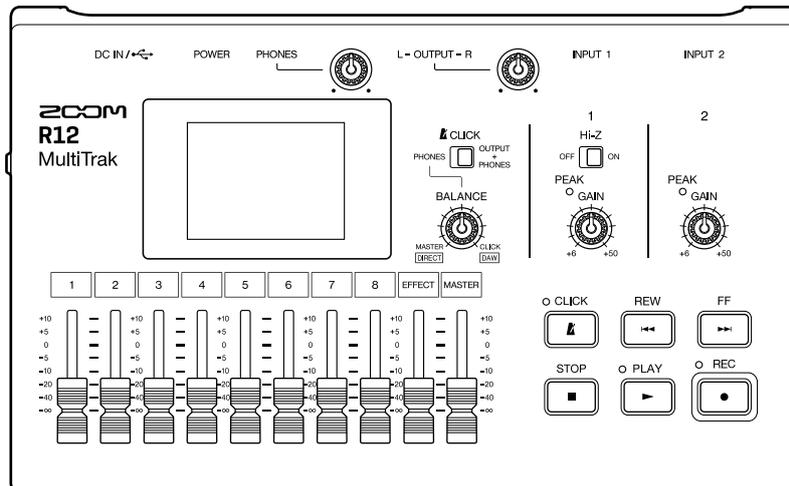


# R12

## MultiTrak



## Manuale operativo

Leggete attentamente le Precauzioni d'uso e sicurezza prima dell'utilizzo.

©2022 ZOOM CORPORATION

E' proibita la copia o la stampa, totale o parziale, di questo manuale, senza autorizzazione.

I nomi di prodotti, marchi registrati e nomi di Società citati in questo documento sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i marchi e marchi registrati citati in questo documento sono a mero scopo identificativo e non intendono infrangere i copyright dei rispettivi detentori.

Non è possibile la corretta visualizzazione su dispositivi a scala di grigio.

# Note relative a questo manuale operativo

---

Potreste aver bisogno di questo manuale in futuro. Conservatelo in luogo accessibile.

Il contenuto di questo documento e le specifiche tecniche del prodotto possono essere soggette a variazione senza obbligo di preavviso.

- Windows® è un marchio o marchio registrato di Microsoft® Corporation.
- iPad, iPadOS e Mac sono marchi di Apple Inc.
- App Store è marchio di servizio di Apple Inc.
- iOS è marchio o marchio registrato di Cisco Systems, Inc. (USA).
- I loghi SD, SDHC e SDXC sono marchi.
- La Legge proibisce la registrazione da fonti coperte da copyright, compresi CD, registrazioni, nastri, esecuzioni live, video e broadcast, senza il permesso del detentore del copyright, per qualsiasi scopo diverso dall'uso personale. Zoom Corporation non si assume responsabilità in merito alla violazione del copyright.

# Sommario

---

Note relative a questo manuale operativo.....	2
Veduta d'insieme di R12.....	6
Termini usati in questo manuale.....	6
Funzione delle parti.....	7
Esempi di connessione.....	12
Display dello schermo touch.....	13
Veduta d'insieme della schermata Home.....	13
Veduta d'insieme della barra di controllo.....	18
Veduta d'insieme dell'operatività dello schermo touch.....	21
Preparativi.....	24
Inserire card microSD.....	24
Collegare dispositivi in uscita.....	25
Alimentazione.....	26
Accendere/spegnere l'unità.....	28
Impostare data e ora (primo avvio).....	30
Aprire i project.....	32
Creare nuovi project.....	33
Aprire i project.....	37
Cambiare le impostazioni del project.....	39
Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project.....	39
Cambiare il tempo del project.....	40
Cambiare l'indicazione del tempo del project.....	41
Impostare il click (metronomo).....	42
Impostare le tracce per l'uscita come segnali MASTER e CLICK.....	46
Cambiare l'impostazione dello snap.....	48
Usare l'accordatore.....	49
Selezionare il tipo di accordatura.....	50
Impostare la tonalità standard dell'accordatore.....	51
Usare le accordature flat.....	51
Registrazione.....	52
Processo di registrazione.....	52
Eeguire impostazioni relative all'ingresso.....	53
Eeguire impostazioni relative alle tracce.....	62
Usare gli effetti.....	68
Editare le memorie patch.....	72
Registrazione.....	78
Usare rhythm loop interni.....	80
Usare il synth.....	83
Selezionare il suono synth.....	83
Registrazione.....	85

Eeguire i project.....	86
Editare i project.....	88
Editare le region.....	88
Editare le curve d'onda (region audio/rhythm).....	105
Editare le note (region synth).....	110
Editare le tracce.....	115
Usare i marker.....	121
Mixare i project.....	127
Controllare i livelli delle tracce.....	127
Mettere in mute le tracce.....	128
Ascoltare solo le tracce selezionate (assolo).....	129
Regolare il volume.....	130
Regolare pan, EQ ed effetti delle tracce.....	132
Mixaggio.....	133
Gestire i project.....	134
Struttura di cartelle e file sulle card microSD.....	134
Struttura di cartelle e file su chiavette USB.....	136
Aprire il menu Project Option.....	138
Cambiare nome ai Project.....	140
Duplicare i project.....	141
Controllare l'informazione del project.....	142
Cancellare i project.....	143
Rendering dei project sotto forma di file WAV.....	144
Salvare project su chiavette USB.....	146
Importare project da chiavette USB.....	147
Uso come interfaccia audio.....	149
Installare i driver.....	149
Collegare computer, smartphone e tablet.....	150
Eeguire impostazioni relative all'interfaccia audio.....	153
Uso come superficie di controllo.....	156
Abilitare l'uso come superficie di controllo.....	156
Eeguire impostazioni relative a DAW.....	156
Funzioni di R12.....	157
Eeguire project in order (esecuzione sequenziale).....	158
Creare le playlist.....	158
Editare le playlist.....	161
Cancellare le playlist.....	163
Cambiare il colore delle icone della playlist.....	164
Eeguire le playlist.....	165
Usare Guitar Lab.....	169
Collegare un computer.....	169
Usare le tastiere MIDI.....	172
Collegare le tastiere MIDI.....	172
Impostare la funzione di spegnimento automatico.....	173

Impostare data e ora.....	174
Impostare il tipo di batteria usato.....	176
Regolare la luminosità dello schermo touch.....	177
Impostare la retroilluminazione dello schermo touch.....	178
Gestire le card microSD.....	179
Controllare le informazioni della card microSD.....	179
Testare la performance della card SD.....	180
Formattare le card microSD.....	182
Uso come lettore di card.....	184
Riportare ai valori di default di fabbrica.....	187
Gestire il firmware.....	189
Controllare le versioni firmware.....	189
Aggiornamenti.....	189
Appendice.....	190
Diagnostica.....	190
Diagramma a blocchi.....	191
Tabella d'implementazione MIDI.....	192
Specifiche tecniche.....	193

# Veduta d'insieme di R12

---

## Termini usati in questo manuale

### Registratore multitraccia (MTR)

Un registratore in grado di registrare e riprodurre più tracce è detto registratore multitraccia (MTR). R12 può registrare contemporaneamente un massimo di 2 tracce e può riprodurle fino ad 8.

### Project

R12 gestisce dati di registrazione e riproduzione per un singolo brano in unità dette project. I file audio assegnati alle tracce e le impostazioni, comprese quelle di pan e fader, sono salvati nel file del project. Si possono creare fino a 1000 project su una singola card.

### Region

I dati di una singola registrazione sono gestiti per ogni traccia in unità dette region. Le region delle registrazioni audio e dei rhythm appaiono come curve d'onda mentre le region dei synth appaiono come dati di performance (note MIDI). Inoltre, i file WAV e MIDI su card microSD e chiavette USB possono essere aggiunti come region.

### Snap

Questa funzione regola le region su una griglia, dove possono essere spostate o editate. Ciò consente di editare con efficienza.

### File MIDI

Questo tipo di file contiene dati MIDI di performance. R12 può caricare file MIDI e aggiungerli come Synth Region.

### Effetto

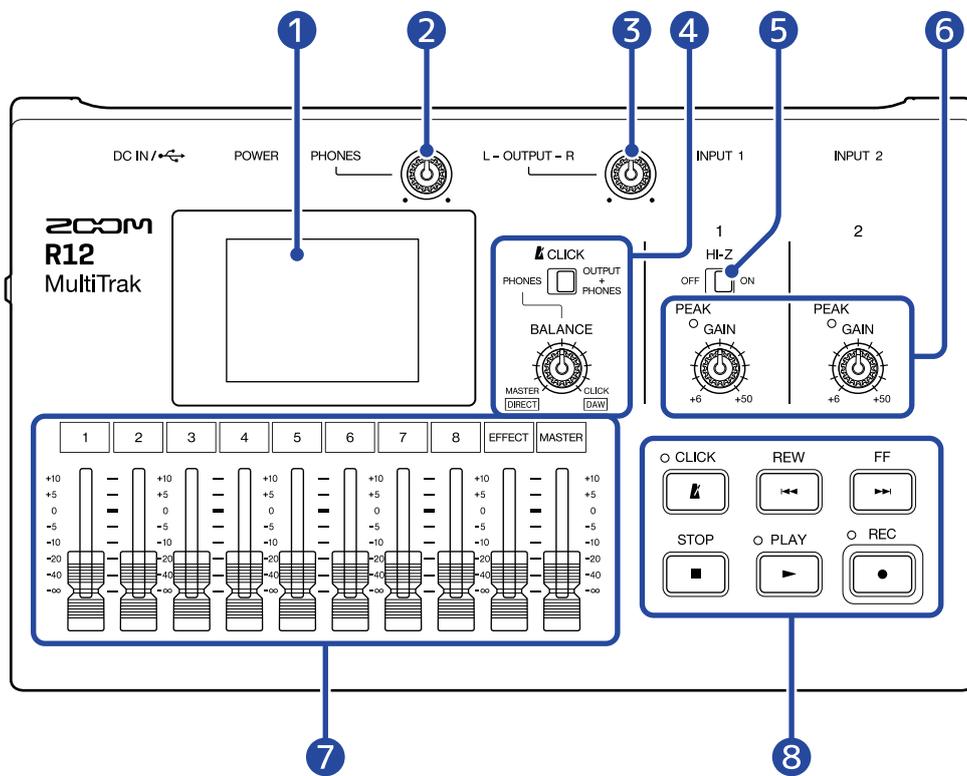
E' possibile applicare una vasta gamma di effetti ai suoni, compresi distorsione, chorus e riverbero. Regolando i parametri effetto, potete creare i vostri suoni originali.

### Memoria patch

Le memorie patch salvano gli effetti usati, il loro status on/off e le impostazioni parametro, consentendo di richiamarli facilmente. Gli effetti sono salvati e richiamati in unità di memorie patch. Si possono aggiungere fino a 3 effetti a una memoria patch, e si possono salvare fino a 50 memorie patch.

# Funzione delle parti

## Lato superiore



### 1 Schermo touch

Mostra varie informazioni ed è azionato dal tocco.

### 2 Manopola volume PHONES

Usatela per regolare il volume delle cuffie.

### 3 Manopola volume OUTPUT

Regola il volume dell'uscita.

### 4 Manopola BALANCE/ interruttore CLICK

Quando l'interruttore CLICK è su PHONES, usate la manopola BALANCE per regolare il bilanciamento tra i segnali MASTER e CLICK in uscita dal jack PHONES.

### 5 Interruttore Hi-Z

Commuta Hi-Z su on/off per INPUT 1. Attivatelo secondo necessità per la chitarra o il basso collegati.

### 6 Indicatori PEAK in ingresso/manopole GAIN

Usate le manopole GAIN per regolare i segnali in ingresso. Regolatele in modo che gli indicatori PEAK non si accendano.

### 7 Fader di canale/ EFFECT/MASTER

Fader di canale: Regolano i livelli di segnale della singola traccia su una gamma che va da  $-\infty$  a +10 dB.  
Fader EFFECT: Regola il livello di ritorno dell'effetto di mandata su una gamma che va da  $-\infty$  a +10 dB.

Fader MASTER: Regola i livelli del segnale della traccia MASTER, che è un mix stereo delle singole tracce, su una gamma che va da  $-\infty$  a +10 dB.

## 8 Altri pulsanti



Commuta il click (metronomo) su on/off. L'indicatore si accende quando su on.



Premetelo per andare indietro di una misura. Tenetelo premuto per ricercare all'indietro.



Premetelo per andare avanti di una misura. Tenetelo premuto per ricercare in avanti.



Premetelo per fermare la registrazione e la riproduzione. Premetelo mentre siete su stop, per spostare la posizione di registrazione/riproduzione portandola all'inizio del project.

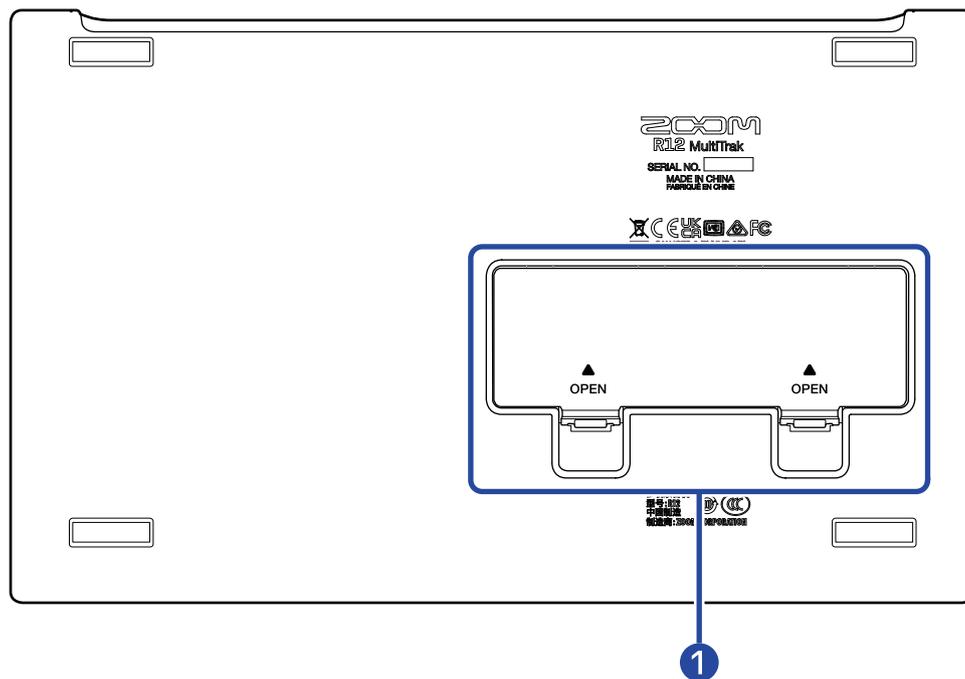


Premetelo per avviare/mettere in pausa la riproduzione dei file registrati. L'indicatore si accende in riproduzione.

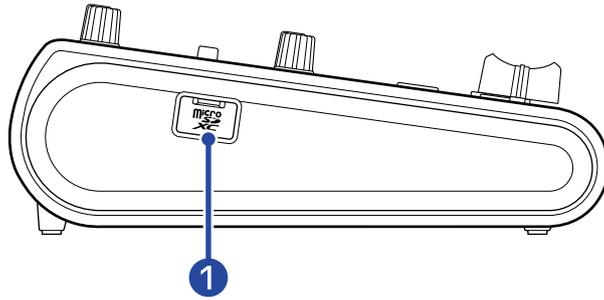


Premetelo per avviare la registrazione. L'indicatore si accende in registrazione.

## Lato inferiore



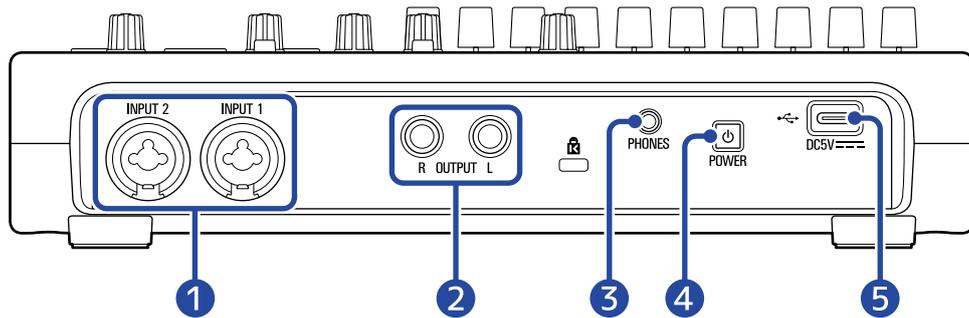
- 1 Coperchio del comparto batteria**  
Apritelo installando o togliendo le batterie AA.



**1 Slot per card microSD**

Supporta card che corrispondono alle specifiche microSDHC/SDXC.

## Lato posteriore



### 1 Jack INPUT 1- 2

Collegate qui microfoni, tastiere e chitarre. Questi supportano connettori XLR e da 1/4 di pollice (sbilanciati).

### 2 Jack OUTPUT

Collegateli a un ampli, sistema PA o a diffusori monitor amplificati, ad esempio.

### 3 Jack uscita PHONES

Collegate qui le cuffie.

### 4 Pulsante di alimentazione

Tenetelo premuto per commutare su on/off l'alimentazione di R12.

Quando è su off, le impostazioni attuali del mixer sono salvate automaticamente su R12 e sul file d'impostazione nella cartella project su card microSD.

### 5 Porta USB (Type-C)

Con questa, i project possono essere copiati su chiavetta USB e importati da essa. Si possono anche collegare tastiere USB MIDI da usare per eseguire suoni synth.

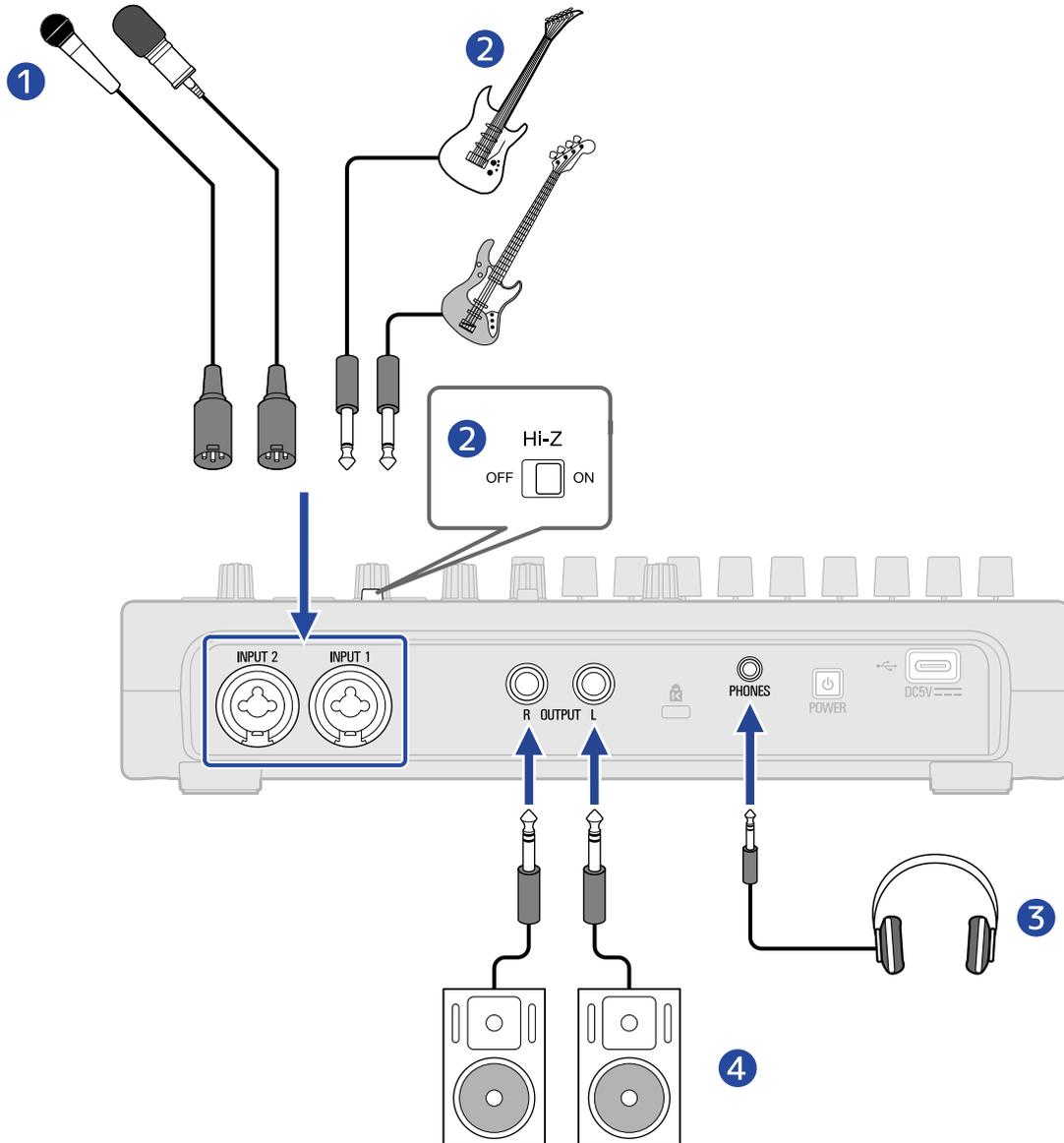
Usando un hub che supporta la funzione USB Power Delivery, l'alimentazione può essere fornita a R12 mentre si usa una chiavetta USB o una tastiera USB MIDI.

Anche collegare un computer rende possibile quanto segue.

- R12 può essere usato come interfaccia audio.
- E' possibile usare Guitar Lab per sostituire gli effetti di R12.
- R12 può essere usato come lettore di card.
- R12 può essere usato come superficie di controllo DAW.

# Esempi di connessione

Questo è un esempio di connessione, per registrare voci e chitarre.



## 1 Microfoni per voce leader o accompagnamento, percussioni e altre fonti sonore

E' possibile collegare microfoni dinamici e a condensatore. Quando è collegato un microfono a condensatore, attivate l'alimentazione phantom. (→ [Abilitare le tracce per la registrazione](#))

## 2 Chitarre, bassi e altri strumenti

Collegando direttamente una chitarra o un basso con pickup passivi, usate INPUT 1 e posizionate

OFF  ON su ON.

Collegando una chitarra o un basso con pickup attivi o tramite un effetto, ad esempio, a R12, usate INPUT 1 o 2. In questo caso, posizionate  OFF  ON su OFF quando vi collegate a INPUT 1.

## 3 Cuffie

## 4 Monitor amplificati

# Display dello schermo touch

Lo schermo touch di R12 mostra le informazioni necessarie per le operatività. Colpite e fate scorrere sullo schermo per eseguire varie operazioni, comprese quelle di selezione, regolazione ed editing. Questa sezione illustra varie schermate che appaiono su R12.

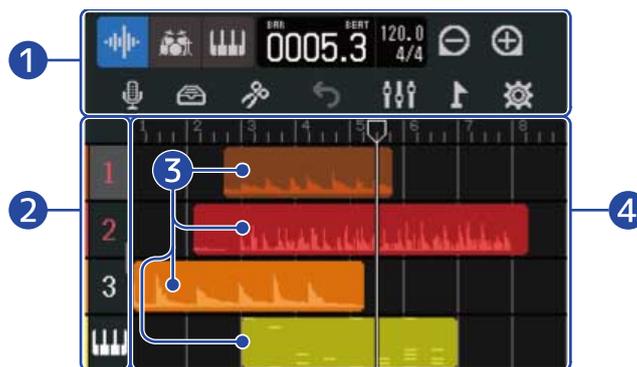
## Veduta d'insieme della schermata Home

Appare sullo schermo touch all'accensione di R12. La schermata Home ha due visualizzazioni: Visualizzazione di traccia e visualizzazione dell'indicatore di livello. Passate da una all'altra secondo necessità durante l'operatività.

## Schermata di visualizzazione di traccia

E' la normale schermata di registrazione/editing.

Poiché le curve d'onda registrate e le loro posizioni possono essere esaminate facilmente, questa è utile per pensare alla struttura del brano e all'editing.



### 1 Barra di controllo

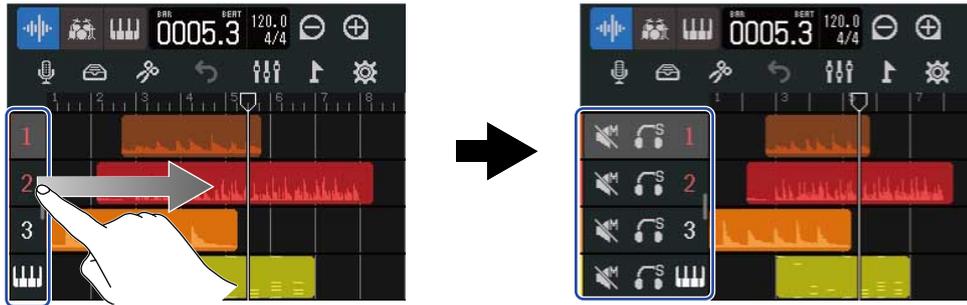
Mostra la posizione di registrazione/riproduzione e vari pulsanti. Vd. [Veduta d'insieme della barra di controllo](#) per dettagli.

### 2 Indice delle tracce

Mostra il numero della traccia e i tipi. Colpitelo per selezionare una traccia, mettendola in evidenza. Le tracce armate per la registrazione appaiono in rosso.

- **1 - 8** : Tracce audio  
Mostrano le Region con audio registrato.
-  : Traccia rhythm  
Mostra le Region con rhythm loop.
-  : Traccia synth  
Mostra le Region synth (dati MIDI).

Fate scorrere verso destra l'indice delle tracce per aprire il mixer. Quando il mixer è aperto, fate scorrere l'indice delle tracce verso sinistra per chiuderlo.



Usate il mixer per controllare le impostazioni di mute (→ [Mettere in mute le tracce](#)) e assolo (→ [Ascoltare solo le tracce selezionate \(assolo\)](#)) di ogni traccia.

### 3 Region

Le Region audio e rhythm appaiono come curve d'onda, mentre le Region synth appaiono come note. Vd. [Editare le region](#) per dettagli sulle operatività delle Region, comprese quelle relative a spostare, aggiungere, cancellare e dividerle.

#### Nota:

Il numero massimo di region in un singolo project è il seguente.

- Numero totale di region audio e rhythm: 50
- Region synth: 80

### 4 Tracce

Mostrano le Region.

E' possibile cambiare il display come segue.

- Colpite  per rimpicciolire sulla linea del tempo. (Abilita la visualizzazione di molte misure alla volta.)



- Colpite  per ingrandire sulla linea del tempo. (Ciò consente di visualizzare più in dettaglio.)



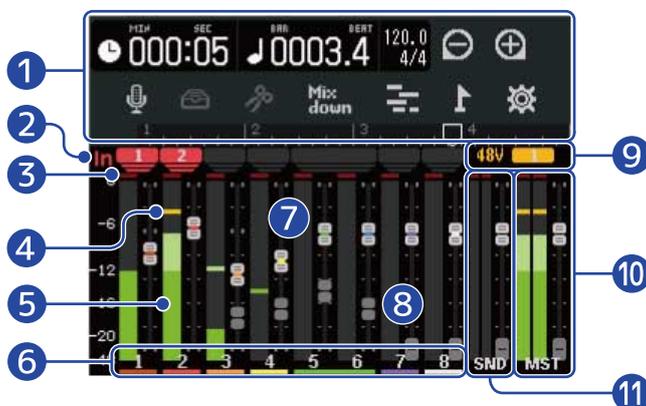
- Fate scorrere in su, giù destra o sinistra per visualizzare le tracce nascoste e per cambiare la parte della linea del tempo visibile.



## Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello

Questa schermata mostra gli indicatori di livello e i fader di tutte le tracce.

Questa schermata rende semplice osservare il volume di tutte le tracce, per cui è utile per registrare più canali contemporaneamente e bilanciare il mix.



### 1 Barra di controllo

Mostra la posizione di registrazione/riproduzione e vari pulsanti. Vd. [Veduta d'insieme della barra di controllo](#) per dettagli.

### 2 Indicatori di ingresso

Mostrano le assegnazioni di traccia del jack ingresso (1/2).

### 3 Indicatori di clip

Si accendono in rosso se i livelli di segnale in ingresso/in riproduzione sono in clip dopo la regolazione del fader.

Premere , avviare la registrazione o cambiare schermata cancellerà questi indicatori.

### 4 Indicatori di picco

Trattengono i livelli di picco dei segnali in ingresso/in riproduzione per un periodo di tempo impostato dopo la regolazione del fader.

### 5 Indicatori di livello delle tracce

Mostrano i livelli del segnale in ingresso/riproduzione dopo la regolazione del fader.

### 6 Tracce

Mostrano i numeri di traccia.

Colpite una traccia per aprire la schermata di impostazione di traccia

### 7 Fader di traccia

Mostra le impostazioni relative alla posizione attuale del fader.

### 8 Fader di traccia ghost

Quando la posizione dei fader fisici e le impostazioni dei fader differiscono perché le tracce sono state commutate, ad esempio, questi mostrano le posizioni dei fader fisici.

Per cambiare il valore del fader impostato, spostate quello sull'unità portandolo sulla posizione del fader memorizzata. Ciò fa sì che le posizioni coincidano.

**9** Indicatore dell'alimentazione phantom

Quando l'alimentazione phantom è attiva, mostra l'ingresso che la sta ricevendo.

**10** Fader MASTER e indicatori di livello

Mostra la posizione del fader MASTER e i livelli della traccia MASTER.

**11** Fader EFFECT e indicatori di livello

Mostra la posizione del fader EFFECT e i livelli della traccia EFFECT.

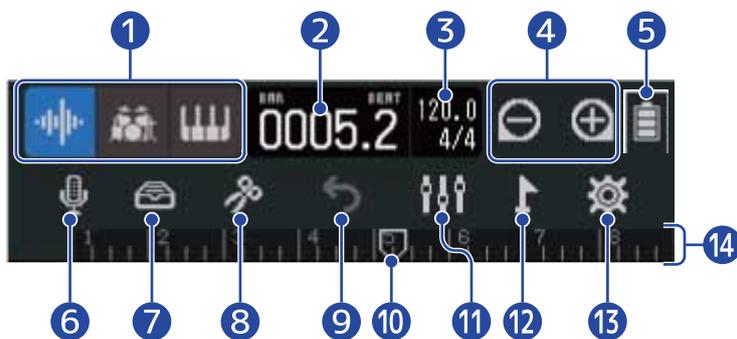
# Veduta d'insieme della barra di controllo

La barra di controllo appare in alto sulla schermata di visualizzazione della traccia e della schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello. Oltre a mostrare l'attuale posizione della barra di avanzamento, il tempo e la sua indicazione, altre funzioni comprendono pulsanti per varie impostazioni.

## Schermata di visualizzazione di traccia



## Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello



### 1 (Solo schermata di visualizzazione della traccia): Pulsanti tipo di traccia

E' possibile commutare il tipo di traccia selezionato.

-  -  : Tracce audio
-  : Traccia rhythm
-  : Traccia synth

### **001:01** (Solo schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello): Tempo di registrazione/riproduzione

Mostra il tempo (in minuti e secondi) della posizione di registrazione/riproduzione.

### 2 **0001.1** Barre di registrazione/riproduzione e battute

Mostra la barra e la battuta della posizione di registrazione/riproduzione.

### 3 **120.0** **4/4** Tempo e indicazione del tempo

Mostra il tempo attuale e l'indicazione del tempo.

E' possibile colpire per aprire la schermata d'impostazione del project.

4  pulsanti zoom +/-

Cambiano la dimensione della visualizzazione del display.

-  : Ingrandisce sulla linea del tempo.
-  : Rimpicciolisce sulla linea del tempo.

5 Carica residua della batteria (solo se alimentato a batterie)

Quando la carica residua è bassa, cambiate le batterie (→ [Installare le batterie](#)) o collegate un adattatore AC (→ [Collegare l'adattatore AC](#)) o una batteria portatile (→ [Usare altre fonti di alimentazione](#)).



Pieno ← → Vuoto

6 Pulsante di selezione ingresso

Si apre la schermata di routing dell'ingresso dove è possibile impostare l'ingresso del jack 1-2, l'alimentazione phantom su on/off, e le impostazioni di compressore/limiter/gate.

7  Pulsante Library

- Quando il tipo di traccia è  -  , apre la schermata di selezione della memoria patch.
- Quando il tipo di traccia è  , apre la schermata di selezione del Rhythm Loop.
- Quando il tipo di traccia è  , apre la schermata di selezione del tipo di Synth.

8  Pulsante Edit

- Quando il tipo di traccia è  -  o  , apre la schermata Wave Editor.
- Quando il tipo di traccia è  , apre la schermata Piano Roll.

9  Pulsante UNDO/REDO (Solo schermata di visualizzazione della traccia)

Annulla l'ultima operazione.

-  : Annulla l'ultima operazione (funzione UNDO).  
(Quando appare  , la funzione UNDO non è utilizzabile.)
-  : Recupera l'ultima operazione annullata. (Funzione REDO)

**Nota:**

UNDO/REDO possono essere utilizzate per le seguenti operazioni.

Registrare, cambiare la lunghezza del loop della region, trim/spostare/cancellare/incollare e separare region, scambiare/cancellare tracce, ingresso audio/MIDI



**Pulsante Mixdown (Solo schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello)**

Usatelo per mixare le registrazioni.

#### 10 Posizione di registrazione/riproduzione

Mostra la posizione di registrazione/riproduzione. In registrazione, appare rosso. In riproduzione, trascinate orizzontalmente per cambiare la posizione di riproduzione.

#### 11 Pulsante commutazione schermata

Alterna tra schermata di visualizzazione di traccia e schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello.

-  : Apre la schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello.
-  : Apre la schermata di visualizzazione della traccia.

#### 12 Pulsante Marker

Apre il Menu Marker.

#### 13 Pulsante d'impostazione del Project

Si apre la schermata d'impostazione del Project.

#### 14 Righello

Mostra misure, battute, la posizione attuale della registrazione/riproduzione e i marker.

Colpite  /  per aumentare/diminuire l'ingrandimento della linea del tempo.

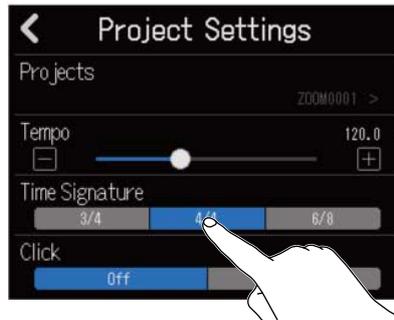
# Veduta d'insieme dell'operatività dello schermo touch

## Operatività delle varie schermate

Colpite e fate scorrere per usare lo schermo touch.

**Colpite: Selezionare**

Colpite un valore da impostare. Il valore dell'impostazione attuale appare in blu.



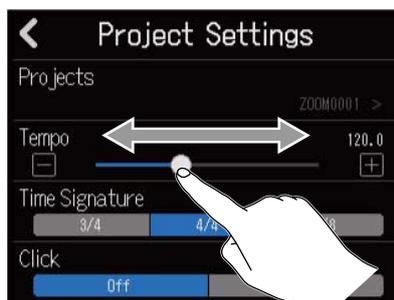
**Colpite: Cambiare le impostazioni**

Colpite  e  per cambiare le impostazioni.



**Fate scorrere: Regolare**

Toccando uno slider, spostatevi orizzontalmente per regolare il valore dell'impostazione.

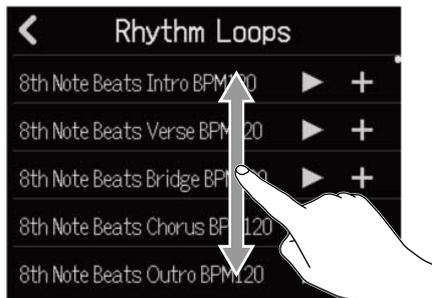


### Suggerimento:

- Colpite  o  in fondo allo slider per cambiare il valore di 1 unità.
- Fate doppio colpo sullo slider per resettarlo riportandolo al valore iniziale.

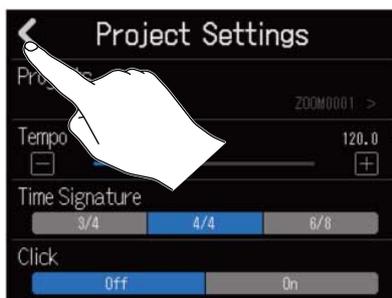
Fate scorrere: Scorrere le voci

Toccando il display, fate scorrere verticalmente per scorrere.



Tornare alla schermata precedente/schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello)

Colpите  in alto a sinistra sullo schermo.

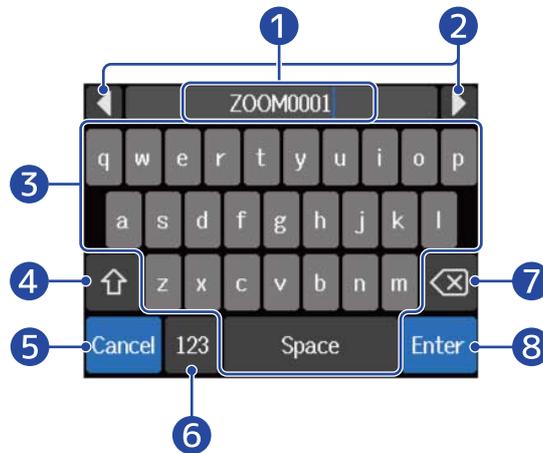


Per tornare alla schermata Home, colpите  ripetutamente fino a farla aprire.

## Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri

La schermata di inserimento caratteri appare sullo schermo touch per consentire di inserire i nomi dei file e per editarli, ad esempio.

Colpite la tastiera per inserire i caratteri.



- 1 Area d'inserimento caratteri  
Un cursore mostra la posizione di inserimento.
- 2 Spostare il cursore
- 3 Tastiera  
Usatela per inserire i caratteri.
- 4 Passare da maiuscolo a minuscolo
- 5 Annullare l'inserimento  
Si riapre la schermata precedente.
- 6 Cambiare tipo di carattere
- 7 Cancellare un carattere
- 8 Confermare l'inserimento

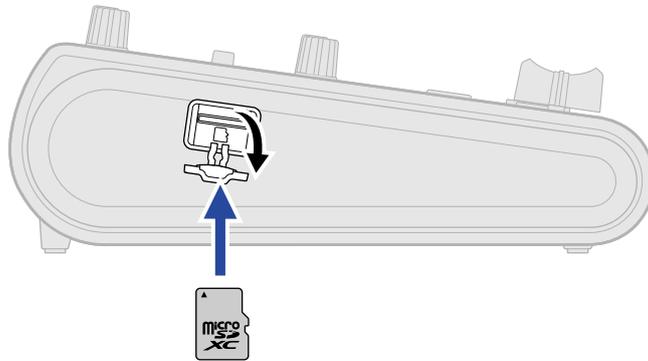
### Nota:

I caratteri e i simboli utilizzabili sono.

! # \$ ' ( ) + , - ; = @ [ ] ^ \_ ` { } ~ (spazio) A-Z, a-z, 0-9

# Preparativi

## Inserire card microSD



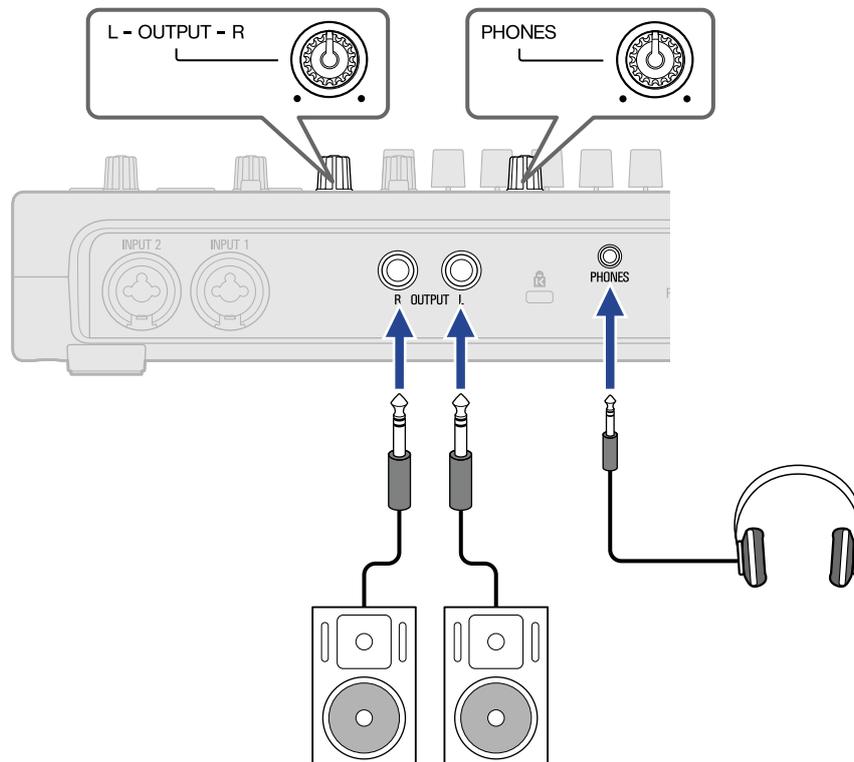
1. Spengnete l'unità e aprite il coperchio dello slot per card microSD.
2. Inserite una card microSD nello slot per card microSD.  
Per togliere una card microSD, spingetela ulteriormente nello slot e poi tiratela fuori.

### Nota:

- Sono supportate card conformi alle specifiche SDHC e SDXC.
- Accertatevi sempre che l'unità sia spenta quando inserite o togliete la card microSD. Inserire o togliere una card mentre l'unità è accesa potrebbe provocare la perdita dei dati.
- Inserendo una card microSD, assicuratevi di inserirla nel senso corretto, con la parte superiore verso l'alto.
- Non è possibile registrare o riprodurre se non è caricata una card microSD in R12.
- Dopo aver acquistato una nuova card microSD, formattatela sempre con R12, per ottimizzarne la performance. (→ [Formattare le card microSD](#))

## Collegare dispositivi in uscita

E' possibile collegare monitor amplificati e cuffie per controllare il suono.



Usate OUTPUT  per regolare il volume in uscita.

Usate PHONES  per regolare il volume delle cuffie.

### Nota:

Spegnete i monitor amplificati prima di collegarli.

### Suggerimento:

I jack OUTPUT supportano l'uscita bilanciata.

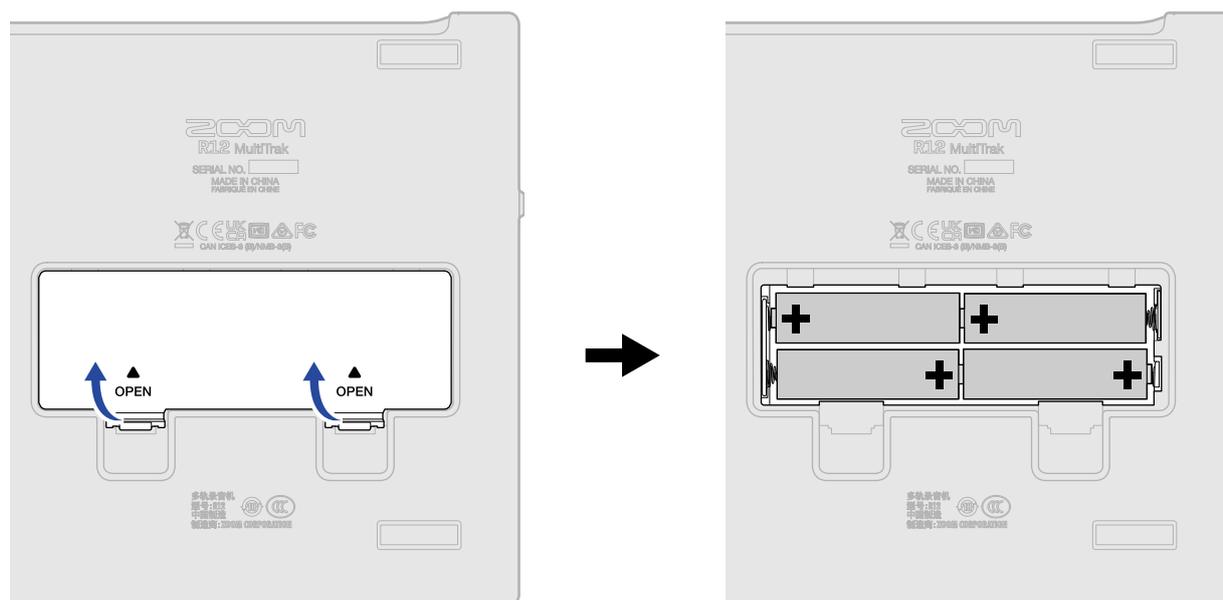
# Alimentazione

R12 può operare sia usando sia una fonte di alimentazione collegata alla porta USB (adattatore AC, alimentazione USB bus o batteria portatile) che a batterie (tipo AA).

Alla fonte di alimentazione collegata alla porta USB sarà data priorità rispetto alle batterie.

## Installare le batterie

Per usare R12 a batterie, premete e sollevate  **OPEN** per aprire il coperchio del comparto batterie posto sul lato inferiore. Poi, inserite 4 batterie tipo AA.



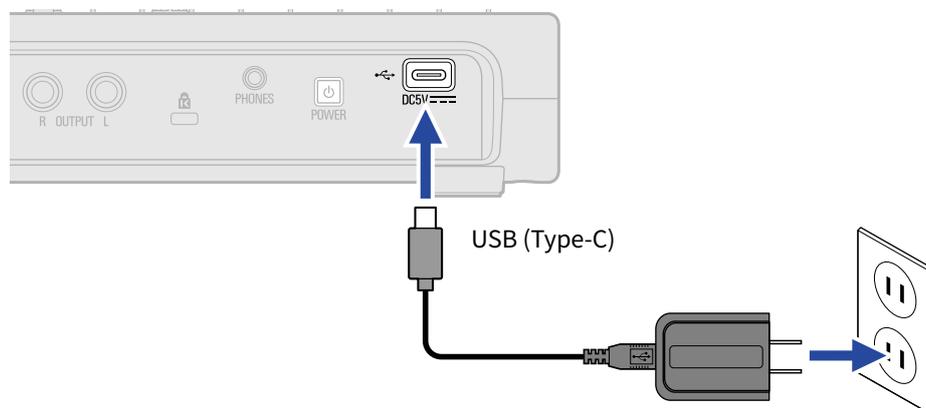
### Nota:

- Usate solo un tipo di batteria (alcalina, NiMH o litio) alla volta.
- La carica residua appare sul display. (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#))
- Impostate correttamente il tipo di batteria usato in modo che la carica residua sia visualizzata accuratamente. (→ [Impostare il tipo di batteria usato](#))
- Se l'indicatore segnala che la carica della batteria è finita, spegnete immediatamente l'unità e installate batterie nuove. La carica residua appare sempre (sulla maggior parte delle schermate) quando l'unità funziona a batterie.

## Collegare l'adattatore AC

---

Collegate il cavo dell'adattatore AC dedicato (AD-17) alla porta USB (Type-C). Poi, collegate l'adattatore AC alla presa.



## Usare altre fonti di alimentazione

---

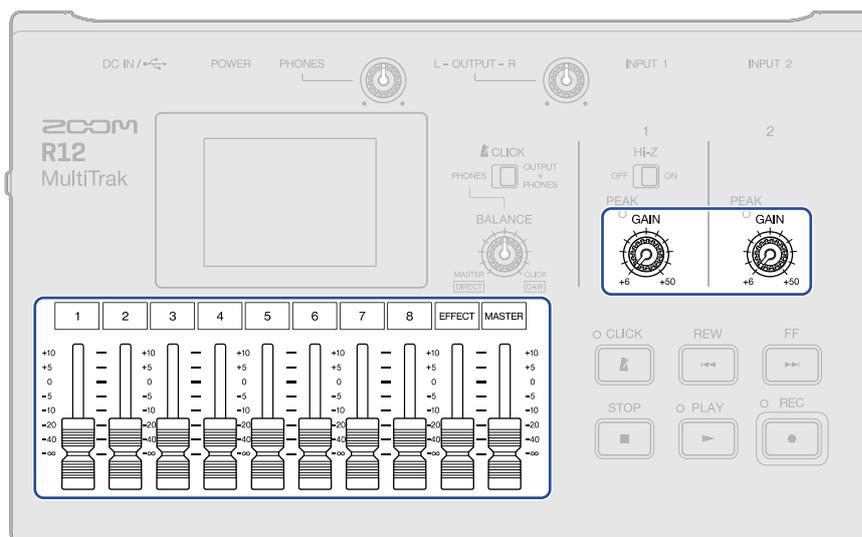
R12 può funzionare con alimentazione bus da un computer collegato alla porta USB (Type-C). E' possibile usare anche una batteria portatile a 5V (tra quelle in commercio) per alimentare l'unità.

# Accendere/spegnere l'unità

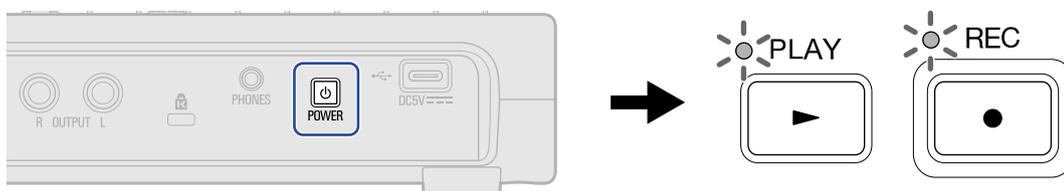
## Accendere l'unità

1. Verificate che i dispositivi in uscita collegati a R12 siano spenti.

2. Posizionate tutte le manopole  e i fader sui valori minimi.



3. Premete  finché gli indicatori di  e  non si accendono.



R12 si accende, aprendo la schermata Projects (→ [Aprire il project](#)) o Home (→ [Veduta d'insieme della schermata Home](#)) sullo schermo touch.

Alla prima accensione dopo l'acquisto, o dopo che R12 è stato resettato e riportato alle impostazioni di default di fabbrica, si apre la schermata d'impostazione di data/ora. Impostate data/ora secondo necessità. (→ [Impostare data e ora \(primo avvio\)](#))

## 4. Accendete i dispositivi in uscita collegati a R12.

### Nota:

- L'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore. Per mantenere l'unità sempre accesa, disabilitate la funzione di risparmio energetico automatico. (→ [Impostare la funzione di spegnimento automatico](#))
- Se appare sul display "No SD card!", verificate che la card microSD sia inserita correttamente. (→ [Inserire card microSD](#))
- Se appare "Invalid SD card!" sul display, significa che la card non è stata formattata correttamente. Formattate la card microSD (→ [Formattare le card microSD](#)) o usatene un'altra (→ [Inserire card microSD](#)).

## Spegnere l'unità

---

1. Portate al minimo il volume dei dispositivi in uscita collegati a R12.

2. Spegnete i dispositivi in uscita collegati a R12.

3. Premete  finché non appare "Goodbye! See You!".

Il display dello schermo touch si spegne.

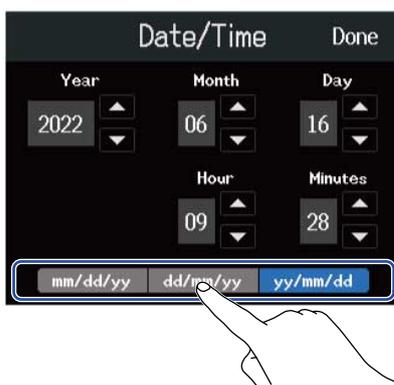
# Impostare data e ora (primo avvio)

Alla prima accensione dopo l'acquisto, impostate data e ora quando si apre la schermata d'impostazione Date/Time. E' usata per aggiungere data e ora ai file registrati.

1. Colpite  /  per impostare data e ora.



2. Colpite il formato della data da usare.



- mm/dd/yy: mese/giorno/anno
- dd/mm/yy: giorno/mese/anno
- yy/mm/dd: anno/mese/giorno

### 3. Colpire "Done".



Questo conferma data e ora impostate e apre la schermata Projects. Create un nuovo project. (→ [Creare nuovi project usando i template](#) e [Creare project vuoti usando impostazioni specifiche](#))

**Nota:**

Se non è fornita alimentazione dall'adattatore AC per molto tempo, le impostazioni di data e ora saranno resettate. Se appare la schermata d'impostazione di data e ora all'avvio, impostatele ancora.

**Suggerimento:**

E' possibile cambiare l'impostazione di data e ora anche in seguito, dalla schermata Menu. (→ [Impostare data e ora](#))

# Aprire i project

R12 salva e gestisce dati di registrazione e riproduzione in unità dette project.

L'elenco dei project appare sulla schermata Projects. Colpite un project per selezionarlo per la registrazione, la riproduzione e l'editing. I nuovi project possono anche essere creati sulla schermata Projects.

Seguite questi passi per aprire la schermata Projects.

1. Colpite  sulla schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello).

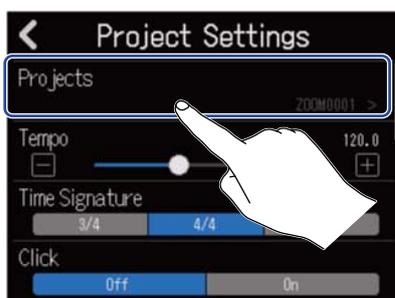
Schermata di visualizzazione di traccia



Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello



2. Colpite "Projects".



Si apre la schermata Projects.



## Creare nuovi project

E' possibile selezionare dei template con rhythm loop inclusi, per vari generi musicali, per creare project che facilitino iniziare un progetto musicale. I project possono anche essere creati impostando prima il tempo e l'indicazione del tempo, ad esempio.

### Nota:

- Si possono creare fino a 1000 project su una singola card.
- I project sono salvati automaticamente nelle occasioni seguenti.
  - Quando la schermata Projects è aperta da un'altra schermata
  - Terminata la registrazione
  - Allo spegnimento dell'unità
  - Quando è creato un nuovo project
  - Quando viene chiusa la schermata d'impostazione del Project

## Creare nuovi project usando i template

I project possono essere creati da template per vari generi che hanno rhythm loop assegnati in precedenza. I template sono stati preparati per generi popolari compresi rock, funk e hip-hop.

**1.** Colpite "Templates" sulla schermata Projects.



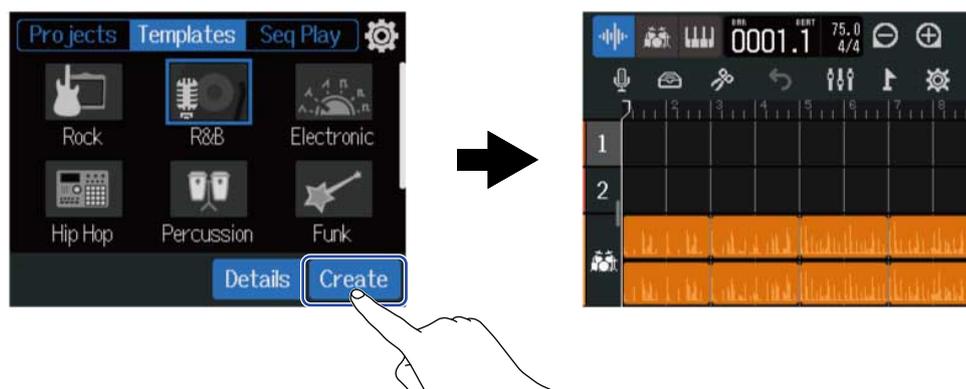
**2.** Colpite il genere desiderato.



Il genere selezionato avrà la cornice blu.

### 3. Colpiti "Create".

Ciò creerà un nuovo project, e aprirà la schermata di visualizzazione di traccia, mostrando il rhythm loop del genere selezionato.



#### Suggerimento:

- I project saranno nominati "ZOOM0001" - "ZOOM9999". I nomi dei project possono essere variati in seguito. (→ [Cambiare nome ai Project](#))
- Colpiti "Details" per impostare la qualità del bit prima di creare un project.

## Creare project vuoti usando impostazioni specifiche

I project possono essere creati dopo aver impostato tempo, indicazione del tempo e qualità del bit. Tempo e indicazione del tempo possono essere modificati in seguito dalle impostazioni.

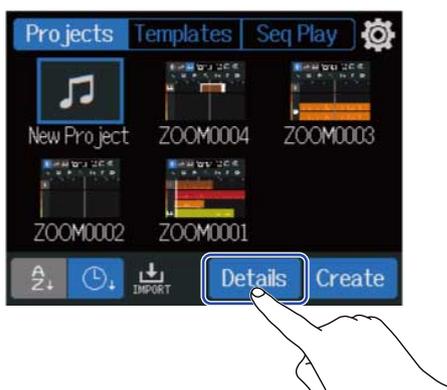
### 1. Colpiti "Project" sulla schermata Projects.



### 2. Colpiti "New Project" per selezionarlo.

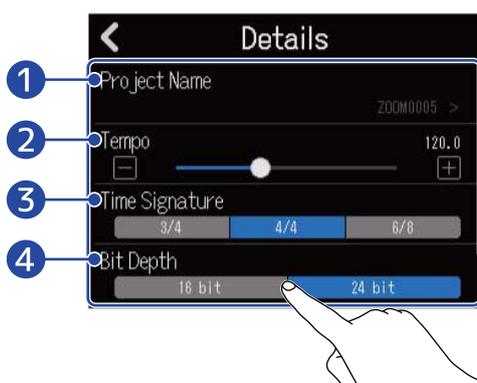


### 3. Colpire "Details".



Colpire "Create" creerà un project senza cambiare le impostazioni.

### 4. Cambiate le impostazioni del project colpendo e facendo scorrere.



#### 1 Editing del nome del project

Colpitelo per aprire la schermata di inserimento caratteri. Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per le procedure di editing.

#### 2 Tempo

Ciò cambia l'impostazione del tempo usato per l'intero brano (40,0-250,0). (→ [Cambiare il tempo del project](#))

#### 3 Indicazione del tempo

Cambia l'impostazione dell'indicazione del tempo usata per l'intero brano. (→ [Cambiare l'indicazione del tempo del project](#))

#### 4 Bit Depth

Imposta la quantità di dati per campione di segnale digitale. L'opzione a 24-bit cattura più informazioni, aumentando il dettaglio audio e l'espressione, ma crea anche una maggiore quantità di dati.

#### **Nota:**

La qualità del bit non può essere variata in seguito.

---

**Suggerimento:**

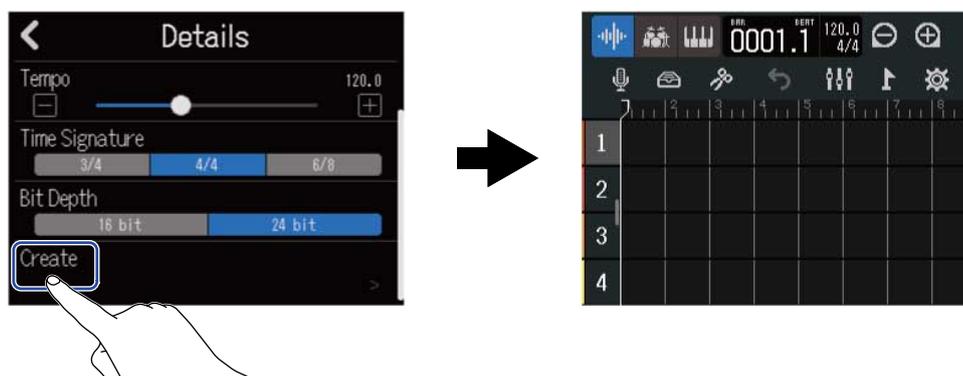
Di default, i project sono nominati automaticamente "ZOOM0001" - "ZOOM9999". Colpite ❶ per creare un project con un nome editato. Quel nome sarà salvato e usato per creare nuovi project, aggiungendo automaticamente numeri consecutivi in formato "01" alla fine del nome.

I nomi dei project possono essere variati in seguito. (→ [Cambiare nome ai Project](#))

---

**5.** Colpite "Create".

Creerà un nuovo project con le impostazioni variate, e aprirà la schermata Home.

**Nota:**

Le impostazioni eseguite sulla schermata Details sono salvate. Le stesse impostazioni saranno usate quando si creano nuovi project.

Colpire "Create" sulla schermata Project senza eseguire impostazioni sulla schermata Details creerà un nuovo project usando le impostazioni di tempo, indicazione di tempo e qualità del bit precedentemente eseguite sulla schermata.

# Aprire i project

1. Colpite "Project" sulla schermata Projects.



2. Colpite il project desiderato per selezionarlo.



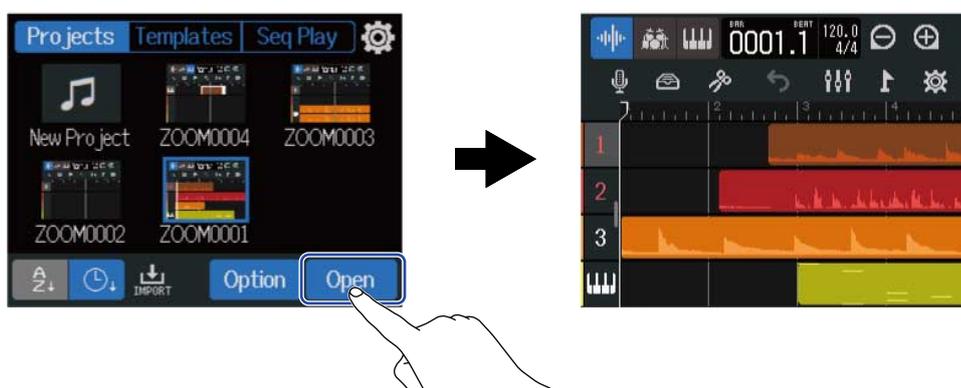
Il project selezionato avrà la cornice blu.

## Suggerimento:

Colpite  (ordine per nome di project) o  (ordine per data e ora) per cambiare l'ordine visualizzato.

3. Colpite "Open".

Appare il project selezionato sulla schermata Home.



**Nota:**

Se il file del project aperto ha un problema, appare un messaggio "Project Open Error!". Seguite le procedure per riparare il project.

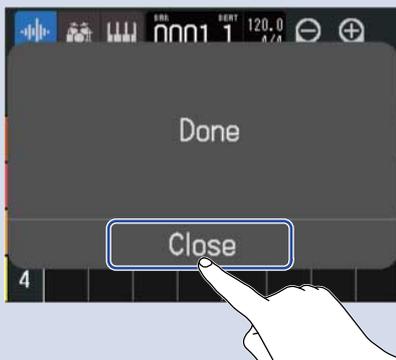
**1. Colpite "Execute".**



Ciò ripara e apre il project.

Colpite "Cancel" per annullare la riparazione.

**2. Colpite "Close".**



Dopo aver riparato un project, sarà aggiunto un segno di avviso al project originale e non più valido e ne sarà creato uno nuovo riparato, sulla schermata Projects (→ [Aprire i project](#)).



- ① Project riparato
- ② Project originale e non più valido

L'estensione del project appena creato sarà ". r12" e l'estensione di quello originale diverrà ". r12err". In base allo stato dei dati del project, esso potrebbe non essere riparato secondo quanto desiderato.

# Cambiare le impostazioni del project

E' possibile effettuare varie impostazioni relative al project sulla schermata d'impostazione del Project. Le impostazioni sono salvate separatamente con ogni project.

Le impostazioni del project possono essere eseguite durante la riproduzione. (→ [Eseguire i project](#))

## Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project

1. Colpite  sulla schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello).

[Schermata di visualizzazione di traccia](#)

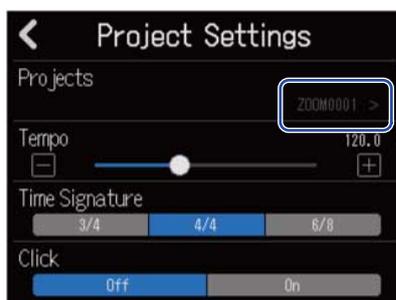


[Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#)



Si apre la schermata d'impostazione del Project.

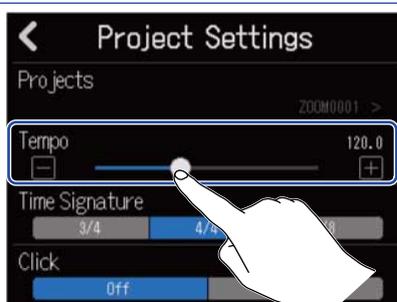
Il nome del project selezionato può essere verificato sulla schermata d'impostazione del project.



# Cambiare il tempo del project

Cambia il tempo utilizzato per l'intero brano.

1. Fate scorrere lo slider "Tempo" o colpite  /  sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).



## Suggerimento:

- Impostabile da 40,0-250,0.
- Il tempo impostato qui sarà condiviso dagli effetti.
- Quando è aperta la schermata d'impostazione del Project, anche colpire  più volte imposta il tempo. Il tempo sarà calcolato in base agli intervalli tra i colpi su  (tap tempo).



Se l'indicazione del tempo del project è 6/8, il tempo imposta la lunghezza delle semiminime puntate. (→ [Cambiare l'indicazione del tempo del project](#))

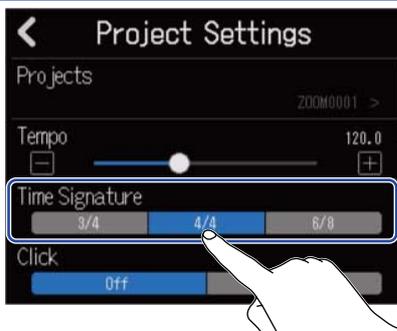
- Anche colpire il tempo/l'indicazione del tempo sulla barra di controllo aprirà l'impostazione del tempo sulla schermata d'impostazione del Project. (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#))



# Cambiare l'indicazione del tempo del project

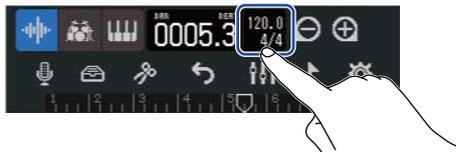
Cambia l'impostazione dell'indicazione del tempo usata per l'intero brano.

1. Colpite l'impostazione "Time Signature" desiderata sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).



## Suggerimento:

- Le opzioni sono 4/4, 3/4 e 6/8.
- Anche colpire il tempo/l'indicazione del tempo sulla barra di controllo aprirà l'impostazione dell'indicazione del tempo sulla schermata d'impostazione del Project. (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#))



## Impostare il click (metronomo)

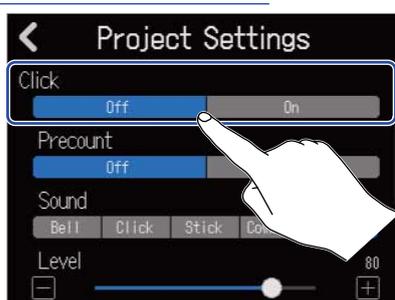
R12 ha un metronomo con funzione precount.

Questo metronomo, che può funzionare in registrazione e in riproduzione, ha suoni commutabili e un precount commutabile su on/off e volume regolabile.

### Usare il click (metronomo)

Decidete se usare il click in registrazione e riproduzione.

1. Colpite "On" o "Off" di "Click" sulla schermata d'impostazione del project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).



Impostazione	Spiegazione
Off	Nessun click.
On	Usate un click.

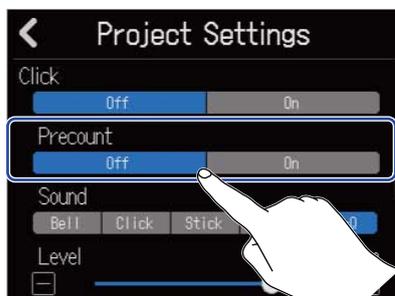
#### Suggerimento:

Il click può anche essere commutato su on/off premendo  sulla schermata Home.

## Impostare il precount

E' possibile far suonare un precount prima di iniziare a registrare.

1. Colpite "On" o "Off" di "Precount" sulla schermata d'impostazione del project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).



Impostazione	Spiegazione
Off	Disattiva il precount.
On	Attiva il precount.

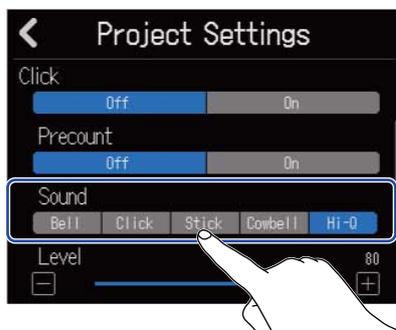
### Suggerimento:

- Il numero di misure nel precount dipende dall'impostazione dell'indicazione del tempo (→ [Cambiare l'indicazione del tempo del project](#)).
  - 4/4: 4
  - 3/4: 3
  - 6/8: 6
- Quando il precount è in esecuzione, anche la region prima dell'attuale posizione di stop sarà riprodotta.

## Cambiare il suono del click

E' possibile impostare il suono del click a piacere.

1. Colpite l'impostazione "Sound" desiderata sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).

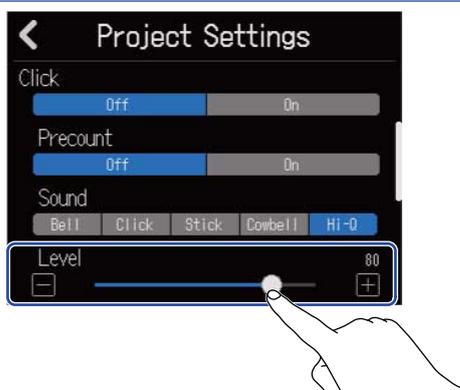


Impostazione	Spiegazione
Bell	Suono del metronomo (con campana sugli accenti)
Click	Suono del metronomo (solo click)
Stick	Suono percussivo
Cowbell	Suono della campana cowbell
Hi-Q	Click dal suono synth

## Impostare il volume del click

---

1. Fate scorrere lo slider “Level” o colpite  /  sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).



---

### Suggerimento:

- Impostabile da 0-100.
  - Usate    per impostare l'uscita/le uscite del click.
    - PHONES: Il suono è inviato in uscita solo dal jack PHONES. Anche il bilanciamento con altre uscite può essere regolato. (→ [Regolare il bilanciamento del colume dei segnali MASTER e CLICK in uscita verso le cuffie](#))
    - OUTPUT + PHONES: Il suono è inviato in uscita sia dal jack OUTPUT che PHONES.
-

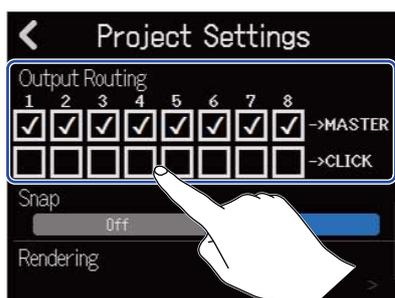
# Impostare le tracce per l'uscita come segnali MASTER e CLICK

Impostate la destinazione in uscita per ogni traccia.

Impostando le tracce rhythm, ad esempio, su CLICK, esse possono essere usate come click in registrazione, durante le esecuzioni sincronizzate o in altre situazioni.

1. Colpite il box  Output Routing sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).

Impostate la destinazione in uscita di ogni traccia su MASTER o CLICK.



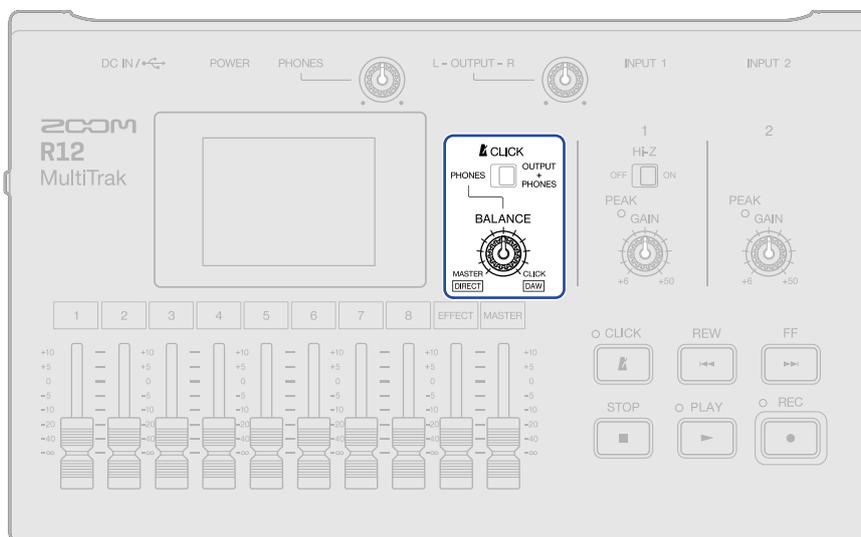
- MASTER: Il suono è inviato in uscita sia dal jack OUTPUT che PHONES.
- CLICK: Il suono è inviato in uscita solo dal jack PHONES, e il bilanciamento di volume tra i segnali in uscita da MASTER e CLICK può essere regolato.

## Nota:

Impostate  su PHONES  per inviare in uscita il segnale CLICK dal jack PHONES, e usate  per regolare il bilanciamento di volume con l'uscita MASTER.

# Regolare il bilanciamento del colume dei segnali MASTER e CLICK in uscita verso le cuffie

Monitorando in cuffia, il bilanciamento di volume tra i segnali in uscita da MASTER e CLICK può essere regolato.



**1.** Posizionate  su PHONES.

Su OUTPUT + PHONES, il bilanciamento regolato usando i fader di traccia è inviato in uscita sia al jack OUTPUT che PHONES.

**2.** Ruotate  per regolare il bilanciamento.

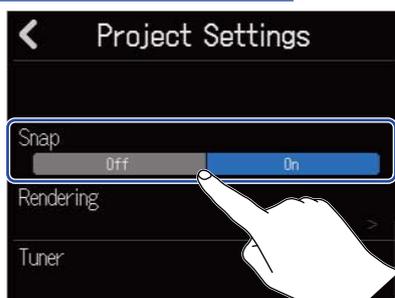
- Ruotate verso destra per aumentare il volume di CLICK. Ruotandola completamente a destra, solo CLICK sarà inviato in uscita.
- Ruotate verso sinistra per aumentare il volume di MASTER. Ruotandola completamente a sinistra, solo MASTER sarà inviato in uscita.

# Cambiare l'impostazione dello snap

E' possibile cambiare l'impostazione dello snap usato per l'intero project.

Su "On", note e region saranno allineate agli incrementi sul righello quando ci si muove (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#)).

1. Colpite "On" o "Off" di "Snap" sulla schermata d'impostazione del project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).



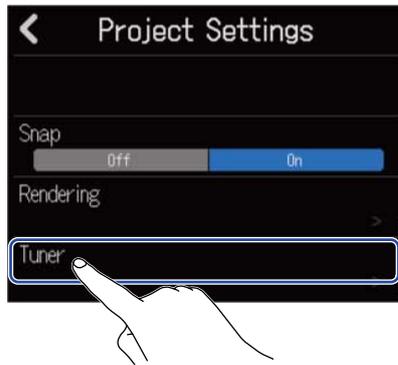
Impostazione	Spiegazione
Off	Disattiva la funzione snap.
On	Attiva la funzione snap.

# Usare l'accordatore

---

Usate la funzione accordatore per accordare chitarre e altri strumenti.

1. Colpite "Tuner" sulla schermata d'impostazione del Project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).



Si apre la schermata dell'accordatore.

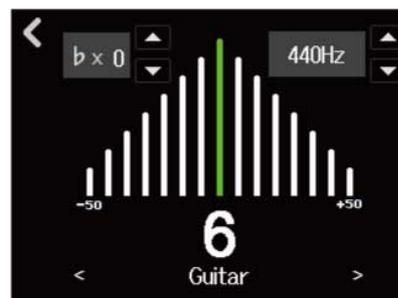
2. Sulla schermata Input Routing, selezionate l'ingresso che è collegato alla chitarra, al basso o ad altro strumento da accordare (→ [Abilitare le tracce per la registrazione](#)).

3. Suonate la corda libera da accordare e regolatene la tonalità. Appare lo scostamento dalla tonalità, con il nome della nota più vicina o il numero della corda.

Usare l'accordatore cromatico



Usare altre accordature



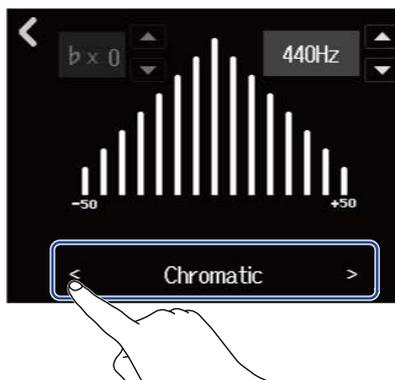
---

## Suggerimento:

-  può essere colpito anche dalla schermata Edit della memoria patch per aprire la schermata Tuner. (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#))
  - Sulla schermata Tuner, è possibile selezionare il tipo (→ [Selezionare il tipo di accordatura](#)), cambiare la tonalità standard (→ [Impostare la tonalità standard dell'accordatore](#)) e si possono selezionare le accordature flat (→ [Usare le accordature flat](#)).
-

# Selezionare il tipo di accordatura

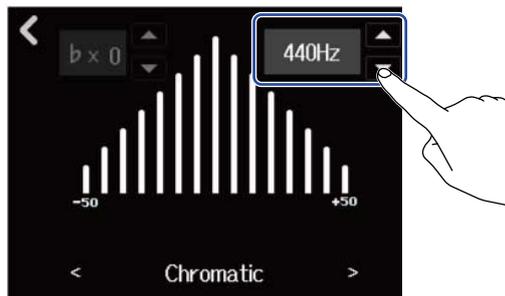
1. Colpite  o  sulla schermata Tuner (→ [Usare l'accordatore](#)).



Display	Spiegazione	Numero corda/nota						
		7	6	5	4	3	2	1
Chromatic	Appare il nome della nota più vicina (in semitoni) e lo scostamento.	-	-	-	-	-	-	-
Guitar	Accordatura standard per chitarra a 7 corde	B	E	A	D	G	B	E
Bass	Accordatura standard per chitarra a 5 corde	-	-	B	E	A	D	G
Open A	Accordatura Open A (le corde libere eseguono un accordo di A La)	-	E	A	E	A	C#	E
Open D	Accordatura Open D (le corde libere eseguono un accordo di D Re)	-	D	A	D	F#	A	D
Open E	Accordatura Open E (le corde libere eseguono un accordo di E Mi)	-	E	B	E	G#	B	E
Open G	Accordatura Open G (le corde libere eseguono un accordo di G Sol)	-	D	G	D	G	B	D
DADGAD	Accordatura alternata spesso usata per tap e altre tecniche	-	D	A	D	G	A	D

## Impostare la tonalità standard dell'accordatore

1. Colpite  o  sulla schermata Tuner (→ [Usare l'accordatore](#)).



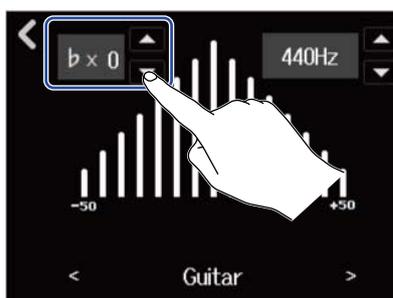
**Nota:**

Impostabile da 435Hz- 445Hz.

## Usare le accordature flat

Tutte le corde possono essere accordate di 1-3 semitoni sotto l'accordatura standard.

1. Colpite  o  sulla schermata Tuner (→ [Usare l'accordatore](#)).



**Nota:**

- Impostabile da  $\times 0$ - $\times 3$  (3 semitoni sotto).
- L'accordatura flat non può essere usata se il tipo di accordatore è CHROMATIC.

# Registrazione

## Processo di registrazione

### Prepararsi a registrare

- Inserite una card microSD (→ [Inserire card microSD](#))
- Collegate microfoni, strumenti e altre fonti sonore agli ingressi (→ [Collegare dispositivi in ingresso](#))
- Accendere l'unità (→ [Accendere l'unità](#))
- Create un nuovo project (→ [Creare nuovi project](#)) o aprite un project (→ [Aprire i project](#))
- Eseguite impostazioni relative all'ingresso (→ [Regolare i livelli in ingresso](#), → [Eseguire impostazioni relative alle tracce](#))

### Registrazione

- Selezionate le tracce da registrare (→ [Abilitare le tracce per la registrazione](#))
- Premete  per avviare la registrazione, e premete  per fermarla (→ [Registrazione](#))

### Riprodurre e revisionare

- Premete  per avviare la riproduzione, e premete  per fermarla
- Mixate il project (→ [Mixare i project](#))

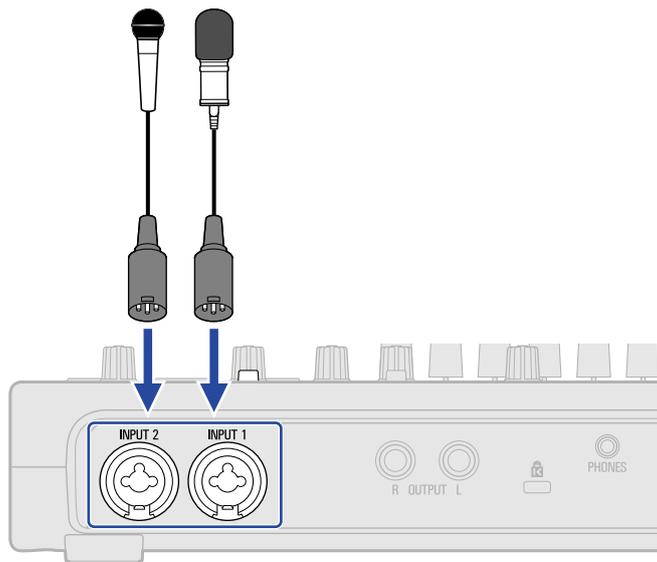
# Eseguire impostazioni relative all'ingresso

## Collegare dispositivi in ingresso

Collegate i dispositivi da registrare. E' possibile collegare microfoni, chitarre, bassi, synth e altri strumenti.

### ■ Collegare i microfoni

Collegate i microfoni dinamici a e i microfoni a condensatore a INPUT 1 e 2 usando cavi microfonici con connettori XLR.



Gli INPUT 1 e 2 supportano l'alimentazione phantom (+48V).

Collegando un microfono a condensatore che richiede alimentazione phantom, attivate l'alimentazione phantom ([Abilitare le tracce per la registrazione](#)).

#### **Nota:**

Collegando dispositivi non compatibili con l'alimentazione phantom, non attivate l'alimentazione phantom. Ciò potrebbe danneggiare il dispositivo.

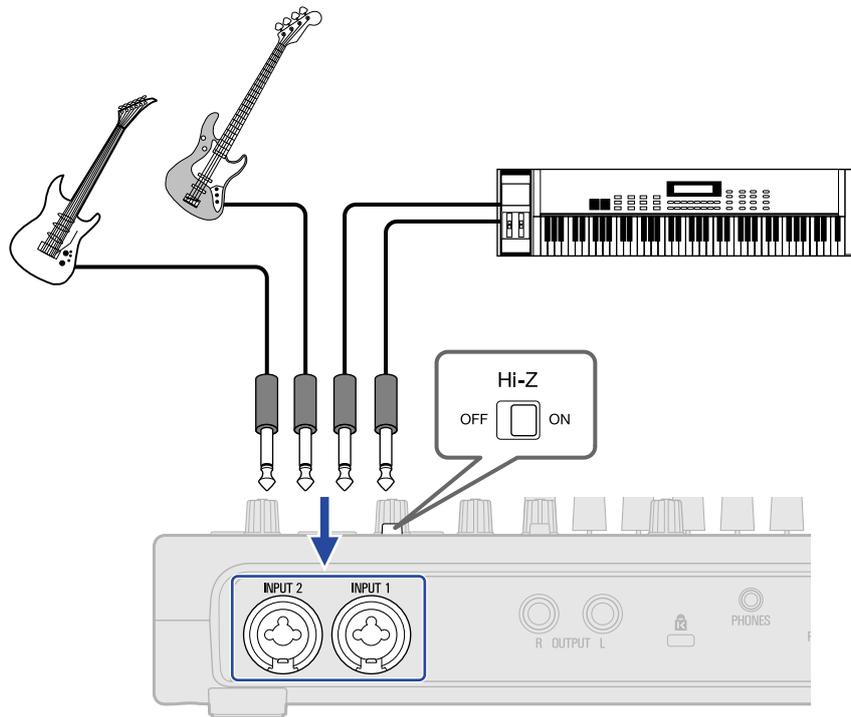
#### **Suggerimento:**

L'alimentazione phantom fornisce alimentazione a dispositivi che richiedono alimentazione esterna, compresi alcuni microfoni a condensatore.

+48 V è lo standard.

## ■ Collegare chitarre, bassi e altri strumenti

E' possibile collegare chitarre, bassi, synth e altri strumenti elettronici a INPUT 1 e 2 usando cavi con connettori standard da 1/4 di pollice.



Collegando direttamente una chitarra o un basso con pickup passivi, usate INPUT 1 e posizionate  OFF  ON <sup>Hi-Z</sup>

# Abilitare le tracce per la registrazione

Le tracce possono essere selezionate per la registrazione.

- Quando è selezionata una traccia audio, il suono in ingresso dal corrispondente jack INPUT sarà registrato.
- Quando è selezionata una traccia synth, saranno registrati i dati MIDI in ingresso usando una tastiera MIDI, ad esempio.

I tipi di traccia possono essere verificati su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).

1. Colpite  sulla schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello).

[Schermata di visualizzazione di traccia](#)

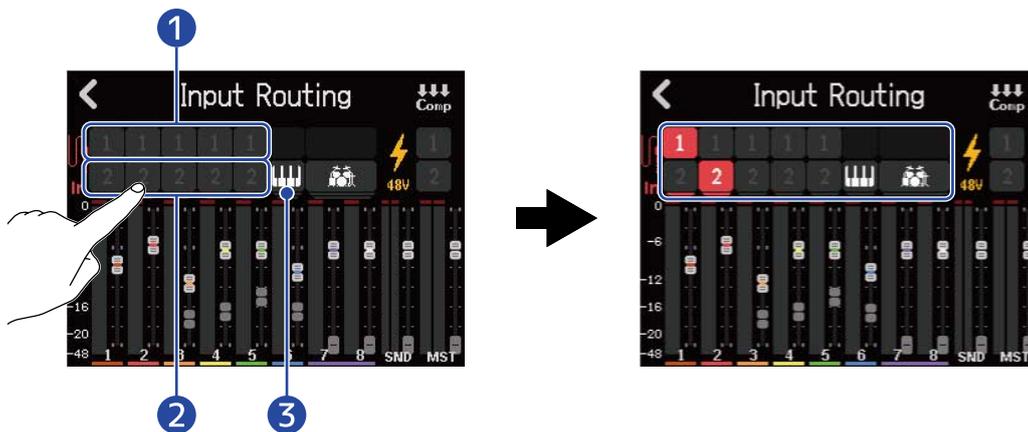


[Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#)



Si apre la schermata Input Routing.

2. Colpite le tracce per selezionarle per la registrazione.



- 1 Suono registrato da INPUT 1  
 si accende sulla traccia da registrare.
- 2 Suono registrato da INPUT 2  
 si accende sulla traccia da registrare.

### 3 Performance registrata da una tastiera MIDI

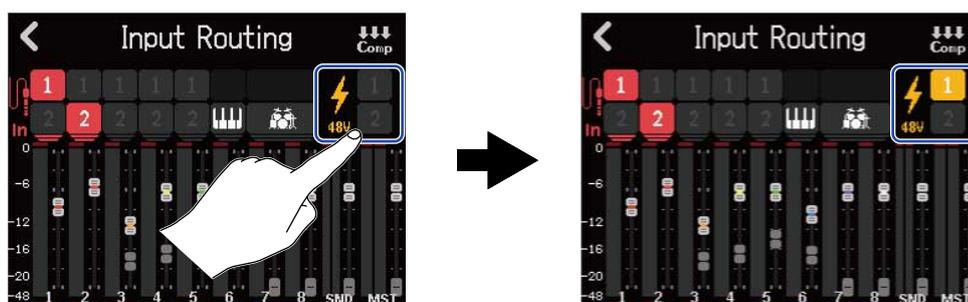


si accende in rosso.

#### Nota:

Non è possibile registrare sulle tracce rhythm.

### 3. Colpite le icone phantom per gli ingressi che hanno microfoni a condensatore che richiedono l'alimentazione phantom collegati.

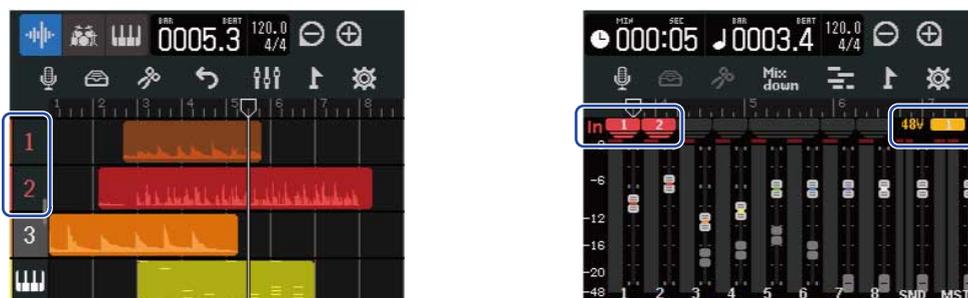


Le icone colpite si accendono, indicando che l'alimentazione phantom è attiva.

### 4. Colpite .

Si riapre la schermata Home.

Sulla schermata di visualizzazione di traccia, i numeri delle tracce armate per la registrazione appaiono con sfondo rosso. Sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello, le tracce armate per gli ingressi di registrazione appaiono assieme alle impostazioni relative all'alimentazione phantom.



#### Nota:

- I segnali in ingresso selezionati in questo modo saranno inviati anche alle tracce MASTER.
- Collegando una tastiera MIDI, ad esempio, è possibile registrare le performance della traccia synth. (→ [Usare le tastiere MIDI](#))
- 2 ingressi possono anche essere assegnati a 1 traccia. (Saranno mixati assieme in mono.)

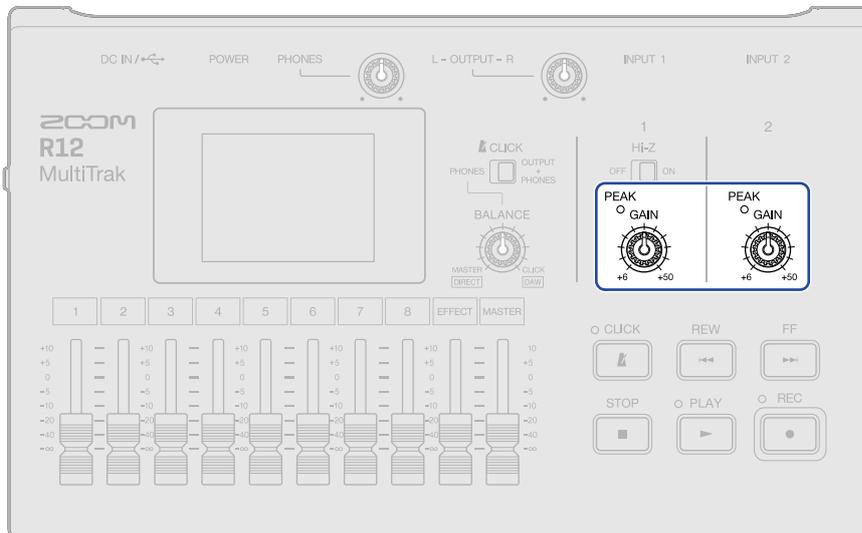
#### Suggerimento:

E' possibile impostare due tracce contigue affinché diventino una traccia stereo. (→ [Abilitare lo stereo link](#)) In tal caso, la traccia dispari della coppia in stereo link sarà assegnata a INPUT 1 e la pari a INPUT 2.

# Regolare i livelli in ingresso

I livelli dei segnali in ingresso su R12 possono essere regolati.

1. Ruotate  per INPUT 1 e 2 per regolare i loro livelli in ingresso.



Regolatele in modo che i loro indicatori  non si accendano.

## Suggerimento:

- Se il suono distorce anche dopo aver abbassato il livello in ingresso, provate a cambiare la posizione del microfono e a regolare i livelli in uscita dei dispositivi collegati.
- E' possibile usare anche la funzione Comp/Limiter/Gate per regolare i livelli. (→ [Usare la funzione Comp/Limiter/Gate](#))

## Usare la funzione Comp/Limiter/Gate

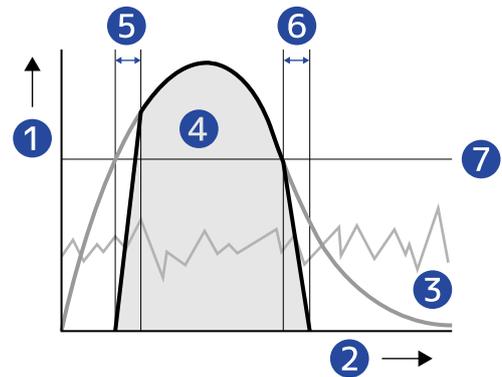
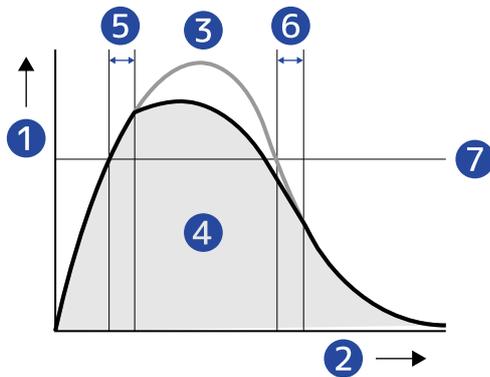
E' possibile regolare il volume in base ai livelli di segnale in ingresso, ed è possibile tagliare i rumori indesiderati, rendendo il suono più definito.

- **Comp**  
Il compressore riduce le differenze di livello tra suoni forti e deboli, rendendo il suono più definito.
- **Limiter**  
Il limiter evita la distorsione, riducendo i segnali in ingresso che hanno livelli alti.
- **Gate**  
Taglia i segnali in ingresso con livelli bassi, riducendo il rumore di sottofondo.

Compressore e limiter abbassano i segnali in ingresso con livelli alti in base alle regolazioni dei parametri illustrati sotto. Il limiter ha un forte impatto, paragonato al compressore. Il gate taglia i segnali in ingresso con livelli bassi in base alle regolazioni dei parametri illustrati sotto.

Comp/Limiter

Gate



- 1 Livello
- 2 Tempo
- 3 Segnale originale
- 4 Segnale in uscita quando Comp/Limiter/Gate sono in uso
- 5 Attack Time-Tempo di attacco
- 6 Release Time-Tempo di rilascio
- 7 Threshold-Soglia

Parametro	Spiegazione
Threshold-Soglia	Comp/Limiter: Regola il livello in ingresso che attiva l'effetto. Quando il livello in ingresso supera la soglia, il livello in eccesso è compresso con un rapporto 1:4 per Comp e 1:20 per Limiter. Gate: Regola il livello in ingresso che disattiva l'effetto. Il suono sotto la soglia non sarà inviato in uscita.
Attack Time-Tempo di attacco	Comp/Limiter: Regola la velocità con cui è attivato l'effetto dopo che il segnale in ingresso supera la soglia. Gate: Regola la velocità con cui è disattivato l'effetto dopo che il segnale in ingresso supera la soglia.
Release Time-Tempo di rilascio	Comp/Limiter: Regola la velocità con cui è disattivato l'effetto dopo che il segnale in ingresso scende sotto la soglia. Gate: Regola la velocità con cui è attivato l'effetto dopo che il segnale in ingresso scende sotto la soglia.

**Nota:**

Le impostazioni di Comp/Limiter/Gate possono essere variate durante la registrazione e la riproduzione.

1. Colpite  sulla schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello).

Schermata di visualizzazione di traccia



Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello

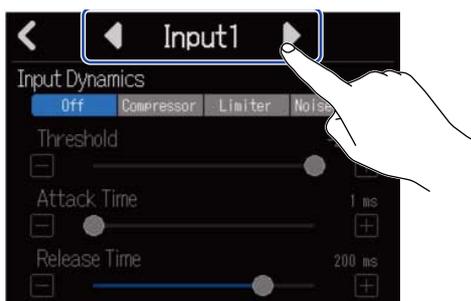


Si apre la schermata Input Routing.

2. Colpite .



**3.** Colpite ◀ e ▶ per selezionare un ingresso per impostare la funzione Comp/Limiter/ Gate.

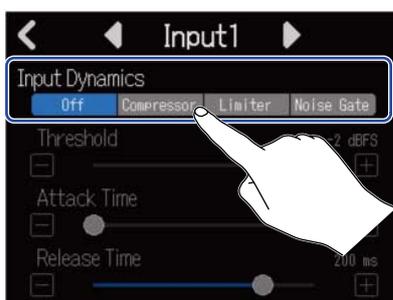


Selezionate "Input 1" or "Input 2".

**Suggerimento:**

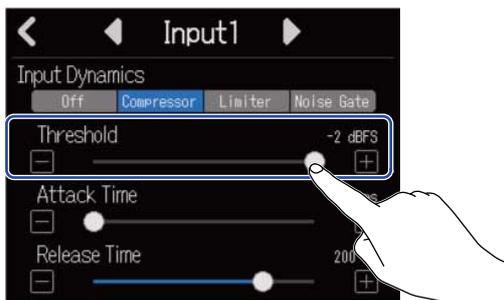
Le impostazioni di Comp/Limiter/Gate possono essere eseguite separatamente per ogni ingresso.

**4.** Colpite l'impostazione desiderata.



Impostazione	Spiegazione
Off	Commuta Comp/Limiter/Gate su off. Non è possibile effettuare impostazioni dal punto 2.
Compressor	Ciò seleziona il compressore. Il rapporto è 4:1.
Limiter	Ciò applica il limiter. Il rapporto è 20:1.
Noise gate	Applica il noise gate.

5. Fate scorrere lo slider Threshold o colpite  e  per regolare il livello della soglia.

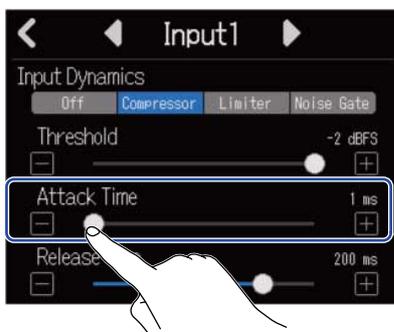


**Suggerimento:**

Impostabile da -16 a -2 dBFS per compressor e limiter.

Impostabile da -80 a -2 dBFS per noise gate.

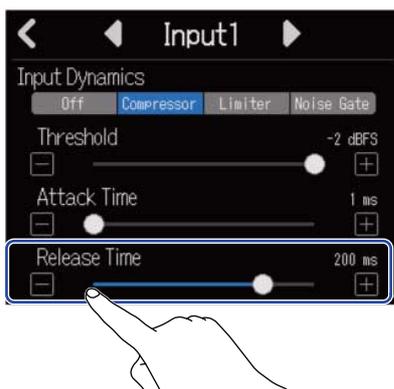
6. Fate scorrere lo slider Attack Time o colpite  e  per regolare il tempo di attacco.



**Suggerimento:**

Impostabile da 1- 4 ms.

7. Fate scorrere lo slider Release Time o colpite  e  per regolare il tempo di rilascio.



**Suggerimento:**

Impostabile da 1- 500 ms.

# Eseguire impostazioni relative alle tracce

E' possibile eseguire impostazioni relative alle tracce da registrare.

I tipi di traccia possono essere selezionati, EQ, effetti spaziali e distorsione possono essere regolati, il pan del monitoraggio può essere impostato e gli effetti di mandata possono essere regolati.

In aggiunta, due tracce contigue possono essere messe in stereo-link e possono essere usate come traccia stereo.

## Impostare i tipi di traccia

I tipi di traccia possono essere impostati su audio, rhythm o synth.

1. Colpite l'indice della traccia per la quale volete impostare il tipo.



2. Colpite ,  o  sulla barra di controllo.



Impostata come traccia rhythm o synth, il numero di traccia sarà sostituito dall'icona della traccia rhythm o synth.

Impostazione	Spiegazione
 Traccia audio	Il suono in ingresso da un jack INPUT può essere registrato e riprodotto. I file WAV possono anche essere importati da card microSD e chiavette USB e posizionati come Region.
 Traccia rhythm	I rhythm loop inclusi in R12 possono essere posizionati e riprodotti. (→ <a href="#">Usare rhythm loop interni</a> )

Impostazione	Spiegazione
 Traccia synth	<p>I dati MIDI possono essere inseriti e i file MIDI da card SD e chiavette USB possono essere posizionati come region e usati con la fonte sonora synth su R12.</p> <p>I dati MIDI eseguiti su una tastiera MIDI possono essere registrati e riprodotti. (→ <a href="#">Usare il synth</a>)</p>

**Nota:**

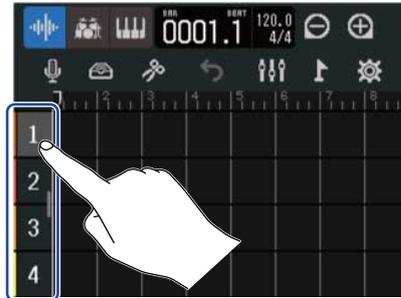
Ogni project può avere una sola traccia synth impostata. Se esiste già una traccia synth ed ha una Region, non è possibile impostarne un'altra.

## Aprire le schermate di impostazione di traccia

---

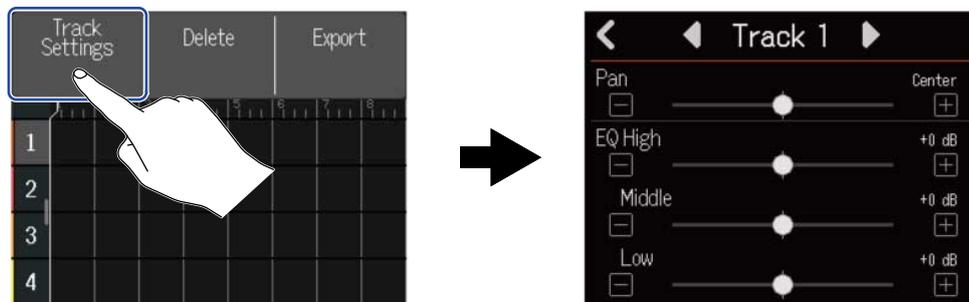
Sulle schermate di impostazione di traccia, è possibile regolare EQ ed effetti di mandata, ed è possibile impostare pan e stereo link.

1. Fate doppio colpo sull'indice della traccia da impostare.



2. Colpite "Track Settings".

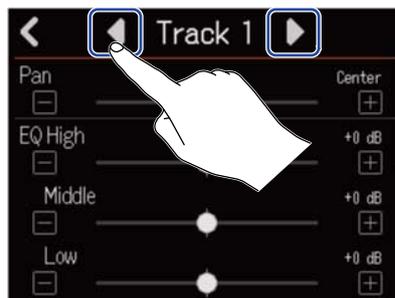
Si apre la schermata di impostazione di traccia.



---

### Suggerimento:

- Colpite ◀▶ in alto sulla schermata per aprire la schermata della traccia contigua.

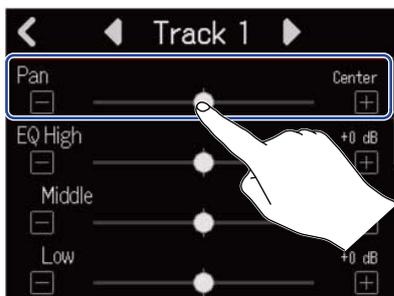


- Le tracce in stereo link appaiono con nomi di traccia tipo "Track 1/2".
-

## Regolare il pan per il monitoraggio

Il pan destra-sinistra di ogni traccia può essere regolato durante il monitoraggio dei segnali in ingresso dalle cuffie o dai monitor amplificati.

1. Su una schermata di impostazione della traccia (→ [Aprire le schermate di impostazione di traccia](#)), fate scorrere lo slider Pan o colpite  / .



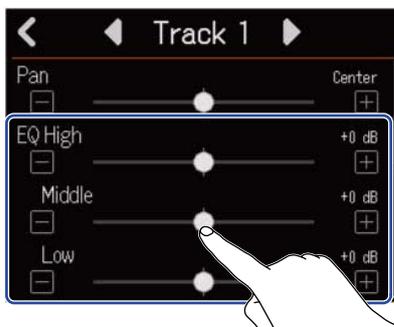
### Nota:

- La gamma d'impostazione è L100 (sinistra) - Centro - R100 (destra).
- La regolazione del pan influisce solo sul segnale monitorato. Non ha effetto sui dati di registrazione della singola traccia.
- Queste impostazioni sono salvate separatamente per ogni project registrato. E' possibile cambiarle anche in riproduzione.

## Regolare EQ

E' possibile regolare la quantità di boost/taglio per ogni banda di frequenza.

1. Su una schermata di impostazione della traccia (→ [Aprire le schermate di impostazione di traccia](#)), fate scorrere lo slider EQ Low, Middle e High, o colpite  / .



### ■ High

Regola boost/taglio dell'equalizzazione delle alte frequenze.

- Tipo: shelving
- Gamma gain: -12 dB – +12 dB
- Frequenza: 10 kHz

### ■ Middle

Regola boost/taglio dell'equalizzazione delle medie frequenze.

- Tipo: peaking
- Gamma gain: -12 dB – +12 dB
- Frequenza: 2,5 kHz

### ■ Low

Regola boost/taglio dell'equalizzazione delle basse frequenze.

- Tipo: shelving
- Gamma gain: -12 dB – +12 dB
- Frequenza: 100 Hz

## Abilitare lo stereo link

Due tracce contigue (1 e 2 o 3 e 4, ad esempio) possono essere impostate come una traccia stereo. Ciò abilita quegli ingressi in modo da gestirli come suono stereo. Ciò registrerà le tracce come dati stereo, il che è utile, ad esempio, durante l'editing. (Funzione Stereo Link)

1. Sulla schermata d'impostazione della traccia (→ [Aprire le schermate di impostazione di traccia](#)), colpite "On" o "Off" per Stereo Link.



### Nota:

- Se una traccia ha già delle Region, lo stereo link non sarà possibile.
- Solo le tracce audio possono essere messe in stereo link.

## Usare gli effetti

R12 ha effetti equivalenti a quelli dei processori multi-effetto di ZOOM. In aggiunta a reverb, delay e altri effetti specifici, è possibile selezionare anche le memorie patch che contengono fino a tre effetti. Selezionando effetti e memorie patch, è possibile applicare una gamma di effetti a strumenti, voci e ad altre fonti sonore.

Usando la app gratuita Guitar Lab per la gestione su un computer (Mac/Windows) potete aggiungere effetti distribuiti online, o editare e salvare memorie patch, ad esempio.

Gli effetti possono essere usati nei due modi seguenti.

- **Effetto di mandata**

I suoni in ingresso o in riproduzione da singole tracce sono inviati a questo effetto. Il suono con l'effetto applicato è inviato in uscita dai jack PHONES e OUTPUT, per cui può essere controllato in cuffia o tramite i diffusori monitor amplificati. La quantità di effetto applicata può essere regolata impostando il livello inviato all'effetto (effetto di mandata).

E' possibile selezionare reverb, delay e altri effetti specifici, come anche le memorie patch. Quando è selezionata una memoria patch, gli effetti insert (in ingresso) non possono essere utilizzati.

L'effetto di mandata non influisce sui dati di registrazione, ma influisce sui dati del mixdown.

L'effetto può essere applicato a più tracce, consentendo di usarlo, ad esempio, per aggiungere riverbero ad ogni traccia.

- **Effetto insert (in ingresso)**

Questo effetto è applicato direttamente alla traccia, per cui influisce sui dati di registrazione.

Può essere selezionato dalle memorie patch.

Usatelo per registrare una chitarra con distorsione, ad esempio.

L'effetto insert (in ingresso) può essere usato su una sola traccia.

**Nota:**

Se una memoria patch è stata selezionata per l'effetto di mandata, non è possibile usare un effetto insert (in ingresso).

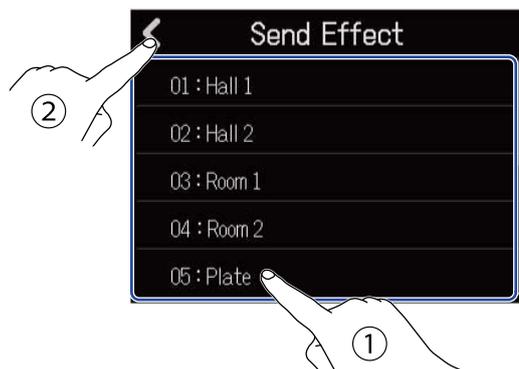
## Usare gli effetti di mandata

I livelli di mandata dei segnali inviati all'effetto possono essere regolati per tutte le tracce. Più è alto il livello di mandata, maggiore sarà l'effetto.

1. Colpite "Send Effect" su una schermata di impostazione della traccia (→ [Aprire le schermate di impostazione di traccia](#)).



2. Sulla schermata Send Effect, selezionate un effetto (①) e colpite  (②).



Si riapre la schermata di impostazione di traccia.

**Suggerimento:**

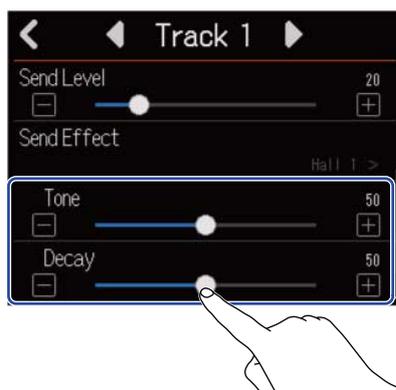
E' possibile usare le memorie patch selezionando "Patch Memory" sulla schermata Send Effect. Colpite  per aprire la schermata Effect. Poi, selezionate la memoria patch desiderata e colpite . Vd. [Editare le memorie patch](#) per dettagli su come editare le memorie patch.

3. Fate scorrere lo slider Send Level o colpite  e .

Questo regola il livello di mandata della traccia selezionata.



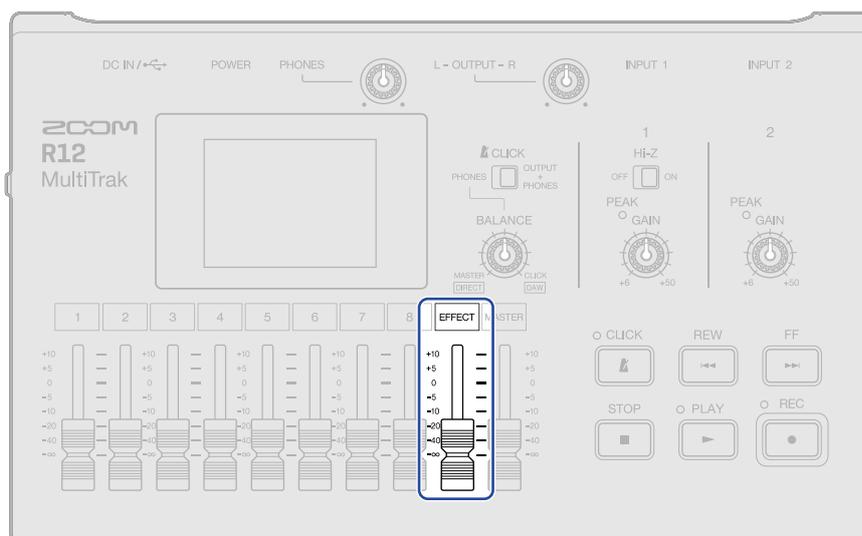
4. Fate scorrere gli slider Send Effect per regolare l'effetto.



I parametri impostabili dipendono dall'effetto selezionato al punto 2.

Se al punto 2 è stata selezionata "Patch Memory", gli slider di regolazione dell'effetto saranno disabilitati e appariranno in grigio.

**5.** Usate il fader EFFECT per regolare il livello dell'effetto di tutte le tracce.



**Nota:**

Per registrare i suoni interessanti, usate gli effetti insert (in ingresso).

## Usare gli effetti insert (in ingresso)

1. Colpите un indice delle tracce su [Schermata di visualizzazione di traccia](#) per selezionare la traccia audio cui assegnare l'effetto insert (in ingresso).



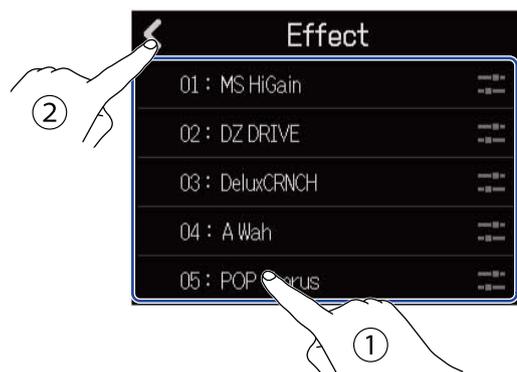
**Nota:**

Gli effetti possono essere usati solo sulle tracce audio.

2. Colpите  sulla barra di controllo.



3. Sulla schermata Effect, selezionate una memoria patch (①) e colpite  (②).



Si riapre la schermata di visualizzazione di traccia.

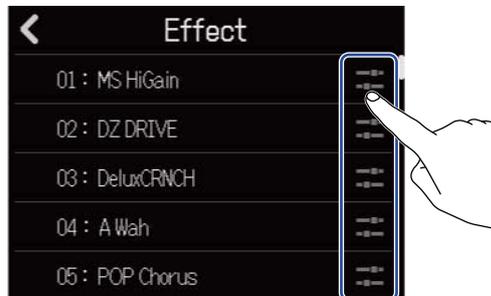
**Suggerimento:**

Vd. [Editare le memorie patch](#) per dettagli su come editare le memorie patch.

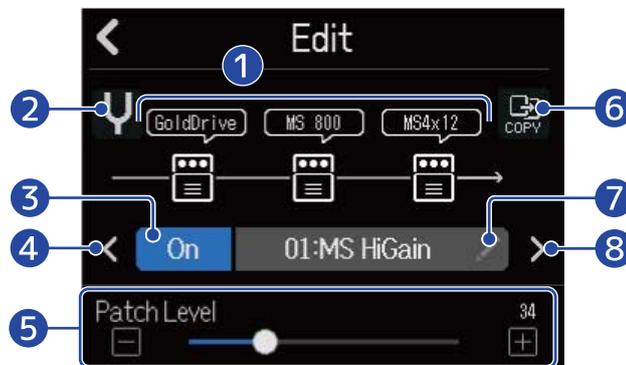
# Editare le memorie patch

## Aprire la schermata di editing della memoria patch

1. Sulla schermata Effect, colpite  relativamente alla memoria patch da editare.



Si apre la schermata Edit della memoria patch.



- 1 Effetti usati  
Colpiteli per regolare i parametri degli effetti. (→ [Regolare i parametri effetto](#))
- 2 Pulsante accordatore  
Colpitelo per usare l'accordatore. (→ [Usare l'accordatore](#))
- 3 Pulsante on/off della memoria patch  
Colpitelo per commutare la memoria patch su on/off.
  - On: 
  - Off: 
- 4 Selezionare la memoria patch precedente
- 5 Regolare il volume della memoria patch  
Fate scorrere lo slider o colpite  e  per regolare il volume della memoria patch.
- 6 Pulsante copia  
Usatelo per copiare le impostazioni della memoria patch attuale su un'altra. (→ [Copiare le memorie patch](#))

**7** Pulsante di editing del nome della memoria patch

Colpitelo per aprire la schermata di inserimento caratteri. Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per le procedure di editing.

**8** Selezionare la memoria patch successiva

---

**Suggerimento:**

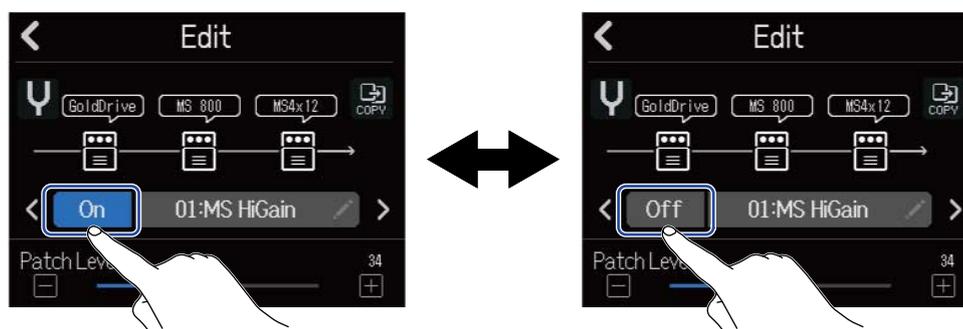
Il contenuto delle memorie patch editate sarà salvato automaticamente.

---

## Commutare le memorie patch su on/off

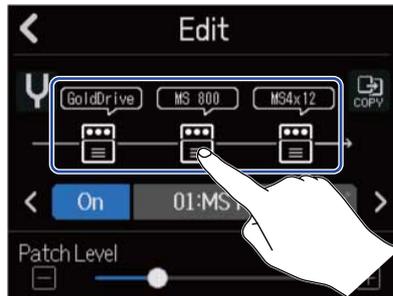
---

- 1.** Colpite "On" o "Off" sulla schermata Edit della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)).



## Regolare i parametri effetto

1. Colpite l'effetto da editare sulla schermata Edit della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)).



Si apre la schermata di impostazione dell'Effetto.

2. Regolate l'effetto.



- 1 Tornare alla schermata Edit della memoria patch

- 2 Sostituire l'effetto

Colpitelo per aprire la schermata Effect List, contenente l'elenco degli effetti. Poi, colpite l'effetto desiderato per selezionarlo.

- 3 Effetto su on/off

Colpitelo per commutare l'effetto su on/off.

- 4 Parametri di regolazione dell'effetto

Fate scorrere gli slider della memoria patch o colpite  e  per regolare i parametri.

### Nota:

- Si possono combinare tre effetti a piacere in una memoria patch. Se si supera la capacità di processamento, tuttavia, appare un messaggio "Process Overflow" e gli effetti sono bypassati. Cambiate uno degli effetti per evitare questa condizione.
- I parametri impostabili dipendono dall'effetto.

## Copiare le memorie patch

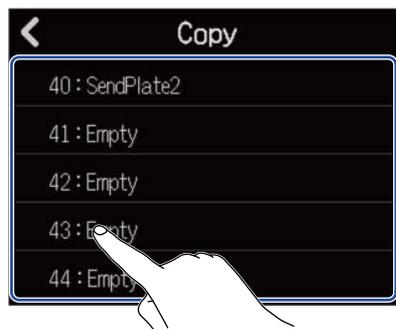
I cambiamenti apportati alle memorie patch sono salvati automaticamente. Per salvare la memoria patch prima di variarla, copiatela su una vuota.

1. Colpite  sulla schermata Edit della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)).

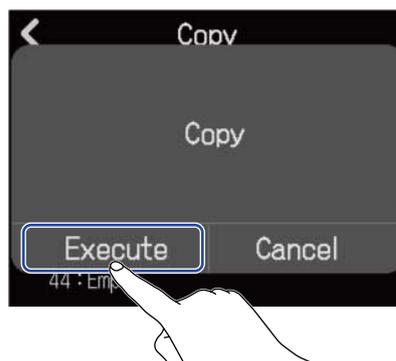


Si apre l'elenco delle memorie patch.

2. Colpite il nome della memoria patch di destinazione della copia.



3. Colpite "Execute".

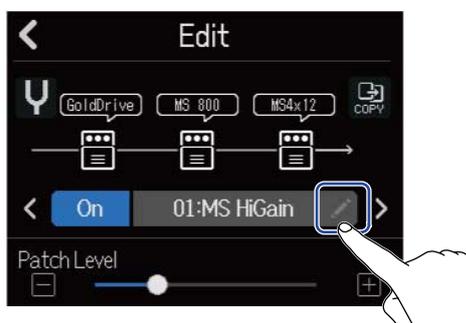


### Nota:

Le memorie patch non sono salvate nei project. Si possono salvare 50 memorie patch come impostazioni di R12.

## Cambiare nome alla memoria patch

1. Colpite  sulla schermata Edit della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)).



Si apre la schermata di inserimento caratteri.

2. Inserite il nome della memoria patch.  
Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.



3. Quando appare "Done", colpite "Close".  
Ciò cambia il nome della memoria patch e ritorna alla schermata precedente.

## Cambiare i livelli della memoria patch

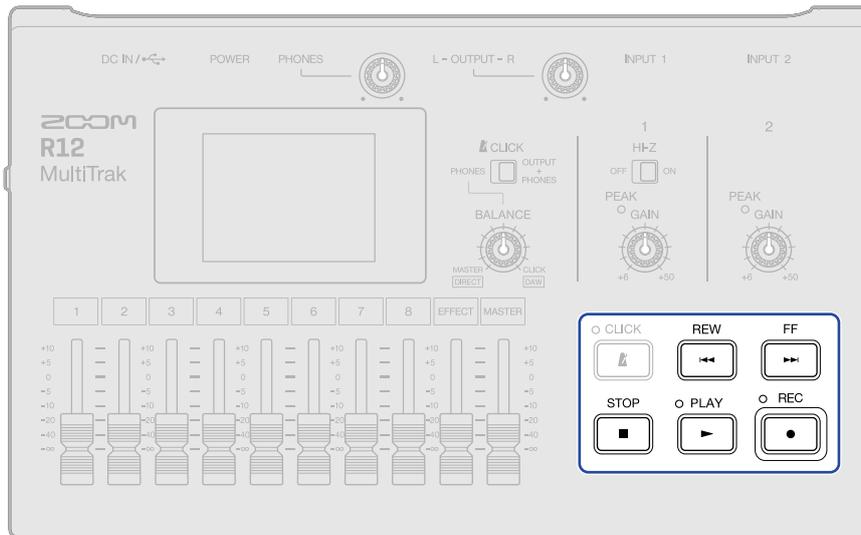
1. Sulla schermata Edit della memoria patch (→ [Aprire la schermata di editing della memoria patch](#)), fate scorrere lo slider “Patch Level” o colpite  e .



**Nota:**

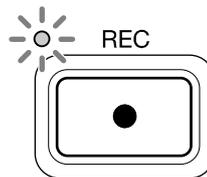
Impostabile da 0-120.

# Registrazione



**1.** Premete  mentre è aperta la schermata di visualizzazione di traccia o di visualizzazione dell'indicatore di livello.

Ciò avvia la registrazione dalla posizione attuale di riproduzione. L'indicatore  si accende in registrazione.



Premere  quando è aperta una schermata diversa da quella di visualizzazione di traccia o di visualizzazione dell'indicatore di livello aprirà una di quelle schermate.

**2.** Premete  per fermare.

## Nota:

- Un project può avere un massimo di 1350 battute. La registrazione si ferma automaticamente se si raggiunge tale lunghezza.
- Non è possibile registrare se la card microSD non ha spazio libero.

---

**Suggerimento:**

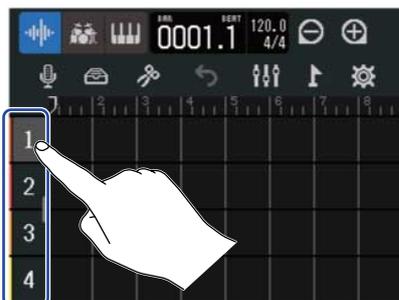
- Premere  durante la riproduzione avvierà la registrazione da quel punto.
  - Vd. [Usare il synth](#) per informazioni relative alla registrazione delle tracce synth.
  - Anche in registrazione, è possibile usare i pulsanti di cambio della schermata (  /  ) per passare a [Schermata di visualizzazione di traccia](#) e [Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#). (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#))
  - Premete  +  per passare al marker successivo o  +  per passare al marker precedente. (→ [Usare i marker](#))
  - Se si usa Undo in registrazione, la posizione di registrazione tornerà all'inizio della registrazione stessa.  
Se si usa Redo in registrazione, la posizione di riproduzione tornerà alla fine della registrazione stessa. (→ [Veduta d'insieme della barra di controllo](#))
-

# Usare rhythm loop interni

R12 ha rhythm loop per vari generi musicali.

Impostando il tipo di traccia su rhythm, i pattern percussivi e altri rhythm loop possono essere assegnati ad essa e riprodotti.

1. Colpite la traccia su cui volete mettere un rhythm loop su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).  
La traccia colpita viene messa in evidenza.



2. Colpite  .

Ciò trasforma la traccia colpita al punto 1 in una traccia Rhythm.



**Nota:**

Le tracce rhythm sono tracce stereo.

3. Colpite  sulla barra di controllo.

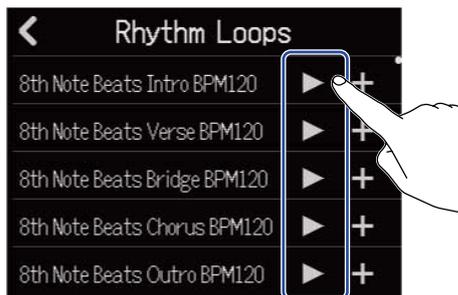


Si apre l'elenco dei Rhythm Loop.

4. Colpite  per vedere in anteprima i rhythm loop.

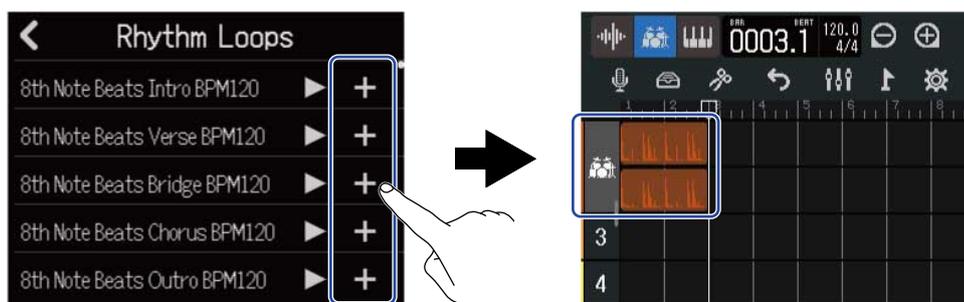
Il rhythm loop selezionato sarà riprodotto.

Colpite ancora  per fermare la riproduzione.



5. Colpite  relativamente al rhythm loop da aggiungere.

Il rhythm selezionato sarà aggiunto alla traccia Rhythm.



**Nota:**

- Il rhythm loop sarà aggiunto alla traccia selezionata dalla posizione di riproduzione.
- I rhythm loop sono sincronizzati automaticamente col tempo impostato del project. (→ [Cambiare il tempo del project](#))

## ■ Rhythm loops

R12 ha sezioni Intro, Verse, Bridge, Chorus e Outro per i seguenti rhythm loop.

Genere	BPM	Genere	BPM
8th Note Beats	120	Bounce Pop	85
16th Note Beats	108	Modern R&B	75
4th Note Beats	168	Neo Soul	90
Pop Rock	136	Modern 80's	100
Retro Rock	110	80's Pop	118
Hard Rock	80	Synthpop	120
Punk Rock	130	Big Room House	128
Funk Rock	95	Tech House	125
Britpop	80	Dubstep	140
Indie Pop	100	Electro Trap	70
Indie Disco	120	Trap	70
Indie Rock	100	Boom Bap	85
Garage Rock	150	Latin Percussion	95
Funky Soul	90	Pop Percussion	110
16feel Pop	90	Street Live Percussion	90

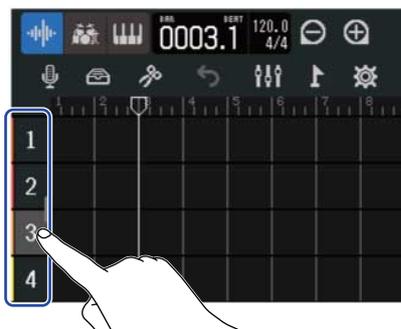
# Usare il synth

R12 ha vari tipi di suono synth.

Collegando una tastiera USB MIDI (disponibile separatamente) a R12, la tastiera può essere usata per registrare il suono synth selezionato. (→ [Usare le tastiere MIDI](#))

## Selezionare il suono synth

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), colpite la traccia sulla quale volete registrare il suono synth. La traccia colpita viene messa in evidenza.



2. Colpite .

Ciò trasforma la traccia colpita al punto 1 in traccia synth.

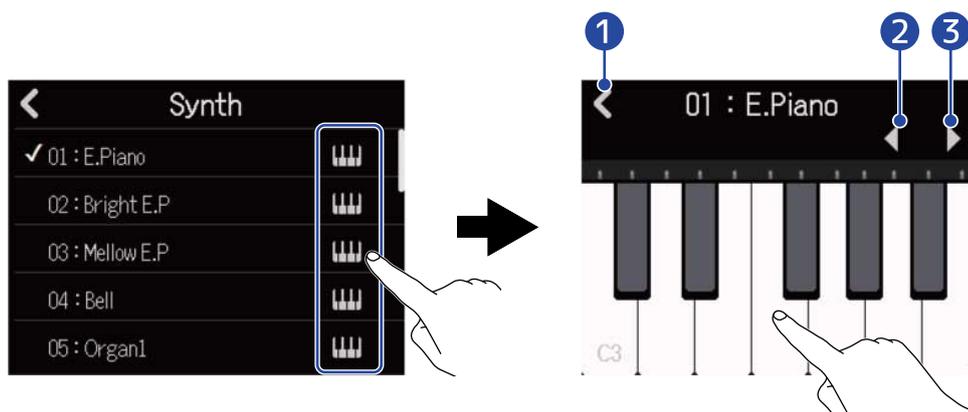


3. Colpite .



Si apre la schermata elenco synth.

4. Colpite  per controllare il suono synth.  
 Appare una tastiera. Colpite i tasti per eseguire il suono.

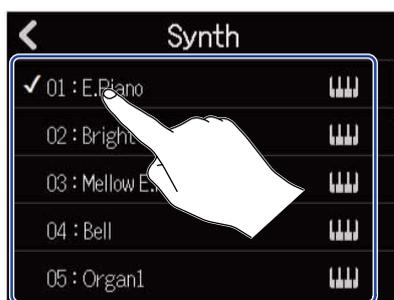


- 1 Tornare alla schermata precedente.
- 2 Abbassare l'ottava.
- 3 Alzare l'ottava.

**Suggerimento:**

- I nomi di nota appaiono su ogni C Do della tastiera (ogni ottava).
- Si possono inviare in uscita fino a 8 note alla volta (polifonia a 8 voci).
- La gamma è C0-E8.
- Quando le note sono in uscita, gli indicatori rossi sopra la tastiera si accendono.

5. Colpite un nome di synth per selezionarlo.



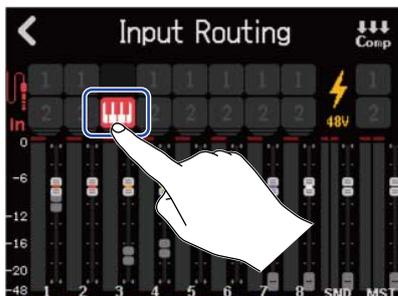
Il synth colpito sarà selezionato.

R12 ha i seguenti suoni synth.

E.Piano	Organ2	Slap Bass	Brass2
Bright E.P	Pipe Organ	AcousticBass	Brass3
Mellow E.P	Finger Bass1	Synth Bass1	Synth Lead
Bell	Finger Bass2	Synth Bass2	Drum Kit
Organ1	Pick Bass	Brass1	

# Registrazione

1. Facendo riferimento a [Usare le tastiere MIDI](#), collegate una tastiera MIDI a R12.
2. Colpite  sulla schermata Input Routing in modo da farla accendere in rosso (→ [Abilitare le tracce per la registrazione](#)).



3. Premete .  
Ciò avvia la registrazione dalla posizione attuale di riproduzione.
4. Suonate la tastiera MIDI.  
L'esecuzione della tastiera MIDI sarà registrata sotto forma di dati MIDI sulla traccia synth.
5. Premete  per fermare.

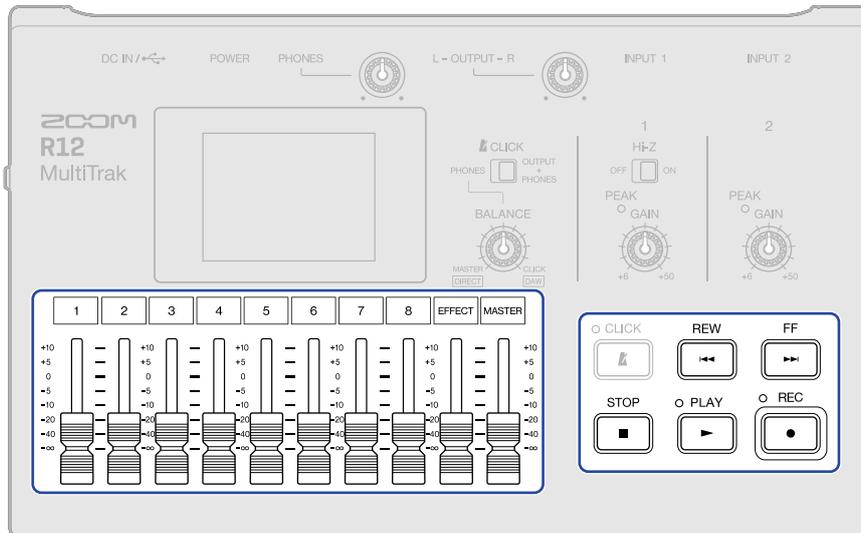
---

## Suggerimento:

E' possibile inserire note anche usando lo schermo touch, invece di una tastiera MIDI. (→ [Editare le note \(region synth\)](#))

---

# Eseguire i project



1. Premete .

## Operatività dei pulsanti in riproduzione

- Ricercare avanti/indietro: Tenete premuto  / 
- Spostare la posizione di riproduzione avanti/indietro: Premete  / 
- Stop: Premete  o .
- Tornare all'inizio: Premete  quando siete su stop
- Regolare il volume della traccia: Spostate il fader di canale
- Regolare il volume della traccia master: Spostate il fader MASTER
- Regolare il volume dell'effetto di mandata: Spostate il fader EFFECT
- Passare al marker precedente/successivo: Premere  +  /  + 

## Operatività dello schermo touch in riproduzione

- Zoom out/in orizzontalmente:

Colpite  per rimpicciolire sulla linea del tempo.  
(Abilita la visualizzazione di molte misure alla volta.)



Colpite  per ingrandire sulla linea del tempo.  
(Ciò consente di visualizzare più in dettaglio.)



- Spostare la posizione di riproduzione: Fate scorrere l'indice di riproduzione a destra/sinistra o colpite il righello.



# Editare i project

---

E' possibile editare i dati audio registrati e le note per region. Ad esempio, le region possono essere spostate, cancellate, copiate, incollate, messe in loop e separate.

Con l'editing della curva d'onda, le region audio possono essere allungate senza cambiare tonalità e le parti non necessarie possono essere cancellate.

Con l'editing della nota MIDI, le note possono essere aggiunte e cancellate o regolate in lunghezza e velocità, ad esempio.

Si possono aggiungere anche i marker al righello sulla barra di controllo. I marker possono essere usati per facilitare l'identificazione della struttura generale di un brano e sono utili durante l'editing e il mixaggio.

## Editare le region

Usate [Schermata di visualizzazione di traccia](#) per spostare, cancellare, copiare, incollare, mettere in loop, dividere ed editare le region audio e synth.

### Spostare le region

---

Le region possono essere spostate avanti e indietro sulla timeline e su tracce diverse.

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), colpite la region da spostare.  
La region selezionata viene messa in evidenza.



2. Mentre toccate ancora la region selezionata, trascinatela sulla posizione desiderata.



---

**Suggerimento:**

Se la funzione snap è attiva, essa sarà allineata a un incremento del righello quando viene mossa. (→ [Cambiare l'impostazione dello snap](#))

---

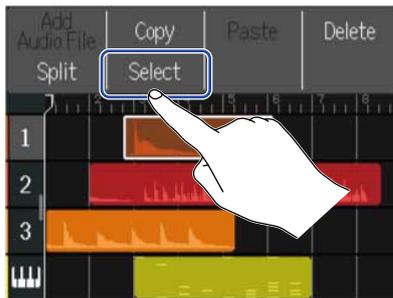
## ■ Spostare più region contemporaneamente

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), fate doppio colpo sulla region da spostare.

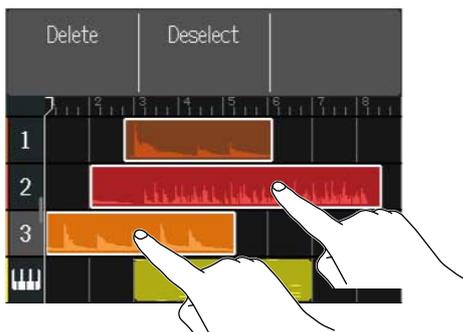


Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

2. Colpite "Select".



3. Colpite le altre region da spostare.  
Le region selezionate saranno evidenziate.



Colpire una region selezionata la de-seleziona.

**4.** Trascinate le region selezionate nella posizione desiderata.



Colpите "Deselect" per tornare alla schermata precedente.

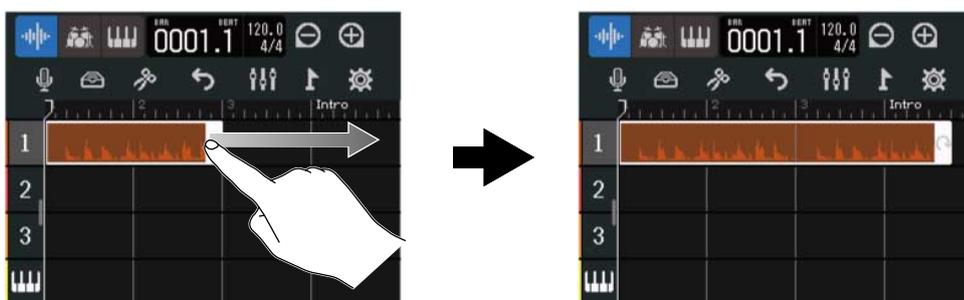
## Mettere in loop le region

Le region possono essere messe in loop (riprodotte ripetutamente).

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), colpite la region da mettere in loop.  
La region selezionata viene messa in evidenza.



2. Trascinate il lato destro della region.



Trascinando verso destra aumenta il numero dei loop, mentre trascinando verso sinistra lo si diminuisce.

## Creare region di tracce synth vuote (solo tracce synth)

Si possono creare region per aggiungere note MIDI manualmente. (→ [Editare le note \(region synth\)](#))

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), fate doppio colpo su un'area senza region sulla traccia synth.



Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

2. Colpite "Create Region".

Una region synth vuota lunga una misura sarà creata nella posizione del doppio tocco.



# Caricare file WAV come region

I file WAV su card microSD e chiavette USB possono essere caricati sui project.

## Nota:

Si possono caricare file con i seguenti formati.

- File WAV: Sia a 44,1kHz/16 bit che 44,1kHz/24 bit in base all'impostazione del project

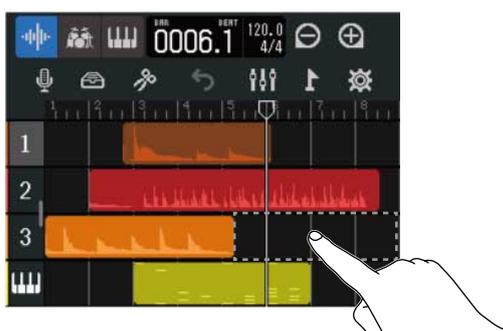
**1.** Copiate preventivamente i file da caricare su card microSD o chiavetta USB.

- Caricando da card microSD: Mettete i file nella cartella "AUDIO" sulla card microSD. (→ [Struttura di cartelle e file sulle card microSD](#))
- Caricando da una chiavetta USB: Mettete i file nella cartella "ZOOM\_R12" > "AUDIO" sulla chiavetta USB. (→ [Struttura di cartelle e file su chiavette USB](#))

**2.** Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), spostate la posizione di riproduzione sulla posizione in cui volete caricare il file.

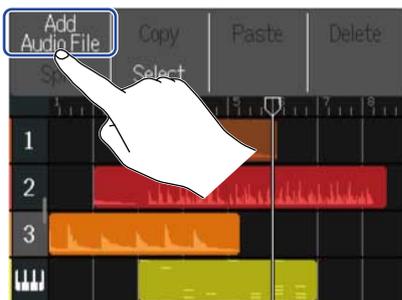


**3.** Fate doppio colpo su una parte di traccia audio che non ha region.

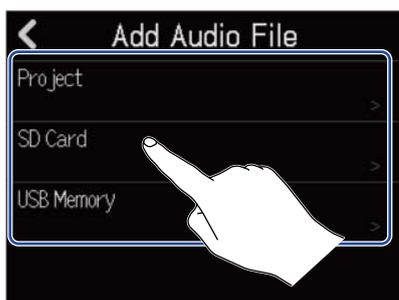


Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

4. Colpate "Add Audio File".



5. Colpate "Project" per caricare da un project, "SD Card" per caricare da card microSD, o "USB Memory" per caricare da chiavetta USB.



---

**Suggerimento:**

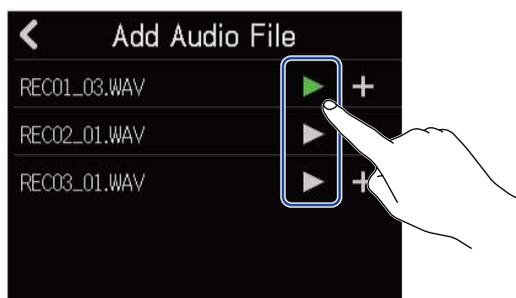
Caricando da una chiavetta USB, collegate questa a una porta USB. (→ [Collegare chiavette USB](#))

---

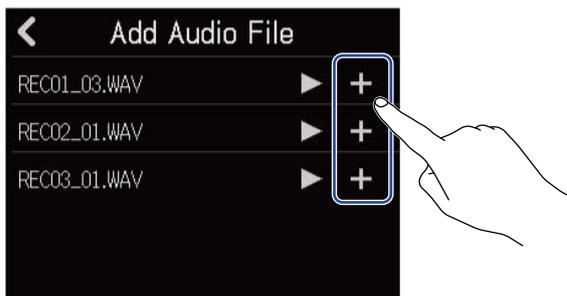
6. Colpate  per vedere in anteprima il file da caricare.

Il file selezionato sarà eseguito.  si accende (  ).

Colpate  per fermare la riproduzione.



7. Colpite  relativamente al file da caricare.



**Nota:**

- Appare un messaggio di errore se esso non può essere caricato. Selezionate un altro file.
- Non è possibile caricare se il numero massimo di region nel project viene superato.
  - Numero totale di region audio e rhythm: 50
  - Region synth: 80

8. Inserite il nome del file WAV caricato.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

**Nota:**

Se al punto 5 è stato selezionato "Project", non si aprirà la schermata d'inserimento caratteri. Passate al punto successivo.

9. Quando appare "Done", colpite "Close".

Ciò completa il caricamento della traccia e apre la schermata di visualizzazione di traccia.

# Caricare file MIDI come region

I file MIDI su card microSD e chiavette USB possono essere caricati sui project.

## Nota:

E' possibile caricare file MIDI con i seguenti formati.

- SMF (Standard MIDI file): Format 0/Format 1

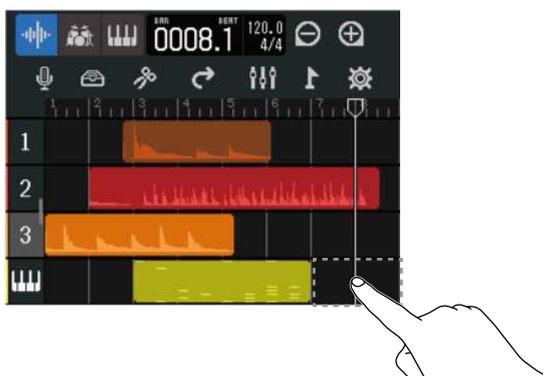
**1.** Copiate preventivamente i file da caricare su card microSD o chiavetta USB.

- Caricando da card microSD: Mettete i file nella cartella "MIDI" sulla card microSD. (→ [Struttura di cartelle e file sulle card microSD](#))
- Caricando da una chiavetta USB: Mettete i file nella cartella "ZOOM\_R12" > "MIDI" sulla chiavetta USB. (→ [Struttura di cartelle e file su chiavette USB](#))

**2.** Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), spostate la posizione di riproduzione sulla posizione in cui volete caricare il file.

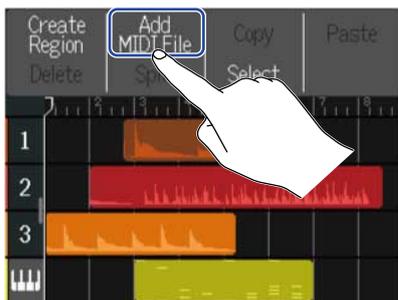


**3.** Fate doppio colpo su una traccia synth che non ha region.

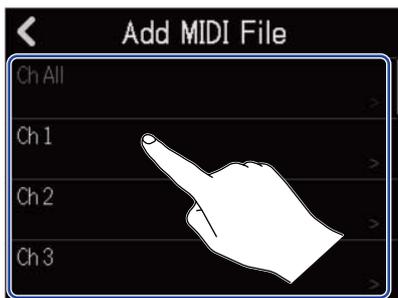


Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

**4.** Colpite “Add MIDI File”.



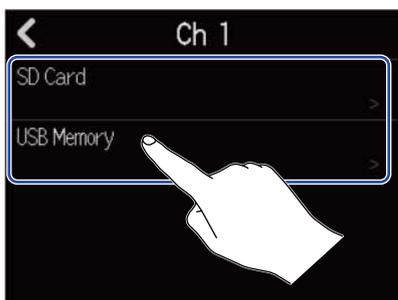
**5.** Colpite il canale nel file MIDI da caricare.



**Nota:**

- Ciò carica le note del canale selezionato.
- Caricando un file MIDI con note su più canali, selezionare “Ch All” creerà una region con le note da quei canali sulla traccia synth di R12. In tal caso, il timbro di ogni canale sarà automaticamente assegnato dai loro numeri di program change.
- Le note nelle region synth che sono state caricate usando “Ch All” non possono essere editate.
- Non è possibile selezionare “Ch All” se la traccia synth ha già delle region. Inoltre, altre region non possono essere aggiunte se c'è un file MIDI caricato usando “Ch All”.

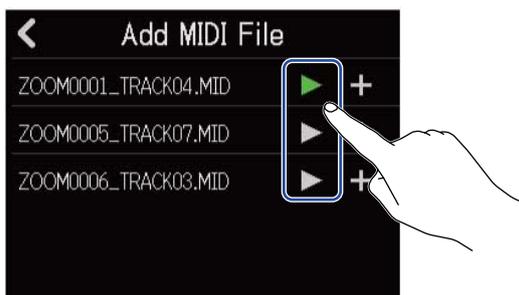
**6.** Colpite “SD Card” per caricare da una card microSD, o colpite “USB Memory” per caricare da chiavetta USB.



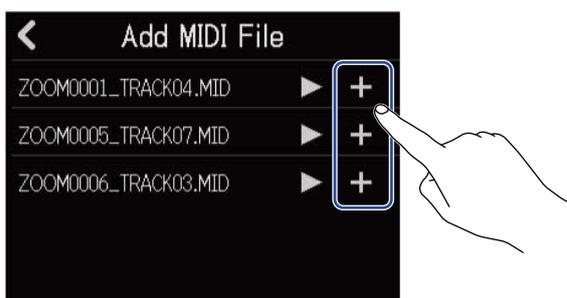
**Suggerimento:**

Caricando da una chiavetta USB, collegate questa a una porta USB. (→ [Collegare chiavette USB](#))

- 7.** Colpite  per vedere in anteprima il file da caricare.  
Il file selezionato sarà eseguito.  si accende (  ).  
Colpite  per fermare la riproduzione.



- 8.** Colpite  relativamente al file da caricare.



Ciò completa il caricamento della traccia e apre la schermata di visualizzazione di traccia.

**Nota:**

- Appare un messaggio di errore se esso non può essere caricato. Selezionate un altro file.
- Non è possibile caricare se il numero massimo di region nel project viene superato.
  - Numero totale di region audio e rhythm: 50
  - Region synth: 80

# Copiare e incollare region

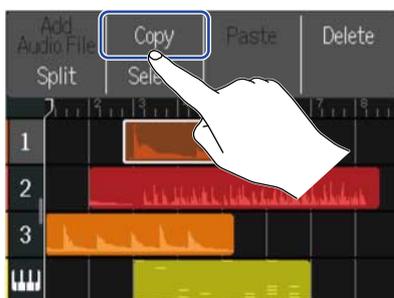
Le region possono essere copiate e incollate su altri punti.

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, fate doppio colpo sulla region da copiare e incollare.



Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

2. Colpite "Copy".



La region selezionata sarà copiata.

3. Spostate la posizione di riproduzione sulla posizione in cui volete incollare.



**4.** Fate doppio tocco sulla traccia sulla quale volete incollare, in un'area che non abbia region.



Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

**5.** Colpite "Paste".

Ciò incolla la region copiata nella posizione di riproduzione.



La posizione di riproduzione si sposta alla fine della region incollata.

Colpite un qualunque altro punto per chiudere il menu Option.

**Nota:**

- E' possibile incollare su tracce diverse.
- Non è possibile incollare su tipi di traccia diversi.

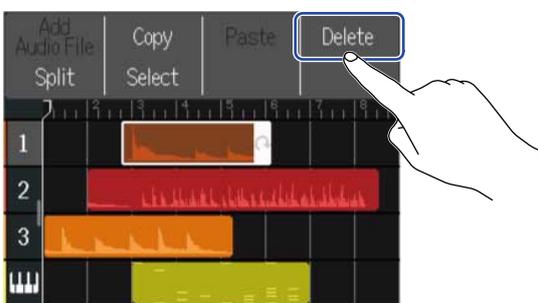
## Cancellare le region

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, fate doppio colpo sulla region da cancellare.



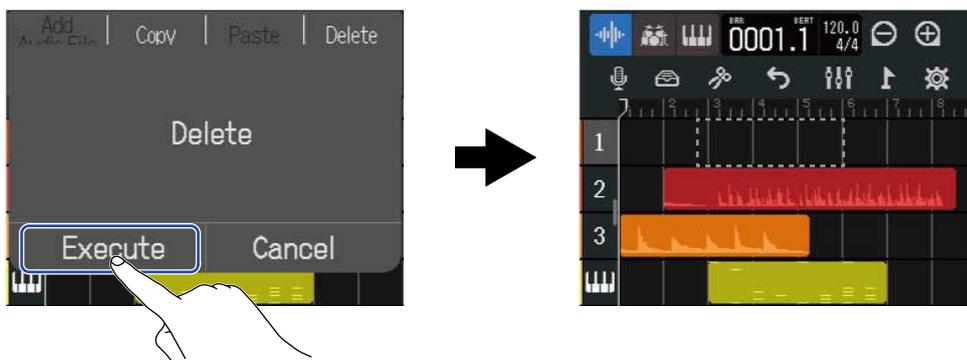
Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

2. Colpite "Delete".



3. Colpite "Execute".

La region selezionata sarà cancellata.



Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

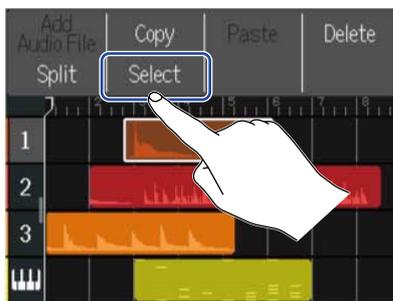
## ■ Cancellare più region contemporaneamente

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), fate doppio colpo sulla region da cancellare.



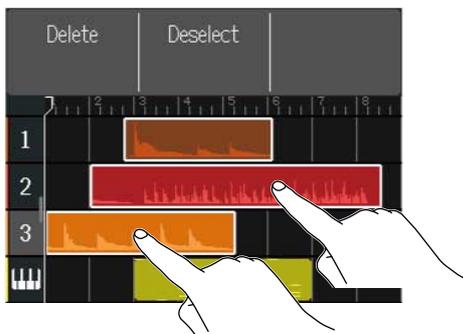
Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

2. Colpite "Select".



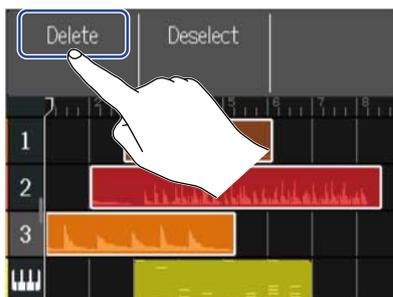
3. Colpite le altre region da cancellare.

Le region selezionate saranno evidenziate.



Colpire una region selezionata la de-seleziona.

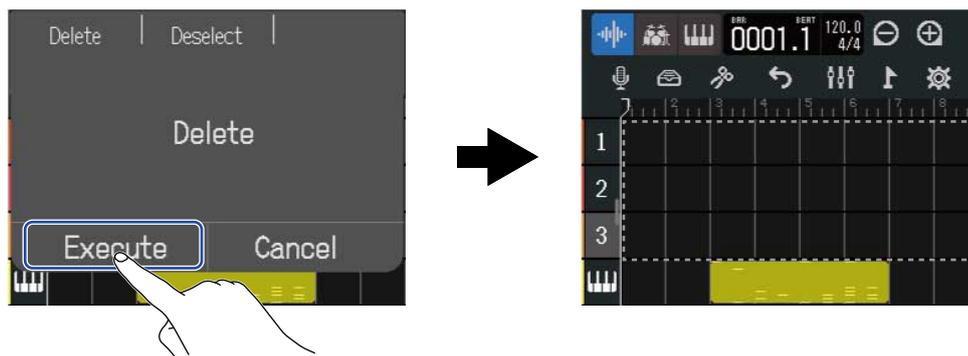
4. Colpite "Delete".



Colpite "Deselect" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

## 5. Colpiti "Execute".

La region selezionata sarà cancellata.



Colpiti "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

# Dividere le region

Le region possono essere divise.

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), spostate la posizione di riproduzione sul punto in cui volete dividere la region.



2. Fate doppio colpo sulla region da dividere.



Ciò mette in evidenza quella region e apre il menu Option in alto sulla schermata.

3. Colpite "Split".

La region selezionata si divide in corrispondenza della posizione di riproduzione.



## Editare le curve d'onda (region audio/rhythm)

Con l'editing della curva d'onda, le region audio e rhythm possono essere allungate senza cambiare tonalità e le parti non necessarie possono essere cancellate. Usate la schermata di Editing della curva d'onda per editare le curve d'onda.

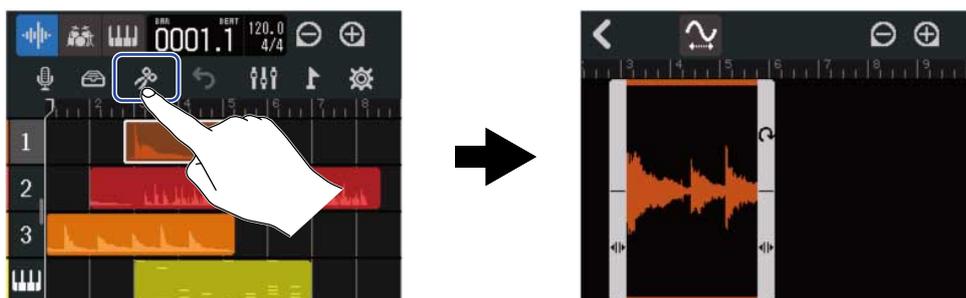
### Aprire la schermata di editing della curva d'onda

1. Colpite la region audio o rhythm con la curva d'onda da editare, per selezionarla. Ciò mette in evidenza quella region.



2. Colpite  sulla barra di controllo.

Si apre la schermata di editing della curva d'onda per la region selezionata.



#### ■ Operatività principali della schermata di editing della curva d'onda

- Zoom in/out orizzontalmente: Colpite  / 
- Fare scorrere orizzontalmente: Fate scorrere a destra e sinistra

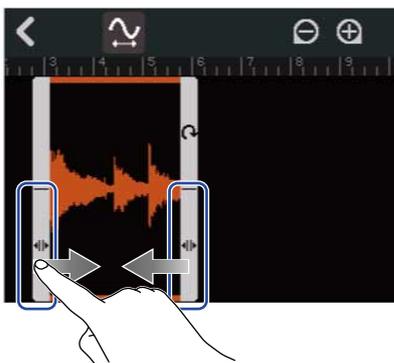
#### **Suggerimento:**

Quando si apre la schermata di editing della curva d'onda, premere  avvierà la riproduzione di quella region.

## Tagliare le region

Le region possono essere tagliate per cancellare le parti non necessarie.

1. Sulla schermata di editing della curva d'onda, trascinate a destra/sinistra  in basso a destra/sinistra della region per impostare la parte da tagliare. Impostate in modo da lasciare la parte necessaria. Le parti al di fuori di quanto selezionato saranno tagliate.



2. Colpite .

Ciò applica l'operazione di taglio e riapre la schermata di visualizzazione di traccia.

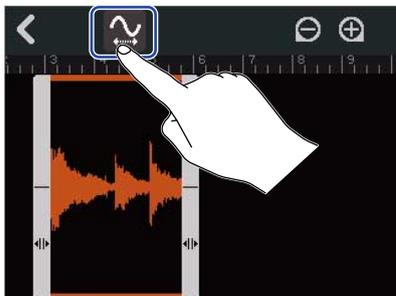


## Cambiare la lunghezza della region senza cambiare tonalità

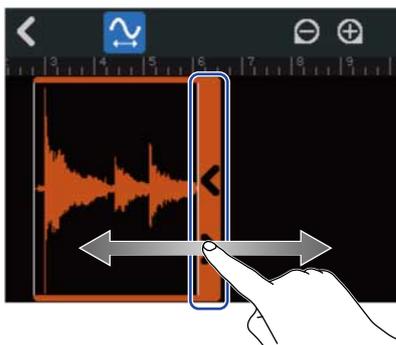
E' possibile cambiare la lunghezza delle region senza cambiarne la tonalità.

Le region con le lunghezze cambiate possono essere salvate come nuovi dati audio.

1. Sulla schermata di editing della curva d'onda, colpite  per commutare la funzione su on (  ) (  su off).



2. Trascinate  a destra e sinistra per regolare la lunghezza della region.



---

### Suggerimento:

La lunghezza può essere cambiata su una gamma da 50-150% della region originale.

---

3. Colpite "Done" per confermare l'impostazione.



- 4.** Inserite il nome del file della audio editato.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

- 5.** Quando appare "Done", colpite "Close".  
Il file con la lunghezza cambiata sarà assegnato alla traccia.

## Completare l'editing

1. Colpite  schermata di editing della curva d'onda.  
Si riapre la schermata di visualizzazione di traccia.



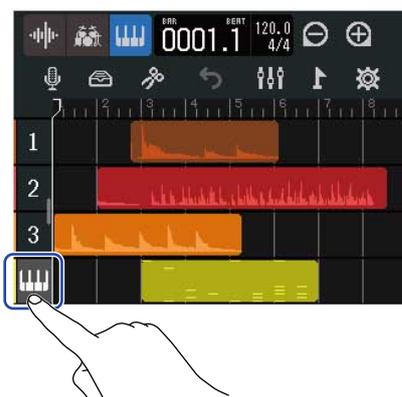
## Editare le note (region synth)

Usate l'editing delle note per creare dati MIDI per la riproduzione synth. Ad esempio, le note possono essere aggiunte e cancellate o regolate in lunghezza e velocità. Usate la schermata Piano Roll per l'editing.

### Aprire la schermata Piano Roll

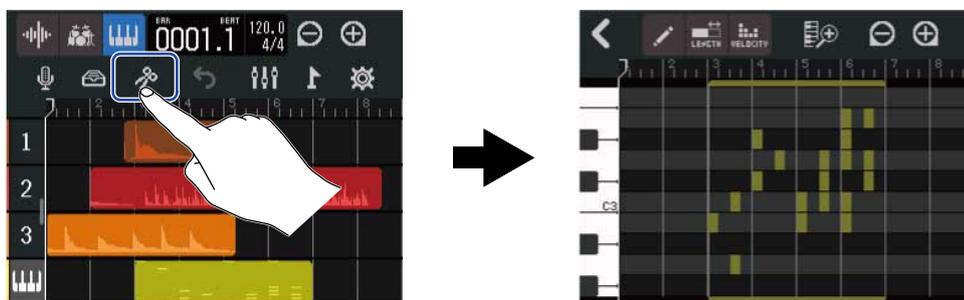
1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, colpite l'indice della traccia synth con le note MIDI da editare.

L'indice della traccia viene messo in evidenza.



2. Colpite  sulla barra di controllo.

Si apre la schermata Piano Roll per la Synth track selezionata.



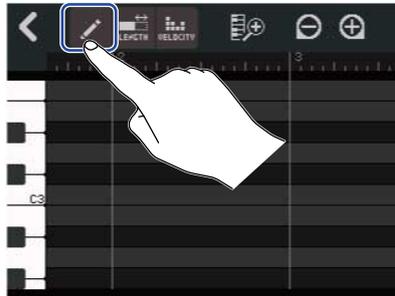
#### ■ Operatività principali della schermata Piano Roll

- Zoom in/out orizzontalmente: Colpite  / 
- Zoom in/out verticalmente: Colpite  / 
- Fare scorrere orizzontalmente: Fate scorrere a destra e sinistra
- Fare scorrere verticalmente: Fate scorrere in su/giù

## Aggiungere/cancellare note

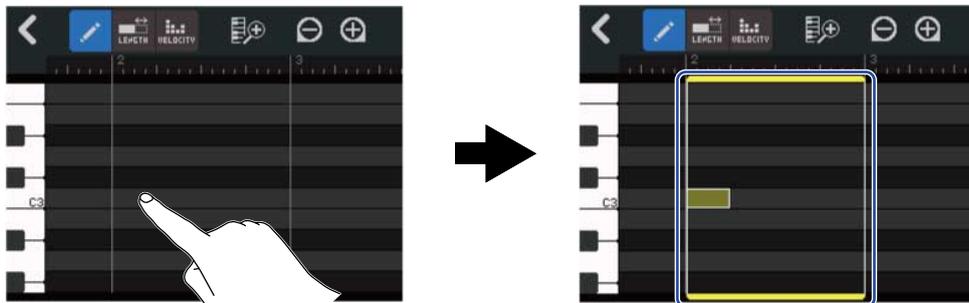
È possibile aggiungere note e usarle per eseguire suoni synth, usando i loro dati relativi a tonalità, lunghezza e velocità.

1. Sulla schermata Piano Roll, colpite  per commutare la funzione su on (  ) (  su off).



2. Aggiungete una nota.

Colpite il Piano Roll per aggiungere una region e una nota in quella posizione.

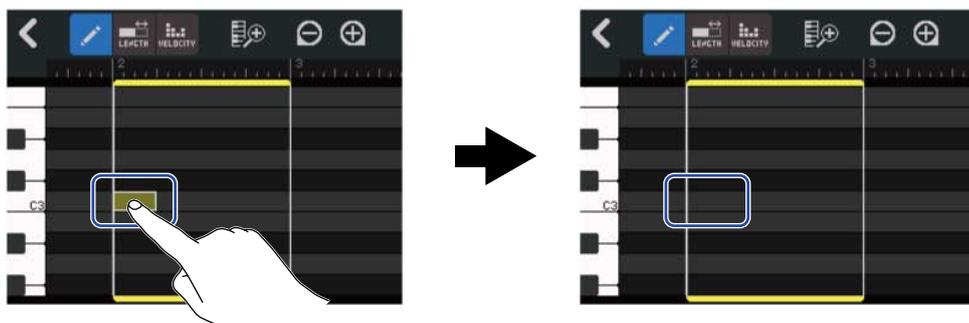


### Suggerimento:

- La tonalità della nota sarà la stessa della tastiera del piano che appare a sinistra. Fate scorrere in su/giù per alzare/abbassare l'ottava.
- Quando è colpito il punto in cui una nota sarà aggiunta, appariranno delle guide verticali, consentendo di controllare la posizione, mentre viene aggiunta la nota.

3. Cancellate una nota.

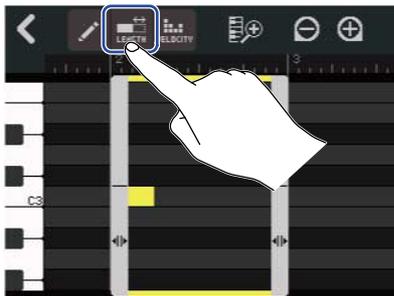
Colpite una nota per cancellarla. La region rimanente non sarà cancellata.



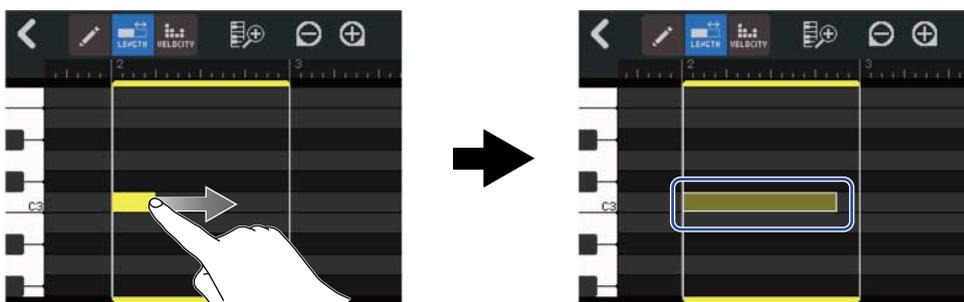
## Cambiare la lunghezza delle note

---

1. Sulla schermata Piano Roll, colpite  per commutare la funzione su on (  ) (  su off).



2. Colpite una nota e fate scorrere a destra/sinistra per cambiarne la lunghezza.



---

**Suggerimento:**

La più corta è la nota in 32esimi.

---

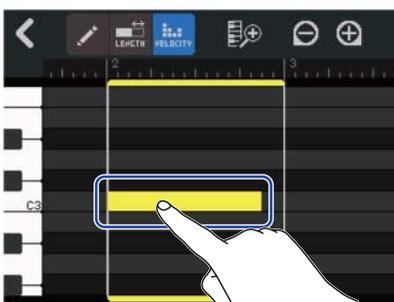
## Regolare la velocità della nota (forza)

---

1. Sulla schermata Piano Roll, colpite  per commutare la funzione su on (  ) (  su off).

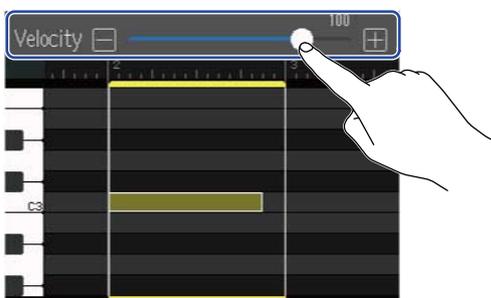


2. Colpite la nota per la quale regolare la velocità.



Uno slider Velocity appare in alto sulla schermata.

3. Fate scorrere lo slider o colpite  e  per regolare la velocità.



---

### **Suggerimento:**

Impostabile da 0-127.

---

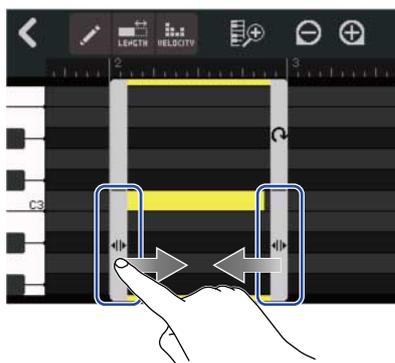
## Tagliare le region

Le region possono essere tagliate per cancellare le parti non necessarie.

1. Sulla schermata Piano Roll, colpite  /  /  per disattivarle.



2. Trascinate a destra/sinistra  in basso a destra/sinistra della region per impostare la parte da tagliare. Impostate in modo da lasciare la parte necessaria. Le parti al di fuori di quanto selezionato saranno tagliate.



## Completare l'editing

1. Colpite  sulla schermata Piano Roll. Si riapre la schermata di visualizzazione di traccia.



# Editare le tracce

Grazie all'editing, le tracce possono essere cancellate e spostate, le tracce synth possono essere convertite in tracce audio e i dati relativi alla traccia possono essere esportati come dati audio.

## Cancellare le tracce

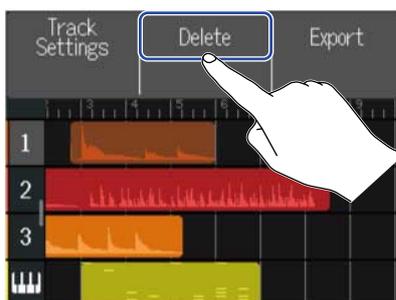
E' possibile cancellare una traccia selezionata. Anche tutte le region della traccia saranno cancellate.

1. Fate doppio click sull'indice della traccia da cancellare su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).



Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

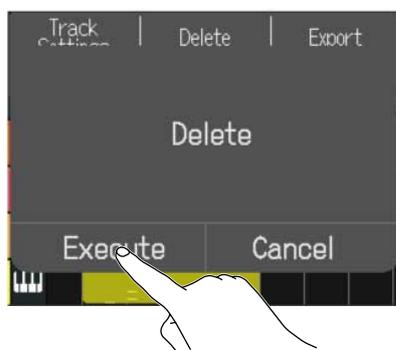
2. Colpite "Delete".



3. Colpite "Execute".

Ciò cancella la traccia selezionata e tutte le region in essa contenute.

Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.



### Nota:

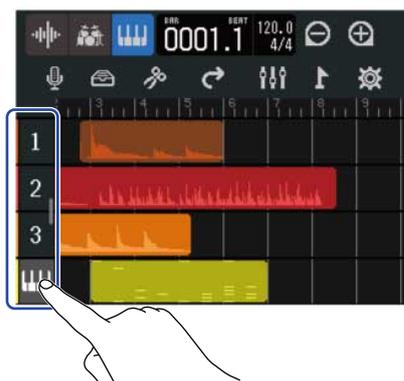
Siate certi di voler usare la funzione, perché i file delle tracce cancellate saranno rimossi completamente dalla card microSD.

## Convertire tracce synth in tracce audio

E' disponibile solo una traccia synth, per cui convertire una traccia synth in traccia audio consente di creare una nuova traccia synth.

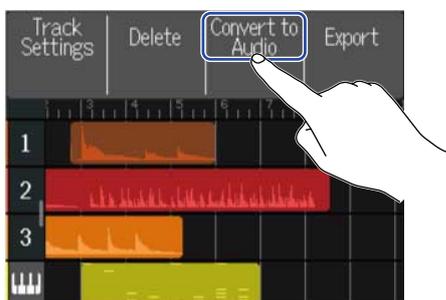
Le note di una traccia synth possono essere eseguite ed esportate come file audio usando il suono attualmente selezionato. Quella traccia synth sarà convertita in traccia audio, e il suo file audio esportato può essere assegnato a un'altra traccia.

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), fate doppio tocco sull'indice della traccia synth da convertire in traccia audio.

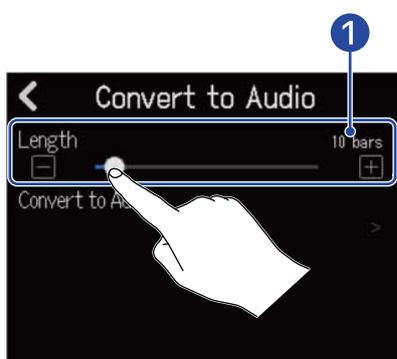


Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

2. Colpite "Convert to Audio".

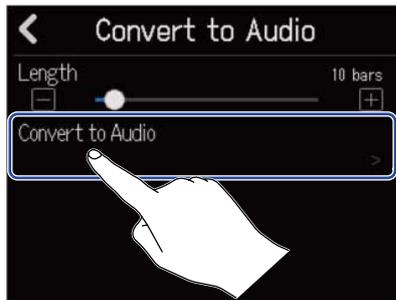


3. Fate scorrere lo slider Length o colpite  e . Ciò regola la lunghezza da esportare.



- 1 **Lunghezza esportata**  
Mostra il numero di misure.

**4.** Colpite “Convert to Audio”.



**5.** Inserite il nome del file audio da esportare.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

**6.** Quando appare “Done”, colpite “Close”.

Ciò converte la traccia synth in traccia audio e riapre la schermata di visualizzazione di traccia.

## Esportare le tracce

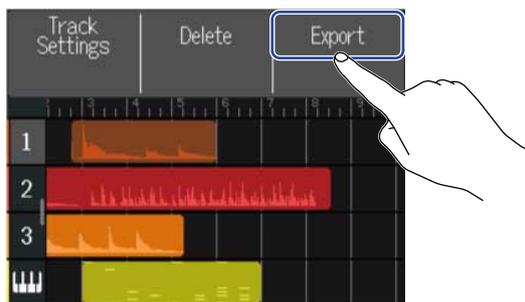
Le tracce possono essere esportate come file WAV nella cartella AUDIO o come file MIDI o nella cartella MIDI sulla card microSD.

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, fate doppio tocco sull'indice della traccia da esportare come file WAV o MIDI.

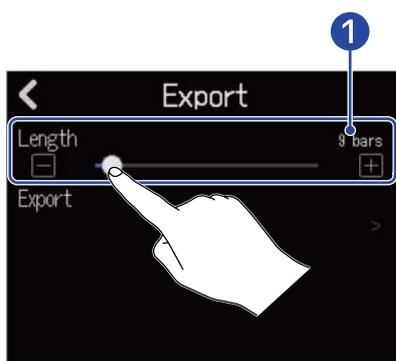


Il menu Option si apre in alto sulla schermata.

2. Colpite "Export".

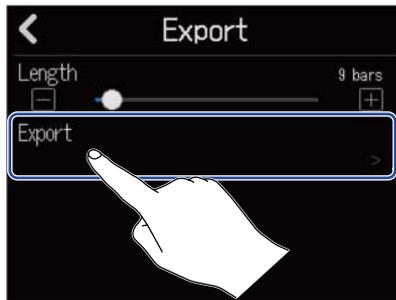


3. Fate scorrere lo slider Length o colpite  e . Ciò regola la lunghezza da esportare.



- 1 **Lunghezza esportata**  
Mostra il numero di misure.

**4.** Colpite "Export".



**5.** Inserite il nome del file WAV o MIDI da esportare.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

**6.** Quando appare "Done", colpite "Close".

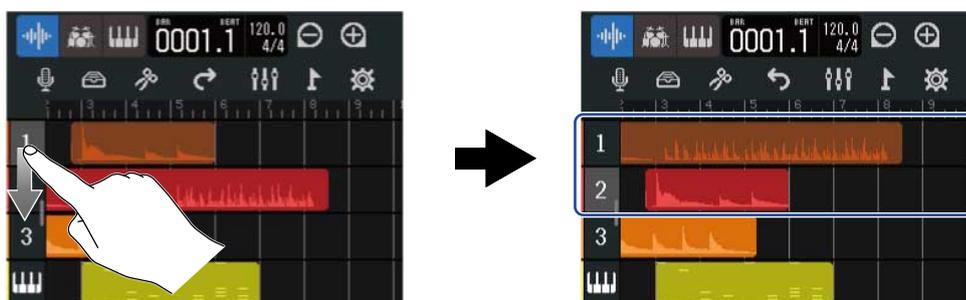
Ciò esporta la traccia come file WAV o MIDI e riapre la schermata di visualizzazione di traccia.

## Riordinare le tracce

1. Colpite l'indice della traccia da riordinare su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).  
L'indice della traccia colpito viene messo in evidenza.



2. Trascinate nella posizione desiderata.



# Usare i marker

Aggiungendo marker con nomi, ad esempio, intro, verse e chorus, all'inizio delle parti, la struttura generale del brano può essere più facilmente visibile, il che è utile durante l'editing e il mixaggio.

I marker sono visibili sul righello della barra di controllo.

## Aggiungere marker

1. Su [Schermata di visualizzazione di traccia](#), spostate la posizione di riproduzione sul punto in cui volete aggiungere un marker.



### Suggerimento:

La posizione di riproduzione può essere spostata sul righello a incrementi, premendo  e .

2. Colpite .



Ciò apre il Menu Marker in alto sulla schermata.

3. Colpite "Add".

Mostra le informazioni relative al marker nella posizione di riproduzione. Il nome del marker visualizzato a sinistra del menu Marker sarà assegnato al marker.



---

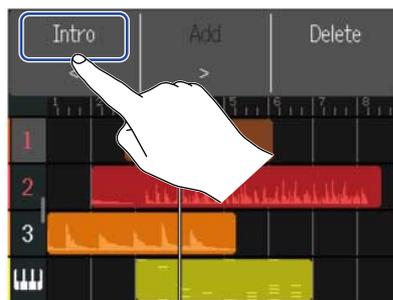
**Suggerimento:**

- I nomi dei marker sono assegnati automaticamente ogni volta che viene aggiunto un marker nell'ordine seguente.

Intro → Verse → Chorus → Bridge → Outro → Verse → Verse → ...

I nomi dei marker possono essere cambiati al punto 5.

- Colpendo   a destra del menu Marker, i marker possono essere spostati di una misura alla volta. Se esiste già un altro marker, il movimento si ferma alla misura vicina ad esso.
- 

**4.** Colpite un nome di marker nel menu Marker.**5.** Cambiate il nome del marker secondo necessità.

Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

---

**Suggerimento:**

I nomi dei marker possono avere un massimo di 10 caratteri.

---

**6.** Quando appare "Done", colpite "Close".

Ciò aggiunge il marker e riapre la schermata di visualizzazione di traccia.

---

**Suggerimento:**

Si possono aggiungere fino a 10 marker.

---

## Spostare le posizioni dei marker

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, spostate la posizione di riproduzione sul marker da spostare.



### Suggerimento:

La posizione di riproduzione può essere spostata sul righello a incrementi, premendo  e .

2. Colpite .



Ciò apre il Menu Marker in alto sulla schermata.

3. Colpite   per spostare il marker.



Colpite un qualunque altro punto per chiudere il menu Marker.

### Suggerimento:

Lo spostamento è possibile a incrementi di una misura. Se esiste già un altro marker, il movimento si ferma alla misura vicina ad esso.

## Cambiare nome ai marker

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, spostate la posizione di riproduzione sul marker da rinominare.



### Suggerimento:

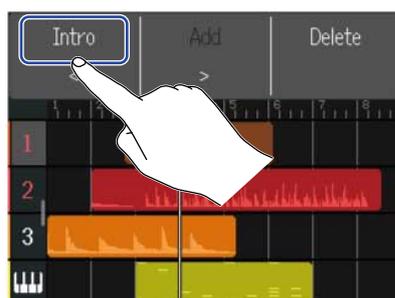
La posizione di riproduzione può essere spostata sul righello a incrementi, premendo  e .

2. Colpite .



Ciò apre il Menu Marker in alto sulla schermata.

3. Colpite un nome di marker nel menu Marker.



#### 4. Cambiate il nome del marker.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

---

**Suggerimento:**

I nomi dei marker possono avere un massimo di 10 caratteri.

---

#### 5. Quando appare "Done", colpite "Close".

Ciò cambia il nome del marker e ritorna alla schermata di visualizzazione di traccia.

## Cancellare i marker

1. Su Schermata di visualizzazione di traccia, spostate la posizione di riproduzione sul marker da cancellare.



### Suggerimento:

La posizione di riproduzione può essere spostata sul righello a incrementi, premendo  e .

2. Colpite .



Ciò apre il Menu Marker in alto sulla schermata.

3. Colpite "Delete".



4. Colpite "Execute".

Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

5. Quando appare "Done", colpite "Close".  
Il marker sarà cancellato.

# Mixare i project

Passate da [Schermata di visualizzazione di traccia](#) a [Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#) per scopi diversi, durante il mixaggio.

Colpite  o  per alternare le schermate.

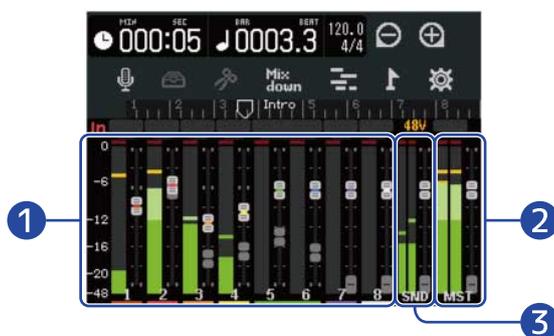
Passare alla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello

Passare alla schermata di visualizzazione della traccia



## Controllare i livelli delle tracce

I livelli di tutte le tracce e il livello generale e l'effetto di mandata possono essere controllati a colpo d'occhio sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello.



- 1 Livelli e posizioni del fader di tutte le tracce
- 2 Livello generale e posizione del fader MASTER
- 3 Livello dell'effetto di mandata e posizione del fader EFFECT

# Mettere in mute le tracce

E' possibile mettere in mute il segnale di tracce specifiche.

1. Trascinate i numeri di traccia a destra su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).  
Si apre il mixer.



2. Colpite .

Ciò mette in mute quella traccia, e  si accende (  ).



E' possibile mettere in mute più tracce allo stesso tempo.

Fate scorrere in su/giù sulla schermata per mettere in mute altre tracce.

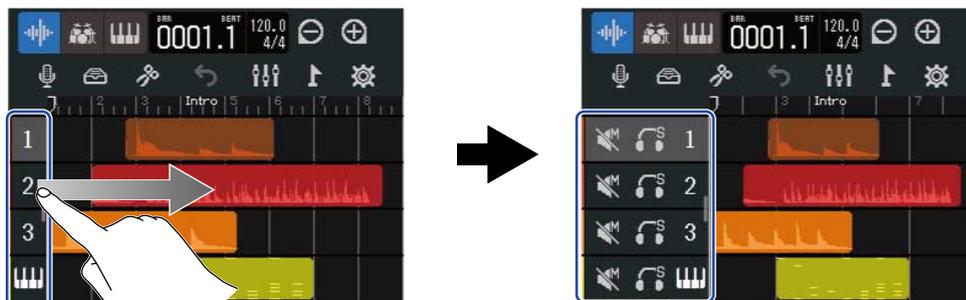
3. Trascinate i numeri di traccia verso sinistra per chiudere il mixer.



# Ascoltare solo le tracce selezionate (assolo)

Si possono selezionare specifiche tracce e ascoltare solo i loro segnali.

1. Trascinate i numeri di traccia a destra su [Schermata di visualizzazione di traccia](#).  
Si apre il mixer.



2. Colpite .

Ciò mette in mute tutte le altre tracce, e  si accende (  ).



Si possono mettere su assolo più tracce contemporaneamente.

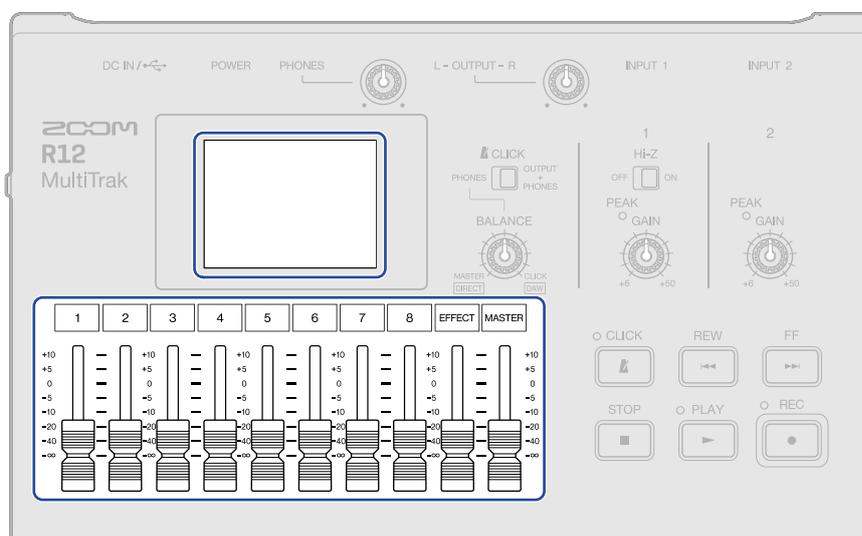
Fate scorrere in su/giù sulla schermata per mettere su assolo altre tracce.

3. Trascinate i numeri di traccia verso sinistra per chiudere il mixer.

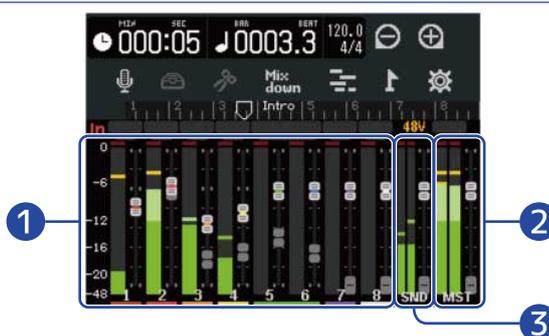


# Regolare il volume

1. Usate i fader di canale per regolare i livelli di singole tracce, e usate il fader EFFECT per il livello dell'effetto di mandata e il fader MASTER per il livello generale.



Controllate i livelli su [Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello.](#)



- 1 Livelli e posizioni del fader di singole tracce
- 2 Livello generale e posizione del fader MASTER
- 3 Livello dell'effetto di mandata e posizione del fader EFFECT

---

**Suggerimento:**

Quando la posizione di un fader fisico e le sue impostazioni di fader differiscono, il fader fisico non regolerà il livello. Allineate prima il fader fisico alla posizione attuale del fader. Poi, la posizione del fader fisico inizierà a regolare il livello.

**1 Fader di traccia**

Mostrano le impostazioni relative alla posizione attuale del fader.

**2 Fader di traccia ghost**

Quando la posizione dei fader fisici e le impostazioni dei fader differiscono, questi mostrano le posizioni dei fader fisici.

# Regolare pan, EQ ed effetti delle tracce

## Regolare il pan

---

E' possibile regolare il pan stereo destro-sinistro dei suoni in riproduzione di una traccia.

Vd. [Regolare il pan per il monitoraggio](#) per i dettagli.

## Regolare EQ

---

Le bande di frequenza di singole tracce possono essere accentuate/tagliate.

Vd. [Regolare EQ](#) per i dettagli.

## Usare gli effetti

---

E' possibile applicare effetti ad ogni traccia.

Vd. [Usare gli effetti](#) per i dettagli.

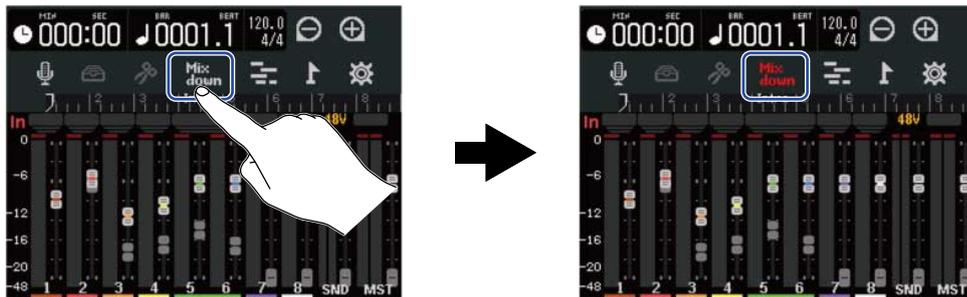
# Mixaggio

Un progetto registrato può essere mixato e inviato in uscita come file stereo di mixaggio (WAV). Il file stereo di mixaggio sarà salvato nella cartella "AUDIO" su card microSD con il formato seguente.

- Frequenza di campionamento: 44,1 kHz
- Qualità del bit: Quella impostata durante la creazione del project (→ [Creare project vuoti usando impostazioni specifiche](#))

**1.** Colpite **Mix down** su [Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#).

**Mix down** si accende (**Mix down**).



**2.** Premete .

Avvia il mixaggio dall'inizio del project.

Le regolazioni di livello effettuate coi fader di canale, MASTER e EFFECT durante il mixaggio influenzeranno la registrazione del mixaggio.

**3.** Premete  per fermare il mixaggio.

# Gestire i project

I project creati su R12 sono salvati su card microSD.

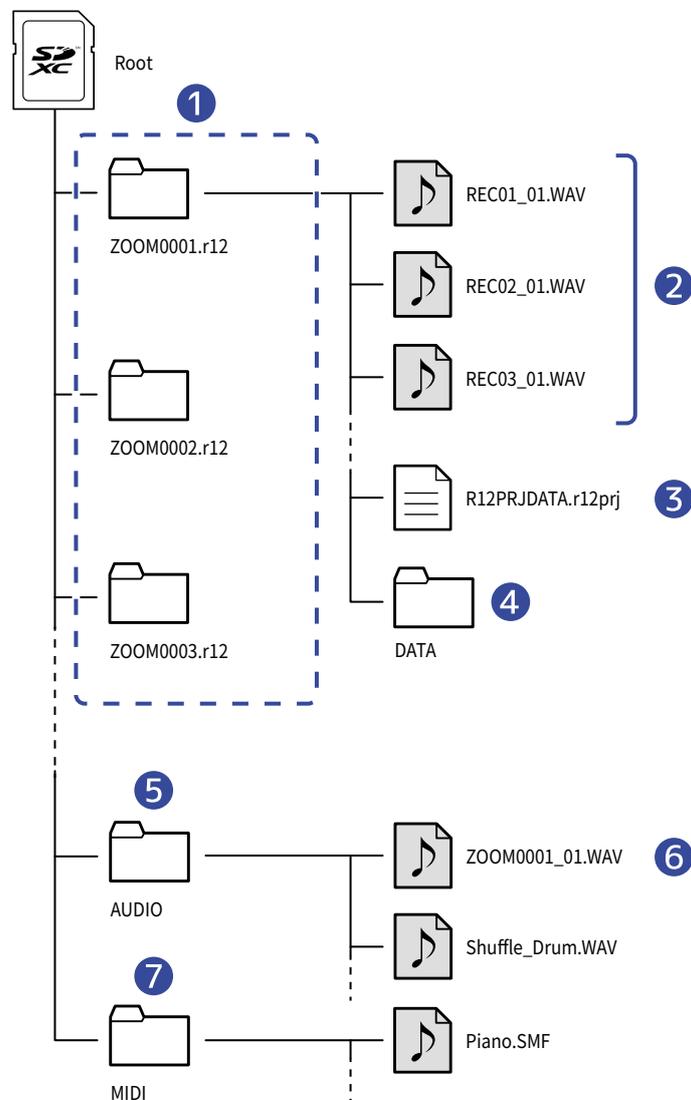
I nomi dei project salvati su card microSD possono essere cambiati. Questi project possono anche essere copiati e cancellati ed è possibile controllare la loro data/ora di creazione e il formato dei dati.

Quando è collegata una chiavetta USB a R12, i project possono essere salvati su/caricati da essa. Anche i dati audio e i file MIDI possono essere caricati da essa.

Eseguite queste operazioni dalla schermata Project Option.

## Struttura di cartelle e file sulle card microSD

Registrando con R12, cartelle e file sono creati sulle card microSD nella maniera seguente.



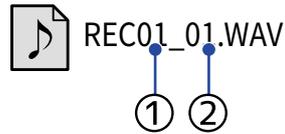
### 1 Cartelle project

Contengono dati di registrazione e impostazioni del project.

Le cartelle sono create coi nomi "ZOOM0001" - "ZOOM9999".

## 2 File audio registrati per ogni traccia

I file audio saranno creati e nominati come segue.



① Numero di traccia

② Numero di registrazione ("01" è la prima registrazione, seguita da "02", "03" ecc.)

Esempio: Il nome del file della seconda registrazione effettuata sulla traccia 4 sarà "REC04\_02. WAV".

## 3 File del project

Le impostazioni specifiche del project sono salvate su questo file.

## 4 Cartella DATA

I dati necessari alla struttura del project sono salvati in questa cartella.

## 5 Cartella AUDIO

Ciò salva i file WAV da aggiungere ai project. Inserite qui i file WAV da caricare in R12.

In aggiunta, i file audio di mixaggio così come i file WAV esportati seguendo le istruzioni in [Rendering dei project sotto forma di file WAV](#) sono salvati qui.

## 6 File audio di mixaggio

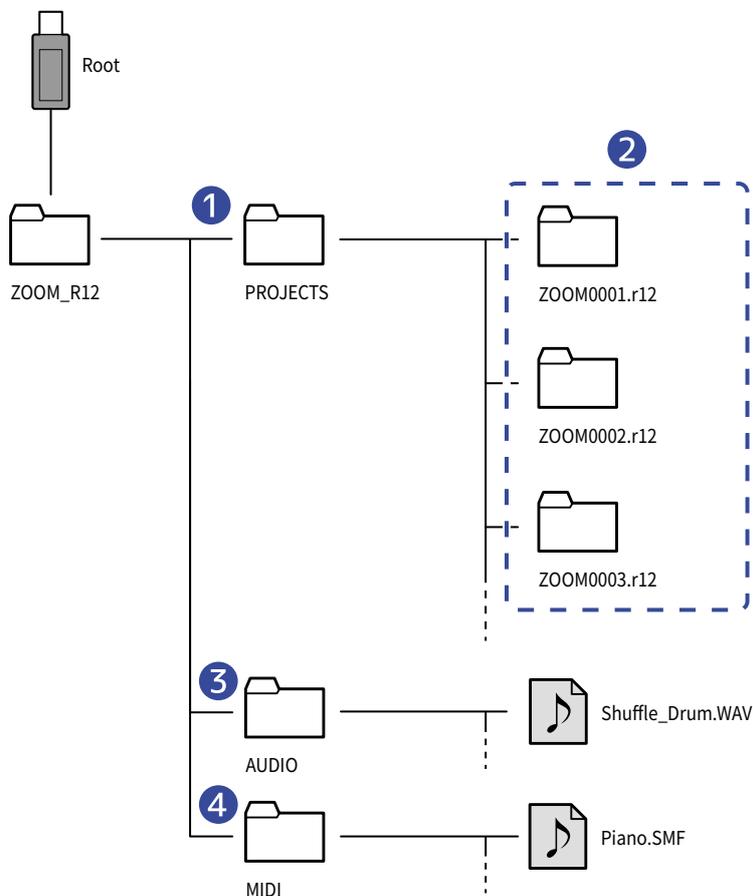
Il numero dopo il nome del project nel nome del file mostra il numero del mixaggio.

## 7 Cartella MIDI

Ciò salva i file MIDI da aggiungere ai project. Inserite qui i file MIDI da caricare in R12.

# Struttura di cartelle e file su chiavette USB

Quando è collegata una chiavetta USB a R12, vengono create delle cartelle come illustrato sotto. R12 può scrivere dati di project sulle seguenti cartelle e può caricare i file necessari da queste.



## 1 Cartella in cui salvare i project

Salva i project salvati su chiavetta USB.  
Salvate qui i project da caricare in R12.

## 2 Cartelle project

Contengono dati di registrazione e impostazioni del project.

## 3 Cartella AUDIO

Salva i file WAV da aggiungere ai project. In aggiunta, i file WAV esportati seguendo le istruzioni in [Rendering dei project sotto forma di file WAV](#) sono immagazzinati qui. Inserite qui i file WAV da caricare in R12.

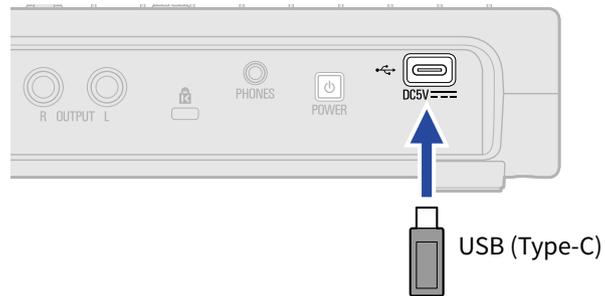
## 4 Cartella MIDI

Salva i file MIDI da aggiungere ai project. Inserite qui i file MIDI da caricare in R12.

## Collegare chiavette USB

Collegate le chiavette USB alla porta USB.

Usate chiavette USB compatibili con USB Type-C.



### Nota:

- Non scollegate una chiavetta USB mentre state trasferendo dati.
- Per collegare una chiavetta USB mentre è collegato un adattatore AC, usate un hub USB che supporti la funzione Power Delivery.

# Aprire il menu Project Option

Gestite i project sulla schermata Project Option.

1. Colpite  sulla schermata Home (schermata di visualizzazione di traccia/schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello).

Schermata di visualizzazione di traccia

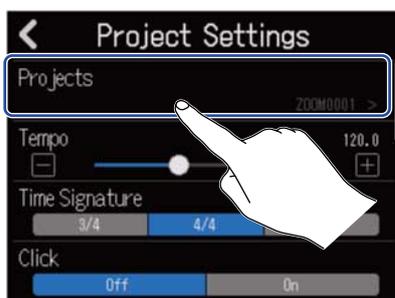


Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello



Aprire la schermata d'impostazione del Project.

2. Colpite "Project" sulla schermata d'impostazione del Project.



Si apre la schermata Projects.

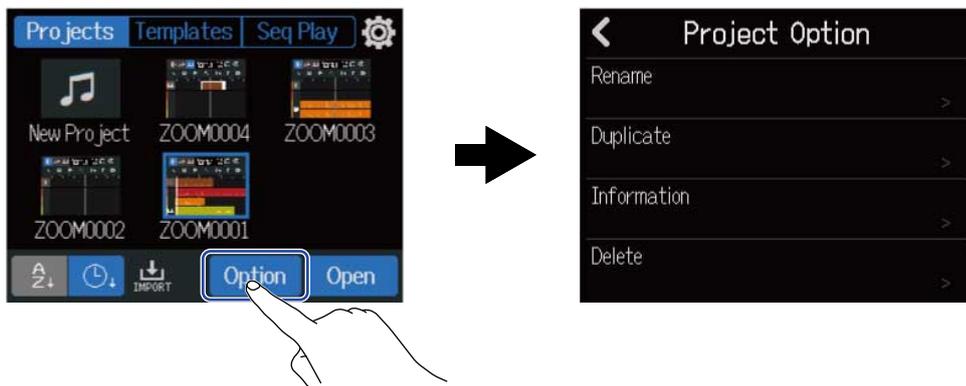
3. Colpite il project da gestire.



Il project selezionato avrà la cornice blu.

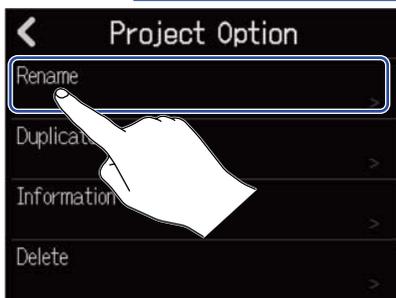
#### 4. Colpire "Option".

Si apre la schermata Project Option per il project selezionato.



# Cambiare nome ai Project

1. Colpite "Rename" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project da rinominare.



2. Cambiate il nome del Project.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

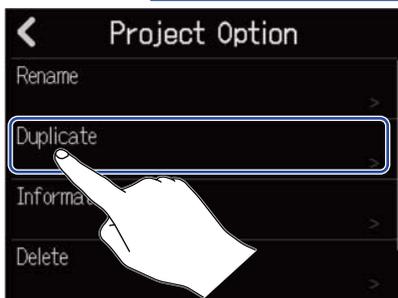
## Nota:

- Dopo aver cambiato il nome del project, appare un messaggio di errore se esiste già lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del Project.
- I nomi di project utilizzabili possono avere un massimo di 50 caratteri, comprese le estensioni.

3. Quando appare "Done", colpite "Close".

## Duplicare i project

1. Colpite "Duplicate" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project da duplicare.



2. Inserite il nome del project duplicato.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

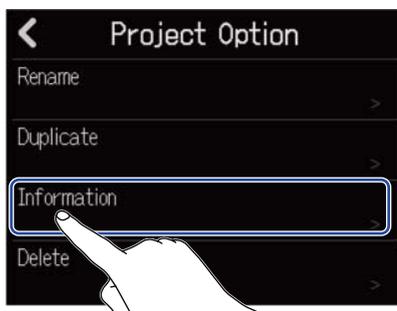
### Nota:

- Dopo aver cambiato il nome del project, appare un messaggio di errore se esiste già lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del project.
- Non è possibile registrare se la card microSD non ha spazio libero.
- La duplicazione non è possibile se esistono già 1000 project.

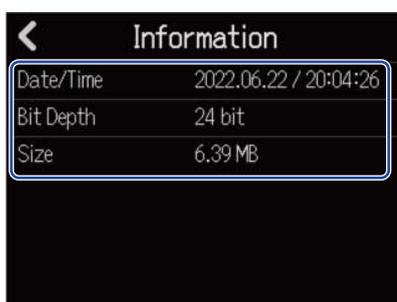
3. Quando appare "Done", colpite "Close".  
Ciò completa l'operazione di duplicazione e riapre la schermata originale.

# Controllare l'informazione del project

1. Colpate "Information" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project la cui informazione volete controllare.



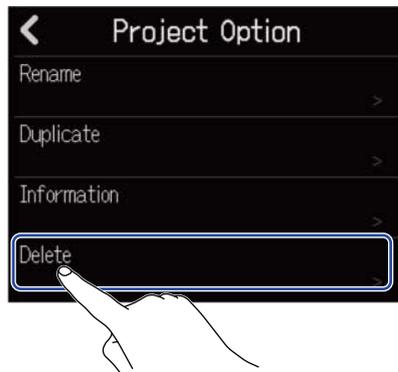
Si apre la schermata Information del project, dove potete controllare quanto segue.



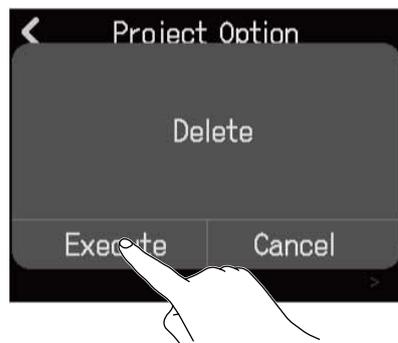
Voce	Spiegazione
Date/Time	Data e ora di creazione del project
Bit Depth	Formato di registrazione
Size	Dimensione del project

# Cancellare i project

1. Colpite "Delete" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project da cancellare.



2. Colpite "Execute".



Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

3. Quando appare "Done", colpite "Close".  
Ciò cancella il project selezionato e riapre la schermata Projects.

# Rendering dei project sotto forma di file WAV

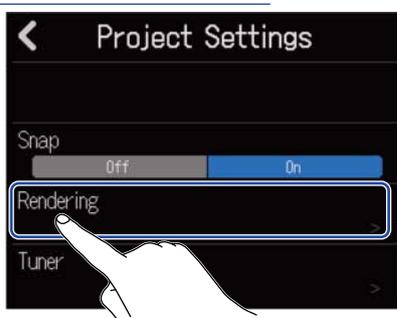
I project possono essere renderizzati nel seguente formato nella cartella AUDIO su card microSD o nella cartella ZOOM\_R12 > AUDIO su chiavetta USB.

- File WAV stereo
- Frequenza di campionamento: 44,1 kHz
- Qualità del bit: Quella impostata durante la creazione del project (→ [Creare project vuoti usando impostazioni specifiche](#))

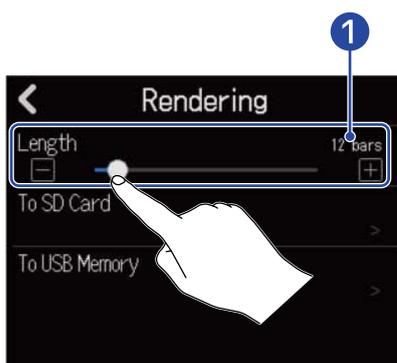
## Nota:

Per renderizzare su una chiavetta USB, collegate questa alla porta USB (Type-C). (→ [Collegare chiavette USB](#))

1. Colpite “Rendering” sulla schermata d’impostazione del Project (→ [Aprire la schermata in cui è possibile effettuare varie impostazioni relative ai project](#)).

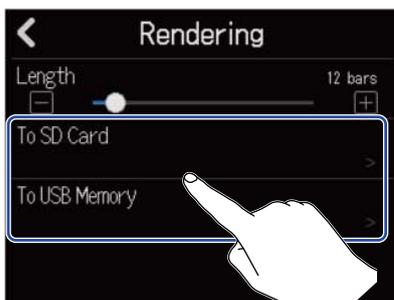


2. Fate scorrere lo slider Length o colpite  e . Ciò regola la lunghezza renderizzata.



- 1 **Lunghezza renderizzata**  
Mostra il numero di misure.

**3.** Colpite il punto in cui il file WAV stereo renderizzato dovrebbe essere salvato.



Impostazione	Spiegazione
To SD Card	Renderizza su card microSD.
To USB Memory	Renderizza su chiavetta USB.

**4.** Inserite il nome del file.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

**Nota:**

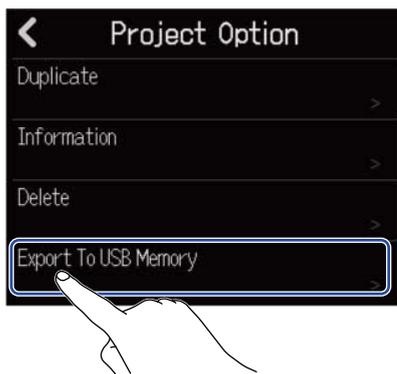
- Appare un messaggio di errore se esiste già un file con lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del Project.
- Non è possibile esportare se la card microSD o la chiavetta USB non hanno spazio libero.

**5.** Quando appare "Done", colpite "Close".  
Ciò completa il rendering del file WAV e riapre la schermata d'impostazione del Project.

# Salvare project su chiavette USB

I project sono salvati su card microSD, ma i backup possono anche essere effettuati su chiavette USB. I project saranno salvati nella cartella "ZOOM\_R12 > PROJECT su una chiavetta USB.

1. Collegate una chiavetta USB alla porta USB (Type-C) (→ [Collegare chiavette USB](#)).
2. Colpite "Export To USB Memory" nel menu Project Option (→ [Aprire il menu Project Option](#)) del project da salvare.



Si apre la schermata di inserimento del nome del project.

3. Inserite il nome del Project.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

## Nota:

- Appare un messaggio di errore se esiste già un project con lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del project.
- Non è possibile registrare se la card USB non ha spazio libero.
- I nomi di project utilizzabili possono avere un massimo di 50 caratteri, comprese le estensioni.

4. Quando appare "Done", colpite "Close".  
Ciò completa il salvataggio e riapre la schermata Project Option.

# Importare project da chiavette USB

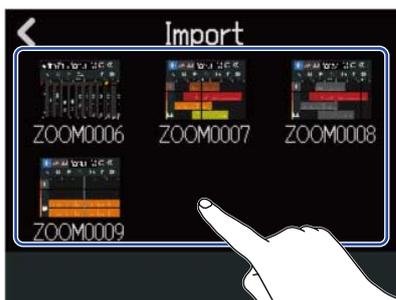
I project salvati nella cartella ZOOM\_R12 > PROJECTS su una chiavetta USB possono essere importati su card microSD. (→ [Struttura di cartelle e file su chiavette USB](#))

**1.** Collegate una chiavetta USB alla porta USB (Type-C) (→ [Collegare chiavette USB](#)).

**2.** Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



**3.** Colpite il project da importare.



**4.** Inserite il nome del Project.



Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

**Nota:**

- Appare un messaggio di errore se esiste già un project con lo stesso nome. In tal caso, cambiate il nome del project.
- Non è possibile registrare se la card microSD non ha spazio libero.

**5.** Quando appare "Done", colpite "Close".

Ciò completa l'importazione e riapre la schermata Import (vd. punto 3).

# Uso come interfaccia audio

---

R12 può essere usato come interfaccia audio 2-in/4-out o 2-in/2-out.

R12 può inviare 2 canali separati di segnali di traccia audio o un segnale stereo mixato a un computer, smartphone o tablet.

E' possibile inviare in ingresso 2 o 4 canali di segnali audio da un computer, smartphone o tablet.

## Installare i driver

### Computer windows

---

- 1.** Scaricate R12 Driver su computer dal sito [webzoomcorp.com](http://webzoomcorp.com).

**Nota:**

La versione più recente di R12 Driver può essere scaricata dal sopra citato sito web.

- 2.** Lanciate l'installer e seguite le istruzioni per installare R12 Driver.

**Nota:**

Vd. La Guida all'installazione acclusa al pacchetto del driver per le procedure dettagliate.

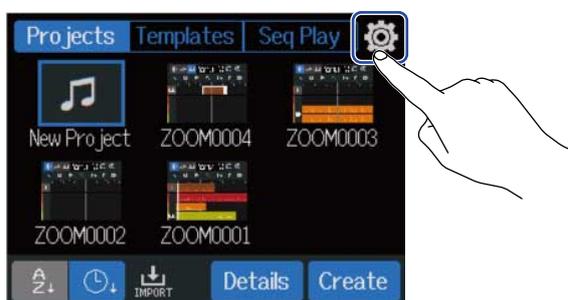
### Smartphone, tablet e computer Mac

---

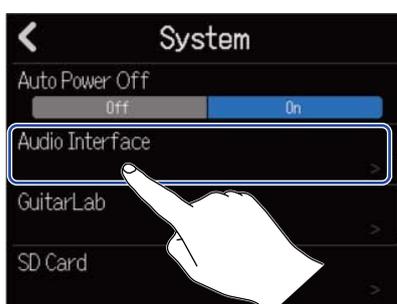
Non sono richiesti driver per l'uso su smartphone, tablet e computer Mac.

# Collegare computer, smartphone e tablet

1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "Audio Interface".



3. Colpite una modalità per selezionarla.

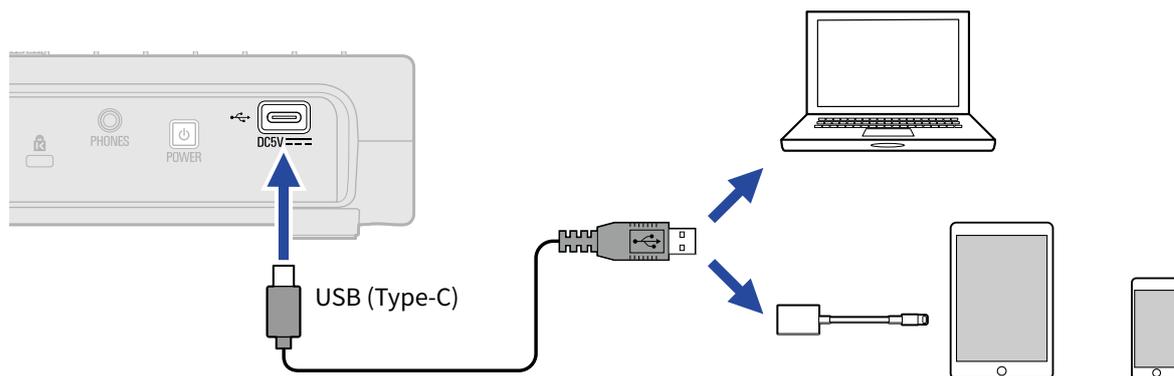


Impostazione	Spiegazione
2In/ 2Out	Questa modalità invia un segnale stereo che è il mix di tutte le tracce.
2In/2Out (iPad)	Usate questa modalità per collegare smartphone/tablet con impostazione 2-in/2-out. Usate batterie AA per R12.
2In/ 4Out	Questa modalità di connessione 2-in/4-out invia i segnali di ogni traccia separatamente al computer.

Si apre la schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello per la modalità selezionata.



**4.** Usate un cavo USB per collegare R12 a un computer, smartphone o tablet.



**Nota:**

- Usate un cavo USB (Type-C) che supporti il trasferimento dei dati.
- Collegando un computer, impostate R12 come dispositivo sonoro.
- Usate un o Lightning to USB 3 Camera Adapter per collegarvi a un dispositivo iOS/iPadOS con connettore lightning.

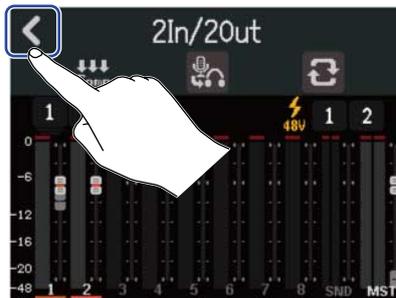
**Suggerimento:**

- Per eseguire il monitoraggio del suono, il livello in uscita e altre impostazioni, vd. [Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio.](#)
- In modalità 2In/ 4Out, viene trasmesso il segnale stereo mixato da R12. Vd. [Mixare i project](#) per i dettagli.

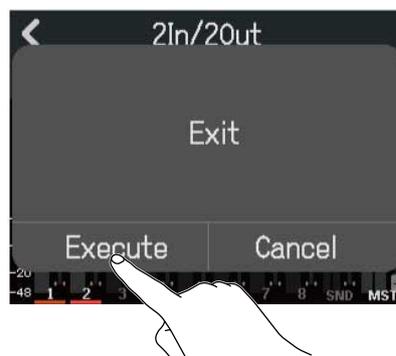
## Scollegare computer, smartphone e tablet

---

1. Colpite  sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello dell'interfaccia audio.



2. Colpite "Execute".



Ciò disabilita la funzione interfaccia audio e apre la schermata d'impostazione. Colpite "Cancel" per tornare alla schermata precedente.

3. Scollegate il cavo USB che collega R12 a un computer, smartphone o tablet.

# Eseguire impostazioni relative all'interfaccia audio

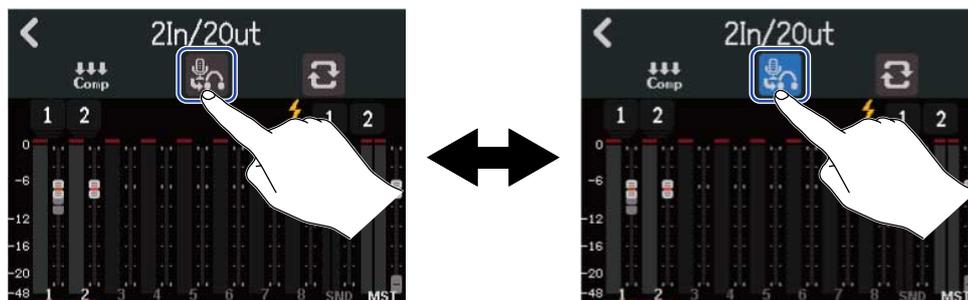
E' possibile eseguire impostazioni relative al suono monitorato e alla funzione Comp/Limiter/Gate usata sui suoni in ingresso su R12.

## Impostare il monitoraggio diretto

Questa funzione invia in uscita direttamente il suono in registrazione da R12 prima di inviarlo a computer, smartphone o tablet. Ciò consente il monitoraggio senza latenza (monitoraggio diretto).

1. Colpite  sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello dell'interfaccia audio.

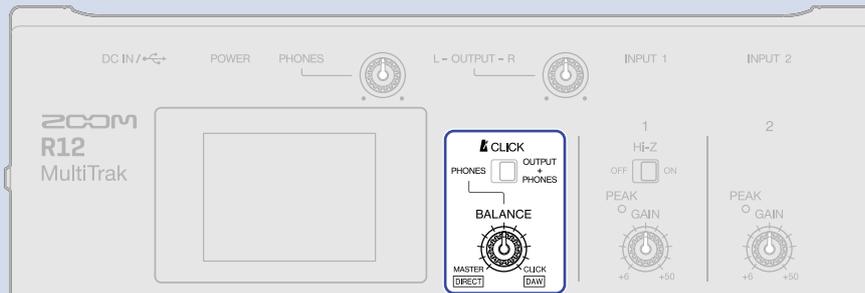
Colpire questo alterna l'impostazione.



Impostazione	Spiegazione
	Disattiva il monitoraggio diretto. Invia in uscita il suono in registrazione da R12 dopo averlo inviato a computer, smartphone o tablet.
	Attiva il monitoraggio diretto.

**Nota:**

- In modalità 2In/ 4Out (→ [Collegare computer, smartphone e tablet](#)), il suono del monitoraggio diretto è quello del mix pre-fader, per cui le regolazioni del fader non influiscono sul volume.
- In modalità 2In/ 2Out (→ [Collegare computer, smartphone e tablet](#)), il suono del monitoraggio diretto è quello del mix post-fader, per cui le regolazioni del fader influiscono sul volume.
- In modalità 2In/2Out, (→ [Collegare computer, smartphone e tablet](#)),  può essere usata per bilanciare i livelli del suono catturato da R12 (suono del monitoraggio diretto) e del suono che passa da computer, smartphone o tablet (da un DAW, ad esempio). A prescindere dall'impostazione di  il suono in uscita dal jack PHONES può essere regolato.

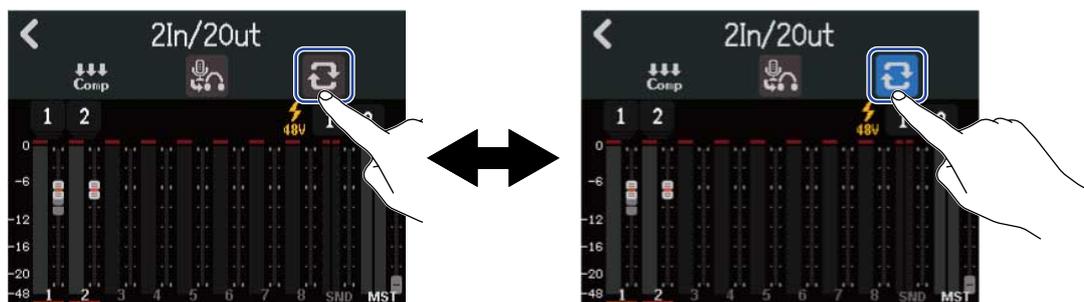


## Abilitare la funzione loopback (solo modalità 2In/2Out)

Questa funzione consente al suono in riproduzione da computer, smartphone o tablet e agli ingressi di R12 di essere mixati e rinviati (loopback) al computer, smartphone o tablet.

Questa funzione può essere usata, ad esempio, per aggiungere narrato alla musica in riproduzione da un computer e per registrare il mix o mandarlo in streaming su un computer.

1. Colpite  sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello dell'interfaccia audio. Colpire questo alterna l'impostazione.

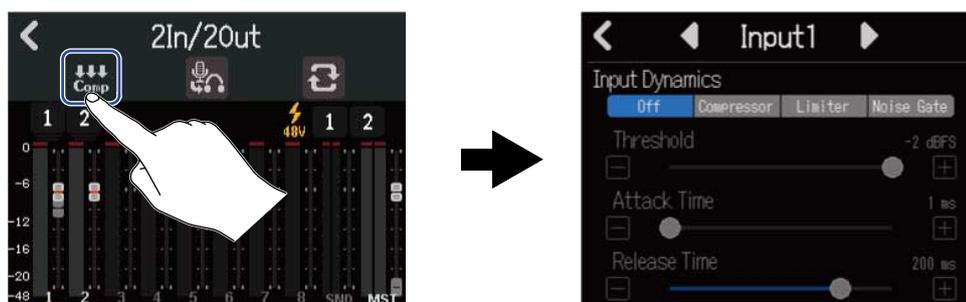


Impostazione	Spiegazione
	Disattiva la funzione Loopback.
	Attiva la funzione Loopback.

## Impostare la funzione Comp/Limiter/Gate

E' possibile eseguire impostazioni relative alla funzione Comp/Limiter/Gate usata sui suoni in ingresso su R12.

1. Colpite  sulla schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello dell'interfaccia audio. Si apre la schermata d'impostazione della funzione Comp/Limiter/Gate.



Vd. [Usare la funzione Comp/Limiter/Gate](#) per dettagli sulle impostazioni.

# Uso come superficie di controllo

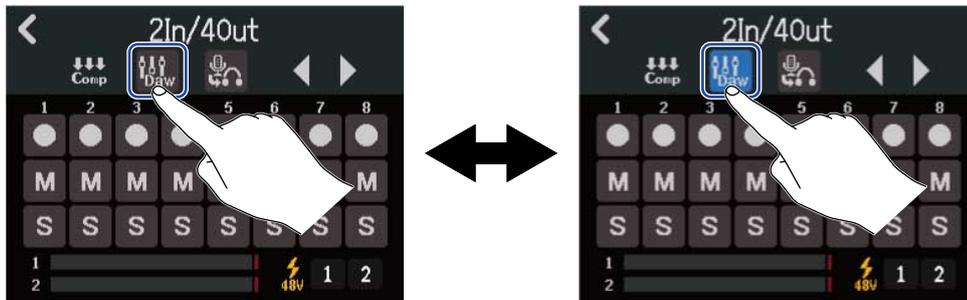
Quando R12 è collegato tramite USB ed è usato come interfaccia audio, i suoi tasti e i fader possono essere usati per controllare il trasporto DAW e per le operazioni di mixaggio.

## Abilitare l'uso come superficie di controllo

1. Collegatevi a un computer come interfaccia audio in modalità 2In/ 4Out (→ [Collegare computer, smartphone e tablet](#)).

2. Colpite .

Colpire questo alterna l'impostazione.



Impostazione	Spiegazione
	Disattiva la funzione superficie di controllo.
	Attiva la funzione superficie di controllo.

## Eeguire impostazioni relative a DAW

La funzione superficie di controllo di R12 è conforme allo standard Mackie Control.

Nel menu impostazioni DAW, aggiungete "Mackie Control" a "Devices", e selezionate "ZOOM R12" come ingresso e uscita MIDI. Per dettagli, vd. il manuale del DAW in uso.

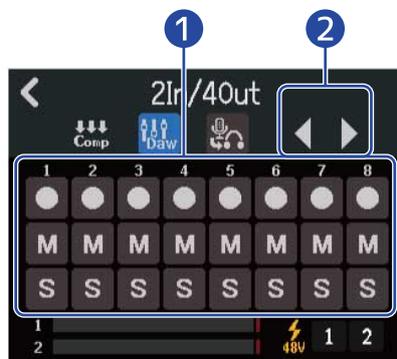
## Funzioni di R12

I pulsanti e i fader, così come i pulsanti sullo schermo di R12 possono essere usati per controllare varie funzioni DAW.

### Funzioni di pulsanti e fader

Pulsante/Fader	Spiegazione
Fader di canale	Regola i volumi delle tracce corrispondenti
Fader Master	Regolare il volume master
	Ricerca indietro
	Ricerca in avanti
	Stop
	Avvia la riproduzione
	Registra

### Funzioni dei pulsanti sullo schermo



#### 1 Pulsanti Rec/Mute/Solo

Usateli per impostare la funzione del pulsante REC della traccia.

#### 2 Pulsanti bank di traccia

Usateli per commutare il bank.

# Eseguire project in order (esecuzione sequenziale)

E' possibile aggiungere più project a una playlist e riprodurli in ordine.

Ciò è utile per le esecuzioni live e per inviare in uscita a un registratore esterno, ad esempio.

## Creare le playlist

1. Colpite "Seq Play" sulla schermata Projects (→ [Aprire i project](#)).

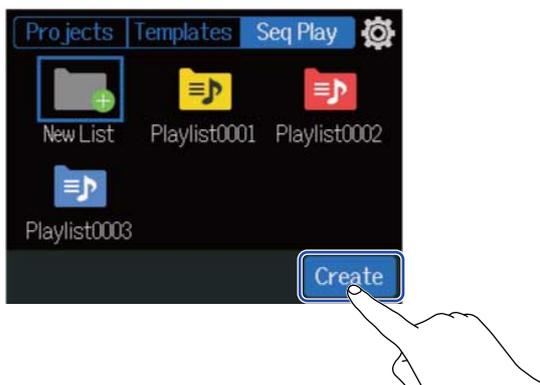


Si apre la schermata Seq Play.

2. Colpite "New List" per selezionarla.



3. Colpite "Create".



**4.** Inserite il nome della playlist.



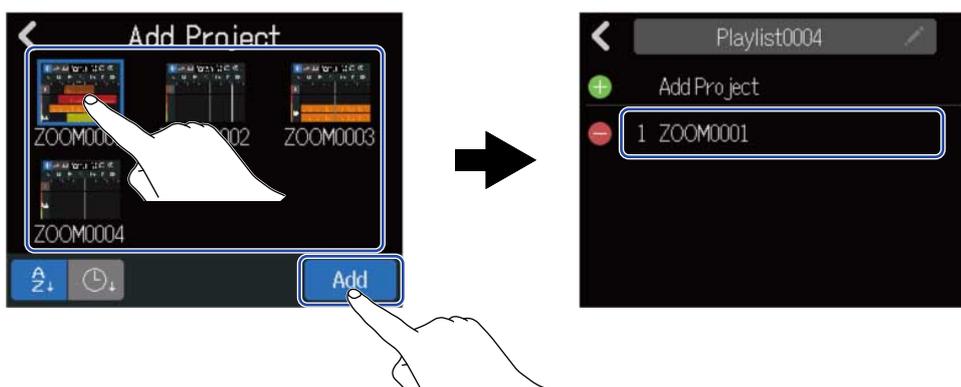
Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

**5.** Quando appare "Done", colpite "Close".  
Si apre la schermata di editing della playlist.

**6.** Colpite "Add Project".

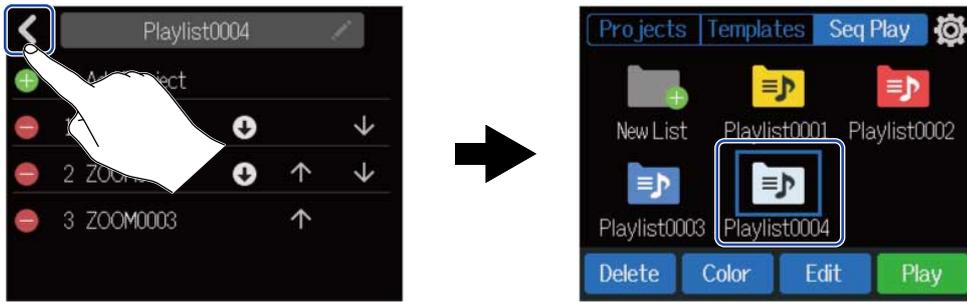


**7.** Colpite il project da aggiungere alla playlist, e colpite "Add".  
Il project selezionato sarà aggiunto alla playlist.



8. Ripetete il punto 7 per creare la playlist. Una volta terminato, colpite .

La nuova playlist sarà aggiunta alla schermata Seq Play.



# Editare le playlist

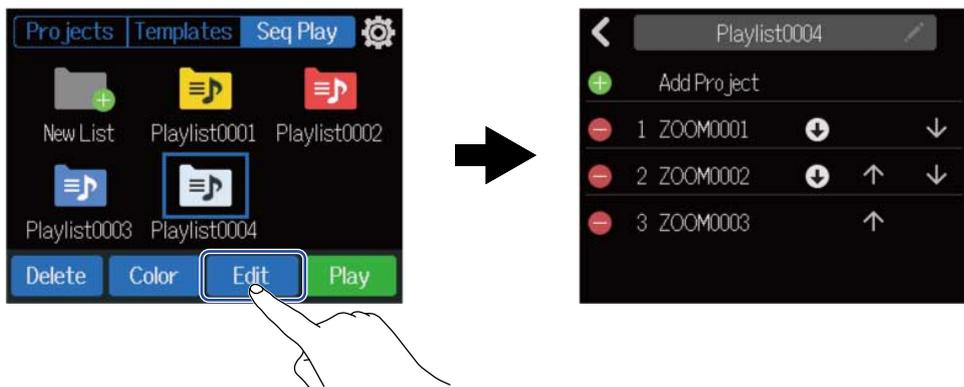
I project possono essere aggiunti ed eliminati dalle playlist. Anche l'ordine di riproduzione può essere variato, e i project possono essere impostati in modo che vadano in pausa dopo l'esecuzione.

1. Colpite la playlist da editare sulla schermata Seq Play ([Creare le playlist](#)).

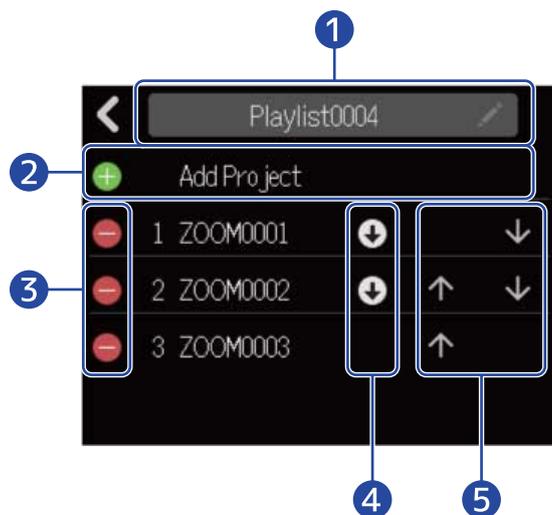


2. Colpite "Edit".

Si apre la schermata di editing della playlist per la playlist selezionata.



3. Editate la playlist.



- 1 Nome della playlist  
Colpite un nome della playlist per cambiarlo.

Vd. [Veduta d'insieme della schermata di inserimento caratteri](#) per la modalità di inserimento dei caratteri.

## 2 Aggiungere project

Colpitelo per aprire una schermata in cui è possibile aggiungere project alla playlist. Vd. [Creare le playlist](#) per le procedure.

## 3 Cancellare il project

Colpite questi per eliminare project dalla playlist.  
Colpite "Execute" per confermare la cancellazione.  
Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione.

## 4 Pausa

La riproduzione della playlist può essere impostata su pausa dopo che project specifici sono stati completamente eseguiti. Colpite questa icona per commutare questa impostazione.

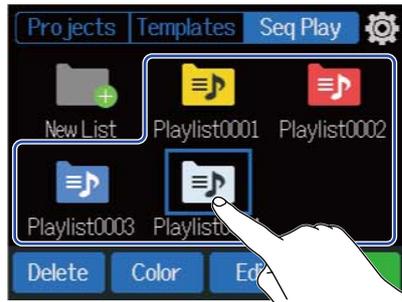
-  Continua eseguendo il project successivo.
-  Mette in pausa la riproduzione dopo che questo project è stato completamente eseguito.

## 5 Cambiare ordine di riproduzione

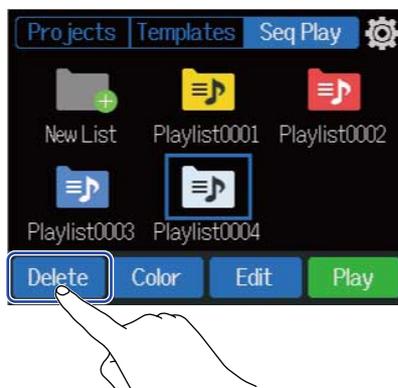
-  Colpitelo per andare in avanti di una posizione.
-  Colpitelo per andare indietro di una posizione.

# Cancellare le playlist

1. Colpite la playlist da cancellare sulla schermata Seq Play ([Creare le playlist](#)).



2. Colpite "Delete".



3. Colpite "Execute".  
La playlist selezionata sarà cancellata.



Colpite "Cancel" per annullare la cancellazione e tornare alla schermata precedente.

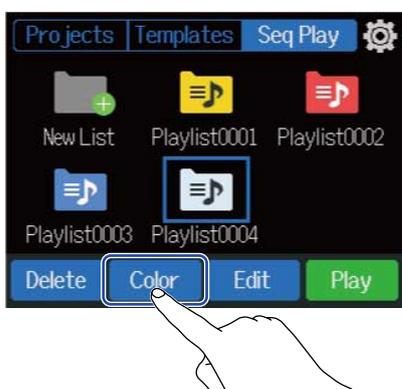
# Cambiare il colore delle icone della playlist

E' possibile cambiare i colori delle icone della playlist visualizzata sulla schermata Seq Play.

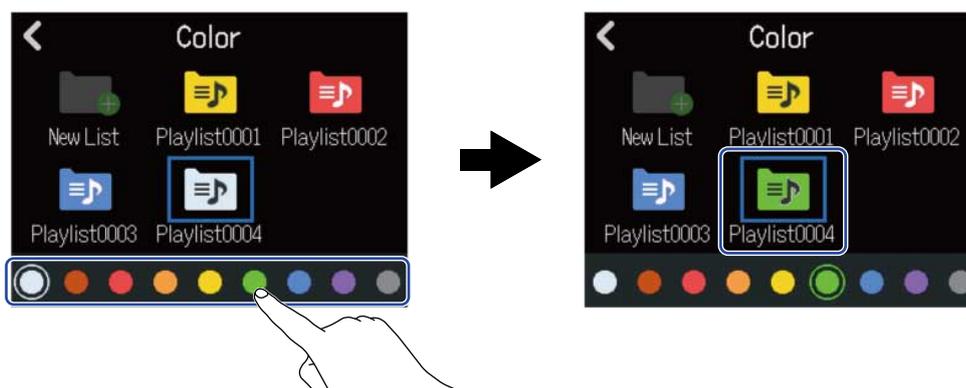
1. Colpite la playlist con l'icona col colore da cambiare sulla schermata Seq Play ([Creare le playlist](#)).



2. Colpite "Color".



3. Colpite il colore che volete usare.  
L'icona passerà al colore selezionato.



# Eseguire le playlist

1. Colpite la playlist da eseguire sulla schermata Seq Play ([Creare le playlist](#)).



2. Colpite "Play".  
Si apre la schermata Sequence Playback.



I project che sono stati aggiunti alla playlist saranno visualizzati in un elenco ed eseguiti nell'ordine che appare sullo schermo.

## Nota:

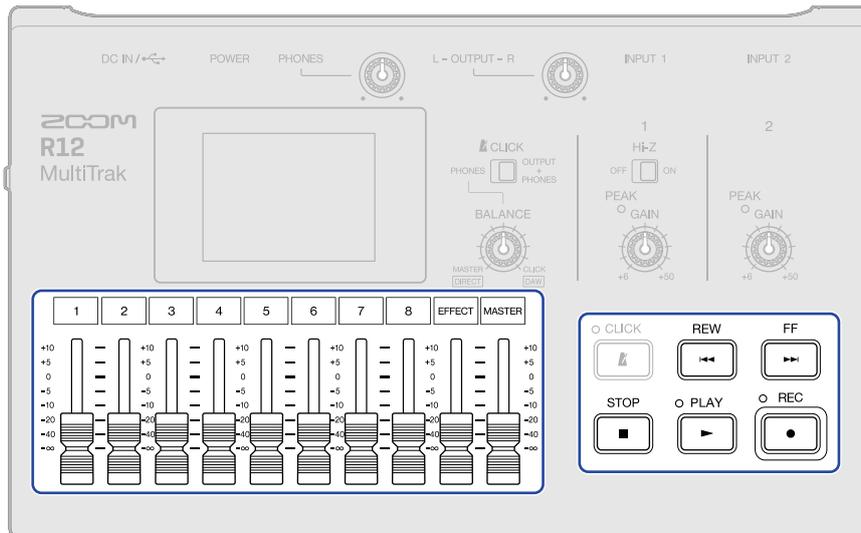
Appare "End of List" dopo l'ultimo project della playlist.

3. Premete .

## Suggerimento:

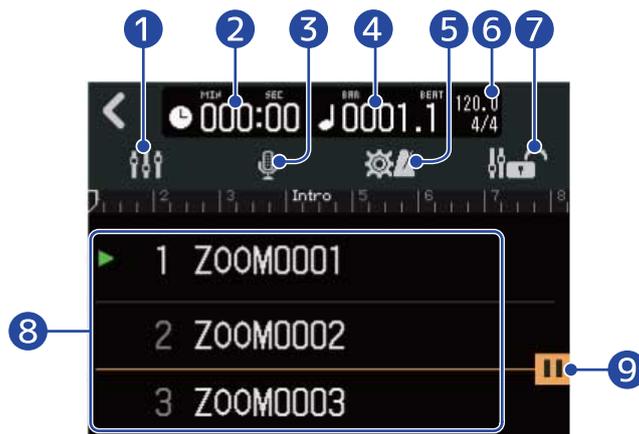
Usate  /  per selezionare il project precedente/successivo.

## Operatività dei pulsanti in riproduzione



- Stop: Premete o .
- Ricercare avanti/indietro: Tenete premuto / .
- Eseguire il project precedente/successivo: Premete / .
- Tornare all'inizio: Premete quando siete su stop
- Regolare il volume della traccia: Spostate il fader di canale
- Regolare il volume della traccia master: Spostate il fader MASTER
- Regolare il volume dell'effetto di mandata: Spostate il fader EFFECT
- Passare al marker precedente/successivo: Premere + / + .

## Schermata in riproduzione



### 1 Pulsante di commutazione schermata

Apri la schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello.

Vd. [Schermata di visualizzazione dell'indicatore di livello](#) per la spiegazione di questa schermata.

### 2 Tempo di riproduzione

Mostra la posizione di riproduzione del project in esecuzione in minuti e secondi.

### 3 Pulsante di selezione ingresso

Si apre la schermata di routing dell'ingresso dove è possibile eseguire le impostazioni relative a: jack INPUT 1-2, alimentazione phantom su on/off, e compressore/limiter/gate. (→ [Abilitare le tracce per la registrazione](#))

### 4 Misure di riproduzione e battute

Mostra la posizione di riproduzione del project in esecuzione in misure e battute.

### 5 Pulsante d'impostazione del project

Apri la schermata d'impostazione del project, dove è possibile eseguire le seguenti impostazioni.

- Destinazione in uscita di ogni traccia (→ [Impostare le tracce per l'uscita come segnali MASTER e CLICK](#))
- Suono del click (→ [Cambiare il suono del click](#))
- Volume del click (→ [Impostare il volume del click](#))

### 6 Tempo e indicazione del tempo

Mostra il tempo e l'indicazione del tempo del project in esecuzione.

### 7 Icona di blocco del fader

Può essere colpita, facendola accendere (  ), per bloccare i fader.

Ciò evita di eseguire operazioni indesiderate sul fader.

### 8 Elenco project

Mostra 3 project che sono stati aggiunti alla playlist, a partire da quello attualmente in esecuzione.

 si accende a fianco al project in esecuzione o in pausa.

## 9 Icona d'impostazione pausa

Appare dopo un project che ha la funzione pausa abilitata (→ [Editare le playlist](#)).

La riproduzione va in pausa automaticamente a questo punto.

# Usare Guitar Lab

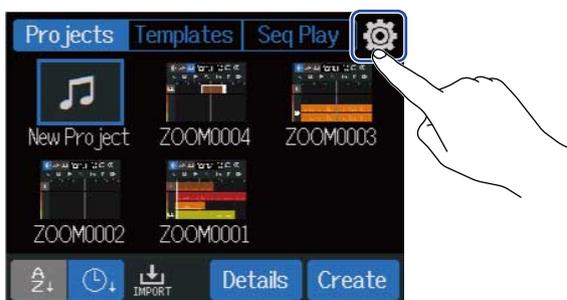
L'applicazione Guitar Lab può essere usata su un computer (Mac/Windows) per aggiungere effetti distribuiti online o per editare e salvare memorie patch, ad esempio.

## Suggerimento:

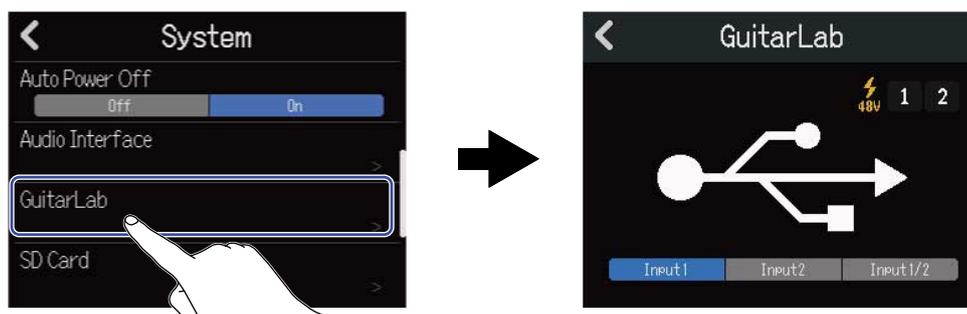
- Scaricate Guitar Lab dal sito web di ZOOM. ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com))
- Vd. Il manuale della app per le procedure di impostazione e le operatività.

## Collegare un computer

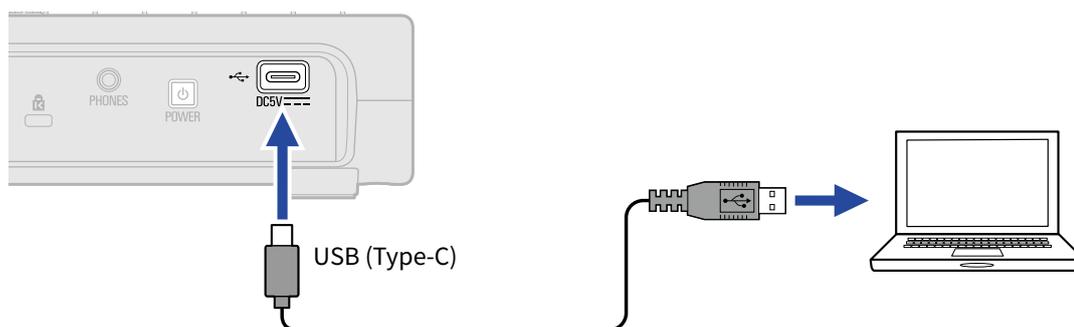
1. Colpite  sulla schermata Projects (→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "Guitar Lab".  
Si apre la schermata Guitar Lab.



**3.** Usate un cavo USB (Type-C) per collegare R12 al computer.

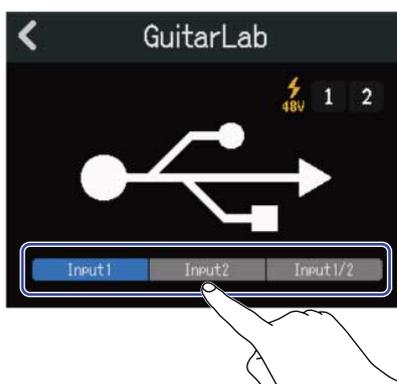


**Nota:**

- Usate un cavo USB (Type-C) che supporti il trasferimento dei dati.
- R12 Pro può funzionare con alimentazione USB bus.

**4.** Lanciate Guitar Lab sul computer.

**5.** Colpite un ingresso per selezionarlo per l'uso dell'effetto.



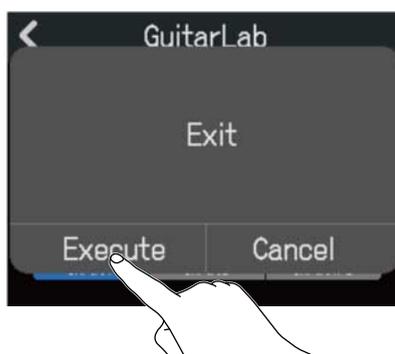
## Scollegare il computer

---

1. Colpите  sulla schermata Guitar Lab.



2. Colpите "Execute".



Colpите "Cancel" per tornare alla schermata precedente.

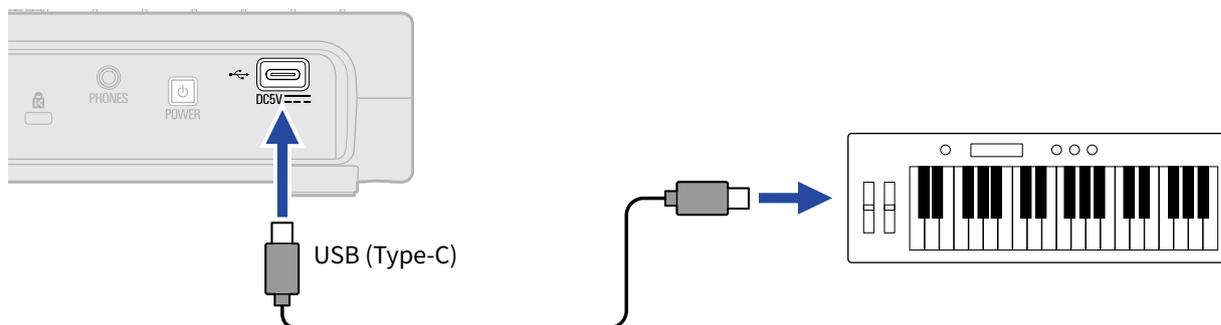
3. Scollegate il cavo USB che collega R12 al computer.

# Usare le tastiere MIDI

R12 ha una gamma di suoni synth. Collegando una tastiera MIDI (disponibile separatamente) a R12, è possibile registrare esecuzioni fatte usando i suoni desiderati.

## Collegare le tastiere MIDI

1. Usate un cavo USB (Type-C) per collegare R12 alla tastiera MIDI.  
Vd. Il manuale accluso alla tastiera MIDI per dettagli sulle impostazioni.



### Nota:

- La porta USB (Type-C) fornisce alimentazione a 5 V/500 mA.
- E' possibile eseguire suoni synth con la tastiera MIDI nei seguenti casi.
  - Quando è aperta la schermata Synth Sound Selection/Confirmation (→ [Selezionare il suono synth](#))
  - Quando la traccia synth è abilitata per la registrazione (→ [Abilitare le tracce per la registrazione](#))

## Scollegare le tastiere MIDI

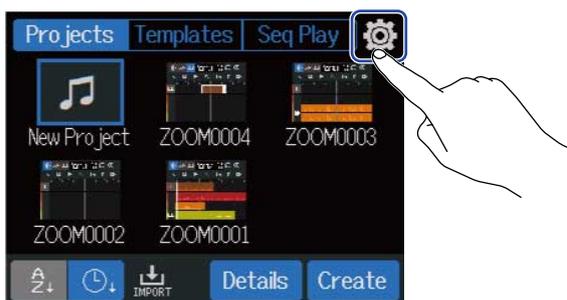
1. Scollegate il cavo USB che collega R12 alla tastiera MIDI.

# Impostare la funzione di spegnimento automatico

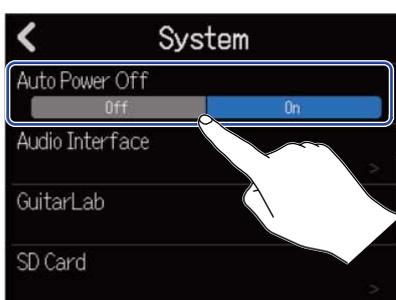
R12 si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.

Per mantenere l'unità sempre accesa, disabilitate la funzione di risparmio energetico automatico.

1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "On" o "Off" per "Auto Power Off".



Impostazione	Spiegazione
Off	L'unità non si spegne automaticamente.
On	L'unità si spegne automaticamente se non in uso per 10 ore.

## Nota:

Nelle seguenti condizioni, l'unità non si spegne automaticamente anche se impostata su "On".

- In riproduzione o registrazione
- Quando si usa R12 come interfaccia audio
- Quando si usa R12 come lettore di card

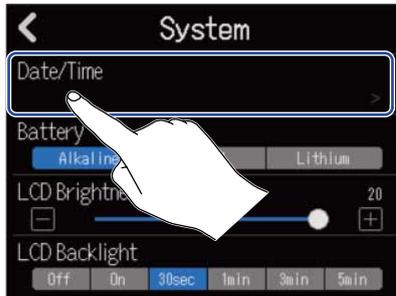
# Impostare data e ora

Impostate data e ora che vengono aggiunte ai file in registrazione.

1. Colpite  sulla schermata Projects (→ [Aprire i project](#)).



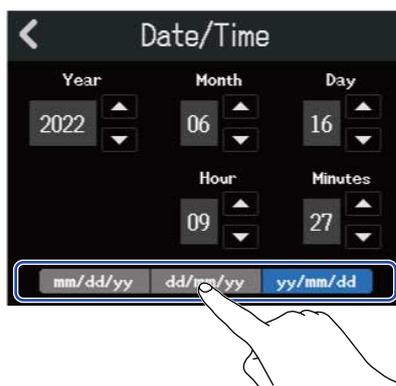
2. Colpite "Date/Time".



3. Colpite  /  per impostare data e ora.



4. Colpite il formato della data da usare.



- mm/dd/yy: mese/giorno/anno
- dd/mm/yy: giorno/mese/anno
- yy/mm/dd: anno/mese/giorno

5. Colpite .



Questo conferma data e ora impostate e ritorna alla schermata precedente.

**Nota:**

Se non è fornita alimentazione dall'adattatore AC per molto tempo, le impostazioni di data e ora saranno resettate. Se appare la schermata d'impostazione di data e ora all'avvio, impostatele ancora.

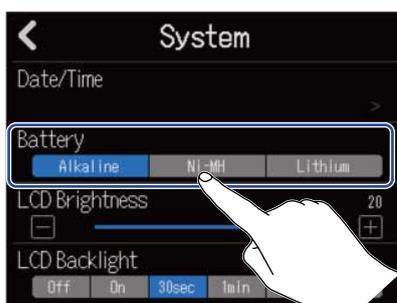
# Impostare il tipo di batteria usato

Impostate correttamente il tipo di batteria usato da R12 in modo che la carica residua sia visualizzata accuratamente.

1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite il tipo di batteria.



Impostazione	Spiegazione
Alkaline	Batterie alcaline
Ni-MH	Batterie al nickel metallo idruro
Lithium	Batterie al litio

# Regolare la luminosità dello schermo touch

---

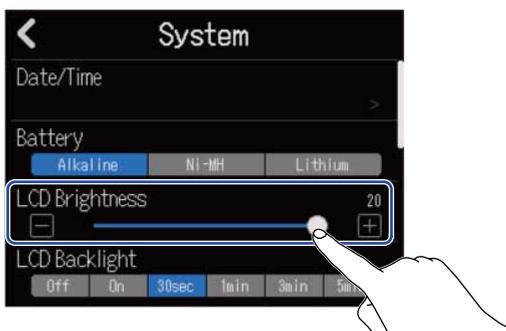
E' possibile regolare la luminosità dello schermo touch.

1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Fate scorrere lo slider LCD Brightness o colpite  e .

Si regola la luminosità.



---

## **Suggerimento:**

Impostabile da 1 a 20.

---

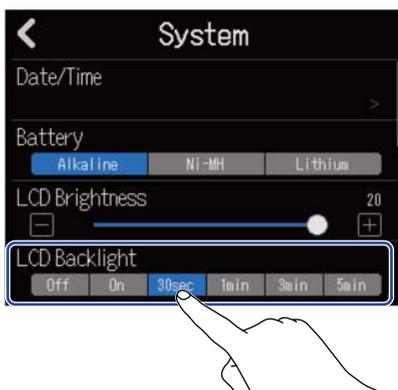
# Impostare la retroilluminazione dello schermo touch

La retroilluminazione dello schermo touch può essere impostata, per risparmiare energia.

1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite l'impostazione di LCD Backlight desiderata.



Impostazione	Spiegazione
Off	La retroilluminazione è disattivata.
On	La retroilluminazione è attivata.
30sec/1min/3min/5min	La retroilluminazione dello schermo touch si disattiva se l'unità non è usata per un determinato lasso di tempo (30 secondi, 1 minuto, 3 minuti o 5 minuti).

# Gestire le card microSD

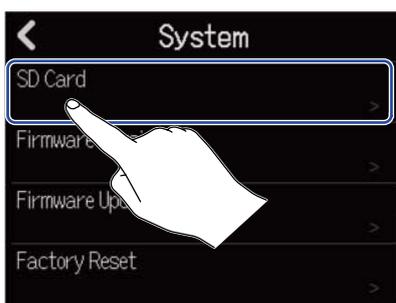
## Controllare le informazioni della card microSD

E' possibile verificare la dimensione e lo spazio disponibile della card microSD.

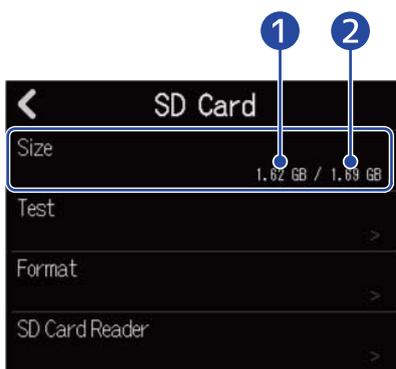
1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "SD Card".



3. Controllate lo spazio disponibile e la dimensione visualizzata da "Size".



- 1 Spazio disponibile
- 2 Dimensione

# Testare la performance della card SD

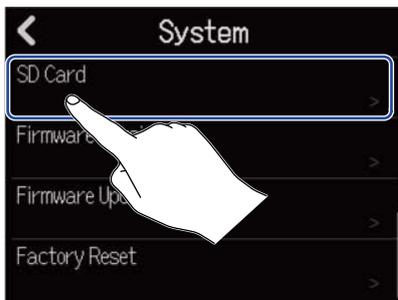
Potete testare le card microSD per sapere se possono essere usate con R12.

Un test di base può essere eseguito velocemente, mentre un test completo esamina l'intera card microSD.

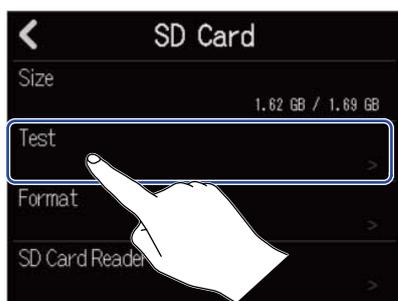
1. Colpate  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpate "SD Card".

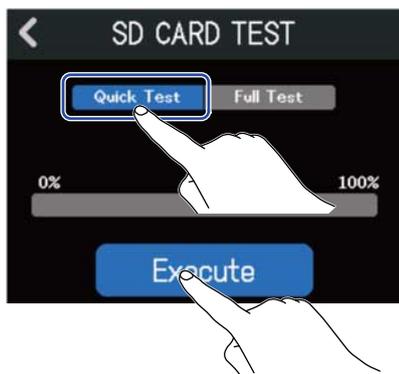


3. Colpate "Test".



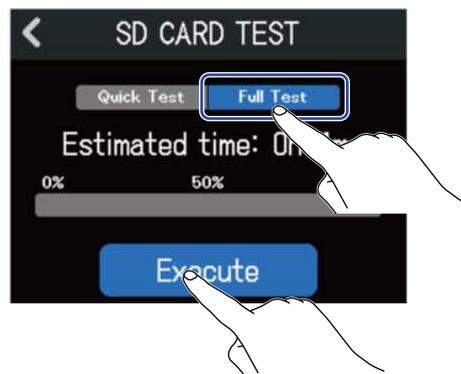
4. Colpite "Quick Test" o "Full Test". Poi, colpite "Execute".  
Si avvia il test della performance della card.

#### Test rapido



Il test rapido dovrebbe richiedere ca 30 secondi.

#### Test completo



Il tempo richiesto dal test completo sarà visualizzato.

Il risultato del test appare, una volta terminata l'analisi.

Durante un test completo, se access rate MAX raggiunge 100%, la card non passa il test. (NG).

#### **Nota:**

Anche se il risultato del test è "OK", non c'è garanzia che non si verifichino errori di scrittura. Questa informazione funge solo da guida.

#### **Suggerimento:**

Colpite  per annullare un test.

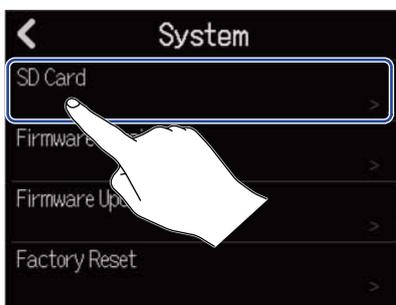
# Formattare le card microSD

Per ottimizzare la performance di una card microSD, usate R12 per formattarla.

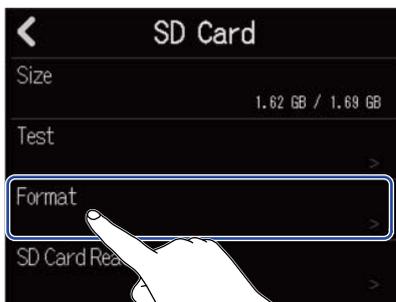
1. Colpite  sulla schermata Projects (→ [Aprire i project](#)).



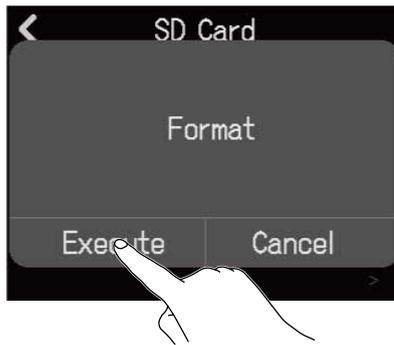
2. Colpite "SD Card".



3. Colpite "Format".



#### 4. Colpite "Execute".



Ciò formatta la card.

Colpite "Cancel" per annullare la formattazione.

#### **Nota:**

- Prima di usare card microSD appena acquistate o che sono state formattate su computer, dovete formattarle su R12.
- Sappiate che tutti i dati precedentemente salvati sulla card microSD saranno cancellati quando questa è formattata.

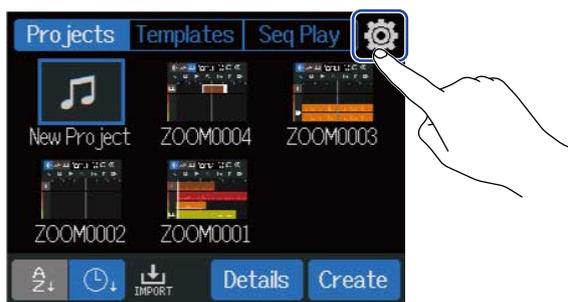
# Uso come lettore di card

Collegando un computer, i dati su card possono essere controllati e copiati.

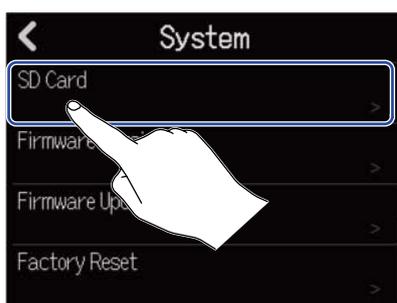
Usate questa funzione per salvare project su computer e per caricare dati audio e file MIDI da un computer, ad esempio.

## Collegare un computer

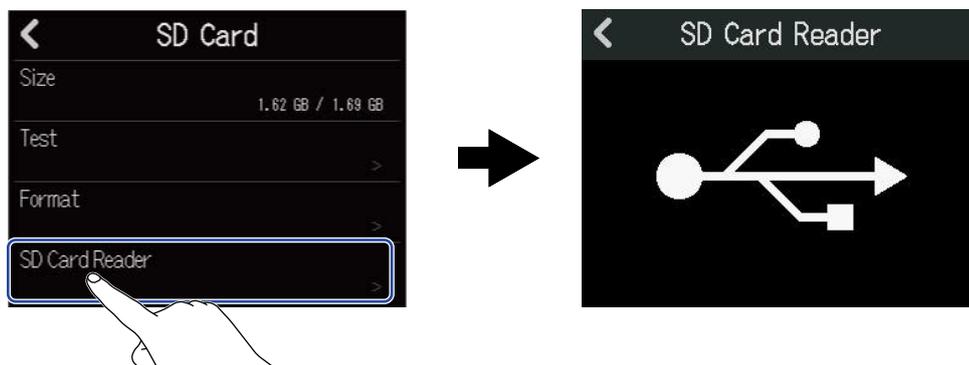
1. Colpite  sulla schermata Projects (→ [Aprire i project](#)).



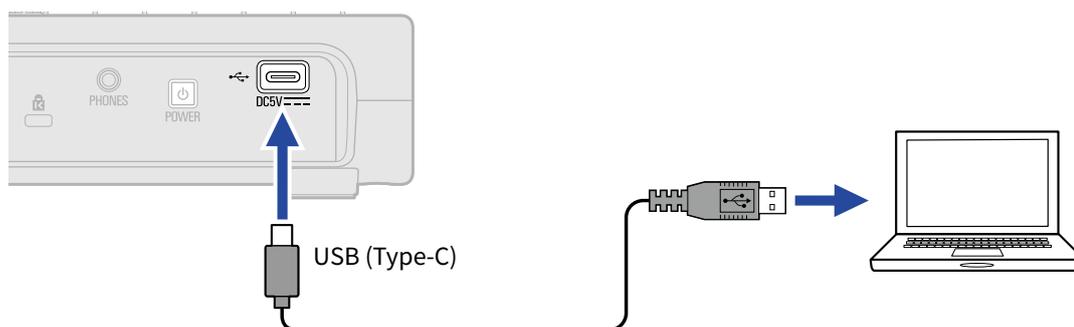
2. Colpite "SD Card".



3. Colpite "SD Card Reader".  
Si apre la schermata SD Card Reader.



**4.** Usate un cavo USB (Type-C) per collegare R12 al computer.



**Nota:**

- Usate un cavo USB (Type-C) che supporti il trasferimento dei dati.
- R12 Pro può funzionare con alimentazione USB bus.

## ■ Scollegare un computer

### 1. Scollegate il computer.

Windows:

Selezionate R12 con "Safely Remove Hardware".

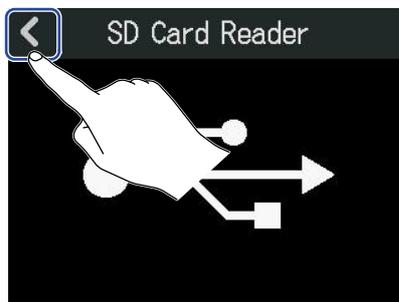
Da Mac:

Trascinate l'icona R12 nel cestino.

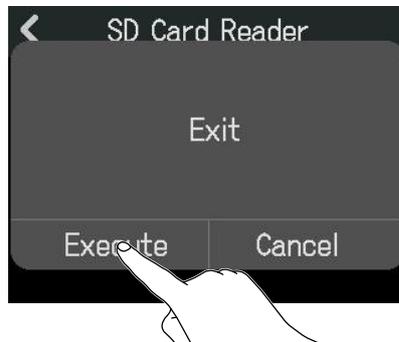
#### **Nota:**

Eseguite sempre le procedure per scollegare il computer, prima di scollegare il cavo USB.

### 2. Scollegate il cavo USB che collega R12 al computer, e colpite .



### 3. Colpite "Execute".



Ciò scollega il computer e riapre la schermata SD Card.

Colpite "Cancel" per annullare la disconnessione e tornare alla schermata precedente.

# Riportare ai valori di default di fabbrica

E' possibile riportare R12 alle impostazioni di default di fabbrica.

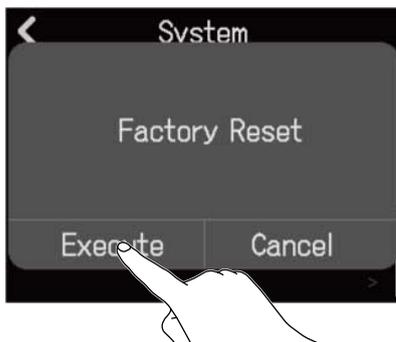
1. Colpiti  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpiti "Factory Reset".



3. Colpiti "Execute".  
Ciò esegue il reset.



Colpiti "Cancel" per annullare il reset e tornare alla schermata precedente.

- 4.** Quando appare "Done", colpite "Close".  
L'unità si spegne automaticamente.

**Nota:**

- Il reset riporta tutte le impostazioni al default di fabbrica. Siate certi di voler usare questa funzione.
- Dopo aver resettato R12 riportandolo al default di fabbrica, sarà necessario eseguire le prime impostazioni, al primo avvio successivo al reset. (→ [Impostare data e ora \(primo avvio\)](#))

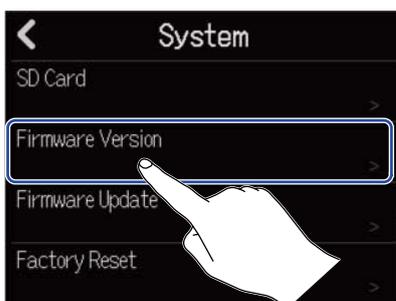
# Gestire il firmware

## Controllare le versioni firmware

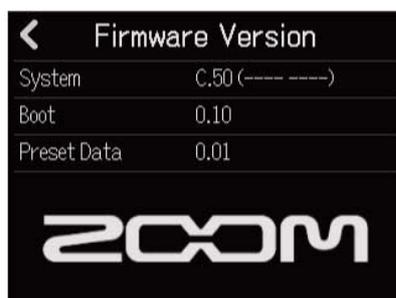
1. Colpite  sulla schermata Projects(→ [Aprire i project](#)).



2. Colpite "Firmware Version".



Mostra il firmware e le versioni preset.



## Aggiornamenti

E' possibile aggiornare il firmware di R12 portandolo alle versioni più recenti.  
Il file di aggiornamento può essere scaricato dal sito web di ZOOM ([zoomcorp.com](http://zoomcorp.com)).  
Seguite le istruzioni in "R12 Firmware Update Guide" sulla pagina di download di R12.

# Appendice

---

## Diagnostica

Se pensate che R12 non funzioni correttamente, verificate prima quanto segue.

### Problemi di registrazione/riproduzione

---

#### Nessun suono o uscita molto bassa

- Verificate le connessioni del sistema di monitoraggio e l'impostazione del volume.
- Verificate che il volume di R12 non sia troppo basso. (→ [Eseguire i project](#))

#### Il suono dal dispositivo collegato o dagli ingressi non si sente o è molto basso

- Controllate le impostazioni del livello in ingresso. (→ [Regolare i livelli in ingresso](#))
- Se è collegato un lettore CD o altro dispositivo a un jack ingresso, alzate il livello in uscita di quel dispositivo.
- Usate le manopole  e i fader per regolare il volume.
- Controllate le impostazioni dell'alimentazione phantom. (→ [Abilitare le tracce per la registrazione](#))

#### Non è possibile registrare

- Controllate le impostazioni della traccia in registrazione. (→ [Abilitare le tracce per la registrazione](#))
- Verificate che la card microSD abbia spazio disponibile. (→ [Controllare le informazioni della card microSD](#))
- Verificate che la card microSD sia caricata correttamente nello slot.
- Se appare "SD card protected!" sul display, significa che è attiva la protezione da scrittura della card microSD. Fate scorrere l'interruttore di blocco sulla card per disabilitare la protezione.

#### Il suono registrato non si sente o è molto basso

- Verificate che i livelli di volume delle tracce non siano troppo bassi. (→ [Eseguire i project](#))
- Verificate che le tracce non siano su mute e che le altre tracce non siano su assolo. (→ [Mettere in mute le tracce](#), [Ascoltare solo le tracce selezionate \(assolo\)](#))

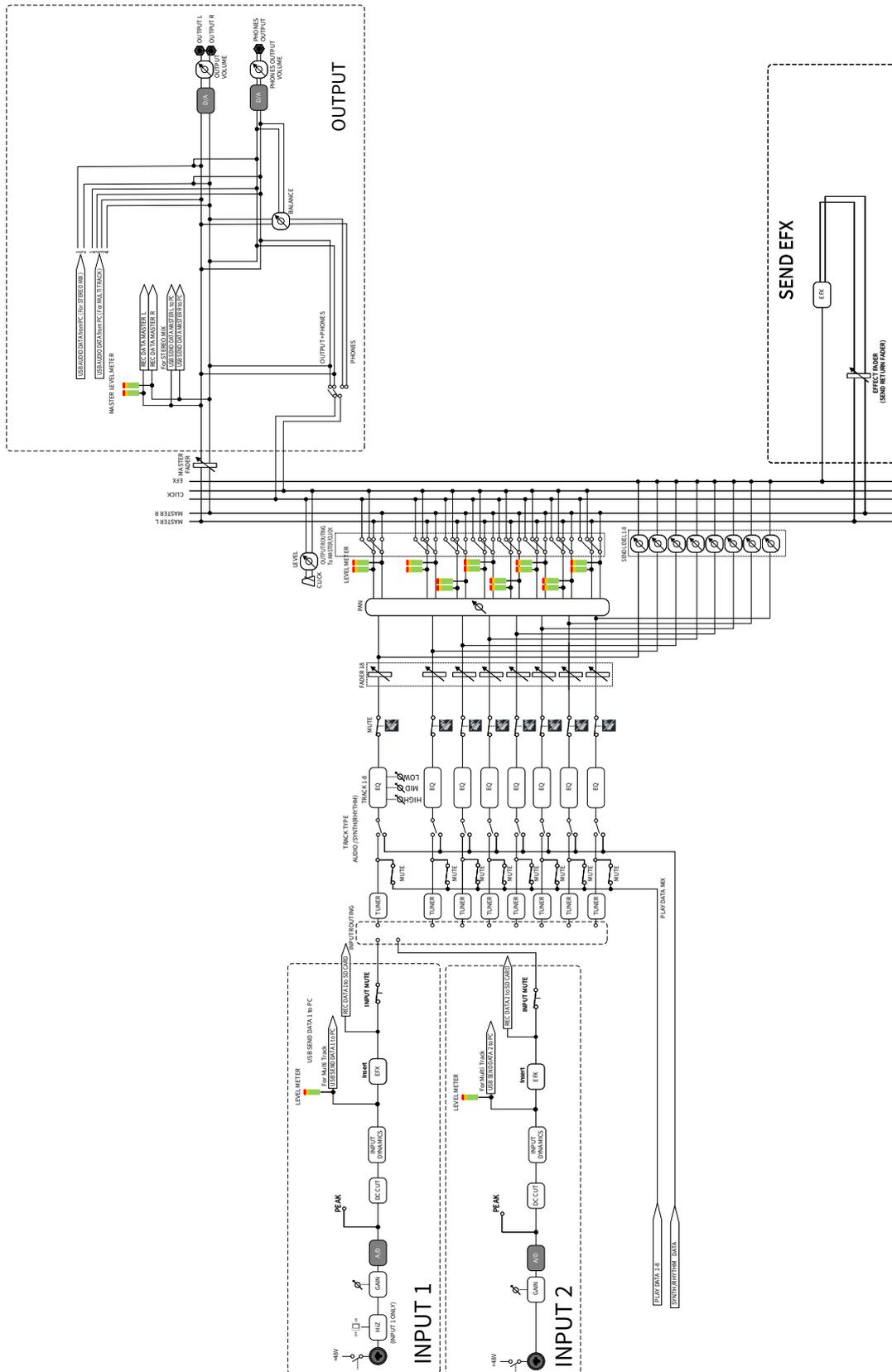
### Altri problemi

---

#### Il computer non riconosce l'unità anche se collegata a una porta USB

- Verificate che il sistema operativo sia compatibile. (→ [Uso come interfaccia audio](#), [Uso come lettore di card](#))
- Le operazioni di connessione devono essere eseguite su R12, per consentire al computer di riconoscere l'unità. (→ [Uso come interfaccia audio](#), [Uso come lettore di card](#))

# Diagramma a blocchi



# Tabella d'implementazione MIDI

[MultiTrak]

Model : R12

Date : Sept. 1, 2022

Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	x x	1 - 16 x	
Mode	Default Messages Altered	x x *****	Mode 1 x *****	
Note Number	True voice	x *****	0 - 127 24 - 124	C0 - E8
Velocity	Note ON Note OFF	x x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change		x	x	
Program Change	True Number	x *****	x *****	
System Exclusive		x	x	
Common	Song Position Song Select Tune Request	x x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	x x	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense System Reset	x x x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes  
x : No

# Specifiche tecniche

Canali ingresso e uscita	Ingressi	MIC/LINE (mono)	2
	Uscite	MASTER OUT	1
		PHONES	1
Ingressi	Connettori	2 Jack combo XLR/TRS (Bilanciati, XLR: 2 HOT/ TRS: TIP HOT)	
	Gain in ingresso	+6 dB – +50 dB	
	Impedenza in ingresso	XLR: 3,9 kΩ TRS: 3.9 kΩ/1 MΩ (quando Hi-Z è su ON, solo INPUT 1)	
	Alimentazione phantom	+48 V (commutabile separatamente per INPUTS 1 e 2)	
	Rumore in ingresso equivalente	-121 dBu o meno (IHF-A) a +50 dB/150 Ω in ingresso	
	Risposta in frequenza	-1,0/+0,5 dB: 20 Hz – 20 kHz	
Uscite	MASTER OUT	Connettori	2 Jack TRS (bilanciati)
		Massimo livello in uscita	+14 dBu
		Impedenza in uscita	200 Ω
	PHONES	Connettori	1 mini jack stereo da 3,5mm
		Massimo livello in uscita	45 mW + 45 mW (entro carico 32 Ω)
		Impedenza in uscita	10 Ω
Registratore	N. max. di tracce in registrazione simultanea	2	
	N. max. di tracce in riproduzione simultanea	8	
	Formato di registrazione	44.1 kHz, 16/24-bit, WAV mono/stereo	
	Supporto di registrazione	Card compatibili con le specifiche microSDHC 4 GB – 32 GB Card compatibili con le specifiche microSDXC 64 GB – 1 TB	
Impostazioni di traccia	EQ	High: 10 kHz, ±12 dB, shelving Middle: 2.5 kHz, ±12 dB, peaking Low: 100 Hz, ±12 dB, shelving	
	Pan	L100 – R100	
Effetti	Dinamica in ingresso	Comp/Limiter/ Gate	

	Effetti memoria patch	3 tipi utilizzabili in contemporanea 50 memorie patch Guitar Lab supportato Assegnabile e usato come effetto insert (in ingresso) o di mandata	
	Effetti di mandata dedicati	10 tipi di effetti spaziali	
Accordatore		Chromatic/Guitar/Bass/Open A/Open D/Open E/Open G/DADGAD	
Click (metronomo)	Indicazioni di tempo	3/4, 4/4, 6/8	
	Gamma tempo	40.0 – 250.0 BPM	
Rhythm loop	Formato fonte sonora	PCM	
	Numero di loop	150	
Synth	Formato fonte sonora	FM	
	Polifonia	8	
	Numero di tipi di suono	18 (e un drum kit PCM)	
Display		Schermo touch LED da 2.4" (320×240) full-color	
USB	Connettore	USB Type-C Note: Usate un cavo USB che supporti il trasferimento dei dati. L'alimentazione USB bus è supportata.	
	Funzione interfaccia audio	2-in/2-out o 2-in/2-out (iPad)	USB 2.0 Full Speed 44.1 kHz, 16/ 24-bit
		2-in/4-out	USB 2.0 High Speed 44.1 kHz, 16/ 24-bit
	Funzione mass storage	Dispositivo	USB 2.0 High Speed (su host alimentazione fornita 5 V/200 mA)
	Connessione Guitar Lab		USB 1.1 Full Speed
	Connessione DAW (superficie di controllo)		USB 1.1 Full Speed
	Funzione mass storage	Host	USB 2.0 High Speed (alimentazione fornita 5 V/200 mA)
	Connessione tastiera USB MIDI		USB 1.1 Full Speed (alimentazione fornita 5 V/200 mA)
Alimentazione		Batterie: 4 AA (alcaline, litio, o ricaricabili NiMH) Adattatore AC: ZOOM AD-17 (5V/1.0A) • L'alimentazione USB bus è supportata.	

Tempo stimato di operatività in continuo a batterie	In riproduzione con +48V su off e carico cuffie 32Ω	Batterie alcaline: circa 5 ore Batterie NIMH (1900 mAh): circa 5 ore Batterie al litio: circa 11 ore • I valori sono approssimativi. • I tempi di operatività in continuo a batterie sono stati determinati da test interni. Possono variare in base alle condizioni di uso.
Assorbimento		5 W massimo
Dimensioni		256 mm (W) × 158 mm (D) × 61 mm (H)
Peso (inclusa batteria)		827 g

Note: 0 dBu = 0,775 Vrms



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kanda-surugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan

[zoomcorp.com](https://zoomcorp.com)