dati da un CD audio

MRS-802 può leggere dati audio da un normale CD audio inserito nel drive CD-R/RW e registrare questi dati su una qualunque traccia del registratore interno. I dati possono poi essere gestiti e modificati nello stesso modo delle altre tracce. Questo è utile per esempio quando si vogliono usare frasi percussive o di chitarra da un CD di campionamenti.

I dati possono essere letti solo come tracce intere del CD audio. Non è possibile specificarne un range. Se volete usare solo una parte della traccia, eseguite il trimming delle porzioni indesiderate dopo il caricamento (→ pag. 49).

- 1.** Inserite il disco da cui caricare i dati audio nel drive CD-R/RW.
- 2.** Eseguite gli step 2 - 5 di “Riproduzione di un CD audio” e selezionate la traccia desiderata del CD.
- 3.** Premete il tasto REC [●].



READ DST  
TR 1/2

- 4.** Ruotate dial per selezionare la traccia dove registrare i dati.

Possono essere selezionate solo coppie di tracce mono numero dispari/numero pari (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) o la traccia master (MASTER).

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

La destinazione della registrazione è selezionata, e l'indicazione “READ CD SURE?” appare sul display. (Quando la traccia contiene già dei dati, viene mostrata l'indicazione “OverWrt?”.)

- 6.** Per eseguire il processo di lettura, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Il caricamento dei dati dal CD audio ha inizio. Quando il caricamento è completo, l'unità ritorna alla condizione dello step 4.

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

## Backup e recupero

Questa sezione spiega come potete usare il drive CD-R/RW di MRS-802 per fare una copia di salvataggio (backup) di un project su un disco CD-R/RW e come recuperare un project da un disco di backup.

### ● **NOTA** ●

Su MRS-802 senza drive CD-R/RW preinstallato, non è possibile creare un CD di backup come qui descritto.

## Salvare un singolo project su disco CD-R/RW

Potete salvare un qualunque project e salvarlo su un disco CD-R/RW come backup.

### ● **Consiglio** ●

Se le dimensioni del project sono maggiori della capacità del disco CD-R/RW, potete creare un backup suddiviso su più volumi.

- 1.** Inserite un CD-R o CD-RW nel drive CD-R/RW.

Per fare il backup di un project, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato.

- 2.** Dalla schermata principale, premete il tasto [CD-R/RW] nella sezione display.

Appare il menu CD-R/RW.

- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione “CD-R/RW BACKUP” sul display, e premete il tasto [ENTER].

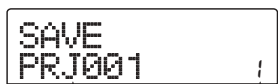
Il display mostra il menu backup/restore.



BACKUP  
SAVE

- 4.** Verificate che sia mostrato “BACKUP SAVE” sul display, e premete il tasto [ENTER].

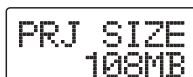
Il display passa a una schermata per la selezione del project di cui fare il backup.



Nome del project      Numero del pro

**5.** Ruotate dial per selezionare il project, e premete il tasto [ENTER].

Questo seleziona il project di cui sarà fatto il backup. Il display indica ora lo spazio richiesto per il backup in MB (megabyte).



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

Appare il nome della directory da utilizzare per il backup. Una “directory” (o “folder”) è un’unità gerarchica che verrà creata sul supporto di backup una volta eseguito il backup. Tutti i dati per un project sono memorizzati nella stessa directory. Una volta eseguito il backup, sul disco CD-R/RW viene creata una nuova directory col nome “PROJxxx” (dove xxx è il numero di project). Se volete, questo nome può essere modificato.



**7.** Se volete modificare il nome della directory destinataria del backup, usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante, e ruotate dial per selezionare un carattere.

Possano essere usati i seguenti caratteri.

- Numeri: 0 - 9
- Lettere: A - Z
- Simboli: \_ (underscore)

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

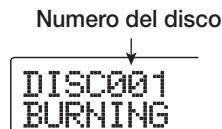
Sul display appare l’indicazione “SAVE SURE?”.

**Consiglio**

Se premete il tasto [EXIT] in un punto qualunque durante gli step 4 - 7, potete ritornare allo step precedente.

**9.** Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER].  
Per annullare, premete invece il tasto [EXIT].

Quando inizia il backup, il numero di disco e l’indicazione “BURNING” appaiono sul display.



Quando il backup è finito, il display indica “SAVE COMPLETE”.

Se le dimensioni del project sono maggiori della capacità di un disco CD-R/RW, il disco verrà espulso una volta riempito, e il display cambierà come segue.



**10.** Quando appare questo messaggio, inserite un nuovo disco CD-R/RW, e premete [ENTER].

L’operazione di backup riprende. Se sono richiesti più di due dischi, questi ultimi step andranno ripetuti. Quando il backup è finito, l’indicazione sul display cambia in “SAVE COMPLETE”.

**NOTA**

Quando un backup occupa diversi dischi, i dischi dovranno essere usati nello stesso ordine anche per il recupero. Assicuratevi di annotare il numero del disco sulla custodia e sull’etichetta del disco.

**Consiglio**

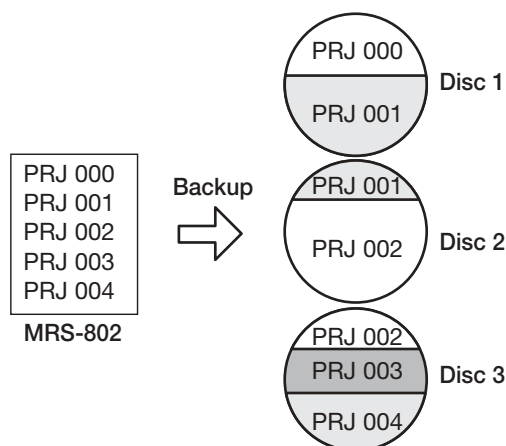
Quando il disco è stato espulso, è ancora possibile abortire l’operazione di backup. Per far ciò, premete il tasto [EXIT] quando viene mostrata l’indicazione “CHANGE DISCxxx” (dove xxx è il numero di disco). L’indicazione cambierà in “SAVE CANCEL?”. Premete il tasto [ENTER] per terminare il processo.

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



## Salvare tutti i project su disco CD-R/RW

Potete salvare tutti i project dell'hard disk su supporti CD-R/RW come backup. Se le dimensioni totali di tutti i project sono maggiori della capacità di un solo disco CD-R/RW, il backup si estenderà automaticamente su più volumi, con i project di numero inferiore sui dischi di numero inferiore.



### ● **NOTA** ●

Anche se tutti i project sono stati salvati in una sola operazione, il recupero avverrà sulla base di singoli project.

#### **1.** Inserite un CD-R o CD-RW nel drive CD-R/RW.

Per fare il backup di project, usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato.

#### **2.** Dalla schermata principale, premete il tasto [CD-R/RW] nella sezione display.

Appare il menu CD-R/RW.

#### **3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "CD-R/RW BACKUP" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display mostra il menu backup/restore.

```
BACKUP
SAVE
```

#### **4.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "BACKUP ALL SAVE" sul display, e premete il tasto [ENTER].

Il display mostra lo spazio richiesto per il backup di tutti i project in MB (megabyte).

```
SIZE
478MB
```

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

L'indicazione "ALL SAVE SURE?" appare sul display.

```
ALL SAVE
SURE?
```

#### **6.** Per eseguire il backup, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete invece il tasto [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], il backup ha inizio dal project di numero inferiore. Il display mostra numero di disco, numero di project, e l'indicazione "BURNING". Terminato il backup, l'indicazione sul display cambia in "ALL SAVE COMPLETE".

```
Numero del disco
↓
DISC001
BURNING 4
↑
Project attualmente in salvataggio
```

Se le dimensioni del backup sono maggiori della capacità di un solo disco CD-R/RW, il disco verrà espulso dopo essere stato riempito, e apparirà un messaggio che avvisa l'utente di inserire il successivo disco CD-R/RW.

```
CHANGE
DISC002 5
↑
Project già salvati
```

Il numero in fondo a destra indica fino a quale project è arrivato il salvataggio su disco.

#### **7.** Quando appare il messaggio sopra riportato, inserite un nuovo disco CD-R/RW, e premete il tasto [ENTER].

L'operazione di backup riprende. Se sono richiesti più di due dischi, Gli step sopra indicati vanno ripetuti. Una volta

terminato il backup, l'indicazione sul display cambia in "ALL SAVE COMPLETE".

**NOTA**

Quando un backup occupa più dischi, il recupero di un singolo project richiede prima l'inserimento del disco su cui è stato salvato. Assicuratevi di annotare numero di disco e project salvati nel disco sulla custodia e l'etichetta del disco.

**Consiglio**

Quando il disco è stato espulso, è ancora possibile annullare l'operazione di backup. Per far ciò, premete il tasto [EXIT] mentre viene mostrata l'indicazione "CHANGE DISCxxx" (dove xxx è il numero del disco). L'indicazione cambierà in "ALL SAVE CANCEL?". Premete il tasto [ENTER] per interrompere l'operazione.

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

## Caricare un project da disco CD-R/RW

Per recuperare un project salvato su disco CD-R/RW nell'hard disk di MRS-802, procedete nel seguente modo.

**1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [CD-R/RW] nella sezione display.

Appare il menu CD-R/RW.

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

Il display visualizza il menu backup/restore.



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

L'indicazione "LOAD InsDisc1" appare sul display.



**4.** Inserite il CD-R o CD-RW dove il project è salvato nel drive CD-R/RW.

- Se il project è stato copiato come singolo project  
Inserite il disco numero 1.

- Se il project è stato salvato come parte di un backup con altri project

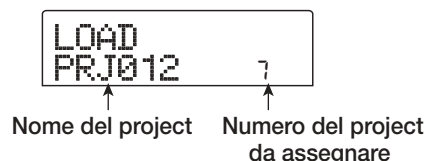
Inserite il disco in cui il project è memorizzato. (se ci sono più dischi, inserite il primo disco che contiene dati del project desiderato.)

**NOTA**

- Anche quando viene fatto il backup di tutti i project in una sola operazione, il recupero avviene per singoli project.
- Se il backup del project occupa più dischi, assicuratevi di iniziare dal primo disco che contenga dati del project desiderato. Se inserite un altro disco, i dati del project non saranno letti correttamente.

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

Il nome del project sul disco e il numero che deve essere assegnato al project vengono visualizzati sul display.



**Consiglio**

Quando recuperato su MRS-802, un numero di project vuoto viene automaticamente assegnato al project. Anche se un project con lo stesso nome esiste già sull'hard disk, non verrà sostituito (sovrascritto).

**6.** Per controllare il nome della directory da cui un project verrà letto, premete il tasto cursore down.

Il display mostra il nome della directory.



Nome della directory

Premete il tasto cursore up per tornare al display originario.

- 7.** Ruotate dial per selezionare il project da caricare, e premete il tasto [ENTER].

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

- 8.** Per eseguire il caricamento, premete il tasto [ENTER]. Per annullare, premete invece [EXIT].

Quando premete il tasto [ENTER], i dati di project vengono letti dal disco e caricati nell'hard disk. Terminata l'operazione, l'indicazione sul display cambia in "LOAD COMPLETE".

Se il backup occupa più dischi, il disco sarà espulso automaticamente una volta caricati i dati, e il messaggio seguente apparirà sul display.



```
CHANGE  
DISC002
```

- 9.** Quando appare questo messaggio, inserite il successivo disco CD-R/RW, e premete il tasto [ENTER].

Il caricamento riprende. Se sono richiesti più di due dischi, gli step precedenti andranno ripetuti. Una volta terminato il caricamento, l'indicazione sul display cambia in "LOAD COMPLETE".

#### ● **NOTA** ●

Se il backup del project occupa più dischi, assicuratevi di inserire i dischi nell'ordine giusto. Altrimenti i dati del project non saranno letti correttamente.

#### ■ **Consiglio** ■

Una volta espulso il disco, è ancora possibile annullare l'operazione di caricamento. Per far ciò, premete il tasto [EXIT] quando è mostrata l'indicazione "CHANGE DISCxxx" (dove xxx è il numero di disco). L'indicazione cambia in "LOAD CANCEL?". Premete il tasto [ENTER] per interrompere l'operazione.

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

# Guida [Projects]

Questa sezione descrive come eseguire operazioni per gli interi project.

## I project

Su MRS-802, i dati necessari a riprodurre una song da voi creati sono gestiti in unità chiamate "project". Caricando un project dall'hard disk, potete sempre ritornare alla esatta stessa condizione preesistente quando il project è stato salvato. Un project contiene le seguenti informazioni.

- Dati audio registrati sulle V-take 1 - 10 delle tracce 1 - 8 e della traccia master
- Impostazioni dei parametri di traccia
- Numero della V-take selezionata per ogni traccia
- Impostazioni della sezione mixer
- Impostazioni salvate nelle scene numero 0 - 99
- Impostazioni abilitate/disabilitate parametri scena
- Numeri e impostazioni di patch attualmente selezionati per effetto insert ed effetto send/return
- Pattern rhythm
- Song rhythm
- Drum kit attualmente selezionato per la sezione rhythm
- Impostazioni relative al MIDI
- Dati audio nel phrase pool
- Impostazioni di altri file

### ● **NOTA** ●

Su MRS-802, le operazioni di registrazione/riproduzione possono essere eseguite solo per il project attualmente caricato. Non è possibile operare su più project simultaneamente.

## Operazioni dei project

Questa sezione spiega operazioni come il caricamento e il salvataggio di un project. La procedura è la stessa per la maggior parte delle operazioni dei project. La procedura di base è la seguente.

### Procedura di base

#### **1.** Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT].

Appare il menu project sul display, permettendovi di selezionare l'operazione di project desiderata.



PROJECT  
SELECT

#### ● **Consiglio** ●

Quando premete il tasto [PROJECT], il project corrente viene automaticamente salvato sull'hard disk.

#### **2.** Usate i tasti cursore left/right per selezionare una delle seguenti operazioni.

- **PROJECT SELECT**

Caricate un project precedentemente salvato dall'hard disk interno.

- **PROJECT NEW**

Create un nuovo project.

- **PROJECT SIZE**

Vedete le dimensioni del project attualmente caricato.

- **PROJECT COPY**

Duplicate un project specificato sull'hard disk.

- **PROJECT ERASE**

Cancellate un project specificato dall'hard disk.

- **PROJECT NAME**

Modificate il nome del project attualmente caricato.

- **PROJECT PROTECT**

Protegete in scrittura il project attualmente caricato.

3. Premete il tasto [ENTER] per eseguire l'operazione (o cambiare l'impostazione) da voi selezionata.

Per i dettagli sulla procedura, fate rif. alle sezioni seguenti.

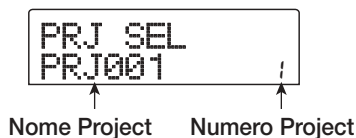
4. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

## Caricare un project

Potete selezionare un project che era stato salvato sull'hard disk e caricarlo.

1. Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT SELECT" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il project da caricare viene visualizzato sul display.



2. Ruotate dial per selezionare il project desiderato.

3. Premete il tasto [ENTER] per caricare il project, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Quando il caricamento è completato, l'unità ritorna alla schermata principale.

### Consiglio

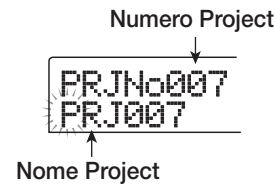
- Quando premete il tasto [ENTER], il project corrente sarà automaticamente salvato sull'hard disk prima che il nuovo project venga caricato.
- Quando accendete l'alimentazione di MRS-802, l'ultimo project utilizzato viene caricato automaticamente.

## Creare un nuovo project

Questa operazione crea un nuovo project.

1. Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT NEW" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il project da creare viene visualizzato sul display.



Il più basso numero di project libero viene automaticamente selezionato, e viene assegnato il nome di default "PRJxxx" (dove xxx è un numero di project nel range di 000 - 999).

2. Se necessario, modificate il nome del project.

Per modificare il nome, usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete cambiare, e ruotate dial per scegliere un carattere. Il nome del project può anche essere modificato più tardi (→ pag. 127).

3. Premete il tasto [ENTER] per creare il project, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Quando il nuovo project è stato creato, l'unità ritorna alla schermata principale.

## Controllare dimensioni del project/ capacità residua sull'hard disk

Questo visualizza le dimensioni del project attualmente caricato, la capacità disponibile dell'hard disk interno, e il tempo di registrazione residuo.

1. Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT SIZE" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].
2. Usate i tasti cursore up/down per selezionare la schermata desiderata da una delle seguenti opzioni.

- REMAIN (unità MB)

Questo mostra lo spazio residuo sull'hard disk interno in unità di MB (megabyte).



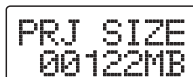
• **REMAIN (unità h/m)**

L'approssimativo tempo residuo di registrazione per ciascuna traccia viene mostrato in ore (h)/minuti (m)/secondi.



• **PRJ SIZ (unità MB)**

Questo mostra le dimensioni del project attualmente caricato in unità di MB (megabyte).



• **PRJ SIZ (unità h/m)**

Questo mostra le dimensioni del project attualmente caricato in termini di tempo registrato per traccia, in ore (h)/minuti (m)/secondi.



**Consiglio**

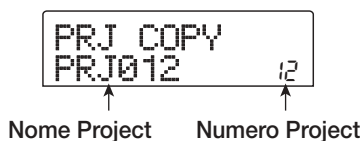
- Queste schermate sono per sola visualizzazione, e non contengono elementi che si possano modificare.
- Il tempo di registrazione residuo è approssimativo.

## Duplicare un project

Questa operazione copia un project specificato precedentemente salvato su hard disk.

- 1.** Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT COPY" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il nome e il numero del project da copiare sono visualizzati sul display.



- 2.** Ruotate dial per selezionare il project copia

sorgente, e premete il tasto [ENTER].

Sul display appare la schermata per selezionare il project di destinazione della copia.



Numero project di destinazione copia

- 3.** Ruotate dial per selezionare il numero di project destinatario della copia, e premete [ENTER].

L'indicazione "SURE?" appare sul display.

- 4.** Premete il tasto [ENTER] per copiare il project, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

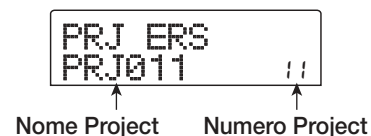
Una volta completata la copia, l'unità ritorna alla schermata principale.

## Cancellare un project

Questa operazione cancella il project specificato dall'hard disk.

- 1.** Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT ERASE" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il project da cancellare viene mostrato sul display.



- 2.** Ruotate dial per scegliere il project da cancellare.

- 3.** Premete il tasto [ENTER] per cancellare il project, o premete il tasto [EXIT] per annullare.

Per tornare alla schermata principale una volta completata la cancellazione, premete il tasto [EXIT].

**NOTA**

- Una volta cancellato un project, questo non può essere recuperato. Usate questa operazione con cura.
- Questo elemento non può essere selezionato per project con l'impostazione "protect ON".

**Consiglio**

Si può anche cancellare il project attualmente caricato. In questo caso, il più basso numero di project verrà caricato automaticamente dopo che l'operazione di cancellazione è stata completata.

## Modificare il nome del project

Questo permette di modificare il nome del project attualmente caricato.

- 1.** Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT NAME" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].

Il nome del project corrente viene mostrato sul display.

```
PRJ NAME
PRJ010
```

- 2.** Per modificare il nome, usate i tasti cursore left/right per spostare la posizione lampeggiante sul carattere che volete modificare, e ruotate dial per selezionare un carattere.

Per informazioni sui caratteri disponibili, fate rif. a pag. 34. Per tornare alla schermata principale dopo l'editing del nome, premete il tasto [EXIT].

## Proteggere/sproteggere un project

Questa operazione vi consente di proteggere in scrittura il project attualmente selezionato o togliere la protezione precedentemente abilitata. Quando la protezione è ON, le seguenti operazioni saranno impossibili.


- Cancellare un project
- Fare editing o registrare sul registratore
- Cambiare la V-take
- Modificare un patch (incluso modulo on/off)
- Registrare o modificare un pattern rhythm o una song rhythm
- Salvare scene, impostare marcatori, ecc.

- 1.** Fate rif. agli step 1 - 2 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "PROJECT PROTECT" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].


Sul display viene visualizzata la schermata per impostare lo stato di protezione ON/OFF.

```
PRJ PRT
OFF
```

- 2.** Ruotate dial per selezionare ON (protezione in scrittura abilitata) o OFF (protezione disabilitata).

Quando proteggete in scrittura (ON) un project, un simbolo di lucchetto  è mostrato alla destra del numero di project.

```
PRJ 008
PRJ008
```



Simbolo lucchetto

Un cambiamento dello stato di protezione diviene attivo immediatamente. Per tornare alla schermata principale, premete il tasto [EXIT] più volte.

**NOTA**

Se è caricato un project per cui la protezione non è abilitata, e selezionate un altro project, le impostazioni di mix del project corrente verranno sostituite, poiché il project esistente viene automaticamente salvato su hard disk prima di caricare il nuovo project. Se non volete che un mix completato venga ulteriormente modificato, è consigliabile impostare la protezione in scrittura su ON.

**Consiglio**

I vari parametri di traccia come EQ e panning possono essere regolati anche quando il project è protetto (ma le impostazioni non verranno memorizzate).

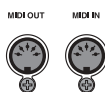
# Guida [MIDI]

Questa sezione spiega le impostazioni di MRS-802 relative al MIDI.

## II MIDI

---

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è uno standard che permette lo scambio di messaggi quali i dati di esecuzione (collettivamente chiamati “messaggi MIDI”) fra dispositivi come strumenti musicali elettronici e computer. MRS-802 supporta il MIDI ed è dotato delle due seguenti connessioni MIDI.



- **Preso MIDI IN**

Serve a ricevere messaggi MIDI inviati da un apparecchio MIDI esterno. Questa presa è usata principalmente per ricevere messaggi di Nota da un apparecchio MIDI esterno in modo da suonare un drum kit.

- **Preso MIDI OUT**

Serve a trasmettere messaggi MIDI da MRS-802. Messaggi di Nota che rappresentano il contenuto suonato da un pattern rhythm o una song rhythm possono essere trasmessi da questa presa, e può essere usata per sincronizzare la riproduzione di un apparecchio MIDI esterno a MRS-802.

---

## Cosa potete fare usando il MIDI

---

Su MRS-802, potete usare il MIDI per le seguenti funzioni.

### Ricevere informazioni di esecuzione

Potete usare una tastiera MIDI esterna o un computer per inviare informazioni di esecuzione (messaggi Note On/Off) a MRS-802, per suonare un drum kit della sezione rhythm. Quando si crea un pattern rhythm, potete usare una tastiera MIDI esterna per immettere informazioni di esecuzione.

### Inviare informazioni di esecuzione

Potete inviare messaggi Note On/Off da MRS-802 quando suonano rhythm song/rhythm pattern. Questi possono essere usati per suonare una fonte sonora MIDI esterna.

### Inviare informazioni di sync

MRS-802 può produrre messaggi MIDI di Timing Clock, Song Position Pointer, e Start/Stop/Continue per sincronizzarsi con un apparecchio MIDI esterno. La riproduzione e altre operazioni di trasporto come anche le operazioni di “locate” possono essere sincronizzate.

### Invio/ricezione informazioni di Control Change

MRS-802 può ricevere messaggi di Control Change da un apparecchio MIDI esterno per eseguire un “control change”, impostare il livello del drum kit, e così via. MRS-802 invia anche messaggi di Control Change secondo l’informazione del livello di drum contenuta in una song rhythm.

Per un elenco dei messaggi di Control Change supportati, ved. l’appendice in fondo a questo manuale.

### Riproduzione di SMF

MRS-802 può leggere SMF Format 0 (Standard MIDI File) da un disco CD-R/RW/ROM e caricare i contenuti in un project. Una volta caricato, uno SMF può utilizzare fonti sonore interne o esterne ed eseguire il playback in sync con la sezione recorder o la sezione rhythm (funzione SMF player).



## Impostazioni relative al MIDI

Questa sezione spiega come fare le impostazioni relative al MIDI. La procedura è la stessa per la maggior parte delle impostazioni. Gli step di base sono i seguenti.

### Procedura di base

- 1.** Premete il tasto [DRUM] nella sezione rhythm, e quindi premete il tasto [UTILITY].

Appare il menu rhythm utility per fare varie impostazioni nella sezione rhythm.

- 2.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY MIDI" sul display.

```
Utility
MIDI
```

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

Ora potete selezionare gli elementi delle impostazioni relative al MIDI.

```
MIDI
DRUM CH
```

- 4.** Usate i tasti cursore left/right per selezionare uno dei seguenti elementi, e premete il tasto [ENTER].

- **DRUM CH**

Imposta il canale MIDI della traccia drum.

- **SPP**

Imposta la trasmissione Song Position Pointer on/off.

- **COMMAND**

Trasmissione messaggio Turn Start/Stop/Continue on/off.

- **CLOCK**

Trasmissione Turn Timing Clock on/off.

- **Consiglio**

Non c'è parametro per impostare il Control Change on/off.

Quando il drum kit è impostato per inviare e ricevere messaggi MIDI, anche invio/ricezione di Control Change sono abilitati.

- 5.** Premete il tasto [ENTER] per visualizzare l'impostazione dell'elemento selezionato, e ruotate dial per cambiare l'impostazione.

Per i dettagli su ciascun elemento, fate rif. alle spiegazioni seguenti.

- **NOTA**

Gli step operativi relativi agli SMF sono spiegati a pag. 131.

- 6.** Quando avete finito di fare le impostazioni, premete il tasto [EXIT] più volte.

L'unità ritorna alla schermata principale.

## Impostazione canale MIDI del drum kit

Potete specificare il canale MIDI per il drum kit.

Fate rif. agli step 1 - 4 di “Procedura di base” per richiamare l’indicazione “MIDI DRUM CH” sul display. Quindi ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.



- **1 - 16CH**

Canali MIDI 1 - 16 (default: 10)

- **OFF**

I messaggi dei canali (Messaggi Note On/Off) non saranno trasmessi né ricevuti.

Se specificate un canale MIDI (1 - 16) per la traccia drum, potete trasmettere messaggi di Note On/Off da un apparecchio MIDI esterno su quel canale MIDI per usare i suoni del drum kit di MRS-802. Inoltre, quando riproducete un pattern rhythm (o una song rhythm) su MRS-802, il contenuto della traccia drum verrà trasmesso sotto forma di messaggi di Note On/Off.

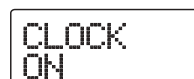
● **NOTA** ●

Se l’impostazione “DRUM CH” è su OFF, i messaggi di Note On/Off come pure i messaggi di Control Change non saranno trasmessi né ricevuti.

## Specifica della trasmissione di messaggi di Timing Clock

Questa impostazione specifica se il messaggio Timing Clock di sincronizzazione MIDI verrà trasmesso.

Fate rif. agli step 1 - 4 di “Procedura di base” per richiamare l’indicazione “MIDI CLOCK” sul display. Quindi ruotate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.



- **ON (Trasmissione abilitata)**

Il Timing Clock MIDI verrà trasmesso quando MRS-802 è in funzione (impostazione default).

- **OFF (Trasmissione disabilitata)**

Il Timing Clock non verrà trasmesso.

Il Timing Clock verrà prodotto secondo il tempo del rhythm pattern/rhythm song che sta suonando. Per far sì che l’apparecchio MIDI esterno suoni in sync al tempo appropriato, dovrete specificare il tempo e la divisione del pattern rhythm (rhythm song) anche se non state utilizzando la sezione rhythm.

● **NOTA** ●

Il Timing Clock verrà trasmesso anche se la traccia drum è in “mute” (tasto di stato DRUM spento).

■ **Consiglio** ■

- Quando si usano i messaggi MIDI di Timing Clock in trasmissione da MRS-802 per sincronizzare il funzionamento di un apparecchio MIDI esterno, dovrete anche abilitare la trasmissione dei messaggi di Song Position Pointer e Start/Stop/Continue oltre al Timing Clock.
- Quando si trasmette il Timing Clock da MRS-802, si consiglia di impostare il canale MIDI drum su OFF. La sincronizzazione potrebbe divenire instabile se vengono trasmessi anche messaggi MIDI diversi dal Timing Clock.

## Specifica della trasmissione di messaggi Song Position Pointer

Potete specificare se i messaggi di Song Position Pointer verranno trasmessi. Il Song Position Pointer è un messaggio MIDI che indica la posizione corrente sotto forma di conteggio dei beat, dall'inizio. Normalmente è usato in combinazione col Timing Clock.

Fate rif. agli step 1 - 4 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "SPP" sul display. Quindi usate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

- **ON (Trasmissione attiva)**

I Messaggi MIDI di Song Position Pointer saranno trasmessi quando viene eseguita un'operazione di "locate" su MRS-802 (impostazione default).

- **OFF (Trasmissione disattivata)**

I Messaggi di Song Position Pointer non saranno trasmessi.

## Specifica trasmissione di messaggi Start/Stop/Continue

Potete specificare se i messaggi di Start/Stop/Continue verranno trasmessi. Start/Stop/Continue sono messaggi MIDI che controllano il trasporto dell'apparecchio, facendolo funzionare o fermare. Normalmente questi messaggi sono usati in combinazione col Timing Clock. Fate rif. agli step 1 - 4 di "Procedura di base" per richiamare l'indicazione "MIDI COMMAND" sul display. Quindi usate dial per selezionare una delle seguenti impostazioni.

- **ON (Trasmissione attiva)**

L'appropriato messaggio Start/Stop/Continue verrà trasmesso quando MRS-802 si ferma o inizia a muoversi (impostazione default).

- **OFF (Trasmissione disattivata)**

I messaggi di Start/Stop/Continue non saranno trasmessi.

## Uso del lettore SMF

Usando la funzione SMF player, MRS-802 può leggere SMF Format 0 (Standard MIDI File) da un disco CD-ROM/R/W e caricare i contenuti in un project. Una volta caricato, uno SMF può usare fonti sonore interne o esterne ed eseguire il playback in sync con la sezione recorder o la sezione rhythm. Questa sezione spiega come usare questa funzione.

### Consiglio

Il "Format 0" è un tipo di SMF che contiene tutte le informazioni del canale MIDI in un'unica traccia. MRS-802 può leggere solo questo tipo di SMF.

### Nota

I seguenti tipi di SMF non possono essere letti.

- Format 1 o Format 2
- File non conformi all'ISO 9660 Level 2 o con estensione diversa da ".MID"
- File scritti su disco in una sessione aperta

## Letture di SMF in un project

Eseguendo gli step seguenti, potete leggere uno SMF da un disco CD-ROM/R/W e caricarlo in un project. Il numero massimo di SMF per project è 100.

### Consiglio

Usando una scheda opzionale (UIB-01/UIB-02), è possibile copiare direttamente SMF da un computer in un project (PROJxxx folder). Per i dettagli, ved. le informazioni nell'appendice di questo manuale.

- 1. Inserite il CD-ROM o il disco CD-R/RW contenente lo SMF nel drive CD-R/RW.**
- 2. Dalla schermata principale, premete il tasto [UTILITY] nella sezione display.**
- 3. Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "UTILITY SMF" sul display, e premete il tasto [ENTER].**

Appare il menu SMF.

- 4.** Verificate che sia visualizzato “SMF IMPORT” sul display e premete il tasto [ENTER].

Sono mostrati i nomi degli SMF sul disco CD-ROM/R/RW.

Nomi dei file

- 5.** Ruotate dial per selezionare lo SMF da importare.

**NOTA**

Se il file desiderato non viene mostrato, controllate che il file sia Format 0.

- 6.** Per eseguire il processo di importazione, premete il tasto [ENTER].

Completata l'importazione, l'unità ritorna alla condizione dello step 4. Per importare altri SMF, ripetete gli step 5 - 6.

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

## Selezionare la destinazione di uscita di SMF

Quando si riproduce uno SMF, MRS-802 può usare una fonte sonora interna o una esterna, oppure entrambe. La destinazione di uscita dello SMF è specificata usando i due seguenti parametri.

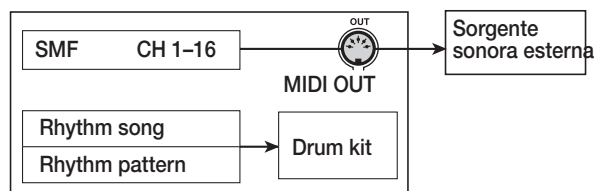
- **SMF OUTPUT**

Determina se l'informazione di esecuzione dello SMF è fornita alla presa MIDI OUT.

- **SMF ChToDrum**

Seleziona quale canale MIDI (1 - 16) dell'informazione di esecuzione dello SMF è diretto al drum kit interno di MRS-802. L'informazione per il canale qui selezionato non sarà presente alla presa MIDI OUT. Quando questo parametro è impostato su OFF, nessuna informazione di esecuzione viene inviata al drum kit.

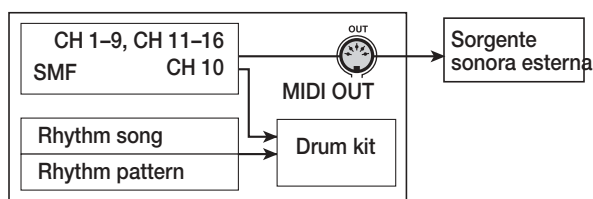
Il diagramma seguente mostra un esempio di impostazione per usare MRS-802 come lettore di SMF e usare fonti sonore esterne. In questo esempio, l'informazione di esecuzione dello SMF è inviata solo alla presa MIDI OUT.



**NOTA**

Quando uno SMF è suonato nella condizione precedente, la song rhythm (o il pattern rhythm) di MRS-802 verrà eseguita contemporaneamente. Se non volete riprodurre il suono del drum kit, mettete il tasto di stato [DRUM] su OFF o selezionate un pattern rhythm/song rhythm vuoto.

Il diagramma seguente mostra un esempio di impostazione per usare MRS-802 come lettore di SMF e usando fonti sonore interne ed esterne insieme. In questo esempio, il canale MIDI 10 dell'informazione di esecuzione dello SMF è inviato al drum kit, e gli altri canali MIDI alla presa MIDI OUT.



### ● NOTA ●

Quando uno SMF viene riprodotto in questa condizione, l'informazione di esecuzione dello SMF e l'informazione di rhythm song o rhythm pattern di MRS-802 saranno inviate al drum kit interno contemporaneamente. Se volete usare solo il drum kit per lo SMF, dovete prima selezionare rhythm song/ rhythm pattern vuoti.

### ■ Consiglio ■

L'informazione di Control Change nello SMF agisce direttamente sul drum kit.

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

Appare il menu utility.

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

Appare il menu SMF.

- 3.** Per controllare l'uscita dello SMF dalla presa MIDI OUT, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SMF OUTPUT" sul display, e premete il tasto [ENTER].

```
OUTPUT
  ON
```

- 4.** Ruotate dial per selezionare ON (uscita abilitata) o OFF (uscita disabilitata). Quindi premete [EXIT].

Il display ritorna al menu SMF.

### ■ Consiglio ■

L'impostazione default di fabbrica è "ON".

- 5.** Per selezionare il canale MIDI da assegnare al drum kit interno, usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SMF ChToDrum" sul display, e premete il tasto [ENTER].

```
ChToDrum
10CH
```

- 6.** Ruotate dial per selezionare una delle impostazioni sottoelencate, e premete il tasto [EXIT].

- OFF

Nessuna informazione di esecuzione SMF è inviata al drum kit.

- 1 - 16

L'informazione di esecuzione del canale MIDI selezionato è inviata al drum kit e non alla presa MIDI OUT.

### ■ Consiglio ■

L'impostazione default di fabbrica è "10" (canale MIDI 10).

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

## Riproduzione di SMF

Potete selezionare uno SMF importato in un project e farlo suonare nel seguente modo.

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

Appare il menu utility.

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

Appare il menu SMF.

- 3.** Usate i tasti cursore left/right per richiamare l'indicazione "SMF FILE SEL" sul display.



A screenshot of a monochrome LCD display showing the text "SMF" on the top line and "FILE SEL" on the bottom line.

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

Il display cambia nel modo seguente, permettendovi di selezionare uno SMF importato per la riproduzione.



A screenshot of a monochrome LCD display showing the text "FILE SEL" on the top line and "SEQ1" on the bottom line.

- 5.** Ruotate dial per selezionare lo SMF, e premete il tasto [ENTER].

Il file è selezionato, e il display torna nella condizione dello step 3.

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

- 7.** Per riprodurre lo SMF, premete il tasto PLAY [▶].

Lo SMF viene riprodotto in combinazione con la sezione recorder/sezione rhythm.

### NOTA

- Quando si riproduce uno SMF, la sezione recorder/sezione rhythm sarà sempre attivata e agganciata allo SMF, indipendentemente dal tasto di stato [DRUM] (on/off).
- Nella riproduzione di uno SMF vengono incluse le informazioni di tempo, posizionandosi su una misura/beat nella song di MRS-802, questa potrebbe non corrispondere alla misura/beat dello SMF.

# Guida [Altre funzioni]

Questa sezione spiega varie altre funzioni di MRS-802.

## Cambiare funzione al footswitch

Con le impostazioni default di MRS-802, può essere usato un footswitch (interruttore a pedale) collegato alla presa CONTROL IN per controllare play/stop del registratore. Se volete usare il footswitch per controllare la registrazione punch-in/out manuale (→ pag. 35), usate la seguente procedura per modificare l'impostazione interna.

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

Appare il menu utility.

```
UTILITY
TR EDIT
```

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

Appare il menu system utility per fare varie impostazioni di sistema.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

- 3. Verificate che l'indicazione "SYSTEM FOOT SW" sia sul display, e premete il tasto [ENTER].**

La funzione correntemente assegnata al footswitch verrà visualizzata.

```
FOOT SW
PLY_STP
```

- 4. Ruotate dial per selezionare "PLY\_STP" o "PUNCH IO".**

Le impostazioni sono le seguenti.

- **PLY\_STP**

Ciascuna pressione del footswitch alterna fra play e stop della sezione recorder (impostazione default).

- **PUNCH IO**

Il footswitch può essere usato per eseguire il punch-in/out manuale. (Premendo il footswitch si ha lo stesso effetto che premendo il tasto REC [●].)

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

## Uso della funzione tuner

MRS-802 ha un accordatore automatico cromatico (tuner) incorporato che può essere usato per accordare uno strumento collegato alle prese GUITAR/BASS o INPUT 1/2. Questa sezione spiega come usare la funzione tuner.

1. Collegare lo strumento che volete intonare alla presa GUITAR/BASS o a una delle prese INPUT 1/2, e attivare il tasto corrispondente (tasto [INPUT 1] o tasto [INPUT 2].)

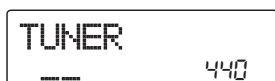
### Consiglio

Se attivate entrambi i tasti [INPUT 1] e [INPUT 2], i segnali in ingresso vengono mixati e inviati all'accordatore.

2. Premete il tasto [BYPASS/TUNER] nella sezione effect, e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione "TUNER" appare sul display, e il tuner viene attivato. Quando la funzione tuner è attiva, l'effetto insert e l'effetto send/return sono temporaneamente disabilitati.

La parte destra della seconda riga sul display mostra il pitch (intonazione) di riferimento corrente. In condizione default, si tratta del La centrale = 440 Hz.

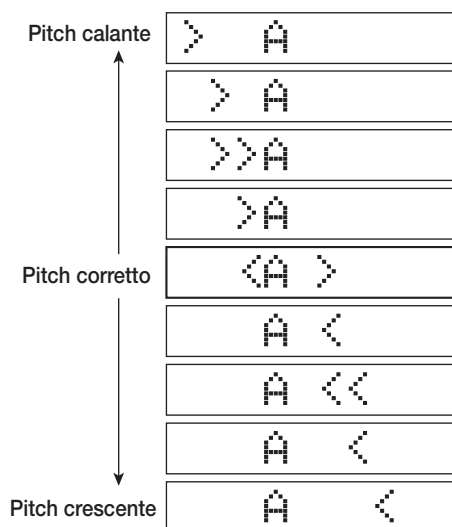


Pitch di riferimento

3. Suonate la nota che volete intonare, e intonate lo strumento così che il nome della nota (C, C#, D, D#, E...) appaia sul display.

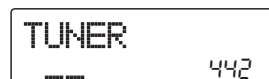


4. Quando il nome della nota desiderata appare, osservate i simboli ">" and "<" sul display, e fate le regolazioni fini dell'intonazione.



5. Se volete cambiare il pitch di riferimento del tuner, ruotate dial.

Il pitch di riferimento del tuner può essere regolato nel range di 435 - 445 Hz.



6. Una volta terminata l'intonazione, premete il tasto [EXIT].

L'unità ritorna nella condizione precedente, ma ancora con gli effetti in bypass. Quando premete il tasto [EXIT] di nuovo, l'effetto insert e l'effetto send/return torneranno alla loro condizione originaria.



## Cambiare tipo di display del misuratore di livello

Il misuratore di livello (level meter) sotto il display può indicare il livello del segnale prima di passare attraverso i controlli/fader di livello (pre-fader) o dopo il passaggio attraverso i controlli/fader di livello (post-fader). Potete cambiare l'impostazione nel modo seguente.

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

Appare il menu utility.

```
UTILITY
TR EDIT
```

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

Appare il menu system utility per le impostazioni di sistema.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

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

L'impostazione "level meter" corrente verrà visualizzata.

```
LVL MET
POST
```

Le impostazioni hanno il seguente significato.

- **POST**

I misuratori mostrano il livello del segnale dopo il passaggio dai controlli/fader [REC LEVEL] (impostazione default).

- **PRE**

I misuratori mostrano il livello del segnale prima di passare dai controlli/fader [REC LEVEL].

4. Ruotate dial per cambiare l'impostazione.

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

## Manutenzione dell'hard disk

Questa sezione descrive come testare e ripristinare l'integrità dei dati sull'hard disk interno, e come eseguire altre funzioni di manutenzione dell'hard disk.

### Procedura manutenzione di base

La procedura per la manutenzione dell'hard disk è uguale per la maggior parte delle operazioni. La procedura di base è la seguente.

1. Spegnete l'alimentazione di MRS-802. Tenendo premuto il tasto [CLEAR], ora riaccendete.

MRS-802 riparte nel modo "ROM utility" che serve per eseguire speciali funzioni.

```
ROM UTY
MRS-802
```

2. Premete il tasto [MARK] nella sezione control.

L'indicazione "ExtFunc Select" appare sul display.

```
ExtFunc
<Select>
```

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

Sono disponibili i seguenti comandi.

- **ScanDisk**

Test e riparazione dell'integrità dei dati memorizzati sull'hard disk interno.

- **Init Fac (Factory Initialize)**

Ripristino file e dati necessari per operazioni quali quelle dei file di sistema. I dati creati dall'utente non saranno cancellati.

- **Init ALL (All Initialize)**

Formattazione dell'hard disk interno e quindi ripristino di file e dati necessari per operazioni come quelle dei file di sistema. Tutti i project esistenti sull'hard disk saranno cancellati.

**4. Premete il tasto [ENTER] per eseguire il comando.**

Le successive indicazioni sul display e gli step operativi differiscono per i singoli comandi. Ved. la rispettiva sezione qui di seguito.

**5. Una volta eseguito il comando, spegnete l'unità e quindi riaccendetela di nuovo.**

MRS-802 funzionerà ora nel modo normale.

---

## Test/ripristino dell'integrità di dati sull'hard disk interno (ScanDisk)

---

Questa azione serve a testare il disk ed eseguire un'azione di ripristino se necessario. Provate a utilizzare questa funzione se il funzionamento di MRS-802 divenisse instabile.

**NOTA**

Lo ScanDisk può non essere efficace in tutti i casi per ripristinare file danneggiati. Per evitare la perdita di dati, è consigliabile fare regolarmente dei backup di dati dall'hard disk su dischi CD-R/RW.

**1. Fate rif. agli step 1 - 3 di "Procedura manutenzione di base" per richiamare l'indicazione "ScanDisk" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].**

Appare il menu ScanDisk per la selezione della funzione di test.



```
AutoRepr
<-ENT->
```

**2. Usate i tasti cursore left/right per selezionare la funzione ScanDisk.**

**• AutoRepr (Auto Repair)**

Questa funzione verifica tutti i file sull'hard disk e automaticamente ripara i file danneggiati.

**• ChekFile (Check File)**

Questa funzione fa solo il test di tutti i file, ma non li ripara in automatico. Se viene riscontrato un problema, viene visualizzato un messaggio sul display.

**3. Per eseguire la funzione selezionata, premete il tasto [ENTER].**

L'operazione di ScanDisk ha inizio.

Una volta iniziato, lo ScanDisk non può essere interrotto dall'utente. Mai spegnere l'unità mentre è in corso lo ScanDisk, altrimenti l'hard disk potrebbe esser danneggiato.

**4. Quando lo ScanDisk è completato, premete [EXIT].**

L'unità ritorna alla condizione dello step 1.

---

## Riscrivere i dati dei file di sistema (Factory Initialize)

---

Questa azione ripristina solo i file di sistema e altri dati necessari al funzionamento di MRS-802. I dati audio creati dall'utente non vengono coinvolti in questa operazione. Provate questa funzione se il funzionamento di MRS-802 è ancora instabile anche dopo aver eseguito lo ScanDisk.

**1. Fate rif. agli step 1 - 3 di "Procedura manutenzione di base" per richiamare l'indicazione "Init Fac" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione "Init Fac SURE?" appare sul display per confermare l'operazione.



```
Init Fac
Sure?
```

**2. Per effettuare il processo di inizializzazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.**

Il processo "factory initialize" ha inizio. Una volta completato, l'unità ritorna alla condizione dello step 1.

---

## Formattare l'hard disk (All Initialize)

---

Questa operazione formatta l'hard disk di MRS-802 e quindi ripristina i file di sistema e altri dati necessari al funzionamento di MRS-802. Tutti i project esistenti sull'hard disk incluse le song demo verranno cancellati.

**NOTA**

Una volta cancellati, i project non possono essere ripristinati. Usate questa funzione con estrema attenzione. Se volete conservare i project, fatene prima un backup su disco CD-R/RW (→ pag. 119).

**1. Fate rif. agli step 1 - 3 di "Procedura manutenzione di base" per richiamare l'indicazione "Init ALL" sul display. Quindi premete il tasto [ENTER].**

L'indicazione "Init ALL SURE?" appare sul display per confermare l'operazione.

```
Init ALL
Sure?
```

- 2.** Per effettuare il processo di inizializzazione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Il processo "all initialize" ha inizio. Una volta completato, l'unità ritorna alla condizione dello step 1.

## Manutenzione dell'hard disk tramite il CD-ROM in dotazione

Alcune funzioni di manutenzione dell'hard disk possono essere eseguite tramite il CD-ROM fornito con MRS-802.

### Ripristino della condizione default di fabbrica dell'unità (RECOVER)

Questa azione riporta l'intero hard disk di MRS-802 (incluse le song demo) nella condizione default di fabbrica. Tutti i dati creati dall'utente verranno cancellati.

### Factory initialize (VER UP)

Questa azione ripristina i file di sistema e altri dati necessari al funzionamento di MRS-802.

- 1.** Con il CD-ROM in dotazione inserito nel drive CD-R/RW, accendete MRS-802 premendo l'interruttore [POWER] sul pannello posteriore.
- 2.** Usate i tasti cursore left/right per selezionare "RECOVER?" (per riportare l'unità nella condizione default di fabbrica) o "VER UP" (per eseguire la "factory initialize") e premete il tasto [ENTER].

Appare l'indicazione "Sure?" per confermare l'operazione. Se desiderate annullare l'azione, premete il tasto [EXIT]. Quando viene mostrata l'indicazione "Please PowerOff", mettete l'interruttore [POWER] su OFF per spegnere l'unità.

- 3.** Per eseguire l'azione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Il processo di manutenzione ha inizio. Quando è completo, viene mostrata l'indicazione "Done". Rimuovete il CD-

ROM dal drive, quindi spegnete e poi riaccendete l'unità.

## Collegamento a un computer con scheda opzionale

Se la scheda opzionale USB UIB-01/UIB-02 è installata in MRS-802, l'hard disk interno di MRS-802 può essere riconosciuto da un computer, per l'editing di dati audio, backup di project, ecc. Per far questo, collegate il computer e MRS-802 con un cavo USB e avviate MRS-802 nel modo USB.

### Consiglio

A seconda del computer e del sistema operativo, potrebbe essere richiesta l'installazione del driver. Per i dettagli, ved. il manuale on-line fornito con UIB-01/UIB-02.

- 1.** Verificate che sia spenta l'alimentazione di MRS-802. Quindi collegate la scheda opzionale al computer con un cavo USB.
- 2.** Tenendo premuto il tasto [CLEAR] nella sezione control, riaccendete MRS-802.

Appare la seguente schermata sul display.

```
ROM UTY
MRS-802
```

- 3.** Premete il tasto [AUTO PUNCH IN/OUT] nella sezione control.

Sul display appare la seguente schermata, e MRS-802 passa al modo USB.

```
I/F
WORKING
```

Quando è attivato il modo USB, il computer riconosce automaticamente l'hard disk interno di MRS-802 e va nello stato on-line.

Per dettagli sull'operazione, ved. il manuale on-line fornito con UIB-01/UIB-02.

- 4.** Per terminare il collegamento, annullate lo stato on-line sul computer.

La procedura per questo differisce a seconda del sistema del computer. Per i dettagli, ved. il manuale on-line fornito insieme a UIB-01/UIB-02.

- 5.** Per uscire dal modo USB e avviare l'unità nel modo normale, premete il tasto [EXIT].

- 6.** Per togliere l'alimentazione, mettete l'interruttore [POWER] su OFF. Quando la seguente schermata appare sul display, premete il tasto [ENTER].



```
PowrOFF
ENT/EXIT
```

# Appendice

## Specifiche di MRS-802

### Recorder

Numero di tracce fisiche	10
Numero di tracce virtuali	100 (10 V-take per traccia)
Drum track	1 (stereo)
Numero di tracce registrabili simultaneamente	2
Numero di tracce riproducibili simultaneamente	10 (8 tracce audio + stereo drum)
Formato dati di registrazione	16-bit lineare (non-compressi)
Durata max registrazione	Appross. 3 ore/gigabyte (per tracce mono)
Numero di project	1000
Funzione Marker	100 marcatori per project
Funzione Locate	Hour/Min/Sec/mSec/Meas/Beat/Tick
Funzioni Track edit	Copy, move, erase, exchange, trim, fade-in/out, reverse, time stretch/compression
Funzione Punch-in/out	Manuale, automatica
Altre funzioni	Bounce, scrub/preview, A-B repeat, capture/swap, phrase loop

### Mixer

Fader	10 (1-8 mono, drum, stereo master)
Indicazione level meter	Post fader/pre fader (selezionabile), funzione monitor valore del fader
Parametri Track	Equalizzatore, mandata effetto, panning (balance)
Equalizzatore	HIGH (f: 500 Hz - 18 kHz, gain: ±12 dB) LOW (f: 40 Hz - 1.6 kHz, gain: ±12 dB)
Effect send	Chorus/delay, reverb
Stereo linking	Tracce 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 selezionabili
Funzione Scene	100 scene per project

### Effects

Algoritmi	8 tipi (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)
Numero di patch	Effetto insert 280, send/return 40
Numero di moduli effetto	Effetto insert 6, send/return 2
Tuner	Accordatore cromatico autom.

### Sezione Rhythm

Numero di voci	8
Principio fonte sonora	PCM 16-bit lineare
Numero di drum kit	43
Fonti suoni percussivi	24 per drum kit (8 x 3 banchi)
Risoluzione	48 PPQN
Beat range	1/4 - 8/4

Pattern rhythm	511/project
Song rhythm	10/project
Max numero di misure	999/song, 99/pattern
Numero di note	approx. 20000/song
Tempo range	40.0 - 250.0 BPM

Hard disk	3.5 inch E-IDE type
A/D converter	24-bit, 64-times oversampling
D/A converter	24-bit, 128-times oversampling
Frequenza di campionamento	44.1 kHz
Trattamento del segnale	24-bit
Risposta in frequenza	20 Hz - 20 kHz ±1 dB (carico 10-kilohm)
Rapporto S/N	93 dB (IHF-A)
Range dinamico	97 dB (IHF-A)
THD + N	0.02% (400 Hz, carico 10-kOhm)
Display	66 x 52 mm, custom LCD (retroilluminato)
Ingresso guitar/bass	Preso phone mono standard, impedenza ingresso 500 kilohm
Ingressi bilanciati/sbilanciati	XLR/presa phone combo standard Funzionamento bilanciato: impedenza in ingresso 1 kilohm, pin 2 hot Funzionamento sbilanciato: impedenza in ingresso 50 kilohms, sbilanciato

Alimentazione phantom livello di ingresso	48 V (con switch on/off) -50 dBm to +4 dBm (a variazione continua)
Uscita master	Prese phono tipo RCA (L/R)
Impedenza di uscita	1 kilohm
Livello di uscita	-10 dBm
Uscita cuffie	Preso phone stereo standard, 50 mW (in carico di 32-ohm)
Prese MIDI	IN, OUT
Control input	FS01/FP02 comb.
Slot scheda espansione	1
Dimensioni	430 (W) x 270 (D) x 105 (H) mm
Peso	5 kg (con drive CD-R/RW) 4 kg (senza drive CD-R/RW)

Alimentazione	12 V DC, 2 A (dall'adattatore AC AD-0009 in dotazione)
Consumo	20W (12 V, 1 A) typ.
Accessori in dotazione	Garanzia, manuale istruzioni, elenco song demo, Adattatore AC, cavo AC, CD-ROM
Accessori opzionali	Footswitch FS01 Pedale di espressione FP02 Scheda interfaccia USB UIB-01/ UIB-02

0 dB = 0.775 Vrms

Progetto e specifiche sono soggetti a modifiche senza preavviso.

## Soluzione dei problemi

---

Se incontrate problemi durante il funzionamento di MRS-802, controllate innanzitutto i seguenti elementi.

### Problemi durante l'ascolto

---

#### Nessun suono, o suono molto debole

- Controllate i collegamenti al vostro impianto audio e il volume dell'impianto audio.
- Assicuratevi che i tasti di stato nella sezione mixer siano accesi in verde e che i fader siano alzati. Se un tasto è spento, premetelo per farlo accendere in verde.
- Se a un marcatore è stata assegnata una scena col volume abbassato, il volume verrà automaticamente abbassato quando viene raggiunto il marcatore. Cancellate la scena assegnata al marcatore (→ pag. 76).
- Il registratore non funzionerà quando il tasto [DRUM] è acceso. Premete il tasto [EXIT] così che il tasto [DRUM] si spenga.

#### Azionando il fader il volume non cambia

- Sui canali con lo stereo link attivato, il fader del canale di numero pari non ha alcun effetto. O disattivate lo stereo link (→ pag. 73), o azionate il fader del canale di numero dispari.

#### Il display indica "Don't Play" e non risulta possibile la riproduzione

- Il registratore non funzionerà con questa schermata. Premete il tasto [EXIT] più volte per andare alla schermata principale.

#### Nessun suono dal segnale in ingresso, o suono molto debole

- Assicuratevi che il tasto [INPUT 1]/[INPUT 2] sia acceso.
- Assicuratevi che il rispettivo controllo [INPUT] sia alzato.
- Assicuratevi che il controllo [REC LEVEL] sia alzato. Se è alzato, abbassatelo temporaneamente e poi rialzate.

**L'indicazione "STOP RECORDER" viene visualizzata sul display, e non risulta possibile il funzionamento.**

L'operazione corrente non è possibile quando il registratore sta funzionando. Premete il tasto STOP [■] per fermare il registratore.

### Problemi durante la registrazione

---

#### Non si riesce a registrare una traccia

- Assicuratevi di aver selezionato una traccia da registrare.
- Controllate di non aver esaurito lo spazio libero sull'hard disk (→ p. 125).
- Non è possibile la registrazione se il project è protetto in scrittura (write-protected). O togliete la protezione (→ p. 127), o usate un project differente.

#### Il segnale da uno strumento o un microfono collegati alla presa INPUT 1 non risultano in ingresso

- Quando è collegato qualcosa sia alla presa INPUT 1 che alla presa GUITAR/BASS, quest'ultima ha la priorità.

#### Il suono registrato è distorto

- Controllate se l'impostazione della sensibilità d'ingresso ([INPUT control]) e l'impostazione del livello di registrazione ([REC LEVEL] control) sono appropriati.
- Abbassate il fader così che il punto 0 (dB) del misuratore di livello non si accenda.
- Se il guadagno (gain) EQ del track mixer è regolato troppo alto, il suono può risultare distorto anche se il fader è abbassato. Regolate l'EQ su un valore appropriato.

### Problemi con gli effetti

---

#### L'effetto Insert non risulta applicato

- Assicuratevi che il tasto [BYPASS/TUNER] sia spento.
- Assicuratevi che l'effetto insert sia inviato nella posizione desiderata (→ p.101).

#### L'effetto Send/return non si applica

- Assicuratevi che il tasto [CHORUS/DELAY] o [REVERB] sia acceso. Se spento, premete il tasto più volte per accenderlo.

- Per ciascun canale del mixer, assicuratevi che sia stato attivato il parametro di REVERB SEND o CHORUS/DELAY SEND. Se è attivato, assicuratevi che il livello di mandata sia alzato (→ p. 72).

---

## Problemi con la sezione rhythm

---

### Non riuscite a sentire la riproduzione del pattern rhythm

- Assicuratevi che il tasto di stato [DRUM] sia acceso in verde.
- Assicuratevi che il fader [DRUM] sia alzato. Se il fader è già alzato, abbassatelo e poi rialzate di nuovo.
- Assicuratevi di non aver selezionato un pattern rhythm vuoto (nome del pattern "EMPTY").

### Non riuscite a sentire la riproduzione di una song rhythm

- Nel caso di un nuovo project, tutte le song rhythm saranno vuote, quindi non sentirete alcun suono. O create una nuova song rhythm, o caricate un project per il quale è già stata creata una song rhythm.
- Quando si usano segnali di Control Change inviati da un dispositivo MIDI esterno, il volume del drum kit potrebbe essere abbassato. Impostate il canale MIDI del drum kit su OFF o controllate l'impostazione del dispositivo MIDI esterno.

### Non riuscite a registrare o modificare un pattern rhythm/song rhythm

- Quando il tasto [DRUM] è intermittente, non è possibile registrare o editare un pattern rhythm o una song rhythm. Premete il tasto [DRUM] per far accendere il tasto.
- Se il display indica "FULL", significa che avete usato tutta la memoria della sezione rhythm. Cancellate dei pattern rhythm che non vi sono necessari.

### Dei suoni registrati nel pattern rhythm non suonano

- I suoni che eccedono la polifonia massima non saranno suonati. O cancellate alcune delle note che avete già registrato (→ pag. 93), o rimanete entro la massima polifonia consentita quando state registrando.

---

## Problemi con il MIDI

---

### Non si riesce a suonare il drum kit di MRS-802 con un dispositivo MIDI esterno

- Assicuratevi che un cavo MIDI sia collegato correttamente dalla presa MIDI OUT del dispositivo esterno alla presa MIDI IN di MRS-802.
- Assicuratevi che i canali di invio MIDI del dispositivo esterno corrispondano ai canali di ricezione MIDI del drum kit su MRS-802.

### Non riuscite a sincronizzarvi con un dispositivo MIDI esterno

- Assicuratevi che un cavo MIDI sia correttamente collegato dalla presa MIDI OUT di MRS-802 alla presa MIDI IN del dispositivo esterno.
- Su MRS-802, controllate che l'uscita sia abilitata per i messaggi di Timing Clock, Song Position Pointer, e Start/Stop/Continue (→ pag. 130).
- Assicuratevi che il dispositivo MIDI esterno sia impostato per ricevere il Timing Clock e sincronizzarsi con esso.
- Assicuratevi che il dispositivo MIDI esterno sia nel modo playback.

### Non si riesce a caricare uno SMF da CD-ROM o da un disco CD-R/RW

- Assicuratevi che lo SMF sia del tipo Format 0 e che il nome del file e l'estensione siano appropriati.
- I file scritti su un disco CD-R/RW in sessione aperta non verranno riconosciuti. Chiudete la sessione e quindi provate di nuovo il processo di caricamento.

### Non riuscite a riprodurre uno SMF

- Assicuratevi che l'uscita SMF sia impostata su "ON" (l'informazione di esecuzione dello SMF è inviata in uscita dalla presa MIDI OUT) (→ pag. 132).

---

## Problemi con il drive CD-R/RW

---

### Non riuscite a suonare CD audio creati con MRS-802 su un normale lettore CD

- Controllate che il disco sia stato finalizzato.
- Controllate che il lettore CD non sia un vecchio modello. Su alcuni vecchi lettori CD, i dischi CD-R/RW non saranno riprodotti appropriatamente come CD audio, anche se finalizzati.
- Dischi creati usando supporti CD-RW non sono riproducibili su normali lettori CD.

### Non si riescono a scrivere dati audio su disco CD-R/RW

- Controllate se il disco è già stato finalizzato.

### Non si riesce ad eseguire il backup

- Controllate se i dati audio sono già stati scritti sul disco.

### Non si riesce a recuperare un project suddiviso su più dischi

- Controllate se è stato inserito il disco appropriato.
- Quando un backup di project è suddiviso su più dischi, inserite il disco numero 1. Quando è stato fatto il backup dell'intero hard disk, inserite il primo disco che contiene i dati del project desiderato.

---

## Altri problemi

---

### Il collegamento con altri apparecchi produce disturbo (noise).

- La messa a terra tramite la vite sul fondo dello chassis può risultare utile a eliminare il problema.

### Non si riesce a salvare un project

- Il project non può essere salvato se l'impostazione "Protect" è su On. Mettete "Protect" su off (→ pag. 127).

### Non si riesce a creare un nuovo project o a copiare un project

- Se il display indica "FULL", significa che non possono essere creati altri project. Cancellate i project di cui non avete più bisogno.

### Nel caso di visualizzazione di uno dei seguenti messaggi quando si cerca di eseguire un comando.

FULL

Non c'è abbastanza spazio libero sul disco CD-R/RW.

INSERT  
DISCxxx

Inserite il disco numero xxx.

NO AUDIO

Il disco nel drive CD-R/RW non è un disco audio.

NO DATA

I dati specificati non ci sono.

NO DISC

Nessun disco è stato inserito nel drive CD-R/RW.

NotBLANK

Il disco CD-R/RW non è vuoto.

NOT CD-R

Il disco inserito nel drive CD-R/RW non è un disco CD-R/RW.

HDD FULL

Non c'è sufficiente spazio libero sull'hard disk interno.

PRJ FULL

Non possono più essere creati altri project sull'hard disk interno.



## Tipo di effetto/Elenco parametri

### Effetto Insert

#### Algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS

##### Modulo COMPRESSOR

Tipo	Parametro		
	SENS	ATTACK	LEVEL
COMP	Compressore per mantenere compatto il range dinamico.		

##### [Descrizione Parametro]

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
SENS	0 – 10	Regola la sensibilità di ingresso della compressione.
ATTACK	0 – 10	Regola la velocità di attacco della compressione.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.

##### Modulo PREAMP/DRIVE

Tipo	Parametro					
	GAIN	TONE	LEVEL			
J-CLN	Suono clean che modella un ampli combo a transistor.					
US-CLN	Suono clean che modella un ampli valvolare tipo built-in.					
US-DRV	Suono drive che modella un ampli valvolare tipo built-in.					
Tweed	Modello di piccolo ampli combo valvolare tipo built-in con distorsione dry.					
Class A	Suono crunch unico che modella un ampli combo British-style.					
UK-CRU	Suono crunch che modella un amp stack valvolare British-style.					
UK-DRV	Suono drive che modella un amp stack valvolare British-style.					
CMB 335	Modella un ampli combo valvolare caratterizzato da lungo sustain.					
MTL PNL	Suono drive high-gain che modella un amp stack valvolare.					
BLK BTM	Modello di amp stack valvolare, caratterizzato da basse corpose e delicata distorsione.					
MD LEAD	Suono drive che modella un amp high-gain adatto per i suoni solisti.					
FZ-STK	Tipico suono anni '60 di unità Fuzz suonata in un amp stack.					
TE Bass	Modello di amp per basso con un range low-mid particolarmente pulito.					
FD Bass	Modello di amp per basso con drive in vintage-style.					
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
Suono drive "trebly" per basso.						
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
Combinazione di crunch e simulatore di cabinet.						
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
Combinazione di overdrive vintage e simulatore di cabinet.						
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
Combinazione di distorsione vintage e simulatore di cabinet.						
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
Combinazione di distorsione in stile metal e simulatore di cabinet.						
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
Combinazione di distorsione Zoom 9002 e simulatore di cabinet.						

<b>Aco.Sim</b>	<b>TOP</b>	<b>BODY</b>	<b>LEVEL</b>	<b>CABINET</b>	<b>SPEAKER</b>	<b>DEPTH</b>
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in un suono di simil-acustica.					
<b>E-AcPRE</b>	<b>COLOR</b>	<b>TONE</b>	<b>LEVEL</b>	<b>CABINET</b>	<b>SPEAKER</b>	<b>DEPTH</b>
	Pre-amp per elettrica-acustica.					
<b>BassSim</b>	<b>TONE</b>	<b>LEVEL</b>				
	Trasforma il suono di una chitarra elettrica in un suono tipo chitarra basso.					
<b>CABINET</b>	<b>CABINET</b>	<b>SPEAKER</b>	<b>DEPTH</b>			
	Simulazione del cabinet di un ampli per chitarra/basso.					

**[Descrizione Parametro]**

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
GAIN	1 – 30	Regola la quantità di gain.
TONE	0 – 10	Regola il tono.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.
TOP	1 – 30	Regola la risonanza delle corde.
BODY	0 – 10	Regola la risonanza del corpo.
CABINET	CM	Combo: Simulazione di un cabinet tipo-combo.
	br	Bright Combo: Produce un tono più brillante di quello di Combo.
	Ft	Flat: Un cabinet con risposta “neutra”.
	St	Stack: Produce il carattere di un cabinet tipo-stack.
	bC	BassCombo: Il suono di un cabinet tipo-combo per basso.
	bS	BassStack: Il suono di un cabinet tipo-stack per basso.
SPEAKER	C1	Combo 1: Il suono di un ampli per chitarra tipo-combo con un cono da 12”.
	C2	Combo 2: Il suono di un ampli per chitarra tipo-combo con due coni da 12”.
	C3	Combo 3: Il suono di un ampli per chitarra tipo-combo con un cono da 10”.
	GS	Gt Stack: Il suono di un ampli per chitarra tipo-stack con quattro coni da 10”.
	GW	Gt Wall: Il suono di più ampli tipo-stack messi insieme.
	bC	Bs Combo: Il suono di un ampli per basso tipo-combo con un cono da 15”.
	bS	Bs Combo: Il suono di un ampli per basso tipo-stack con quattro coni da 6.5”.
DEPTH	0 – 10	Regola la risonanza del cabinet dell’altoparlante.
COLOR	1 – 4	Regola il carattere del preamp elettrico-acustico.

**Modulo 3 BAND EQ**

Tipo	Parametro			
<b>3BandEQ</b>	<b>HIGH</b>	<b>MID</b>	<b>LOW</b>	<b>LEVEL</b>
	Equalizzatore a tre bande.			

**[Descrizione Parametro]**

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
HIGH	-12 – 12	Enfasi/taglio del range di frequenze alte.
MID	-12 – 12	Enfasi/taglio del range di frequenze medie.
LOW	-12 – 12	Enfasi/taglio del range di frequenze basse.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.

**Modulo ZNR**

Tipo	Parametro
<b>ZNR</b>	<b>THRSHOLD</b>
	Noise reduction (riduzione rumore) originale Zoom che minimizza il rumore nelle pause dell’esecuzione.

**[Descrizione Parametro]**

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Regola la sensibilità di ZNR. Per i migliori risultati, regolatelo più alto possibile senza permettere agli attacchi e ai decadimenti di suonare innaturali.

**Modulo VOL PDL**

Tipo	Parametro
VOL PDL	MIN VOL
	Potete usare un pedale di espressione per controllare il volume.

**[Descrizione Parametro]**

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
MIN VOL	0 – 10	Quando usate un pedale di espressione come pedale volume, questo parametro specifica il volume minimo.

**Modulo MODULATION/DELAY**

Tipo	Parametro			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Stereo chorus con suono chiaro e grande spaziosità.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Un effetto che aggiunge un carattere pronunciato e modulazione al suono.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	Un effetto che aggiunge una modulazione aspirata al suono.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Un effetto che varia ciclicamente il volume.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Un effetto che vi permette di usare un pedale di espressione per controllare manualmente il wah.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Un effetto in cui il wah è applicato a seconda delle vostre dinamiche di esecuzione.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	Un effetto che modifica il pitch (altezza) del suono diretto.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	
	Un effetto che produce una risonanza metallica.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	Un effetto che dà al suono più focus e definizione spaziale.			
AIR	SIZE	TONE	MIX	
	Simula l'effetto dell'aria nella risonanza di una stanza, dando al suono profondità spaziale.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	
	Un effetto che produce il suono di una registrazione stereo fatta con due microfoni.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Un effetto di delay con un massimo di 500 ms.			

**[Descrizione Parametro]**

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
DEPTH	0 – 10	Regola la profondità dell'effetto.
RATE	1 – 30	Regola la velocità dell'effetto.
MIX	0 – 30	Regola la quantità di mix dell'effetto.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Regola la quantità di feedback.
	TYPE = DELAY : 0 – 10	
POSITION	AF / bF	Scambia le posizioni dell'effetto tra il modulo PREAMP/DRIVE e il modulo MODULATION/DELAY.
COLOR	1 – 4	Specifica il tipo di phase tone.
CLIP	0 – 10	Enfatizza l'effetto.
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1 – 50	Regola la frequenza centrale del wah.
	TYPE = EXCITER : 1 – 5	
LEVEL	1 – 8	Regola la frequenza.
RTM	OFF / On	Regola il livello di uscita del modulo.
FLT TYPE	bPF / LPF	Specifica se il pedale di espressione verrà usato come pedale wah.
RESO	1 – 10	Specifica il tipo di filtro.
SENS	-10 – 10	Aggiunge carattere al suono.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Regola la sensibilità con cui l'effetto viene applicato.
TONE	0 – 10	Regola la quantità di sfasamento prodotto dal pitch shifter.
BALANCE	0 – 30	Regola il tono.
LowBoost	0 – 10	Regola il bilanciamento tra suono diretto e suono effettato.
SIZE	1 – 10	Enfatizza il range di basse frequenze.
TIME	TYPE = WIDE : 1 – 64	Regola la ampiezza spaziale.
	TYPE = DELAY : 1 – 50	
WET LVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono effettato.
DRY LVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono diretto.

## Algoritmo MIC

### Modulo COMP/LIM

Tipo	Parametro		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compressore per tenere compatto il range dinamico.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limiter per controllare i picchi di segnale.		

#### [Descrizione Parametro]

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
SENS	0 – 15	Regola la sensibilità d'ingresso della compressione.
ATTACK	0 – 15	Regola la velocità d'attacco della compressione.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.
THRSHOLD	0 – 15	Regola la soglia d'azione del limiter.
RELEASE	0 – 15	Regola il ritardo di tempo tra punto di attraversamento della soglia e fine della compressione.

### Modulo MIC PRE

Tipo	Parametro			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Preamplici per utilizzo con microfono esterno.			

#### [Descrizione Parametro]

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
COLOR	1 – 6	1. Risposta Flat
		2. Solo Low cut (taglio basse frequenze)
		3. Caratteristiche da chitarra acustica
		4. Caratteristiche da chitarra acustica con low cut
		5. Caratteristiche vocali
		6. Caratteristiche vocali con low cut
TONE	0 – 10	Regola il tono.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.
DE-ESSER	0 – 10	Regola la quantità di taglio sulle sibilanti vocali.

### Modulo 3 BAND EQ

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmi CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

### Modulo ZNR

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmi CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

### Modulo VOL PDL

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmi CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

**Modulo MODULATION/DELAY**

Tipo	Parametro		
<b>CHORUS</b>	DEPTH	RATE	MIX
	Stereo chorus con suono chiaro e grande spaziosità.		
<b>FLANGER</b>	DEPTH	RATE	FB
	Un effetto che aggiunge carattere pronunciato e modulazione al suono.		
<b>PHASER</b>	RATE	COLOR	
	Un effetto che aggiunge una modulazione aspirata al suono.		
<b>TREMOLO</b>	DEPTH	RATE	CLIP
	Un effetto che varia ciclicamente il volume.		
<b>PITCH</b>	SHIFT	TONE	BALANCE
	Un effetto che modifica il pitch del suono diretto.		
<b>RingMod</b>	RATE	BALANCE	
	Un effetto che produce una risonanza metallica.		
<b>EXCITER</b>	FREQ	DEPTH	LowBoost
	Un effetto che dà al suono più focus e definizione spaziale.		
<b>AIR</b>	SIZE	TONE	MIX
	Simula l'effetto dell'aria nella risonanza di una stanza, dando al suono profondità spaziale.		
<b>DELAY</b>	TIME	FB	MIX
	Un effetto delay con un massimo di 500 ms.		
<b>DOUBLE</b>	TIME	TONE	MIX
	Un effetto doubling che permette di impostare il tempo di delay in step di 1-ms fino a 100 ms.		

**[Descrizione Parametro]**

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
DEPTH	0 - 10	Regola la profondità dell'effetto.
RATE	1 - 30	Regola la velocità dell'effetto.
COLOR	1 - 4	Specifica il tipo di phase tone.
CLIP	0 - 10	Enfatizza l'effetto.
SHIFT	-12.0 - 24.0	Regola la quantità di sfasamento d'intonazione prodotta dal pitch shifter. 1.0 corrisponde a un semitono.
BALANCE	0 - 30	Regola il bilanciamento tra suono diretto e suono effettato.
FREQ	1 - 5	Regola la frequenza.
LowBoost	0 - 10	Enfatizza il range delle basse frequenze.
SIZE	1 - 10	Regola l'ampiezza spaziale.
FB	TYPE = FLANGER : -10 - 10	Regola la quantità di feedback.
	TYPE = DELAY : 0 - 10	
TIME	TYPE = DELAY : 1 - 50	Regola il tempo di ritardo (x 10 ms)
	TYPE = DOUBLE : 1 - 100	Regola il tempo di ritardo (x 1 ms)
TONE	0 - 10	Regola il tono.
MIX	0 - 30	Regola la quantità di mix del suono effettato.

## Algoritmo DUAL MIC

### Modulo COMP/LIM

Per la spiegazione di tipi e parametri, ved. algoritmo MIC.

### Modulo MIC PRE

Tipo	Parametro		
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL
	Preamplici da usare con microfono esterno		

#### [Descrizione Parametro]

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
COLOR	1 – 6	1. Risposta Flat
		2. Solo Low cut
		3. Caratteristiche da chitarra acustica
		4. Caratteristiche da chitarra acustica con low cut
		5. Caratteristiche vocali
		6. Caratteristiche vocali con low cut
TONE	0 – 10	Regola il tono.
LEVEL	1 – 8	Regola il livello di uscita del modulo.

### Modulo 3 BAND EQ

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

### Modulo ZNR

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

### Modulo VOL PDL

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

### Modulo DOUBLING

Tipo	Parametro		
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	Un effetto doubling che permette di impostare il tempo di delay in step di 1-ms fino a 100 ms.		

#### [Descrizione Parametro]

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
TIME	1 – 100	Regola il tempo di ritardo (x 1 ms)
TONE	0 – 10	Regola il tono.
MIX	0 – 30	Regola il livello di uscita del modulo.

## Algoritmo LINE

### Modulo COMP/LIM

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmo MIC.

### Modulo ISOLATOR

Tipo	Parametro				
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un effetto che divide il segnale in tre bande di frequenze, e permette di specificare la quantità di mix.				

#### [Descrizione Parametro]

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
XOVER_Lo	50 – 16000	Regola la frequenza per la divisione bass/midrange.
XOVER_Hi	50 – 16000	Regola la frequenza per la divisione midrange/treble.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Regola la quantità di treble mix.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Regola la quantità di midrange mix.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Regola la quantità di bass mix .

### Modulo 3 BAND EQ

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

### Modulo ZNR

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

### Modulo VOL PDL

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

### Modulo MODULATION/DELAY

Tipo	Parametro		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Stereo chorus con suono chiaro e grande spaziosità.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un effetto che aggiunge un carattere pronunciato e modulazione al suono.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Un effetto che aggiunge una modulazione aspirata al suono.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un effetto che varia ciclicamente il volume.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Un effetto che modifica l'intonazione del suono diretto.		
RingMod	RATE	BALANCE	
	Un effetto che produce una risonanza metallica.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Un effetto doubling che consente di impostare il tempo di ritardo in step di 1-ms fino a 100 ms.		

#### [Descrizione Parametro]

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
DEPTH	0 – 10	Regola la profondità dell'effetto.
RATE	1 – 30	Regola la velocità dell'effetto.
MIX	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono effettato.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Regola la quantità di feedback.
	TYPE = DELAY : 0 – 10	
COLOR	1 – 4	Specifica il tipo di phase tone.
CLIP	0 – 10	Enfatizza l'effetto.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Regola la quantità di sfasamento d'intonazione prodotta dal pitch shifter. 1.0 corrisponde a un semitono.
TONE	0 – 10	Regola il tono.
BALANCE	0 – 30	Regola il bilanciamento fra suono diretto e suono effettato.
SIZE	1 – 10	Regola l'ampiezza spaziale.
TIME	1 – 100	Regola il tempo di ritardo (x 1 ms).

## Algoritmo MASTERING

### Modulo 3 BAND COMP/Lo-Fi

Tipo	Parametro							
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un effetto che divide il segnale in ingresso in tre bande di frequenza e vi permette di specificare compressione e quantità di mix per ciascuna banda.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	Un effetto che degrada intenzionalmente la qualità audio del suono.							

#### [Descrizione Parametro]

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
XOVER_Lo	50 – 16000	Regola la frequenza della divisione bass/midrange.
XOVER_Hi	50 – 16000	Regola la frequenza della divisione midrange/treble.
SNS_HIGH	0 – 15	Regola la sensibilità d'ingresso del compressore per il treble range.
SENS_MID	0 – 15	Regola la sensibilità d'ingresso del compressore per il midrange.
SENS_LOW	0 – 15	Regola la sensibilità d'ingresso del compressore per il bass range.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Regola la quantità di mix treble.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Regola la quantità di mix midrange.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Regola la quantità di mix bass.
CHARA	0 – 10	Specifica il carattere del filtro.
COLOR	1 – 10	Specifica il colore.
DIST	0 – 10	Regola il grado di distorsione.
TONE	0 – 10	Regola il tono.
EFX LVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono effettato.
DRY LVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono diretto.

### Modulo NORMALIZER

Tipo	Parametro
NORMMLZR	GAIN
	Permette di impostare il livello di uscita del modulo 3 BAND COMP/Lo-Fi.

#### [Descrizione Parametro]

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
GAIN	-12 – 12	Regola il livello.

### Modulo 3 BAND EQ

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

### Modulo ZNR

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

### Modulo VOL PDL

Per una spiegazione dei tipi e dei parametri, ved. algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.



**Modulo DIMENSION/RESONANCE**

Tipo	Parametro						
DIMENSN	RISE_1	RISE_2					
	Un effetto che produce ampiezza spaziale.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	Un filtro di risonanza con LFO.						

**[Descrizione Parametro]**

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
RISE_1	0 – 30	Regola il grado a cui la componente stereo viene enfatizzata.
RISE_2	0 – 30	Regola la spaziosità che include la componente monaurale.
DEPTH	0 – 10	Regola la profondità dell'effetto.
FreqOFST	1 – 30	Regola l'offset dell'LFO.
RATE	1 – 30	Regola la velocità dell'effetto.
TYPE	HPF / LPF / bPF	Specifica il tipo di filtro.
RESO	1 – 30	Aggiunge carattere all'effetto.
EFX LVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono effettato.
DRY LVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono diretto.

**Effetto Send/return**

**Modulo CHORUS/DELAY**

Tipo	Parametro				
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	Stereo chorus con suono chiaro e grande spaziosità.				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	Un effetto di delay fino a 1000 ms.				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL		
	Un effetto doubling fino a 100 ms.				

**[Descrizione Parametro]**

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
LFO TYPE	Mn / St	Seleziona la frase del LFO: Mn (monaurale) o ST (stereo).
DEPTH	0 – 10	Regola la profondità dell'effetto.
RATE	1 – 30	Regola la velocità dell'effetto.
PRE DLY	1 – 30	Regola il tempo di pre-delay.
EFX LVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono effettato.
TIME	TYPE = DELAY : 1 – 1000 TYPE = DOUBLE : 1 – 100	Regola il tempo di ritardo (x 1 ms).
FB	0 – 10	Regola la quantità di feedback.
DAMP	0 – 10	Regola la quantità di decadimento sulle alte frequenze per il suono ritardato.
REV_SEND	0 – 30	Regola la quantità di suono ritardato inviato al riverbero.
TONE	0 – 10	Regola il tono.

**Modulo REVERB**

Tipo	Parametro					
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un effetto di riverbero che produce la caratteristica riverberazione di una sala da concerto.					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un effetto di riverbero che simula la riverberazione di una stanza.					

**[Descrizione Parametro]**

Nome parametro	Range impostazione	Descrizione del parametro
PRE DLY	1 – 100	Regola il tempo di pre-delay.
REV TIME	1 – 30	Regola il tempo di riverbero.
EQ_HIGH	-12 – 6	Regola il volume high-frequency del suono riverberato.
EQ_LOW	-12 – 6	Regola il volume low-frequency del suono riverberato.
E/R MIX	0 – 30	Regola il volume delle prime riflessioni.
EFX LVL	0 – 30	Regola la quantità di mix del suono effettato.

## Elenco Effect Patch

### Effetto Insert

#### Algoritmo CLEAN

N.	Nome Patch	Commento
0	Standard	Suono base calibrato per la registrazione
1	J-Chorus	Suono clean JC
2	Phaser	Suono clean che simula un effetto phase vintage
3	DryComp	Suono clean di linea con un tocco di doubling
4	RiffCLN	Suono rock'n roll che evidenzia le differenze fra le chitarre
5	WideCLN	Ampio suono clean con crunch
6	PunchCLN	Arioso suono con punch
7	Arpeggio	Suono clean adatto agli arpeggi
8	CleanCH	Suono del canale clean di ampli valvolare vintage American-made
9	50sRNB	Suono di tremolo adatto al rhythm & blues
10	StrmBeat	Suono base adatto all'accompagnamento "strummed"
11	CompCln	Suono di compressione naturale
12	12-Clean	Suono clean con un'ottava superiore aggiunta
13	Funky	Suono funky tagliente
14	FDR-Cln	Suono clean di ampli valvolare vintage American-made
15	Rockbily	Suono rockabilly con breve delay
16	NYFusion	Suono clean adatto alla registrazione direct-line
17	Wet-Rhy	Suono tagliente adatto alle ballad
18	JazzTone	Suono clean adatto al jazz
19	DeepFLG	Suono clean con flanger
20 - 24	EMPTY	

#### Algoritmo DIST

N.	Nome Patch	Commento
0	MRS-Drv	Piena distorsione + suono ricco
1	RCT-BG	Suono high-gain di ampli serie Rectifier American-made
2	CrnchCmp	Suono crunch con un tocco di compressione
3	9002Lead	L'originale suono 9002
4	F-Tweed	Suono di un piccolo ampli valvolare vintage American-made
5	BlackPnl	Suono heavy metal di stack amp "5100 series" American-made
6	MatchCru	Suono crunch di un moderno ampli in classe A
7	Sticky	Compatto suono crunch
8	HardPick	Duro suono crunch
9	RockDrv	Diretto suono drive rock
10	Duplex	Spazioso suono di chitarra lead con effetto dual overlay
11	MadBass	Suono distorto di basso per esecuzione high range da solista e per accordi
12	Straight	Suono lead diretto per tutti i generi
13	JetSound	Versatile suono jet
14	Combo-BG	Suono overdrive con dettagliato lungo sustain
15	FDR-Twin	Suono del canale drive di un ampli valvolare vintage American-made
16	Beatle	Suono di tipo Mersey Beat in Classe A
17	WildFuzz	Suono fuzzbox Vintage
18	JB.Style	Simulazione di Octaver. Un effetto indispensabile per riff all'unisono di chitarra e basso
19	Pitch-5	Anche le note singole suonano come potenti accordi.
20	BRT-Drv	Gran suono di ampli stack serie 900 British
21	Soldan	Suono di ampli high-gain ideale per impostazioni half-tone single coil
22	MatchDrv	Suono drive di un moderno ampli in Classe A
23	Snake	Suono heavy metal con basse frequenze ben salde
24	Crunch	Ensemble di suono crunch serie 800
25	Ballad	Caldo suono solista

26	Metal-X	Buon suono metal con fini armonici
27	DP-Drv	Suono hard rock anni '70
28	WetDrive	Semplice suono overdrive "wet"
29	Mellow	Suono solista con tonalità calde
30	MultiDst	Suono forte completo
31	Bright	Suono chiaro
32	Melody	Gustoso suono "seasoned", ideale per le melodie
33	V-Blues	Suono blues vintage
34	BlueFngr	Suono bluesy adatto al finger picking
35	HDR-Drv	Suono hard rock "wet"
36	Cry-Lead	Originale suono "effetto cry" di Zoom
37	ZakWah	Suono Lead con auto-wah
38	LA-Std	Grosso suono chorus in stile studi di L.A.
39	TheRing	Ring modulator utilizzabile anche come effetto sonoro in registrazione
40 - 44	EMPTY	

### Algoritmo ACO/BASS SIM

N.	Nome Patch	Commento
0	AcoSIM 1	Simulazione di suono di chitarra acustica senza fronzoli
1	AcoSIM 2	Simulazione di suono di chitarra acustica con bel chorus
2	AcoSIM 3	Scintillante suono "detuned" senza modulazione
3	FullSize	Simulazione di chitarra acustica full-sized body
4	Light12	Suono tipo leggera chitarra 12 corde
5	BsSIM 1	Simulazione di basso pizzicato ben compatto
6	BsSIM 2	Simulazione di chorus bass, efficace con linee melodiche
7	BsSIM 3	Simulazione di basso con auto-wah
8	FingBass	Suono flanging tipo quello spesso usato nella fusion anni '80
9	UniSolo	Suono all'unisono di chitarra e basso utilizzabile per accompagnamento o solista
10 - 14	EMPTY	

### Algoritmo BASS

N.	Nome Patch	Commento
0	BS-Pick	Suono compatto da suonare col plettro
1	BS-Od	Suono rock con retro distorsione
2	BS-Drv	Suono con forte distorsione
3	BS-Fingr	Suono tutto tondo per finger picking
4	BS-Slap	Chiaro suono "slap"
5	BS-Comp	Suono piacevole con attacco controllato dalle dinamiche del pizzicato
6	BS-Edge	Suono compatto con "edge"
7	BS-Solo	Suono adatto alla melodia, con chorus
8	BS-Octve	Suono con un'ottava superiore aggiunta, utile in un ensemble
9	BS-Wah	Basso funky con auto-wah
10 - 14	EMPTY	

### Algoritmo MIC

N.	Nome Patch	Commento
0	Vo-Stnd	Effetto vocale standard
1	Vo-Rock	Effetto vocale rock
2	Vo-Balld	Effetto vocale da ballad con profondità creata da un chorus "detuned"
3	Vo-Echo	Effetto eco per voce
4	Vo-PreC1	Suono liscio, ben ascoltabile per microfoni a condensatore
5	Vo-PreC2	Suono doubling che aggiunge profondità per microfoni a condensatore
6	Vo-PreD1	Effetto che migliora la definizione per microfoni dinamici
7	Vo-PreD2	Effetto che rende il suono più grasso e più "wet" per microfoni dinamici
8	Vo-Robot	Voce da robot come nei film di fantascienza

9	AG-Live	Suono per registrazione microfonica con feel "live". Ampiamente utilizzabile, non solo per chitarra.
10	AG-Brgh	Suono per registrazione microfonica; brillante e chiaro
11	AG-Solo	Suono solista ridondante
12	AG-Edge	Suono per registrazione di chitarra acustica con "edge" potenziata
13	AG-Strum	Suono per registrazione di chitarra acustica per strumming
14	ForWind	Suono con buona presenza e particolare mid-range
15	ForBrass	Breve delay dal suono complessivo chiaro
16	ForPiano	Suono profondo con potenziata profondità e definizione
17	AG-Mix 1	Suono migliorato per il missaggio (strumming)
18	AG-Mix 2	Suono migliorato per il missaggio (arpeggio)
19	SweeperX	Effetto con acuto sweep per percussione "one-shot"
20	FXgroove	Suono tipo rhythm machine con percussioni processate
21	Lo&Hi	Traccia drum metallica con alte e basse enfatizzate e midrange attenuato
22	Lo-Boost	Suono drum con low-end enfatizzato dal pitch shifter
23	FanFan	Suona come parlando in un ventilatore
24	Alien	Effetto sonoro tipo creatura dello spazio per la voce
25	TapeComp	Patch che simula multi-registrazione analogica
26	Duet??	Aggiunge un timbro di bambino alla voce femminile o un timbro femminile a quella maschile
27	Active	Effetto con attacco enfatizzato
28	Psyche	Effetto vocale divertente in stile psichedelico
29	DeepDLY	Delay efficace per le voci, utile per ritagliare urla o suoni
30 - 49	EMPTY	

### Algoritmo DUAL MIC

N.	Nome Patch	Commento	Usi consigliati per INPUT 1 / 2
0	Vo/Vo 1	Patch adatto per duetti	Vocal / Vocal
1	Vo/Vo 2	Chorus adatto per voce principale	Vocal / Vocal
2	Vo/Vo 3	Patch adatto per armonie	Vocal / Vocal
3	AG/Vo 1	Patch che crea un carattere "da strada"	Acoustic guitar / Vocal
4	AG/Vo 2	Patch con carattere vocale differente dall'AG/Vo 1	Acoustic guitar / Vocal
5	AG/Vo 3	Patch che modifica in modo aggressivo il carattere vocale	Acoustic guitar / Vocal
6	ShortDLY	Breve delay con uso efficace del doubling	Mic / Mic
7	FatDrum	Adatto per registrare percussioni usando un singolo microfono stereo	Mic / Mic
8	BothTone	Suono tipo condensatore calibrato maschile INPUT 1 e femminile INPUT 2	Vocal / Vocal
9	Condnsr	Simula suono di microfono a condensatore con input di microfono dinamico	Vocal / Vocal
10	DuoAttack	Patch con attacco enfatizzato ed effetto chorus per voci soliste	Vocal / Vocal
11	Warmth	Caldo suono con midrange prominente	Vocal / Vocal
12	AM Radio	Simulazione di una radio AM	Vocal / Vocal
13	Pavilion	Patch per suono parlato in stand espositivi ed eventi	Vocal / Vocal
14	TV News	Suono notiziario TV	Vocal / Vocal
15	F-Vo/Pf1	Patch per voce femminile da canzone pop con accompagnamento di piano	Vocal / Piano
16	JazzDuo1	Simulazione di sessione da disco LP di jazz con suono low-fi	Vocal / Piano
17	Cntmprry	Suono chiaro a tutto tondo con trattamento sonoro moderno	Vocal / Piano
18	JazzDuo2	Suono di voce maschile JazzyDuo1	Vocal / Piano
19	Ensemble	Patch per chitarra con forte attacco e piano morbido	Acoustic guitar / Piano
20	Enhanced	Patch con chiaro, forte profilo per ballad	Acoustic guitar / Vocal
21	Warmy	Patch per compensare ambiente troppo brillante	Acoustic guitar / Vocal
22	Strum+Vo	Liscio suono grasso con compensazione sul midrange	Acoustic guitar / Vocal
23	FatPlus	Patch per abbellire un midrange esile	Acoustic guitar / Vocal
24	Arp+Vo	Suono solido complessivo	Acoustic guitar / Vocal
25	ClubDuo	Simulazione di suono live in piccolo club	Acoustic guitar / Acoustic guitar
26	BigShape	Patch per potenziare la chiarezza complessiva	Acoustic guitar / Acoustic guitar
27	FolkDuo	Patch con suono fresco e pulito	Acoustic guitar / Acoustic guitar
28	GtrDuo	Patch adatto per guitar duo	Acoustic guitar / Acoustic guitar
29	Bright	Patch con presenza brillante e acuta	Acoustic guitar / Acoustic guitar
30 - 49	EMPTY		

## Algoritmo LINE

No.	Patch Name	Commento
0	Syn-Lead	Effetto lead di singolo suono di synth
1	OrganPha	Effetto phaser per synth/organo
2	OrgaRock	Suono roboante di distorsione per organo rock
3	EP-Chor	Bella risonanza e chorus, efficace per piano elettrico
4	ClavFlg	Suono per clavinet
5	Concert	Effetto sala da concerto per piano
6	Honkey	Simulazione di piano honky-tonk
7	PowerBD	Un effetto che dà più potenza alla cassa
8	DrumFlng	Flanger convenzionale per la batteria
9	LiveDrum	Simulazione di registrazione live all'aperto
10	JetDrum	Suono phaser efficace su hi-hat a 16-beat
11	AsianKit	Trasforma un kit standard in un kit asiatico
12	BassBost	Patch di enfasi (boost) che lavora sul low range
13	Mono->St	Un effetto che dà spaziosità a sorgenti monofoniche
14	AM Radio	Simulazione di radio AM
15	WideDrms	Ampio effetto stereo ottimo per i suoni drum interni
16	DanceDrm	Potente effetto con bassi rinforzati per ritmi dance
17	Octaver	Effetto tipo SFX che aggiunge un suono di ottava inferiore
18	Percushn	Dà ariosità, presenza, e apertura stereo ai suoni percussivi
19	MoreTone	Suono di chitarra distorto con corpo midrange enfatizzato
20	SnrSmack	Dà presenza alle percussioni interne enfatizzando il suono di rullante
21	Shudder!	Suono stereo ottimo per tracce techno
22	SwpPhase	Effetto phaser con potente risonanza
23	DirtyBiz	Distorsione low-fi che fa uso del ring modulator
24	Doubler	Effetto doubling ottimo per tracce vocali
25	SFXlab	Suono SFX rinforzato per synth
26	SynLead2	Suono jet old-style ottimo per synth solista
27	Tekepiko	Effetto per frasi in sequenza e guitar mute (a nota singola)
28	Soliner	Simulazione ensemble di archi analogici
29	HevyDrum	Traccia drum tipo hard rock
30 - 49	EMPTY	

## MASTERING algorithm

N.	Nome Patch	Commento
0	PlusAlfa	Mastering che potenzia la forza complessiva
1	All-Pops	Mastering convenzionale
2	StWide	Mastering ampio range
3	DiscoMst	Mastering per suono da club
4	Boost	Effetto per missaggio con finitura hi-fi
5	Power	Per mix con un grosso e bel low range
6	Live	Aggiungete un feel live al mix complessivo
7	WarmMst	Mastering che aggiunge un caldo feeling generale
8	TightUp	Mastering con un tocco complessivo hard
9	1930Mst	Mastering con suono anni '30
10	LoFi Mst	Lo-fi mastering
11	BGM	Mastering per musica di sottofondo
12	RockShow	Mastering per fare un mix dal suono "live" rock-style
13	Exciter	Lo-fi mastering con leggera distorsione nei range medio e superiore
14	Clarify	High-end mastering con ampio range e appeal universale
15	VocalMax	Mastering per portare le voci in primo piano
16	RaveRez	Speciale effetto sweep che usa un forte filtro
17	FullComp	Forte compressione sul range a piene frequenze
18	ClearPWR	Potente con midrange enfatizzato, forte impatto e suono chiaro
19	ClearDMS	Suono con chiarezza potenziata e spaziosità
20 - 29	EMPTY	

## Effetto Send/return

### CHORUS/DELAY

N.	Nome Patch	Commento
0	Vocal	Chorus efficace per aggiungere colore alla voce
1	GtChorus	Effetto chorus utile per suoni di chitarra deboli
2	Doubling	Versatile effetto doubling
3	Echo	Ricco delay in stile analogico per chitarra o voce
4	Delay375	Delay corrispondente al tempo comunemente usato di 120 BPM
5	LongDLY	Lungo delay ideale per ballad
6	FastCho	Rapido chorus per aggiungere profondità al suono
7	DeepCho	Versatile effetto di chorus profondo
8	ShortDLY	Versatile breve delay
9	DeepDBL	Profondo effetto doubling
10	SoloLead	Effetto per tenere compatte le frasi veloci, specialmente per i soli di chitarra o synth
11	WarmyDly	Simulazione di delay analogico con suono caldo
12	EnhanCho	Effetto enhancer che usa phase shift doubling
13	Detune	Grande effetto per strumenti con forti armoniche quali piano elettrico digitale o synth
14	Natural	Chorus con bassa modulazione, per accompagnamento di chitarra o piano
15 - 19	EMPTY	

### REVERB

N.	Nome Patch	Commento
0	TightHal	Riverbero Hall con dura qualità tonale
1	BrgtRoom	Riverbero Room con dura qualità tonale
2	SoftHall	Riverbero Hall con leggera qualità tonale
3	LargeHal	Simula la riverberazione di una grande sala
4	SmallHal	Simula la riverberazione di una piccola sala
5	LiveHous	Simula il riverbero di un club
6	TrStudio	Simula la riverberazione di una sala prove
7	DarkRoom	Riverbero Room con leggera qualità tonale
8	VcxRev	Riverbero ottimizzato per rafforzare la voce
9	Tunnel	Simula la riverberazione di un tunnel
10	BigRoom	Simula la riverberazione di un grande spazio tipo palestra
11	PowerSt.	Effetto tipo riverbero Gate
12	BritHall	Simula una sala da concerto brillante
13	BudoKan	Simula la riverberazione del Budokan di Tokyo
14	Ballade	Effetto riverbero per lente ballad
15 - 19	EMPTY	

## Elenco dei pattern rhythm

N.	Nome Pattern	N.	Nome Pattern	N.	Nome Pattern	N.	Nome Pattern
0	08BEAT01	61	ROCK32	122	R'nB 06	183	DANCE 07
1	08BEAT02	62	ROCK33	123	R'nB 07	184	DANCE 08
2	08BEAT03	63	HROCK 01	124	R'nB 08	185	HOUSE 01
3	08BEAT04	64	HROCK 02	125	R'nB 09	186	HOUSE 02
4	08BEAT05	65	HROCK 03	126	R'nB 10	187	HOUSE 03
5	08BEAT06	66	HROCK 04	127	R'nB 11	188	HOUSE 04
6	08BEAT07	67	HROCK 05	128	R'nB 12	189	HOUSE 05
7	08BEAT08	68	HROCK 06	129	FUNK 01	190	HOUSE 06
8	08BEAT09	69	HROCK 07	130	FUNK 02	191	TECHNO01
9	08BEAT10	70	HROCK 08	131	FUNK 03	192	TECHNO02
10	08BEAT11	71	HROCK 09	132	FUNK 04	193	TECHNO03
11	08BEAT12	72	METAL 01	133	FUNK 05	194	TECHNO04
12	16BEAT01	73	METAL 02	134	FUNK 06	195	TECHNO05
13	16BEAT02	74	METAL 03	135	FUNK 07	196	TECHNO06
14	16BEAT03	75	METAL 04	136	FUNK 08	197	TECHNO07
15	16BEAT04	76	METAL 05	137	FUNK 09	198	TECHNO08
16	16BEAT05	77	METAL 06	138	FUNK 10	199	TECHNO09
17	16BEAT06	78	THRASH01	139	FUNK 11	200	TECHNO10
18	16BEAT07	79	THRASH02	140	FUNK 12	201	TECHNO11
19	16BEAT08	80	PUNK 01	141	FUNK 13	202	D'nB 01
20	16FUS 01	81	PUNK 02	142	FUNK 14	203	D'nB 02
21	16FUS 02	82	PUNK 03	143	FUNK 15	204	D'nB 03
22	04JAZZ01	83	PUNK 04	144	FUNK 16	205	D'nB 04
23	04JAZZ02	84	FUSION01	145	16BEAT09	206	D'nB 05
24	04JAZZ03	85	FUSION02	146	16BEAT10	207	D'nB 06
25	04JAZZ04	86	FUSION03	147	16BEAT11	208	TRIP 01
26	BOSSA	87	FUSION04	148	HIP 01	209	TRIP 02
27	COUNTRY	88	FUSION05	149	HIP 02	210	TRIP 03
28	68BLUS	89	FUSION06	150	HIP 03	211	AMB 01
29	DANCE	90	FUSION07	151	HIP 04	212	AMB 02
30	ROCK01	91	FUSION08	152	HIP 05	213	AMB 03
31	ROCK02	92	FUSION09	153	HIP 06	214	AMB 04
32	ROCK03	93	FUSION10	154	HIP 07	215	AMB 05
33	ROCK04	94	FUSION11	155	HIP 08	216	AMB 06
34	ROCK05	95	FUSION12	156	HIP 09	217	BALD 01
35	ROCK06	96	FUSION13	157	HIP 10	218	BALD 02
36	ROCK07	97	FUSION14	158	HIP 11	219	BALD 03
37	ROCK08	98	FUSION15	159	HIP 12	220	BALD 04
38	ROCK09	99	INDUST01	160	HIP 13	221	BALD 05
39	ROCK10	100	INDUST02	161	HIP 14	222	BALD 06
40	ROCK11	101	POP 01	162	HIP 15	223	BALD 07
41	ROCK12	102	POP 02	163	HIP 16	224	BALD 08
42	ROCK13	103	POP 03	164	HIP 17	225	BALD 09
43	ROCK14	104	POP 04	165	HIP 18	226	BALD 10
44	ROCK15	105	POP 05	166	HIP 19	227	BALD 11T
45	ROCK16	106	POP 06	167	HIP 20	228	BALD 12
46	ROCK17	107	POP 07	168	HIP 21	229	BALD 13
47	ROCK18	108	POP 08	169	HIP 22	230	BLUES 01
48	ROCK19	109	POP 09	170	HIP 23	231	BLUES 02
49	ROCK20	110	POP 10	171	HIP 24	232	BLUES 03
50	ROCK21	111	POP 11	172	HIP 25	233	BLUES 04
51	ROCK22	112	POP 12T	173	HIP 26	234	BLUES 05
52	ROCK23	113	POP 13	174	HIP 27	235	BLUES 06
53	ROCK24	114	POP 14	175	HIP 28	236	BLUES 07
54	ROCK25	115	POP 15	176	HIP 29	237	BLUES 08
55	ROCK26	116	POP 16	177	DANCE 01	238	COUNTR01
56	ROCK27	117	R'nB 01	178	DANCE 02	239	COUNTR02
57	ROCK28T	118	R'nB 02	179	DANCE 03	240	COUNTR03
58	ROCK29	119	R'nB 03	180	DANCE 04	241	COUNTR04
59	ROCK30	120	R'nB 04	181	DANCE 05	242	COUNTR05
60	ROCK31	121	R'nB 05	182	DANCE 06	243	COUNTR06

N.	Nome Pattern
244	JAZZ 01
245	JAZZ 02
246	JAZZ 03
247	JAZZ 04
248	JAZZ 05
249	JAZZ 06
250	JAZZ 07P
251	JAZZ 08
252	JAZZ 09
253	SHUFFL01
254	SHUFFL02
255	SHUFFL03
256	SHUFFL04
257	SHUFFL05
258	SHUFFL06
259	SHUFFL07
260	SKA 01
261	SKA 02
262	SKA 03
263	SKA 04
264	REGGAE01
265	REGGAE02
266	REGGAE03
267	REGGAE04
268	REGGAE05
269	REGGAE06
270	AFRO 01
271	AFRO 02
272	AFRO 03
273	AFRO 04
274	AFRO 05
275	AFRO 06
276	AFRO 07
277	AFRO 08
278	LATIN 01
279	LATIN 02
280	LATIN 03
281	LATIN 04
282	LATIN 05
283	LATIN 06
284	LATIN 07
285	LATIN 08
286	LATIN 09
287	LATIN 10
288	LATIN 11
289	LATIN 12
290	LATIN 13
291	LATIN 14
292	LATIN 15
293	BOSSA 01
294	SAMBA 01
295	SAMBA 02
296	MIDE 01
297	MIDE 02

N.	Nome Pattern
298	MIDE 03
299	MIDE 04T
300	MIDE 05
301	MIDE 06
302	INTRO 01
303	INTRO 02
304	INTRO 03
305	INTRO 04
306	INTRO 05
307	INTRO 06
308	INTRO 07
309	INTRO 08
310	INTRO 09
311	INTRO 10
312	INTRO 11
313	INTRO 12
314	INTRO 13
315	INTRO 14
316	INTRO 15
317	INTRO 16
318	INTRO 17
319	INTRO 18
320	COUNT
321	ROCK F1
322	ROCK F2
323	ROCK F3
324	ROCK F4
325	ROCK F5
326	ROCK F6
327	ROCK F7
328	ROCK F8
329	ROCK F9
330	HROCK F1
331	HROCK F2
332	HROCK F3
333	HROCK F4
334	METAL F1
335	METAL F2
336	THRAS F1
337	THRAS F2
338	FUSE F1
339	FUSE F2
340	FUSE F3
341	FUSE F4
342	FUSE F5
343	FUSE F6
344	INDST F1
345	POPS F1
346	POPS F2
347	POPS F3
348	POPS F4
349	POPS F5
350	R'nB F1
351	R'nB F2

N.	Nome Pattern
352	FUNK F1
353	FUNK F2
354	FUNK F3
355	FUNK F4
356	HIP F1
357	HIP F2
358	HIP F3
359	DANCE F1
360	DANCE F2
361	DANCE F3
362	DANCE F4
363	HOUSE F1
364	HOUSE F2
365	TECHN F1
366	TECHN F2
367	D'nB F1
368	D'nB F2
369	AMB F1
370	GROOV F1
371	GROOV F2
372	BALAD F1
373	BALAD F2
374	BLUES F1
375	BLUES F2
376	CNTRY F1
377	CNTRY F2
378	JAZZ F1
379	JAZZ F2
380	SHFL F1
381	SHFL F2
382	SHFL F3
383	REGGA F1
384	REGGA F2
385	AFRO F1
386	AFRO F2
387	LATIN F1
388	LATIN F2
389	LATIN F3
390	LATIN F4
391	MIDE F1
392	MIDE F2
393	ENDING01
394	ENDING02
395	ENDING03
396	ENDING04
397	ENDING05
398	ENDING06
399	ENDING07
400	METRO4/4
401	METRO3/4
402	ALL MUTE



## Elenco dei Drum Kit

	Display	Nome Pattern
LIVE ROCK	00LIVE1	Live Rock 1
	01LIVE2	Live Rock 2
STUDIO DRUMS	02STDIO1	Studio 1
	03STDIO2	Studio 2
STANDARD KIT	04STNDR1	Standard 1
	05STNDR2	Standard 2
VARIATION	06ELE_DR	Electric
	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	08GENERL	General
	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10FUNK1	Funk Trap 1
	11FUNK2	Funk Trap 2
JAZZ DRUMS	12JAZZ	Jazz
	13BRUSH	Brush
EPIC ROCK	14EPIC1	Epic rock 1
	15EPIC2	Epic rock 2
BALLAD SET	16BALAD1	Ballad 1
	17BALAD2	Ballad 2
DANCE	18DANCE1	Dance 1
	19DANCE2	Dance 2
RAP/HIPHOP	20HIPHP1	Rap/Hiphop 1
	21HIPHP2	Rap/Hiphop 2

	Display	Nome Pattern
TECHNO BEAT	22TECH1	Techno Beat 1
	23TECH2	Techno Beat 2
LO-FI KIT	24LO_FI	Lo-Fi
	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26GNPERC	General Percussion
	27DRSKIN	Drum Skin
ENSEMBLE PARTS	28CLKSTK	Clicks and Sticks
	29LOPERC	Low Percussion
PROCESSABLE	30HIPERC	High Percussion
	31DRY1	Dry 1
	32DRY2	Dry 2
	33DRY3	Dry 3
	34DRY4	Dry 4
	35ROOM1	Room 1
	36ROOM2	Room 2
	37STD1	Room 3
	38HUMAN	Human Dry
	39LONGRM	Long Room
	40LIGHT	Light Pop
	41HITUNE	High Tune
	42TIGHT	Tight Rock

## Strumento/Tabella numero di nota MIDI

### KIT N. 1 - 25, 31 - 42

Tasto	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #
KICK	Kick	36	Cowbell	56	Agogo	67
SNARE	Snare	38	Mute high conga	62	Tambourine	54
C-HH	Closed Hihat	42	Open high conga	63	Clap	39
O-HH	Open Hihat	46	Low conga	64	Short guiro	73
TOM 1	Tom 1	50	Stick	37	High timbale	65
TOM 2	Tom 2	47	High bongo	60	Low timbale	66
TOM 3	Tom 3	43	Low bongo	61	Shaker	70
CYMBAL	Crash cymbal	49	Ride cymbal	51	Cup	53

\* Alcuni strumenti sono differenti per JAZZ DRUM.

### KIT No. 26: General Percussion

Tasto	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #
KICK	Metronome click	36	Short guiro	56	Wood block high	67
SNARE	Metronome bell	38	Long guiro	62	Wood block low	54
C-HH	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	High Q	50	Claves	37	Mute surdo	65
TOM 2	Square click	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Short click	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

**KIT No.27:Drum Skin**

Tasto	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #
KICK	Live conga 1	36	Hand tom	56	Wood block high	67
SNARE	Live conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood block low	54
C-HH	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle bell	39
O-HH	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
TOM 1	Bongo reverb 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Bongo reverb 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

**KIT No.28:Click & Stick**

Tasto	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #
KICK	Stick reverb	36	Latin sell	56	Wood block high	67
SNARE	Studio click	38	Castanet 1	62	Wood block low	54
C-HH	Cross stick	42	Castanet 2	63	Jingle bell	39
O-HH	Short guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
TOM 1	Claves	50	Brush slap	37	Mute surdo	65
TOM 2	Wood click 1	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Wood click 2	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Wood click 3	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

**KIT N.29: Low Percussion**

Key	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #	Nome strumento	Note #
KICK	Doumbek 1	36	Loose conga 1	56	Wood block high	67
SNARE	Doumbek 2	38	Loose conga 2	62	Wood block low	54
C-HH	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
TOM 1	Tumba 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Hand tom	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

**KIT No. 30:High Percussion**

Key	Bank 1		Bank 2		Bank 3	
	Instrument Name	Note #	Instrument Name	Note #	Instrument Name	Note #
KICK	Tambourine 1	36	Long guiro 1	56	Wood block high	67
SNARE	Tambourine 2	38	Long guiro 2	62	Wood block low	54
C-HH	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	Shaker 1	50	Short guiro	37	Mute surdo	65
TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Viblaslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

# Elenco Phrase

			No.	Nome	Commenti	
Rhythm	Drum Loops	1	1	Ry-01-1A	Drum loop 1	
			2	Ry-01-1B	Drum loop 2	
			3	Ry-01-1C	Drum fill 1	
			4	Ry-01-1D	Drum variation 1	
			5	Ry-01-1E	Drum fill 2	
			6	Ry-01-1F	Drum variation 2	
			7	Ry-01-1G	Drum end	
		2	8	Ry-01-2A	Drum intro	
			9	Ry-01-2B	Drum loop 1	
			10	Ry-01-2C	Drum loop 2	
			11	Ry-01-2D	Drum break	
			12	Ry-01-2E	Drum variation 1	
			13	Ry-01-2F	Drum fill	
			14	Ry-01-2G	Drum variation 2	
	Beats Variation			15	Ry-02-1A	Drum loop 1
				16	Ry-02-1B	Drum loop 2
	Breakbeats			17	Ry-03-1A	Drum loop 1
				18	Ry-03-1B	Drum loop 2
				19	Ry-03-1C	Drum loop 3
				20	Ry-03-1D	Drum loop 4
				21	Ry-03-1E	Drum loop 5
	Latin Loops		1	22	Ry-04-1A	Percussion loop 1
				23	Ry-04-1B	Percussion loop 2
				24	Ry-04-1C	Percussion loop 3
				25	Ry-04-1D	Percussion loop 4
			2	26	Ry-04-2A	Percussion loop 1
				27	Ry-04-2B	Percussion loop 2
				28	Ry-04-2C	Percussion loop 3
			3	29	Ry-04-2D	Percussion loop 4
				30	Ry-04-3A	Percussion loop 1
				31	Ry-04-3B	Percussion loop 2
	Asian Loops			32	Ry-05-1A	Asian percussion loop 1-1
				33	Ry-05-1B	Asian percussion loop 1-2
				34	Ry-05-1C	Asian percussion loop 1-3
				35	Ry-05-1D	Asian percussion loop 2
				36	Ry-05-1E	Asian percussion loop 3
Songs	Hardcore Loop		1	37	Sg-01-1A	Industrial drum loop
				38	Sg-01-1B	Industrial break
				39	Sg-01-1C	Industrial G & B break
				40	Sg-01-1D	Industrial guitar
			2	41	Sg-01-2A	BigBeat drum loop
	42	Sg-01-2B		BigBeat bass loop		
	43	Sg-01-2C		BigBeat FX loop		
	Kontrol Variations		1	44	Sg-02-1A	Hiphop Track 1-1
				45	Sg-02-1B	Hiphop Track 1-2
			2	46	Sg-02-2A	Hiphop Track 2-1
	47	Sg-02-2B		Hiphop Track 2-2		
	Drum Bass Loops		1	48	Sg-03-1A	Drum loop
				49	Sg-03-1B	Bass loop
	Reggae Variations		1	50	Sg-04-1A	Dub drum loop
				51	Sg-04-1B	Dub bass loop
				52	Sg-04-1C	Dub guitar loop
			2	53	Sg-04-2A	Dub drum loop
				54	Sg-04-2B	Dub bass loop
				55	Sg-04-2C	Dub guitar solo loop

			No.	Nome	Commenti					
Bass	in A		56	EB-01-1A	Old Funk loop 1					
			57	EB-01-1B	Old Funk loop 2					
	in B		58	EB-02-1A	Old-school bass loop 1					
			59	EB-02-1B	Old-school bass loop 2					
	in C		60	EB-03-1A	Old House bass loop					
			61	EB-03-1B	Pops bass loop					
	in D		62	EB-04-1A	Funk bass loop 1					
			63	EB-04-1B	Funk bass loop 2					
	in E		64	EB-05-1A	Dark bass loop 1-1					
			65	EB-05-1B	Dark bass loop 1-2					
	in G		66	EB-06-1A	Funk bass loop 1-1					
			67	EB-06-1B	Funk bass loop 1-2					
	Guitar			68	Gt-01-1A	Acoustic guitar loop on Amaj				
				69	Gt-01-1B	Acoustic guitar loop on Amin				
70				Gt-01-1C	Electric guitar loop on Cmin					
71				Gt-01-1D	RockBilly guitar loop on Amin					
72				Gt-01-1E	Funk guitar loop on A7#9					
73				Gt-01-1F	Funk guitar loop on Dmin9					
74				Gt-01-1G	Hard Rock guitar loop on Bmin					
75				Gt-01-1H	Rock guitar loop on Amin					
Analog				Synth Bass		76	AG-01-1A	Analog bass loop 1		
						77	AG-01-1B	Synth bass loop 1		
			78			AG-01-1C	Synth bass loop 2			
			79			AG-01-1D	Synth bass loop 3			
			80			AG-01-1E	Analog bass loop 2			
			81			AG-01-1F	Analog bass loop 3			
			82			AG-01-1G	Synth bass loop 4			
			Synth Rhythm			83	AG-02-1A	Synth loop 1		
					84	AG-02-1B	Synth loop 2			
					85	AG-02-1C	Synth loop 3			
					86	AG-02-1D	Synth loop 4			
			Synth Textures		87	AG-02-1E	Synth loop 5			
88	AG-02-1F	Synth loop 6								
89	AG-03-1A	String & Synth loop								
90	AG-03-1B	String loop 1								
91	AG-03-1C	String loop 2								
92	AG-03-1D	String loop 3								
FX loops			93	FX-01-1A	Fx loop 1					
			94	FX-01-1B	Fx loop 2					
			95	FX-01-1C	Fx loop 3					
			96	FX-01-1D	Fx loop 4					

Con le impostazioni default di fabbrica, project 001 contiene queste frasi.

## Contenuti hard disk di MRS-802

L'hard disk di MRS-802 comprende due partizioni chiamate "MSR-USR" e "MSR-FAC". La partizione "MSR-FAC" contiene file che servono ad eseguire la manutenzione dell'hard disk. Non tentate mai di modificare i file in questa partizione.

"MSR-USR" contiene i seguenti file e folder.

### Folder PRJINIT

Contiene dati quali quelli di rhythm song/rhythm pattern e drum kit pronti per creare un nuovo project. I seguenti file si trovano in questa cartella (folder).

#### PRJDATA.INI

Dati di project

#### RHYTHM.SEQ

Dati di rhythm pattern e rhythm song

### SYS folder

Contiene i file di sistema.

#### MAC\_PRM.INI

Numero del project più recentemente modificato

#### BURNLIST.CDT

Dati album

### PROJxxx folder

Contiene i dati individuali per ciascun project. In questo folder si trovano i seguenti file.

#### TRACKx\_x.DAT

Dati audio per ciascuna traccia/V-take

#### PHRASExx.PH

Dati audio per ciascuna frase (mono o canale sinistro stereo)

#### PHRASExx.PHR

Dati audio per ciascuna frase (canale destro stereo)

#### LOOPxx.LSQ

Dati di formule immessi creando i phrase loop

#### RHYTHM.FST

Dati di formule immessi creando rhythm song col metodo FAST.

#### PRJDATA.INI

Dati di impostazioni del project

#### RHYTHM.SEQ

Dati di rhythm pattern e rhythm song

### WAV\_AIFF folder

Folder per la memorizzazione di file WAV/AIFF. Usato quando si importano frasi dall'hard disk interno.

Per usare questo folder, installate la scheda opzionale USB (UIB-01/UIB-02) e copiate file WAV/AIFF da un computer.

### SOUNDS folder

Dati di Drum kit

#### xxxx.DRM

Dati dei suoni per ciascun drum kit

### SYSTEM.ZEX

File di sistema MRS-802

---

## Compatibilità con le serie MRS-1044/ MRS-1266

---

MRS-802 può scambiare dati di project con i modelli MRS-1044/CD e MRS-1266/CD. Tuttavia, alcune limitazioni esistono a seconda delle funzioni supportate.

### Caricando project di MRS-1044/CD in MRS-802

#### Non vengono letti i seguenti dati:

- Dati audio per le tracce 9/10
- Scene
- Patch Effetti
- Parametri del suono Bass
- Impostazioni sensibilità Pad

### Caricando project di MRS-1266/CD in MRS-802

#### I seguenti dati non verranno letti:

- Dati audio per le tracce 9/10
- Scene
- Impostazioni Sub out
- Drum kit
- Parametri del suono Bass
- Impostazioni sensibilità Pad

I patch effetti dell' algoritmo GUITAR/BASS verranno divisi e assegnati all' algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, e BASS in ordine numerico.

Nei patch dell' algoritmo DUAL, i parametri del tipo G/B&Mic e del tipo Gtr&Bass saranno cambiati.

### **Caricando project di MRS-802 in MRS-1044/CD**

non vengono letti i seguenti dati:

- Scene
- Pattern Rhythm numero 255 - 510
- Song rhythm numero 1 - 9
- Patch Effetti

### **Caricando project di MRS-802 in MRS-1266/CD**

Non vengono letti i seguenti dati:

- Scene
- Drum kit

### **CLEAN, DIST, ACO/BASS**

I patch effetti degli algoritmi CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM e BASS saranno integrati come patch di algoritmi GUITAR/BASS.

## Implementazione MIDI

### 1. Messaggi riconosciuti

Status	1st	2nd	Descrizione
8nH	kk	vv	Note Off kk: numero di nota vv: velocity sarà ignorata
9nH	kk	00H	Note Off kk: numero di nota
9nH	kk	vv	Note On kk: numero di nota ( Ved. NOTA 1 ) vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: valore volume
BnH	0BH	vv	Channel Expression vv: valore expression
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	79H	xx	Reset All Controllers
BnH	7BH	xx	All Notes Off

NOTA: n = Numero di canale MIDI ( 0 - F )

1. Messaggi Note On possono essere registrati nei rhythm pattern.

### 2. Messaggi trasmessi

Status	1st	2nd	Descrizione
8nH	kk	40H	Note Off kk: numero nota
9nH	kk	00H	Note Off kk: numero nota
9nH	kk	vv	Note On kk: numero nota vv: velocity
BnH	07H	vv	Volume canale vv: valore volume
BnH	7BH	00H	All Notes Off
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: posizione song
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTA: n = Numero canale MIDI ( 0 - F )

### 3. Messaggi di Sistema Esclusivo

Non sono riconosciuti/trasmessi messaggi SysEx.

## Schema implementazione MIDI

[HardDisk Recorder ] Date : 28.Jan.2003  
 Model MRS-802 MIDI Implementation Chart Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	32-73 *****	32-73	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11  120 121	Volume Expression  All Sounds Off Reset All Ctrl's
Prog Change	True #	x *****	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      o : Yes  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY      Mode 4 : OMNI OFF, MONO      x : No

# Indice dei nomi

## Simboli

(	64, 84
)	64, 84
+	64, 84
x	64, 84

## A

A-B repeat	44
ADJUST BAR	66
ADJUST BAR&LEN	66
ADJUST OFF	66
AIFF file	
Lettura di file WAV/AIFF	59
Album	111
Cambiare un project	114
Cancellare un singolo project	114
Cancellare tutti i project	114
Algoritmo	24, 100
Alimentazione (spegnere)	20
Alimentazione (accendere)	19
All Initialize	138
Applicare l'effetto send/return	29
Selezionare un patch	30
Audio CD	
Importare dati da	119
Riproduzione	115
Auto punch-in/out	36

## B

Backup	119
Caricamento	122
Salvataggio	119, 121
Balance	70
Bounce (funzione)	39
Esecuzione	40
Impostazioni	39

## C

Capture	
Cattura traccia e sostituzione	55
CD-R	111
CD-R/RW (disco)	111
Caricare un project	122
Controllo capacità residua	114
Finalizzazione	118
Salvare un singolo project	119
Salvare tutti i project	121
CD-R/RW drive	
Installazione	17
CD-R/RW drive (problemi)	144
CD-RW	111

## CD-RW (disco)

Cancellare un disco CD-RW	117
Collegamenti	15
Copia	46
Copia di data range	47
Copia di phrase	62
Copia di rhythm pattern	95
Copia di rhythm song	88
Copia di V-take	54
Creare un CD	111
Registrare dati audio come album	113
Registrare dati audio come project	112

## D

Demo song	19
Protezione	19
Riproduzione	20
Selezione	19
Directory	120
Display (sezione)	12
Drum kit	77
Drum kit	
Cambiare drum kit	79
Canale MIDI	130
Drum kit (elenco)	161
Drum track	10, 77
DrVOL	81, 86

## E

EDIT	103, 108
EDITED	104, 108
Effect	99
Effect (modulo)	100
Effect patch (elenco)	
Effetto Insert	154
Effetti Send/return	158
Effect (problemi)	142
Effect (sezione)	10, 12
Effect type/parameter list	
Effetto Insert	145
Effetto Send/return	153
EOS	81
EQ (regolazione)	28
Erase (cancellazione dati)	46
Contenuti di esecuzione suoni drum	93
Disco CD-RW	117
Evento	87
Range di dati	49
Rhythm pattern	83
Rhythm pattern	96
Rhythm song	89
V-take	54



- EV→ ..... 81  
 Evento ..... 77
- F**
- Factory Initialize ..... 138  
 Fade-in/out ..... 46  
 Fade-in/out di un range di dati specificato ..... 50  
 FAST input (rhythm song) ..... 83  
 FAST input (metodo: phrase loop) ..... 63  
 Finalizzazione ..... 111, 118  
 Footswitch (interruttore a pedale) ..... 135
- H**
- Hard disk  
   Contenuti hard disk di MRS-802 ..... 164  
   Controllo/ripristino struttura hard disk interno ..... 138  
   Formattazione ..... 138  
   Hard disk (manutenzione con CD-ROM fornito) ..... 139  
   Manutenzione ..... 137  
   Riscrittura dati file di sistema ..... 138
- I**
- IN point ..... 36  
 Input mixer ..... 67  
   Assegnazione segnale input a una track ..... 68  
   Operazioni di base ..... 68  
   Regolazione panning/balance ..... 70  
   Regolazione profondità effetto send/return ..... 69  
 Input (sezione) ..... 12  
 Input sensitivity ..... 24  
 Insert effect ..... 10, 24, 99, 100  
   Cambiare destinazione di insert ..... 31  
   Cambiare nome del patch ..... 105  
   Cambiare posizione di insert ..... 101  
   Editing di un patch ..... 103  
   Effect type/parameter list ..... 145  
   Salvataggio di un patch ..... 105  
   Selezione di un patch ..... 101  
   Uso di effetti solo su segnale in monitor ..... 106
- L**
- Level meter (misuratore di livello) ..... 137  
 Locate (funzione) ..... 35
- M**
- Manutenzione  
   Operazioni di base ..... 137  
   Controllo/ripristino struttura hard disk interno ..... 138  
   Formattazione dell'hard disk ..... 138  
   Manutenzione dell'hard disk col CD-ROM ..... 139  
   Riscrittura dati file di sistema ..... 138  
   Uso della scheda opzionale per collegarsi a  
   un computer ..... 139  
 Marcatori ..... 42
- Marker (funzione) ..... 42  
   Cancellazione ..... 43  
   Cancellare un marcatore ..... 43  
   Impostare un marcatore ..... 42  
   Posizionare un marcatore ..... 43  
 Master track ..... 10, 31, 37  
   Registrazione ..... 37  
   Riproduzione ..... 38  
 MEAS X ..... 61  
 MIDI ..... 128  
   Cambiare impostazioni ..... 129  
   Control change ..... 128  
   Implementazione MIDI ..... 166  
   Messaggi nota on/off ..... 128  
   Song Position Pointer ..... 128  
   Start/Stop/Continue ..... 128  
   Strumento/Tabella numeri di note MIDI ..... 162  
   Tabella implementazione MIDI ..... 167  
   Timing Clock ..... 128  
 MIDI (canali) ..... 130  
 MIDI (problemi) ..... 143  
 Mixdown (funzione) ..... 37  
 Mixer ..... 67  
 Mixer (sezione) ..... 10  
 MRS-1044  
   Compatibilità con serie MRS-1044/MRS-1266 ..... 164  
 MRS-1266  
   Compatibilità con serie MRS-1044/MRS-1266 ..... 164
- N**
- NORMALE ..... 117
- O**
- OUT point ..... 36
- P**
- Pannello frontale ..... 14  
 Pannello posteriore ..... 14  
 Pannello superiore ..... 12  
 Panning ..... 70  
 Panning (regolazione) ..... 28  
 Parametri ..... 100  
 Patch  
   Cambiare nome al patch effetto send/return ..... 109  
   Cambiare nome al patch effetto insert ..... 105  
   Caricare un patch da un altro project ..... 110  
   Patch di effetto insert ..... 100  
   Salvare un patch di effetto send/return ..... 109  
   Salvare un patch di effetto insert ..... 105  
 Phrase (elenco) ..... 163  
 Phrase loop ..... 57  
   Caricare file WAV/AIFF ..... 59  
   Caricare phrase ..... 58  
   Caricare phrase da un altro project ..... 60

Caricare V-take dal project corrente	58	Cancellare i contenuti di esecuzione di un suono drum specificato	93
Copiare phrase	62	Caricamento da un altro project	96
Creazione	63	Numero di misure	91
Regolazione parametri phrase	61	Real-time input	93
Scrittura di phrase loop su una traccia	65	Selezione	22
Phrase pool	57	Selezionare ed eseguire un rhythm pattern	78
Ping-pong (registrazione)	39	Step input	91
Playback (problemi)	142	Rhythm pattern (elenco)	159
Project	124	Rhythm pattern (modo)	78
Cambiare nome al project	127	Rhythm recording	41
Cancellare un project	126	Rhythm (sezione)	10, 77
Caricare un project	125	Cambiare durata del pre-count	97
Caricare uno SMF	131	Cambiare impostazioni	97
Controllo dimensioni del project/capacità residua su hard disk	125	Cambiare volume del metronomo	98
Copia di un project	126	Controllo della capacità di memoria residua	98
Creare un nuovo project	125	Impostare l'intensità del suono	98
Proteggere/sproteggere un project	127	Registrare l'esecuzione di un suono drum	41
Salvare	121	Rhythm section (problemi)	143
Protezione	127	Rhythm song	10, 77
Ptn	86	Assegnare un nome alla rhythm song	89
PTN	81	Cambiare impostazioni di evento	86
Punch-in/out (funzione)	35	Cancellare un rhythm pattern	83
Punch-in/out manuale	35	Cancellare una rhythm song	89
Punch-in/out automatico	36	Cancellare una specifica misura	83
		Cancellare un evento	87
<b>Q</b>		Caricamento da un altro project	96
Quantizzazione (quantize)	90, 91	Copiare una rhythm song	88
QUICK	117	Copiare una specifica misura	88
Tour rapido	21	Editing	88
		FAST input (metodo)	83
<b>R</b>		Immettere un rhythm pattern	81
Real-time input (pattern rhythm)	93	Immettere un evento	86
Recorder (sezione)	9	Inserimento di un rhythm pattern	83
Registrazione		Playback	87
Mixdown	28	Selezionare una rhythm song	80
Overdubbing	27	Step input	81
Preparativi	21	Rhythm song (modo)	78
Registrazione della prima traccia	24		
Registrazione (problemi)	142	<b>S</b>	
Repeat	44	Salvataggio	
Reverse	46	Cancellare un project	126
Rhythm	77	Salvare una scena	74
Rhythm pattern	10, 77	Salvare un patch effetto send/return	109
Assegnare un nome a un rhythm pattern	95	Salvare un singolo project su disco CD-R/RW	119
Beat	90	Salvare tutti i project su disco CD-R/RW	121
Cambiare drum kit	79	Salvare un patch effetto insert	105
Cambiare bilanciamento del suono drum	94	Scan disc	138
Cambiare il tempo	79	Scene (funzione)	74
Copiare un rhythm pattern	95	Salvare una scena	74
Creare i vostri pattern rhythm originali	90	Cambio automatico di scene	75
Editing	94	Esclusione di un parametro specificato	76
Cancellare un rhythm pattern	96	Richiamo di una scena	75
Cancellare tutti i dati di esecuzione di suoni drum	94	Schermata principale	19

Scrittura	
Phrase loop su una traccia	65
Scrub/preview (funzione)	44
Send/return effect	11, 99
Cambiare nome del patch	109
Editing di un patch	108
Elenco patch effetti	158
Patch	107
Regolazione della profondità effetto	69, 72
Regolazione profondità effetto per ogni traccia	30
Salvare un patch	109
Selezionare un patch	107
Tipo di effetto/elenco parametri	153
SMF player	131
SMF	
Caricamento	131
Riproduzione	134
Selezione output	132
Song Position Pointer	131
Specifiche	141
Spegnimento	20
Spostamento	46
Spostamento	
Spostare un range di dati	48
Spostare una V-take	54
Standard MIDI file	128
Start/Stop/Continue	131
Step input (rhythm pattern)	91
Step input (rhythm song)	81
Stereo link	73
Strumenti (instrument bank)	92
Strumento/tabella numeri di note MIDI	161
Swap (funzione)	
Sostituzione dati di traccia con dati catturati	56
<b>T</b>	
Tempo	81, 86
Tick	90
Time stretch/compression	46
Timing clock	130
TIMSIG	61
TimSig	81, 86
Traccia	9
Traccia (editing)	46
Cancellare un range di dati	49
Cancellare una V-take	54
Catturare una traccia	55
Catturare e sostituire una traccia	55
Compressione/espansione di un range di dati	51
Copiare uno specificato range di dati	47
Copiare una V-take	54
Fade-in/out di un range di dati specificato	50
Inversione di un range di dati	51
Modificare un range di dati	46
Modifica di V-take	53
Scambio di V-take	55
Sostituzione dati di traccia con dati catturati	56
Spostare un range di dati specificato	48
Spostare una V-take	54
Trimming di un range di dati	49
Track mixer	67
Agganciare canali dispari/pari	73
Operazioni di base	71
Regolazione profondità effetto send/return	72
Regolazione di volume/panning/EQ	71
Track parameter	28
Transport (sezione)	
Operazioni di base	26
Trimming	46
Tuner (funzione)	136
<b>U</b>	
UIB-01	139
UIB-02	139
USB	139
USB (modo)	139
Uso della funzione solo	74
<b>V</b>	
Volume (regolazione)	28
V-take	9, 33
Cambiare	33
Cancellare	54
Copiare	54
Sostituire	55
Spostare	54
Rinominare	33
<b>W</b>	
WAV (file)	
Caricare un file WAV/AIFF	59



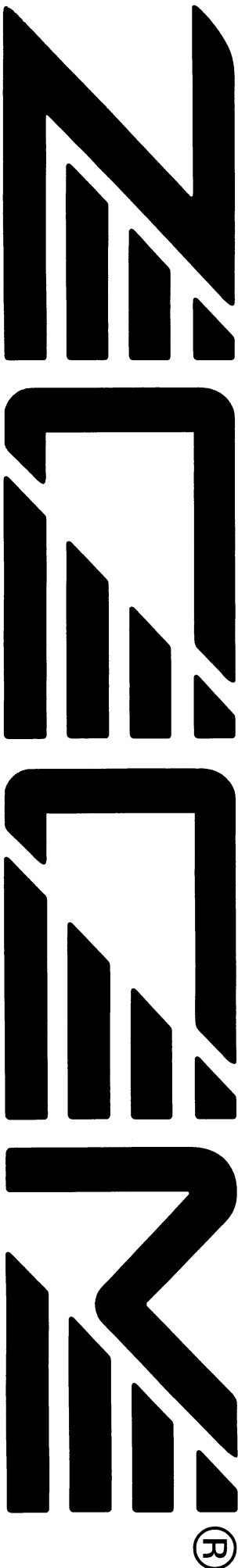
**ZOOM CORPORATION**

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-802- 5004-1



# MRS-802 Versione 2.0

## Manuale Supplementare

Questo documento illustra funzioni e caratteristiche che sono state aggiunte a MRS-802 Versione 2.0.

### Indice

<b>Nuove caratteristiche di MRS-802 Versione 2.0</b> .....	<b>2</b>
<b>Uso di MIDI Time Code (MTC)</b> .....	<b>3</b>
A proposito di MIDI Time Code (MTC) .....	3
Creare impostazioni di MIDI Time Code (MTC) .....	3
<b>Riproduzione Continua di project (funzione riproduzione di sequenza)</b> .....	<b>4</b>
Riproduzione di sequenza .....	4
Creare una playlist .....	4
Riproduzione della playlist .....	6
<b>Creare un CD col metodo disc-at-once</b> .....	<b>7</b>
Track-at-once e disc-at-once .....	7
Creare un CD audio da album .....	7
Usare la funzione marker per separare le tracce .....	9
Includere una playlist in un album .....	10
<b>Mostrare l'impostazione dei master fader</b> .....	<b>11</b>
<b>Tabella implementazione MIDI</b> .....	<b>12</b>



# Nuove caratteristiche di MRS-802 Versione 2.0

MRS-802 Versione 2.0 presenta le seguenti caratteristiche aggiuntive.

- **Supporto di trasmissione MIDI Time Code (MTC)**

In aggiunta alla trasmissione Timing Clock offerta dal modello MRS-802 Versione 1.x, MRS-802 Versione 2.0 può anche inviare messaggi MIDI Time Code (MTC).

Mentre il segnale convenzionale di Timing Clock si basa su informazioni di tempo inserite all'interno di MRS-802, l'MTC specifica l'attuale posizione in ore/minuti/secondi/frames, rappresentando una informazione temporale assoluta. Ciò garantisce un'operazione più stabile se paragonata al Timing Clock e consente di cambiare o impostare liberamente il tempo sull'apparecchio di ricezione.

- **Riproduzione continua di projects multipli (riproduzione di sequenza)**

Inserendo le tracce master di projects multipli in una playlist, questi possono essere riprodotti automaticamente in successione. Ciò è utile per registrare diversi projects in una volta su un registratore esterno o per creare un accompagnamento automatico per un numero di brani. Poiché l'informazione sulla playlist può essere utilizzata nel masterizzare un CD, potete controllare la sequenza dei brani prima di decidere il contenuto finale dell'album.

- **Supporto per la creazione immediata di un CD (disc-at-once)**

In aggiunta al metodo di traccia immediata (track-at-once) che inserisce spazi vuoti tra le tracce di un CD audio, MRS-802 Versione 2.0 consente anche il metodo disco immediato (disc-at-once) che scrive tracce in continuo senza spazi vuoti.

Usando il metodo disc-at-once, è facile creare un CD non-stop con contenuto audio continuo. Potete anche suddividere un project in diverse tracce e scrivere il risultato finale su un CD audio. Ciò consente di creare un CD con una esecuzione dal vivo continua che tuttavia permetta di muoversi avanti e indietro su brani specifici.

- **Mostrare le impostazioni [MASTER] del fader**

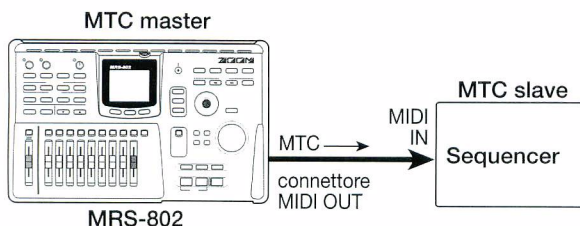
Mentre si suona un CD audio o una playlist usando la funzione di riproduzione in sequenza, le impostazioni [MASTER] del fader appaiono sul display mentre il fader viene utilizzato per regolare il volume. Il valore appare automaticamente sul display appena viene mosso il [MASTER] del fader, e il display originale compare ancora a regolazione terminata.

# Uso di MIDI Time Code (MTC)

## A proposito di MIDI Time Code (MTC)

In aggiunta all'uscita convenzionale di Timing Clock, MRS-802 Versione 2.0 contiene anche il MIDI Time Code (MTC). Mentre il segnale convenzionale di Timing Clock si basa sull'informazione di tempo inserita internamente da MRS-802, l'MTC specifica la posizione attuale in ore/minuti/secondi/frames, costituendo una informazione temporale assoluta. Ciò assicura una più stabile sincronizzazione rispetto al Timing Clock, e consente di impostare il tempo liberamente sull'apparecchio ricevente.

L'apparecchio che invia il segnale MTC è chiamato MTC master e il ricevente MTC slave. MRS-802 Versione 2.0 opera solo come MTC master. Per sincronizzare un apparecchio come MTC slave, deve essere configurato per localizzare il segnale MTC. Il livello di frame al secondo può essere selezionato da 24, 25, 29.97 e 30, per adattarsi all'apparecchio collegato. Per esempio, per collegare MRS-802 Versione 2.0 a un sequencer MIDI per la sincronizzazione, eseguite i collegamenti come segue.



## Creare impostazioni di MIDI Time Code (MTC)

Questa impostazione definisce se i messaggi di MIDI Time Code (MTC) sono usati per la sincronizzazione MIDI.

### 1. Premete il tasto [DRUM] nella sezione ritmica, poi premete il tasto [UTILITY].

Compare il menu rhythm utility per l'impostazione di diverse sezioni ritmiche.

```
Utility  
Drum Kit
```

### 2. Usate i tasti cursore destra/sinistra fino a far apparire "Utility MIDI" sul display.

```
Utility  
MIDI
```

### 3. Premete il tasto [ENTER].

Il display cambia come segue. Ora potete selezionare le impostazioni MIDI correlate.

```
MIDI  
DRUM CH
```

### 4. Usate i tasti cursore destra/sinistra fino a far apparire "MIDI MTC" sul display.

```
MIDI  
MTC
```

### 5. Premete il tasto [ENTER], poi ruotate il Dial per cambiare impostazione. Sono disponibili le impostazioni seguenti.

```
MTC  
30
```

- 24 (24 frames/secondo)
- 25 (25 frames/secondo)
- 29.97nd (29.97 frames/secondo, non-drop)
- 30 (30 frames/secondo, non-drop)

Con MRS-802 Versione 2.0 in funzione, i segnali MTC saranno inviati con l'impostazione di frame selezionata.

- OFF  
Nessun segnale MTC viene inviato.

### 6. Finite le impostazioni, premete il tasto [EXIT] più volte.

L'unità ritorna alla schermata principale.

# Riproduzione continua di project (funzione di riproduzione di sequenza)

## Riproduzione di sequenza

MRS-802 Versione 2.0 può riprodurre le tracce master di projects immagazzinati sull'hard disk in successione (riproduzione sequenza). Ciò é utile per registrare più projects in una volta su un registratore esterno per creare un accompagnamento automatico per più brani. Si possono selezionare fino a 99 projects per una riproduzione di sequenza, e la selezione può essere salvata come playlist. Potete avere fino a 10 diverse playlist. Poiché l'informazione della playlist può essere importata su un album per masterizzare un CD secondo l'ordine della playlist, potete usare questa funzione per controllare la sequenza dei brani prima di decidere il contenuto finale del CD.

## Creare una playlist

Registrate i projects in una playlist come segue.

**1. Verificate che la V-take che volete riprodurre sia selezionata come traccia master per ogni project.**

**2. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT] nella sezione display.**

Appare il menu project inerente alle funzioni correlate ai project.



PROJECT  
SELECT

**3. Usate i tasti cursore destra/sinistra fino a far comparire "PROJECT SEQ PLAY" sul display, poi premete il tasto [ENTER].**

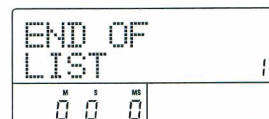
Il display mostra la schermata per selezionare una playlist. Se non ci sono playlist già formate, il display mostra "EMPTY".



SEQ PLAY  
EMPTY

**4. Ruotate il Dial per selezionare la playlist per la quale volete registrare i projects, e premete il tasto [EDIT].**

Appare la schermata per registrare i projects nella playlist. L'indicazione "END OF LIST" significa fine della playlist. Quando la playlist é vuota, l'indicazione "END OF LIST" appare all'inizio dell'elenco.



END OF  
LIST

**5. Ruotate il Dial per selezionare il project da registrare all'inizio del project.**

L'indicazione sul display cambia come segue.

Numero project e nome project

Numero e nome del project da memorizzare come traccia



FRJ 001  
FRJ001

Numero traccia

Numero di traccia da scrivere sul disco CD-R/RW

Durata V-take

Lunghezza della V-take selezionata per la traccia master del project, in ore (H), minuti (M), secondi (S), e millisecondi (MS)

4 35 120

## NOTE

- I projects in cui sia selezionata come traccia master una V-take non registrata, non possono essere registrati in una playlist. Se il nome del project desiderato non appare sul display, controllate la V-take selezionata come traccia master.
- Se la V-take é lunga meno di 4 secondi, la traccia master non può essere registrata nella playlist.

**6. Premete il tasto cursore di destra.**

L'indicazione sul display cambia come segue. (L'indicazione END OF LIST si é mossa in seconda posizione.) In questa condizione, potete selezionare il secondo project da eseguire.



END OF  
LIST



## **7. Ruotate il Dial per selezionare il project successivo da riprodurre.**

Seguite la stessa procedura per selezionare i projects per le posizioni successive.

Si possono registrare al massimo 99 projects in una playlist.

### ● **Cambiare i projects di una playlist**

Usate i tasti cursore destra/sinistra per selezionare il numero di riproduzione per il quale volete cambiare project, e usate il Dial per selezionare un altro project.

### ● **Inserire un project in una playlist**

Usate i tasti cursori destra/sinistra per selezionare il numero di riproduzione in cui volete inserire un project. Premete il tasto [INSERT/COPY] nella sezione Control. Appare l'indicazione "INSERT?" sul display. In questa condizione, usate il Dial per selezionare un altro project, quindi premete il tasto [ENTER]. (I projects successivi vengono ri-numerati.)

### ● **Cancellare un project da una playlist**

Usate i tasti cursore destra/sinistra per selezionare il numero di riproduzione da cancellare. Premete il tasto [DELETE/ERASE] nella sezione Control. Appare l'indicazione "DELETE SURE?" sul display. Per cancellare un project dalla playlist, premete il tasto [ENTER]. (I projects successivi vengono ri-numerati.)

### ● **Cancellare tutti i projects da una playlist**

Sulla schermata di registrazione playlist, premete il tasto [DELETE/ERASE] nella sezione Control, quindi il tasto cursore in giù. Appare l'indicazione "ALL DEL SURE?" sul display. Per cancellare tutti i projects dalla playlist, premete il tasto [ENTER].

### ● **Attivare la V-take per la traccia master**

Premete il tasto [EXIT] più volte per ritornare alla schermata principale. Caricate il project per il quale volete attivare la V-take, e selezionate la V-take per la traccia master. Tornate poi alla schermata di registrazione playlist.

## **8. Una volta registrati tutti i projects desiderati nella playlist, premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale.**

### **INFO**

I contenuti della playlist vengono salvati automaticamente.

### **NOTE**

Se i dati della traccia master per i projects inclusi in una playlist sono stati cancellati dall' hard disk, la playlist torna ad essere vuota.

## Riproduzione della playlist

Selezionare come segue la playlist per la riproduzione continua di project.

### 1. Dalla schermata principale, premete il tasto [PROJECT] nella sezione display.

Appare il menu project.

### 2. Usate i tasti cursore destra/sinistra per portare l'indicazione "PROJECT SEQ PLAY" sul display, poi premete il tasto [ENTER].

Il display mostra la schermata per selezionare una playlist. Il contatore in fondo al display mostra il tempo totale di riproduzione di tutti i projects della playlist.



Tempo totale dei projects

### 3. Ruotate il Dial per selezionare la playlist desiderata.

### 4. Premete il tasto PLAY [▶].

I projects sono eseguiti secondo l'ordine registrato nella playlist. L'indicazione sul display si modifica come segue.



Nome Project Numero della riproduzione attuale

Usate il fader del [MASTER] per regolare il volume della riproduzione.

Quando un project é stato eseguito, il project seguente viene automaticamente caricato ed eseguito.

Durante la riproduzione del project, i tasti seguenti possono essere utilizzati per selezionare una traccia, una pausa, o per localizzare un punto preciso.

- Tasto PLAY[▶]  
Inizia la riproduzione dall'inizio del project attuale.
- Tasto STOP[■]  
Interrompe la riproduzione del project e ritorna all'inizio del project corrente.
- Tasto ZERO[◀◀]  
Ritorna alla posizione 1 di riproduzione del project.
- Tasto FF[▶▶]  
La riproduzione si ferma, e il sistema passa all'inizio del project successivo.
- Tasto REW[◀◀]  
La riproduzione si ferma, e il sistema passa all'inizio del project precedente.

Quando la riproduzione dell'ultimo project é ultimata, il registratore si ferma.

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

# Creare un CD col metodo disc-at-once

## Track-at-once e disc-at-once

MRS-802 Versione 2.0 offre due possibilità per creare un CD audio da un album. Il metodo track-at-once inserisce degli spazi vuoti tra le tracce su un CD audio, mentre il metodo disc-at-once scrive le tracce in continuo senza vuoti. Usando il metodo disc-at-once, potete creare un disco non-stop o un disco con una esecuzione dal vivo che consenta di muoversi tra i brani. In entrambi i metodi la finalizzazione é eseguita automaticamente alla fine, così che non é possibile aggiungere successivamente materiale al CD. Le caratteristiche del metodo track-at-once e disc-at-once sono descritte in dettaglio sotto.

### ● Track-at-once (TAO)

Le tracce master dei projects registrati nell'album sono registrate sul CD una per una, inserendo spazi vuoti tra loro. Quando si suona un CD fatto con il metodo track-at-once su un riproduttore, una pausa di due secondi segue ogni traccia. Questo metodo é utile per creare un CD musicale regolare dove ogni traccia é separata da spazi vuoti.

### ● Disc-at-once (DAO)

Le tracce master dei projects registrati nell'album sono registrate sul CD in una sola operazione senza spazi vuoti. Quando si suona un CD registrato col metodo disc-at-once su un riproduttore, il disco viene eseguito senza interruzione, perché le tracce multiple sono unite senza interruzione.

Se necessario, potete usare dei marks come informazione sottocodice PQ (per indicare i punti di inizio/fine traccia e altre informazioni) per dividere un project singolo in diverse tracce per creare un CD audio. Ciò é utile per creare un CD relativo a una esecuzione dal vivo dove l'ascoltatore possa comunque passare da un brano specifico all'altro.

### INFO

Se masterizzate un CD col metodo disc-at-once, ma volete comunque avere degli spazi vuoti tra brani specifici, dovete aggiungere uno spazio alla traccia master di ogni project.

## Creare un CD audio per album

Poiché MRS-802 Versione 2.0 consente di creare un CD audio per album sia col metodo track-at-once (TAO) che disc-at-once (DAO), la procedura cambia nel modo seguente.

### INFO

Potete includere una informazione di playlist creata con la funzione di riproduzione di sequenza nell'album (→ P.10).

### NOTE

Prima di iniziare questa procedura, usate la funzione trimming sulle V-takes da usare come materiale di sorgente.

### 1. Inserire un disco CD-R/RW nel drive integrato CD-R/RW.

Usate un disco CD-R/RW vuoto o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato.

### 2. Verificate che le V-takes che volete usare per il CD audio siano selezionate come tracce master dei projects.

### 3. Dalla schermata principale, premete il tasto [CD-R/RW] nella sezione display.

Appare il menu CD-R/RW.

### 4. Verificate che la scritta "CD-R/RW AUDIO CD" compaia sul display e premete il tasto [ENTER].

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente.

```
AUDIO CD  
BURN CD
```

### 5. Usate i tasti cursore destra /sinistra per portare l'indicazione "AUDIO CD ALBUM" sul display, poi premete il tasto [ENTER].

In questa condizione, potete selezionare il metodo di registrazione.

```
ALBUM  
TYPE: DAO
```

**6. Ruotate il Dial per selezionare “DAO (disc-at-once)” o “TAO (track-at-once)”, poi premete il tasto [ENTER].**

Appare la schermata per registrare i projects per l’album.

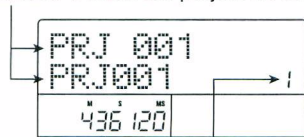


L’ indicazione “END OF PROJECT” indica la fine della lista di projects dell’album. Quando il display dell’album viene richiamato la prima volta, non é stato registrato nessun project, perciò appare l’indicazione“END OF PROJECT”.

**7. Ruotate il Dial per selezionare il projet da usare come traccia 1 dell’album.**

L’indicazione “END OF PROJECT” va sulla traccia successiva (traccia 2 in questo caso), e la schermata si modifica come segue.

Numero project e nome project  
Numero e nome del project da memorizzare come traccia



Numero traccia  
Numero di traccia da scrivere sul disco CD-R/RW

Durata V-take  
Lunghezza della V-take selezionata per la traccia master del project, in ore (H), minuti (M), secondi (S), e millisecondi (MS)

Premendo il tasto PLAY [▶] in questa condizione verrà eseguita la traccia master del project visualizzato sul display.

**NOTE**

- Un project la cui traccia master selezionata sia una V-take non registrata non può essere scelto come materiale di sorgente. Assicuratevi che la V-take che volete usare sia selezionata.
- Se sono stati cancellati i dati della traccia master per i projects inclusi nell’album, l’album torna ad essere vuoto.

**8. Quando é stato selezionato il project per la traccia 1, usate il tasto cursore di destra per posizionarvi sulla traccia 2.**

L’indicazione sul display si modifica come segue.



**9. Ruotate il Dial per selezionare il project da usare come traccia 2 dell’album.**

**10. Allo stesso modo, selezionate i projects per la traccia 3 e successive.**

Il numero massimo di tracce consentite é 99, purché vi sia sufficiente capacità sul disco.

**INFO**

Quando abbassate il tasto cursore, la seconda riga del display mostra “REMAIN”, e il tempo di registrazione rimanente sul disco CD-R/RW appare sul contatore. Portate in su il tasto cursore per tornare alla indicazione precedente.

- **Cambiare i projects in un album**  
Usate i tasti cursore di destra/sinistra per selezionare il numero di traccia per cui volete cambiare project, e usate il Dial per selezionarne un altro.
- **Inserire i projects in un album**  
Usate i tasti cursore destra/sinistra per selezionare il numero di traccia in cui volete inserire il project. Premete il tasto [INSERT/COPY] nella sezione controllo. Sul display appare l’indicazione “INSERT?”. In questa condizione, usate il dial per selezionare un altro project, poi premete il tasto [ENTER]. (Le tracce successive vengono ri-numerate.)
- **Cancellare un project da un album**  
Usate i tasti cursore destra/sinistra per selezionare il numero di traccia che volete cancellare. Premete il tasto [DELETE/ERASE] nella sezione Control. Sul display appare l’indicazione“DELETE SURE?”. Per cancellare un project dall’album, premete il tasto [ENTER]. (Le tracce successive vengono ri-numerate.)
- **Cancellare tutti i projects dall’album**  
Sulla schermata dell’album, premete il tasto [DELETE/ERASE] nella sezione Control poi il tasto cursore in giù. Sul display appare l’indicazione“ALL DEL SURE?”. Per cancellare tutti i projects dall’album, premete il tasto [ENTER].

- **Attivare la V-take per la traccia master**

Premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale. Caricate il project per il quale volete attivare la V-take, e selezionate la V-take per la traccia master. Quindi tornate alla schermata dell'album.

## 11. Una volta caricati nell'album tutti i projects desiderati, premete il tasto [ENTER] due volte.

L'indicazione sul display si modifica come segue.

ALBUM  
SURE?

### INFO

Se premete il tasto [ENTER] ancora una volta, appare sul display l'indicazione "CD xx Trk BURN?" (dove xx indica il numero delle tracce). Potete controllare il numero totale di tracce che verranno registrate su disco da questa schermata.

## 12. Per ultimare il processo di incisione, premete il tasto [ENTER] ancora una volta.

Premendo il tasto [EXIT] invece di [ENTER], potete cancellare l'operazione e tornare indietro di un passo per volta. Quando iniziate la procedura di incisione, il display visualizza "wait..." per il metodo track-at-once o "init..." per disc-at-once. Il contatore indica il progresso dell'incisione.

A procedimento di incisione ultimato il disco fuoriesce automaticamente, e appare sullo schermo il messaggio "ALBUM NEXT?". Per incidere un altro disco con lo stesso contenuto, inserite un disco vuoto CD-R/RW o un disco CD-RW che sia stato completamente cancellato, e premete il tasto [ENTER]. Per ultimare il processo, premete il tasto [EXIT].

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

## Usare la funzione marker per separare le tracce

Quando create un Cd audio col metodo disc-at-once, l'informazione marker contenuta nel project può essere utilizzata per creare una informazione sotto codice PQ (per specificare la posizione di inizio/fine traccia e altro) in modo da suddividere un singolo project in tracce multiple. La separazione di tracce basata sui marker può essere attivata o disattivata per ogni project. Per esempio, quando un project contiene un numero di brani registrati dal vivo, potete posizionare un mark all'inizio di ogni brano, così che questi vengano registrati come tracce distinte sul CD. Ciò favorisce la rapida ricerca e il passaggio tra tracce.

### NOTE

Per usare la funzione di separazione tracce basata sui marker, devono essere inseriti almeno due marks ( incluso il segno di inizio project 00).

### 1. Caricate il project che volete suddividere in tracce multiple, e posizionate i marks nei punti in cui le tracce dovrebbero essere separate.

La separazione di tracce basata sui marker può essere attivata o disattivata solo per l'intero project. Cancellate tutti i marks non necessari.

### 2. Eseguite le fasi da 1 a 6 di "Creare un CD audio per album", selezionate il metodo disc-at-once (DAO), e visualizzate la schermata album.

END OF  
PROJECT 1  
00 00 00

### 3. Usate i tasti cursore destra/sinistra e il Dial per registrare i projects per l'album.

### 4. Usate i tasti cursore destra/sinistra per selezionare un project che volete dividere in tracce multiple.

### 5. Premete il tasto [MARK] nella sezione Control.

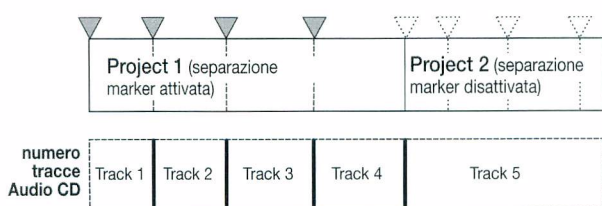
I segni contenuti in questo project saranno usati come sotto codici PQ. L'indicazione "PQ" appare in alto a destra sul display.

Premendo ancora il tasto [MARK], potete tornare alla

condizione precedente. La selezione di attivazione/disattivazione del marker può essere effettuata in qualunque momento mentre è visualizzata la schermata album. Se la funzione marker è attivata per il project registrato come traccia 1 del CD audio, appare l'indicazione seguente.



Quando dividete un project, il numero di tracce dell'album aumenterà, e le tracce corrispondenti ai projects successivi saranno ri-numerate. Per es. quattro marks vengono impostati per un project, le tracce sul CD audio verranno posizionate come segue.



Le fasi successive per creare il CD audio sono quelle descritte nella sezione precedente.

**NOTE**

- Se le tracce non sono state separate come richiesto, premete il tasto [EXIT] più volte per tornare alla schermata principale, e controllate se l'informazione marker per il project è stata creata adeguatamente.
- Se i marks sono troppo vicini tra loro, appare l'indicazione "Track Is Short" sul display, e la separazione basata sul marker non può essere applicata al project.
- Il numero massimo di tracce per album è 99. Se tentate di attivare la separazione basata sul marker per un project e ciò comporta un numero di tracce superiore a 99, appare l'indicazione "Too Many Track", e la separazione basata sul marker non viene attivata.

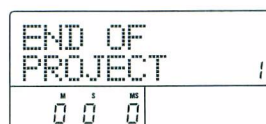
**Includere una playlist in un album**

MRS-802 versione 2.0 consente di registrare le tracce master di projects multipli in una lista (playlist) per la riproduzione continua in sequenza (→ P.4). E' possibile includere l'informazione di playlist nel creare un CD audio per album.

**INFO**

Potete creare fino a dieci playlists, ma solo una può essere inclusa nell'album.

- 1. Seguite le fasi da 1 a 6 di "creare un CD audio per album", e portate sul display la schermata album.**



- 2. Premete il tasto [UTILITY] nella sezione display.**

L'indicazione sul display cambia nel modo seguente. In questa condizione, potete selezionare la playlist (1 - 10) da includere nell'album.



- 3. Ruotate il Dial per selezionare la playlist, poi premete il tasto [ENTER].**

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



- 4. Per importare l'informazione della palylist, premete il tasto [ENTER].**

La procedura è ultimata, e riappare la schermata album.

**INFO**

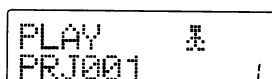
Dopo aver importato l'informazione di playlist, potete editare l'album normalmente.

# L'impostazione del master fader

MRS-802 Versione 2.0 può mostrare le impostazioni del [MASTER] fader sul display quando il fader venga utilizzato nel riprodurre un CD audio o una playlist usando la funzione di riproduzione di sequenza.

## 1. Eseguite la riproduzione di un CD audio inserito nel drive CD-R/RW o di una playlist.

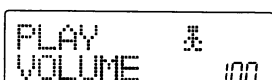
Per esempio, nell'eseguire una playlist, il display cambia nel modo seguente.



A screenshot of a monochrome LCD display. The top line shows the word 'PLAY' followed by a small icon of a CD. The bottom line shows 'PRJ001' followed by a small icon of a CD.

## 2. Attivate il [MASTER] fader.

Il volume della riproduzione cambia e l'impostazione del [MASTER] fader viene mostrata tra 0 - 127.



A screenshot of a monochrome LCD display. The top line shows the word 'PLAY' followed by a small icon of a CD. The bottom line shows 'VOLUME' followed by the number '100'.

Due secondi dopo che avete terminato di muovere il [MASTER] fader, appare di nuovo il display della fase 1.

### NOTE

- Se viene selezionata una riproduzione analogica al metodo CD audio (uscita cuffie del drive CD-R/RW attiva), non ha effetto attivare il [MASTER].
- L'operazione precedente non cambia il valore di impostazione del [MASTER] salvato come parte del project.

# Tabella implementazione MIDI

[Hard Disk Recorder]

Date: 24 May 2004

Model MRS-802

MIDI Implementation Chart

Version: 1.01

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16, OFF	1-16, OFF	Memorized
	Changed	1-16, OFF	1-16, OFF	
Mode	Default	3	3	
	Messages	x	x	
	Altered	*****		
Note Number		32-73	32-73	
	True voice	*****		
Velocity	Note ON	o	o	
	Note OFF	x	x	
After Touch	Key's	x	x	
	Ch's	x	x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7	Volume
			11	Expression
			120 121	All Sounds Off Reset All Ctrl's
Prog Change		x	x	
	True #	*****		
System Exclusive		x	x	
System Common	Qtr Frame	o	x	
	Song Pos	o	x	
	Song Sel	x	x	
	Tune	x	x	
System Real Time	Clock	o	x	
	Commands	o	x	
Aux Messages	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	o	o	
	Active Sense	x	x	
	Reset	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 1: OMNI OFF, MONO

x: No



## 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-802 ver2.0 - 5004-1