

ZOOM

R8 Recorder: Interface: Controller: Sampler



Hyvä soundi syntyy hyvästä soitosta

Ennen R8 mikseriin tutustumista on syytä muistuttaa itseään siitä, että hyvä soundi ei synny yksinomaan miksaamalla tai efekteillä, vaan onnistuneen lopputuloksen lähtökohhta on hyvä musisointi. Kannattaa myös satsata aikaa kokeiluihin eri mikrofoneilla, mikrofonisijoituilla ja jopa äänityspaikoilla. Toimisiko kylpyhuone äänitystilana lauluille vai onko sittenkin parempi yrittää äänittää kaikki liki kaiuttomassa vaatehuoneessa ja tuoda äänitteeseen tilantuntu kaikuefektillä? Kannattaa muistaa vanha viisaus: "If it sounds right, it is right". Pyri lähtökohtaisesti siihen, että taajuuskorjainta tai efektejä ei tarvitsisi käyttää jonkin asian korjaamiseksi, vaan mieluummin viimeistelyyn ja sävyjen tai tehosteiden luomiseen.

studiotec
ääni • valo • video • esitystekniikka

Tämän käyttöohjeen luvaton jakelu on kielletty. Jakeluoikeus on vain maahantuojalla (Studiotec) ja suomalaisilla jälleenmyyjillä.

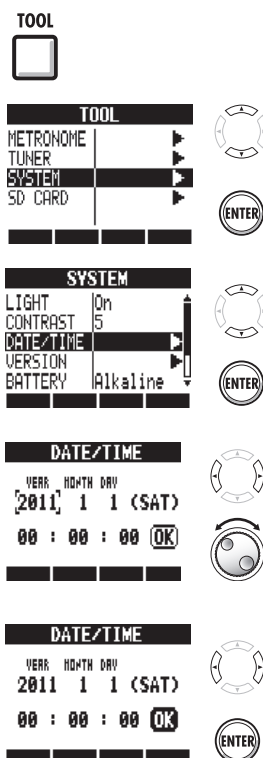
Päivämäärän asettaminen

Kun laitteen käynnistää ensimmäisen kerran, se pyytää asettamaan päivämäärän ja kellonajan. Tämä kannattaa tehdä siksi, että täten tallioidut tiedostot saavat oikean aikaleiman ja täten on helpompi pysytellä kirjanpidollisesti kärryillä siitä, mikä projekti on mikäkin.

Päiväys asetetaan painamalla ensin "Tool"-painiketta, minkä jälkeen valitaan nuolinäppäimillä näytön valikoista sana "System". Valinta vahvistetaan nuolipainikkeiden keskellä olevalla Enter-painikkeella.

Tämän jälkeen siirrytään kohtaan *Date/Time* ja painetaan enteriä, minkä jälkeen näyttöön ilmestyy vuosiluku, kuukausi, päivämäärä ja kellonaika.

Oikeat lukemat valitaan valintapyörällä, joka löytyy nuolinäppäimien oikealta puolelta, sisäänrakennetun mikrofonin vierestä. Kun oikea vuosi on löytynyt, voidaan nuolinäppäimillä siirtyä kuukauteen, päivämäärään ja kellonaikaan. Kun se on tehty, asetukset hyväksytään enterillä. Tämän jälkeen menuvalikosta voidaan palata perusnäyttötilaan painamalla kolme kertaa EXIT-painiketta.



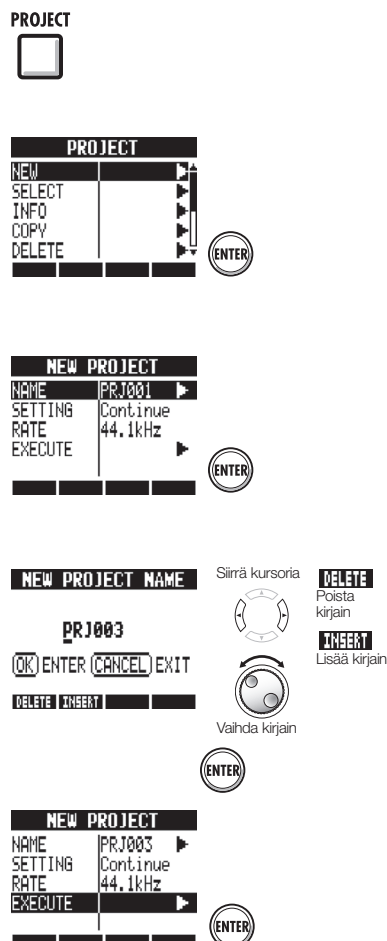
Uuden projektin luominen

Ennen kuin äänittää mitään, kannattaa luoda uusi projekti. Tämä tapahtuu yksinkertaisesti painamalla PROJECT-painiketta. Seuraavaksi valitaan NEW ja valinta hyväksytään enterillä.

Näyttöön tulee projektin numero ja käyttäjällä on mahdollisuus nimetä projekti selkokielisellä nimellä, joskin nimi voi olla vain 8 merkkiä pitkä. Oletusarvoisesti laite tarjoaa nimeksi PRJ001. Nimi valitaan kirjain kerrallaan valintapyörällä ja nuolinäppäimillä. Ylimääräiset merkit voi poistaa painamalla nuolta alaspäin. Valinta hyväksytään enterillä, minkä jälkeen voi vahvistaa nimen (OK>ENTER) tai siirtyä takaisin New Project -sivulle (CANCEL>EXIT).

Uusi projekti luodaan vasta kun on siirrytty New Project -sivulla alas kohtaan EXECUTE ja painettu kerran enteriä.

R8 luo uuden projektin ja siirtyy hetken kuluttua sen perusnäkökymään, jossa projektin nimen alla näkyy suurena aikakoodi, ja sen alla tahtimittari ja projektin tempo.



Omaan tahtiin tai metronomin mukaan

Seuraavaksi on valittava tehdäänkö äänitys metronomin tempoon sidottuna vai omaan vapaaseen tahtiin. Mikäli valinta on oma vapaa tahti, seuraava kohta voidaan unohtaa, mutta esimerkkiprojektimme tulee perustumaan metronomin tarkkaan nakutukseen 4/4-tahtilajissa.

Metronomin asetukset löytyvät TOOL-valikosta, joka tulee esiin kyseistä painiketta painamalla ja näyttöön ilmestyy ylimpänä kohta "METRONOME". Metronomi valitaan enterillä, minkä jälkeen olemme metronomi-ikkunassa.

Päälimmäisestä kohdasta "ON/OFF" metronomi laitetaan datapyörällä päälle/pois ja samalla päätetään kuuluuko metronomi sekä äänityksen että toiston aikana tai vain jommassakummassa tilassa. OFF merkitsee sitä, että metronomi ei ole lainkaan käytössä; "Play & Rec" tarjoaa metronomin nakutuksen sekä äänitys- että kuuntelutilanteissa; "Rec" only vain äänitettäessä ja "Play only" vain tallennetta toistettaessa. Todennäköisesti käyttökelpoisin metronomiasetus on "Rec only", jolloin metronomi on tukena äänitystilanteessa, mutta sen nakutus ei häiritse kuuntelutilannetta.

Metronomi-ikkunan seuraavassa kohdassa "LEVEL" säädetään metronomin äänenvoimakkuus.

Sen alapuolella sijaitsee panoroinnin säätö (PAN), jolla voi määrittää tarkkaan mistä suunnasta stereokuvassa metronomin klikki tulee.

"SOUND"-kohdassa voi valita metronomin soundin viidestä eri vaihtoehdosta, tai asettaa jonkin raidan äänimateriaalin metronomina käytettäväksi. Jälkimmäinen valinta sopii esimerkiksi silloin, kun käyttää rumpuloopin projektin pohjana.

Viimeinen säädettävissä oleva parametri on "PRE COUNT", eli kuinka monta tahtia metronomi soi REC-nappulan painamisen jälkeen ennen äänitystä. Kun halutut säädöt on tehty, palataan projektin perusnäky-mään exit-painikkeen avulla.

Tämän jälkeen valitaan haluttu tempo, mikä tapahtuu R8:n perusnäkyssä. Navigointinäppäimillä siirytään kohtaan "TEMPO", joka löytyy vasemmasta alanurkasta, mustan Bounce-palkin yläpuolelta. Kun tempo-luku vilkuu voi sen arvoa muuttaa datapyörällä

TOOL



TOOL	
METRONOME	▶
TUNER	▶
SYSTEM	▶
SD CARD	▶



METRONOME	
ON/OFF	Off
LEVEL	50
PAN	Center
SOUND	Bell
PRE COUNT	Off

Tuloista ja raidoista

Zoom R8 tarjoaa kaksi tuloa ja kahdeksan raitaa. Jokaisella raidalla on mikserissä oma kanava. Kumpaankin tuloon voi kytkeä ulkoisen mikrofonin, linjatasoisen soittimen (esim. syntikan) tai yhden R8:n sisäisistä mikroneista (vasen menee ykköstuloon, oikea taas kakkostuloon).

Ykköstuloon voi tämän lisäksi myös liittää suoraan sähkökitaran tai -basson.

R8 pystyy äänittämään enintään kahta raitaa samanaikaisesti. Tulot voi kytkeä myös niin, että molemmat tulot tallentuvat samalle raidalle tai yhden tulon signaali äänitetään kahdelle raidalle. Oikealla puolella olevassa kuvassa näkyy kaikki neljä kytkentämahdollisuutta.

Tulon kytkeminen äänitysraitaan hoituu R8:n mikserissä: ensin haluttu tulo laitetaan päälle painamalla gain-säätimen alla olevaa on/off-nappia. Tämän jälkeen tulosignaaliille valitaan äänitysraita painamalla liukusäätimellä olevaa nappia (ns. Status-nappi), kunnes sen vieressä sijaitseva ledivalo syttyy punaisena.

Äänitykset alkavat

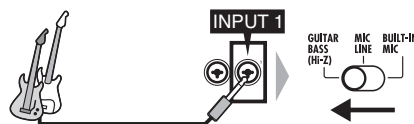
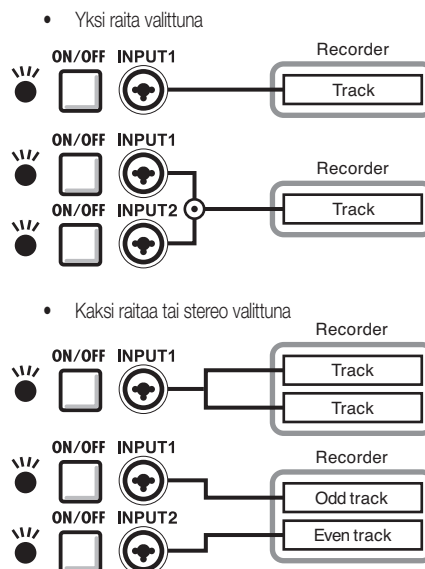
Kytke R8:aan kuulokkeet phones-uloistuloon ja säädä äänenvoimakkuus sopivaksi Phones-potikasta. (Suosittelemme äänityksiin vuotojen välttämiseksi mieluiten suljettuja kuulokkeita, kuten esimerkiksi AKG K-271.) Kytke haluamasi soitin sille valitsemaasi kanavaan. Esimerkkiprojektissa käytössä on sisäisellä mikrofonilla varustettu akustinen kitara, joka kytketään plugipiuhalla tuloon nro 1.

Paina ykköstulon on/off-nappia kunnes ledivalo muuttuu punaiseksi – tulo on nyt päällä. Avaa kitaran (tai muun äänilähteen) lähtötaso täysille ja käännä tämän jälkeen ykköskanavan GAIN-potikkaa auki sen verran, että voimakkaimissa soittokohdissa säätimen viereinen Peak-valo syttyy lyhyesti. Käännä tämän jälkeen Gain-potikkaa hiivenen verran takaisin kiinni, siten ettei ylioheijauksesta ilmoittava Peak-valo enää syty edes voimakkaimissa kohdissa. Jos Gain on minimillä, mutta Peak-valo syttyy edelleen, täytyy signaalia hiljentää soittimen omalla volume-säätimellä.

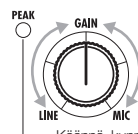
Nyt signaalin tulotaso on säädetty oikeaksi. Jos tulosignaali on liian heikko, se saattaa johtaa soundin ponnettomuuteen tai liiallisen kohinan syntyyn miksausvaiheessa. Tulosignaalin ollessa liian voimakas se säröytyy ja on täten yleensä käyttökelvoton.

Valitse seuraavaksi mille raidalle tulosignaali äänitetään. Esimerkkiprojektissa valitaan raita 1 painamalla ykköskanavan Status-nappia, kunnes sen vieressä sijaitseva ledivalo syttyy punaisena. (Vihreä tarkoittaa toistovalmiutta ja kanava on mute-tilassa mikäli valo on pimeänä.)

Raidan kuunteluvoimakkuuden voi säätää kanavan liu'usta. Punainen Master-liuku kannattaa nostaa -10 dB:n yläpuolelle, mutta ei kuitenkaan nollan yli. Muista, että kuunteluvoimakkuuteen vaikuttaa kuulokekäytössä myös Phones-potikan asento.



Kun led-valo on punainen, tulo on päällä



Käännä, kunnes Peak-valo ei enää syty

Nyt äänitys voi alkaa. Paina ensin rec-nappulaa, jolloin siihen syttyy punainen valo. Varsinainen äänitys käynnistyy tämän jälkeen Play-painiketta painamalla. Tällöin kuulet myös metronomin nakutuksen. Sitten vain soittamaan.

Mikäli soitossa tapahtuu virhe, voi painaa stoppia ja kelaata projektin alkuun uutta ottoa varten. (Projektin alkuun pääset esimerkiksi painamalla yhtä aikaa stop ja kelaus taaksepäin-painikkeita).

R8:a äänityslogiikka on kuin perinteisessä kelanauhurissa. Tehdyn virheen päälle voi äänittää suoraan ilman säätämistä virtuaaliraitojen kanssa. Tämä helpottaa laitteen haltuunottoa, mutta toisaalta täytyy olla varovainen ettei äänitä vahingossa hyvän otton päälle. Kelanauhurista poiketen juuri tehdyn äänityksen voi kuitenkin myös perua undo/re-do-painikkeella.

Punch I/O paikkaa pikkuvirheet

Jos soiton aikana tekee vain pienen virheen, ei välttämättä tarvitse äänittää koko ottoa uudelleen, vaan paikkauksen voi tehdä käyttämällä punch in/out-toimintoa.

Tarkista ensin, että halutun kanavan äänitysvalmius on päällä (punainen valo palaa). Tämän jälkeen etsitään play- ja kelausnappien avulla kohta, josta korjaus halutaan aloittaa. Kun kohta on löytynyt (sen pitäisi löytyä helposti jos on soitettu metronomin tahtiin, vapaaseen tempoon soitetessa kohdan löytäminen on haastavampaa) paina Auto Punch I/O-painiketta. Näytössä näkyy Punch-In-grafiikka “[□]”.

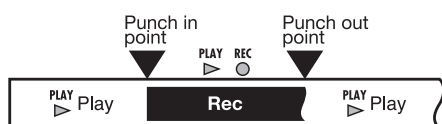
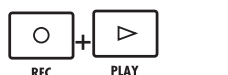
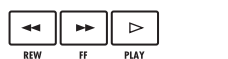
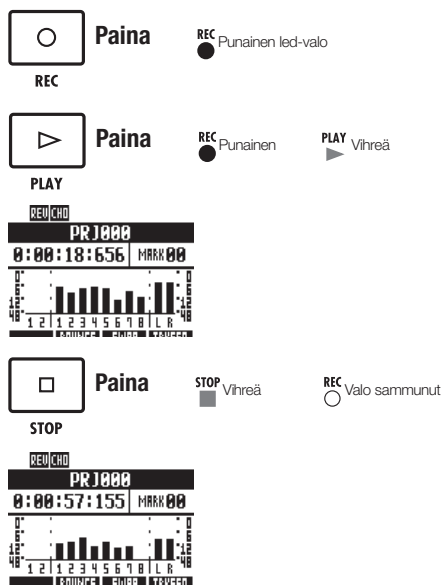
Etsi seuraavaksi paikkoäänityksen loppumiskohta ja merkaa se niin ikään samalla Auto Punch painikkeella. Auto Punch I/O -grafiikka “[□□]” näkyy nyt näytössä ja äänityskanavan rec-valo puolestaan alkaa vilkkua.

Käytä tämän jälkeen kelauspainikkeita mennäksesi projektissa taaksepäin, riittävästi määrittelemäsi paikkoäänityksen alkupisteen ohi. Nyt voit harjoitella paikkauksen äänitystä painamalla play – huomaat paikkokohdan tullessa rec-valon palavan yhtäjaksoisesti.

Punch I/O -paikkoja ei voi muuttaa, vaan ne on tarpeen vaatiessa määritettävä kokonaan uudelleen. Painamalla Auto Punch I/O:ta uudelleen saat sen katoamaan näytöstä ja pääset täten palaamaan normaaliin äänittämiseen tai voit vaihtoehtoisesti määritellä paikkokohdat uudelleen alusta alkaen.

Kun olet valmis, kelaata taas projektia taaksepäin riittävästi ja tee äänitys normaaliin tapaan. Laite aloittaa ja lopettaa taltioinnin määrättyjen pisteiden mukaisesti.

Äänityksen jälkeen voit kuunnella lopputuloksen normaalisti kelaamalla projektin alkuun.



Insert- ja send-efektejä

Zoom R8 tarjoaa käyttöön monipuolisen efektivalikoiman. Perusefektit, kuten esimerkiksi taajuuskorjain löytyvät kanavakohtaisesti PAN/EQ-painikkeen takaa.

Nuoli alaspäin tuo näyttöön panoroinnin, kolmialueisen taajuuskorjaimen (parametrisellä keskialueensäädöllä), kaiun ja chorusen/delayn lähtötasot. Huomaa, että sivutaisnuolilla valitaan kanava, johon tehdyt säädöt vaikuttavat valintapyörän vaikuttaessa valittuun parametriin.

Reverb- ja chorus/delay-efektit ovat ns. Send-Return-efektejä. Tämä tarkoittaa, että osa mikserikanavan signaalista lähetetään efektiprosessoriin (= send), ja efektin lähtösignaali (esim. kaiku) miksataan koko miksaukseen ennen master-liukua (= return).

R8:ssa on tarjolla erilaisia hallikaikuja, huonesimulaatioita ja delay-puolella esimerkiksi valmiiksi biisin tempoon sidottuja rytmisiä viivekaikuja.

Reverb- ja chorus/delay-osioihin pääsee painamalla EFFECT-nappia, minkä jälkeen näytön alla olevista napeista voi valita joko Reverb- tai Chorus-efektiprosessorin.

Tarjolla on myös insert-efektejä, joita voi käyttää joko äänityksen jälkeen haluttujen raitojen käsittelyyn tai sillä tavalla, että ne jo äänitysvaiheessa äänitetään mukana raidalle. Esimerkiksi kitarasäröt kannattaa äänittää raidalle, jotta efektiprosessori on miksausvaiheessa vapaa jollekin toiselle efektille, esimerkiksi masterkompressorille.

Huom: Insert-efekti voi muuttaa tulosignaalin voimakkuutta huomattavasti! Insert-efektin kytkemisen jälkeen kannattaa ehdottomasti tarkistaa tulon äänitystaso perusnäytön mittaristosta (tulosten mittarit ovat mittariston vasemmassa reunassa) sekä tulon On/Off-napin ledivalo. Jos insert-efekti on muuttanut äänitystason liian korkeaksi mittarin pylväs menee jatkuvasti 0 dB saakka, ja kyseisen tulon On/Off-ledi alkaa vilkkua (lisäksi signaali säröytyy kuultavasti).

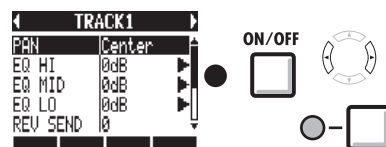
Tässä tapauksessa tulokanavan sisäinen äänitystaso täytyy säätää sopivaksi painamalla PAN/EQ-nappia ja sen jälkeen kyseisen tulon ON/OFF-nappia. Näyttöön tulee Input1-niminen (tai Input2) menu. Siellä mennään "REC LEVEL"-kohtaan, jossa datapyörällä voi säätää tulon äänitystasoa, siten että on/off-napin ledivalo lakkaa vilkkumista.

Insert-efektejä säädetään perusefektien tavoin, tarkempi kaavio asiasta löytyy englanninkielisestä käyttöohjeesta alkaen sivulta 80.

Liu'uilla voit miksata raidoista itsellesi sopivan kokonaisuuden. Pidä kuitenkin huoli siitä, että signaaleja ei vahvisteta miksatussa liikaa ja täten ääni säröydy master-raidan äänenvoimakkuuden ylittäessä 0dB rajan.

Nosta Master-liuku nollassa (jolloin itse liuku ei vaimenna eikä vahvista signaalia), minkä jälkeen voit nostaa yksitellen raitojen tasoja kunnes sopiva balanssi löytyy. Usein on suositeltavaa aloittaa miksaminen laulusta, johon yleensä kuulijan huomio eniten kiinnittyy.

PAN/EQ



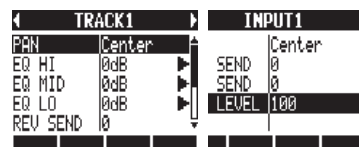
EFFECT



EFFECT



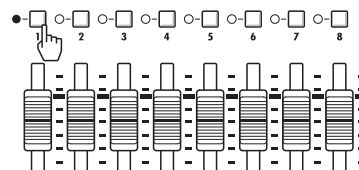
PAN/EQ



ON/OFF



ON/OFF



Loppumiksaus master-raidalle

Tarkista että sessiosi on alussa (tai valitsemasi kohdassa) ja että halutut raidat kuuluvat. Pidä huolta, että miksausken aikana yksikään kanava tai stereosumma (master) ei ylitä 0 desibelin rajaa. Tämä aiheuttaisi signaalin säröytymisen.

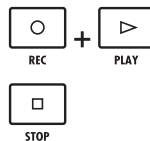
Paina Master-kanavan Status-nappia kunnes punainen merkkivalo syttyy. Paina sitten Rec ja Play aloittaaksesi loppumiksauksen äänittämisen. Äänitys master-raidalle alkaa – mikkaa kokonaisuus haluamaksesi. Kun olet valmis, paina stop.

Tämän jälkeen voit kuunnella lopputuloksen painamalla Master-kanavan Status-nappia kunnes vihreä merkkivalo syttyy. Tämä vaimentaa yksittäiset raidat ja mahdollistaa stereomaster-raidan kuuntelun.

Toista loppumiksaus tarvittaessa uudelleen kunnes lopputulos tyydyttää. Muista että kussakin sessiossa voi olla vain yksi master-raita.

Paina MASTER-kanavan Status-nappia 1-2 kertaa

Punainen valo: valmis äänitykseen



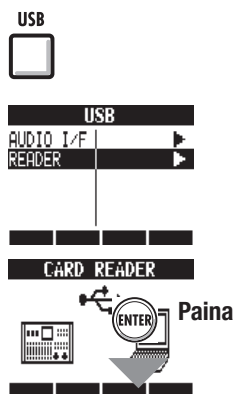
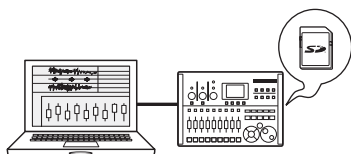
Paina MASTER-kanavan Status-nappia 1-2 kertaa

Vihreä valo: valmis kuunteluun

R8 ja tietokone

R8 voidaan kytkeä tietokoneeseen kahdessa eri moodissa: joko ulkoisena kovalevynä/kortinlukina (Card reader) tai äänikorttina (Audio interface). Valinta tehdään usb-piuhan kytkemisen jälkeen R8:n näytöstä.

R8 toimii myös kontrollereina esimerkiksi Cubase-ohjelmassa. Toisin sanoen R8:n liu'uilla voidaan mikkata Cubasen projekteja perinteisen mikserin tavoin.



Zoom R8 – rumpukone (Rhythm Function)

1. Perusidea

Zoom R8 -moniraiturissa on myös sisäinen rumpukone, jota voi käyttää projekteissa. Rumpukoneessa on 10 eri rumpusettiä. Jokaisessa projektissa voi valita 511 rumpupatterneista, joiden pituus voi olla maksimissaan 99 tahtia. Olemassa olevia patterneita voi editoida, ja voi luoda myös uusia patterneita.

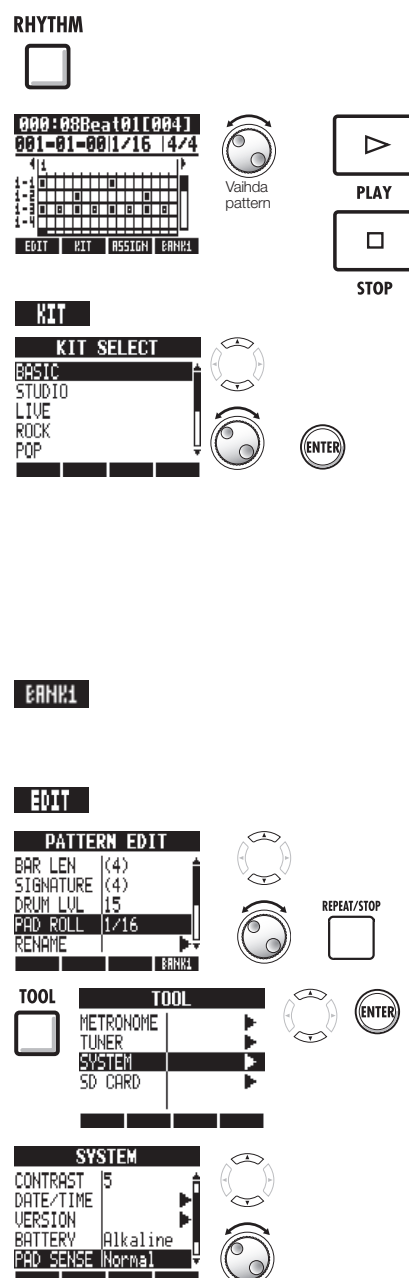
Yksittäistä rumpupatternia voi käyttää suoraan metronomin sijaan, mutta useammasta patternista voi rakentaa myös kokonaisen "rumpubiisin" Track Sequencerin avulla. Jotta patterneita voi käyttää Track Sequencer -toiminnossa ne täytyy ensin kytkeä R8:n kanaville/raidoille niin kutsutuiksi Rhythm Pattern -raidaksi.

2. Patternit

2.1 Patternin ja rumpukitin valinta

- Patternit löytyy Rhythm-osastolta, jonne pääsee painamalla Rhythm-nappia.
- Rumpupatterni valitaan datapyörällä. PLAY-napilla voi kuunnella valittu patterni, ja STOP pysäyttää kuvion. Pitämällä STOP-nappia alaspainettuna ja painamalla REW-nappia pääsee takaisin valitun patternin alkuun.
- Jokaisen patternin rumpusettiä voi vaihtaa painamalla KIT-näppäintä (näytön alla), ja valitsemalla listalta (datapyörällä tai navigointinäppäimillä) haluamasi rumpusettiä. Paina lopuksi ENTER-nappia. Rumpusettilinnat tallennetaan R8:ssa projektikohtaisesti.

R8 drum kits
BASIC
STUDIO
LIVE
ROCK
POP
FUNK
JAZZ
ACOUSTIC
TECHNO
URBAN



2.2 Padien käyttö

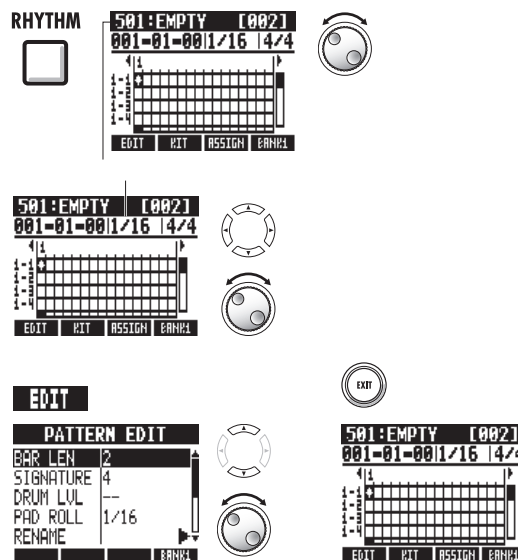
- Kitin soundeja voi myös soittaa reaaliaikaisesti kanavaliukujen alla olevilla padeilla.
- Koska padeja on vain kahdeksan, mutta kitissä 16 soundia, täytyy vaihtaa perkussiosoundeja varten soundipankkia painamalla BANK1-nappia (näytön alla).
- Drum roll -rumpupäriinä saadaan aikaiseksi painamalla EDIT-nappia (näytön alla), valitsemalla navigointinäppäimillä menusta kohdan PAD ROLL, ja valitsemalla datapyörällä haluamasi nopeuden. Päriinä laitetaan sitten päälle painamalla samanaikaisesti Master-kanavan REPEAT/STOP-padi ja halutun rumpusoundin padi.
- Padien dynamiikkaherkkyttä voi säätää painamalla TOOL-näppäintä, valitsemalla TOOL-menusta kohdan SYSTEM ja paina ENTER. Valitse SYSTEM-menusta kohdan PAD SENSE, ja muutamalla datapyörällä painoherkkyden asetusta.

2.3 Omien patterneiden ohjelmointi

2.3.1 Alkuvalmistelut

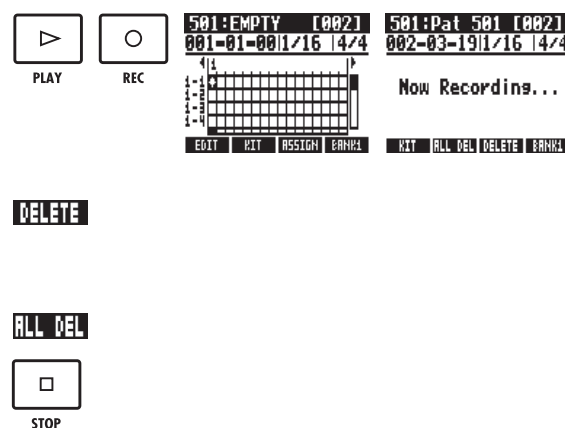
Nämä kohdat täytyy aina mennä läpi, riippumatta siitä ohjelmoidaanko uusi patterni reaaliaikaisesti (real-time) vai askel kerrallaan (step input):

- Paina RHYTHM-nappia ja valitse datapyörällä tyhjä patterni (vasemmassa yläkulmassa lukee "EMPTY").
- Näytön toisessa rivissä ylhäältä lukee toisena kohteena kvanttisoinnin tarkkuus, joko nuottiarvona (esim. kuudestoistaosa, eli "1/16") tai sana "Hi" (kvanttisointi pois päältä). Kvanttisointi on automaattinen rytmikorjaus, joka vetää omatoimisesti hieman epätarkasti soitetut nuotit lähimpään, kvanttisointiasetuksella määrättyyn kohteeseen. Kvanttisointiarvoksi pitäisi valita lyhyin uudessa rumpukuviossa esiintyvä nuottiarvo jos lyhyin nuotti tulee olemaan esim. kahdeksasosa oikeasta arvosta olisi siis "1/8". Hyppää kursorilla näytön kvanttisointi-ikkunaan (käyttämällä navigointinäppäimiä) ja valitse oikean kvanttisointiarvon datapyörällä.
- Aseta patternille oikea pituus ja tahtilaji painamalla EDIT-nappia (näytön alla), ja valitsemalla ensin BAR LEN -kohdan menusta (pituus muutetaan datapyörällä) ja sen jälkeen SIGNATURE-kohdan (tahtilaji muutetaan datapyörällä). Lopuksi paina EXIT-nappia.



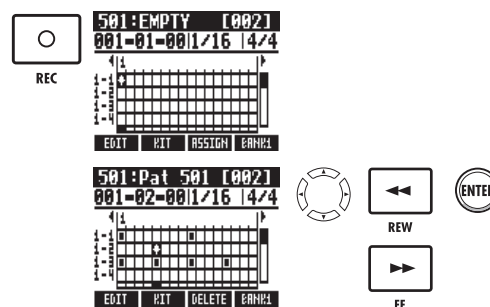
2.3.2 Real-time ohjelmointi

- Painamalla PLAY- ja REC-nappeja samanaikaisesti aloitat uuden patternin ohjelmoinnin reaaliajassa.
- Soita haluamasi kuviot rumpupadeilla.
- Yhden padin kaikki nuotit saadaan pyyhkäistyä pitämällä DELETE-nappia (näytön alla) alas painettuna, samalla kun kyseistä padia painetaan kerran.
- Pyörivän patternin kaikki nuotit saa pyyhkäistyä painamalla ALL DEL -nappia alas (näytön alla).
- Kun olet valmis paina STOP.



2.3.3 Askel-kerrallaan-ohjelmointi (Step Input)

- Paina REC.
- Siirrä kursori siihen kohtaan (navigointi- tai REW/FWD-napeilla), mihin haluat lisätä rumpusoundin.
- Nuotti lisätään joko painamalla haluamasi soundin padia (padin iskudynamiikka tallennetaan myös) tai laittamalla kursori (navigointinäppäimillä) oikeaan ruutuun ruudukossa ja painamalla sitten ENTER.
- Jokaisen nuotin dynamiikka voidaan säätää jälkikäteen valitsemalla haluttu isku ruudukosta ja käyttämällä sitten datapyörää volyymin säätämiseen.



3. Track Sequencer

Zoom R8 Track Sequencer -toiminnolla voit rakentaa rytmiraidoista (ja/tai looppiraidoista) kokonaisen biisin. Kun olet tyytyväinen lopputulokseen, voit äänittää sekvenssin Bounce-toiminnolla audiona stereofonisesti Master-raitaan.

3.1 Sekvenssin teko reaaliajassa (Real-time)

- Paina TRACK-näppäintä, valitse TRACK-menusta navigointinapeilla kohdan TRK SEQ ja paina ENTER.
- Pitämällä REC-painikkeen alaspainettuna ja painamalla sitten PLAY-näppäintä aloitetaan sekvenssin äänittäminen.
- Paina rytmiraitojen padeja oikeissa kohdissa (kvanttisointi toimii tässäkin).
- Pitämällä DELETE alaspainettuna (näytön alla) ja painamalla valitsemasi rytmiraidan padia poistat tämän rytmiraidan patterneja sekvenssistä.
- Lopeta äänittäminen painamalla STOP.



3.2 Sekvenssin teko askel kerrallaan (Step Input)

- Paina TRACK-nappia ja valitse TRACK-menusta kohdan TRQ SEQ.
- Paina REC-näppäintä.
- Siirrä kursori (navigointi- tai REW/FWD-napeilla) siihen kohtaan (tahti/isku/rytmiraita) minne haluat lisätä rytmipatterneja. Plus- ja miinus-näppäimillä (näytön alla) voi muuttaa askelten pituutta.
- Rytmiraidan patterni lisätään joko menemällä kursorilla halutun raidan oikealle ruudulle ja painamalla sitten ENTER, tai sitten painamalla oikeassa kohdassa halutun rytmiraidan padia.
- Patterneja poistetaan menemällä kursorilla oikeaan kohtaan ruudukossa ja painamalla DELETE (näytön alla).
- Voit myös pyyhkiä kaikki tiedot ennen (Before) kursorin tämänhetkistä paikkaa tai sen jälkeen (After):
 - Paina EDIT (näytön alla).
 - Valitse EDIT-menusta DEL EVENT ja paina ENTER.
 - Valitse MODE-kohdassa datapyörällä Before- ja After-moodeista.
 - Mene DELETE EVENT -menussa kohtaan EXECUTE ja paina ENTER.
- Lopeta äänittäminen painamalla STOP.

