

Roland®

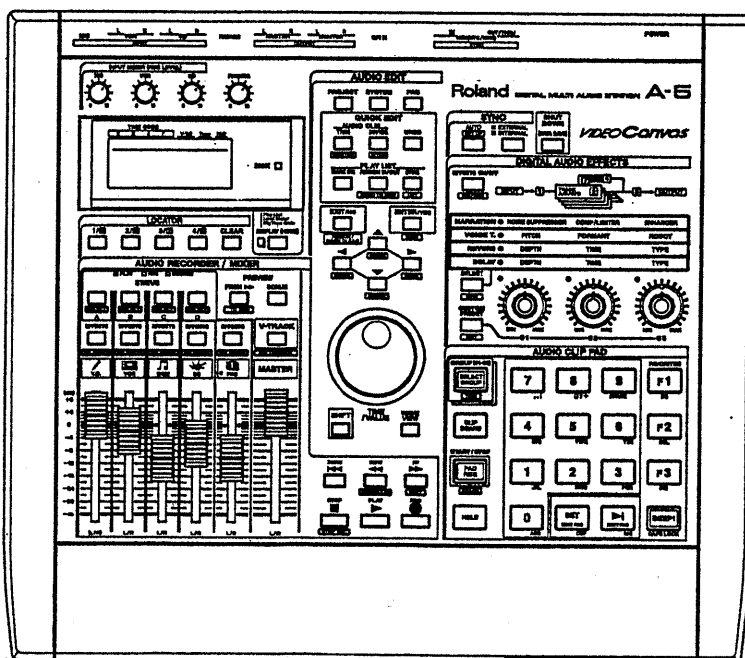
DIGITAL MULTI AUDIO STATION **A-6**

VIDEOCanvas

MANUAL DEL USUARIO

Le agradecemos la compra del Roland A-6 Digital Multi Audio Station.

Antes de utilizar este equipo, lea con atención las secciones tituladas: "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (p. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (p. 3, 4), y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 5). Estas secciones ofrecen información importante relacionada con la correcta utilización del equipo. Además, para familiarizarse con todas las funciones de este nuevo equipo, lea con atención la Puesta en Marcha Rápida, el Manual del Usuario y los Apéndices. Guarde el manual en un lugar seguro y téngalo siempre a mano para posibles consultas.



Copyright © 1998 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este manual puede reproducirse por ningún medio sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.



CAUTION
 RISK OF ELECTRIC SHOCK
 DO NOT OPEN



ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



El símbolo del relámpago con punta de flecha dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso" no aislado dentro del producto que puede ser de una magnitud suficiente como para constituir un riesgo de descarga eléctrica para las personas.



El símbolo de admiración dentro de un triángulo equilátero alerta al usuario de la presencia de instrucciones de utilización y mantenimiento importantes en la literatura que acompaña al producto.

INSTRUCCIONES PARA EVITAR INCENDIOS, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES PERSONALES

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

ADVERTENCIA - Al utilizar productos eléctricos deben seguirse una precauciones básicas, que incluyen las siguientes:

1. Antes de utilizar el producto lea todas las instrucciones.
2. No utilice este producto cerca del agua — por ejemplo, en un baño, en una cocina, en un sótano húmedo, cerca de una piscina o en lugares similares.
3. Este producto debe utilizarse sólo con un soporte recomendado por el fabricante.
4. Este producto, ya sea por sí solo o en combinación con un amplificador y altavoces o auriculares, puede producir sonido a un volumen capaz de provocar pérdidas permanentes de oído. No lo utilice durante mucho rato a un volumen alto o a un volumen que no le resulte cómodo. Si experimenta alguna pérdida de oído o algún zumbido, acuda a un otorrinolaringólogo.
5. El producto debe situarse de manera que su posición permita una adecuada ventilación del mismo.
6. Este producto no debe estar cerca de fuentes de calor como radiadores, calefactores u otros productos que generen o emitan calor.
7. El producto debe conectarse a una toma de corriente del tipo descrito en las instrucciones de utilización, o según se especifique en el mismo producto.
8. Si no va a utilizar la unidad durante un tiempo, desconecte de la toma de corriente el cable de alimentación.
9. No permita que penetren objetos ni líquidos por las aberturas del producto.
10. Acuda al personal especializado del servicio técnico siempre que:
 - A. se haya dañado el cable de alimentación.
 - B. hayan penetrado objetos o líquidos en el interior del producto.
 - C. el producto haya estado expuesto a la lluvia.
 - D. el producto parezca no funcionar con normalidad o si muestra un cambio importante en las prestaciones.
 - E. el producto haya sufrido un golpe fuerte o se haya dañado su mueble.
11. No intente reparar el producto por su cuenta más allá de lo que se describe en estas instrucciones. Todas las demás reparaciones deben referirse al personal del servicio técnico.

GROUNDING INSTRUCTIONS

For the USA

This product must be grounded. If it should malfunction or breakdown, grounding provides a path of least resistance for electric current to reduce the risk of electric shock.

This product is equipped with a cord having an equipment-grounding conductor and a grounding plug. The plug must be plugged into an appropriate outlet that is properly installed and grounded in accordance with all local codes and ordinances.

DANGER: Improper connection of the equipment-grounding conductor can result in a risk of electric shock. Check with a qualified electrician or serviceman if you are in doubt as to whether the product is properly grounded. Do not modify the plug provided with the product — if it will not fit the outlet, have a proper outlet installed by a qualified electrician.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol  or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

El producto que disponga de un CONECTOR DE TRES CABLES deberá derivarse a masa.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ATENCIÓN y PRECAUCIÓN

 ATENCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
 PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

	El símbolo  alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo  alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

----- TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE -----

ATENCIÓN

- Antes de utilizar este equipo, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario. 
- No abra ni realice ninguna tipo de modificación interna en el equipo. 
- Compruebe que el equipo esté siempre plano y sobre una superficie sólida y estable. No coloque el equipo sobre pies que puedan tambalear, o en superficies inclinadas. 
- No dañe el cable de alimentación. No lo doble, no lo pise, no coloque objetos pesados sobre él, etc. Un cable de alimentación dañado es un riesgo de incendios y cortocircuitos. No utilice nunca un cable de alimentación dañado. 
- En hogares con niños pequeños, un adulto debe supervisar siempre la utilización del equipo hasta que los niños pequeños puedan seguir las normas de seguridad básicas. 
- No permita que el equipo reciba golpes fuertes. (¡No lo deje caer!) 
- No conecte el cable de alimentación del equipo a una toma de corriente que ya utilice con otros equipos. Tenga un cuidado especial al utilizar alargos—el voltaje total utilizado por los equipos conectados a la toma de corriente del alargó no debe exceder nunca la potencia nominal (vatios/amperios) del cable. Una carga excesiva puede calentar el aislamiento del cable, que puede incluso llegar a derretirse. 
- Antes de utilizar este equipo en el extranjero, pida información a la tienda donde haya adquirido el equipo, al Centro de Atención al Cliente Roland más próximo, o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información". 
- Apague siempre el equipo y desconecte el cable de alimentación antes de instalar la unidad de disco duro (serie HDPA6; p. 146). 

PRECAUCIÓN

- Al conectar o desconectar el cable de alimentación, coja siempre el conector. No tire nunca directamente del cable. 
- No permita que los cables se enreden entre ellos. Además, todos los cables deben estar fuera del alcance de los niños. 
- No suba nunca sobre el equipo, ni coloque objetos pesados sobre él. 
- No manipule nunca el cable de alimentación ni sus conectores con las manos húmedas al conectarlos o desconectarlos de una toma de corriente o del equipo. 
- Antes de desplazar el equipo, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente, y desconecte también todos los cables procedentes de equipos externos. 
- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente (p. 23). 
- Si existe el riesgo de tormenta eléctrica en la zona, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente. 
- Instale sólo la unidad de disco duro especificada (serie HDPA6). Retire sólo los tornillos especificados (p. 146). 

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos listados en "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" y en "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" de las páginas 2-4, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice este equipo en la misma derivación de circuito que cualquier equipo que genere interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otros equipos, apague todos los equipos. Con ello evitará problemas de funcionamiento y no dañará los altavoces ni los equipos.

Ubicación

- El uso de este equipo cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de gran tamaño) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación del equipo o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este equipo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- No exponga el equipo a la luz directa del sol, no lo coloque cerca de aparatos que generen calor, no lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni lo exponga de ninguna otra manera a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar el equipo.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente suave no abrasivo. Seguidamente seque el equipo con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, alcohol ni disolvente de ningún tipo. Podría decolorar y/o deformar el equipo.

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse de manera definitiva como resultado de un problema de funcionamiento, o debido a un uso incorrecto del equipo. Para protegerse contra el riesgo de perder información importante, es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas de la información importante en un disco Zip.

- Desafortunadamente, algunas veces puede ser imposible recuperar el contenido de la información guardada en un dispositivo de almacenamiento (p.ej., un disco duro o un disco Zip) una vez se ha perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad con relación a estas pérdidas de información.
- Utilice un cuidado razonable al manipular los botones, deslizadores o demás controles del equipo; así como al utilizar sus jacks y conectores. Una utilización brusca puede provocar problemas de funcionamiento.
- No golpee ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.
- Durante el funcionamiento normal del equipo es posible oír un pequeño ruido procedente de la pantalla.
- Al conectar y desconectar los cables, coja siempre el conector — no tire nunca del cable. Con ello evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- Este equipo genera una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen del equipo a un nivel razonable. Puede utilizar auriculares, con lo que no deberá preocuparse por lo que le rodeen (especialmente tarde por la noche).
- Si debe transportar el equipo, utilice la caja (incluyendo el material de protección) original, si es posible. En caso contrario, deberá utilizar materiales de embalaje equivalentes.

La unidad de discos

Para los detalles acerca de la manipulación del disco duro, consulte también las instrucciones del manual que le hayan entregado junto con él.

- Antes de realizar alguna de las siguientes acciones, ejecute el proceso de cierre. En caso contrario podría perder información de canción e incluso dañar el disco duro.
- Apagar el A6
- Apagar la unidad Zip conectada con el conector SCSI
- Retirar un disco de la unidad Zip conectada con el conector SCSI

Cuando el indicador DISK del A-6 o el indicador de la unidad Zip estén iluminados, se estará escribiendo o leyendo información en el disco duro. Si utiliza una unidad Zip, compruebe que su indicador no esté iluminado antes de expulsar un disco.

- Mientras utilice el A6, tenga cuidado de que el equipo no esté sujeto a vibraciones ni golpes, y no desplace el equipo mientras éste esté en marcha.
- Instale el equipo sobre una superficie sólida y plana en un área no sujeta a vibraciones. Si debe instalar el equipo inclinado, compruebe que la instalación no supere el ángulo permitido.
- No utilice el equipo inmediatamente después de trasladarlo a un lugar donde el nivel de humedad sea muy diferente del de la ubicación previa. Los cambios rápidos en el entorno pueden provocar condensación en el interior de la unidad de discos, lo cual afecta adversamente al funcionamiento de la unidad e incluso puede dañar los discos removibles. Cuando haya desplazado el equipo, déjelo acostumbrarse al nuevo entorno (espere algunas horas) antes de volver a utilizarlo.

SCMS

- El A6 no implementa la función SCMS. Esta decisión se ha tomado con la intención de no restringir la creación de composiciones originales que no violen el copyright.

? SCMS (p. 165)

El Copyright

La ley prohíbe la grabación, ejecución pública, radiodifusión, venta, distribución, etc. no autorizadas de un trabajo (grabación en CD, en vídeo, programa de radio o televisión, etc.) cuyo copyright sea propiedad de un tercero. Roland no asume ninguna responsabilidad por infracciones de copyright que puedan cometerse utilizando el A6.

Descargo de responsabilidades

Roland no asume ninguna responsabilidad por los "daños directos," los "daños consecuenciales," o "cualquier otro tipo de daños" que pueda resultar de la utilización del A6. Estos daños pueden incluir, pero no están limitados a, las siguientes situaciones que pueden producirse al utilizar el A6.

- Cualquier pérdida de beneficios
- Pérdida permanente de información o música
- Imposibilidad de seguir utilizando el A6 en sí o un equipo conectado a él

El acuerdo de licencia

El A6 está diseñado para poder reproducir material del cual disponga del copyright, o material del cual el propietario del copyright le haya dado permiso para copiar. Así, la reproducción de CDs de música o de otro material bajo copyright sin el permiso del propietario de éste, siempre que sea con fines diferentes al disfrute privado, constituye una infracción del copyright y puede derivar en una multa. Consulte a un especialista en copyright o publicaciones especiales si desea información detallada para obtener tales permisos de los propietarios del copyright.

Convenciones notacionales utilizadas en este manual

Los nombres de botones y mandos concretos están **impresos entre corchetes** ([]).

Ejemplo: [SHIFT] indica el botón SHIFT.

Los mensajes que aparecen en la pantalla están indicados mediante **comillas** (" ").

Ejemplo: Al ejecutar el proceso de cierre, la pantalla muestra el mensaje "You May Turn Off".

Los párrafos de este manual que empiezan con un **asterisco (*)** y con **NOTA** explican puntos que son especialmente importantes.

El significado de las palabras indicadas con **?** se explican en "Terminología" (p.164).

Las explicaciones de este manual incluyen figuras que muestran lo que debería aparecer normalmente en la pantalla. No obstante, debe tener en cuenta que su equipo puede incorporar una versión más nueva y mejorada del sistema (por ejemplo, incluir nuevos sonidos), con lo que es probable que lo que aparezca en la pantalla no coincida siempre con lo que aparece en las figuras de este manual.

El proceso que ha llevado al nacimiento del A-6

La edición de imágenes hasta el presente

Evidentemente, es posible disfrutar simplemente mirando el material grabado con una cámara de vídeo. No obstante, si dispone de la posibilidad de eliminar partes de la filmación de escenas muy largas, de reorganizar las secuencias, y de grabar en una cinta diferente, podrá añadir una mayor profundidad de expresión. También podrá repartir copias de sus creaciones entre sus amigos y conocidos, e incluso podrá presentarse a concursos de creaciones en vídeo.

No obstante, la edición de vídeos con los equipos analógicos existentes hasta ahora (como VHS y 8mm) era un proceso muy laborioso, y normalmente implicaba cortar las partes de filmación no deseadas de la cinta grabada. También era necesario buscar las escenas deseadas rebobinando y avanzando varias cintas muchas veces. Además, la copia implicaba siempre una pérdida de calidad de las imágenes. Para el aficionado al vídeo doméstico, la edición de vídeos se veía como algo muy laborioso y complicado.

La edición con vídeo digital

Ahora, por el otro lado, la caída en los precios durante estos últimos años ha popularizado el vídeo digital (DV). Con el vídeo digital, el proceso de edición es simple y no implica ninguna pérdida de calidad de las imágenes, lo cual abre el camino de la producción videográfica sencilla. La idea de que uno pueda producir —en casa, y con unos conocimientos básicos— unos vídeos de una calidad impresionante adecuados para su emisión por televisión ha dejado de ser un sueño.

La edición de sonido con Video Canvas

Intente mirar un programa de televisión con el volumen totalmente bajado. A continuación, intente escuchar el sonido del programa pero con la pantalla oscura para no ver las imágenes. En cualquiera de estos dos casos, siempre encontrará a faltar algo, tendrá la sensación de que "no todo está ahí." Esto demuestra la íntima relación entre el sonido y la imagen. En Roland no nos parecía correcto que la popularización del vídeo digital, con sus imágenes de gran calidad, no llevara también consigo la edición de sonidos sencilla y de gran calidad.

Los cuatro tipos de sonido que se utilizan en la edición de vídeos se conocen como "narración," "BGM" (música de fondo), "sonidos grabados por la cámara de vídeo," y "efectos de sonido." El Roland A-6 Video Canvas Digital Multi-Audio Station puede utilizarse para grabar y reproducir estos sonidos, y permite copiar y grabar sin prácticamente ninguna pérdida en la calidad del sonido. Y lo que es más, si utiliza un interface de sincronización opcional, podrá sincronizar el inicio y la parada de la reproducción en pletinas de vídeo con el A-6, y utilizarlo para reproducir sonidos en momentos concretos (por ejemplo, durante transiciones entre dos escenas).

Nosotros creemos que con el A-6 podrá mostrar todo su potencial creativo y crear excelentes producciones de vídeo.

CONTENIDO

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA	3
NOTAS IMPORTANTES	4
Convenciones notacionales utilizadas en este manual	5
El proceso que ha llevado al nacimiento del A-6.....	6

Capítulo 1 - Antes de empezar

¿Dispone de todos los accesorios?	10	Paneles frontal y posterior	11
Vea lo que puede hacer con el Roland A-6.....	10		

Capítulo - 2 Los sonidos

Conexiones	15	Escuchar las canciones de demostración	22
Poner en marcha el equipo	16	Al apagar el equipo.....	23
Escuchar los clips de demostración	18		

Capítulo - 3 La grabación (Parte 1)

¿Qué es una "Pista"?	24	Grabar en otras pistas	32
Grabar sonidos de pads en las pistas (Grabación de pistas 1).....	26	Grabar sonidos de equipos externos en las pistas (Grabación de pistas 2).....	36
Escuchar los sonidos grabados.....	28	Guardar el trabajo	40
Si comete fallos durante la grabación.....	30	Evitar borrados accidentales del trabajo.....	42

Capítulo - 4 La grabación (Parte 2)

¿Qué es "Muestrear"?	44	Cuando la muestra no es buena	50
Grabar sonidos en los Pads (Muestrear)	44	Escuchar sonidos muestreados	51

Capítulo 5 - Utilizar con el vídeo

¿Qué es "Sincronizar"?	53	Grabar pulsando los pads uno a uno (STEP REC)	58
Componentes necesarios para la sincronización	53		
Conexiones	53		
Sincronizar la grabación	56		

Capítulo 6 - Editar la grabación

Nota acerca de la edición de audio.....	62	Borrar ([ERASE])	70
Determinar la gama que se editará.....	62	Cortar ([CUT]).....	71
Mover ([MOVE])	65	Dividir clips (SPLIT)	72
Pegar en una posición diferente ([PASTE])	67	Cambiar el punto en que empieza o termina el sonido...73	
Insertar en una posición diferente ([INSERT]).....	69		

CONTENIDO

Capítulo 7 - Crear una cinta master

Registrar y pasar a posiciones temporales.....	76
Técnicas de preescucha (PREVIEW).....	78
Ajustar la calidad del sonido.....	81
Terminar un proyecto.....	83
Cuando la temporización de imágenes y sonidos no coincide.....	86

Capítulo 8 - Diferentes maneras de tocar los pads

Tocar pads y pistas (número máximo de voces simultáneas).....	88
Utilizar los pads FAVORITES.....	88
Utilizar el siguiente pad.....	88
Reproducción repetida de un clip.....	89

Hacer que el sonido de un clip empiece gradualmente ..	89
Enmudecer clips especificados.....	90
Hacer que el sonido continúe al soltar el pad.....	91
Comprobar los sonidos asignados a los clips.....	91

Capítulo 9 - Procesar un clip

¿Qué es "Procesar?".....	92
Cambiar el orden de los clips.....	92
Realizar copias de clips.....	92
Eliminar clips.....	93
Ajustar el volumen del clip.....	94

Cambiar los puntos en que empieza y termina el sonido ..	94
Cambiar la longitud del clip.....	96
Cambiar la afinación del clip.....	97
Dividir un clip (DIVIDE).....	98
Crear clips invertidos.....	100

Capítulo 10 - Utilizar los efectos especiales (EFFECTS)

Organización (direccionamiento) de los efectos.....	101
Seleccionar los efectos (PATCH).....	103
Ajustar los efectos.....	103
Utilizar los mandos de efectos a tiempo real.....	105
Guardar efectos en los Patches de usuario.....	105
Lista de patches de efectos predefinidos.....	106
Reverb (13 Patches predefinidos).....	106
Delay (4 Patches predefinidos).....	106
Chorus (2 Patches predefinidos).....	106
Flanger (2 Patches predefinidos).....	106
Phaser (2 Patches predefinidos).....	106
Dynamics Processor (6 Patches predefinidos).....	107
Parametric Equalizer (5 Patches predefinidos) ..	107
Graphic Equalizer (3 Patches predefinidos).....	107
Isolator (2 Patches predefinidos).....	107
Center Cancel (1 Preset).....	107
Hum Cancel (2 Patches predefinidos).....	107
Mic Simulator (13 Patches predefinidos).....	108
Vocal (8 Patches predefinidos).....	108
Guitar (Patches predefinidos).....	108
Voice Transformer (5 Patches predefinidos).....	109
Pitch Shifter (3 Patches predefinidos).....	109
Lo-Fi (3 Patches predefinidos).....	109
Samples (20 Patches predefinidos).....	109

Lista de algoritmos para cada efecto.....	110
01 Reverb & Gate.....	110
02 EZ Delay (Easy Delay).....	112
03 DELAY RSS.....	113
04 Multi Tap Delay.....	114
05 4 BUTTON CHORUS 320.....	115
06 Stereo Flanger.....	116
07 80s Phaser.....	116
08 Stereo Dynamics Processor.....	117
09 Parametric EQ.....	118
10 GraphicEQ (Graphic Equalizer).....	119
11 Isolator & Filter.....	119
12 Center Canceller.....	120
13 Hum Canceller.....	121
14 Mic Simulator.....	122
15 Vocal Multi.....	123
16 GuitarMulti.....	124
17 Voice Trans (Voice Transformer).....	126
18 Stereo Pitch Shifter.....	127
19 Phonograph	
(Phonograph <Analog Record Simulator>).....	128
20 Radio Tuning.....	129
21 Narration.....	129

Capítulo 11 - Otras funciones útiles

Grabar los sonidos que se tocan.....	130	Conservar la función [SHIFT].....	135
Desenmudecer pistas y tocar pistas de manera simultánea.....	131	Liberar más espacio de disco.....	136
Dar un nombre a los grupos de pads	132	Inicializar el disco duro	136
Eliminar espacios en blanco entre los clips de los pads	133	Recuperar la librería de sonidos.....	138
Proteger los grupos de pads	133	Recuperar las condiciones originales del A-6	139
Reproducir clips de manera continua (Auto Play Clip).....	134	Utilizar el A-6 con equipos MIDI externos	139
Conectar un equipo GPI o un conmutador de pedal.....	135	Corregir problemas con el disco	140

Capítulo 12 - La ampliación Multi E/S

Instalar la ampliación Multi E/S.....	141	Utilizar los conectores digitales	141
Utilizar conectores XLR.....	141	Utilizar el conector SCSI.....	143

Instalar el disco duro	146
El MIDI	147
El SCSI.....	148
Solucionar problemas	149
Lista de mensajes.....	153
Lista de parámetros	155
Aplicación MIDI	157
Glosario.....	164
Especificaciones.....	166
Índice.....	168

Capítulo 1 Antes de empezar

¿Dispone de todos los accesorios?

Dentro de la caja del A6 debe encontrar todos estos accesorios. Compruebe que haya recibido todos los elementos que se listan a continuación.

- A-6
- Cable de alimentación
- Manual del Usuario

Vea lo que puede hacer con el Roland A-6

Iniciar y parar el A-6 desde un grabador de cintas de vídeo conectado (Synchronizer)

Con el Interface de sincronización MIDI para vídeo SI-80S opcional, podrá utilizar el código de temporización de un VCR o de una cámara de vídeo para iniciar y parar la reproducción de sonidos en el A-6.

Grabar narraciones e interpretaciones instrumentales (Recorder)

Grabe sonidos con la calidad de un CD y con la facilidad de un grabador de cintas normal.

Tocar sonidos pulsando el pad (Trigger Play)

Asigne una gran variedad de sonidos (BGM, efectos, narración, etc.) a los 14 pads del A-6, y toque estos sonidos simplemente pulsando los pads.

Añadir efectos particulares al sonido (Effect)

Es posible añadir efectos que dan a los sonidos unas características especiales, como la reverberación para el sonido de una sala de conciertos (efecto Reverb) y la repetición del principio del sonido (efecto Delay).

Procesar y editar sonidos grabados (Editor)

Es posible cambiar los sonidos que haya grabado, ya sea alterando su afinación y longitud, o aplicando un efecto tipo grabador de cintas reproduciéndose al revés.

CD de audio incluido (Sound Library)

Junto con el disco duro interno se incluye un CD de audio. Con más de 400 BGM (músicas de fondo) y efectos de sonido diferentes compilados en este disco, podrá empezar a crear sus propias producciones el mismo día en que reciba el A-6.

Utilizarlo con otros instrumentos para un uso todavía más avanzado

Si utiliza otros equipos, como los que se listan a continuación, las posibilidades y la versatilidad del A6 serán todavía mayores.

Ampliación Multi E/S A6-OP1 :

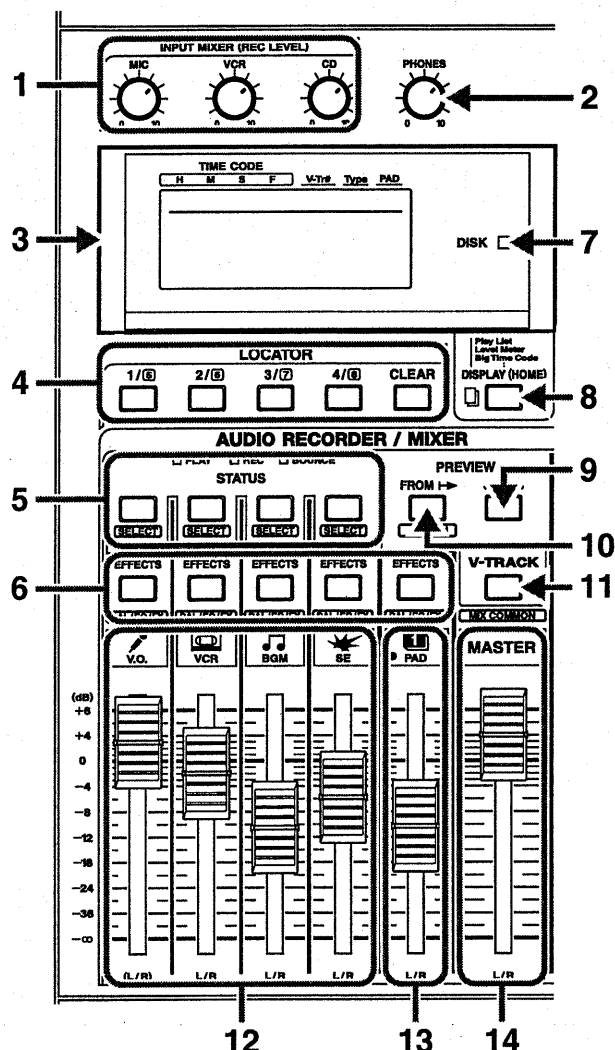
Pone a su disposición más conectores de entrada y de salida.

Interface de Sincronización MIDI para Vídeo SI-80S:

Permite al A-6 compartir el código temporal con grabadores de cintas de vídeo y otros equipos. - -

Paneles frontal y posterior

Panel frontal (Botones y dial)



1 Mandos INPUT MIXER (REC LEVEL) (MIC, VCR, CD)

Estos mandos ajustan la sensibilidad de entrada para la señal de cada conector de entrada. Si no utiliza ningún jack de entrada, es aconsejable que gire completamente estos mandos en sentido antihorario (hacia la izquierda hacia 0).

2 Mando PHONES

Este mando controla el volumen de los auriculares.

3 Pantalla

Aquí aparece la información relacionada con diversas operaciones del A-6. La pantalla cambia entre una gran variedad de páginas según las diferentes funciones utilizadas. Por ejemplo, al poner en marcha el equipo aparece la página Level Meter en la pantalla.

4 Botones LOCATOR

Con estos cuatro botones es posible marcar hasta ocho puntos de su elección dentro de un proyecto. Al pulsar estos botones pasará de manera instantánea a estas posiciones dentro del proyecto.

5 Botones STATUS

Utilice estos botones para determinar el status de reproducción, grabación o enmudecimiento para cada pista. El status cambia cada vez que pulsa un botón, tal como se indica a continuación, y el indicador del botón muestra en todo momento el status actual.

PLAY:	Verde
MUTE:	Apagado
REC:	Rojo
BOUNCE (Source):	Naranja (se utiliza sólo en la grabación de audio (p.131))

6 Botón EFFECTS

Este botón se utiliza para añadir efectos a los sonidos de los pads o de las pistas.

7 Indicador DISK

Este indicador se ilumina siempre que se escribe o lee información en la unidad de disco duro interna. Si ha instalado la tarjeta de ampliación multi E/S A6-OP1 opcional, este indicador también se iluminará mientras se escriba o lea información en una unidad Zip conectada.

8 Botón DISPLAY (HOME)

Al pulsar este botón volverá a la página de pantalla que aparece al poner en marcha el equipo (status de reproducción normal). Además, este botón también cambia las pantallas básicas (Playlist, Level Meter, Big Time Code, y otras) que aparecen.

9 Botón SCRUB

Al activar este botón se reproducirá repetidamente el corto intervalo entre la posición actual de la pista especificada y el punto inmediatamente anterior o posterior. Si gira el dial [TIME VALUE] podrá pasar al punto exacto deseado, igual que con un barrido real (girar manualmente las bobinas de un grabador de cintas analógico).

10 Botón FROM (TO)

Cada vez que pulse este botón, se reproducirá el pequeño segmento desde la posición actual hasta el punto inmediatamente anterior.

Si pulsa este botón mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], se reproducirá el pequeño segmento desde el punto inmediatamente anterior hasta la posición actual.

11 Botón V-TRACK

Pulse este botón cuando desee cambiar entre V-tracks (p.33).

12 Deslizadores V.O. / VCR / BGM / SE

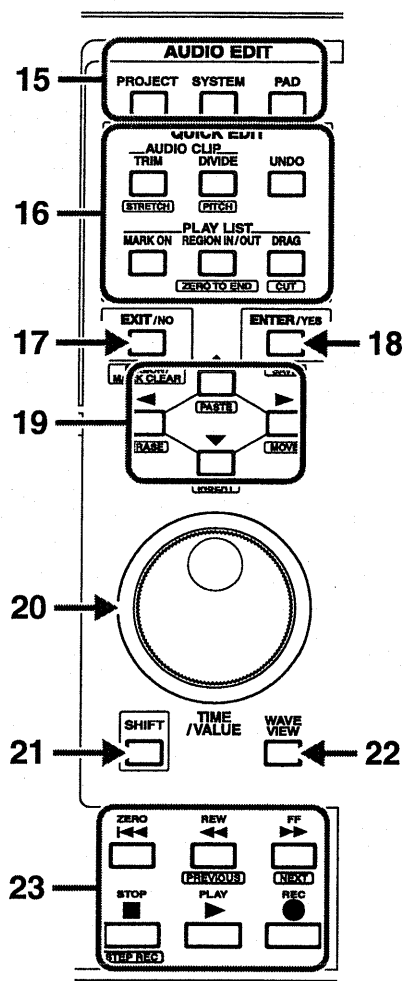
Estos deslizadores ajustan el volumen para cada pista.

13 Deslizador PAD

Este deslizador ajusta el volumen de los sonidos que se oyen al pulsar los pads.

14 Deslizador MASTER

Este deslizador ajusta el volumen general (el volumen procedente de los jacks MASTER).



15 Botón AUDIO EDIT

Pulse este botón para procesar sonidos que ya haya grabado, o para definir ajustes generales del sistema en el A-6.

- PROJECT:** Edita todo el proyecto
- SYSTEM:** Define ajustes de sistema generales en el A-6
- PAD:** Procesa el sonido grabado en los pads

16 Botón QUICK EDIT

Utilice este botón cuando desee cuando desee realizar una edición simple de la pieza desde la pantalla Playlist, o para editar el sonido de un pad con un clip de audio.

- TRIM (STRETCH):** Aparecerá la pantalla Trim.
- DIVIDE (PITCH):** Aparecerá la pantalla Divide.
- UNDO:** Pulse este botón para deshacer las ediciones.
- MARK ON:** Selecciona el clip que se editará.
- REGION IN/OUT (ZERO TO END):** Define el segmento que se editará.
- DRAG (CUT):** Desplaza el clip seleccionado.

17 Botón EXIT/NO

Pulse este botón para deshacer la designación de rangos, para cancelar operaciones y para salir de pantallas. Además, también debe pulsar este botón para responder "No" a los mensajes que aparecen en la pantalla.

18 Botón ENTER/YES

Pulse este botón para ejecutar operaciones y para seleccionar pantallas. Además, también debe pulsar este botón para responder "Yes" a los mensajes que aparecen en la pantalla.

19 Botones CURSOR

Pulse estos botones para seleccionar parámetros y para cambiar entre pantallas. Cuando se encuentre en el modo Quick Edit (p. 62), pulse estos botones en combinación con el botón [SHIFT] para ejecutar operaciones de edición en secciones específicas de los proyectos.

- [▲] /PASTE: Desplazamiento hacia arriba.
- [▼] /INSERT: Desplazamiento hacia abajo.
- [◀] /ERASE: Desplazamiento hacia la izquierda.
- [▶] /MOVE: Desplazamiento hacia la derecha.

20 Dial TIME/VALUE

En el status de reproducción normal, este botón desplaza el punto temporal (la posición actual) del proyecto. Si está definiendo parámetros con los botones CURSOR, utilice este dial para cambiar el valor de los ajustes.

21. Botón SHIFT

Si pulsa este botón en combinación con algunos otros botones, la función de estos otros botones cambia. La función alternativa de cada botón que se activa al pulsar [SHIFT] aparece indicada en el cuadro impreso bajo el botón.

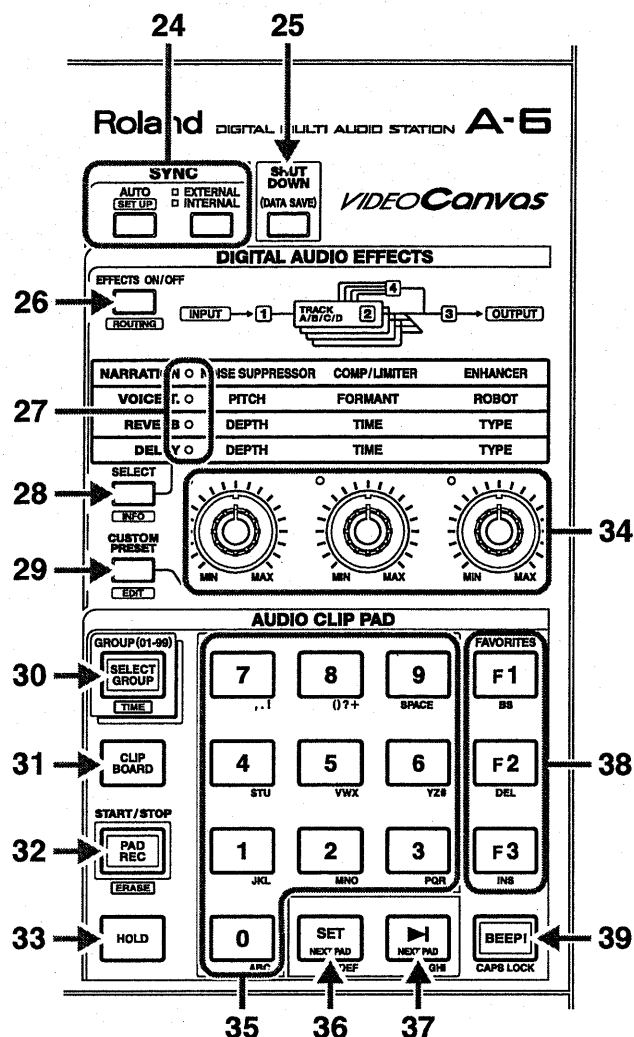
22. Botón WAVE VIEW

Pulse este botón para comprobar el sonido grabado (forma de onda).

23 Botones de control del transporte

Estos botones ejecutan las funciones del grabador.

- ZERO ([◀◀]):** Al pulsar este botón vuelve al principio del proyecto.
- REW ([◀◀]):** Mantenga pulsado este botón para "rebobinar" el proyecto.
- FF ([▶▶]):** Mantenga pulsado este botón para "avanzar rápidamente" dentro del proyecto.
- STOP ([■]):** Pulse este botón para parar la reproducción o la grabación del proyecto.
- PLAY ([▶]):** Al pulsar este botón, la reproducción empieza a partir del punto temporal actual (posición actual) en el proyecto.
- REC ([●]):** Pulse este botón para grabar una narración o efectos de sonido en las pistas.



24. Botones SYNC

Pulse estos botones para sincronizar acciones con grabadores de cintas de vídeo y otros equipos.

AUTO (SET UP):

La sincronización con el código temporal se activa y se desactiva de manera automática. Normalmente debe estar activada.

EXTERNAL/INTERNAL:

Pulse este botón cuando simplemente desee que el A-6 funcione, o si desea que las operaciones se sincronicen en todo momento con el grabador de cintas de vídeo.

25 Botón SHUT DOWN (DATA SAVE)

Pulse este botón para apagar el A-6 y guardar los proyectos.

26 EFFECTS ON/OFF

Este botón activa y desactiva los efectos.

27 Indicadores de selección de efectos

Estos indicadores se iluminan para mostrar los efectos seleccionados actualmente.

28 Botón SELECT/INFO

Cada vez que pulse este botón cambiará de manera sucesiva entre los cuatro efectos activados actualmente indicados en el panel. Si pulsa este botón junto con el botón [SHIFT], el status actual del mando [EFFECTS] aparecerá en la pantalla.

29 Botón CUSTOM PRESET

Pulse este botón para acceder a efectos que no aparecen en el panel.

30 Pad SELECT GROUP

Pulse este pad para cambiar entre grupos de pads.

31 Pad CLIPBOARD

Si pulsa este pad mientras mantiene pulsado uno de los pads, el efecto de sonido (o cualquier otro material sónico) asignado al pad pasará temporalmente a este pad. Por ejemplo, puede utilizar este pad para reasignar el efecto de sonido de un pad a otro pad.

32 Botón PAD REC

Pulse este botón para grabar una narración o un efecto de sonido en los pads. Además, también puede utilizarlo para iniciar y parar la grabación en la pantalla.

33 Pad HOLD

Pulse este pad para que el sonido del pad continúe oyéndose incluso después de soltar el pad.

34 Mandos EFFECTS (C1, C2, C3)

Estos mandos ajustan la cantidad de efecto aplicado al sonido. También es posible guardar parámetros para el efecto de cada mando. Cuando las posiciones de los mandos coinciden con sus ajustes reales, el indicador que se encuentra en la parte superior izquierda de cada mando se ilumina.

35 0-9 (PAD)

Es posible asignar hasta diez sonidos diferentes (como narración o efectos de sonido) y reproducirlos simplemente pulsando los pads. Estos pads también se utilizan como teclas para entrar caracteres, por ejemplo al dar nombre a los proyectos.

36 Botón SET NEXT PAD

Cuando utilice la función Next Pad (p.88), pulse este botón para seleccionar el primer pad que sonará.

37 Botón [▶] (NEXT PAD)

Cada vez que pulse este botón, el sonido asignado a cada pad se reproducirá de manera secuencial, siguiendo el orden numérico de los pads.

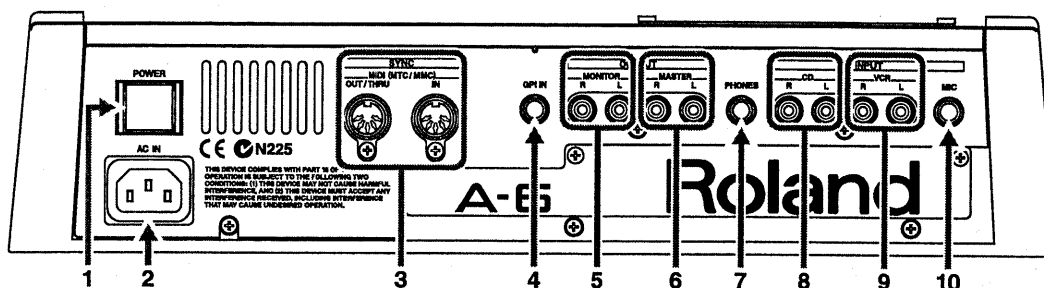
38 Botón FAVORITES (F1, F2, F3)

Los sonidos de los pads asignados a estos botones no cambiarán aunque pase a otro grupo de pads. Es una buena idea asignar a estos botones la narración o los efectos de sonido que utilice con más frecuencia, sea cual sea el proyecto.

39 Botón BEEP

El "bip," o señal de advertencia, se asigna con este botón.

Panel posterior (conectores)



1 Conmutador POWER

Este conmutador pone en marcha y apaga el A-6.

2 Jack AC IN

El cable de alimentación que se entrega junto con el A-6 debe conectarse aquí.

3 Conectores SYNC MIDI (MTC/MMC) (IN, OUT/THRU)

Aquí conectará normalmente los equipos MIDI externos. Con el Interface de Sincronización MIDI para Vídeo SI-80S, podrá conectar un grabador de cintas de vídeo.

4 Jack GPI IN

Este jack permite conectar equipos compatibles con GPI. Es posible utilizar un equipo externo para ejecutar varias operaciones en el A-6, como iniciar y parar la reproducción y reproducir sonidos grabados (p.91).

5 Jacks OUTPUT MONITOR (L, R)

Éstos son jacks de salida de audio auxiliares. Utilícelos para enviar señales a equipos de efectos externos o para la función Pad Cue (p.91).

6 Jacks OUTPUT MASTER (L, R)

Éstos son los jacks de salida de audio. El volumen de salida debe ajustarse con el deslizador MASTER del panel superior.

7 Jack PHONES

Aquí puede conectar unos auriculares estéreo. El volumen de los auriculares debe ajustarse con el mando PHONES del panel superior.

8 Jacks INPUT CD (L, R)

Éstos son jacks de entrada estéreo para señales de audio. Conecte un reproductor de CDs u otros equipos para grabar efectos u otros sonidos.

9 Jacks INPUT VCR

Éstos son jacks de entrada estéreo para señales de audio. Conecte la salida de audio de un grabador de cintas de vídeo a estos jacks para la grabación simultánea de la parte de sonido.

10 Jack INPUT MIC

Éste es un jack de entrada para señales de audio. Aquí puede conectar un micrófono para grabar narraciones u otros sonidos.

Capítulo 2 Los sonidos

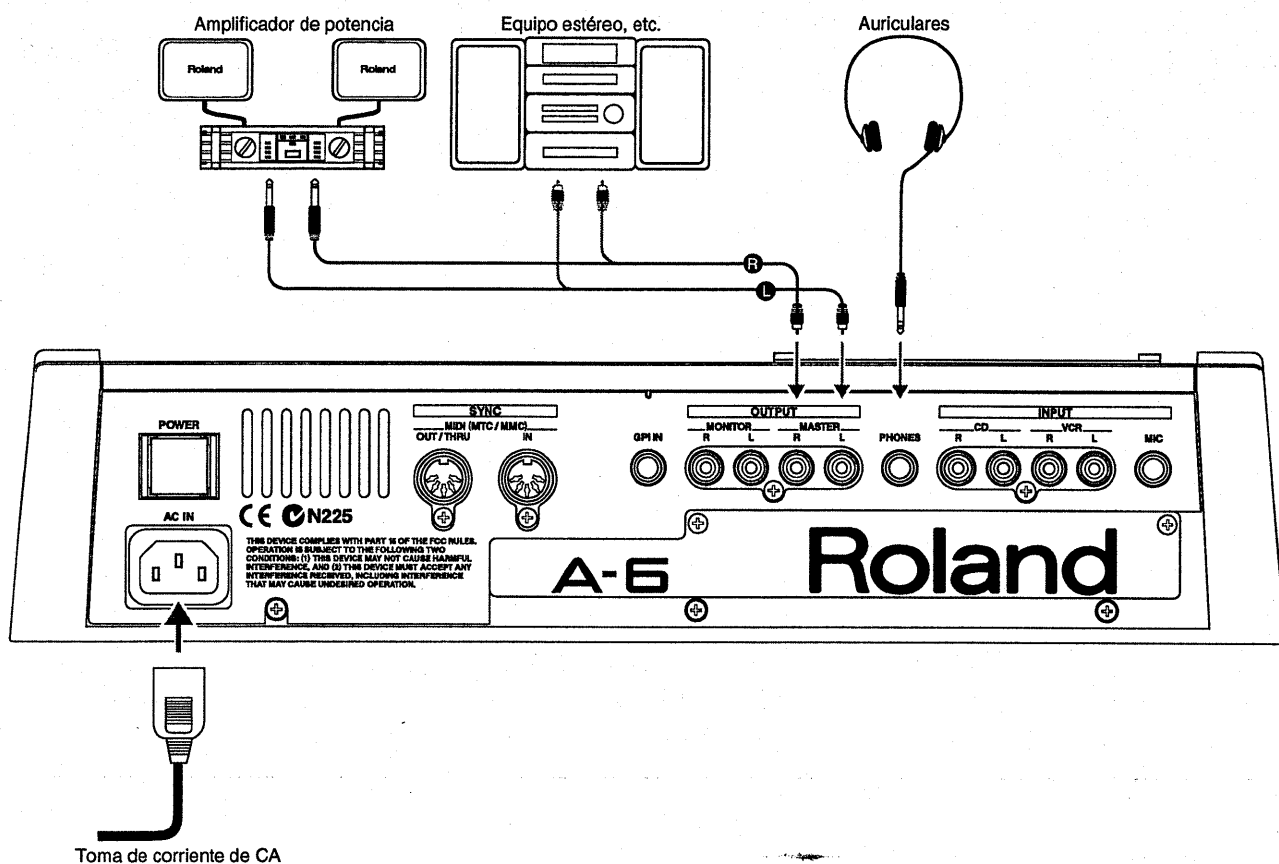
Conexiones

Prepare lo siguiente para utilizarlo con el A-6.

- Disco duro interno (serie HDPA6)
- Equipo de audio estéreo (como un equipo estéreo doméstico o un sistema PA) y auriculares estéreo

NOTA

Para evitar problemas de funcionamiento, y para no dañar los altavoces ni los demás equipos, baje siempre el volumen y apague todos los equipos antes de realizar cualquier conexión.



Se reproducen los mismos sonidos desde el jack PHONES y desde los jacks MONITOR (L, R).

Cuando reciba el A-6 después de adquirirlo, todos los sonidos estarán ajustados para enviarse a través de los jacks MASTER.

Además, el A-6 está configurado de manera que el sonido enviado desde los jacks MONITOR es el mismo que el enviado desde los jacks MASTER.

Si desea instrucciones para instalar la unidad de disco duro interna, lea la sección "Instalar el disco duro opcional" (p. 9 de la Puesta en Marcha Rápida) y la sección "Instalar el disco duro" (p.146).

Poner en marcha el equipo

Una vez haya realizado todas las conexiones (p. 15), ponga en marcha los diferentes equipos por el orden especificado. Si pone en marcha los equipos en un orden equivocado, pueden aparecer problemas de funcionamiento e incluso puede dañar los altavoces o los demás equipos.

NOTA

Compruebe siempre que haya bajado el volumen al mínimo antes de poner en marcha los equipos. Incluso con el volumen al mínimo, es posible que se oiga algún sonido al poner en marcha los equipos. Esto es normal, y no indica ningún problema de funcionamiento.

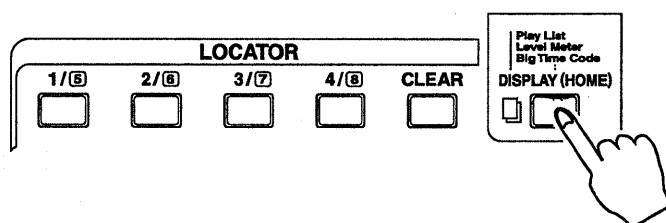
- 1 Pulse el conmutador POWER del panel posterior. Con ello pondrá en marcha el A-6. Cuando el A-6 esté preparado para su utilización, la pantalla mostrará la siguiente página.



- 2 Ponga en marcha el equipo de audio estéreo.
- 3 Suba el volumen del equipo estéreo hasta un nivel razonable.

Si tiene problemas para comprender las pantallas o las operaciones

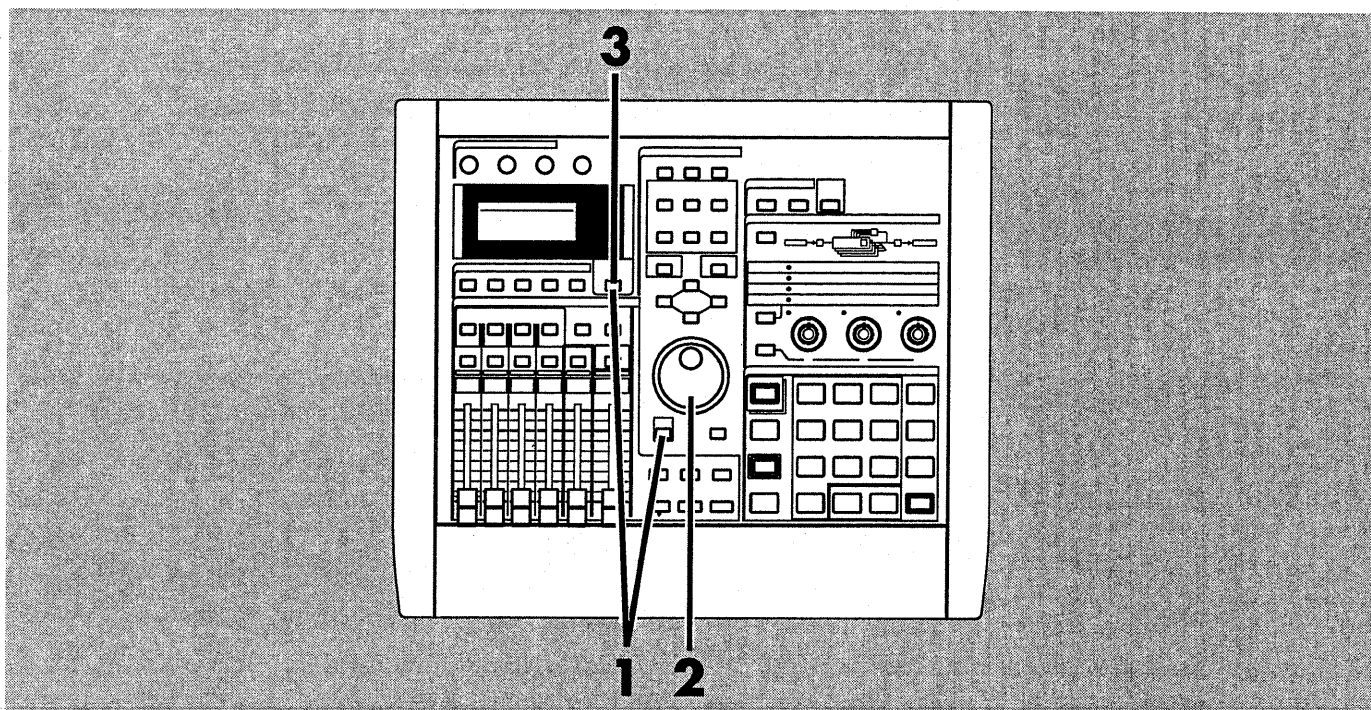
Si se encuentra con una pantalla que no le resulta familiar, o si tiene dificultades para comprender un proceso concreto, pulse [DISPLAY (HOME)]. Con ello volverá de manera inmediata a la pantalla que aparece al poner en marcha el equipo. De esta manera podrá volver a iniciar el proceso de nuevo desde el principio.



- Si no ha realizado correctamente una operación, o si ésta no puede ejecutarse correctamente, la pantalla mostrará un mensaje de error. Si se encuentra en esta situación, consulte la "Lista de mensajes" (p.153), y lleve a cabo las medidas correctivas especificadas.
- Si, después de ejecutar una operación siguiendo el proceso especificado, el resultado sigue siendo diferente del especificado en el manual "Puesta en Marcha Rápida" (provisional) o en el "Manual del Usuario," consulte la sección "Solucionar problemas" (p.149).
- Si después de seguir estos pasos no consigue solucionar el problema, póngase en contacto con un centro de atención al cliente, con un Servicio Roland próximo, o con la tienda donde haya adquirido el A6.

Si le resulta difícil leer la pantalla

El brillo de la pantalla cambia según el ángulo de visualización, la temperatura y la duración del uso continuado. Si le resulta difícil leer la pantalla, siga los pasos que se indican a continuación para ajustar el contraste de la pantalla.



- 1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [DISPLAY (HOME)]. La pantalla mostrará la página "INFORMATION".

```

INFORMATION      Remain
PRJ Demo Project 06h41m
GRP Demo-01      PRJData
Disp Contrast  8  98%
    ↑
  Contraste
  
```

- 2 Gire el dial [TIME/VALUE]. Ajuste el valor hasta conseguir un contraste adecuado para la visualización en pantalla.
- 3 Pulse [DISPLAY (HOME)]. La página previa volverá a aparecer en la pantalla.



Es posible cambiar directamente el brillo de la pantalla manteniendo pulsado el botón [CLEAR] y girando el dial [TIME/VALUE].

Escuchar los clips de demostración

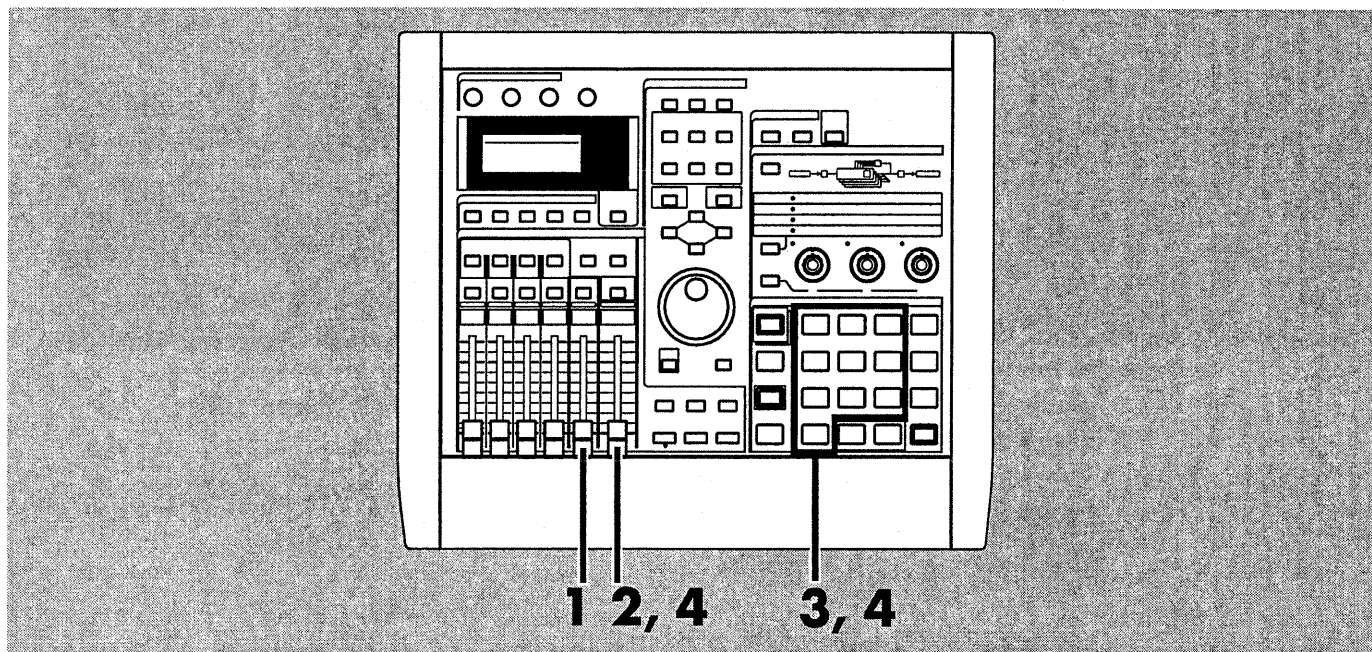
Ya grabados en la unidad de disco duro interna del A-6 encontrará **sonidos (los clips de demostración)**, que podrá utilizar tal cual para efectos de sonido y para músicas de fondo. En primer lugar escucharemos los clips de demostración.



Todos los derechos reservados. La utilización no autorizada de este material para fines diferentes del disfrute personal y privado es una violación de las leyes aplicables. No es posible enviar la información musical reproducida desde MIDI OUT.

Tocar sonidos (Pads)

Los sonidos (clips de demostración) están grabados en los pads que están iluminados en rojo ([0]-[9]).



- 1** Desplace el deslizador PAD hasta que se encuentre aproximadamente en la posición de 0 dB.
- 2** Baje completamente el deslizador MASTER.
- 3** Pulse uno de los pads que esté iluminado en rojo ([0]-[9]) para tocar su sonido.
- 4** Mantenga pulsado el pad y suba poco a poco el deslizador MASTER para ajustar el volumen.



No golpee los pads con una fuerza excesiva. Si golpea o pulsa los pads con más fuerza de la necesaria pueden aparecer problemas de funcionamiento e incluso podría dañar el equipo. El hecho de pulsar los pads con mayor fuerza no resulta en ningún cambio en el volumen.

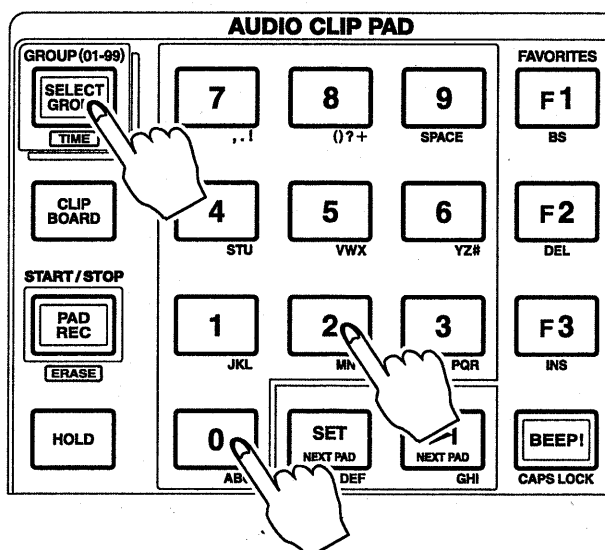
Ajustar el volumen

- El volumen del sonido enviado desde los jacks MASTER debe ajustarse con el deslizador MASTER.
- Ajuste el volumen de los auriculares conectados al jack PHONES utilizando el mando PHONES. No obstante, aunque el mando PHONES esté completamente girado hacia la derecha (en sentido horario), no podrá oír ningún sonido a través de los auriculares si ha bajado completamente el deslizador MASTER.

Intente tocar varios sonidos (Grupo de Pads)

Los pads [0]-[9] tienen diez sonidos (clips) diferentes asignados. Esta colección de diez clips se conoce como un **grupo de pads**. El A-6 puede contener hasta un total de 99 grupos de pads diferentes, con diez clips en cada grupo, para disponer así de un total de 990 clips de sonido guardados en los pads.

Ahora intente cambiar entre grupos de pads para ver la gran variedad de sonidos que puede utilizar.



1

Pulse [SELECT GROUP].

2

Compruebe el número de grupo del grupo de pads al que desee cambiar, y pulse los pads correspondientes a los números que forman el número del grupo de pads. **Debe pulsar siempre un número de dos dígitos.** Por ejemplo, si desea cambiar al grupo de pads 2, pulse [0] [2]. Para cambiar al grupo de pads 99, pulse [9] [9]. Aquí cambiaremos al grupo de pads 51. Para ello debe pulsar los pads [5] y [1].

3

Pulse los pads para tocar los sonidos.

Compruebe que el grupo de pads haya realmente cambiado.

Cambiar entre grupos de pads 2

También es posible cambiar entre grupos de pads siguiendo los pasos que se indican a continuación. Utilice este método si le resulta más adecuado para una situación concreta.

- 1 Pulse [SELECT GROUP]. La pantalla mostrará la lista de los grupos de pads.

```

ME GROUP 50 Demo-01
  51 Demo-02
  52 Demo-03
    
```

- 2 Gire el dial [TIME/VALUE] hasta que el número del grupo de pads al que desea cambiar aparezca en la parte superior de la pantalla. Aquí cambiaremos al grupo de pads 52. Gire el dial [TIME/VALUE] hasta que aparezca "GROUP 52" en la línea superior de la pantalla.
- 3 Pulse [ENTER/YES].
- 4 Pulse los pads para tocar los sonidos.

Compruebe que el grupo de pads haya realmente cambiado.

Cambiar entre grupos de pads 3

Sólo para los grupos de pads 1-9, también es posible cambiar entre grupos de pads siguiendo los pasos que se indican a continuación.

- 1 Mantenga pulsado el botón [SELECT GROUP], y pulse el pad ([1]-[9]) cuyo número corresponda al grupo de pads al que desee cambiar. Los pads y los grupos de pads están relacionados de la siguiente manera.

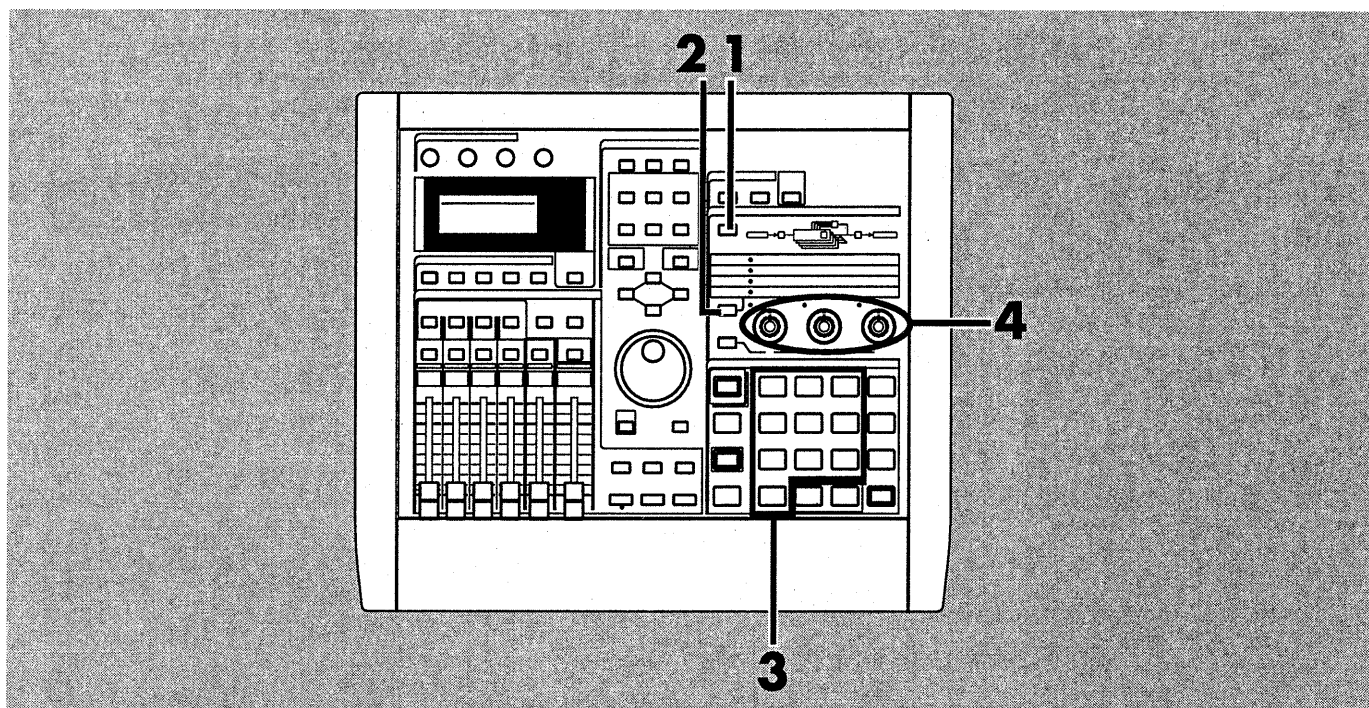
```

[1]: Grupo de pads 1
[2]: Grupo de pads 2
  :
  :
[9]: Grupo de pads 9
    
```

- 2 Pulse los pads para tocar los sonidos. Compruebe que el grupo de pads haya cambiado.

Añadir efectos de reverberación y retardo (Effect)

Es posible añadir la reverberación de una sala de conciertos a los sonidos que se oyen al pulsar los pads, y hacer que este mismo sonido se repita varias veces (retardo). Esto se conoce como **efectos**.



- 1** Pulse [EFFECTS ON/OFF]. El indicador del botón se iluminará en rojo.
- 2** Pulse [SELECT] una o más veces hasta que se ilumine el indicador **REVERB** de color rojo.
- 3** Los sonidos se oirán al pulsar los pads. Compruebe la cantidad de efecto de reverberación aplicado al sonido. Si pulsa [SELECT] en el Paso 2 para que se ilumine el indicador **DELAY**, se añadirá el efecto de retardo en lugar del efecto de reverberación.
- 4** Si gira los mandos de efectos ajustará la cantidad de efecto aplicada al sonido. A continuación se describen los efectos obtenidos girando cada uno de los mandos de efectos.

Si selecciona [REVERB]:

- Mando C1: Ajusta la cantidad de reverberación
- Mando C2: Ajusta la duración de la reverberación
- Mando C3: Cambia el tipo de reverberación (tamaño de la habitación)

Si selecciona [DELAY]:

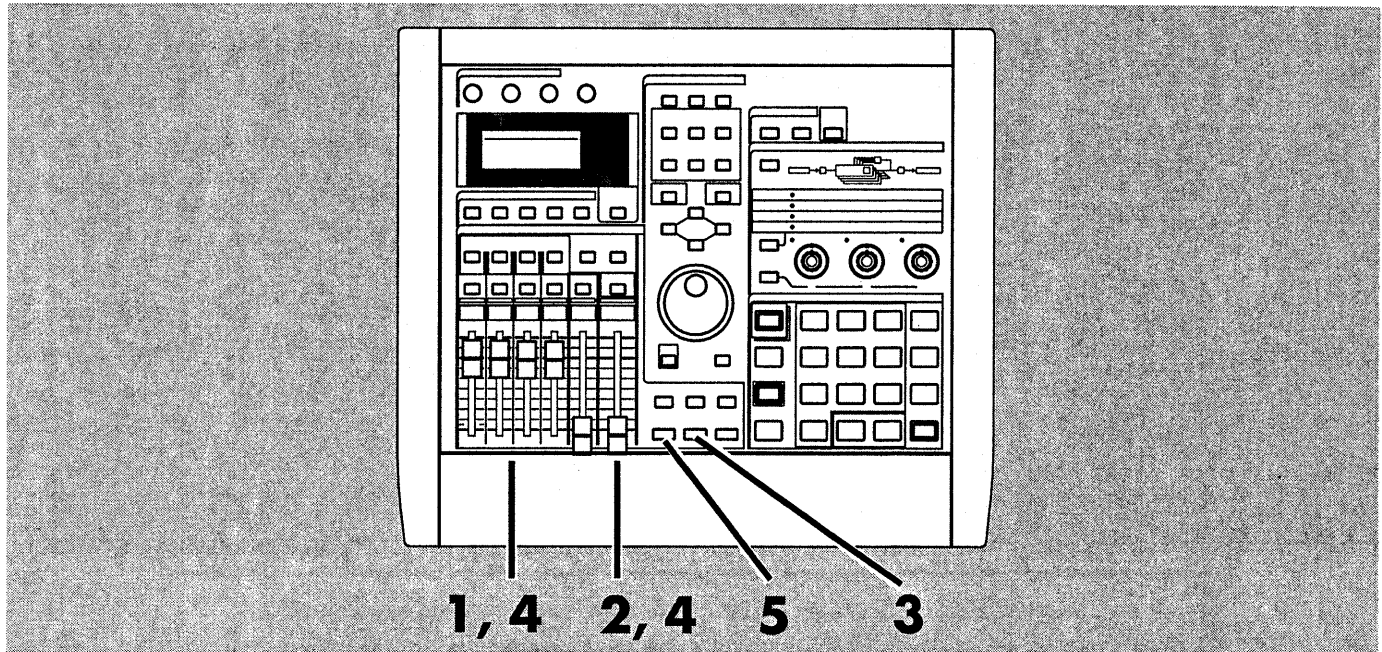
- Mando C1: Ajusta la cantidad de retardo
- Mando C2: Ajusta el tiempo de retardo (el tiempo antes de oírse el retardo)
- Mando C3: Cambia el tipo de retardo (dirección desde la que se oye el retardo)

Escuchar las canciones de demostración

El A-6 dispone de canciones de demostración pregrabadas en el disco duro interno. Después de escuchar los clips de demostración, escuche el proyecto de demostración.



Todos los derechos reservados. La utilización no autorizada de este material para fines diferentes del disfrute personal y privado es una violación de las leyes aplicables. No es posible enviar la información musical reproducida desde MIDI OUT.



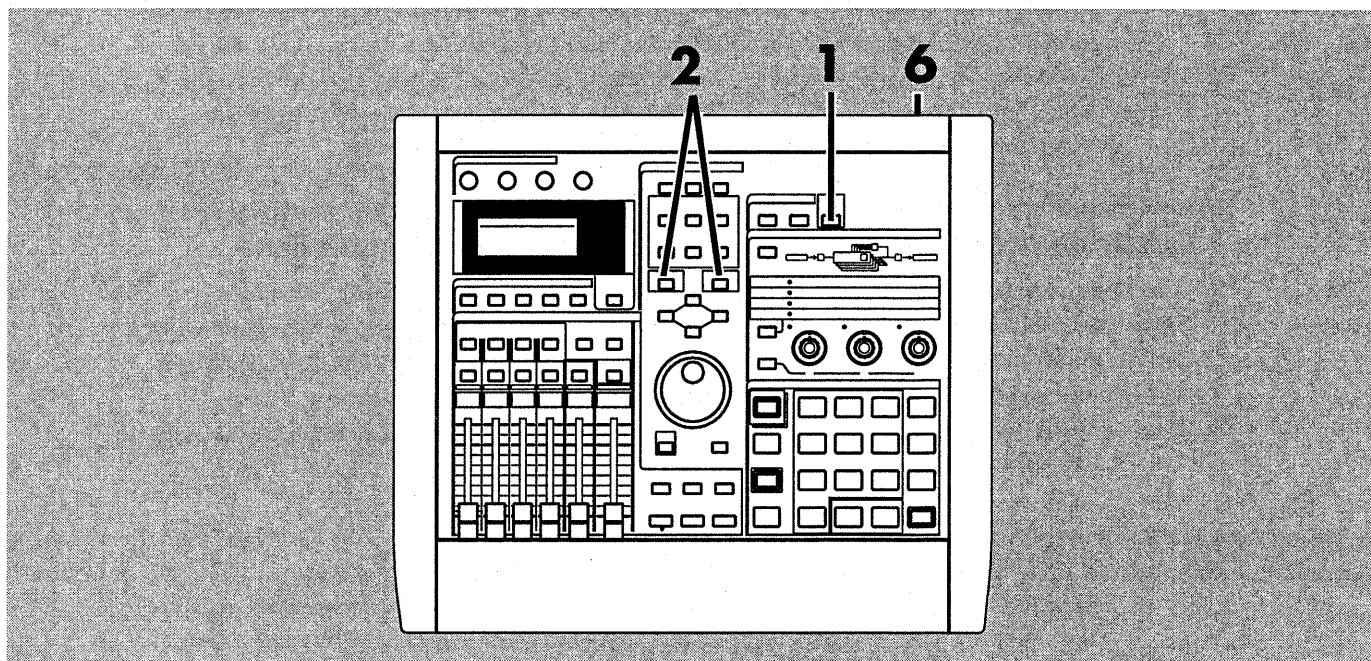
- 1** Coloque todos los deslizadores de canal (V.O., VCR, BGM y SE) en la posición de 0 dB.
- 2** Baje completamente el deslizador MASTER.
- 3** Pulse [▶ (PLAY)]. Se iniciará la reproducción de las canciones de demostración.
- 4** Suba poco a poco el deslizador MASTER para ajustar el volumen. La pantalla mostrará la posición de reproducción, el indicador de nivel y otra información importante. Ajuste el nivel de la narración, de los efectos de sonido y de todos los demás sonidos subiendo y bajando los deslizadores de canal.



- 5** Una vez haya terminado, pulse [■ (STOP)] para parar la reproducción de las canciones de demostración.

Al apagar el equipo

Si apaga el equipo sin seguir los pasos adecuados perderá el contenido de todas las interpretaciones no guardadas, e incluso podría dañar el equipo. Para apagar el equipo de manera segura, siga siempre los pasos que se describen a continuación cuando termine de utilizar el A-6.



- 1** Pulse [SHUT DOWN]. La pantalla mostrará el mensaje "Save Cur. Project? (Overwrite Only.)".
Cuando haya seleccionado una interpretación de demostración, la pantalla mostrará el mensaje "Project is Protected".
- 2** Pulse [YES] si desea guardar el proyecto actual. Si no desea guardar el proyecto, pulse [NO].
- 3** Espere a que la pantalla muestre el mensaje "Completed. You May Turn Off.".
- 4** Baje el volumen del equipo de audio conectado.
- 5** Apague el equipo de audio conectado.
- 6** Pulse el conmutador POWER del panel posterior del A-6 para apagar el A-6.

NOTA

Debido a su inercia rotacional, el disco duro continúa girando después de apagar el equipo. Si durante estos momentos el disco duro sufre un golpe físico, el disco puede dañarse. Espere unos 30 segundos después de apagar el equipo antes de transportar un A-6 con la unidad de disco duro interna instalada.

Capítulo 3 La grabación (Parte 1)

¿Qué es una "pista?"

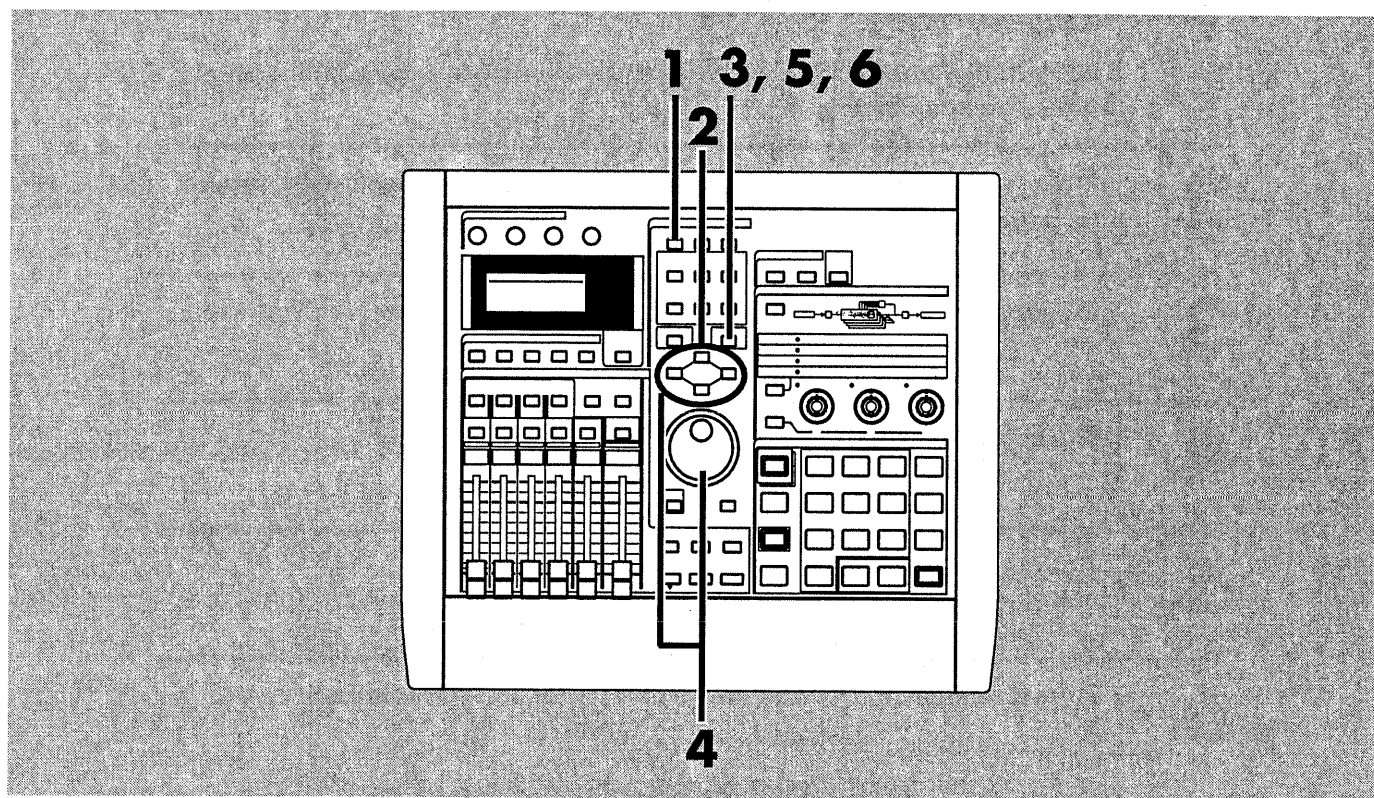
Además de los pads ([0]-[9]) que pueden pulsarse para tocar sonidos, el A-6 también dispone de una sección en la que puede organizar, y también grabar y reproducir, sonidos en un formato basado en el tiempo. Esta sección se conoce como una pista. El número de pistas equivale al número de carriles de una carretera. Por ejemplo, en un MTR (grabador multipistas) típico de cuatro pistas es posible tocar cuatro sonidos monoaurales a la vez. El A-6 dispone de cuatro pistas estéreo (A: Narración (vocal); B: Sonido procedente del VCR; C: Música de fondo (BGM); y D: Efectos de sonido), lo cual permite tocar cuatro sonidos estéreo (o mono) a la vez.

Diferencias entre el A-6 y los grabadores de cintas multipistas

Con el A-6, la narración y los efectos de sonido no se graban en una cinta de cassette, sino que se graban en un disco (disco duro) similar al utilizado con los grabadores MD. Con un grabador de cintas, la cantidad de tiempo de grabación depende de la longitud predeterminada de la cinta. En el A6, el tiempo de grabación depende de la capacidad de almacenamiento, o memoria, del disco que utiliza.

Prepararse para grabar (Project New)

El proyecto de demostración ya está grabado en las pistas. Ahora prepararemos un nuevo lugar. Preparar este área para la grabación, lo cual se conoce como un **Proyecto**, puede compararse con poner una cinta de cassette nueva en el grabador de cintas. El disco duro del A-6 puede guardar hasta 64 Proyectos independientes.



1 Pulse [PROJECT].

2 Compruebe que "New" esté seleccionado en la pantalla.

3 Pulse [ENTER/YES].

4 En esta pantalla podrá asignar un nombre a este nuevo Proyecto que acaba de crear. Pulse [◀] y [▶] y gire el dial [TIME/VALUE] para los seleccionar los caracteres para el nombre.

Nombre del proyecto

```

CREATE NEW PROJECT
No. 02
Name [NewProject02]
    
```

↑
Carácter que se cambiará

5 Pulse [ENTER/YES]. La siguiente página aparecerá en la pantalla.

```

CREATE NEW PROJECT
Save Cur. Project?
<Overwrite Only.>
    
```

6 Si desea guardar el proyecto actual, pulse [ENTER/YES]; en caso contrario, pulse [EXIT/NO].

7 Una vez haya creado el nuevo Proyecto, la pantalla volverá a mostrar la página inicial.

Quando el proyecto actual es una canción de demostración

Si ha seleccionado una canción de demostración, o cualquier otro trabajo protegido contra la escritura, como el proyecto actual (p.42), la pantalla mostrará el siguiente mensaje en el Paso 5. Pulse [ENTER/YES].

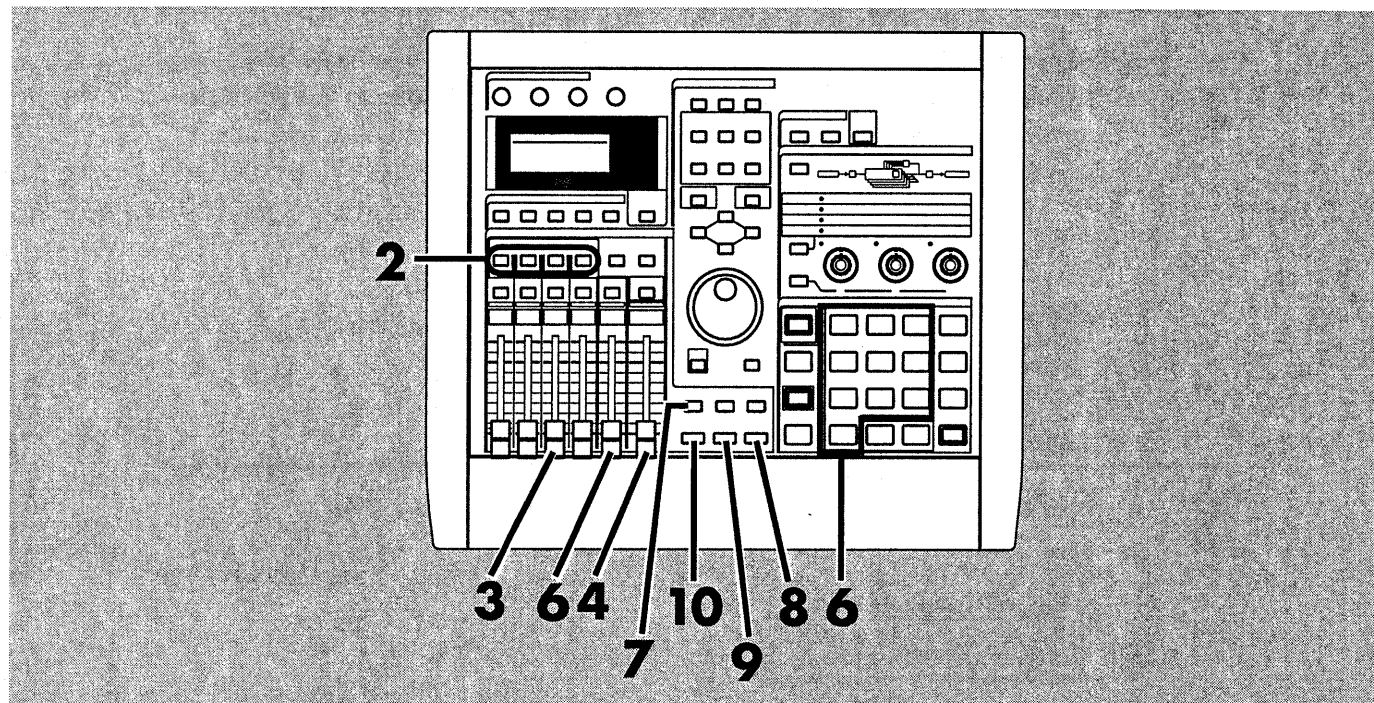
```

CREATE NEW PROJECT
ARE YOU SURE?
<Project Not Saved>
    
```


Grabar sonidos de pads en las pistas (Grabación de pistas 1)

Grabar sonidos que irán con las imágenes

Pulse los pads en los momentos oportunos para que coincidan con las imágenes de vídeo que se ven, y grabe los Clips (BGM, efectos de sonido, etc.) en una pista. En primer lugar debe preparar una cinta de vídeo que ya haya editado.



1 Rebobine la cinta de vídeo hasta el principio.

2 Determine la pista que va a utilizar para grabar. Pulse [STATUS] para la pista en la que desee grabar. El botón parpadeará en rojo. Sólo es posible grabar una pista a la vez. No es posible hacer que parpadee más de un botón [STATUS] a la vez. Aquí, seleccione la Pista C (BGM) para la grabación.

3 Coloque el deslizador de la pista que vaya a grabar en una posición próxima a 0 dB. Este deslizador es para comprobar el sonido del pad que va a grabar, pero no determina el nivel de la grabación. Los sonidos pueden grabarse incluso si no se oyen.

4 Suba el deslizador MASTER hasta conseguir un nivel de volumen adecuado.

5 Compruebe que la pantalla muestre "METER [CH]". En caso contrario, pulse [DISPLAY (HOME)] una o varias veces hasta que aparezca.



6 Pulse los pads. Mientras comprueba que puede oír los clips, suba el deslizador PAD hasta que los indicadores de nivel fluctúen al nivel más alto posible sin cruzar la línea de puntos que se encuentra en la parte superior de la pantalla.



7 Pulse [◀◀] (ZERO).

8 Pulse [●] (REC). El botón parpadeará en rojo.

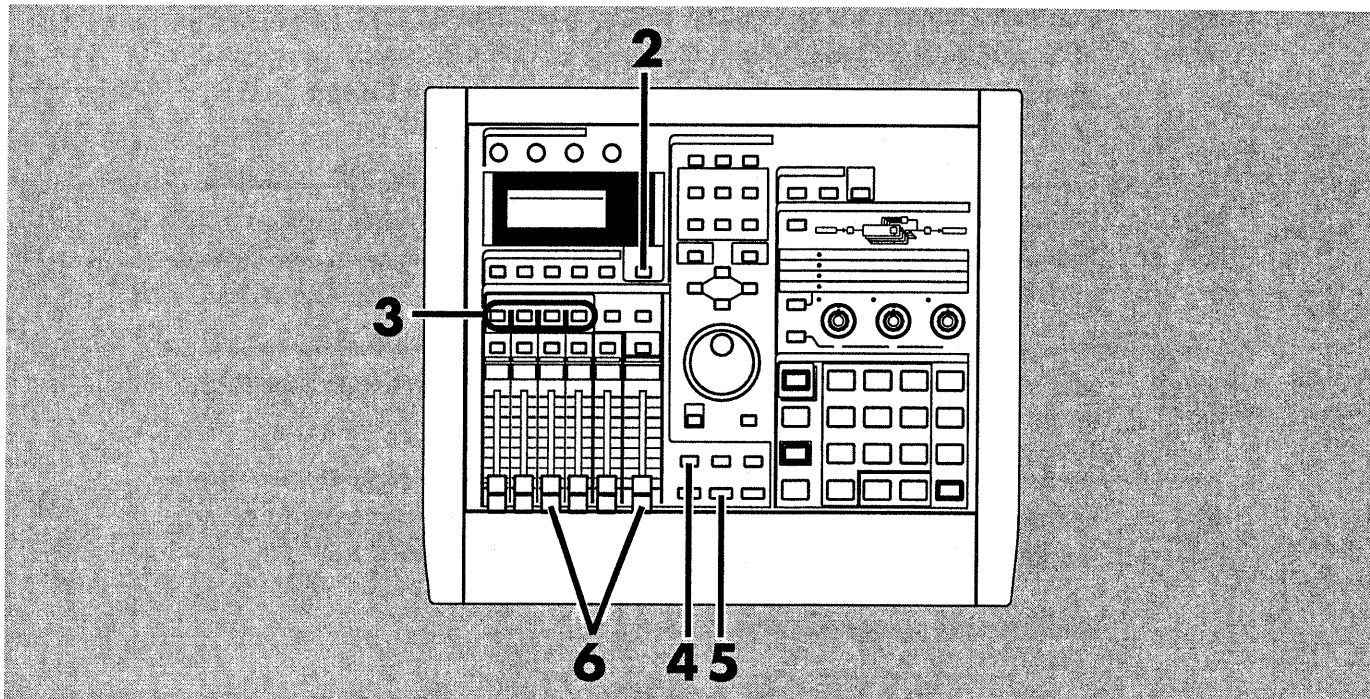
9 Pulse a la vez el botón de reproducción del grabador de cintas de vídeo y el botón [▶] (PLAY) del A-6. La grabación se iniciará de manera automática. Pulse los pads cuando cambien las imágenes, o en otros momentos que considere oportunos.

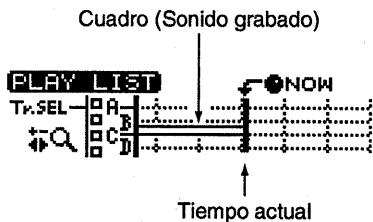
10 Al terminar la grabación, pulse [■] (STOP).

11 Pulse el botón de parada del grabador de cintas de vídeo.

Escuchar los sonidos grabados

Ahora reproduzca los sonidos grabados en la pista.

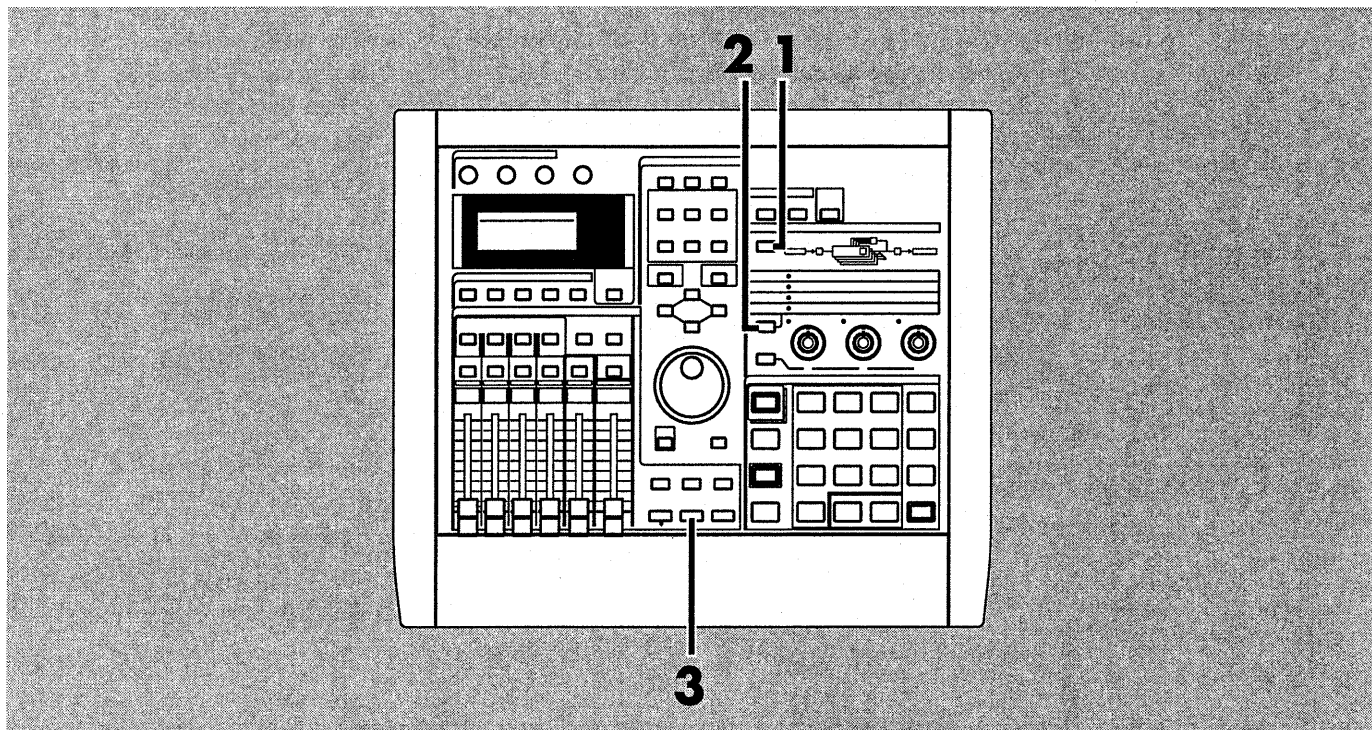


- 1** Rebobine la cinta de vídeo hasta el principio.
- 2** Pulse [DISPLAY (HOME)] una o más veces hasta que aparezca "PLAY LIST" en la pantalla. Compruebe que los sonidos grabados aparezcan en el cuadro de la pantalla.


La imagen muestra una pantalla de "PLAY LIST" con una lista de pistas. Una pista está seleccionada y se muestra un cuadro de "Sonido grabado" (Sound Recorded) con un icono de "NOW". Un indicador de "Tiempo actual" (Current Time) apunta a una posición en la pista.
- 3** Pulse [STATUS] para la pista en la que haya grabado en la sección previa. El botón se iluminará en verde.
- 4** Pulse [◀◀] (ZERO).
- 5** Pulse a la vez el botón de reproducción del grabador de cintas de vídeo y el botón [▶] (PLAY) del A-6.
- 6** Ajuste el deslizador para la pista que desea reproducir, así como el deslizador MASTER, para obtener un volumen confortable. ¿Es correcta la grabación?

Reproducción con efectos especiales

Igual que al reproducir los sonidos de los pads, también es posible añadir efectos especiales (reverberación y eco) a los sonidos grabados en las pistas.

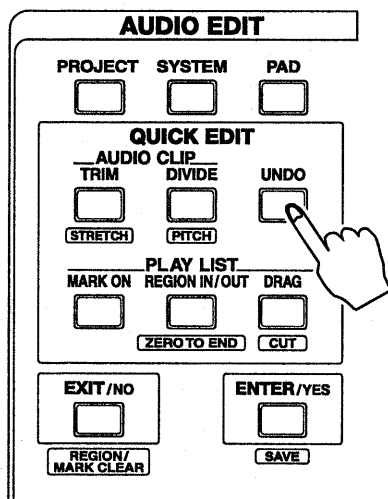
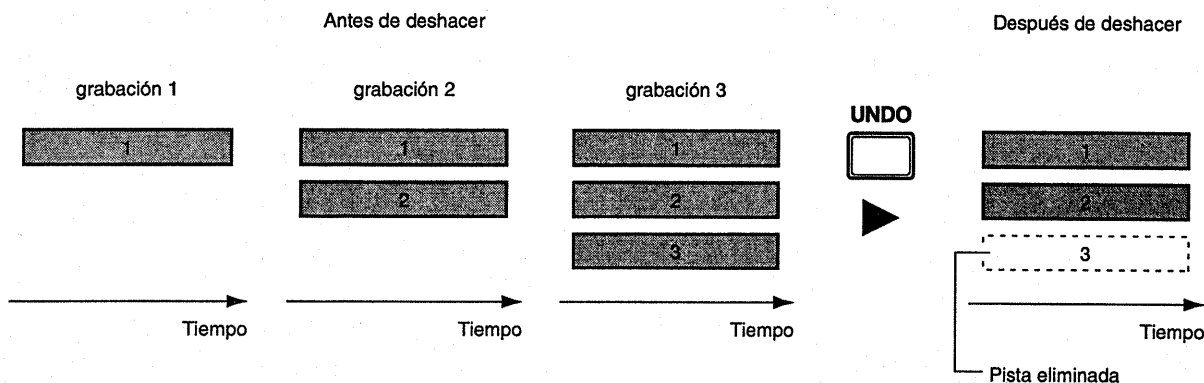


- 1** Pulse [EFFECTS ON/OFF]. El indicador del botón se iluminará en rojo.
- 2** Pulse [SELECT] una o más veces hasta que el indicador **REVERB** también se ilumine en rojo.
- 3** Los sonidos se reproducirán cuando pulse [▶] (PLAY). Compruebe la cantidad de efecto aplicada al sonido. Si pulsa [SELECT] en el Paso 2 para que se ilumine el indicador **DELAY**, se añadirá el efecto de retardo en lugar del efecto de reverberación.

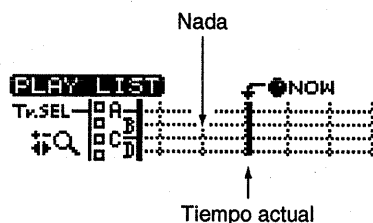
Si comete fallos durante la grabación

Deshacer una operación de grabación

Es posible que algunas veces grabe con el volumen demasiado bajo, o que pulse los pads en el momento equivocado, y que, por lo tanto, desee volver a grabar el material. En estos casos, es posible eliminar el resultado de la última grabación realizada. Esta función se conoce como **Deshacer**.



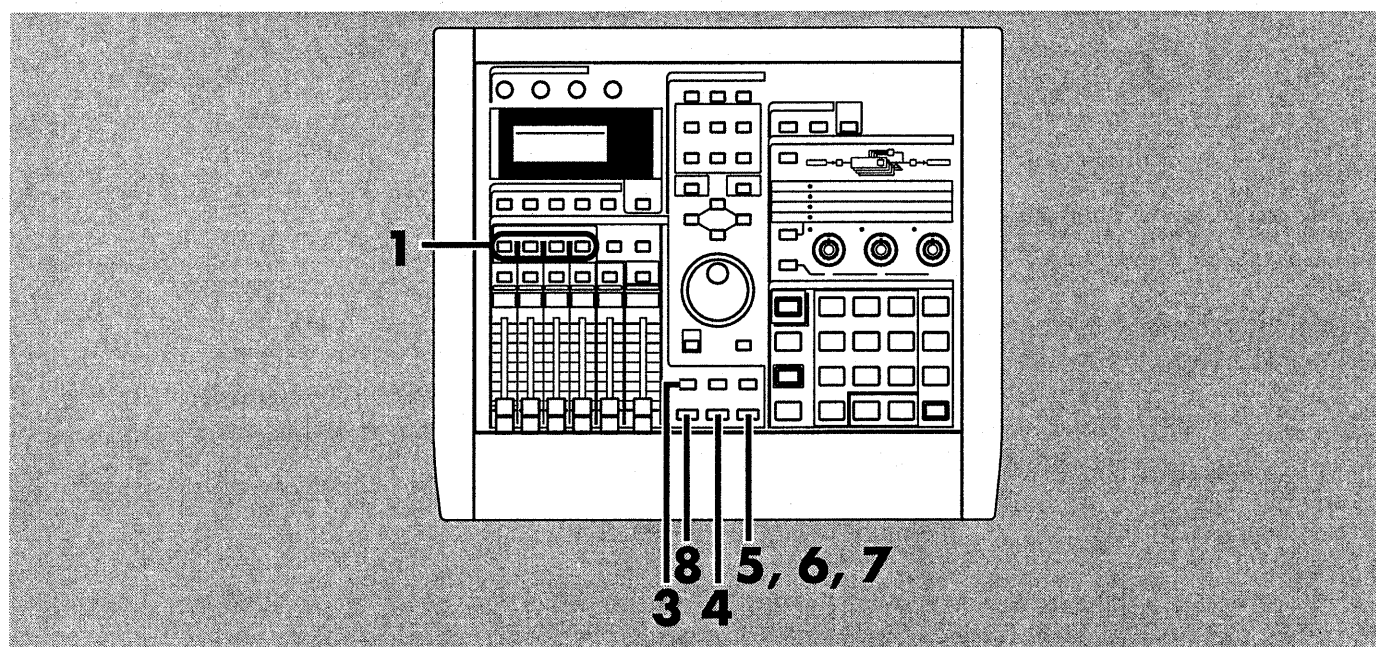
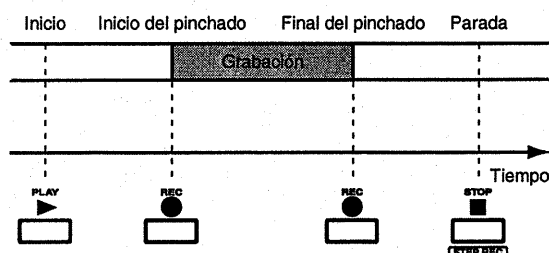
- 1** Compruebe que el indicador del botón esté iluminado, y a continuación pulse [UNDO].
- 2** La grabación inmediatamente previa se eliminará. Compruebe que el cuadro ya no aparezca en la pantalla.



- 3** Si pulsa [UNDO] otra vez, el cuadro volverá a aparecer en la pantalla, y podrá volver a escuchar la grabación que antes ha eliminado. Cada vez que pulse [UNDO] cambiará entre "eliminar" y "restablecer" la grabación.

Volver a grabar sólo una parte de la grabación

En algunas ocasiones, al escuchar algo que acaba de grabar es posible que detecte algunos fallos al pulsar los pads a lo largo de la grabación pero que no sea necesario volver a grabarlo todo. En estos casos es posible volver a grabar sólo las partes que contienen errores. Cambiar del status de reproducción al status de grabación en una pista se conoce como **inicio del pinchado**. Por el contrario, volver al status de reproducción desde el status de grabación se conoce como **final del pinchado**.



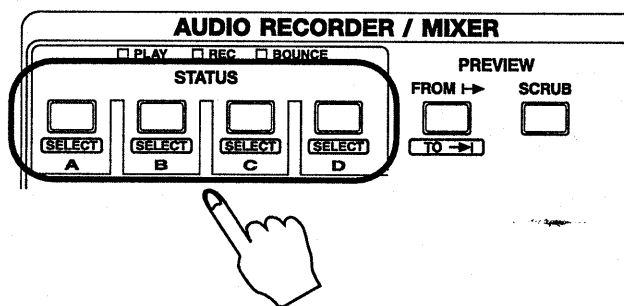
- 1** Determine la pista que desea volver a grabar. Pulse [STATUS] para la pista en la que desee grabar. El botón parpadeará en rojo. Sólo es posible grabar una pista a la vez. No es posible hacer que más de un botón [STATUS] parpadee en rojo a la vez.
- 2** Ajuste la sensibilidad de la grabación tal como se ha descrito en "Grabar sonidos que irán con las imágenes" (p. 26).
- 3** Pulse [ZERO].
- 4** Pulse de manera simultánea el botón de reproducción del grabador de cintas de vídeo y el botón [PLAY] (PLAY) del A-6.
- 5** Pulse [REC] (REC) en los puntos en los que desee volver a grabar el material. El botón cambiará de rojo intermitente a iluminado en rojo, y se iniciará la grabación. Pulse los pads a medida que cambien las imágenes, o en cualquier otro momento que considere oportuno.

- 6** Una vez terminada la grabación, vuelva a pulsar el botón [●] (REC).
- 7** Cada vez que pulse [●] (REC), el status cambiará entre la grabación y la reproducción. Si existen otras posiciones que también desea volver a grabar, repita los Pasos 5 y 6.
- 8** Pulse [■] (STOP).
- 9** Pulse el botón de parada del grabador de cintas de vídeo.
- 10** Tal como se describe en "Escuchar los sonidos grabados" (p.28), compruebe el resultado de la grabación. ¿Qué tal ha salido esta vez?

Grabar en otras pistas

Grabar en una pista diferente

Con el A-6, mientras escucha las frases de la pista que acaba de grabar también puede grabar en una pista diferente. Esto es útil si desea, por ejemplo, tocar efectos de sonido mientras añade BGM a las imágenes de vídeo.

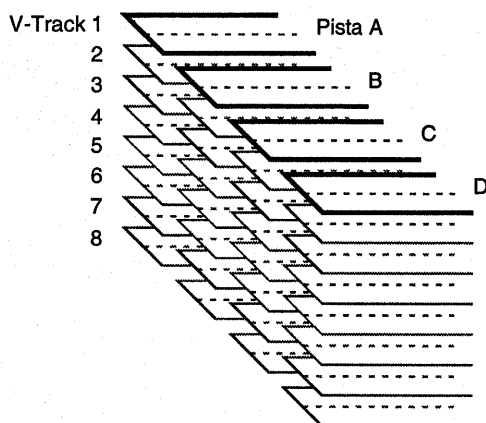


- 1** Determine la pista que desea reproducir. Pulse [STATUS] para la pista que desee reproducir. Pulse [STATUS] tantas veces como sea necesario hasta que el botón se ilumine en verde. Es posible reproducir hasta cuatro pistas a la vez, pero en ningún caso es posible iluminar en verde los botones [STATUS] de las pistas en las que no hay ninguna frase grabada.
- 2** Determine la pista que desea grabar. Pulse [STATUS] para la pista en la que desee grabar. El botón parpadeará en rojo. Sólo es posible grabar una pista a la vez. No es posible hacer que parpadee en rojo más de un botón [STATUS] a la vez.
- 3** Grabe y compruebe el resultado de la nueva grabación tal como se ha descrito en "Grabar sonidos que irán con las imágenes" (p.26).

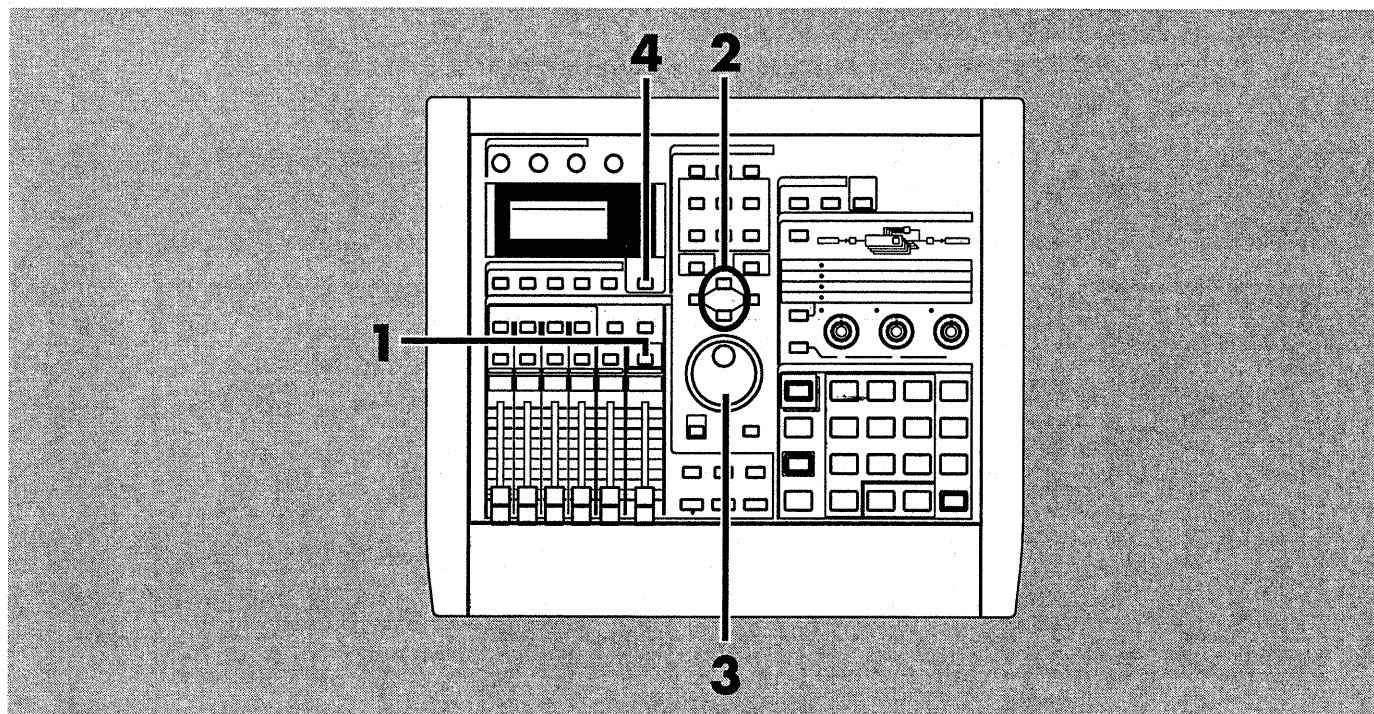
Grabar en pistas auxiliares

En el A-6 es posible reproducir cuatro pistas estéreo a la vez, pero sólo es posible utilizar una pista para la grabación.

Cada pista está formada por ocho pistas auxiliares, y puede seleccionar cualquiera de ellas para la grabación o la reproducción. Es decir, utilizando un máximo de cuatro pistas, cada una de ellas formada por ocho pistas auxiliares, podrá grabar una interpretación con 32 pistas estéreo, y a continuación, entre las varias pistas auxiliares de cada pista, podrá seleccionar cualquiera para la reproducción. Estas pistas auxiliares se conocen como **V-tracks**.



Puede ser útil cambiar entre todas estas pistas auxiliares si, por ejemplo, prepara varias pistas BGM diferentes para reproducirlas sobre unas ciertas imágenes de vídeo. Al seleccionar las diferentes pistas auxiliares podrá escucharlas y compararlas y seleccionar la más adecuada.



1

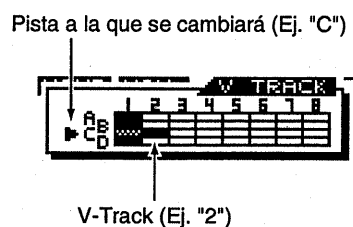
Pulse [V-TRACK].

2

Pulse [▲] o [▼] para desplazar el triángulo "▶" hasta el grupo de V-tracks (A: Narración; B: Sonido grabado con la cámara; C: BGM; o D: Efectos de sonido) entre las que desee cambiar. Por ejemplo, desplace el triángulo a "C" si desea cambiar entre las pistas auxiliares de BGM.

3

Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar la V-track que se grabará o se reproducirá. Aquí se ha seleccionado "2" del ejemplo previo.



- V-Track que se grabará o reproducirá
- ▨ V-Track en la que se grabarán los clips
- V-Track sin ningún clip grabado

4

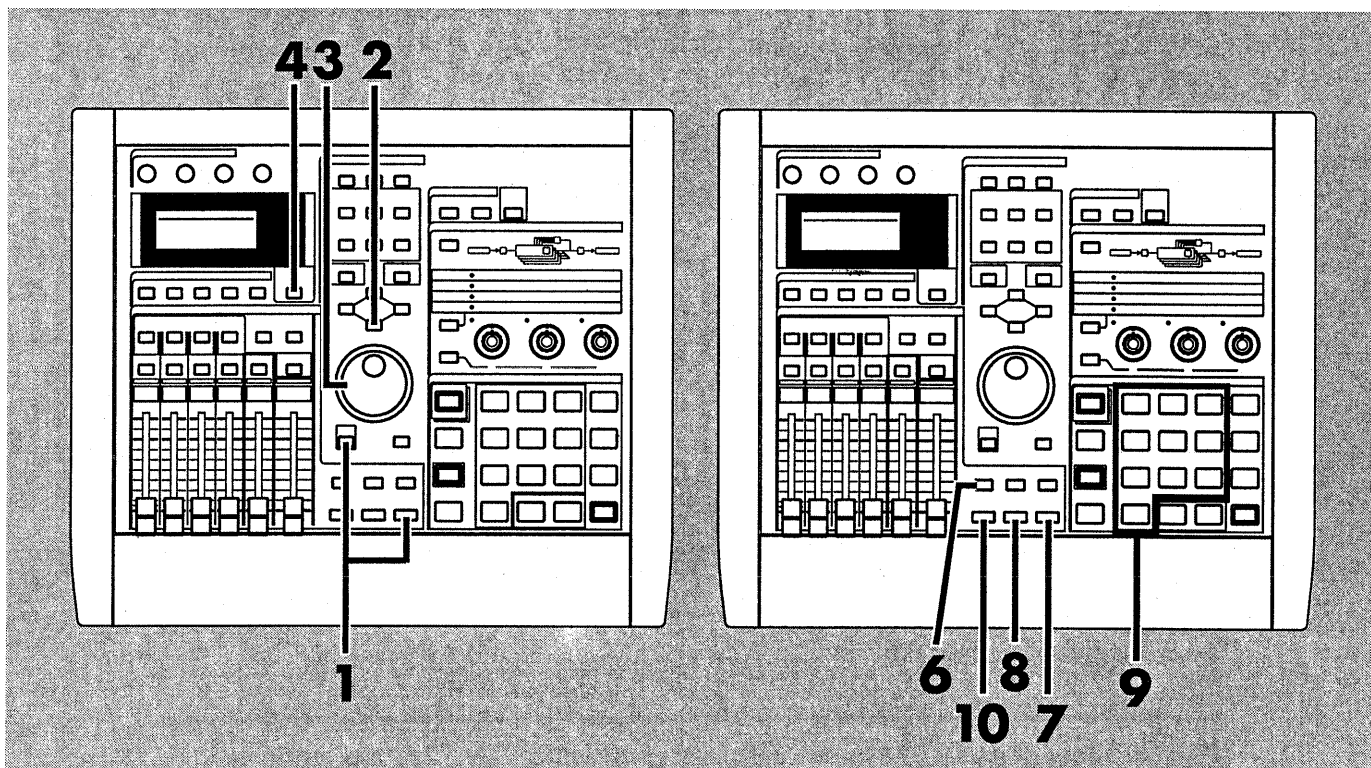
Pulse [DISPLAY (HOME)].

5

Tal como se ha descrito en "Grabar sonidos que irán con las imágenes" (p.26), grabe y compruebe el resultado de la grabación.

Iniciar la grabación pulsando los pads

Al grabar sonidos de pads en una pista, es posible hacer que la grabación empiece de manera automática al pulsar el pad.



1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [●] (REC).

2 Pulse [▼] hasta que "Start/w" quede seleccionado en la pantalla.

3 Gire el dial [TIME/VALUE]. Aquí seleccione "PAD."

Opción seleccionada

```

AUDIO+Tr Type STE.EO
Start/w [PAD]
REMAIN AutoPunch OFF
04h24M Loc. [-]-[-]
  
```

Start/w (Empezar con)

Este parámetro selecciona el método utilizado para iniciar la grabación.

[▶]: [▶] (botón PLAY)

[PAD]: Pads (e.g. [0]-[9])

4 Pulse [DISPLAY (HOME)].

5 Tal como se ha descrito en "Grabar sonidos que irán con las imágenes" (p. 26), especifique la pista que utilizará para grabar y defina la sensibilidad de la grabación.

6 Pulse [◀◀] (ZERO).

7 Pulse [●] (REC). El botón parpadeará en rojo.

8 Pulse [▶] (PLAY) en el A-6. El mensaje "Hit Pad to REC Start" aparecerá de manera inmediata en la pantalla.

9 Pulse un pad. Se iniciará la grabación.

10 Cuando haya terminado de grabar pulse [■] (STOP).

11 Tal como se ha descrito en "Escuchar los sonidos grabados" (p.28), compruebe el resultado de la grabación. ¿Ha salido de la manera esperada?

Grabar sonidos de equipos externos en las pistas (Grabación de pistas 2)

Intente grabar sonidos de equipos externos, como un grabador de cintas de vídeo, un reproductor de CDs o un micrófono.

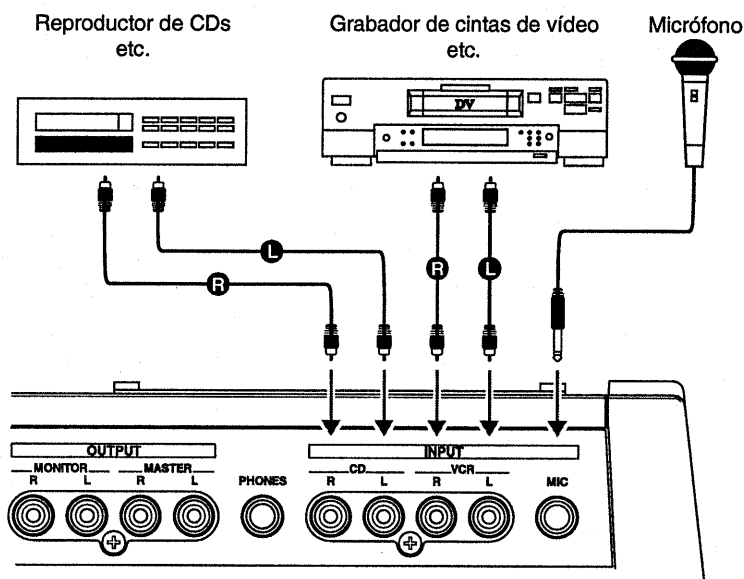
Al conectar equipos externos

1

Baje completamente el deslizador MASTER del A-6.

2

Consulte la siguiente figura y conecte un grabador de cintas de vídeo o un micrófono al jack INPUT.



Es posible que los micrófonos se acoplen con los altavoces según la posición de los primeros con relación a los segundos. Este problema puede solucionarse:

1. Cambiando la orientación de los micrófonos.
2. Colocando los micrófonos a una mayor distancia de los altavoces.
3. Bajando los niveles de volumen.

Si conecta un micrófono

Es posible conectar la mayoría de los micrófonos dinámicos y de los micrófonos condensadores utilizados normalmente para partes vocales e instrumentales. No obstante, los siguientes tipos de micrófonos no funcionarán correctamente, aunque los conecte directamente al A-6.

- Micrófonos condensadores utilizados para conferencias que requieren potencia fantasma



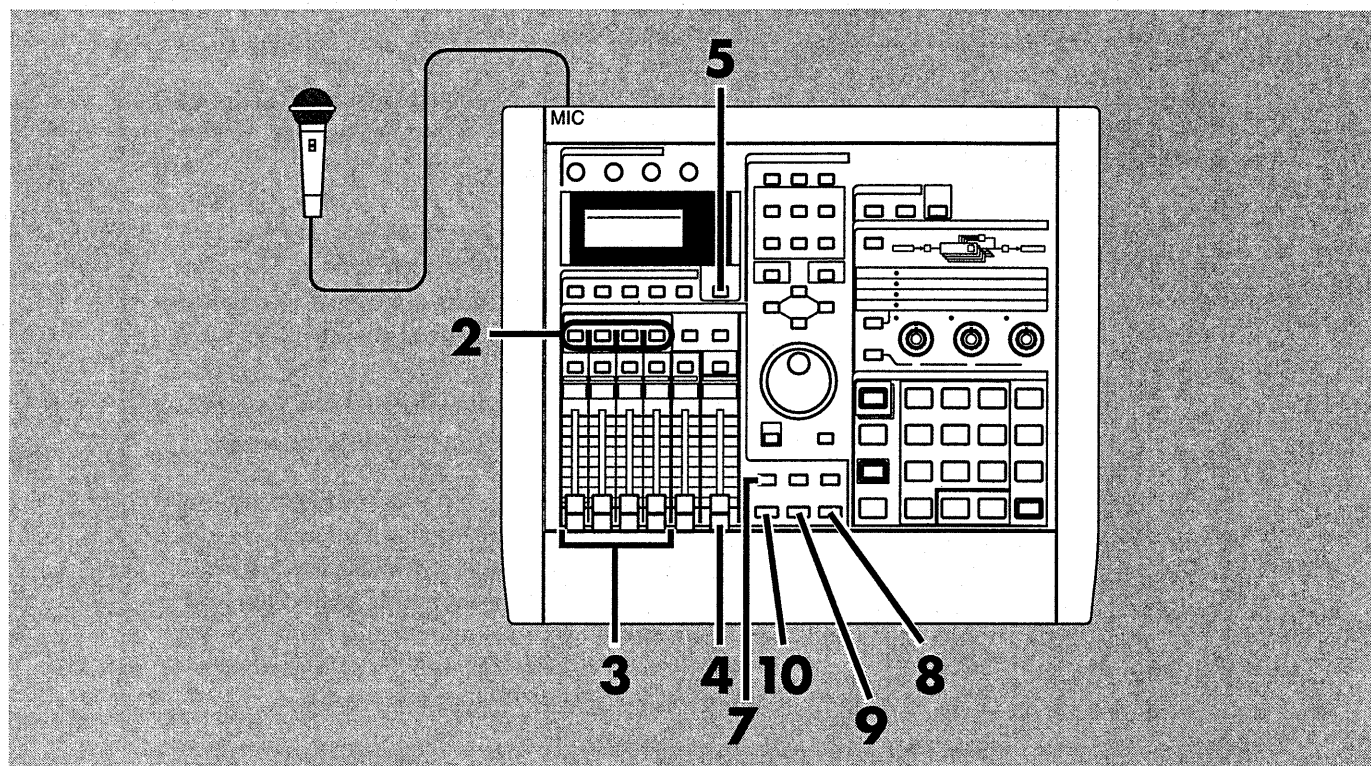
Phantom (p.165)

- Micrófonos estéreo con conectores como los utilizados en los auriculares estéreo
- Micrófonos con una salida extremadamente baja

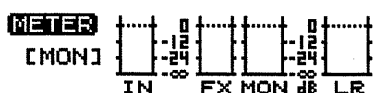
Grabar sonidos externos

Las partes habladas que no son las correspondientes a lo que dicen los personajes que aparecen en los vídeos, como los pensamientos de los caracteres o las voces que describen la historia, se conocen como **narración**. La narración es muy efectiva para expresar algo que no puede explicarse sólo con lo que ocurre en la pantalla.

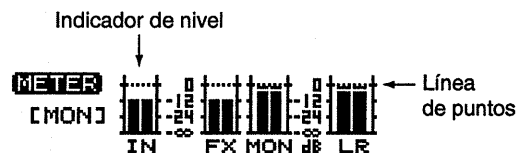
Aquí grabaremos una narración en una pista y sincronizaremos esta narración con las imágenes de vídeo. En primer lugar debe preparar una cinta de vídeo que ya haya editado.



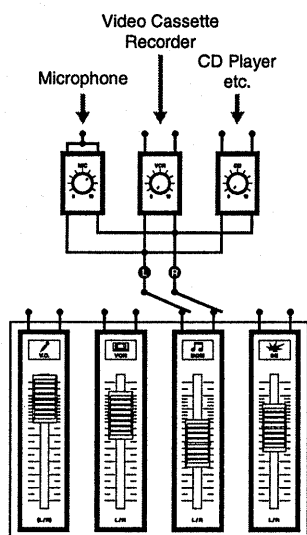
- 1** Rebobine la cinta de vídeo hasta el principio.
- 2** Determine la pista que desea grabar. Pulse [STATUS] para la pista en la que desee grabar. El botón parpadeará en rojo. Sólo es posible grabar una pista a la vez. No es posible hacer que parpadee en rojo más de un botón [STATUS] a la vez. Aquí seleccione la pista A (V.O.) para la grabación.
- 3** Coloque el deslizador de la pista que grabará en una posición próxima a 0 dB. Este deslizador permite comprobar el sonido del pad que se grabará, pero no determina el nivel de la grabación. Los sonidos pueden grabarse incluso aunque no puedan oírse.
- 4** Suba el deslizador MASTER hasta conseguir un nivel de volumen adecuado.
- 5** Pulse [DISPLAY (HOME)] una o más veces hasta que la pantalla muestre "METER MON".



- 6** Hable al micrófono. Mientras comprueba que su voz sea audible, gire el mando [INPUT MIXER (REC LEVEL)] [MIC] hasta que los indicadores de nivel fluctúen al nivel más alto posible sin cruzar la línea de puntos que se encuentra en la parte superior de la pantalla.



[INPUT MIXER (REC LEVEL)]



Los sonidos procedentes de un grabador de cintas de vídeo, un reproductor de CDs, un micrófono o similar conectado se graban en la pista después de mezclar todos los sonidos. Por ejemplo, mientras gire los mandos [MIC] y [CD] para colocar cada uno en una posición apropiada, podrá oír los sonidos tanto del micrófono como del CD, y ambos sonidos se grabarán juntos en la misma pista.

Si no desea grabar ningún otro sonido, no sólo debe subir los niveles de los instrumentos externos que desea grabar, sino que también es aconsejable que los mandos de los instrumentos que no desea grabar estén totalmente girados hacia la izquierda (en sentido antihorario). Aquí suba sólo el nivel del mando [MIC], y gire los mandos [VIDEO] y [CD] totalmente hacia la izquierda.

- 7** Pulse [◀◀] (ZERO).

- 8** Pulse [●] (REC). El botón parpadeará en rojo.

- 9** Pulse al mismo tiempo el botón de reproducción de la pletina de vídeo y el botón [▶] (PLAY) del A-6. La grabación se iniciará de manera automática. Añada la narración en los momentos que crea oportunos.

NOTA Si la grabación no se inicia al pulsar [▶], es posible que "Start/w" esté ajustado a "PAD." Ajuste este parámetro a "[▶]."

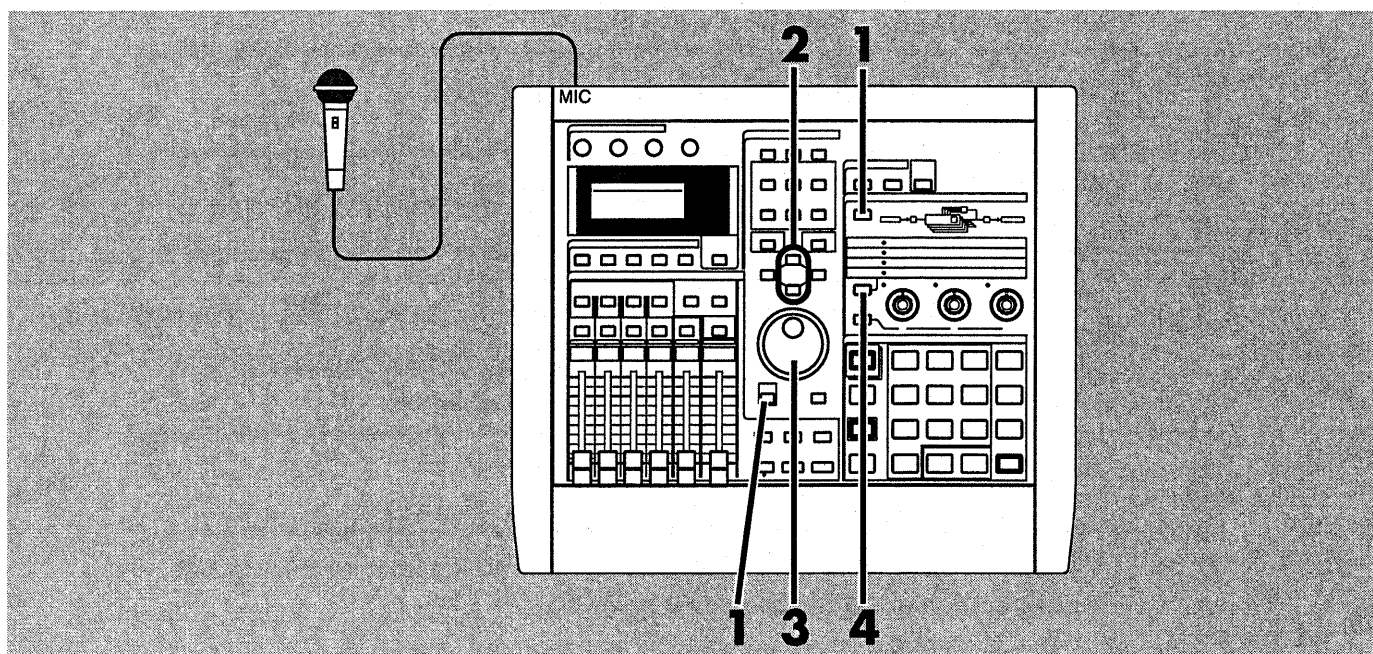
- 10** Una vez haya terminado la grabación, pulse [■] (STOP).

- 11** Pulse el botón de parada en la pletina de vídeo.

- 12** Tal como se ha descrito en "Escuchar los sonidos grabados" (p.28), compruebe el resultado de la grabación. ¿Ha salido de la manera esperada?

Al grabar una narración

Es muy probable que descubra que el sonido de su voz grabada en una cinta es muy diferente del que oye al escucharse mientras habla de manera normal. Además, también es posible que se vuelva algo tímido al tener que grabar su voz para una narración. En estas situaciones es posible añadir algunos efectos que cambiarán la calidad de su voz al grabarla.



1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ROUTING (EFFECTS ON/OFF)].

2 Pulse [▲] o [▼] hasta que "Routing" quede seleccionado en la pantalla.

Opción seleccionada
 ↓
 FX ROUTING
 Routing 1 (INS INPUT)
 Patch UT
 [VoiceTrns.]

3 Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar "1 (INS INPUT)."

4 Pulse [SELECT] una o más veces hasta que el indicador que se encuentra junto a [VOICE T.] se ilumine en rojo.

5 Grabe la narración siguiendo los pasos detallados en "Grabar sonidos externos." Aquí puede cambiar la calidad de su voz girando los mandos [EFFECTS]. Al girar estos mandos obtendrá los siguientes efectos.

Mando C1: Ajusta el tono de la voz. Por ejemplo, puede conseguir que una voz de hombre suene femenina, o que una voz de mujer suene masculina.

Mando C2: Ajusta el sonido de la voz cambiando la longitud aparente de las cuerdas vocales. Por ejemplo, puede obtener una "voz de pato" como la que se obtiene al acelerar un grabador de cintas, o una "voz de gigante."

Mando C3: Si gira este mando totalmente hacia la derecha obtendrá un voz tipo robot, sin ninguna modulación ni entonación.

Seleccionar estéreo y mono

Cuando reciba el A-6 después de adquirirlo, éste estará configurado para grabar en estéreo. Si desea realizar las grabaciones en modo, siga los pasos que se indican a continuación. Una grabación en mono utiliza aproximadamente la mitad de espacio de disco que una grabación en estéreo de la misma longitud. Si dispone de suficiente espacio de disco, siempre es aconsejable realizar las grabaciones en estéreo.

- 1** Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [●] (REC).
- 2** Pulse [▲] hasta que "Type" quede seleccionado en la pantalla.
- 3** Gire el dial [TIME/VALUE]. Aquí seleccione "MONO."
Type
Selecciona la grabación en mono o en estéreo. Si selecciona "MONO" podrá grabar en mono. En la mayoría de los casos es recomendable grabar en estéreo.
- 4** Pulse [DISPLAY (HOME)].
- 5** Tal como se ha descrito en "Grabar sonidos que irán con las imágenes" (p. 26), grabe y compruebe el resultado de la grabación.

Guardar el trabajo

Las frases grabadas en las pistas se pierden si simplemente apaga el equipo. También perderá la información si se produce un corte accidental en la alimentación.

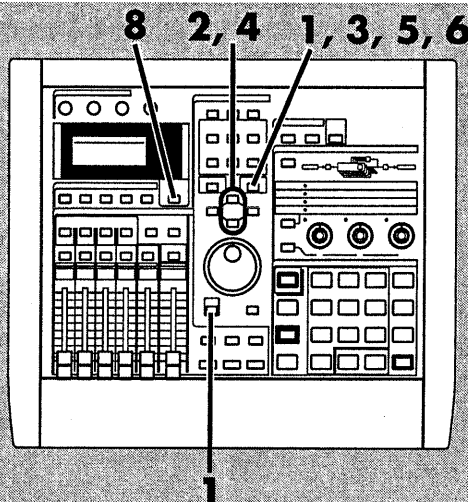
Las frases perdidas no pueden recuperarse ni restablecerse a las condiciones previas. Para evitar este tipo de situaciones, guarde el trabajo en el disco duro.



Cuando trabaje con información importante, o cuando trabaje con el A-6 durante un período de tiempo considerable, es aconsejable guardar el trabajo de manera frecuente.

Guardar sobrescribiendo 1

Este proceso sobrescribe y guarda todos los proyectos, incluyendo la información que representa los niveles de los efectos seleccionados actualmente y que se han añadido al sonido, así como el status de las pistas de reproducción y de grabación. Éste es el proceso que se utiliza de manera más frecuente.



- 1** Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SAVE (ENTER/YES)].
- 2** Pulse [▲] o [▼] hasta que "Overwrite ALL" quede seleccionado en la pantalla.
- 3** Pulse [ENTER/YES]. Aparecerá un mensaje de confirmación que le pedirá si está de acuerdo con sobrescribir la versión antigua del trabajo (es decir, el trabajo tal como haya quedado al guardarlo la última vez).
- 4** Pulse [ENTER/YES] de nuevo.
- 5** Una vez guardado el trabajo, la pantalla mostrará el mensaje "Completed."

Guardar sobrescribiendo 2

Con este proceso no se guardan los ajustes de los efectos.

- 1** Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SAVE (ENTER/YES)].
- 2** Pulse [▲] o [▼] hasta que "PROJECT" quede seleccionado en la pantalla.
- 3** Pulse [ENTER/YES].
- 4** Pulse [▲] o [▼] hasta que "Overwrite" quede seleccionado en la pantalla.
- 5** Pulse [ENTER/YES]. Aparecerá un mensaje de confirmación que le pedirá si está de acuerdo con sobrescribir la versión antigua del trabajo (es decir, el trabajo tal como haya quedado al guardarlo la última vez).
- 6** Pulse [ENTER/YES] de nuevo.
- 7** Una vez guardado el trabajo, la pantalla mostrará el mensaje "Completed."
- 8** Pulse [DISPLAY (HOME)].

Guardar un proyecto como un proyecto nuevo

Utilice el siguiente proceso para guardar el proyecto actual con un nombre diferente, sin sobrescribir el trabajo actual (dejándolo, por lo tanto, tal como está). Esto es útil si, por ejemplo, desea crear varios sonidos para una imagen concreta y a continuación compararlos.

- 1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SAVE (ENTER/YES)].
- 2 Pulse [▲] o [▼] hasta que "PROJECT" quede seleccionado en la pantalla.
- 3 Pulse [ENTER/YES].
- 4 Pulse [▲] o [▼] hasta que "Save As New" quede seleccionado en la pantalla.
- 5 Pulse [ENTER/YES].
- 6 En esta pantalla puede asignar un nombre al proyecto. Pulse [◀] [▶] y gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar los caracteres para el nombre.

Nombre del proyecto

```
SAVE PROJECT AS ..
To No.02
New Name [NewProject02]
```

↑
Carácter que se cambiará
- 7 Pulse [ENTER/YES].
- 8 Una vez guardado el trabajo, la pantalla mostrará el mensaje "Completed."

Evitar borrados accidentales del trabajo

Roland ha considerado la posibilidad de que, incluso con el trabajo guardado en el disco, sigue siendo posible sobrescribirlo de manera accidental al guardar otros trabajos, o borrarlos por error. Para evitar este tipo de problemas, es posible proteger los proyectos con un ajuste que no permite ni sobrescribirlos ni borrarlos. Una vez protegidos, los proyectos no podrán sobrescribirse ni eliminarse.

Sólo es posible proteger los proyectos ya guardados en el disco. El proyecto actual no es proyecto de este tipo. Esto es así para permitir la grabación y edición continuas del proyecto actual. No obstante, si ahora intenta guardar el proyecto sobrescribiéndolo de la manera normal, la pantalla mostrará el mensaje "Project is Protected.", y no podrá proseguir con la operación. Si desea guardar el proyecto sobrescribiéndolo, puede eliminar la protección del proyecto o guardarlo con otro nombre.

Proteger los archivos

- 1 Pulse [PROJECT].
- 2 Pulse [▲] o [▼] hasta que "Protection" quede seleccionado en la pantalla.
- 3 Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje "TURN PRJ. PROJECTION".
- 4 Gire el dial [TIME/VALUE] hasta que aparezca en la pantalla el nombre del proyecto que desea proteger.

```
TURN PRJ. PROTECTION
DI[NewProject01]onDisk
<Now OFF → Turn ON>
[ENTER] to Do.
```
- 5 Compruebe que la pantalla muestre el mensaje "(Now OFF→Turn ON)", y pulse [ENTER/YES].
- 6 El proyecto estará protegido, y el mensaje de la pantalla cambiará a "(Now ON→ Turn OFF)."
- 7 Pulse [DISPLAY (HOME)].

Eliminar la protección de un proyecto

- 1 Pulse [PROJECT].
- 2 Pulse [▲] o [▼] hasta que "Protection" quede seleccionado en la pantalla.
- 3 Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje "TURN PRJ. PROJECTION".
- 4 Gire el dial [TIME/VALUE] hasta que aparezca en la pantalla el nombre del proyecto del que desee eliminar la protección.

```
TURN PRJ. PROTECTION
DI[NewProject01]onDisk
<Now ON → Turn OFF>
[ENTER] to Do.
```
- 5 Compruebe que la pantalla muestre el mensaje "(Now ON→Turn OFF)", y pulse [ENTER/YES].
- 6 La protección se habrá eliminado, y el mensaje de la pantalla cambiará a "(Now OFF→Turn ON)."
- 7 Pulse [DISPLAY (HOME)].

Capítulo 4 La grabación (Parte 2)

¿Qué es "muestrear"?

Además de las pistas (A–D) utilizadas para la grabación y reproducción de sonidos basadas en el tiempo, el A-6 también dispone de un grupo de pads ([0]–[9], [F1]–[F3] y [BEEP]) que pueden pulsarse para tocar sonidos. Los pads son como teclas de un teclado. Por ejemplo, los pads tienen una relación uno a uno con los sonidos que se oyen al pulsarlos, igual que ocurre con las teclas blancas y negras de un teclado. En el A-6, cada uno de los 14 pads ([0]–[9], [F1]–[F3] y [BEEP]) tiene un sonido asignado, y es posible tocar hasta cuatro sonidos de manera simultánea.

El proceso general de digitalización de sonidos audibles y posterior grabación de estos números se conoce como **muestrear**. En el A-6, **muestrear** se refiere de manera específica a la grabación de sonidos en los pads.

Grabar sonidos en los pads (Muestrear)

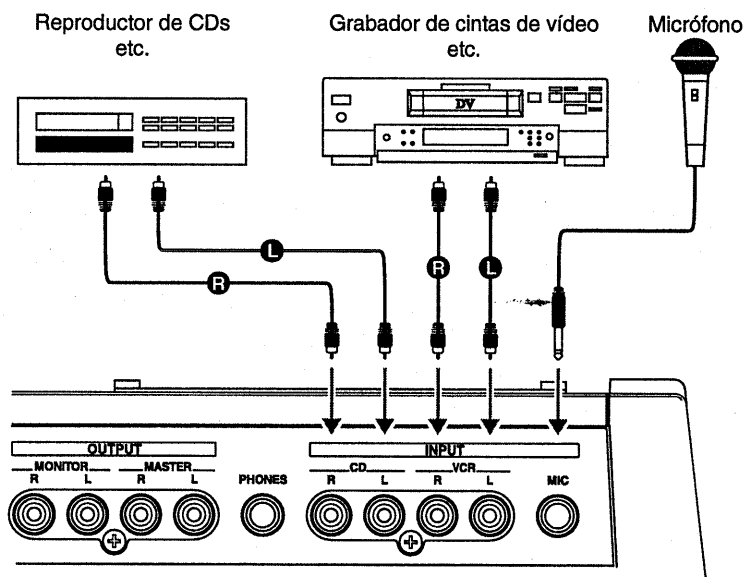
Si se ha conectado a equipos externos

1

Baje completamente el deslizador MASTER del A6.

2

Consulte la siguiente figura, y conecte un grabador de cintas de vídeo o un micrófono al jack INPUT.



NOTA

Es posible que los micrófonos y los altavoces se acoplen, según la posición de los primeros con relación a los segundos. Este problema puede solucionarse:

1. Cambiando la orientación de los micrófonos.
2. Colocando los micrófonos a una mayor distancia de los altavoces.
3. Bajando el volumen.

Al conectar micrófonos

Es posible conectar la mayoría de los micrófonos dinámicos y de los micrófonos condensadores utilizados normalmente para partes vocales e instrumentales. No obstante, los siguientes tipos de micrófonos no funcionarán correctamente, aunque los conecte directamente al A-6.

- Micrófonos condensadores utilizados para conferencias que requieren potencia fantasma

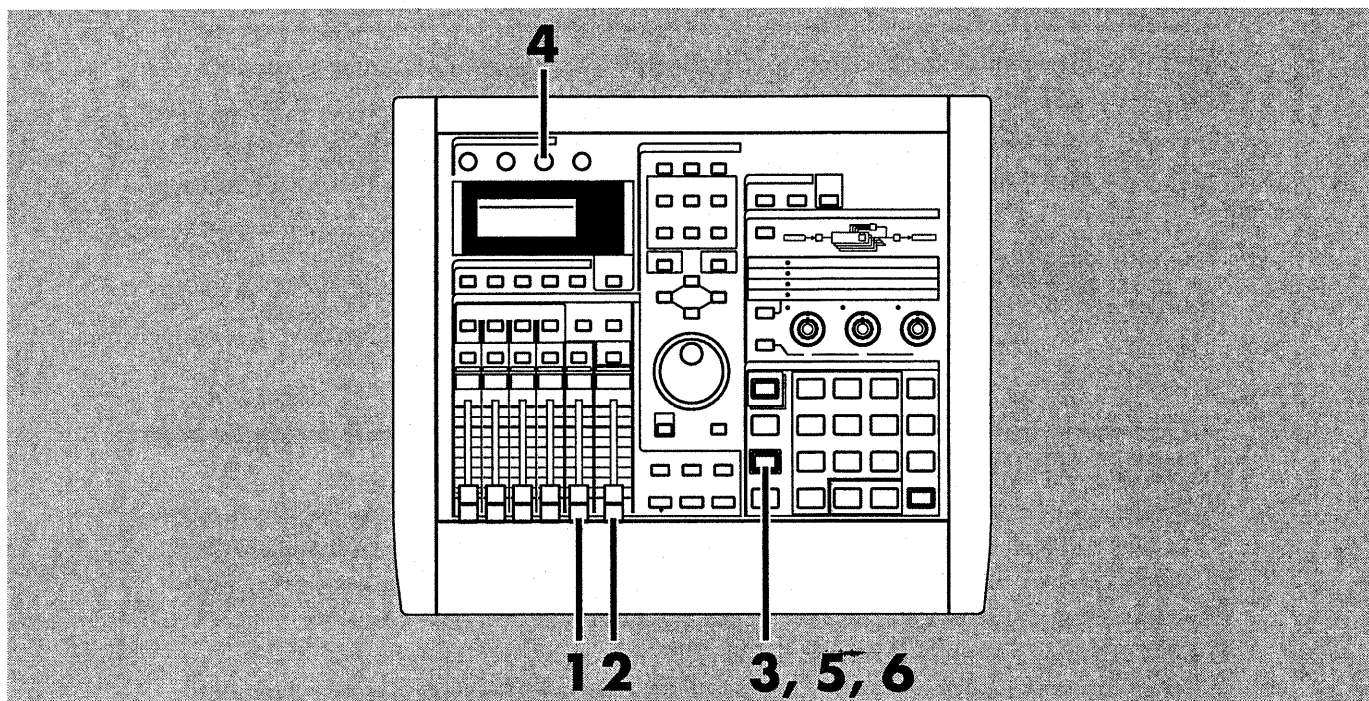


Phantom (p.164)

- Micrófonos estéreo con conectores como los utilizados en los auriculares estéreo
- Micrófonos con una salida extremadamente baja

Muestrear

Ahora muestrearemos sonidos de un reproductor de CDs, de un micrófono o de otro equipo que haya conectado, y los grabaremos en los pads. Seleccione un grupo de pads (01-49) diferente del grupo que contiene los clips de demostración (p. 19).



1 Coloque el deslizador PAD en una posición próxima a los 0 dB. Este deslizador permite comprobar el sonido grabado en el pad. En ningún caso determina el nivel de la grabación.

2 Suba el deslizador MASTER hasta conseguir un nivel de volumen adecuado.

- 3** Pulse [PAD REC] (START/STOP). Los pads parpadearán en rojo. Al mismo tiempo, el pad con el número más bajo ([0]–[9]) se iluminará, indicando que este pad es el que se ha seleccionado como destino para la muestra.

Si ya ha asignado sonidos a todos los pads

- 3-1** Si todos los pads ya contienen sonidos grabados, la pantalla mostrará el mensaje "Select PAD". En este caso, pulse un pad diferente en el que pueda muestrear el sonido.
- 3-2** La pantalla mostrará el mensaje "Overwrite?". Si desea substituir el sonido ya grabado en el pad por el sonido nuevo que está muestreando, pulse [ENTER/YES].

```
PAD REC Type STEREO
REMAIN 06h41m Overwrite?
```

- 3-3** Si no desea muestrear en el pad seleccionado, cambie a otro grupo de pads (p. 19).

- 4** Reproduzca el CD. Mientras comprueba que puede oír los sonidos, ajuste la posición del mando [CD] [INPUT MIXER (REC LEVEL)] de manera que el indicador de nivel que representa a esta señal esté al nivel más alto posible sin cruzar la línea de puntos que se encuentra en la parte superior de la pantalla.

```
PAD REC Type STEREO
REMAIN Start/w LEV.3
06h41m PreTris 20ms
```

← Línea de puntos

Indicador de nivel

[INPUT MIXER (REC LEVEL)]

Las señales procedentes de equipos externos que pueda haber conectado, como grabadores de cintas de vídeo, reproductores de CDs y micrófonos, se combinan (mezclan) antes de grabarse. Por ejemplo, al ajustar los mandos [MIC] y [CD] para colocarlos en las posiciones correctas, no sólo podrá oír los sonidos procedentes del CD y del micrófono, sino que éstos también se grabarán juntos en la misma pista.

Si hay otros sonidos que no desea incluir en la mezcla, deberá subir el nivel de los equipos que desee grabar girando los mandos correspondientes, y girar los mandos completamente hacia la izquierda para los sonidos de los equipos que no desee grabar. En este caso, ajuste sólo la posición del mando CD, y gire los mandos [MIC] y [VCR] totalmente hacia la izquierda.

- 5** Reproduzca de nuevo el CD. Pulse [PAD REC] (START/STOP) en el momento en que desee empezar a muestrear el sonido. Se iniciará el proceso de muestreo.

- 6** Pulse [PAD REC] (START/STOP) de nuevo. La pantalla mostrará el mensaje "Completed." y volverá a aparecer la pantalla normal.

Seleccionar estéreo y mono

Cuando reciba el A-6 después de adquirirlo, éste estará ajustado para grabar en estéreo. Si por alguna razón desea grabar las muestras en mono, siga los pasos que se indican a continuación. El muestreo en mono permite realizar muestras de la misma longitud pero utilizando aproximadamente la mitad de la memoria. Si dispone de suficiente espacio de disco, siempre es aconsejable realizar las grabaciones en estéreo.

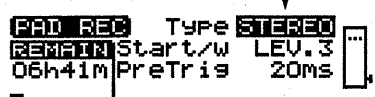
1

Pulse [PAD REC] (START/STOP). El pad parpadeará en rojo.

2

Pulse [▲] hasta que "Type" quede seleccionado en la pantalla.

Opción seleccionada



3

Gire el dial [TIME/VALUE]. Aquí debe seleccionar "MONO."

Type

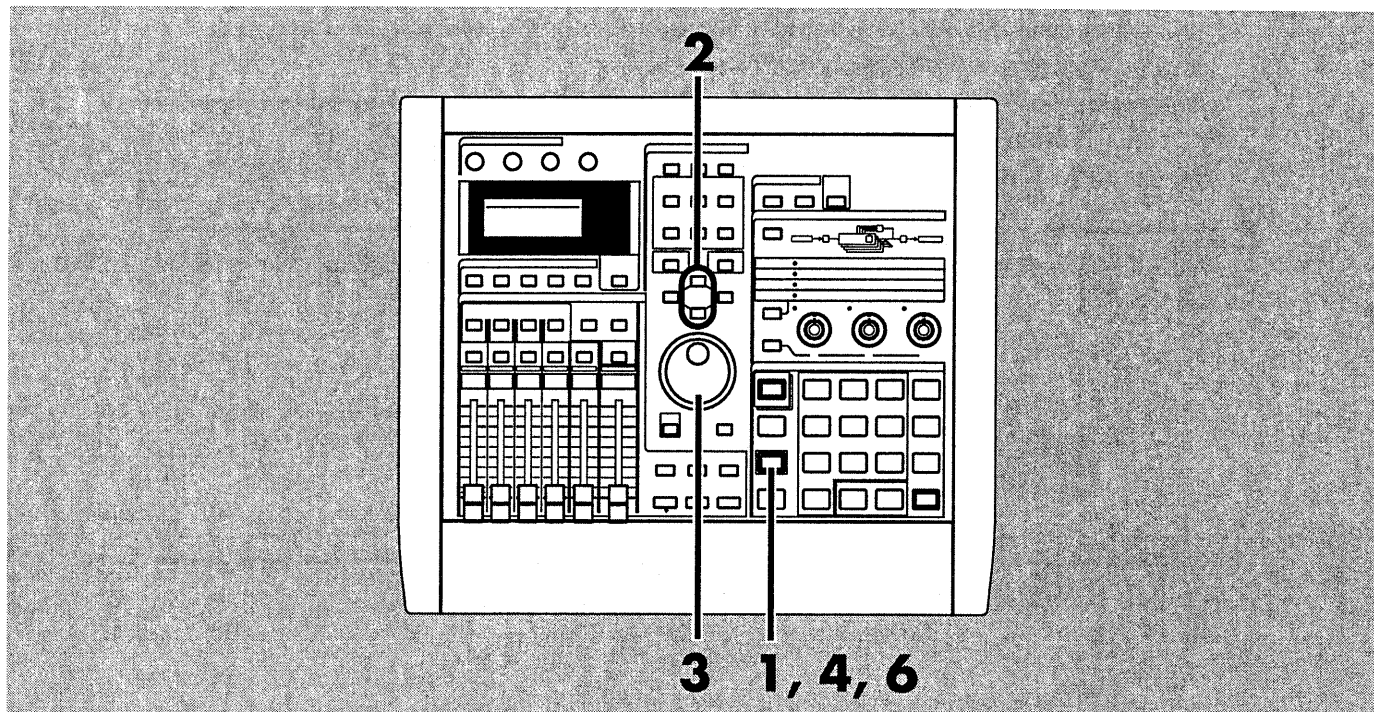
Este parámetro determina si se utilizará el muestreo monoaural o estéreo. Si selecciona "MONO", el A-6 pasará al modo de muestreo monoaural. Normalmente, este parámetro debe estar siempre ajustado a "STEREO."

4

Pulse [PAD REC] (START/STOP) para iniciar el muestreo. Muestree el sonido y compruebe el resultado siguiendo los pasos descritos en "Muestrear" (p. 45).

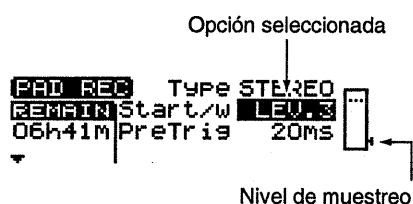
Ajustar el punto en que se iniciará el muestreo

Al recibir el A-6, éste está ajustado para empezar a muestrear de manera automática al recibir sonido. Es posible ajustar el nivel del volumen al que empezará a muestrarse.



1 Pulse [PAD REC] (START/STOP).

2 Pulse [▲] o [▼] hasta que "Start/w" quede seleccionado en la pantalla.



3 Gire el dial [TIME/VALUE]. Aquí seleccione "LEV.3."

Start/w (Empezar con)

Este parámetro selecciona el método con el que empezará muestrearse.

MANUAL: El muestreo empieza al pulsar [PAD REC] (START/STOP).

LEV.1-LEV.8: Determina el nivel de la señal de entrada necesario para iniciar el muestreo. Cuanto mayor sea el número ajustado, más alta deberá ser la señal de entrada para empezar a muestrear.

PAD: El muestreo se inicia al pulsar un pad.

[►]: El muestreo se inicia al pulsar [►] (PLAY) (p. 130).

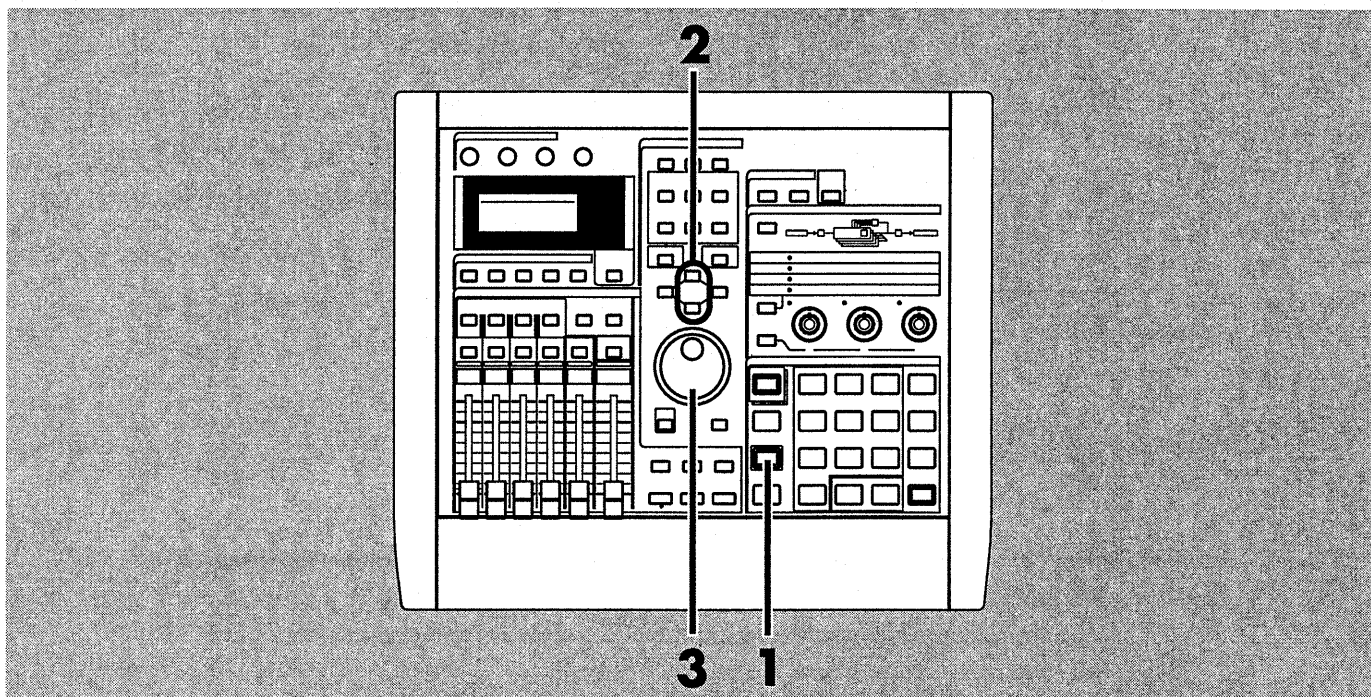
4 Proceda con el muestreo utilizando los procesos descritos en "Muestrear" (p. 45). Aquí, cuando pulse [PAD REC] (START/STOP) la pantalla mostrará el mensaje "Waiting Signal...", y el A-6 pasará al modo de espera para el muestreo.

5 El muestreo empezará cuando se reciba un sonido de un volumen suficiente. Si desea cancelar el muestreo, pulse [PAD REC] (START/STOP).

6 Pulse [PAD REC] (START/STOP) de nuevo. El muestreo habrá terminado. Compruebe el resultado del muestreo.

Evitar la omisión del principio de la muestra

En la descripción anterior, en la que hemos explicado la manera de ajustar el A-6 para que el muestreo se inicie de manera automática, hemos visto que, según los ajustes, los sonidos iniciales de la muestra pueden omitirse. Para evitarlo, puede ajustar el A-6 para que empiece a muestrear algo antes de recibir el sonido del volumen adecuado para disparar el muestreo.



1 Pulse [PAD REC] (START/STOP).

2 Pulse [▲] o [▼] hasta que "PreTrig" quede seleccionado en la pantalla.

```

PAD REC  Type STEREO
REMAIN Start/w LEV.3
06h41m PreTrig 20ms
  
```

Opción seleccionada

3 Gire el dial [TIME/VALUE].

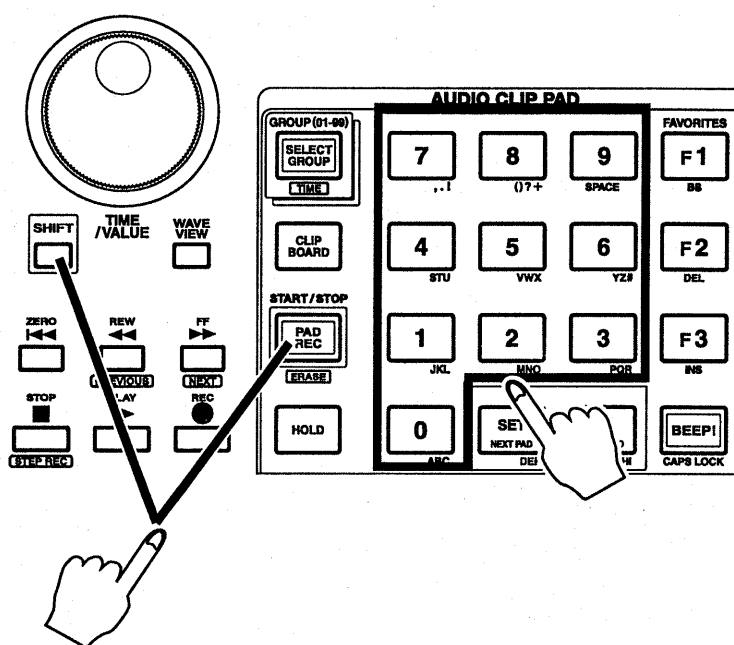
PreTrig (Predisparo)

Este parámetro determina la cantidad de tiempo (OFF, 20, 40, 80, 160 ó 320 ms) que se muestreará antes del inicio teórico de la muestra.

4 Muestree y compruebe el resultado siguiendo los pasos descritos en "Empezar a muestrear de manera automática" (p. 48).

Cuando la muestra no es buena

Los clips muestreados se guardan de manera automática en el disco. Al contrario que con la grabación de pistas, no es necesaria ninguna operación especial para guardar la información. Si la muestra grabada no es buena, pulse el pad de esta muestra para seleccionarlo como destino para el muestreo, y vuelva a muestrear el sonido. Además, si dispone de un clip que ya no necesita, puede eliminar este clip del pad que lo contiene.



- 1 Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [PAD REC] (ERASE), y pulse el pad que contenga el clip que desee eliminar. El indicador del pad se apaga para mostrar que el clip se ha eliminado.

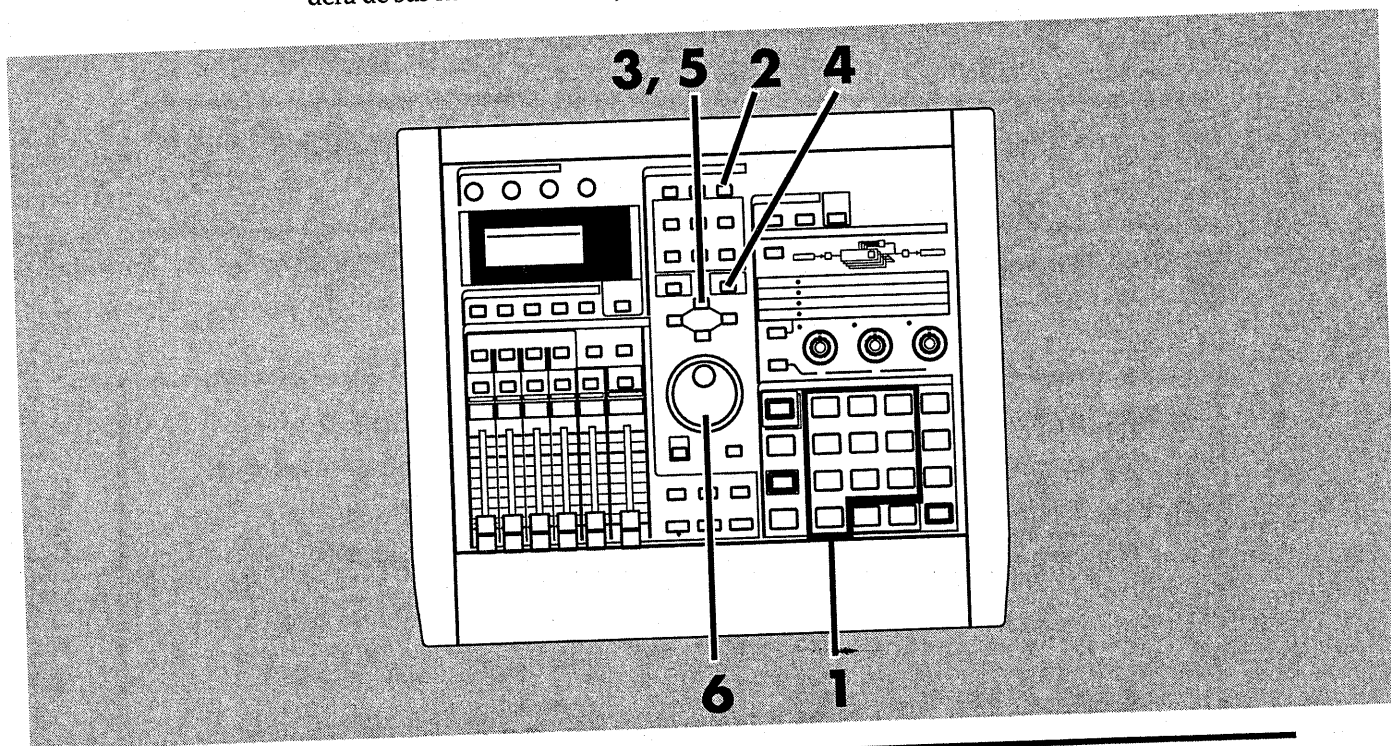
Escuchar los sonidos muestreados

Número de clips que pueden tocarse a la vez

Es posible reproducir un máximo de cuatro clips a la vez. Si pulsa más de cuatro pads, los pads pulsados en último lugar tienen prioridad, y los clips de los pads pulsados previamente dejan de sonar. Los clips también dejan de sonar al cambiar a otro grupo de pads. También es posible tocar clips al reproducir pistas. No obstante, un único pad ocupa el lugar de una pista. Los sonidos de las pistas tienen prioridad sobre los sonidos de las pistas, con lo que, por ejemplo, si se están reproduciendo las pistas A-C, sólo será posible reproducir el sonido de un pad. Esto también significa que si se están reproduciendo las pistas A-D, no podrá reproducirse el sonido de ningún pad.

Seleccionar la manera en que se reproducirán los clips al pulsar los pads

Es posible determinar la manera en que se reproducirán los clips según la manera en que pulse los pads, independientemente para cada pad. La utilización de esta función dependerá de sus necesidades u objetivos concretos.



- 1** Pulse el pad cuyo método de reproducción desee cambiar.
- 2** Pulse [PAD].
- 3** Pulse [▲] hasta que "Set Pad Param?" quede seleccionado en la pantalla.
- 4** Pulse [ENTER/YES].

5 Pulse [▲] hasta que "PadPlay" quede seleccionado en la pantalla.

6 Gire el dial [TIME/VALUE].

Opción seleccionada
↓

PAD PARAM PadPlay LoopMode ▼ In Point	0M01s38 GATE IN-OUT 0M00s00
---	---

PadPlay

Este parámetro determina la manera en que se reproducirán los clips al pulsar los pads.

GATE: El clip se reproducirá al pulsar el pad, y se parará al soltar el pad.

TRIGGER: El clip se reproducirá al pulsar el pad, pero no se parará al soltar el pad. Para que el clip deje de reproducirse deberá volver a pulsar el pad.

TO END: El clip se reproducirá al pulsar el pad, y continuará sonando hasta el final del clip.

7 Si desea cambiar algún otro clip, pulse el pad correspondiente y repita el Paso 6.

8 Una vez haya definido todos los ajustes, pulse [DISPLAY (HOME)].

Seleccionar la manera en que se reproducirán los clips 2

También es posible seleccionar la manera en que se reproducirá un clip antes de muestrearlo.

1 Pulse [PAD REC] (START/STOP).

2 Pulse [▲] o [▼] hasta que "Pad Play" quede seleccionado en la pantalla.

Pantalla seleccionada
↓

PAD REC REMAIN LOOP 06h41m Auto Trim	Pad Play GATE OFF OFF
---	---------------------------------------

3 Gire el dial [TIME/VALUE].

Seleccione la manera en que se reproducirán los clips al pulsar los pads.

PadPlay

Este parámetro determina la manera en que se reproducirán los clips al pulsar los pads.

GATE: El clip se reproducirá al pulsar el pad, y se parará al soltar el pad.

TRIG: El clip se reproducirá al pulsar el pad, pero no se parará al soltar el pad. Para que el clip deje de reproducirse deberá volver a pulsar el pad.

END: El clip se reproducirá al pulsar el pad, y continuará sonando hasta el final del clip.

4 Pulse [PAD REC] (START/STOP) para iniciar el muestreo. Muestree y compruebe el resultado utilizando los procesos descritos en "Muestrear" (p. 45).

Capítulo 5 Utilizar con el vídeo

¿Qué es "Sincronizar"?

Hasta el capítulo previo, la temporización de la reproducción se coordinaba pulsando el botón de reproducción del grabador de cintas de vídeo y el botón [►] del A-6 al mismo tiempo. Aunque ésta es la manera más sencilla de sincronizar el sonido y las imágenes, pueden aparecer discrepancias debidas a la manera de pulsar los botones o a las diferencias en la precisión de los equipos. Aunque se esfuerce en conseguir la música de fondo o el efecto de sonido perfectos para una imagen, este problema puede afectar al efecto deseado.

Si lo utiliza en combinación con el Interface de Sincronización MIDI para Vídeo SI-80S, el A-6 podrá recibir y utilizar el código temporal (código temporal RC) del grabador de cintas de vídeo. En este caso, siempre que reproduzca, pare, avance, rebobine, etc., las operaciones del A-6 seguirán siempre lo que haga el grabador de cintas de vídeo. Esto hace innecesaria la manipulación de ambos equipos por separado. Esta **manipulación de múltiples equipos utilizando un código temporal compartido** se conoce, en este Manual del Usuario, como **sincronización**.

Componentes necesarios para la sincronización

Los siguientes componentes son necesarios para sincronizar la operación del A-6 con el código temporal del grabador de cintas de vídeo.

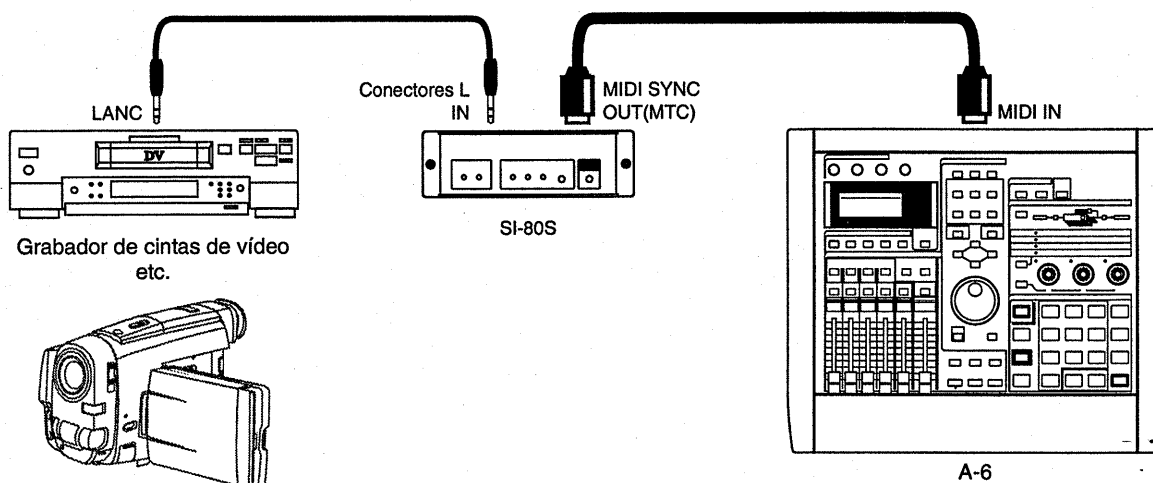
- El A-6
- Un equipo de vídeo (como Hi-8 o DV) que utilice el código temporal RC (LANC)
- SI-80S (Interface de Sincronización MIDI para Vídeo: debe adquirirlo por separado)
- Cable MIDI (incluido en el paquete del SI-80S)
- Cable LANC (incluido en el paquete del SI-80S)

Conexiones

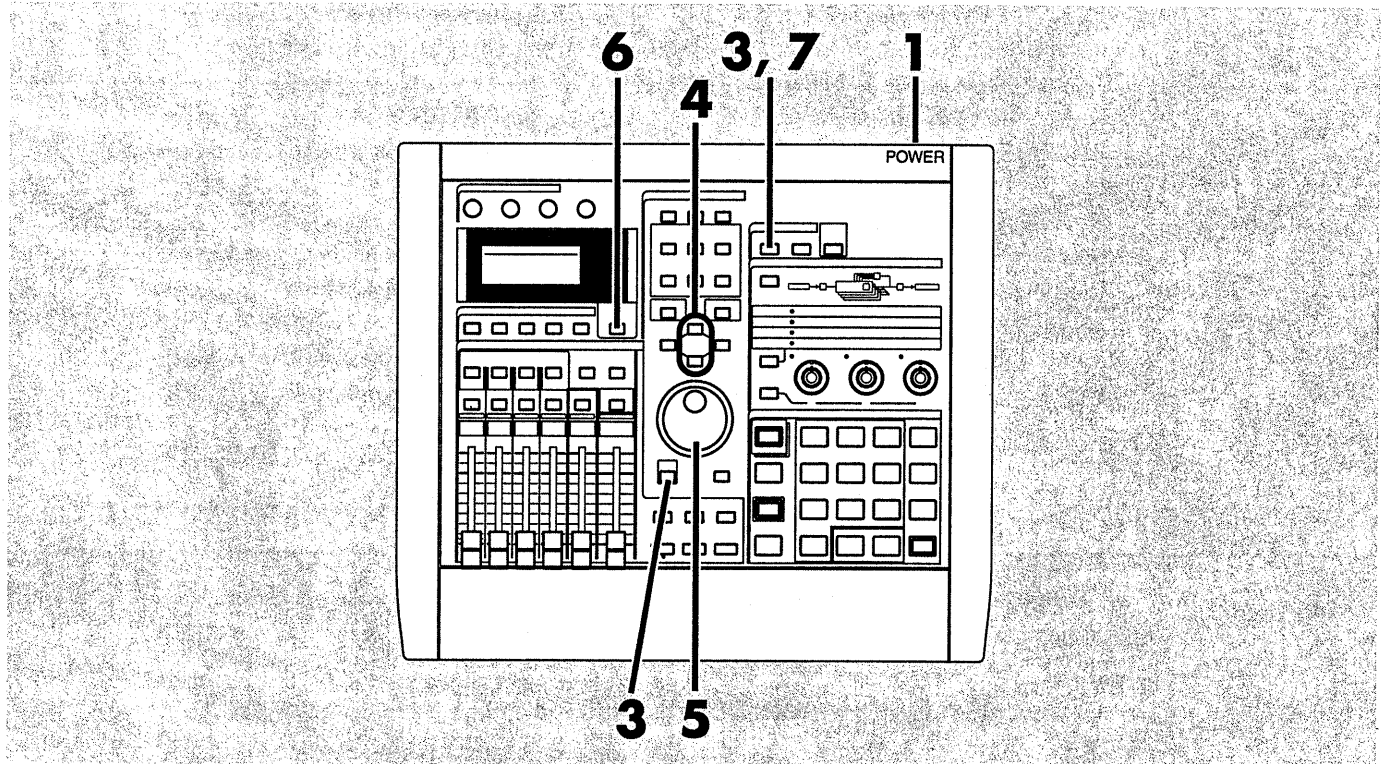
Conecte cada uno de los equipos tal como se muestra a continuación, y a continuación consulte los manuales del usuario del equipo de vídeo y del SI-80S.



Para evitar la aparición de problemas de funcionamiento, y para no dañar los altavoces ni los demás equipos, baje siempre el volumen y apague todos los equipos antes de realizar cualquier conexión.



Sincronizar la reproducción



1 Ponga en marcha cada uno de los equipos.

2 Haga coincidir el tipo de código temporal del SI-80S con el tipo de código temporal utilizado por el grabador de cintas de vídeo. Hágalo con el botón [SELECT] del SI-80S.

Código temporal del formato NTSC

Los equipos de vídeo del formato NTSC utilizan normalmente el siguiente tipo de código temporal. Deberá utilizarlo como referencia cuando ajuste el tipo de código temporal.



Formato NTSC (p. 164)

Hi-8: 29.97 NDF (Non-Drop Frame)

MiniDV: 29.97 DF (Drop Frame)

DVCAM: 29.97DF o 29.97NDF (Intercambiable)

3 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SET UP (AUTO)].

4

Pulse [▲] o [▼] hasta que "MTC Type" quede seleccionado en la pantalla.

```

SYNC SETUP
SyncSource
MTC Type
▼ MMC Mode
Rx: ???
INTERNAL
29.970
MASTER
    
```

Opción seleccionada

5

Gire el dial [TIME/VALUE].

MTC Type

Es posible seleccionar entre cinco códigos temporales para el A-6 (30, 29.97N, 29.97D, 25, 24). Selecciónelo para que coincida con el tipo de código temporal utilizado por el grabador de cintas de vídeo y por el SI-80S.

6

Pulse [DISPLAY (HOME)] una o más veces hasta que aparezca la página Big Time Code en la pantalla.

```

HOUR MIN. SEC. FRAME
00:00:00:00
    
```

7

Compruebe que el botón [AUTO (SET UP)] esté iluminado. Si no lo está, pulse el botón [AUTO (SET UP)].

8

Visualice el código temporal del grabador de cintas de vídeo en la pantalla del monitor (TV).

9

Pulse el botón PLAY en el grabador de cintas de vídeo. La reproducción en el A-6 empezará en el mismo momento en que empieza la reproducción en el grabador de cintas de vídeo. Compruebe que el código temporal del vídeo que aparezca en la pantalla del grabador de cintas de vídeo sea el mismo que el que aparece en la pantalla del A-6.

10

Pulse el botón de parada del grabador de cintas de vídeo. El A-6 se parará en el mismo momento que el vídeo.

Si utiliza un grabador de cintas de vídeo Sony

Si utiliza un grabador de cintas de vídeo Sony, **ajuste el parámetro LANC del grabador de cintas de vídeo a "Slave"** para poder transmitir el código temporal. Este ajuste no es necesario si utiliza una cámara de vídeo. Si desea conocer las instrucciones para definir este ajuste, consulte el manual del usuario de su equipo.

Sincronizar la grabación

Descripción general del proceso de creación de sonidos

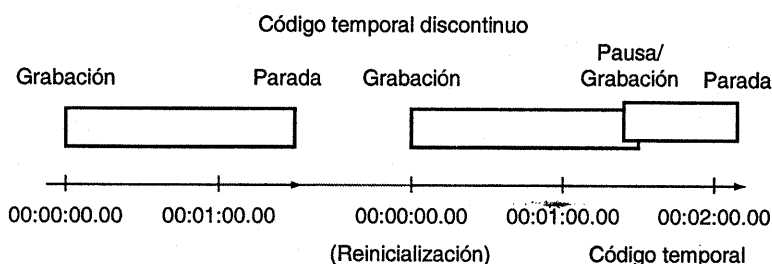
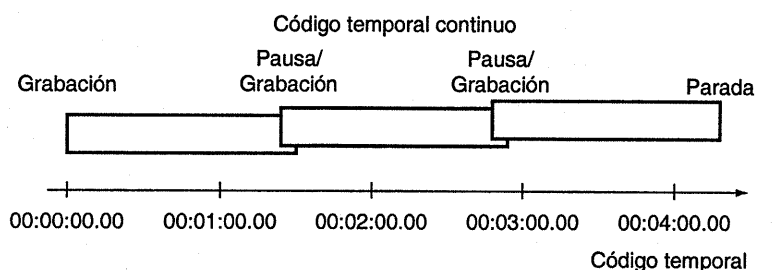
La siguiente explicación describe el proceso general de creación de sonidos para cintas de vídeo ya editadas.

1. Termine la edición de las imágenes.
2. Conecte el grabador de cintas de vídeo y el A-6 (incluyendo el SI-80S).
3. Grabe el sonido de la cinta de vídeo (grabado de manera simultánea con las imágenes) en el A-6 (en la pista VCR o en otra pista).
4. Grabe los efectos de sonido y la música de fondo en el A-6.
5. Ajuste la temporización y el balance del volumen, y termine la edición del sonido.
6. Combine las imágenes de la cinta de vídeo y el sonido del A-6 para crear la cinta master.

Antes de grabar

Para poder sincronizar el grabador de cintas de vídeo y el A-6, el código temporal grabado en la cinta de vídeo debe ser continuo. En primer lugar termine la edición de las imágenes de vídeo, y a continuación cree una cinta master con un código temporal continuo.

En muchos grabadores de cintas de vídeo domésticos, el código temporal ya se graba de manera continua, incluso si al grabar la cinta se alterna entre la pausa y la grabación. No obstante, si se corta la alimentación del grabador de cintas de vídeo durante la edición, o si graba imágenes con espacios en blanco insertados entre ellas, el código temporal se reiniciará.



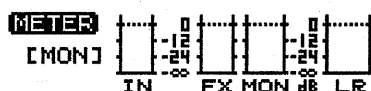
Si el código temporal se reinicia, una o más partes de esta cinta de vídeo tendrán el mismo código temporal grabado. En estos casos, puesto que el A-6 no podrá distinguir el código temporal que debería seguir, no será posible la sincronización precisa. Si es necesario, realice otra copia de la cinta editada.

Consejos para las producciones de vídeo

- El código temporal puede ser inestable al principio de la cinta o en los puntos de la cinta que siguen inmediatamente al inicio de una grabación. Es aconsejable dejar unos segundos de espacio en blanco, creando así una grabación algo más larga.
- Para garantizar un código temporal continuo para la grabación, compruebe que las partes precedentes con imágenes grabadas se rebobinen de manera precisa hasta el principio. Puede hacer que el código temporal sea continuo rebobinando varios cuadros a partir de esta posición y, mientras puede ver la parte final de estas imágenes en el monitor, pulse el botón RECORD.
- Por las razones explicadas anteriormente, también es aconsejable que deje un pequeño espacio en blanco al terminar de filmar, creando así una filmación algo más larga.

Grabar el sonido del vídeo (VCR)

- 1** Conecte la salida de audio del grabador de cintas de vídeo a uno de los conectores de entrada (VCR u otro) del A-6.
- 2** Determine la pista que utilizará para la grabación. Pulse [STATUS] para la pista en la que desee grabar los sonidos. El botón parpadeará en rojo.
- 3** Coloque el deslizador de la pista en la que vaya a grabar en una posición próxima a los 0 dB.
- 4** Suba el deslizador [MASTER] hasta conseguir un nivel de volumen adecuado.
- 5** Pulse [DISPLAY (HOME)] una o más veces hasta que aparezca la página "METER MON" en la pantalla.



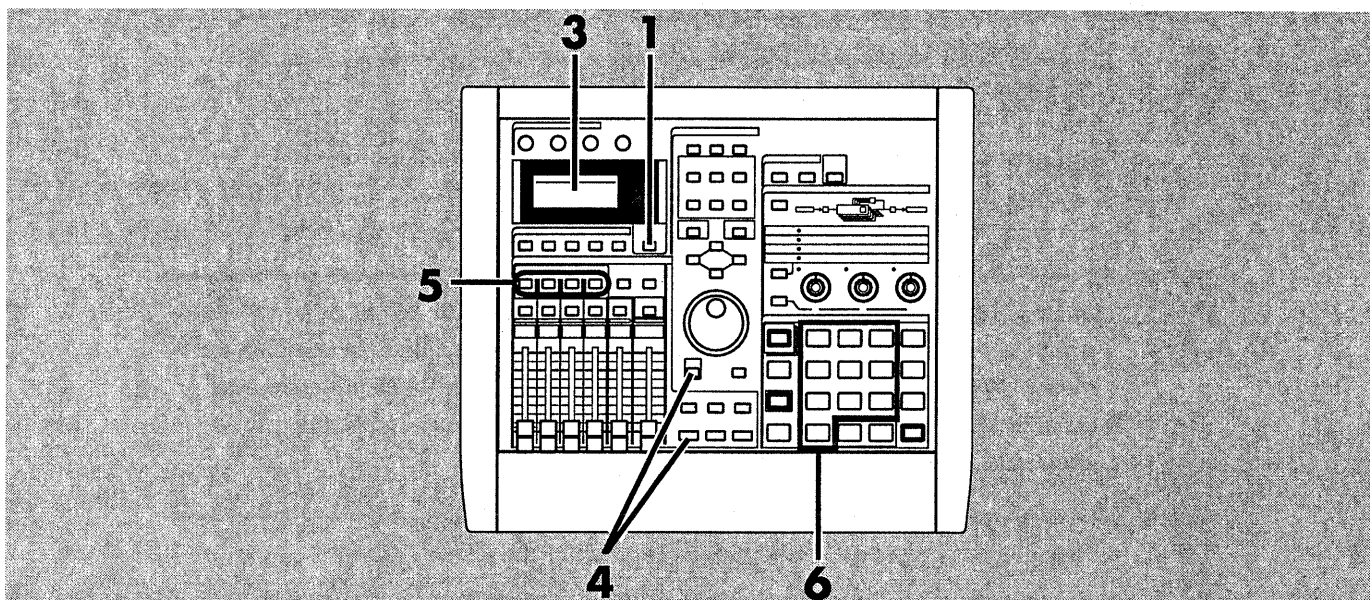
- 6** Pulse el botón de reproducción del grabador de cintas de vídeo. Mientras comprueba que el sonido grabado con el vídeo puede oírse, ajuste la posición del mando [VCR] [INPUT MIXER] de manera que el indicador de nivel de esta señal tenga un nivel lo más alto posible sin cruzar la línea de puntos que se encuentra en la parte superior de la pantalla.
- 7** Pare el vídeo, y pase al principio del segmento que desee grabar.
- 8** Pulse el botón [●] (REC) del A6. El botón parpadeará en rojo.
- 9** Pulse el botón de reproducción del grabador de cintas de vídeo. Se iniciará de manera automática la grabación sincronizada con las imágenes.
- 10** Una vez haya terminado la grabación, pulse el botón de parada del grabador de cintas de vídeo.

Grabar pulsando los pads uno a uno (STEP REC)

Con el A-6 es posible tomar los sonidos que se oyen al pulsar los pads y pegarlos en las pistas, todo ello con el proyecto parado (en lugar de hacerlo mientras se reproduce). Esto se conoce como **Grabación por pasos (STEP REC)**. Por ejemplo, al grabar músicas de fondo, efectos de sonido, narraciones u otros clips de sonido, todos ellos en un tiempo muy corto, el hecho de pulsar los pads a tiempo real puede ser un problema. Además, si desea añadir un efecto de sonido en el momento exacto en que se produce un cambio de escena concreto, es muy probable que si lo hace durante la grabación normal de una pista la temporización esté ligeramente desplazada. En éstas y en otras situaciones similares, STEP REC es una función muy útil.

Grabación de pistas y STEP REC

Con STEP REC, en la pista sólo se graba la temporización con que se pulsar y sueltan los pads. Los sonidos en si no se graban en las pistas cada vez que pulsa un pad. Por lo tanto, no se utiliza ningún espacio adicional del disco duro.

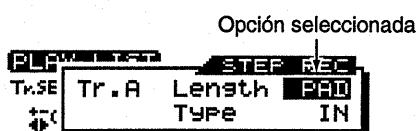


- 1** Pulse [DISPLAY (HOME)] para pasar a la pantalla Playlist.
- 2** Reproduzca el vídeo, y haga una pausa en el punto en que desee grabar. Si es necesario, puede utilizar el dial u otro método para ver la imagen exacta en la que desea empezar a grabar.
- 3** Observe la pantalla del A-6 para comprobar que el código temporal del vídeo coincida con el del A-6.
- 4** Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [■] (STEP REC).
- 5** Pulse [STATUS] para la pista en la que desee grabar. El botón parpadeará en rojo.
- 6** Pulse el pad. El clip se grabará en la pista, y la pantalla volverá a mostrar la página Playlist.
- 7** Rebobine el vídeo algunos segundos y reproduzcalo. Compruebe que el clip se haya grabado.

Ajustar la longitud de los clips grabados

Es posible predeterminar la longitud de un clip antes de grabarlo.

- 1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [■] (STEP REC).
- 2 Pulse [▲] hasta que "Length" quede seleccionado en la pantalla.
- 3 Gire el dial [TIME/VALUE].



Length

Este parámetro determina la longitud del clip que se grabará.

PAD: La longitud del clip grabado será la misma que la longitud del clip asignado al pad.

GATE: El clip se grabará sólo mientras mantenga pulsado el pad.

1-59 sec: El clip se grabará sólo durante el tiempo designado (1 - 59 segundos).

1-10 min: El clip se grabará sólo durante el tiempo designado (1 - 10 minutos).

- 4 Compruebe el resultado de la operación.

Utilización de los pads con "Length" ajustado a "GATE"

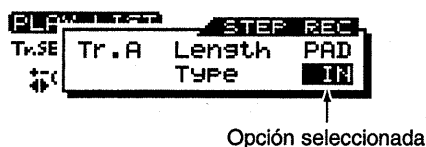
Según el ajuste de "Pad Play" (p. 52) para el pad al que esté asignado, el clip que desee grabar puede comportarse de manera diferente que al reproducirlo pulsando el pad. Puede decirse que la duración de un sonido pasa a ser la longitud del clip grabado.

- | | |
|------------------------------|---|
| "PadPlay" ajustado "GATE": | El clip sonará desde el momento en que pulse el pad hasta el momento en que lo suelte. |
| "PadPlay" ajustado a "TRIG": | El clip sonará desde el momento en que pulse el pad hasta el momento en que vuelva a pulsarlo. No obstante, cuando "Loop" (p. 89) esté ajustado a "Off," el clip sonará desde el momento en que pulse el pad hasta el momento en que deje de oírse el sonido. |
| "PadPlay" ajustado a "END": | El clip sonará desde el momento en que pulse el pad hasta el punto en que deje de oírse el sonido. |

Sincronizar una imagen con el final de un clip

Es posible que algunas veces, por ejemplo, desee que un efecto de sonido deje de oírse al terminar una escena, por ejemplo al aparecer la palabra "Fin" sobreimpresa en la pantalla. En estos casos, puede utilizar STEP REC para sincronizar el final de un clip con las imágenes.

- 1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [■] (STEP REC).
- 2 Pulse [▼] hasta que "Type" quede seleccionado en la pantalla.
- 3 Gire el dial [TIME/VALUE].



Type

Si selecciona "IN", el clip se grabará de manera que el principio del clip se encontrará en la posición temporal actual.

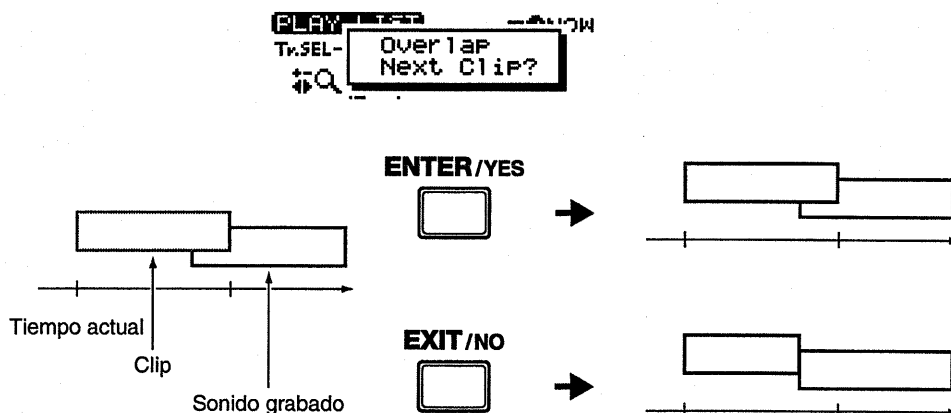
Si selecciona "OUT", el clip se grabará de manera que el final del clip se encontrará en la posición temporal actual.

- 4 Grabe y compruebe el resultado de la grabación.

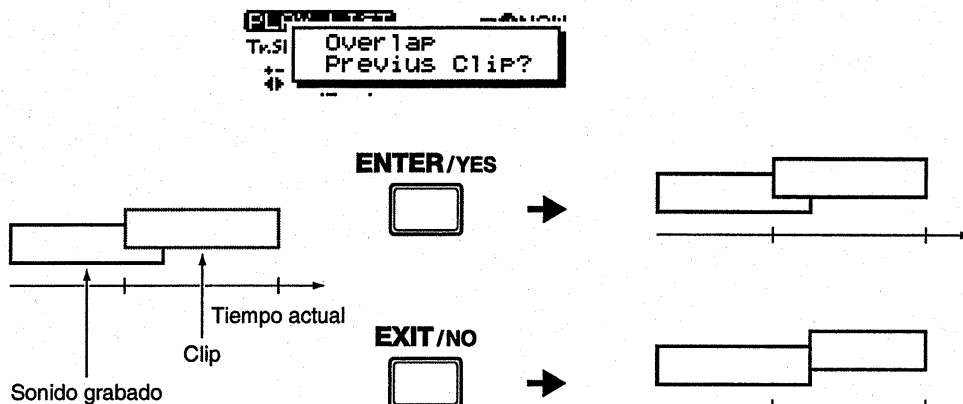
Cuando los clips se superponen a otros sonidos

Las siguientes advertencias aparecerán en la pantalla cada vez que el clip que intente grabar vaya a solaparse con otros sonidos ya existentes anteriores o posteriores. No obstante, estas advertencias no aparecerán si el sonido está grabado en la posición actual de la pista en la que desea grabar el clip.

Cuando "Type" esté ajustado a "IN," si el final del clip que desea grabar va a solaparse con el sonido siguiente:



Cuando "Type" esté ajustado a "OUT," si el principio del clip que desea grabar va a solaparse con el sonido anterior:



Si pulsa [YES (ENTER)], el sonido precedente o posterior se substituirá por el clip grabado. Si pulsa [NO (EXIT)], el clip se grabará sólo hasta el punto en que se encuentre el sonido precedente o posterior.

Capítulo 6 Editar la grabación

Nota acerca de la edición de audio

Después de grabar los clips y de organizarlos en las pistas, es posible desplazarlos para que suenen en otros puntos dentro del proyecto, copiarlos y pegarlos en otras posiciones, o eliminarlos. Esto permite editar los proyectos de manera muy sencilla, por ejemplo si desea que un efecto de sonido o una música de fondo suene precisamente al verse una imagen concreta, o si desea volver a editar una cinta de vídeo después de grabar en el A-6.

Edición destructiva y edición no destructiva

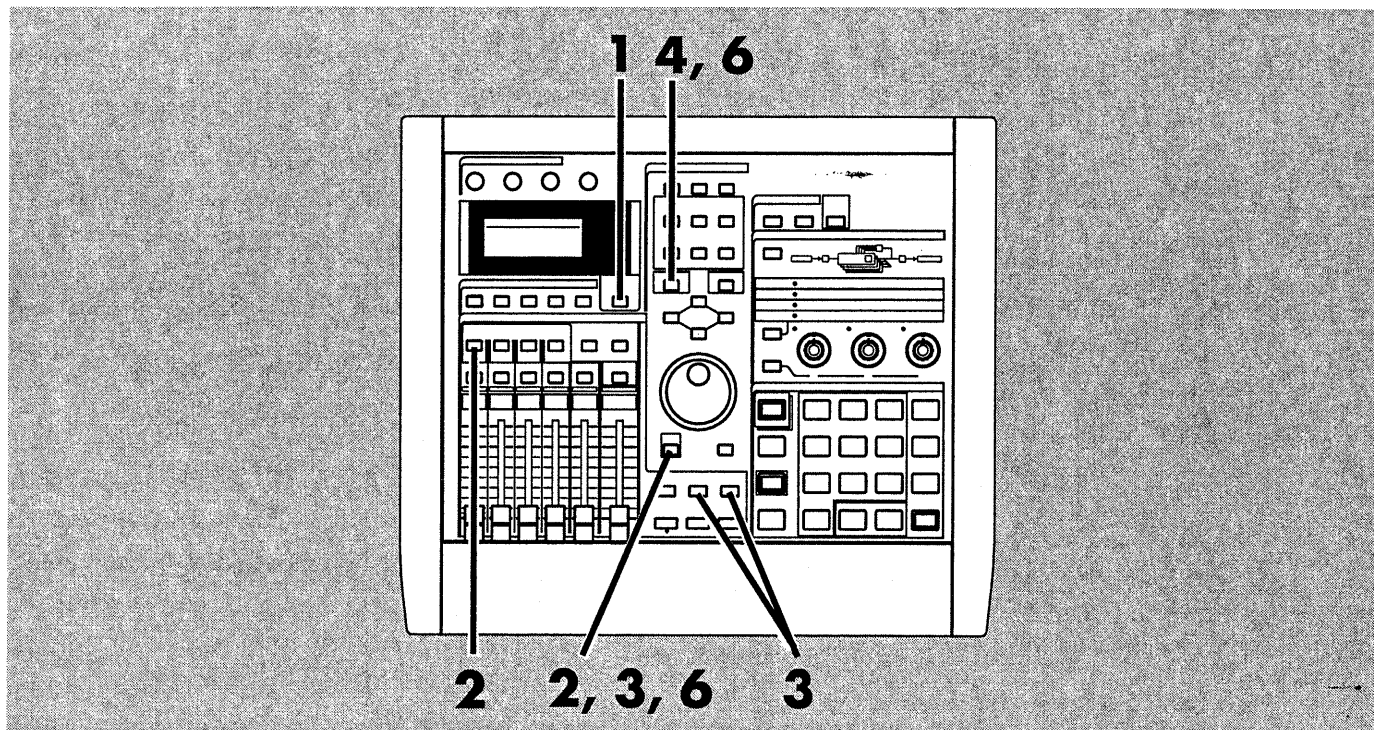
Cuando existen discrepancias en la temporización entre las imágenes y el sonido, o si desea corregir o cambiar la parte de audio grabada en un vídeo, es posible que deba borrar los sonidos ya grabados, o que deba volver a realizar la grabación. En cualquier caso, al realizar modificaciones en la cinta original resulta imposible recuperar la grabación en sus condiciones originales. Este método de edición se conoce como **edición destructiva**.

Por el contrario, el A-6 guarda los sonidos en el disco tal cual, y los sonidos (clips) se reproducirán según sea necesario pegándolos en las pistas. Esto permite conseguir de manera muy sencilla la temporización correcta entre sonidos e imágenes simplemente ajustando el punto en que se reproducirá un clip. Con este método los sonidos originales no sufren ningún cambio, lo cual permite volver atrás y repetir el proceso de edición tantas veces como sea necesario. Este método de edición se conoce como **edición no destructiva**.

Determinar la gama que se editará

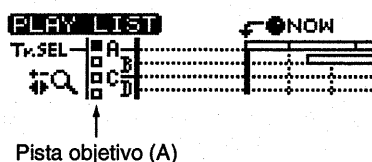
Antes de editar, en primer lugar debe determinar el clip con el que trabajará y especificar la gama, o "región" que se editará dentro de este clip.

Seleccionar el clip que se editará



- 1** Pulse [DISPLAY (HOME)] una o más veces hasta que aparezca "PLAYLIST" en la pantalla.

- 2** Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SELECT (STATUS)] para la pista (A-D) en la que haya grabado el clip que desea editar. El bloque "Tr.Sel" aparecerá en negro, indicando la selección de esta pista.



- 3** Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [PREVIOUS (◀◀)] o [NEXT (▶▶)] para pasar al principio o al final de cada clip de la pista. Pase al principio del clip que desee editar.

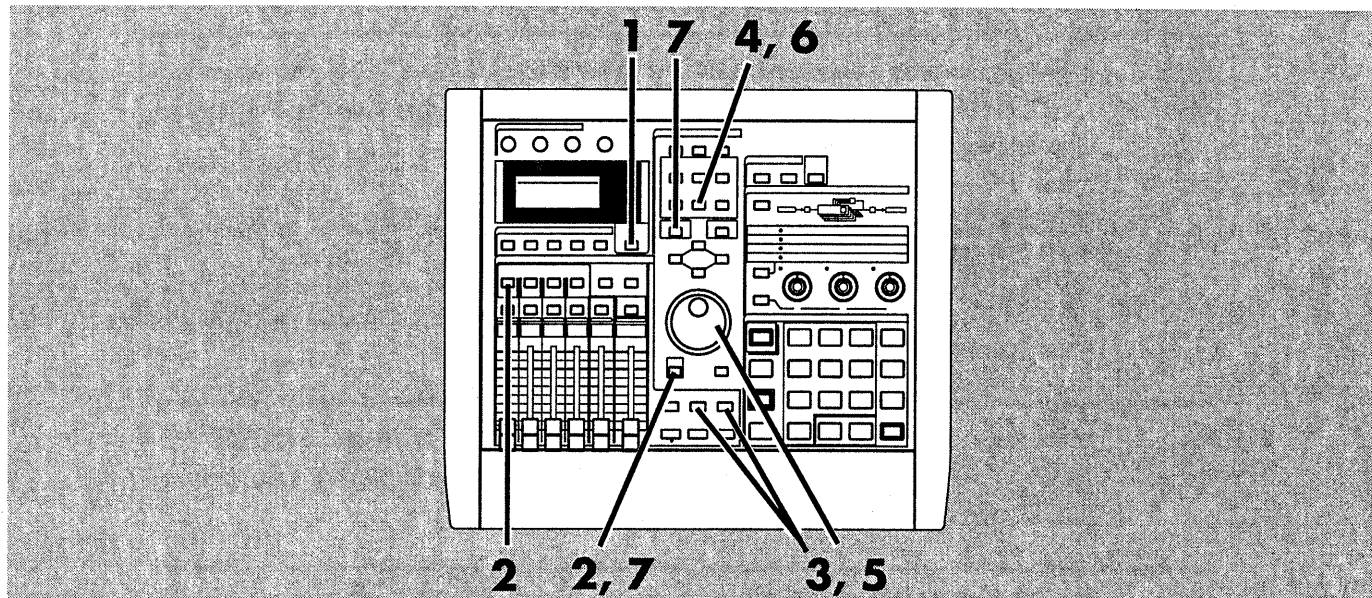
- 4** Pulse [MARK ON]. El clip seleccionado aparecerá en negro.



- 5** Es posible seleccionar dos o más clips a la vez. Para ello, repita los Pasos 2-4.

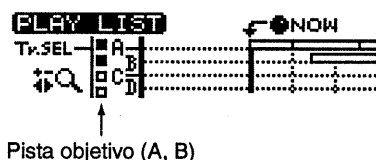
- 6** Si desea seleccionar un clip diferente, pulse [REGION/MARK CLEAR (EXIT/NO)] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], y a continuación repita el proceso desde el Paso 1.

Seleccionar la gama que se editará



1 Pulse [DISPLAY (HOME)] una o más veces hasta que aparezca "PLAYLIST" en la pantalla.

2 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SELECT (STATUS)] para la pista (A-D) en la que haya grabado el clip que desea editar. El bloque "Tr.Sel" aparecerá en negro para indicar la selección de esta pista.



3 Pase al punto inicial de la región que desee editar. Puede hacerlo de varias maneras, por ejemplo pulsando [◀◀ (REW)] o [▶▶ (FF)], o girando el dial [TIME/VALUE].

4 Pulse [REGION IN/OUT].

5 Pase al punto final de la región que desee editar. También puede hacerlo de varias maneras, como por ejemplo pulsando [◀◀ (REW)] o [▶▶ (FF)], o girando el dial [TIME/VALUE].

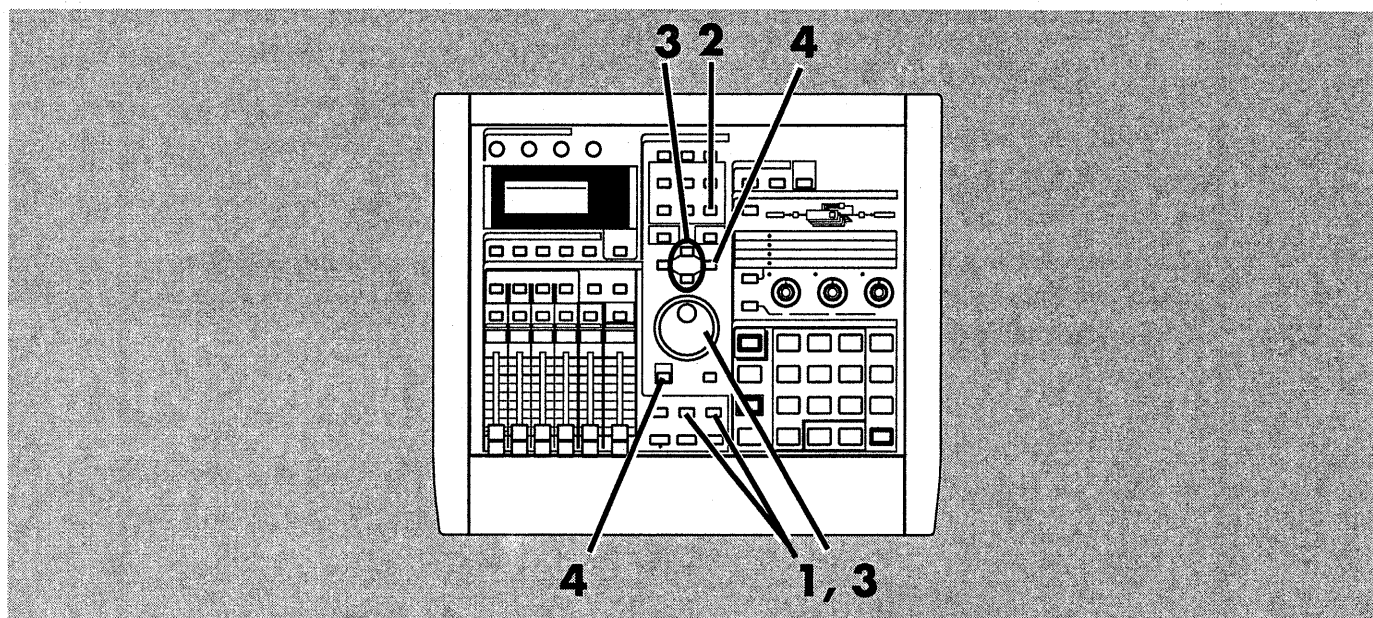
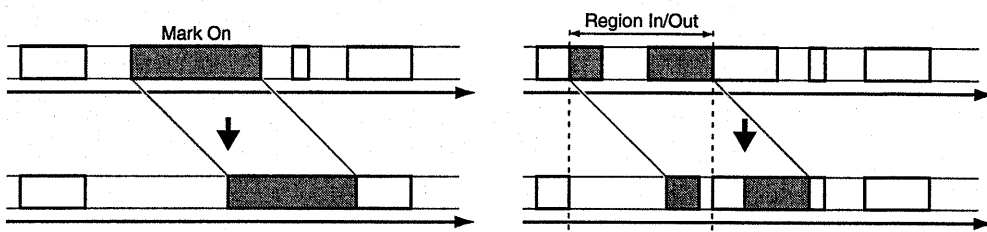
6 Pulse [REGION IN/OUT] de nuevo. El clip que contenga la región seleccionada aparecerá en negro. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ZERO TO END (REGION IN/OUT)] en el Paso 4 para seleccionar todo el clip, de principio a fin, como la región destino para la edición.



7 Si desea volver a seleccionar la región, pulse [MARKER CLEAR (EXIT/NO)] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], y repita el proceso desde el Paso 1.

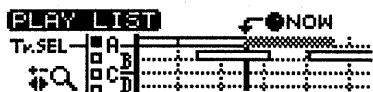
Mover ([MOVE])

Es posible desplazar clips, o partes de clips, a otras posiciones (o pistas) dentro de un proyecto, lo cual permite corregir los errores de temporización entre las imágenes y el sonido. Siga los pasos indicados a continuación después de especificar el clip o región que desee desplazar.



1 Pase a la posición temporal que se utilizará como referencia de origen del desplazamiento pulsando [◀◀ (REW)] o [▶▶ (FF)], o girando el dial [TIME/VALUE].

2 Pulse [DRAG]. El clip o región seleccionado aparecerá indicado por una línea de puntos.



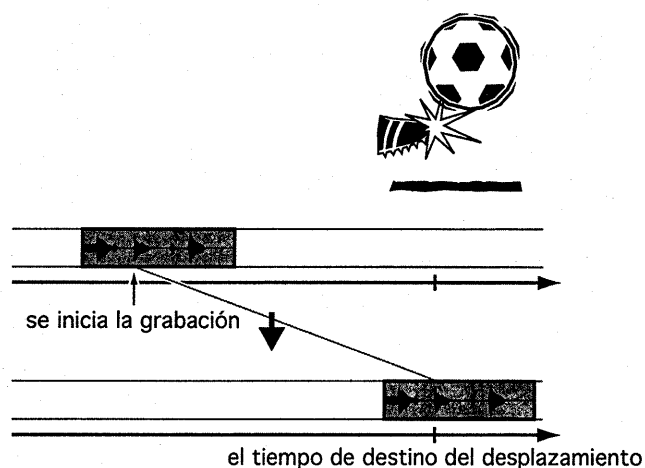
3 Pase a la posición que se utilizará como destino del desplazamiento pulsando [◀◀ (REW)] o [▶▶ (FF)], o girando el dial [TIME/VALUE]. Puede seleccionar la pista con el punto destino pulsando [▲] o [▼].

4 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [MOVE (▶)]. Compruebe que el clip o región especificado se haya realmente desplazado.

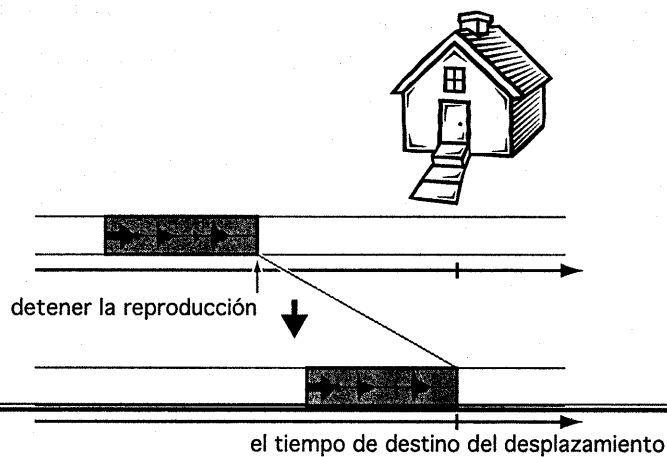


Posición de referencia para el desplazamiento

Por ejemplo, si desea añadir un efecto de sonido en el momento preciso en que se chuta una pelota, puede hacer que el instante en que debe empezar el sonido sea el punto de referencia para el origen del desplazamiento.



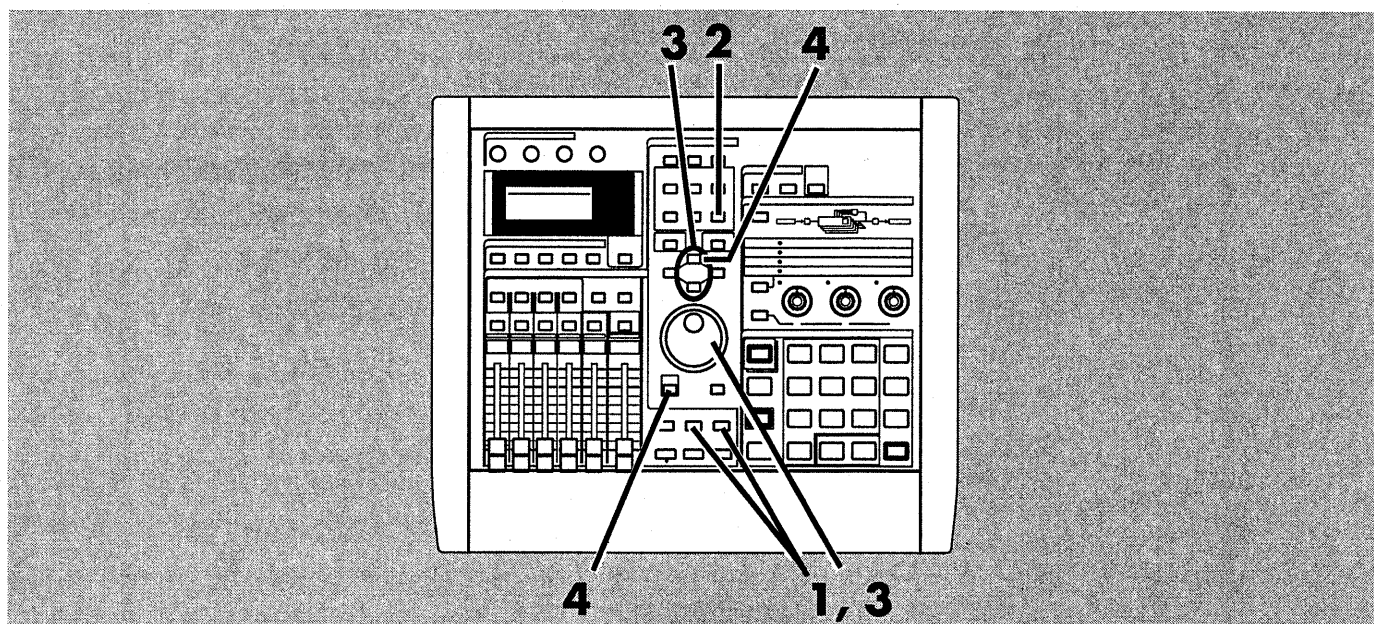
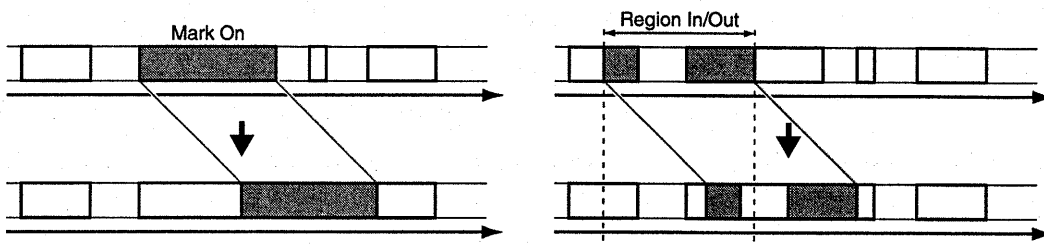
O bien, si desea que la música de fondo deje de oírse en el momento en que se cierra una puerta, puede hacer que el final del clip (o de la región especificada) sea el punto de referencia para el origen del desplazamiento.



Pegar en una posición diferente ([PASTE])

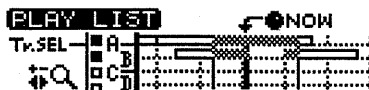
Es posible pegar clips o regiones específicas de clips en otros puntos (o pistas) de un proyecto. Esto es útil si desea que se repitan un cierto efecto de sonido o una cierta música de fondo, y también es útil para otras aplicaciones. Siga los pasos indicados a continuación después de especificar en primer lugar el clip o región que se pegará.

En este caso, cualquier sonido ya grabado en el destino para la operación de pegado se sobrescribirá con los sonidos pegados.



1 Pase a la posición temporal que desee utilizar como referencia para el origen del pegado pulsando [◀◀ (REW)] o [▶▶ (FF)], o girando el dial [TIME/VALUE].

2 Pulse [DRAG]. El clip o región seleccionado aparecerá indicado por una línea de puntos.



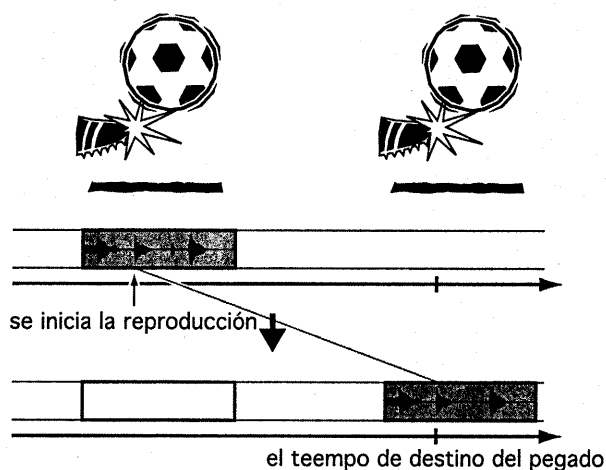
3 Pase a la posición temporal que se utilizará como destino del pegado pulsando [◀◀ (REW)] o [▶▶ (FF)], o girando el dial [TIME/VALUE]. Puede seleccionar la pista para el destino del pegado pulsando [▲] o [▼].

4 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [PASTE (▲)]. Compruebe que el clip o región especificado se haya realmente desplazado.

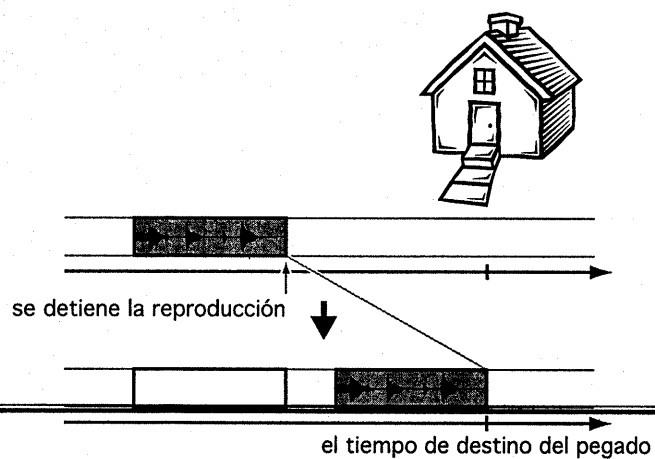


Posición de referencia para el pegado

Por ejemplo, si desea añadir un efecto de sonido en el momento exacto en que se chuta una pelota, puede hacer que el momento en que empieza el sonido sea el punto de referencia para el origen del pegado.



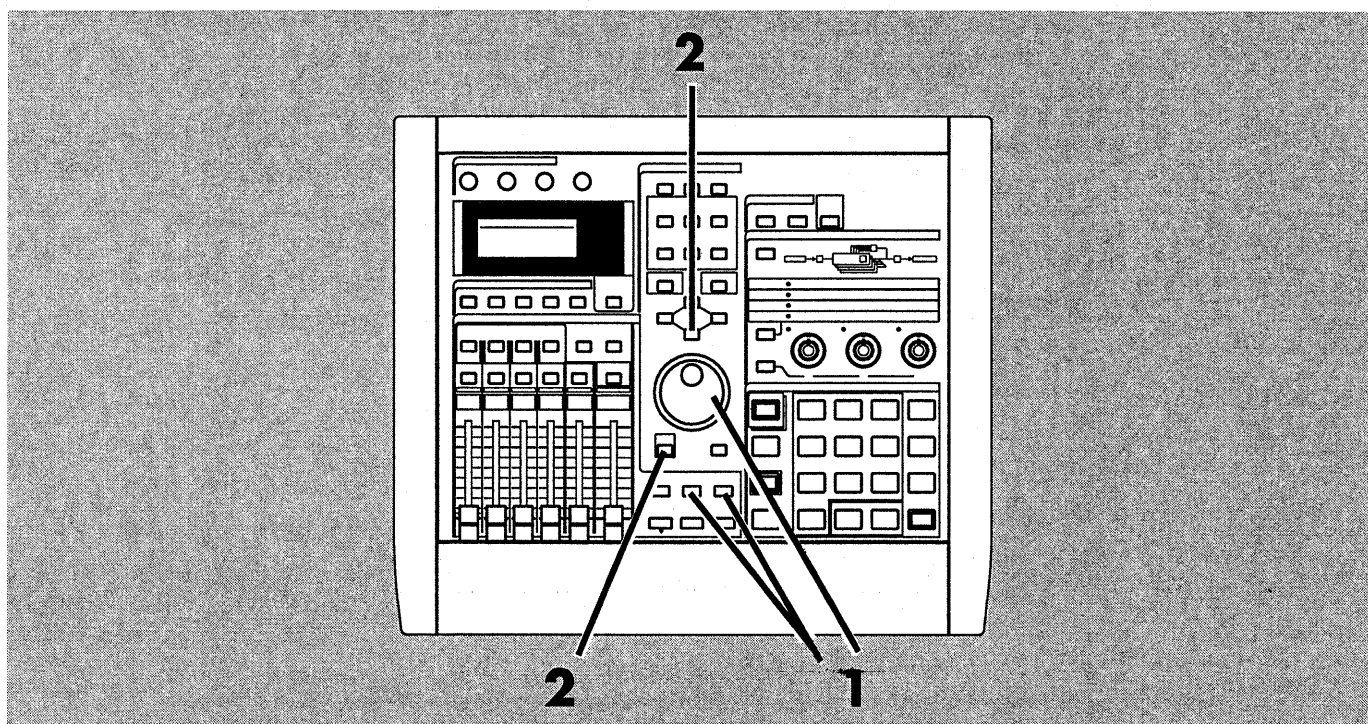
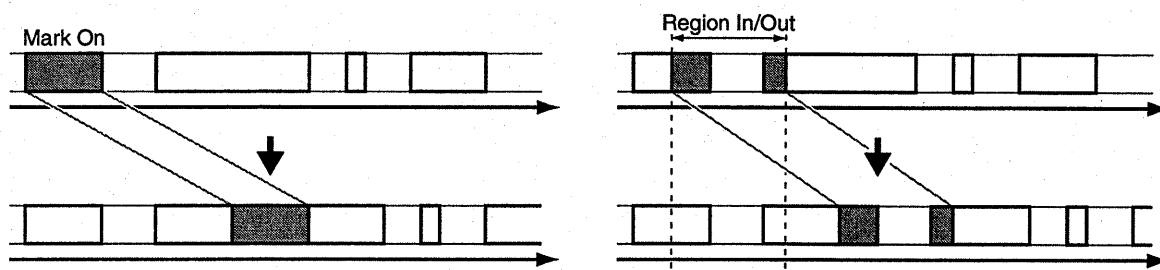
O bien, si desea que la música de fondo deje de oírse en el momento en que se cierra una puerta, puede hacer que el final del clip (o de la región especificada) sea el punto de referencia para el origen del pegado.



Insertar en una posición diferente ([INSERT])

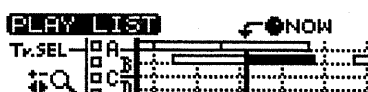
Es posible pegar clips, o regiones especificadas de clips, en otros puntos de un proyecto. Esto es útil si, por ejemplo, desea que un cierto efecto de sonido o una cierta música de fondo se toque repetidamente. Siga los pasos que se detallan a continuación después de seleccionar el clip o la región que se pegarán.

En este caso, todos los sonidos ya grabados en la posición o pista que actúa como destino de la operación de pegado se desplazarán la longitud correspondiente a los sonidos pegados.



1 Pulse [◀◀ (REW)] o [▶▶ (FF)], o gire el dial [TIME/VALUE], para pasar a la posición destino de la inserción.

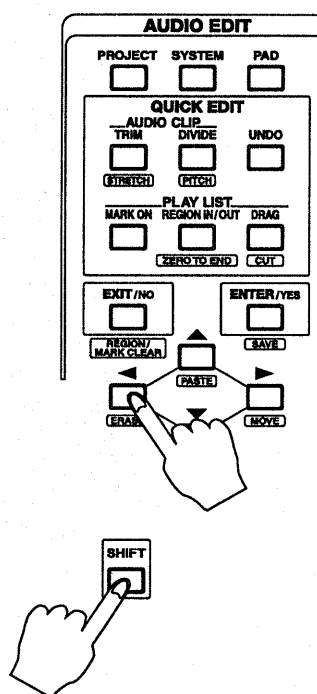
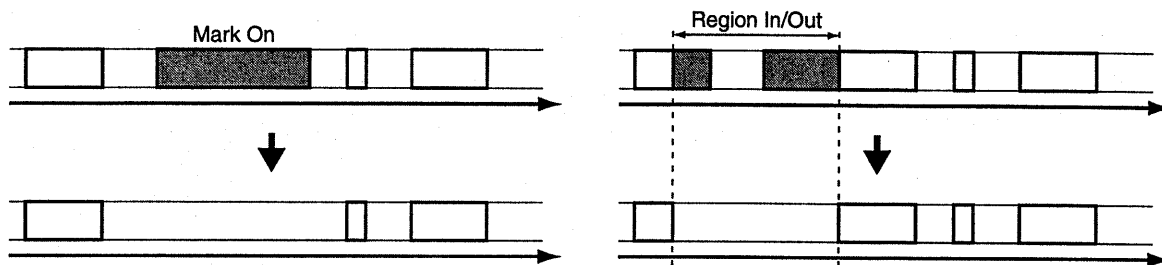
2 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [INSERT (▼)]. Compruebe que el clip o la región especificada se haya realmente insertado.



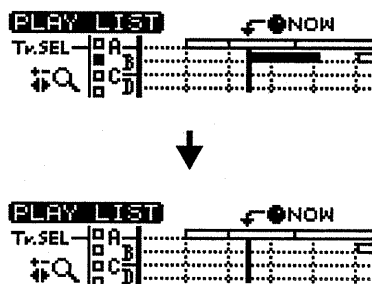
Borrar ([ERASE])

Es posible borrar clips o regiones especificadas de clips. Siga los pasos que se indican a continuación después de seleccionar el clip o la región que desee borrar.

Los clips o las regiones de clips borrados quedan en blanco. Cualquier otro clip grabado después del segmento borrado permanece en su posición, y no se desplaza hacia adelante.



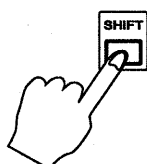
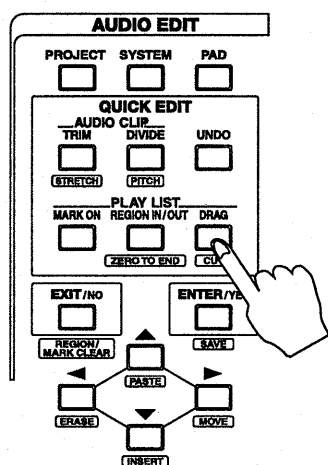
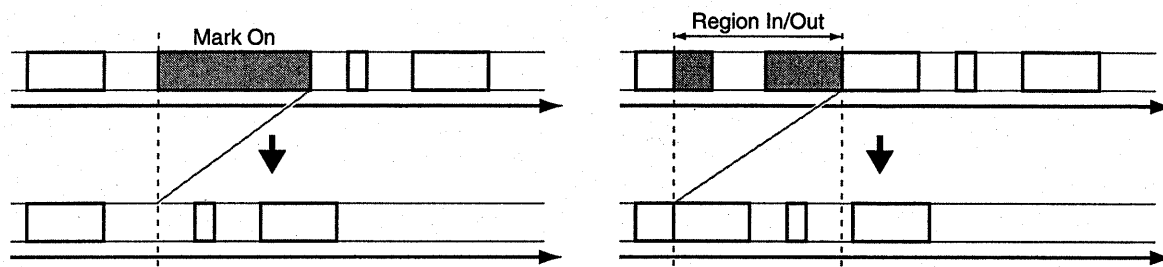
- 1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ERASE (◀)]. Compruebe que el clip, o la región especificada, se haya borrado.



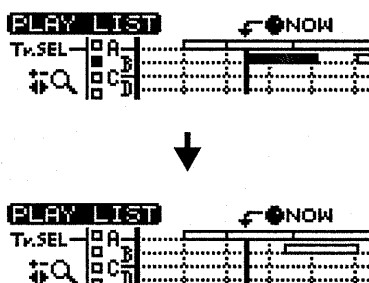
Cortar ([CUT])

Es posible cortar clips o regiones especificadas de clips. Siga los pasos indicados a continuación después de seleccionar el clip o la región que desee eliminar.

Al cortar clips, o regiones especificadas de clips, los clips que siguen se desplazan hacia adelante.

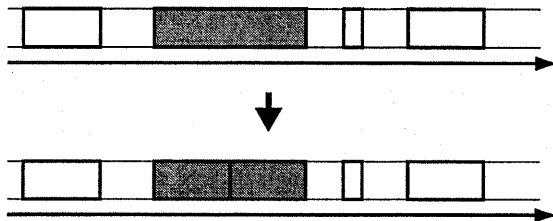


- 1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [CUT (DRAG)]. Compruebe que el clip, o la región especificado, se haya eliminado.



Dividir clips (SPLIT)

También es posible dividir un clip especificado. Esto es útil en situaciones como cuando desea dividir una narración continua en una pista y extraer sólo la parte necesaria.



- 1** Pulse [PROJECT].
- 2** Pulse [▼] hasta que "Split Clip?" quede seleccionado en la pantalla.
- 3** Pulse [ENTER/YES].
- 4** Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SELECT (STATUS)] para la pista que contenga el clip que desea dividir.
- 5** Pase a la posición en la que desee dividir el clip, por ejemplo pulsando [► (PLAY)], [◀◀ (REW)], o [▶▶ (FF)], o girando el dial [TIME/VALUE]. El clip dividido aparecerá en negro.

```

SPLIT CLIP  f NOW
Tr.D.
Fade Time OFF
▼-FADE
    
```

- 6** Pulse [▼]. La pantalla mostrará "Fade Time".
- 7** Gire el dial [TIME/VALUE].

```

SPLIT CLIP
Tr.D.
Fade Time 0.5s
▲NOW
    
```

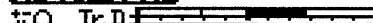
FadeTime

Este parámetro define la cantidad de tiempo (OFF, 0.1 – 16s) utilizado para los fundidos de entrada y de salida del clip dividido.

- 8** Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".

9 Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Se ejecutará la división del clip.

10 Una vez se haya dividido el clip, la pantalla mostrará el mensaje "Complete". Compruebe que el clip se haya realmente dividido.

SPLIT CLIP
 Tr.D: 
 Fade Time 0.5s
 NOW

11 Pulse [DISPLAY (HOME)].

Cambiar el punto en que empieza y termina el sonido

Si hay una parte no necesaria de sonido al principio o al final de un clip, es posible "cortar" el clip, o ajustar el punto en el que el sonido del clip empezará a o terminará de sonar, para que no se reproduzcan estas partes no necesarias.

1 Pulse [PROJECT].

2 Pulse [▼] hasta que "Trim Clip?" quede seleccionado en la pantalla.

3 Pulse [ENTER/YES].

4 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SELECT (STATUS)] para la pista que contenga el clip que desee cortar.

5 Pase al clip que desee cortar, por ejemplo pulsando [◀◀ (REW)], o [▶▶ (FF)], o girando el dial [TIME/VALUE]. El clip que se cortará aparecerá en negro.

TRIM CLIP  NOW
 Tr.D: 
 Tr.Min 00:01:17:26
 EDIT Out 00:01:22:25

6 Pulse [▲] o [▼] hasta que el valor que desee ajustar quede seleccionado en la pantalla.

7

Gire el dial [TIME/VALUE].

```

TRIM CLIP
Tr.D: 00:01:17:23
TrimIn 00:01:17:23
Out 00:01:22:25

TRIM CLIP
Tr.D: 00:01:18:23
TrimIn 00:01:18:23
Out 00:01:22:25
    
```

TrimIn

Este parámetro ajusta el punto en que empezará el sonido del clip.

TrimOut

Este parámetro ajusta el punto en que terminará el sonido del clip.

Level

Este parámetro ajusta el volumen (0-100) del clip.

FadeIn

Este ajuste ajusta la cantidad de tiempo (OFF, 0.1-16 segundos) que tarda el volumen del clip en cambiar desde cero hasta el volumen ajustado en el parámetro "Level." Si selecciona "OFF" no se oirá ningún fundido de entrada.

FadeOut

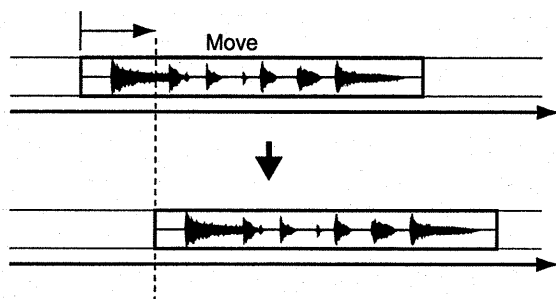
Este ajuste ajusta la cantidad de tiempo (OFF, 0.1-16 segundos) que tarda el volumen del clip en cambiar desde el volumen ajustado en el parámetro "Level" hasta cero. Si selecciona "OFF" no se oirá ningún fundido de salida.

8

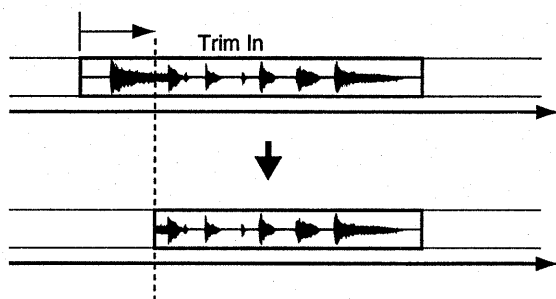
Pulse [DISPLAY (HOME)].

La diferencia entre Move y Trim In/Trim Out

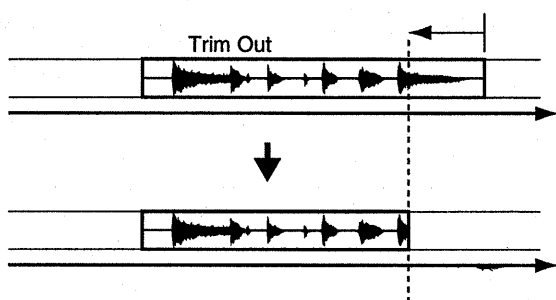
Move: Aunque la posición en que empieza a oírse el sonido del clip cambia, la relación entre las posiciones inicial y final del sonido del clip en si no cambia.



Trim In: Este parámetro también cambia el punto inicial del sonido del clip en si al tiempo que cambia la posición en que empezará a oírse el clip.



Trim Out: Este parámetro también cambia el punto final del sonido del clip en si al tiempo que cambia la posición en que dejará de oírse el clip.

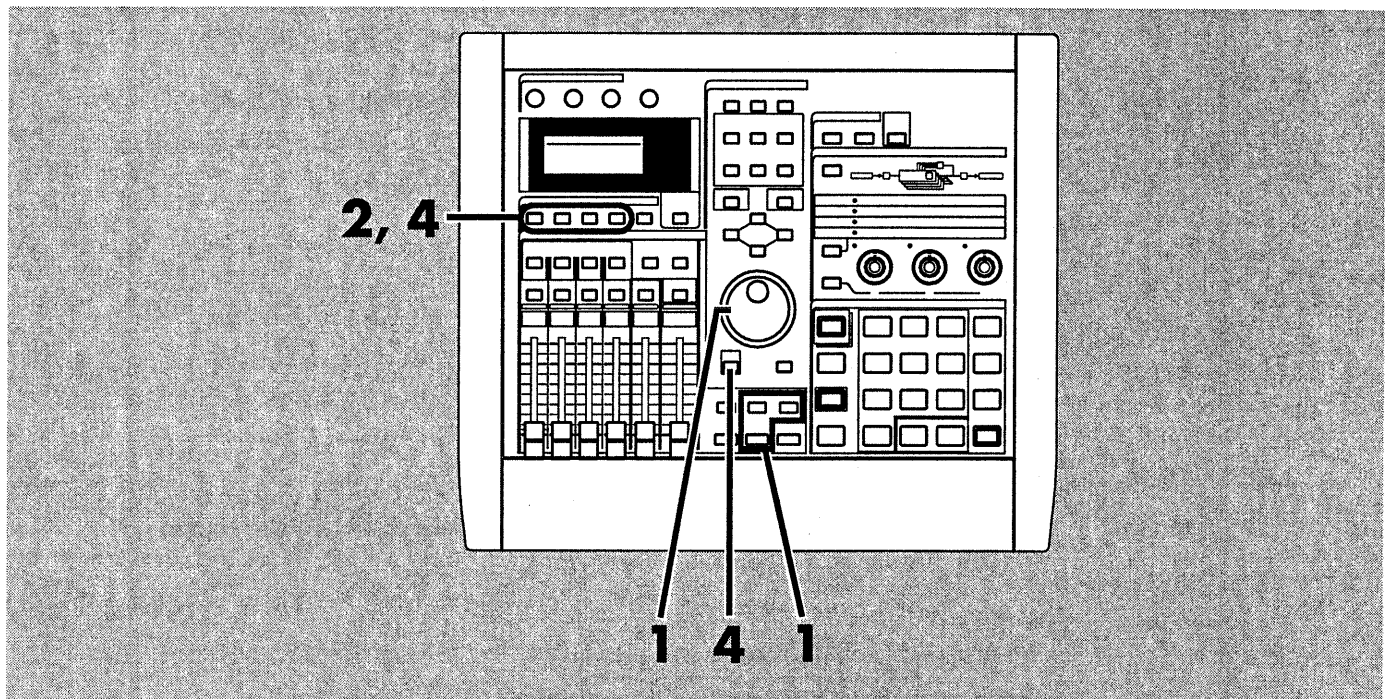


Capítulo 7 Crear una cinta master

Registrar y pasar a posiciones temporales

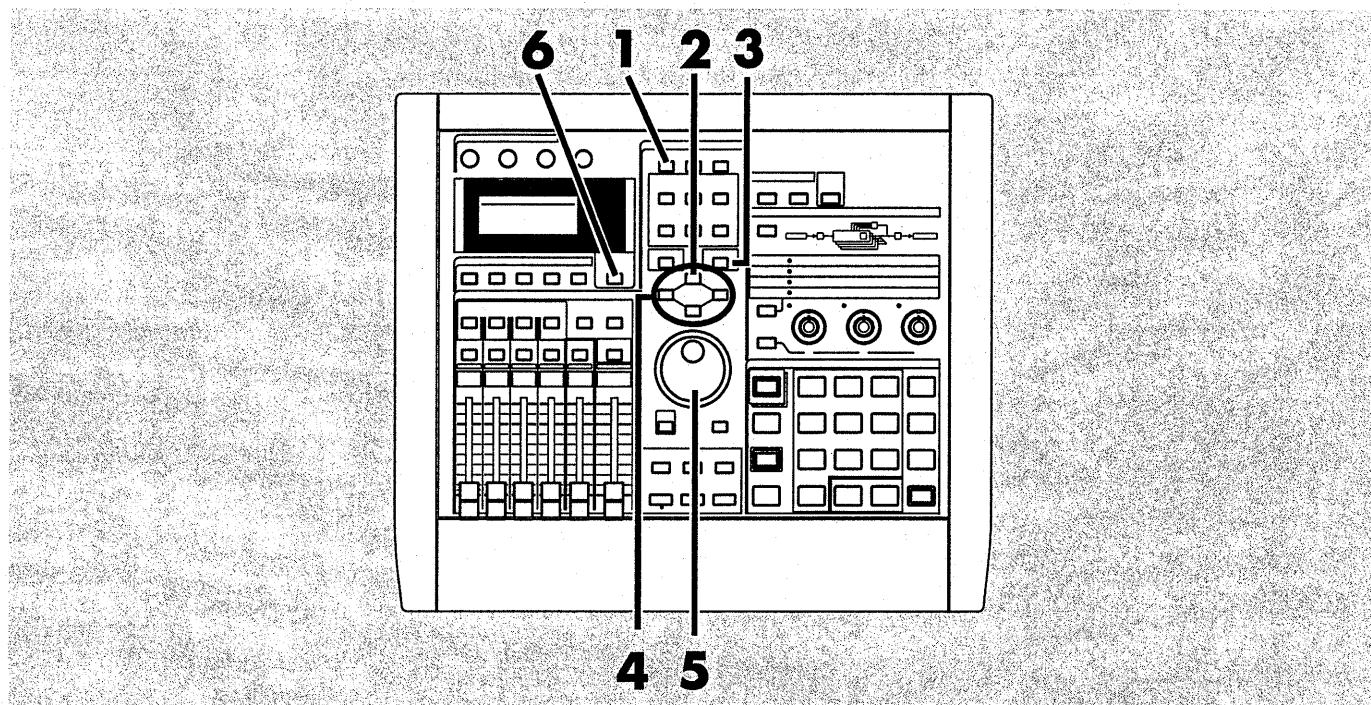
En el A-6 es posible registrar puntos de un proyecto para marcar posiciones que desea volver a escuchar o que desea volver a grabar. A diferencia de los grabadores de cintas, en el A6 es posible pasar de manera instantánea a estas posiciones sin necesidad de esperar ningún tiempo de rebobinado o de avance. Esta función, que detecta las posiciones registradas y permite pasar al punto deseado dentro del proyecto de manera instantánea, se conoce como la función **LOCATOR**.

A continuación encontrará una explicación de los pasos que debe seguir para registrar posiciones y seguidamente pasar a ellas una vez ya están registradas.



- 1** Pase a la posición del proyecto que desee registrar, por ejemplo pulsando [▶ (PLAY)], [◀◀ (REW)], o [▶▶ (FF)], o girando el dial [TIME/VALUE].
- 2** Pulse uno de los botones LOCATOR [1/5]–[4/8]. El botón se iluminará. Por ejemplo, si desea registrar la posición en Locator 1, pulse [1/5]. Si desea registrar la posición en Locator 5, pulse [1/5] mientras mantiene pulsado [SHIFT].
- 3** Si desea registrar más posiciones dentro del proyecto, simplemente deberá repetir los Pasos 1 y 2.
- 4** Para desplazar una posición registrada, pulse los botones LOCATOR [1/5] – [4/8] (sólo los que estén iluminados) de nuevo. Por ejemplo, si desea desplazar la posición registrada en Locator 1, pulse [1/5]. Si desea desplazar la posición registrada en Locator 5, pulse [1/5] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].
- 5** Las posiciones registradas en estos botones se pierden al apagar el equipo. Si lo desea, puede guardar el proyecto en disco (p. 40).

Ajustes de precisión en las posiciones registradas



- 1** Pulse [PROJECT].
- 2** Pulse [▲] o [▼] hasta que "Locator?" quede seleccionado en la pantalla.
- 3** Pulse [ENTER/YES]. La posición registrada aparecerá en la pantalla.
- 4** Pulse [▲], [▼], [◀] o [▶] para seleccionar el valor del ajuste de precisión en la pantalla.

Pantalla seleccionada

```

LOCATOR
LOC 1 [00:00:10:20]
LOC 2 [00:00:21:28]
▼ LOC 3 [***:***:***:***]
            
```

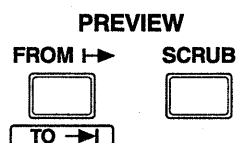
Tiempo localizado
 ::***:*** no se guarda
- 5** Gire el dial [TIME/VALUE].
- 6** Una vez haya terminado de definir los ajustes de precisión, pulse [DISPLAY (HOME)]. Volverá a aparecer la pantalla inicial.
- 7** Guarde el proyecto en disco (p. 40), si lo desea.

Borrar posiciones registradas

- Mantenga pulsado el botón [CLEAR] y pulse el botón LOCATOR [1/5]–[4/8] correspondiente a la posición que desee eliminar. El indicador del botón se apagará. Por ejemplo, pulse [1/5] mientras mantiene pulsado [CLEAR] para eliminar la posición registrada en Locator 1. Si desea eliminar la posición registrada en Locator 5, pulse [CLEAR] y [1/5] mientras mantiene pulsado [SHIFT].

Técnicas de preescucha (PREVIEW)

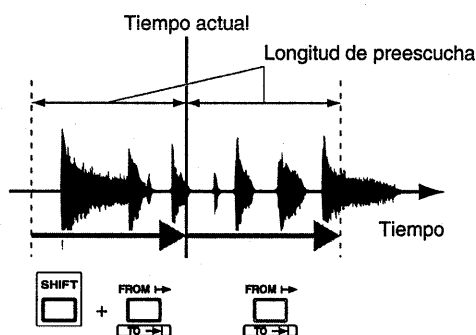
Al grabar y editar proyectos, algunas veces deseará localizar posiciones específicas para editarlas, como el punto inicial de un sonido, o de una región que desea desplazar. En estos casos, especifique la longitud de tiempo antes y después de la posición actual, y reproduzca el proyecto escuchando los sonidos de cada pista mientras se desplaza gradualmente por el intervalo especificado.



Utilizar [FROM (TO)]

Es posible definir la longitud del tiempo de reproducción para las pistas que desee escuchar entre 1.0 y 10.0 segundos hasta o desde la posición actual dentro del proyecto. Pulse cada uno de los botones mientras el proyecto esté parado.

- [FROM]: Se reproduce el intervalo de tiempo especificado una vez a partir de la posición actual
- [SHIFT]+[TO (FROM)]: Se reproduce el intervalo de tiempo especificado una vez hasta la posición actual



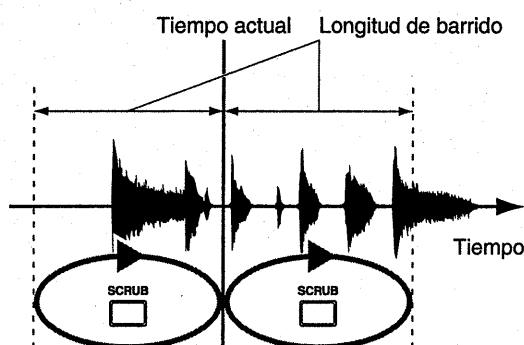
Localizar el principio de un sonido (Ejemplo de proceso)

- Pulse [STATUS] para la pista que contenga el sonido que desea revisar varias veces hasta que el botón se ilumine en verde.
- Pulse [▶] (PLAY).
- Reproduzca el proyecto hasta llegar a la posición que contenga el sonido que desea localizar, y pulse [■] (STOP).
- Alterne entre pulsar [FROM] y [TO (FROM)] junto con [SHIFT] para ver si el principio del sonido está antes o después de la posición actual.
- Si pulsa [TO (FROM)] y [SHIFT], gire el dial [TIME/VALUE] hasta que pueda oírse justo el inicio del sonido.
- Si pulsa [FROM], gire el dial [TIME/VALUE] hasta llegar al inicio del sonido.
- Ahora ya ha localizado el inicio del sonido. Para poder volver a esta posición, regístrela con la función Locator (p. 76).

Utilizar [SCRUB]

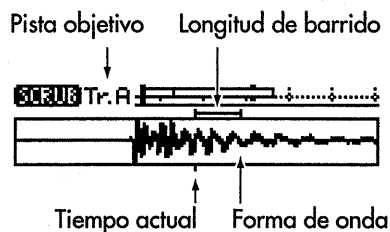
Esta función permite repetir la reproducción de un intervalo específico (25–100 ms) en una pista concreta. Con el proyecto parado, pulse [SCRUB]. Los siguientes botones actúan de la manera descrita a continuación si los pulsa cuando el indicador del botón [SCRUB] está iluminado.

- [STATUS]: Púlselo para seleccionar la pista que se reproducirá.
 [FROM]: Púlselo para repetir la reproducción desde la posición actual.
 [SHIFT] + [TO (FROM)]: Púlselo para repetir la reproducción hasta la posición actual.



Localizar la posición de un sonido (Ejemplo)

1. Pulse [STATUS] para la pista que contenga el sonido deseado varias veces hasta que el indicador se ilumine en verde.
2. Pulse [▶] (PLAY).
3. Reproduzca el proyecto hasta llegar a la posición que desee escuchar, y pulse [■] (STOP).
4. Pulse [SCRUB]. El botón se iluminará, y el segmento designado se reproducirá de manera repetida. Seleccione la gama del segmento que desee reproducir pulsando [FROM] y pulsando [TO (FROM)] mientras mantiene el botón [SHIFT] pulsado.
5. Pulse [STATUS] para la pista en la que desee ejecutar la reproducción.
6. Si pulsa [TO (FROM)] y [SHIFT] en el Paso 4, gire el dial [TIME/VALUE] hasta el punto inmediatamente anterior al que empiece a oírse el sonido.
 Si pulsa [FROM], gire el dial [TIME/VALUE] hasta llegar justo al principio del sonido. El cambio del sonido que se reproduce (la forma de onda) aparece en la pantalla, lo cual facilita la localización del principio del sonido.



7. Ahora ya ha localizado el principio del sonido. Pulse [SCRUB] otra vez; el indicador del botón se apagará.
8. Para poder volver a esta posición más adelante, regístrela con la función Locator (p. 76).

Cambiar la longitud de preescucha

- 1 Pulse [SYSTEM].
- 2 Pulse [▲] hasta que "Set System Param?" quede seleccionado en la pantalla.
- 3 Pulse [ENTER/YES].
- 4 Pulse [▲] o [▼] hasta que "Preview Length" o "Scrub Length" quede seleccionado en la pantalla.

Pantalla seleccionada

SYSTEM COMMON	TRACK
▲ Mon<PrePunch>	
PreviewLength	1.03sec
▼ ScrubLength	45msec

- 5 Gire el dial [TIME/VALUE].

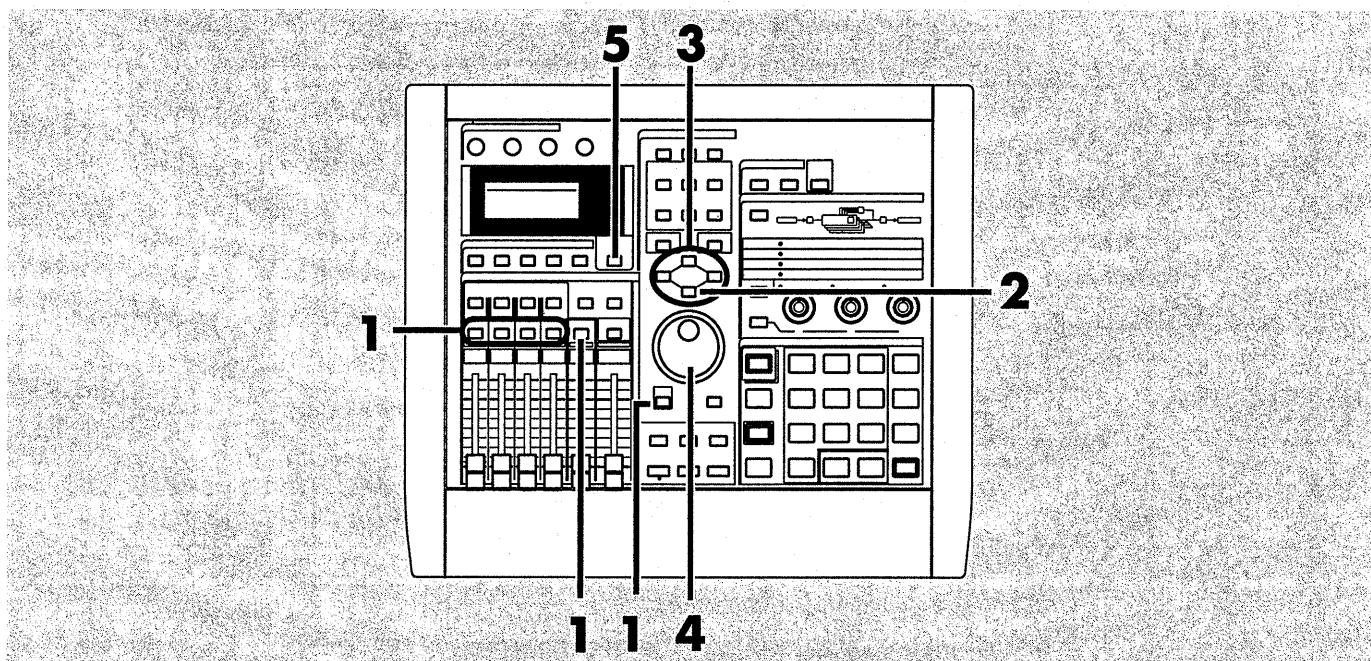
PreviewLength
Este parámetro ajusta el tiempo de reproducción (1.0 – 10.0 segundos) al pulsar [FROM] o al pulsar [SHIFT] y [TO].

ScrubLength
Este parámetro ajusta el tiempo de reproducción (25 – 100 ms) al pulsar [SCRUB].
- 6 Una vez haya definido este ajuste, pulse [DISPLAY (HOME)]. volverá a aparecer la pantalla inicial.

Ajustar la calidad del sonido

Cada pista dispone de un ecualizador paramétrico de tres bandas (gama baja, gama media y gama alta). Utilice este ecualizador para ajustar la calidad del sonido de las pistas. Los ajustes del ecualizador deben definirse para las pistas una a una.

NOTA Si ajusta el ecualizador mientras se oye el sonido, es posible que se oigan algunos ruidos. Esto no es indicativo de ningún problema de funcionamiento. Si estos ruidos son un problema, defina los ajustes del ecualizador sin reproducir el sonido.

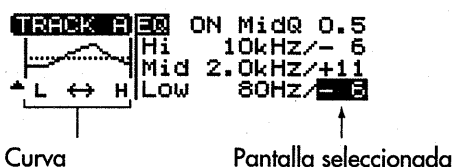


1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [EFFECTS] para la pista que desee ecualizar. Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el pad [EFFECTS], podrá ajustar la ecualización general del clip de un pad.

2 Pulse [▼] hasta que aparezca "EQ" en la pantalla.

3 Pulse [▲], [▼], [◀] o [▶] hasta que el valor que debe ajustarse quede seleccionado en la pantalla.

4 Gire el dial [TIME/VALUE]. El status de los ajustes del ecualizador (la curva) aparecerá en la pantalla.



5 Una vez haya definido todos los ajustes, pulse [DISPLAY (HOME)]. Volverá a aparecer la pantalla inicial.

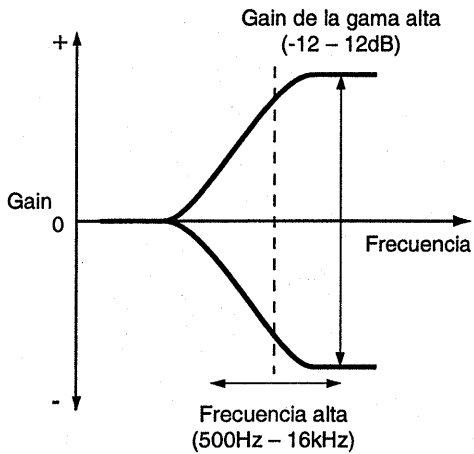
6 Guarde el proyecto en el disco (p. 40), si lo desea.

EQ (Conmutador del ecualizador)

Este conmutador activa y desactiva el ecualizador.

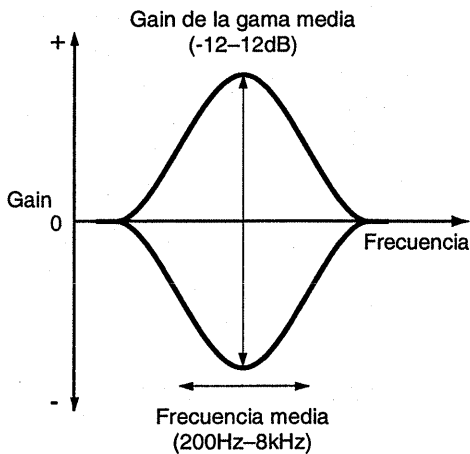
High

Este parámetro ajusta el gain (-12 – +12 dB) y también la frecuencia central (500 Hz – 16 kHz) del ecualizador de la gama alta (tipo shelving).



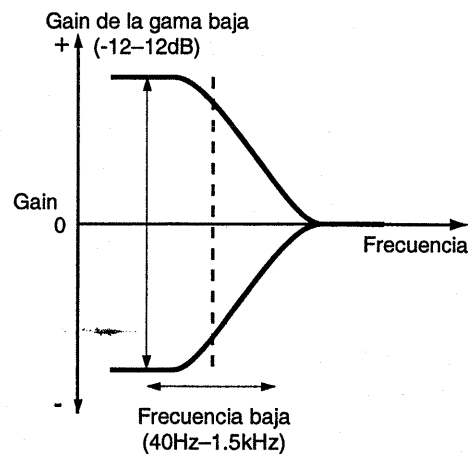
Mid

Este parámetro ajusta el gain (-12 – +12 dB) y también la frecuencia central (200 Hz – 8 kHz) del ecualizador de la gama media (tipo peaking).



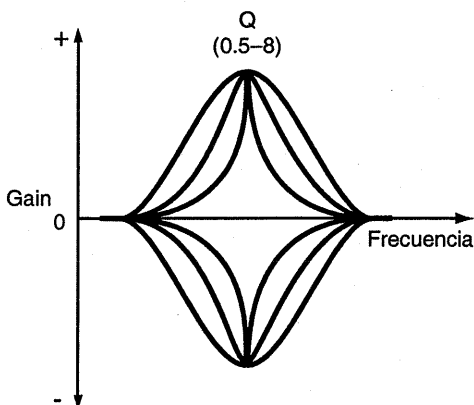
Low

Este parámetro ajusta el gain (-12 – +12 dB) y también la frecuencia central (40 Hz – 1.5 kHz) del ecualizador de la gama baja (tipo shelving).



MidQ

Este parámetro ajusta la gama de frecuencias (0.5 – 8) que se modificará con el ecualizador de la gama media.



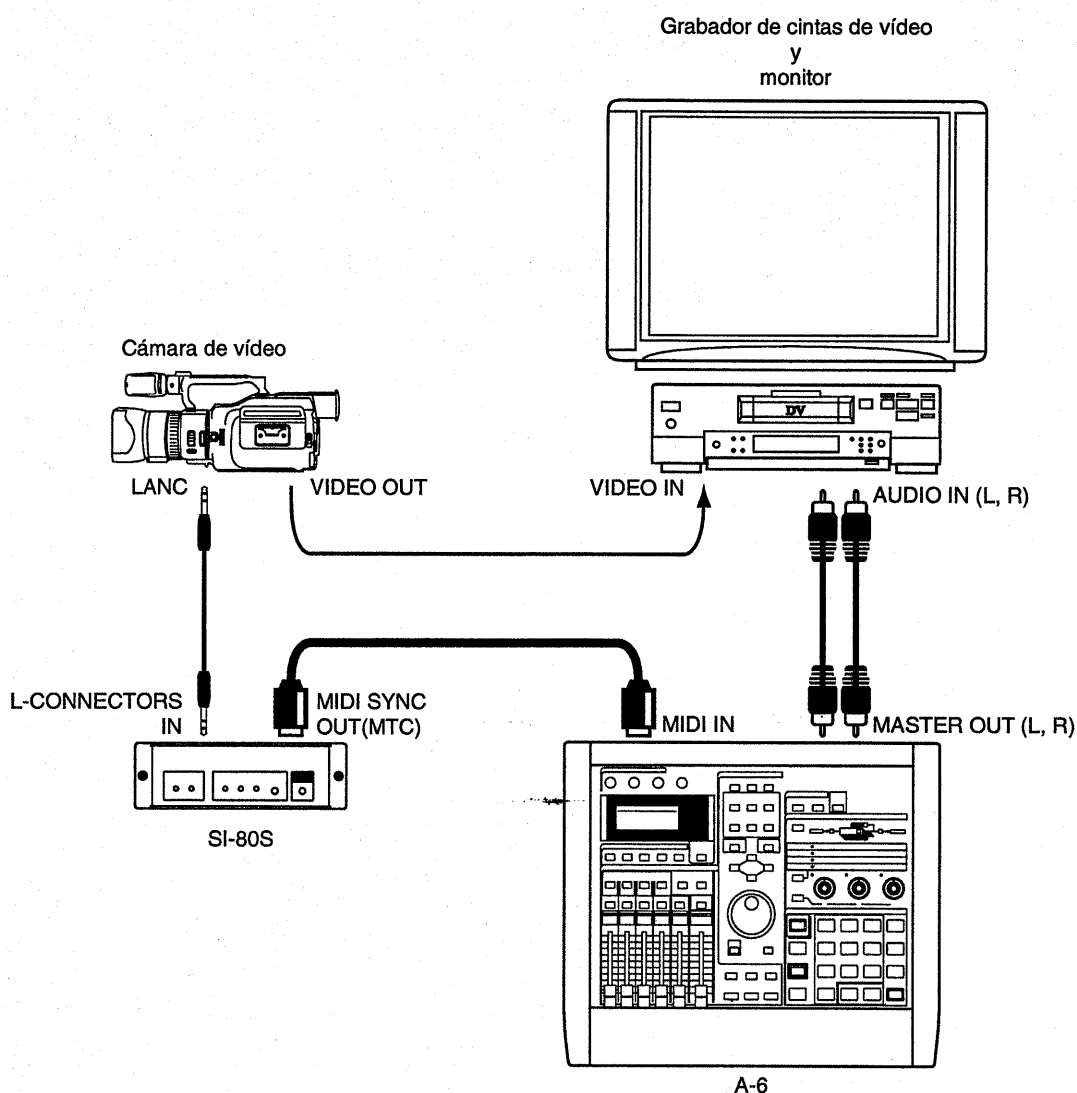
Terminar un proyecto

Las conexiones

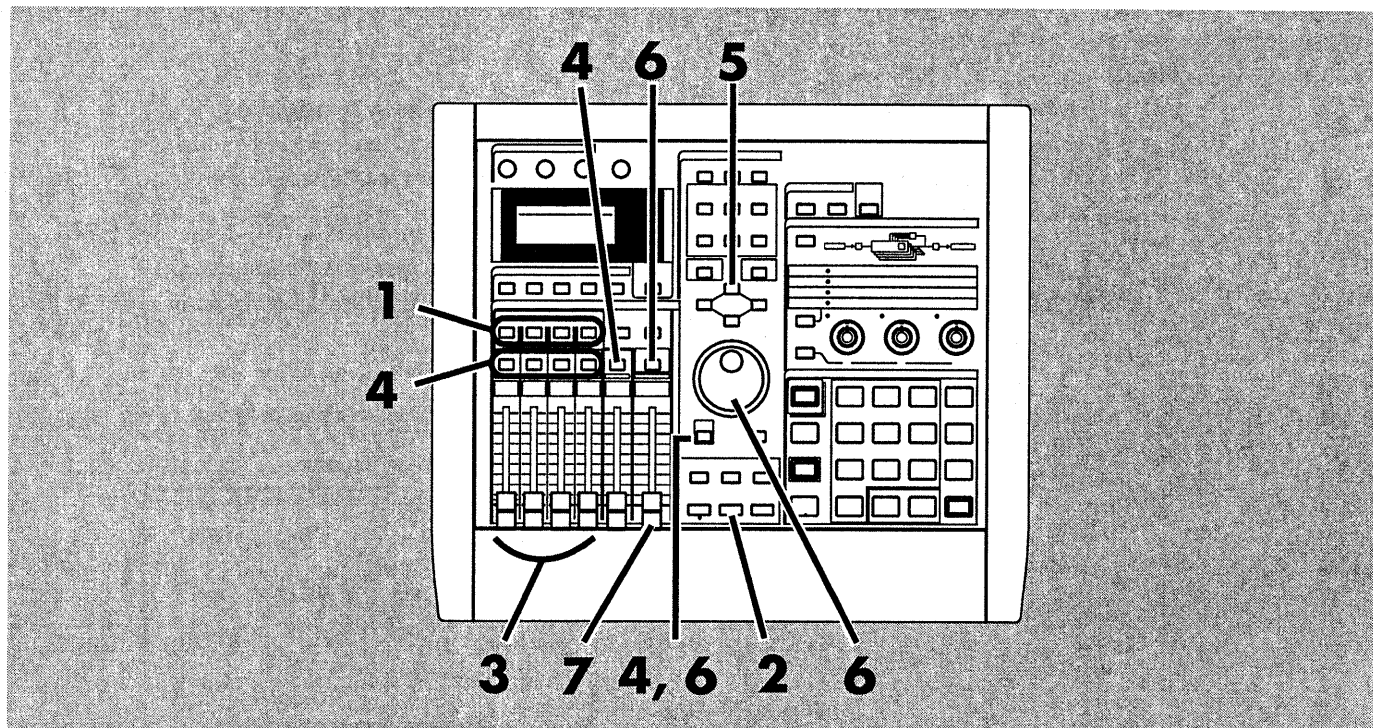
Una vez haya añadido el sonido del vídeo, los sonidos de los efectos y la música de fondo, y una vez haya sincronizado todos estos sonidos con las imágenes del vídeo, termine el proyecto copiando el trabajo en el grabador de cintas de vídeo, al tiempo que ajusta los niveles de volumen, para crear la cinta master.

NOTA

Para evitar la aparición de problemas de funcionamiento, y para no dañar los altavoces ni los demás equipos, baje siempre el volumen y apague todos los equipos antes de realizar cualquier conexión.



Crear la cinta master



1 Pulse [STATUS] para las pistas que desee reproducir varias veces hasta que los botones se iluminen en verde. Los botones de las pistas que no tengan ningún clip pegado no se iluminarán en verde.

2 Pulse [▶ (PLAY)].

3 Ajuste los niveles de volumen para cada pista utilizando los deslizadores de canal.

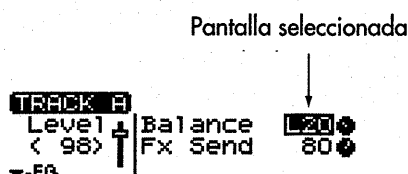
Consejo para ajustar el volumen

En primer lugar determine el volumen de la pista (narración, efectos, u otra) que desee que se oiga por sobre las demás. A continuación defina el balance entre los sonidos bajando los volúmenes de las demás pistas con relación al volumen de la pista principal.

4 Si desea ajustar el balance izquierda - derecha de una pista, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [EFFECTS] para la pista que desee ajustar, y a continuación siga los Pasos 5 y 6. Si no es necesario realizar ningún ajuste, prosiga con el Paso 7. Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el pad [EFFECTS], podrá ajustar el balance izquierda - derecha general del pad.

5 Pulse [▲] hasta que "Balance" quede seleccionado en la pantalla.

6 Gire el dial [TIME/VALUE].



Es posible comprobar el volumen y el balance izquierda-derecha de las pistas o pads manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando [MIX COMMON (V-TRACK)].



7 Ajuste el nivel del volumen en el grabador de cintas de vídeo. Suba el volumen del A-6 con los deslizadores MASTER de manera que la señal sea lo más alta posible sin exceder el límite de entrada del grabador de cintas de vídeo (sin provocar distorsión).

8 Ponga el grabador de cintas de vídeo en el que vaya a grabar en el modo de grabación.

9 Pulse el botón de reproducción del equipo en el que vaya a reproducir (cámara de vídeo).

10 Una vez haya terminado de grabar, pare el grabador.

11 Pulse el botón de parada del equipo de reproducción (cámara de vídeo).

12 Compruebe el resultado de la grabación. Rebobine el equipo de reproducción y reproduzca la cinta grabada.

Cuando la temporización de imágenes y sonido no coincide

Si para el A-6 durante una operación, la temporización entre las imágenes y el sonido puede perderse. Por ejemplo, todo el sonido puede quedar retrasado con relación a las imágenes. Si se encuentra en este tipo de situación, siga los pasos que se indican a continuación para solucionar el problema.

Cuando el A-6 se para durante una operación

La transmisión de las señales de sincronización enviadas por el SI-80S puede ser inestable.

- 1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SET UP (AUTO)] for SYNC.
- 2 Pulse [▼] hasta que "MTC ErrorLevel" quede seleccionado en la pantalla.
- 3 Gire el dial [TIME/VALUE].

```
SYNC SETUP      Rx: ???  
▲ MMC Mode     SLAVE  
▼ MTC ErrorLevel 5  
Offset 00:00:00:00
```

Opción seleccionada

ErrorLevel

Este parámetro ajusta el intervalo de tiempo (0 – 10) con el que se comprobarán las condiciones de recepción al sincronizar el funcionamiento del A-6 utilizando las señales de sincronización enviadas por el SI-80S.

Durante el funcionamiento sincronizado, el A-6 comprueba regularmente el status de las señales de sincronización recibidas, y para la operación actual si detecta un corte en el flujo de señales de sincronización. En estos casos, aunque aumentar el intervalo puede hacer que la recepción de las señales de sincronización sea algo problemática, también puede hacer aumentar la estabilidad y permitir la continuación de la operación sincronizada.

- 4 Pulse [DISPLAY (HOME)].

Cuando la temporización de las imágenes y el sonido no es correcta

Si el sonido está avanzado o retrasado con relación a las imágenes de vídeo, es posible ajustar las posiciones de reproducción del proyecto para que coincidan con las de la imagen de vídeo. Esto se conoce como **Offset**.

1 Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SET UP (AUTO)] for SYNC.

2 Pulse [▼] hasta que "Offset" quede seleccionado en la pantalla.

3 Gire el dial [TIME/VALUE].

Opción seleccionada

```

SYNC SETUP      R/V: ???
▲ Offset 00:00:10:00
  Fine      10ms
  SyncOut   OFF
    
```

Offset

Si aparecen discrepancias en la temporización de las posiciones temporales del vídeo y del proyecto, utilice esta función para insertar un intervalo de tiempo equivalente a la diferencia entre la posición de reproducción del proyecto y la posición temporal del vídeo. Por ejemplo, imagine que desea que los sonidos que se encuentran en la posición "00:00:10:00" del proyecto suenen cuando el vídeo está en la posición "00:00:30:00." Siga los pasos que se indican a continuación para entrar este desplazamiento.

(Posición temporal del vídeo) - (Posición de reproducción del proyecto)
 (00:00:30:00) - (00:00:10:00) = (00:00:20:00)

4 Pulse [▼]. "Fine" quedará seleccionado en la pantalla.

5 Gire el dial [TIME/VALUE] según sea necesario.

Fine

Este parámetro permite realizar ajustes de precisión (-100 – +100 ms) al corregir discrepancias de temporización inferiores a un cuadro.

6 Pulse [DISPLAY (HOME)].

Consejos para crear cintas master

- Debido a la diferencia entre la velocidad de la luz y la velocidad del sonido, la información (sónica) llega normalmente al oído una vez la información (visual) ya ha llegado a los ojos. Por lo tanto, si parece que no es posible corregir la temporización por más que lo intente, retarde ligeramente el sonido con relación a la imagen para conseguir una sensación más natural en el producto terminado.
- Si en lugar de copiar la cinta master en una cinta nueva utiliza la grabación con desplazamiento para crear una nueva cinta master en una cinta DV editada, ajuste el desplazamiento a "-00:00:00:05" para que coincida la temporización del sonido y de las imágenes.

Capítulo 8 Diferentes maneras de tocar los pads

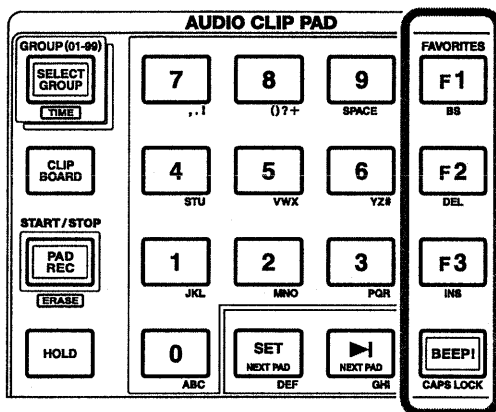
Tocar pads y pistas (número máximo de voces simultáneas)

Al reproducir las pistas, el sonido de un pad ocupa el lugar equivalente a una pista. Además, la reproducción de pistas tiene prioridad sobre la reproducción de los sonidos de los pads. Por lo tanto, si todas las pistas (A-D) se encuentran en el modo de reproducción (si todos los botones [STATUS] de pista están iluminados en verde), no podrá reproducirse el sonido de ningún pad.

Si desea superponer sonidos tocando clips de pads mientras reproduce pistas, desactive como mínimo una de las pistas. El número de pistas con los botones [STATUS] apagados equivale al número de sonidos de pads que podrán reproducirse.

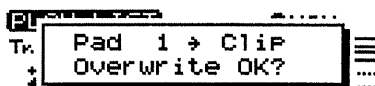
Utilizar los pads FAVORITES

Cuatro de los pads tienen el nombre "FAVORITES" ([F1]–[F3] y [BEEP]). Los clips asignados a estos pads siguen siendo los mismos incluso al cambiar a otro grupo de pads. Asigne a estos pads sonidos que utilice de manera frecuente, como un "pitido" de advertencia, que desee tocar sin que cambie, incluso al cambiar a otros grupos de pads.



No es posible muestrear directamente en los pads FAVORITES. Después de muestrear un clip en otro pad, podrá asignarlo a uno de los pads FAVORITES.

1. Pulse [CLIPBOARD] mientras mantiene pulsado el pad que contiene el clip que desea asignar a uno de los pads FAVORITES. El pad [CLIPBOARD] se iluminará. Si el pad [CLIPBOARD] ya está iluminado (si ya contiene un clip), la pantalla mostrará el mensaje "Overwrite OK?". Pulse [ENTER/YES]. Si no desea eliminar el clip que se encuentra en el portapapeles, pulse [EXIT/NO].



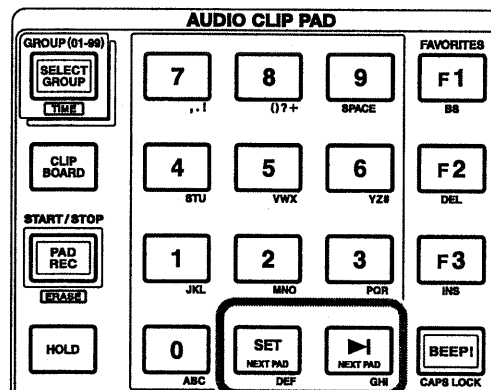
2. Mantenga pulsado [CLIPBOARD] y pulse el pad FAVORITES ([F1]–[F3] o [BEEP]) al que desee asignar el clip. Este pad FAVORITES se iluminará, y el clip se eliminará del portapapeles.

Si el pad [FAVORITES] ya está iluminado (si ya contiene un clip), la pantalla mostrará el mensaje "Overwrite OK?". Pulse [ENTER/YES]. Si no desea eliminar el clip del pad FAVORITES, pulse [EXIT/NO].

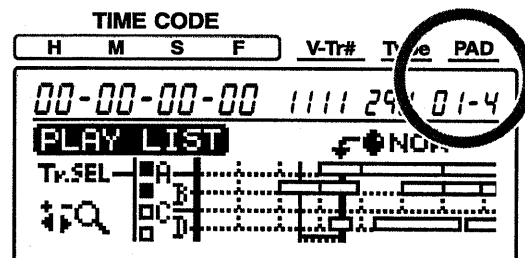
* Cualquier clip pegado en el portapapeles se perderá al apagar el equipo.

Utilizar el siguiente pad

Puede hacer que los clips asignados a los pads de clips de audio se reproduzcan de manera secuencial pulsando un único botón. Ésta es la **función Next Pad**. Esta función es útil, por ejemplo, cuando pulsa pads que deben ir con imágenes de vídeo mientras graba los clips en las pistas.



1. Empiece llamando el grupo de pads (p. 19) que contenga el clip que desea tocar en primer lugar.
2. Mantenga pulsado [SET (NEXT PAD)], y pulse el pad al que haya asignado el clip que desea tocar en primer lugar. El número del pad aparecerá en el área de dígitos PAD de la pantalla.



3. Pulse [▶] (NEXT PAD). El pad ([0]–[9]) con el clip que se esté reproduciendo empezará a parpadear; el clip se reproducirá hasta el final.
4. Los clips de los pads se reproducirán de manera secuencial por orden numérico cada vez que pulse [▶] (NEXT PAD).

- Para dejar de reproducir los clips, pulse [SET (NEXT PAD)].

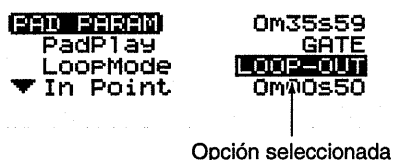
* Si pulsa [▶] (NEXT PAD)] después del clip [9], se reproducirá el clip [0] del siguiente grupo de pads. Si pulsa [▶] (NEXT PAD)] después de reproducir el clip [9] del grupo de pads 99, se reproducirá el clip [0] del grupo de pads 1.

Reproducción repetida de un clip

Es posible reproducir un clip repetidamente de manera continua, de principio a fin o sólo un segmento específico del clip. Esto se conoce como **Bucle**. Esto es muy útil para grabar en una pista una parte corta de música de fondo que deba reproducirse repetidamente.

* Si pulsa más de cuatro pads, los sonidos que se reproduzcan en bucle tendrán prioridad sobre los clips que no se reproduzcan en bucle.

- Pulse los pads correspondientes a los clips que deban reproducirse repetidamente.
- Pulse [PAD].
- Pulse [▲] hasta que "Set Pad Param?" quede seleccionado en la pantalla..
- Pulse [ENTER/YES].
- Pulse [▼] hasta que "LoopMode" quede seleccionado en la pantalla.
- Gire el dial [TIME/VALUE].



LoopMode

Este parámetro determina si los sonidos de los pads se reproducirán repetidamente o no.

OFF: La reproducción no se repite.

IN-OUT: El clip se reproduce repetidamente desde el principio hasta el final.

LOOP-OUT: El clip se reproduce repetidamente durante un intervalo definido (desde un punto dentro del clip hasta el final).

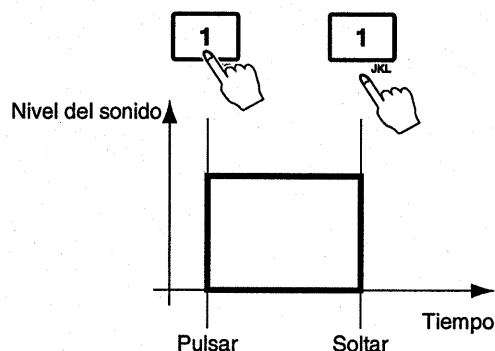
- Pulse [DISPLAY (HOME)]. El ajuste de LoopMode se guarda de manera automática al realizar otros cambios, como por ejemplo cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

* Lea "Ajustar el intervalo que se repetirá" (p. 95).

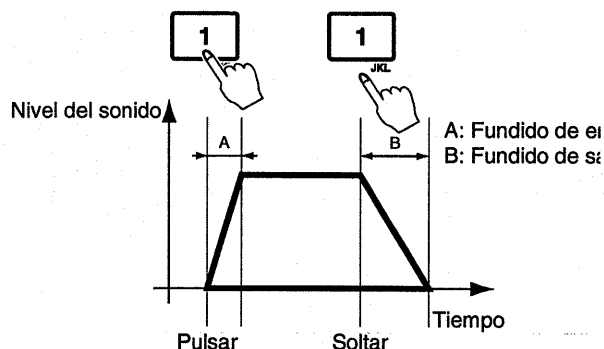
Hacer que el sonido del clip empiece gradualmente

Normalmente, el sonido del clip empieza a oírse al pulsar el pad, y deja de oírse en el momento de en que suelta el pad. No obstante, también puede hacer que el sonido empiece de manera gradual al pulsar el pad, y que deje de oírse de manera gradual al soltar el pad. El inicio gradual del sonido se conoce como **Fundido de entrada**, y el final gradual del sonido se conoce como **Fundido de salida**.

Normal



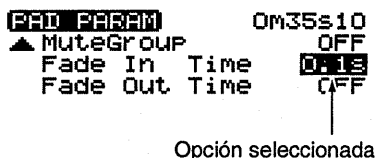
Fade In/Out



Iniciar el sonido de manera gradual

- Pulse el pad que contenga el clip al que desee aplicar un fundido de entrada.
- Pulse [PAD].
- Pulse [▲] hasta que "Set Pad Param?" quede seleccionado en la pantalla..
- Pulse [ENTER/YES].
- Pulse [▼] hasta que "Fade In Time" quede seleccionado en la pantalla.

6. Gire el dial [TIME/VALUE].



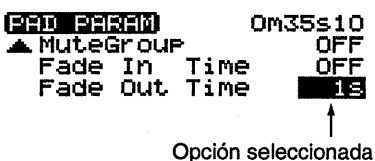
Fade In Time

Este parámetro selecciona el tiempo (OFF, 0.1, 0.2, 0.5, 1, 2, 4, 8, o 16 segundos) durante el cual el clip empezará a sonar después de pulsar el pad. Si selecciona "OFF", el sonido empezará al pulsar el pad.

7. Pulse [DISPLAY (HOME)]. El ajuste de Fade In Time se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Parar el sonido de manera gradual

1. Pulse el pad que contenga el clip al que desee aplicar un fundido de salida.
2. Pulse [PAD].
3. Pulse [▲] hasta que "Set Pad Param?" quede seleccionado en la pantalla..
4. Pulse [ENTER/YES].
5. Pulse [▼] hasta que "Fade Out Time" quede seleccionado en la pantalla.
6. Gire el dial [TIME/VALUE].



Fade Out Time

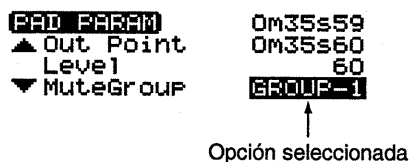
Este parámetro selecciona el tiempo (OFF, 0.1, 0.2, 0.5, 1, 2, 4, 8, o 16 segundos) durante el cual el clip dejará de sonar después de soltar el pad. Si selecciona "OFF", el sonido dejará de oírse en el momento en que suelte el pad.

7. Pulse [DISPLAY (HOME)]. El ajuste de Fade Out Time se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Enmudecer clips especificados

Es posible enmudecer cualquier clip que no necesite o que no desee tocar de manera simultánea con otros clips. Esto se conoce como **Grupo de enmudecimiento**. Los clips del mismo grupo de enmudecimiento no pueden tocarse a la vez, sea cual sea el número de voces disponibles. Si asigna al mismo grupo de enmudecimiento los clips que no deben tocarse de manera simultánea, podrá evitar que otros clips se corten mientras se estén reproduciendo.

1. Pulse los pads que contenga los clips que desee asignar al grupo de enmudecimiento.
2. Pulse [PAD].
3. Pulse [▲] hasta que "Set Pad Param?" quede seleccionado en la pantalla..
4. Pulse [ENTER/YES].
5. Pulse [▼] hasta que "MuteGroup" quede seleccionado en la pantalla.
6. Gire el dial [TIME/VALUE].



MuteGroup

Asigne al mismo grupo de enmudecimiento (GROUP 1 – GROUP 7) todos los clips que no desee tocar de manera simultánea. Si selecciona "OFF" no se enmudecerá ningún clip.

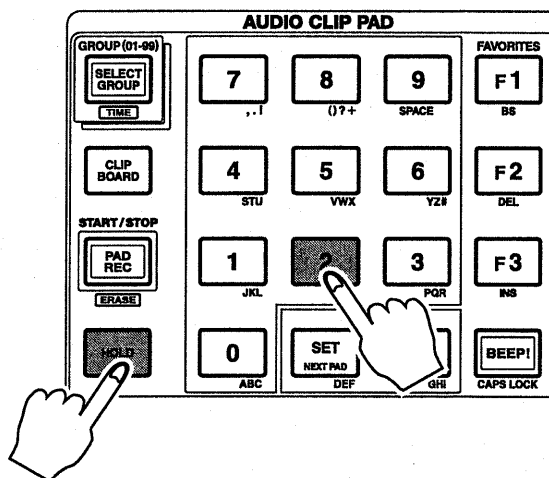
7. Pulse un pad correspondiente a uno de los clips que no desee tocar de manera simultánea, y repita los Pasos 6 y 7.
8. Una vez haya terminado de definir todos los ajustes, pulse [DISPLAY (HOME)]. Los ajustes de MuteGroup se guardan de manera automática al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Hacer que el sonido continúa al soltar el pad

Si "PadPlay" está ajustado a cualquier valor excepto "GATE," el clip continuará sonando incluso después de soltar el pad (p. 52). De manera similar, puede hacer que un clip ajustado para sonar sólo mientras el pad esté pulsado (cuando "PadPlay" está ajustado a "GATE") continúe sonando incluso después de soltar el pad. Esta función se conoce como **Hold**.

* Los sonidos sostenidos continúan sonando (es decir, tiene prioridad) incluso si pulsa más de cuatro pads a la vez.

1. Pulse el pad que contenga el clip que desee sostener.
2. Mantenga pulsado el pad y pulse [HOLD]. El pad [HOLD] se iluminará. El clip continuará sonando incluso después de soltar su pad y el pad [HOLD].



3. Repita los Pasos 1 y 2 para todos los demás clips que desee sostener.
4. Pulse [HOLD] de nuevo. El indicador del pad [HOLD] se apagará, y los clips dejarán de sonar.

Comprobar los sonidos asignados a los clips

Es posible que algunas veces, mientras esté grabando pistas o mientras esté creando una cinta master, desee comprobar los clips asignados a los pads. En estos casos, puede hacer que los pads se reproduzcan a través de los jacks PHONES y MONITOR en lugar de hacerlo a través de los jacks MASTER. Esta función se conoce como **Pad Cue**.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el pad que contenga el clip que desee comprobar. El sonido de este pad no se envía a través de los jacks MASTER. En este caso, podrá comprobar los sonidos con unos auriculares o conectando un equipo estéreo a los jacks MONITOR.
- * Si se están reproduciendo pistas u otros clips, la función Pad Cue podrá utilizarse siempre que el número total de voces simultáneas no exceda el número máximo de cuatro voces.
- * No es posible utilizar el deslizador Master para ajustar el nivel de los pads que se reproducen con la función Pad Cue. Utilice el deslizador del pad o el mando de los auriculares.

Capítulo 9 Procesar un clip

¿Qué es "Procesar"?

Es posible realizar varios ajustes en los clips muestreados en los pads, como cambiar el volumen, la afinación y la longitud de los sonidos de los clips. Para ello existen dos métodos: crear un nuevo clip en otro pad, o cambiar los ajustes de un pad. Este manual combina descripciones de ambos métodos bajo el título **procesar clips**.

Clips seleccionados para procesarlos

Las operaciones de procesamiento explicadas en este capítulo (incluyendo los cambios de volumen, afinación y longitud de los sonidos) afectan a los clips asignados a los pads. **Estos procesos no afectan a los clips (sonidos) pegados en las pistas utilizando la Grabación por pasos (p. 58).** Antes de seguir los siguientes procesos, seleccione en primer lugar el grupo de pads que contenga el clip que desee procesar.

Si el clip que desea procesar ya está pegado en una pista, procese el clip original del pad, y a continuación vuelva a pegarlo en la pista.

Deshacer la operación inmediatamente precedente

Algunos procesos explicados en este capítulo, **una vez ejecutados, pueden deshacerse para volver al clip con las condiciones previas a la operación, pero sólo si no ha ejecutado ninguna operación subsiguiente.**

Esta función se conoce como **Deshacer**. Si después de ejecutar una función, ésta puede deshacerse, el botón [UNDO] se iluminará. Si desea deshacer esta operación, pulse [UNDO].

Si al pulsar [UNDO] descubre que ha vuelto a unas condiciones que no eran las esperadas, pulse [UNDO] de nuevo. Se deshará la operación deshacer en si, y se restablecerán las condiciones en que se encontraba después de ejecutar la operación.

Cambiar el orden de los clips

Un clip asignado a un pad puede desplazarse a otro pad. Esto es útil para cambiar el orden en que se reproducirán los clips al utilizar la función Next Pad.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y el pad que contenga el clip que desee desplazar, y pulse [CLIPBOARD]. El indicador del pad se apagará, y el pad [CLIPBOARD] se apagará.
2. Mantenga pulsado [CLIPBOARD] y pulse el pad destino del desplazamiento. Este pad se iluminará, y el indicador del pad [CLIPBOARD] se apagará.
3. Ahora, el clip se reproducirá al pulsar el pad destino del desplazamiento. Compruebe que el clip se haya desplazado. El clip desplazado se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

* Si el pad [CLIPBOARD] o el pad destino del desplazamiento ya están iluminados, la pantalla mostrará el mensaje "Overwrite OK?". Pulse [ENTER/YES]. Si no desea eliminar el clip pegado en el pad [CLIPBOARD] o en el pad destino del desplazamiento, pulse [EXIT/NO].

Realizar copias de clips

Esta operación copia un clip y asigna la copia a un pad diferente.

Copiar un único clip

1. Mantenga pulsado el pad que contenga el clip que desee copiar, y pulse [CLIPBOARD]. El indicador del pad [CLIPBOARD] se iluminará.
2. Mantenga pulsado [CLIPBOARD] y pulse el pad destino de la copia. Este pad se iluminará, y el indicador del pad [CLIPBOARD] se apagará.
3. Ahora, el clip se reproducirá al pulsar el pad destino de la copia. Compruebe que el clip se haya copiado. El clip copiado se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

* Si el pad [CLIPBOARD] o el pad destino de la copia ya están iluminados, la pantalla mostrará el mensaje "Overwrite OK?". Pulse [ENTER/YES]. Si no desea eliminar el clip pegado en el pad [CLIPBOARD] o en el pad destino de la copia, pulse [EXIT/NO].

Copiar un grupo de pads

1. Pulse [PAD].
2. Pulse [▲] o [▼] hasta que "Copy Group?" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Compruebe que "Source" esté seleccionado en la pantalla, y gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el grupo de pads que se copiará.
5. Pulse [▼]. "To" quedará seleccionado en la pantalla.
6. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el destino de la copia.

```
COPY GROUP
Source 50 Demo-01 ]
To 49C ]
```

7. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".

8. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Se ejecutará la operación de copia.
9. Una vez terminada la copia, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)]. El grupo de pads copiado se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

* Si hay algún clip asignado al grupo de pads destino de la copia, la pantalla mostrará el mensaje de confirmación "Overwrite OK?". Pulse [ENTER/YES]. Si no desea eliminar el clip, pulse [EXIT/NO].

Tomar clips pegados en pistas y copiarlos en pads

1. Pulse [DISPLAY (HOME)] una o más veces hasta que aparezca la página Playlist en la pantalla.
2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [STATUS] para la pista que contenga el clip que desee copiar en los pads.
3. Pase a la posición del clip que desee copiar.
4. Pulse [MARK ON]; El botón se iluminará. El clip que se copiará en los pads quedará seleccionado en la pantalla.



5. Mantenga pulsado [MARK ON] y pulse [CLIPBOARD]. El pad [CLIPBOARD] se iluminará, y el indicador [CLIP SELECT] se apagará.
6. Pulse [CLIPBOARD] para reproducir el sonido del clip que va a copiar y comprobar así que es realmente el que desea.
7. Mantenga pulsado [CLIPBOARD] y pulse el pad destino de la copia. El pad se iluminará, y el indicador del pad [CLIPBOARD] se apagará.
8. Ahora, el clip se reproducirá al pulsar el pad destino de la copia. Compruebe que el clip se haya realmente copiado. El clip copiado se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

* Si el pad [CLIPBOARD] o el pad destino de la copia ya están iluminados, la pantalla mostrará el mensaje "Overwrite OK?". Pulse [ENTER/YES]. Si no desea eliminar el clip pegado en el pad [CLIPBOARD] o en el pad destino de la copia, pulse [EXIT/NO].

Eliminar clips

Es posible eliminar los clips no necesarios para liberar pads.

Eliminar un único clip

1. Mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [PAD REC] (ERASE), y pulse el pad ([0]–[9]) que contenga el clip que desee eliminar. El indicador del pad se apagará, indicando que el clip se ha eliminado.

Borrar un grupo de pads

1. Pulse [PAD].
2. Pulse [▼] hasta que "Erase Group?" aparezca en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el grupo de pads que desee borrar.

ERASE GROUP

Target 50 Demo-01 1

5. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".
6. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. El grupo de pads se borrará.
7. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Ajustar el volumen del clip

Es posible ajustar de manera individual el volumen de cada clip al pulsar su pad. Esto es útil para balancear el volumen entre los pads.

1. Pulse [PAD].
2. Compruebe que "Set Pad Param?" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Pulse [▼] hasta que "Level" quede seleccionado en la pantalla.

```
PAD PARAM      0m02s57
▲ Loop Point  ****M***S***
Out Point      1m02s08
▼ Level        100
```

5. Gire el dial [TIME/VALUE]. En este momento podrá comprobar el volumen de los clips pulsando los pads.
6. Una vez haya ajustado el volumen, pulse [DISPLAY (HOME)]. Los ajustes de volumen de los clips se guardan de manera automática al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Tocar clips a un volumen diferente

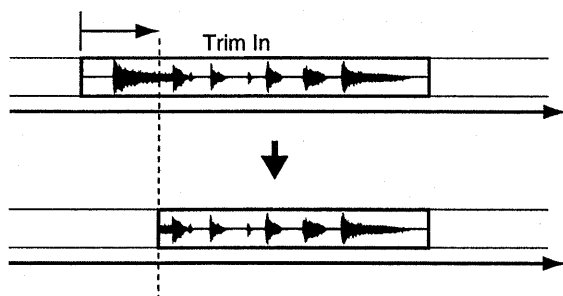
El volumen de los pads no está relacionado con la fuerza con que los pulsa. Un pad suena siempre al mismo volumen tanto si lo pulsa con mucha fuerza o con mucha suavidad. Si desea que el pad suene a diferentes volúmenes, en primer lugar realice copias del clip que contenga, y a continuación ajuste el volumen de cada uno de los clips copiados.

Cambiar los puntos en que empieza y termina el sonido

Es posible ajustar las posiciones en que los sonidos de un clip muestreado empezarán y terminarán al pulsar el pad.

Ajustar el punto inicial del sonido

Si hay sonidos innecesarios al principio de un clip, o si por algún motivo desea omitir la parte inicial del clip, es posible cambiar el punto en que empezará oírse el sonido del clip.



1. Pulse el botón Quick Edit [TRIM].
2. Pulse el pad cuyo punto inicial, o "in point," desee ajustar.
3. Compruebe que "In Point" quede seleccionado en la pantalla.
4. Pulse [◀] o [▶] hasta que la unidad de ajuste (minutos, segundos o 1/100 de segundo) quede seleccionada en la pantalla. En la mayoría de los casos utilizará 1/100 de segundo.

```
PAD PARAM      0m02s57
▲ In Point      0m59s51
Loop Point      ****M***S***
▼ Out Point      1m02s08
```

5. Gire el dial [TIME/VALUE]. Puede pulsar el pad para comprobar el clip. Aquí también puede comprobar el principio del clip pulsando [FROM] y [SHIFT] con [TO], o pulsando [SCRUB].

```
SCRUB          InP      0m59s51
```

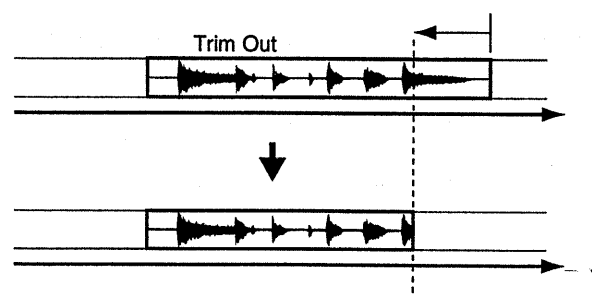
6. Una vez haya definido el ajuste, pulse [DISPLAY (HOME)]. El ajuste "In Point" se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Ajustar el punto inicial del sonido 2

- 3-1. Con "In Point" seleccionado en la pantalla, pulse [ENTER/YES]. Los sonidos utilizados se reproducirán desde el principio del clip.
- 3-2. Pulse [ENTER/YES] de nuevo en el punto en que desee que empiece a oírse el sonido.
- 3-3. Pulse el pad para comprobar el resultado.

Ajustar el punto final del sonido

Si hay sonidos innecesarios al final de un clip, o si por algún motivo desea omitir la parte final del clip, es posible cambiar el punto en que dejará de oírse el sonido del clip.



1. Pulse el botón Quick Edit [TRIM].

2. Pulse el pad cuyo final, o "out point," desee ajustar.
3. Pulse [▼] hasta que "Out Point" quede seleccionado en la pantalla.
4. Pulse [◀] o [▶] hasta que la unidad de ajuste (minutos, segundos o 1/100 de segundo) quede seleccionada en la pantalla. En la mayoría de los casos utilizará 1/100 de segundo.

```

PAD PARAM      0M02s57
▲ In Point     0M59s51
▼ Loop Point   ***M***S**
▼ Out Point    1M02s08
  
```

5. Gire el dial [TIME/VALUE]. Puede pulsar el pad para comprobar el clip. Para una edición más eficaz de muestras muy largas, reproduzca los sonidos empezando algo antes del final del clip. Pulsar [FROM] y [SHIFT] con [TO], o pulsar [SCRUB], también puede ser muy eficaz para comprobar el final del clip.

```

SCRUB      OutP      1M00sE4
  
```



6. Una vez haya definido el ajuste, pulse [DISPLAY (HOME)]. El ajuste "Out Point" se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Ajustar el punto final del sonido 2

- 3-1. Con "Out Point" seleccionado en la pantalla, pulse [ENTER/YES]. Los sonidos utilizados se reproducirán desde el principio del clip.
- 3-2. Pulse [ENTER/YES] de nuevo en el punto en que desee que deje de oírse el sonido.
- 3-3. Pulse el pad para comprobar el resultado.

Eliminar partes en blanco al principio y al final de clips

La siguiente función elimina de manera automática las partes en blanco que pueda haber antes de que el clip empiece a sonar o una vez terminado el sonido del clip.

1. Pulse el botón [PAD].
2. Compruebe que "Trim?" esté seleccionado en la pantalla, y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse el pad que contenga las secciones en blanco al principio y al final del sonido.
4. Pulse [▲] y [▼] para seleccionar los diversos parámetros de la pantalla. Gire el dial [TIME/VALUE].

```

TRIM
▲ Trim In      FORWARD
▼ Trim Out     OFF
Threshold      LEV8
  
```

Trim In

Este parámetro ajusta el punto inicial de la búsqueda identificando la parte en blanco a partir del punto inicial actual del clip, y hace que el clip empiece en el punto en que el volumen sobrepasa el ajuste de "Threshold".

- OFF: No se ejecuta la búsqueda.
- FORWARD: La búsqueda empieza en la posición actual, y prosigue hacia adelante.
- REVERSE: La búsqueda empieza en la posición actual, y prosigue hacia atrás.

Trim Out

Este parámetro ajusta el punto inicial de la búsqueda identificando la parte en blanco a partir del punto final del clip, y hace que el clip termine en el punto en que el volumen cruza el valor "Threshold".

- OFF: No se ejecuta la búsqueda.
- FORWARD: La búsqueda empieza en la posición actual, y prosigue hacia adelante.
- REVERSE: La búsqueda empieza en la posición actual, y prosigue hacia atrás.

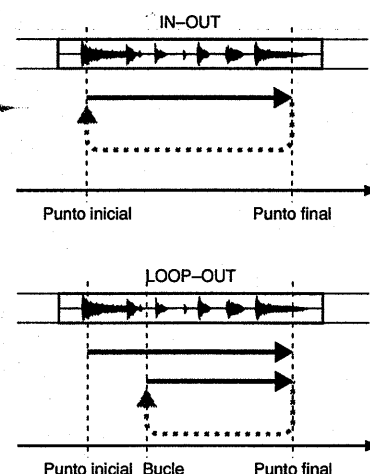
Threshold

Este parámetro determina el nivel del volumen (LEV1 – LEV8) necesario para la detección de las secciones vacías. Cuanto mayor sea este valor, más alto podrá ser el volumen de estas secciones sin que se detecte ningún sonido.

5. Pulse [ENTER/YES].
6. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Cambiar el punto inicial de un bucle

Puede hacer que un clip se reproduzca repetidamente, en "bucle," a partir de un punto diferente del inicial del clip en si, pero sólo si "LoopMode" del clip está ajustado a "LOOP-OUT" (p. 89). Este ajuste no es posible si el clip está ajustado a "OFF" o a "IN-OUT."



1. Pulse [PAD].
2. Compruebe que "Set Pad Param" esté seleccionado en la pantalla, y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse el pad cuyo punto inicial del bucle desee ajustar.

4. Pulse [▼] hasta que "Loop Point" quede seleccionado en la pantalla.
5. Pulse [◀] o [▶] hasta que la unidad de ajuste (minutos, segundos o 1/100 de segundo) quede seleccionada en la pantalla. En la mayoría de los casos utilizará la unidad de 1/100 de segundo.

```

PAD PARAM      0m05s64
▲ In Point     0m50s51
  LOOP Point   0m55s00
▼ Out Point    1m00s64
    
```

6. Gire el dial [TIME/VALUE]. Puede pulsar el pad para comprobar el clip. Para una edición más eficaz de muestras muy largas, reproduzca los sonidos empezando algo antes del punto inicial del bucle del clip. Pulsar [FROM] y [SHIFT] con [TO], o pulsar [SCRUB], también puede ser muy eficaz para comprobar el punto inicial del bucle del clip..

```

SCRUB  LOOPP  0m55s00
    
```



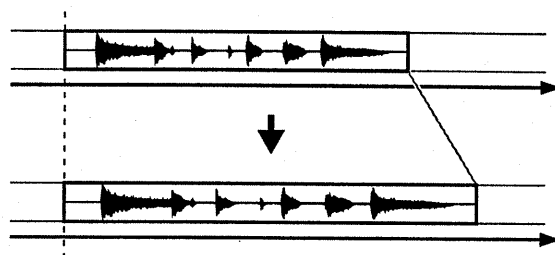
7. Una vez haya definido el ajuste, pulse [DISPLAY (HOME)]. El nuevo ajuste del punto inicial del bucle se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Cambiar el punto inicial del un bucle 2

- 3-1. Cuando "Loop Point" esté seleccionado en la pantalla, pulse [ENTER/YES]. Los sonidos se reproducirán desde el principio del clip.
- 3-2. Pulse [ENTER/YES] de nuevo en el punto en que desee iniciar el bucle.
- 3-3. Pulse el pad para comprobar el resultado.

Cambiar la longitud de un clip

Es posible modificar la longitud de un clip (la cantidad de tiempo durante el que suena un clip) dejando los puntos inicial y final tal como están, y asignar el nuevo clip a otro pad. Esta función se conoce como **Stretch**. Esta función es útil, por ejemplo, para encajar una narración de 5,5 segundos en un período de 5 segundos.



1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [STRETCH (TRIM)].

```

TIME STRETCH
Source      Group01-0
To          Group01-1
▼ Ratio     100.0%
    
```

2. Compruebe que "Source" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse el pad que contenga el clip cuya longitud desee ajustar. También puede girar el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el pad que contenga el clip.
4. Pulse [▼]. "To" quedará seleccionado en la pantalla.
5. Pulse el pad al que desee asignar el clip cambiado. También puede girar el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el pad al que desee asignar el clip.
6. Pulse [▼] hasta que "Ratio" o "New Time" quede seleccionado en la pantalla.
7. Gire el dial [TIME/VALUE]. Los valores de "Ratio" y "New Time" cambiarán el uno con el otro. Seleccione el que le resulte más sencillo de ajustar.

Ratio

Determina el porcentaje de ampliación o compresión (50 - 150%) del clip que esté modificando.

New Time

Ajusta la nueva longitud del clip en términos de tiempo, es decir, minutos, segundos y 1/100 de segundo.

8. Pulse [ENTER/YES].

9. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)]. El clip cambiado se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Hacer coincidir la longitud de un clip con la de otro clip

Al insertar música de fondo o efectos de sonido en un clip, es posible que desee que la longitud de un clip coincida con la de otro clip. En estos casos, siga los pasos que se indican a continuación, empezando por el Paso 8.

- 8-1. Pulse [▼] hasta que "Match/w" quede seleccionado en la pantalla.

```

TIME STRETCH
▲ NewTime      0:02.26
Match/w        GROUP01-2
                x 1
  
```

- 8-2. Pulse el pad que contenga el clip de referencia (el clip cuya longitud sea la base). También puede girar el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el clip de referencia.
- 8-3. Pulse [▼].
- 8-4. Gire el dial [TIME/VALUE]. Determine la "relación de estiramiento," o la longitud del clip con relación al clip de referencia (1/16-16 veces la longitud). Por ejemplo, si desea que el clip tenga la misma longitud que el clip de referencia, seleccione una relación de "x1"; si debe durar la mitad, seleccione "x1/2"; si debe durar el doble, seleccione "x2."

* Si la longitud del clip de referencia y del clip que esté cambiando son muy diferentes, o si la relación de estiramiento excede la gama permitida (el ajuste "Ratio" debe estar entre 50% y 150%), esta operación no podrá ejecutarse.

Cambiar la afinación del clip

Es posible cambiar la afinación del clip (definir un sonido más agudo o más grave) sin modificar su longitud. Esta función se conoce como **Change Pitch**.

Change Pitch cambia sólo la afinación del clip origen, y a continuación asigna el clip a otro pad.

* Change Pitch precisa de más tiempo que otros procesos. Además, la calidad del sonido es algo inferior a la del clip original.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [PITCH (DIVIDE)].

```

CHANGE PITCH
Source         GROUP01-0
To             GROUP01-1
▼ Grade       5

CHANGE PITCH
▲ Grade       5
NewPitch      2
P.Fine        45
  
```

2. Compruebe que "Source" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse el pad que contenga el clip cuya afinación desee cambiar. También puede girar el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el pad que contenga el clip origen.
4. Pulse [▼]. "To" quedará seleccionado en la pantalla.
5. Pulse el pad al que desee asignar el clip cambiado. También puede girar el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el pad al que desee asignar el clip.
6. Pulse [▼]. "Grade" quedará seleccionado en la pantalla.
7. Gire el dial [TIME/VALUE].

Grade

Este ajuste determina la calidad del sonido (1-5) del nuevo clip. En general, cuanto más alto sea el valor menos se degradará el sonido durante el proceso; no obstante, en algunos clips pueden oírse algunas oscilaciones. Pruebe diferentes ajustes y seleccione el más apropiado.

8. Pulse [▼]. "NewPitch" quedará seleccionado en la pantalla.

9. Gire el dial [TIME/VALUE].

NewPitch

Este ajuste determina el grado de cambio de la afinación con relación al clip origen en unidades de semitono (-12 - +12).

10. Pulse [▼]. "P.Fine" quedará seleccionado en la pantalla.

11. Gire el dial [TIME/VALUE].

P.Fine

Este ajuste permite precisar el grado de cambio de la afinación con relación al clip origen en centésimas (1/100 de un semitono) (-100 - +100).

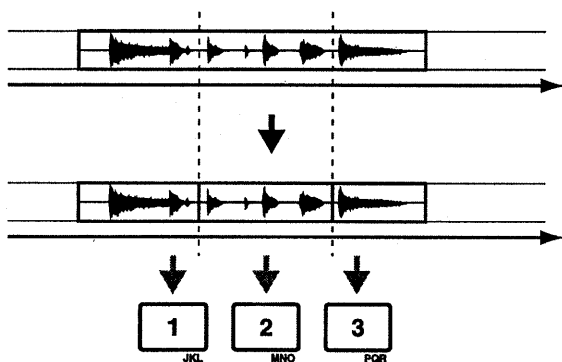
12. Pulse [ENTER/YES].

13. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)]. El nuevo clip se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Dividir un clip (DIVIDE)

Es posible separar un clip muy largo que haya muestreado, y asignar las partes resultantes a diferentes pads. Esto es útil, por ejemplo, si desea muestrear toda una página de narración hablada y a continuación asignar cada frase a un pad diferente.

Los clips divididos se crean copiando el clip origen y ajustando la gama durante la cual sonarán los clips resultantes. Éstos se guardan en el pad seleccionado y en los pads vacíos que sigan a éste.



Ajustar el punto de división y dividir un clip

Siga los pasos que se indican a continuación para especificar un punto de un clip y dividir el clip en este punto.

1. Ajuste el punto final del clip origen (p. 94). Este punto será el punto de división del clip.
2. Pulse [DIVIDE].

```

DIVIDE
Source  Group01-0
To      Group01-1
▼ Type  OUT POINT
    
```

3. Compruebe que "Source" aparezca en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el pad que contenga el clip que desea dividir.
4. Pulse [▼]. "To" quedará seleccionado en la pantalla.
5. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar los pads a los que desee asignar los clips divididos.
6. Pulse [▼]. "Type" quedará seleccionado en la pantalla.

7. Gire el dial [TIME/VALUE].

Type

Este ajuste determina el método de división. Aquí seleccione "OUT POINT."

- OUT POINT: El clip se divide en el punto en que el clip deja de sonar.
- AUTO (0.5-2.0): El clip se divide por las secciones "vacías" (con una duración entre 0,5 y 2.0 segundos).
- MANUAL: El clip se divide en los puntos en que pulsa [ENTER/YES] o [SET (NEXT PAD)].

8. Pulse [ENTER/YES]. Si no desea dividir el clip, pulse [EXIT/NO].

9. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)]. El clip dividido se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Dividir de manera automática

Es posible dividir de manera automática un clip en las secciones vacías, y a continuación asignar los clips resultantes a múltiples pads.

1. Pulse [DIVIDE].

```

DIVIDE
Source  Group01-0
To      Group01-1
▼ Type  AUTO 0.5

DIVIDE
▲ Type  AUTO 0.5
Threshold LEV1
Trim     ON
    
```

2. Compruebe que "Source" aparezca en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el pad que contenga el clip que desea dividir.
3. Pulse [▼]. "To" quedará seleccionado en la pantalla.
4. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar los pads en los que desee guardar los clips divididos.
5. Pulse [▼]. "Type" quedará seleccionado en la pantalla.
6. Gire el dial [TIME/VALUE].

Type

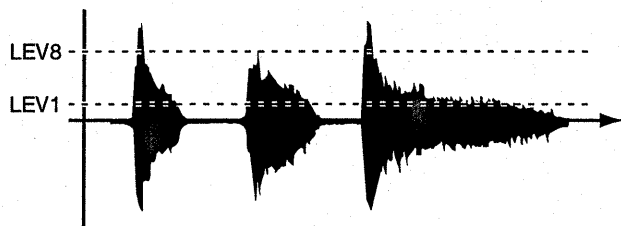
Este ajuste determina el método de división. En este caso, seleccione "AUTO (0.5)," "AUTO (1.0)," "AUTO (1.5)," o "AUTO (2.0)," según la longitud de las secciones vacías que intente detectar. En la mayoría de los casos deberá seleccionar "AUTO (0.5)".

- OUT POINT: El clip se divide en el punto en que el clip deja de sonar.
- AUTO (0.5-2.0): El clip se divide por las secciones "vacías" (con una duración entre 0,5 y 2.0 segundos).
- MANUAL: El clip se divide en los puntos en que pulsa [ENTER/YES] o [SET (NEXT PAD)].

7. Pulse [▼]. "Threshold" quedará seleccionado en la pantalla.
8. Gire el dial [TIME/VALUE].

Threshold

Este ajuste determina el nivel del volumen (LEV1 – LEV8) necesario para la detección de las secciones vacías. Cuanto mayor sea el valor, más alto será el volumen que puedan tener estas secciones sin que se detecte ningún sonido.

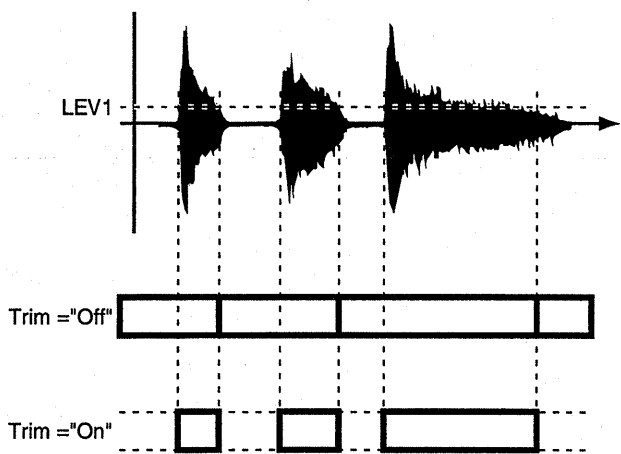


9. Pulse [▼]. "Trim" quedará seleccionado en la pantalla.
10. Gire el dial [TIME/VALUE].

Trim

Si selecciona "On" para este ajuste, el punto en que el volumen exceda por primera vez el valor "Threshold" después de la sección de silencio será el **punto en que empezará a sonar el siguiente clip**. Normalmente deberá seleccionar el valor "On."

Si ajusta este parámetro a "Off," cada clip empezará en el punto en que termine el clip previo.

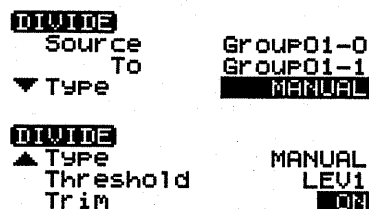


11. Pulse [ENTER/YES]. Si decide no dividir el clip, pulse [EXIT/NO].
12. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)]. El clip dividido se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Dividir el clip mientras lo escucha

Es posible pulsar un botón para dividir un clip mientras lo escucha.

1. Pulse [DIVIDE].



2. Compruebe que "Source" aparezca en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el pad que contenga el clip que desee dividir.
3. Pulse [▼]. "To" quedará seleccionado en la pantalla.
4. Gire el dial [TIME/VALUE] para select los pads en los que desee guardar los clips divididos.
5. Pulse [▼]. "Type" quedará seleccionado en la pantalla.
6. Gire el dial [TIME/VALUE].

Type

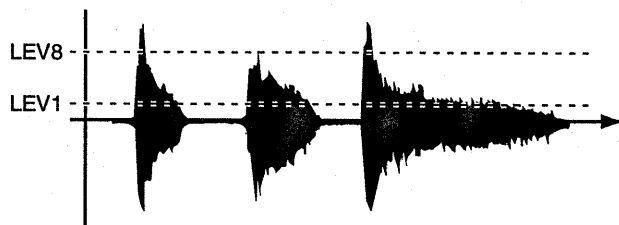
Este ajuste determina el método de división. Ahora seleccione "MANUAL."

- OUT POINT: El clip se divide en el punto en que el clip deja de sonar.
- AUTO (0.5-2.0): El clip se divide por las secciones "vacías" (con una duración entre 0,5 y 2.0 segundos).
- MANUAL: El clip se divide en los puntos en que pulsa [ENTER/YES] o [SET (NEXT PAD)].

7. Pulse [▼]. "Threshold" quedará seleccionado en la pantalla.
8. Gire el dial [TIME/VALUE].

Threshold

Cuando "Trim" está ajustado a "ON," este parámetro ajusta el nivel del volumen utilizado para determinar los puntos del clip en que empezará y terminará el sonido. Cuanto mayor sea este valor, más alto será el volumen que podrán tener estas secciones sin que se detecte ningún sonido.

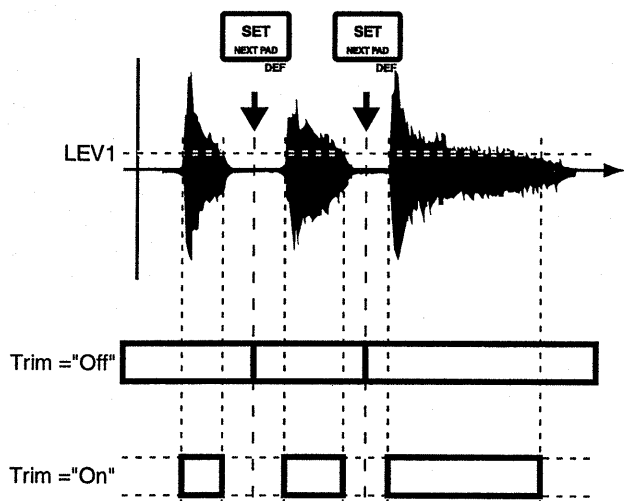


9. Pulse [▼]. "Trim" quedará seleccionado en la pantalla.

10. Gire el dial [TIME/VALUE].

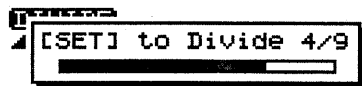
Trim

Cuando esté ajustado a "On", este parámetro seleccionará el punto en que el sonido exceda por primera vez el valor "Threshold" después del punto en que haya pulsado el botón como el **punto en que empezará a sonar el clip actual**. De manera similar, retrocediendo desde el punto en que ha pulsado el botón, al llegar al punto en que el volumen excede por primera vez el valor de "Threshold", este punto pasa a ser el **punto en que el clip previo deja de sonar**. Normalmente debe seleccionar el valor "On." Si está ajustado a "Off," cada clip empezará en el punto en que termine el clip previo.



11. Pulse [ENTER/YES]. El clip se reproducirá desde el principio.

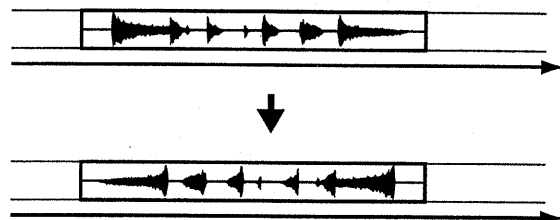
12. Pulse [SET (NEXT PAD)] en el punto en que desee dividir el clip. Es posible dividir el clip en un máximo de nueve puntos. Si desea salir antes de terminar con el proceso de división, pulse [ENTER/YES]. Con ello tendrá sólo las divisiones realizadas hasta este momento. Si no desea dividir el clip en ningún punto, pulse [EXIT/NO].



13. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)]. El clip dividido se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Crear clips invertidos

Es posible invertir el sentido de reproducción de un clip, reproduciendo el clip desde el final hacia el principio, y crear un nuevo clip para el sonido invertido. Esta función se conoce como **Create Reversal**. Esta función permite conseguir el efecto de un grabador de cintas reproduciéndose al revés.



1. Pulse [PAD].
2. Pulse [▼] hasta que "Create Reversal" aparezca en la pantalla.
3. Compruebe que "Source" quede seleccionado en la pantalla.
4. Pulse el pad con el clip que desee invertir. También puede girar el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el pad que contenga el clip origen.
5. Pulse [▼]. "To" quedará seleccionado en la pantalla.
6. Pulse el pad al que desee asignar el clip invertido. También puede girar el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el pad al que desee asignar el clip.

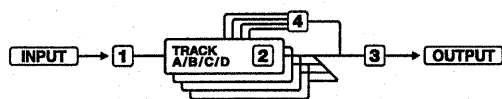
```
CREATE REVERSAL
SOURCE          GROUP01-0
TO              GROUP01-1
```

7. Pulse [ENTER/YES]. Si el pad destino ya contiene un clip, la pantalla mostrará el mensaje "Overwrite OK?".
8. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Se creará el clip invertido.
9. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)]. El nuevo clip creado se guarda automáticamente al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Capítulo 10 Utilizar los efectos especiales (EFFECTS)

Organización (direccionamiento) de los efectos

Según el sonido al que añada los efectos, podrá seleccionar la organización del direccionamiento de los efectos. Utilícelos según las necesidades concretas.



[1] Para grabar sonidos con efectos añadidos (INSERT)

Utilice este método cuando desee tomar los sonidos recibidos a través del jack MIC o de los jacks INPUT (VCR) con efectos añadidos, y grabar estos sonidos en las pistas.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ROUTING (EFFECTS ON/OFF)].
2. Compruebe que "Routing" esté seleccionado en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE].

```
FX ROUTING
Routing 1<INS INPUT>
Patch      UT
          [VoiceTrns.]
```

Routing

Este parámetro determina el lugar al que se envían los efectos. Ahora seleccione "1 (INS INPUT)".

- 1 (INS INPUT): Los efectos se aplican a los sonidos recibidos.
- 2 (INS TRK A-D): Los efectos se aplican a los sonidos de la pista seleccionada (A-D).
- 3 (INS MST): Los efectos se aplican a los sonidos de todas las pistas (A-D). Sólo se oirán los sonidos con efectos añadidos.
- 4 (SEND/RTN): Los efectos se aplican a los sonidos de todas las pistas (A-D). El sonido origen y los efectos se mezclan.
- (FX PATCH) Los efectos se aplican a un direccionamiento concreto 1-4 que está guardado en cada patch de efectos (p. 104).

3. Pulse [DISPLAY (HOME)].
4. Pulse [EFFECTS ON/OFF]. El botón se ilumina en rojo, indicando que los efectos están activados.
5. Pulse [EFFECTS ON/OFF] de nuevo; el indicador del botón se apagará, y los efectos se desactivarán.

[2] Para añadir efectos sólo a una pista (INSERT)

Este método añade efectos sólo a una de las pistas A-D una vez terminada la grabación de las pistas. Utilice este método, por ejemplo, cuando desee añadir efectos sólo a la narración.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ROUTING (EFFECTS ON/OFF)].
2. Compruebe que "Routing" aparezca en la pantalla y a continuación gire el dial [TIME/VALUE].

```
FX ROUTING
Routing 2<INS TRK-A>
Patch      UT
          [VoiceTrns.]
```

Routing

Este parámetro determina el lugar al que se envían los efectos. Ahora seleccione "2 (INS TRK-A)" -- "2 (INS TRK-D)".

- 1 (INS INPUT): Los efectos se aplican a los sonidos recibidos.
- 2 (INS TRK A-D): Los efectos se aplican a los sonidos de la pista seleccionada (A-D).
- 3 (INS MST): Los efectos se aplican a los sonidos de todas las pistas (A-D). Sólo se oirán los sonidos con efectos añadidos.
- 4 (SEND/RTN): Los efectos se aplican a los sonidos de todas las pistas (A-D). El sonido origen y los efectos se mezclan.
- (FX PATCH) Los efectos se aplican a un direccionamiento concreto 1-4 que está guardado en cada patch de efectos (p. 104).

3. Pulse [DISPLAY (HOME)].
4. Pulse [EFFECTS ON/OFF]. El botón se ilumina en rojo, indicando que los efectos están activados. Al mismo tiempo, el botón [EFFECTS] de la pista a la que desea añadir los efectos también se ilumina.
5. Pulse [EFFECTS ON/OFF] de nuevo; el indicador del botón se apagará, y los efectos se desactivarán. Al mismo tiempo, el botón [EFFECTS] de la pista a la que desea añadir los efectos empieza a parpadear.

[3] Para añadir efectos a todas las pistas (INSERT)

Este método añade efectos a todas las pistas A-D y a todos los pads una vez terminada la grabación de las pistas. Utilice este método si desea añadir efectos a todo un proyecto.

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ROUTING (EFFECTS ON/OFF)].
2. Compruebe que "Routing" esté seleccionado en la pantalla y a continuación gire el dial [TIME/VALUE].

```
FX ROUTING
Routing 3<INS MST>
Patch      UT
[VoiceTrns.]
```

Routing

Este parámetro determina el lugar al que se envían los efectos. Ahora seleccione "3 (INS MST)."

- 1 (INS INPUT): Los efectos se aplican a los sonidos recibidos.
- 2 (INS TRK A-D): Los efectos se aplican a los sonidos de la pista seleccionada (A-D).
- 3 (INS MST): Los efectos se aplican a los sonidos de todas las pistas (A-D). Sólo se oirán los sonidos con efectos añadidos.
- 4 (SEND/RTN): Los efectos se aplican a los sonidos de todas las pistas (A-D). El sonido origen y los efectos se mezclan.
- (FX PATCH) Los efectos se aplican a un direccionamiento concreto 1-4 que está guardado en cada patch de efectos (p. 104).

3. Pulse [DISPLAY (HOME)].
4. Pulse [EFFECTS ON/OFF]. El botón se ilumina en rojo, indicando que los efectos están activados. Al mismo tiempo, el botón [EFFECTS] de la pista a la que desea añadir los efectos también se ilumina.
5. Pulse [EFFECTS ON/OFF] de nuevo; el indicador del botón se apagará, y los efectos se desactivarán. Al mismo tiempo, el botón [EFFECTS] de todas las pistas a las que haya añadido efectos también se apagará.

[4] Para mezclar los sonidos origen y con efectos (SEND/RETURN)

1. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ROUTING (EFFECTS ON/OFF)].
2. Compruebe que "Routing" esté seleccionado en la pantalla y a continuación gire el dial [TIME/VALUE].

```
FX ROUTING
Routing 4<SEND/RTN>
Patch      UT
[VoiceTrns.]
```

Routing

Este parámetro determina el lugar al que se envían los efectos. Ahora seleccione "4 (SEND/RTN)."

- 1 (INS INPUT): Los efectos se aplican a los sonidos recibidos.
- 2 (INS TRK A-D): Los efectos se aplican a los sonidos de la pista seleccionada (A-D).
- 3 (INS MST): Los efectos se aplican a los sonidos de todas las pistas (A-D). Sólo se oirán los sonidos con efectos añadidos.
- 4 (SEND/RTN): Los efectos se aplican a los sonidos de todas las pistas (A-D). El sonido origen y los efectos se mezclan.
- (FX PATCH) Los efectos se aplican a un direccionamiento concreto 1-4 que está guardado en cada patch de efectos (p. 104).

3. Pulse [▼].

```
FX SEND/RETURN
A B C D PAD IN
80 80 80 80 80 80
Return REC(orPLAY)
```

4. El nivel de envío del efecto (0-127) puede ajustarse de manera individual para cada una de las pistas (A-D), los pads y las entradas. Pulse [◀] o [▶] hasta que el valor que desee ajustar quede seleccionado en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE] para cambiar el valor.
5. Pulse [▼]. "Return" quedará seleccionado en la pantalla.
6. Gire el dial [TIME/VALUE].

Return

Este parámetro determina el lugar en que se añade el sonido del efecto devuelto.

REC(or PLAY): Los efectos se devuelven al jack MASTER durante la reproducción, y a las pistas durante la grabación. Utilice este método si desea grabar sonidos con los efectos añadidos.

PLAY: Los efectos se devuelven a los jacks MASTER, tanto durante la reproducción como durante la grabación.

7. Pulse [DISPLAY (HOME)].
8. Pulse [EFFECTS ON/OFF]. El botón se ilumina en rojo, indicando que los efectos están preparados para su utilización.
9. Seleccione los sonidos a los que desee añadir efectos. Pulse [EFFECTS] para las pistas o pads a los que desee añadir efectos, con lo que se iluminarán todos los botones [EFFECTS] que pulse.
El efecto se añade siempre a los sonidos recibidos. Si no desea añadir el efecto, ajuste el nivel de envío a "0" (p. 102).
10. Pulse [EFFECTS ON/OFF] de nuevo; el indicador del botón se apagará, y los efectos se desactivarán. Al mismo tiempo, los indicadores de los botones [EFFECTS] iluminados de las pistas con efectos añadidos empezarán a parpadear.

Seleccionar los efectos (PATCH)

Los ajustes de los efectos se conocen como **Patches**. El A-6 dispone de 99 ajustes de sólo lectura (Patches predefinidos: P01-P99), 99 ajustes escribibles (Patches de usuario: U01-U99), y cuatro ajustes (PANEL: NAR, VT, REV, DLY) que pueden ajustarse directamente desde el panel.

* Para ver los tipos de Patches que puede utilizar, consulte la Lista de patches de efectos (p. 106).

1. Pulse [CUSTOM PRESET]. El botón se iluminará.
2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [EDIT (CUSTOM PRESET)].
3. Compruebe que el número del patch esté seleccionado en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el patch de efectos que desee utilizar.
4. La pantalla mostrará el mensaje "Change (YES/NO)". Pulse [ENTER/YES].

FX SW. U02 VT:VoiceT.
VOT T DLY EQ
↑ Change?
(YES/NO)

5. Pulse [DISPLAY (HOME)].

* Los cuatro efectos del panel superior se seleccionan con el botón [SELECT].

Ajustar los efectos

Es posible crear nuevos sonidos de efectos modificando el funcionamiento de los efectos. En primer lugar seleccione el Patch predefinido o el Patch de usuario que más se parezca al sonido que desee para el nuevo efecto. Los cambios en los ajustes de los efectos son temporales. Estos ajustes se pierden al seleccionar otro patch o al apagar el equipo. Guarde estos ajustes en los Patches de usuario (p. 105).

Cambiar parámetros de efectos

1. Pulse [CUSTOM PRESET]. El botón se iluminará.
2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [EDIT (CUSTOM PRESET)].
3. Pulse [▲], [▼], [◀] o [▶] hasta que el efecto que desea cambiar quede seleccionado en la pantalla.

FX SW. U02 VT:VoiceT.
VOT T DLY EQ CTL LOC

* El número de efectos difiere según cada algoritmo. Si desea información más detallada acerca de los parámetros que pueden cambiarse, consulte la "Lista de algoritmos para cada efecto" (p. 110).

4. Puede girar el dial [TIME/VALUE] para activar y desactivar los efectos. Además, si pulsa [ENTER/YES] accederá a una lista de ajustes muy detallados para cada efecto. En este momento, pulse [▲] o [▼] hasta que el ajuste que desee cambiar aparezca seleccionado en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE].

FX [VoiceTrans.]
Robot Sw. OFF
Pitch 0
▼ Formant 0

5. Si el algoritmo seleccionado utiliza múltiples efectos, podrá cambiar entre los diferentes efectos pulsando los botones [◀] o [▶].
6. Pulse [DISPLAY (HOME)]. La página inicial volverá a aparecer en la pantalla. Si pulsa [EXIT/NO] volverá al status del Paso 4.

* Si ajusta el valor de cada efecto pueden aparecer oscilaciones no deseadas. Para eliminar de manera inmediata estas oscilaciones, pulse el botón [EFFECTS ON/OFF].

Asignar parámetros a los mandos de efectos a tiempo real

La asignación de parámetros de efectos a los mandos de efectos a tiempo real permite cambiar fácilmente los valores de los ajustes simplemente girando los mandos (C1-C3). Lea esta sección junto con "Utilizar los mandos de efectos a tiempo real" (p. 105).

1. Pulse [CUSTOM PRESET]. El botón se iluminará.
2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [EDIT (CUSTOM PRESET)].
3. Pulse [▶] hasta que "CTL" quede seleccionado en la pantalla.
4. Pulse [ENTER/YES].

```
FX CTRL          <=>RANGE
C1:  VOT ON Pitch
C2:  VOT ON Form.
C3:  VOT ON Robot
```

5. Pulse [▲] o [▼] hasta que el mando que desee asignar quede seleccionado en la pantalla.
6. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el parámetro de efecto que desee cambiar utilizando el mando de efectos a tiempo real.
7. Pulse [▶].

```
FX CTRL          ASSIGN<=>
C1:  -63++ 63
C2:  -63++ 63
C3:  OFF++ ON
```

8. Pulse [▲], [▼], [◀] o [▶], o gire el dial [TIME/VALUE], para determinar la gama de cambio posible para el valor del ajuste al girar el mando. Si pulsa [◀] una o más veces volverá a la pantalla en la que puede seleccionar parámetros.
9. Pulse [DISPLAY (HOME)]. La página inicial volverá a aparecer en la pantalla. Si pulsa [EXIT/NO] volverá al status del Paso 4.

Guardar diferentes direccionamientos en diferentes patches

Es posible guardar diferentes direccionamientos de efectos en diferentes Patches. Este ajuste sólo es efectivo si ha seleccionado "-- (FX PATCH)" para "Routing" (p. 101).

1. Pulse [CUSTOM PRESET]. El botón se iluminará.
2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [EDIT (CUSTOM PRESET)].
3. Pulse [▶] hasta que "LOC" quede seleccionado en la pantalla.
4. Pulse [ENTER/YES].

```
FX LOCATION
PatchLoc 1<INS INPUT>
          <Now Invalid>
Mixer...[4<SEND/RTN>]
```

5. Determine el direccionamiento del efecto. Gire el dial [TIME/VALUE]. El ajuste de "Routing" también aparecerá indicado. Si "Routing" no está ajustado a "-- (FX PATCH)," la pantalla mostrará el mensaje "Now Invalid". En este caso, los ajustes de direccionamiento del efecto no serán válidos.

Utilizar los mandos de efectos a tiempo real

Los ajustes de los efectos pueden definirse de manera instantánea con los mandos Realtime Effects.

1. Pulse [SELECT]. Cada vez que pulse el botón la pantalla cambiará, de manera secuencial, de "Narration" a "Voice Transformer" a "Reverb" a "Delay," y de nuevo a "Narration." Los indicadores del panel se iluminarán para indicar el efecto utilizado actualmente.
2. Gire C1-C3. En este momento, si mantiene pulsado [SHIFT] mientras pulsa [SELECT], las condiciones de los efectos actuales aparecerán en la pantalla.



En indicador de color rojo de la parte superior derecha de cada mando Realtime Effects se ilumina cuando la posición del mando coincide con el ajuste actual del efecto respectivo. Después de cambiar a un patch de efectos diferente, los ajustes de los efectos cambian a los guardados en el nuevo patch de efectos. Si en este momento la posición de un mando Realtime Effects no coincide con el ajuste del efecto, su indicador se apagará. Al girar los mandos Realtime Effects, los valores de los ajustes reflejarán las posiciones de los mandos.

Cambiar el funcionamiento de los mandos Realtime Effects

1. Pulse [SYSTEM].
2. Compruebe que "Set System Param?" esté seleccionado en la pantalla, y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] hasta que "KnobControl" quede seleccionado en la pantalla.
4. Gire el dial [TIME/VALUE].

KnobControl

Este parámetro permite seleccionar la manera en que funcionarán los mandos Realtime Effects.

JUMP: El ajuste cambia al valor actual en el momento en que gira el mando.

NULL: El efecto no cambia hasta que la posición del mando Realtime Effects no corresponde con el valor actual del ajuste.

5. Pulse [DISPLAY (HOME)]. El ajuste de "Knob control" se guarda de manera automática en algunas circunstancias, como por ejemplo al salir de esta pantalla.

Guardar efectos en los Patches de usuario

Los cambios en los ajustes de los efectos se pierden al apagar el equipo o al cambiar a otro patch. Guarde los ajustes de los efectos en los Patches de usuario. En este momento también se guardan los ajustes de gama de cambio asignados a los mandos Realtime Effects.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ENTER/YES].
2. Pulse [▼] hasta que "EFFECTS Patch" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].

```
SAVE EFFECTS PATCH
Patch U 2 [UT:VoiceT.]
New Name [UT:VoiceT.]
```

4. Seleccione el Patch de usuario en el que desee guardar los ajustes. Si está cambiando un Patch predefinido, el patch destino aparece indicado como "****" en la pantalla. Especifique un número de Patch de usuario (U01-U99) como patch destino para guardar los ajustes.
5. Es posible cambiar el nombre del patch pulsando [▼]. Pulse [◀] o [▶] para seleccionar el carácter que desee cambiar, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE].
6. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".
7. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. El efecto se guardará. Cualquier ajuste guardado previamente en el patch destino se perderá al guardar el nuevo patch.
8. Pulse [DISPLAY (HOME)].

* No apague nunca el equipo mientras la pantalla muestre el mensaje "KEEP POWER ON!".

Guardar efectos del panel

Es posible guardar los ajustes de los efectos del panel, igual que se explica en "Guardar efectos en los Patches de Usuario."

1. Pulse [SELECT] para seleccionar uno de los efectos del panel.
2. Pulse [ENTER/YES] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].
3. Pulse [▼] para seleccionar "EFFECTS Patch".
4. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".
5. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. NO apague el equipo mientras la pantalla muestre el mensaje "KEEP POWER ON!".
6. La pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Lista de patches de efectos predefinidos

Reverb (13 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P01	RV:MidRoom	<Rev>	Sonido de reverberación del centro de una habitación
P02	RV:LrgHall	<Rev>	Reverberación de una sala de conciertos grande
P03	RV:Cathdrl	<Rev>	Reverberación de catedral
P04	RV:SoftAmb	<Rev>	Reverberación espacial con pocas reflexiones
P05	RV:RoomAmb	<Rev>	Habitación acústicamente viva
P06	RV:LrgClub	<Rev>	Reverberación de una sala de baile grande
P07	RV:ClubFlr	<Rev>	Reverberación de una sala de baile pequeña
P08	RV:LngCave	<Rev>	Reverberación similar a la encontrada en una cueva profunda
P09	RV:Garage	<Rev>	Reverberación tipo garaje para percusión
P10	RV:Plate	<Rev>	Reverberación muy brillante
P11	RV:Gated	<Rev>	Reverberación de compuerta; sensibilidad (GT Thr) ajustable con el mando de control
P12	RV:Revers	<Rev>	Reverberación de compuerta invertida
P13	RV:Duckn'	<Rev>	Reverberación invertida; la reverberación se desactiva a niveles de entrada altos

Delay (4 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P14	DL:Digi?	<EzD>	Retardo digital estéreo
P15	DL:RSS Alt	<RSS>	Retardo RSS con panoramización alterna
P16	DL:MultAmb	<MTD>	Efecto de ambiente con diez retardos cortos individuales.
P17	DL:PingPon	<MTD>	Efecto especial que utiliza el retardo

Chorus (2 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P18	CH:SDD/3+4	<SDD>	Roland SDD-320 (botón 3+4)
P19	CH:RSSrumd	<RSS>	Efecto de envolvimiento de RSS para fuentes de sonido monofónicas.

Flanger (2 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P20	FL:HardJet	<BF2>	Flanger corto normalmente algo tosco
P21	FL:Hi-Band	<BF2>	Dos BOSS HF-2s conectados en estéreo

Phaser (2 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P22	PH:4stage	<Phs>	Phaser clásico de cuatro fases
P23	PH:See-Saw	<Phs>	Phaser cruzado entre izquierda y derecha (ocho fases)

Dynamics Processor (6 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P24	DN:DanceEQ	<Dyn>	Ecualización para baile
P25	DN:Loudnes	<Dyn>	Volumen
P26	DN:Hard+GT	<Dyn>	Compresión / compuerta fuertes para baile
P27	DN:TotalCp	<Dyn>	Compresión total para mezclas de radio y aplicaciones similares
P28	DN:Limiter	<Dyn>	Limitador estéreo
P29	DN:Enhance	<Dyn>	Realizador estéreo

Parametric Equalizer (5 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P30	PE:Overhed	<PEA/PEB>	Para grupo de percusión: micrófono aéreo; capta todo el grupo de percusión
P31	PE:Bass	<PEA/PEB>	Para bajo eléctrico: sonido de bajo con una gama muy amplia
P32	PE:Sax	<PEA/PEB>	Para saxo alto y soprano: el control del gain de la gama alta suaviza el sonido
P33	PE:ElecGtr	<PEA/PEB>	Evita que el sonido de la guitarra se pierda en medio de la mezcla
P34	PE:NylonGt	<PEA/PEB>	Sonido de trastes transparente; control del gain en la gama alta del sonido de los trastes

Graphic Equalizer (3 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P35	GE:TotalE1	<GEA/GEB>	Bajos y altos realzados; sonido "correcto"
P36	GE:TotalE2	<GEA/GEB>	Gama reducida para bajos y altos; sonido general muy consistente
P37	GE:SpaceEQ	<GEA/GEB>	Efecto especial: salida estéreo a partir de una entrada mono

Isolator (2 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P38	IS:HiCanc1	<Iso>	Cancela la gama alta del aislador
P39	IS:Low-Phs	<Iso>	Efecto antifase estéreo para la gama baja

Center Cancel (1 Preset)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P40	CC:VoCanc1	<C.C>	Cancelador de parte vocal (elimina los sonidos del centro del campo estéreo)

Hum Cancel (2 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P41	HC:Quiet60	<HmC>	Cancela los zumbidos de 60 Hz
P42	HC:Quiet50	<HmC>	Cancela los zumbidos de 50 Hz

Mic Simulator (13 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P43	MS:57->58	<MSA/MSB>	Convierte el sonido de un micrófono dinámico general en el sonido de un micrófono dinámico para partes vocales - realza la gama media
P44	MS:57->421	<MSA/MSB>	Convierte el sonido de un micrófono dinámico general en el sonido de un micrófono dinámico para instrumentos - para percusión, amplificadores de guitarra y similares
P45	MS:57->451	<MSA/MSB>	Convierte el sonido de un micrófono dinámico general en el sonido de un micrófono condensador pequeño - para guitarras acústicas, platos y similares
P46	MS:57->87	<MSA/MSB>	Convierte el sonido de un micrófono dinámico general en el sonido de un micrófono condensador grande - para partes vocales e instrumentos en directo
P47	MS:57->47	<MSA/MSB>	Convierte el sonido de un micrófono dinámico general en el sonido de un micrófono condensador clásico - para partes vocales e instrumentos
P48	MS:57-Line	<MSA/MSB>	Elimina las características especiales de los micrófonos dinámicos generales, igualando las características de frecuencia
P49	MS:DR->421	<MSA/MSB>	Convierte el sonido del Roland DR-20 al sonido de un micrófono de instrumento dinámico
P50	MS:DR->451	<MSA/MSB>	Convierte el sonido del Roland DR-20 al sonido de un micrófono condensador pequeño - para guitarras acústicas, platos y similares
P51	MS:DR->87	<MSA/MSB>	Convierte el sonido del Roland DR-20 al sonido de un micrófono condensador grande - para partes vocales e instrumentos en directo
P52	MS:10->58	<MSA/MSB>	Convierte el sonido de un micrófono de cabeza al sonido de un micrófono dinámico para partes vocales
P53	MS:10->87	<MSA/MSB>	Convierte el sonido de un micrófono de cabeza al sonido de un micrófono condensador grande
P54	MS:Mini-57	<MSA/MSB>	Convierte el sonido de un micrófono condensador pequeño al sonido de un micrófono dinámico general
P55	MS:Mini-87	<MSA/MSB>	Convierte el sonido de un micrófono condensador pequeño al sonido de un micrófono condensador grande

Vocal (8 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P56	VO:VocalFx	<Vocal Multi>	Ajuste básico para la grabación y mezcla de partes vocales
P57	VO:JazzVo	<Vocal Multi>	Efecto natural: calidez de club de jazz añadida a la reverberación y a la parte vocal
P58	VO:RockVo	<Vocal Multi>	Sonido especial procesado con un Limitador/Realizador y un efecto Unison
P59	VO:Naratin	<Vocal Multi>	Compresión para la parte de narración
P60	VO:BigChrs	<Vocal Multi>	Amplitud estéreo añadida; efecto que simula grandes grupos de gente
P61	VO:Club DJ	<Vocal Multi>	Sonido grueso gracias al desplazamiento de la afinación; ideal para DJs
P62	VO:AMRadio	<Vocal Multi>	Compresión fuerte con características de banda estrecha
P63	VO:BulHorn	<Guitar Multi>	Sonido simulado de un micrófono de mano o de una radio antigua

Guitar (Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P64	GT:RockLed	<Guitar Multi>	Distorsión directa con retardo
P65	GT:LA Lead	<Guitar Multi>	Guitarra solista con compresión y chorus
P66	GT:MetalJt	<Guitar Multi>	Distorsión con flanger metálico
P67	GT:Country	<Guitar Multi>	Sonido limpio con compresión y retardo

Voice Transformer (5 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P68	VT:M to Fm	<VoT>	Conversión de voz de hombre a voz de mujer
P69	VT:Fm to M	<VoT>	Conversión de voz de mujer a voz de hombre
P70	VT:MaleDuo	<VoT>	Sonido de dúo: voz de mujer añadida a voz solista de hombre
P71	VT:FemlDuo	<VoT>	Sonido de dúo: voz de hombre añadida a voz solista de mujer
P72	VT:Robot	<VoT>	Sonido de voz tipo robot

Pitch Shifter (3 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P73	PT:ST Dtun	<Psf>	Desafinación estéreo: sonido fuerte
P74	PT:OctDown	<Psf>	Desplazamiento de la afinación: una octava más grave
P75	PT:TriadCd	<Psf>	Crear acordes a partir de notas únicas; cambia los acordes mayores y menores

Lo-Fi (3 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P76	LF:Vinyl33	<Dsk>	Disco de vinilo de 33 RPM virtual
P77	LF:SP disk	<Dsk>	Grabación SP virtual con ruidos de agujas antiguas
P78	LF:BadTune	<Rad>	Radio AM; efecto de sintonización

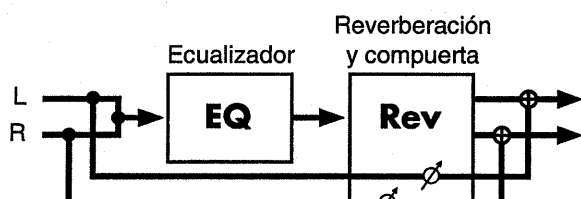
Samples (20 Patches predefinidos)

Número	Nombre del patch	Algoritmo	Descripción
P79	01>Rev&Gat	<Rev>	(p. 110)
P80	02>ezDelay	<EzD>	(p. 112)
P81	03>DlayRSS	<RSS>	(p. 113)
P82	04>MTDelay	<MTD>	(p. 114)
P83	05>4butn C	<SDD>	(p. 115)
P84	06>FlnGbx2	<BF2>	(p. 116)
P85	07>80sPhas	<Phs>	(p. 116)
P86	08>CompEtc	<Dyn>	(p. 117)
P87	09>ParamEQ	<PEA/PEB>	(p. 118)
P88	10>GraphEQ	<GEA/GEB>	(p. 119)
P89	11>Iso&Fil	<Iso>	(p. 119)
P90	12>Ct.Canc	<C.C>	(p. 120)
P91	13>HumCanc	<HmC>	(p. 121)
P92	14>MicSimu	<MSA/MSB>	(p. 122)
P93	15>VocMult	<Vocal Multi>	(p. 123)
P94	16>GtrMult	<Guitar Multi>	(p. 124)
P95	17>VoTrans	<VoT>	(p. 126)
P96	18>Pit-Sft	<Psf>	(p. 127)
P97	19>Records	<Dsk>	(p. 128)
P98	20>Radio	<Rad>	(p. 129)
P99	21>Naratin	<Narration>	(p. 129)

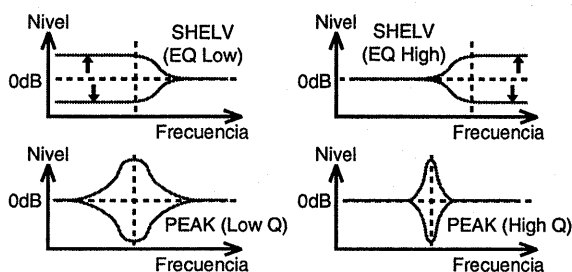
Lista de algoritmos para cada efecto

01 Reverb & Gate

Esta reverberación digital crea una gran variedad de sonidos de reverberación de habitaciones y salas. Un ecualizador de 3 bandas está conectado en serie antes de la reverberación. Además, la función de compuerta permite efectos especiales adicionales. Normalmente se utiliza con el método de envío/retorno.



EQ (Ecualizador de 3 bandas)



Low Type SHELV, PEAK

Cambia las características de la curva de ecualización de la gama baja (tipo peaking / tipo shelving).

Low Gain -12→+12 dB

Ajusta el gain (realce o corte) del ecualizador.

Low Freq 20-2000 Hz

Ajusta la referencia para la gama de frecuencias que se realzarán o cortarán. Con el ecualizador tipo peaking, esto significa la frecuencia central; con el ecualizador tipo shelving, la frecuencia de corte.

Low Q 0.3-16.0

Ajusta la amplitud de banda, o "Q", del sonido que se realiza o corta cuando el ecualizador de frecuencias bajas está ajustado al tipo peaking. Este ajuste se desactiva al utilizar el ecualizador tipo shelving.

Mid Gain -12→+12 dB

Mid Freq 200-8000 Hz

Mid Q 0.3-10.0

Igual que con el ecualizador de frecuencias bajas, estos parámetros ajustan el gain, la frecuencia central y Q para el ecualizador de la gama media. Este ecualizador sólo puede ser del tipo peaking.

High Type SHELV, PEAK

High Gain -12→+12 dB

High Freq 1.4-20.0 kHz

High Q 0.3-16.0

Igual que con el ecualizador de frecuencias bajas, estos parámetros ajustan el gain, la frecuencia central y Q para el ecualizador de la gama alta.

Out Level -12→+12 dB

Este parámetro ajusta el volumen de salida.

Rev (Reverberación y compuerta)

Ésta es una reverberación digital de gran calidad. Dispone de una función de compuerta para cortar el sonido de la reverberación al producirse, con lo cual se dispone de reverberación de compuerta, reverberación invertida y de otros efectos particulares.

Type HALL, ROOM, AMBI, PLATE

Permite seleccionar el tipo de reverberación.

HALL: Simula la reverberación de una sala grande.

ROOM: Simula la reverberación de una habitación.

AMBI: Desplaza el micrófono hacia atrás para captar más sonido y obtener un sonido con una mayor amplitud y profundidad.

PLATE: Simula el sonido de la reverberación de lámina utilizada en los estudios de grabación.

Room Size 5-40 m

Ajusta el tamaño de la habitación. Por ejemplo, el ajuste "10m" da la reverberación de un espacio con unas paredes de 10 metros.

Rev Time 0.1-32 sec

Ajusta la longitud (en segundos) de la reverberación.

Pre Delay 0-200 msec

Ajusta el retardo entre el momento en que se oye el sonido directo y el momento en que empieza a oírse la reverberación. Esto indica la distancia desde la fuente del sonido.

Diffusion 0-100

Al aumentar este valor se intensifica el sentido de amplitud espacial. Esto es muy efectivo al reproducir sonidos en estéreo.

Density 0-100

Al aumentar este valor la reverberación suena más densa. Reduzca la densidad utilizando las reverberaciones de sala y de garaje.

Early Ref. 0-100

Al aumentar el valor de este ajuste sube el volumen de las reflexiones iniciales.

(Las reflexiones iniciales son la reflexiones directas de las paredes. Pueden oírse estos sonidos a medida que se esparcen en la reverberación inicial.)

LoDampFreq 50 Hz–4000 Hz

Ajusta la frecuencia superior que limitará la gama que se atenuará. El efecto Low Damp atenúa rápidamente la gama de frecuencias bajas de l sonido de la reverberación, dando una reverberación más limpia.

LoDampGain -36 dB–0 dB

Ajusta la cantidad de efecto Low Damp.

HiDampFreq 1 kHz–20 kHz

En el mundo natural, las frecuencias altas de la reverberación desaparecen muy rápidamente. High Damp, atenuando en primer lugar las frecuencias más altas, hace que la reverberación suene más natural. Este parámetro ajusta la frecuencia inferior que limitará la gama que se atenuará.

HiDampGain -36 dB–0 dB

Este parámetro ajusta la cantidad de efecto High Damp. Combinando Low Damp y High Damp podrá definir las cualidades de la habitación, como el material de las paredes (o sus propiedades de absorción del sonido).

HiCutFreq 0.2 kHz–20 kHz

Corta las frecuencias superiores del sonido de la reverberación, con lo cual la reverberación es más estable. Esta alteración no cambia con el tiempo.

GT Switch OFF, ON

Corta el sonido de la reverberación según el volumen del sonido original, activando y desactivando la función de compuerta.

GT Mode GATE, DUCK

GATE: Cuando el volumen del sonido original cae por debajo de un cierto nivel la compuerta se cierra, lo cual da un efecto similar al de una reverberación de compuerta que corta el sonido de la reverberación.

DUCK: Cuando el volumen del sonido original es lo bastante alto la compuerta se cierra, lo cual da un efecto de reverberación invertida. El sonido de la reverberación deja de oírse sólo si el sonido recibido es muy alto, lo cual se evita que el sonido general suene confuso.

GT Thresh 0–100

Ajusta el nivel del volumen del sonido original necesario para cerrar la compuerta y cortar el sonido de la reverberación.

GT Attack 1–100

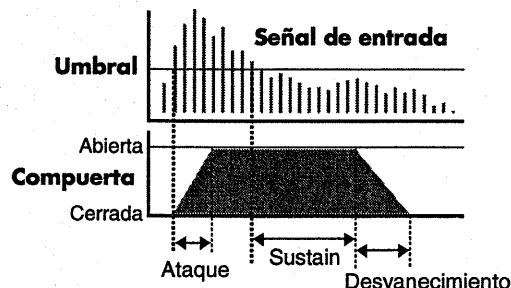
Ajusta el tiempo necesario para que la compuerta se abra totalmente después de dispararse.

GT Hold 1–100

Ajusta el tiempo necesario para cortar el sonido de la reverberación a partir del momento en que el sonido original llega al nivel umbral.

GT Release 1–100

Ajusta el tiempo que transcurre entre el momento en que la compuerta empieza a cerrarse y el momento en que queda totalmente cerrada una vez transcurrido el tiempo ajustado en el parámetro anterior.



FX Level 0–100

Ajusta el volumen del sonido de la reverberación. Al utilizar el método de inserción, ajuste en primer lugar de manera aproximada el balance entre la reverberación y el sonido directo, y a continuación baje ligeramente el volumen.

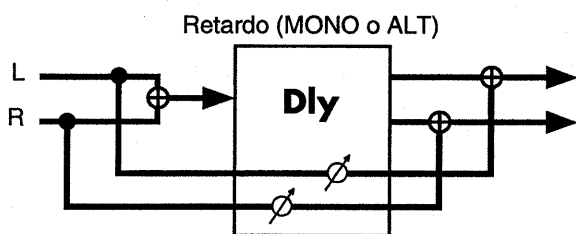
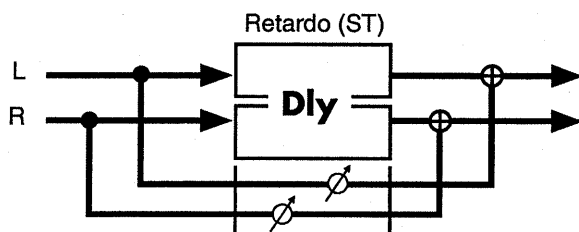
Dry Level 0–100

Ajusta el volumen del sonido original. Ajuste este parámetro a 0 si utiliza el método de envío/retorno. Aumente este valor cuando utilice el método de inserción para mezclar el sonido original en la salida.

- * Si utiliza la función de compuerta para obtener efectos de reverberación especiales, le resultará más sencillo ajustar la compuerta si utiliza tiempos de reverberación largos. En estos casos, en lugar de utilizar Low Damp o High Damp para cambiar el sonido, hágalo con los ajustes de frecuencia High Cut o a través de la ecualización en un paso previo. Para obtener una reverberación de compuerta muy definida, defina unos tiempos de ataque y de desvanecimiento muy cortos, y ajuste el tiempo de expresión para que coincida con el ritmo utilizando el ajuste de tiempo de sustain. Para obtener una reverberación invertida, defina un tiempo de ataque suficientemente largo y conserve el tiempo de desvanecimiento corto.

02 EZ Delay (Easy Delay)

Éste es un retardo digital simple con un sonido de gran calidad. Es posible ajustar la longitud del retardo para obtener ecos largos o sonidos gruesos y contundentes. Este algoritmo se utiliza normalmente con el método de envío/retorno.



Dly (Retardo sencillo)

Este retardo digital puede cambiarse entre los ajustes de estéreo, mono y y alternativo. El retardo máximo posible es de 1200 ms (1.2 segundos).

Type MONO, ST, ALT

- MONO:** Éste es un retardo de entrada única y salida dual. El sonido estéreo se mezcla antes de recibirse.
- ST:** Éste es un retardo de entrada dual y salida dual. El sonido del retardo enviado tiene la misma posición estéreo que el recibido.
- ALT:** La salida izquierda y derecha de este retardo alternativo es la contraria a la de la entrada.

Time 1–1200 msec

Este parámetro ajusta el tiempo de retardo, es decir, el tiempo que transcurre entre el sonido original y el sonido del retardo. En los modos mono o estéreo, el valor de los ajustes está limitado a la gama permitida por los ajustes de desplazamiento a izquierda y derecha. En el modo alternativo, este parámetro está limitado a 1 – 600 milisegundos.

L-R Shift L1199–R1199 msec

Este parámetro desplaza la posición desde la que se percibe el sonido aumentando el sonido del retardo sólo a la izquierda o a la derecha. Según el ajuste de tiempo, los valores de los ajustes pueden estar limitados. Este parámetro se desactiva en el modo alternativo.

L-R Order L>>R, L<<R

En el modo alternativo, este ajuste determina el lado que toca el sonido del retardo antes que el otro (con L>>R, el lado izquierdo se oye en primer lugar; con L<<R, el lado derecho se oye en primer lugar). Este parámetro sólo está disponible en el modo alternativo.

Feedback 0–100

Ajusta los tiempos para el sonido de retardo que se repite. Si está ajustado a 0, cada sonido de retardo se toca sólo una vez.

LoDampFreq 50 Hz–4000 Hz

El efecto Low Damp atenúa de manera rápida la gama de frecuencias bajas del sonido retardado, dando un efecto de retardo más limpio. Este parámetro define la frecuencia superior que limitará la gama que se atenuará.

LoDampGain -36 dB–0 dB

Ajusta la cantidad de efecto Low Damp.

HiDampFreq 1 kHz–20 kHz

En el mundo natural, las frecuencias altas desaparecen muy rápidamente. High Damp, atenuando en primer lugar las frecuencias más altas, hace que el retardo suene más natural. Este parámetro ajusta la frecuencia inferior que limitará la gama que se atenuará.

HiDampGain -36 dB–0 dB

Ajusta la cantidad de efecto High Damp.

FX Level 0–100

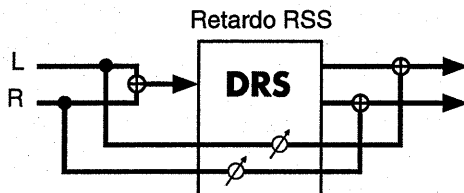
Ajusta el volumen del sonido retardado. Si utiliza el método de inserción, en primer lugar defina de manera aproximada el balance entre el sonido directo y el sonido de la reverberación, y a continuación baje algo el volumen.

Dry Level 0–100

Ajusta el volumen del sonido original. Ajuste este parámetro a 0 si utiliza el método de envío/retorno. Aumente el valor cuando utilice el método de inserción para mezclar el sonido original en la salida.

03 DELAY RSS

Éste es un retardo de entrada única y salida dual con efecto RSS añadidos a la salida. Si lo escucha a través de altavoces estéreo, se abre un espacio de 90 grados entre la izquierda y la derecha (de su cabeza) y es posible oír un sonido de retardo más amplio y tridimensional dentro de este espacio. Este efecto se añade normalmente con el método de envío/retorno.

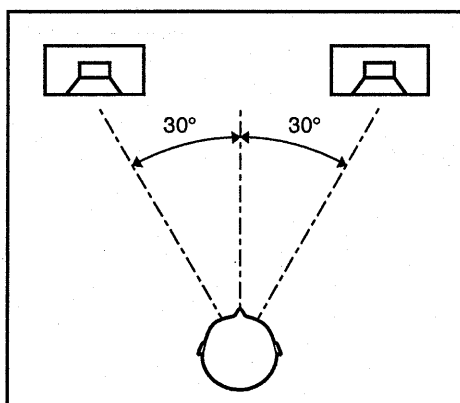


? RSS (p. 164)

Notas acerca de la utilización de RSS

Para apreciar el efecto RSS en su máxima expresión, tenga en cuenta lo siguiente.

- RSS se oye mejor en habitaciones con poca reverberación.
- Los altavoces más apropiados son los de una vía. No obstante, también puede utilizar altavoces coaxiales o virtuales.
- Aleje tanto como sea posible los altavoces de las paredes laterales.
- No coloque los altavoces izquierdo y derecho a una gran distancia entre ellos.
- Escuche el sonido desde la posición óptima, indicada en la siguiente figura.



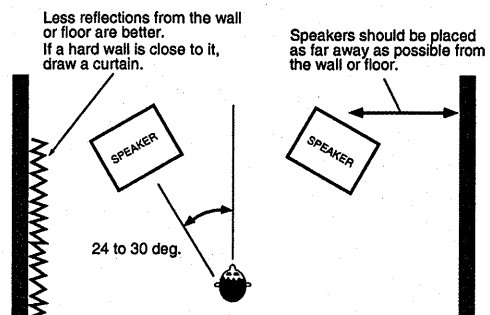
Aviso en los paquetes con RSS

RSS es un efecto que permite oír un sonido tridimensional a través de un sistema estéreo normal. El entorno es muy importante para poder apreciar el efecto RSS en toda su expresión. Es aconsejable que los paquetes de los productos que contengan canciones que utilicen el patch RSS lleven la siguiente descripción en el momento de la venta.



For Stereo Speakers

This sound is made to be played specifically through speakers. The proper effect cannot be obtained if listened to through headphones.



DRS (Retardo RSS)

Este retardo de entrada única añade el efecto RSS para conseguir unas características espaciales más amplias.

Time 1–1200 msec

Ajusta el tiempo que transcurre entre el sonido original y el sonido del retardo (el tiempo de retardo) en milisegundos. El valor de los ajustes está limitado a la gama permitida por los ajustes de desplazamiento izquierda - derecha (L-R Shift) y de desplazamiento RSS (RSS Shift).

Feedback 0–100

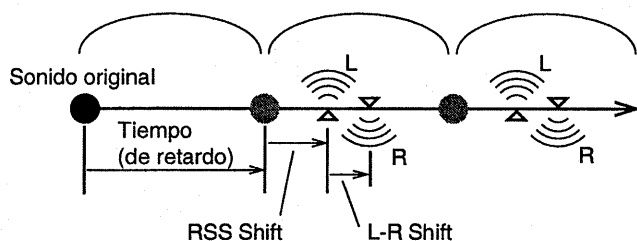
Ajusta el tiempo de repetición del sonido del retardo. Si está ajustado a 0, el sonido retardado sólo se oye una vez.

RSS Shift -1199–0–+1199 msec

Cuanto más alto sea el valor de este parámetro, mayor será el tiempo de retardo de los sonidos procesados a través de RSS antes de oírse. El valor de los ajustes está limitado por los ajustes de tiempo de retardo y de desplazamiento izquierda - derecha (L-R Shift).

L-R Shift L1199-R1199 msec

Desplaza la posición desde la que parece oírse el sonido aumentando el sonido de retardo sólo a la derecha o a la izquierda. El valor de los ajustes está limitado por la gama permitida por los ajustes de tiempo de retardo y de desplazamiento izquierda - derecha.



LoDampFreq 50 Hz-4000 Hz

El efecto Low Damp atenúa de manera rápida la gama de frecuencias bajas del sonido retardado, dando un efecto de retardo más limpio. Este parámetro define la frecuencia superior que limitará la gama que se atenuará.

LoDampGain -36 dB-0 dB

Ajusta la cantidad de efecto Low Damp.

HiDampFreq 1 kHz-20 kHz

En el mundo natural, las frecuencias altas desaparecen muy rápidamente. High Damp, atenuando en primer lugar las frecuencias más altas, hace que el retardo suene más natural. Este parámetro ajusta la frecuencia inferior que limitará la gama que se atenuará.

HiDampGain -36 dB-0 dB

Ajusta la cantidad de efecto High Damp.

FX Level 0-100

Mono.D 0-100

RSS D 0-100

Estos parámetros ajustan el volumen del sonido del retardo. Ajuste los niveles para los sonidos del retardo monoaural y del retardo RSS individualmente, y a continuación ajuste el nivel total del efecto general.

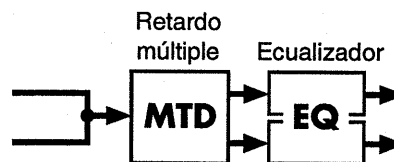
Dry Level 0-100

Ajusta el volumen del sonido original. Ajuste este parámetro a 0 si utiliza el método de envío/retorno. Aumente el valor de este parámetro cuando utilice el método de inserción para mezclar el sonido original en la salida.

* Podrá interpretar mejor el efecto RSS ajustando el nivel del retardo monoaural a 0. No obstante, con el parámetro L-R Shift ajustado a 0 (ningún desplazamiento), el efecto RSS puede ser difícil de oír.

04 Multi Tap Delay

Este retardo ofrece diez tiempos de retardo, cada uno de los cuales puede ajustarse de manera individual. A la salida se ha añadido un ecualizador de 3 bandas.



MTD (Retardo múltiple)

Dly 1 Time	(Tiempo de retardo 1)	0-1200 ms
Dly 2 Time	(Tiempo de retardo 2)	0-1200 ms
Dly 3 Time	(Tiempo de retardo 3)	0-1200 ms
Dly 4 Time	(Tiempo de retardo 4)	0-1200 ms
Dly 5 Time	(Tiempo de retardo 5)	0-1200 ms
Dly 6 Time	(Tiempo de retardo 6)	0-1200 ms
Dly 7 Time	(Tiempo de retardo 7)	0-1200 ms
Dly 8 Time	(Tiempo de retardo 8)	0-1200 ms
Dly 9 Time	(Tiempo de retardo 9)	0-1200 ms
Dly 10 Time	(Tiempo de retardo 10)	0-1200 ms

Es posible ajustar el tiempo de retardo para cada uno de los diez sonidos de retardo de manera individual.

Dly 1 Lev	(Nivel del retardo 1)	0-100
Dly 2 Lev	(Nivel del retardo 2)	0-100
Dly 3 Lev	(Nivel del retardo 3)	0-100
Dly 4 Lev	(Nivel del retardo 4)	0-100
Dly 5 Lev	(Nivel del retardo 5)	0-100
Dly 6 Lev	(Nivel del retardo 6)	0-100
Dly 7 Lev	(Nivel del retardo 7)	0-100
Dly 8 Lev	(Nivel del retardo 8)	0-100
Dly 9 Lev	(Nivel del retardo 9)	0-100
Dly 10 Lev	(Nivel del retardo 10)	0-100

Es posible ajustar el nivel del volumen para cada uno de los diez sonidos de retardo de manera individual.

Dly 1 Pan	(Panorama del retardo 1)	L63-R63
Dly 2 Pan	(Panorama del retardo 2)	L63-R63
Dly 3 Pan	(Panorama del retardo 3)	L63-R63
Dly 4 Pan	(Panorama del retardo 4)	L63-R63
Dly 5 Pan	(Panorama del retardo 5)	L63-R63
Dly 6 Pan	(Panorama del retardo 6)	L63-R63
Dly 7 Pan	(Panorama del retardo 7)	L63-R63
Dly 8 Pan	(Panorama del retardo 8)	L63-R63
Dly 9 Pan	(Panorama del retardo 9)	L63-R63
Dly 10 Pan	(Panorama del retardo 10)	L63-R63

Es posible ajustar la panoramización para cada uno de los diez sonidos de retardo de manera individual.

FB DlyTime 1-1200 ms

Ajusta el tiempo de repetición del retardo al aplicar feedback.

Feedback 0-100

El feedback devuelve el sonido retardado a la entrada del retardo. Este parámetro ajusta el nivel del sonido retardado que se devuelve. Cuanto más alto sea este valor, más veces se devolverá el sonido retardado a la entrada. Si ajusta un valor demasiado alto pueden aparecer unos desagradables sonidos oscilantes.

FX Level 0-100

Este parámetro ajusta el nivel del volumen del sonido retardado.

Dry Level

Este parámetro ajusta el nivel del volumen del sonido directo.

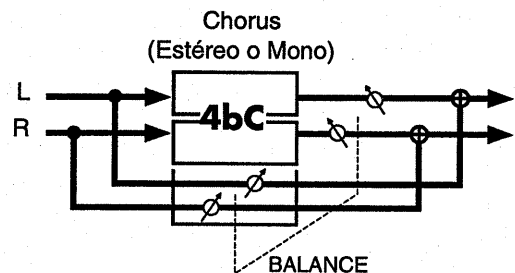
EQ (Ecuador)

Estos parámetros son los mismos que los del ecualizador de 3 bandas del Algoritmo 01 (Reverb & Gate) (p. 110).

Low Type	SHELV, PEAK
Low Gain	-12-+12 dB
Low Freq	20-2000 Hz
Low Q	0.3-16.0
Mid Gain	-12-+12 dB
Mid Freq	200-8000 Hz
Mid Q	0.3-16.0
High Type	SHELV, PEAK
High Gain	-12-+12 dB
High Freq	1.4-20.0 kHz
High Q	0.3-16.0
Out Level	-12-+12 dB

05 4 BUTTON CHORUS 320

Este algoritmo es una reproducción del efecto de expresión espacial SDD-320 de Roland. Este efecto añade amplitud a la salida estéreo. Aunque se ha utilizado el método de inserción para añadir el efecto SDD-320, es posible ajustar este algoritmo para utilizarlo también con el método de envío/retorno.



4bc (SDD-320 virtual)

Éste es un efecto que da un sonido más completo y amplio.

Input MONO, ST

Este ajuste determina si el sonido estéreo recibido se convertirá a una salida monoaural (MONO) o no (ST) (en el SDD-320, esto se conseguía conectándose a diferentes jacks).

ModeButton 1-4, 1+4, 2+4, 3+4

El SDD-320 disponía de cuatro botones de modo que podían pulsarse para cambiar el funcionamiento del efecto. Este efecto simula los botones que se pulsaban (con el ajuste "1+4" se simula efecto conseguido al pulsar los botones 1 y 4 a la vez).

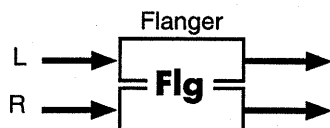
Dry/FX Bal 0-100

Este parámetro ajusta el balance del volumen entre el sonido original y el efecto. Con un ajuste de 50, el volumen del sonido original y del sonido del SDD-320 tienen el mismo balance. Seleccione 0 para oír sólo el sonido original, y 100 para oír sólo el sonido del SDD-320. Si utiliza el método de envío/retorno, ajuste este parámetro a 100.

* Al utilizar diferentes botones de modo el efecto cambia de manera sutil. Pruebe cada uno de los modos y seleccione el más adecuado a sus necesidades. El SDD-320 de Roland, lanzado en 1979 y fabricado durante unos ocho años, es un efecto analógico que añade amplitud al sonido. El panel dispone sólo de cinco botones (OFF y cuatro botones MODE); Los diferentes botones se pulsaban para seleccionar el efecto. Aunque es un tipo de efecto chorus, éste dispone de un sonido natural, sin muchas oscilaciones. Aún hoy, este modelo es uno de los preferidos para muchos artistas de remezclas y músicos.

06 Stereo Flanger

Este algoritmo dispone de un par de circuitos de flanger iguales a los de los flangers compactos BOSS conectados en paralelo para una entrada estéreo. Este algoritmo se añade utilizando el método de inserción.



Flg (Flanger estéreo)

Añade una modulación (subida y bajada de la afinación) con un sonido metálico muy característico al sonido original.

Model Type NORM, HI-B

Selecciona el modelo de flanger que se simulará.

NORM: (tipo normal <BOSS BF-2>)

HI-B: (tipo banda alta <BOSS HF-2>) Este ajuste hace que el sonido del flanger suene una octava más agudo que con el ajuste NORM.

Manual 0-100

Ajusta la frecuencia central para el efecto. Este ajuste cambia la afinación del sonido metálico del flanger.

Depth 0-100

Ajusta la profundidad del sonido de modulación del flanger.

Rate 0-100

Ajusta la frecuencia del sonido del flanger.

Resonance 0-100

Ajusta la intensidad del efecto del flanger. Evite que este sonido pueda lesionarle el oído o dañar el equipo de reproducción. Para detener los sonidos de oscilación de manera inmediata, pulse [EFFECTS ON/OFF].

LFO Phase 0-180 deg

Ajusta el desplazamiento de la fase izquierda y derecha en la oscilación que produce el efecto ondulante. Este parámetro cambia la temporización de la subida y la caída de la modulación en los canales izquierdo y derecho. Con el ajuste 0deg (0 grados), las afinaciones de la derecha y de la izquierda suben y caen a la vez. Con 180 grados, estas afinaciones son completamente opuestas.

Cross FB -100+100

Este ajuste toma los sonidos recibidos de los canales derecho e izquierdo y los devuelve a través del flanger del canal opuesto, lo cual produce un efecto flanger todavía más fuerte. Un ajuste positivo hace que las entradas se devuelvan en fase; un ajuste negativo produce unas salidas con las fases invertidas. Si ajuste un valor demasiado alto para Cross FB puede producirse una oscilación excesiva. Evite que este sonido pueda lesionarle el oído o dañar el equipo de reproducción. Para detener los sonidos de oscilación de manera inmediata, pulse [EFFECTS ON/OFF].

Cross Mix -100+100

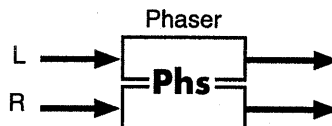
Este ajuste toma el sonido del flanger de cada uno de los canales izquierdo y derecho y lo mezcla con el sonido del flanger del canal opuesto.

Un ajuste positivo hace que las entradas se devuelvan en fase; un ajuste negativo produce unas salidas con la fase invertida.

* Cross FB y Cross Mix son efectos que no pueden obtenerse ni tan siquiera conectando físicamente dos flangers en paralelo. Estos parámetros se han añadido a este algoritmo y están pensados para utilizarlos en estéreo. Como técnica "oculta", ajuste un valor negativo para el efecto Cross Mix (invierta las fases) para obtener un efecto flanger estéreo con una sensación flotante muy particular.

07 80s Phaser

Este algoritmo dispone de dos phasers tipo analógico conectados en paralelo, lo cual hace que este efecto sea ideal para utilizarlo en estéreo. El sonido se añade al sonido original al tiempo que entra y sale de fase, creando la modulación característica del phaser. Este algoritmo se utiliza con el método de inserción. Con el método de envío/retorno, el efecto queda más mezclado en el sonido original, lo cual puede provocar que no sea tan perceptible.

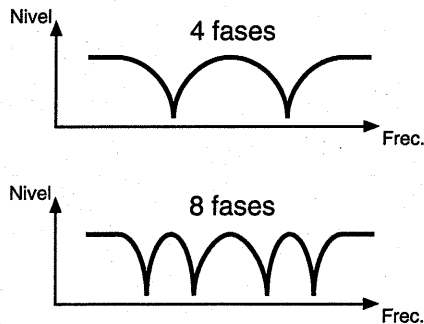


Phs (Phaser estéreo)

Este efecto dispone de dos phasers mono interrelacionados conectados en paralelo.

Shift Mode 4STG, 8STG

Ajusta el número de fases en el circuito de desplazamiento de la fase (cuatro u ocho). Si ajusta este parámetro a ocho aumentará el número de puntos con frecuencias canceladas, y el efecto será más evidente.



CenterFreq 0-100

Ajusta la frecuencia central del efecto phaser aplicado. La gama de frecuencias del efecto phaser sube al definir un valor más alto.

Resonance 0-100

Al aumentar este valor más fuerte es este efecto tan característico. No obstante, si ajusta Resonance a un valor demasiado alto pueden producirse unas oscilaciones excesivas. Evite que este sonido pueda lesionarle el oído o dañar el equipo de reproducción. Para detener de manera inmediata los sonidos de la oscilación, pulse [EFFECTS ON/OFF].

LFO1 Rate 0-100

LFO2 Rate 0-100

Estos parámetros ajustan la frecuencia de modulación.

LFO1 Depth 0-100

LFO2 Depth 0-100

Estos parámetros ajustan la profundidad del sonido.

LFO1 Phase NORM, INV

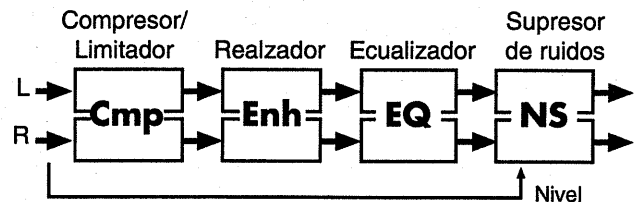
LFO2 Phase NORM, INV

Estos parámetros ajustan la fase de la modulación a izquierda y a derecha. Si selecciona Normal (NORM), la fase no cambiará; si selecciona INV, la fase se invertirá.

* Este algoritmo reproduce el sonido de los phaser 2U montados en rack de principios de los 80. Aquí hay dos phasers monoaurales de entrada única y salida única conectados en paralelo, lo cual permite crear patrones de modulación muy complejos. LFO1 y LFO2 tienen frecuencias de modulación diferentes. LFO1 crea una modulación muy lenta; la de LFO2 es más rápida. Es posible ajustar la fase de cada uno de ellos de manera independiente. Con un sonido lento de LFO1 y una ondulación muy corta y con la fase invertida de LFO2, es posible producir una sensación de gran amplitud.

08 Stereo Dynamics Processor

Este algoritmo dispone de un compresor/limitador, un realzador, un ecualizador de 3 bandas y un supresor de ruidos, todos ellos conectados en serie. Es muy adecuado como efecto general aplicado durante la mezcla, o para modificar los sonidos recibidos durante el muestreo. Con este algoritmo utilice el método de inserción.



Cmp (Compresor / Limitador)

Este efecto incluye un compresor, que controla las inconsistencias en los niveles del sonido suprimiendo los niveles más altos y realzando las señales más débiles, y un limitador, que evita que la señal llegue a niveles excesivamente altos.

Threshold -60-0 dB

Este parámetro ajusta el nivel del volumen al que se iniciará la compresión.

Attack 0-100

Este parámetro ajusta el tiempo que transcurrirá una vez traspasado el nivel umbral hasta que se inicie la compresión.

Release 0-100

Este parámetro define el tiempo que tardará en desaparecer la compresión una vez el sonido ya se encuentre por debajo del nivel umbral.

Ratio 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

Este parámetro ajusta la relación de compresión del sonido original con relación al sonido de la salida.

Out Level -60-+12 dB

Este parámetro ajusta el volumen de salida.

* Si lo utiliza como un limitador, ajuste Ratio a 100:1 con unos tiempos de ataque y de desvanecimiento cortos. Si el volumen excede el nivel umbral, el sonido se suprimirá en el mismo instante en que se detecte esta entrada excesiva.

Enh (Realizador)

Este efecto regula los armónicos más agudos, clarificando el sonido y el perfil del sonido.

Sens 0-100

Ajusta el grado al que se aplica el efecto Enhancer.

Frequency 1.0-10.0 kHz

Ajusta el límite inferior de las frecuencias a las que se añadirá el efecto Enhancer.

MIX Level 0-100

Ajusta la cantidad de armónicos producidos por el efecto Enhancer que se mezclarán con el sonido original.

Out Level 0-100

Este parámetro ajusta el volumen de salida.

EQ (Ecuilizador de 3 bandas)

Estos parámetros son los mismos que los del ecualizador de 3 bandas del Algoritmo 01 (Reverb & Gate) (p. 110).

Low Type SHELV, PEAK

Low Gain -12+12 dB

Low Freq 20-2000 Hz

Low Q 0.3-16.0

Mid Gain -12+12 dB

Mid Freq 200-8000 Hz

Mid Q 0.3-16.0

High Type SHELV, PEAK

High Gain -12+12 dB

High Freq 1.4-20.0 kHz

High Q 0.3-16.0

Out Level -12+12 dB

NS (Supresor de ruidos)

Suprime el ruido (como los ruidos de fondo y los zumbidos de los micrófonos) en los momentos en que no se toca ningún sonido. El supresor de ruidos detecta el nivel de la entrada al principio de la cadena de efectos, y si no hay ninguna entrada suprime toda salida al final de la cadena.

Threshold 0-100

Ajusta el nivel del volumen al que se iniciará el enmudecimiento. Ajuste un valor más alto si hay mucho ruido, y si hay poco ruido defina un valor más bajo.

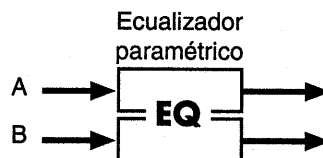
Release 0-100

Ajusta el tiempo entre el inicio de la supresión de ruido y el punto en que el volumen llega a 0.

* Este efecto se pierde si el nivel umbral es demasiado bajo, pero si es demasiado alto se enmudecerán incluso los sonidos que desea oír. Además, si el tiempo de desvanecimiento es demasiado largo, la supresión de ruidos puede confundir, y si es demasiado corto no sonará de manera natural. Defina los ajustes para obtener el resultado más adecuado según cada situación concreta.

09 Parametric EQ

Éste es un ecualizador paramétrico de 4 bandas que puede utilizarse como dos ecualizadores monoaurales o como un único ecualizador estéreo.



Lnk (Vínculo)

Éste es el conmutador de enlace entre los canales A y B.

Link Sw. OFF, ON

Si está ajustado a Off, cada uno de los dos canales funcionará de manera independiente como un canal de ecualizador monofónico. Si está ajustado a On, ambos canales del ecualizador trabajarán de manera simultánea en el Canal A. (El ajuste del Canal B se ignorará.)

PEQA/PEQB (Ecualizador paramétrico)

Éste es un ecualizador paramétrico de cuatro bandas.

In Level -60+12 dB

Ajusta el nivel antes de que la señal pase por el ecualizador.

Low Type SHELV, PEAK

Cambia las características de la curva de ecualización de la gama baja (tipo peaking / tipo shelving).

Low Gain -12+12 dB

Ajusta el gain (realce o corte) de la gama baja del ecualizador.

Low Freq 20-2000 Hz

Ajusta la frecuencia central de la gama baja del ecualizador.

Low Q 0.3-16

Ajusta "Q", o la gama de frecuencias, en la cual se realzarán o se cortarán los sonidos que pasen a través del ecualizador de la gama baja. Cuanto más alto sea este valor, más estrecha será la gama.

LoMid Gain -12+12 dB

Ajusta el gain (realce o corte) de la gama media baja del ecualizador.

LoMid Freq 200-8000 Hz

Ajusta la frecuencia central de la gama media baja del ecualizador.

LoMid Q 0.3–16

Ajusta "Q", o la gama de frecuencias, en la cual en la cual se realzarán o se cortarán los sonidos que pasen a través del ecualizador de la gama media baja. Cuanto más alto sea este valor más estrecha será la gama.

HiMid Gain -12→+12 dB

Ajusta el gain (realce o corte) de la gama media alta del ecualizador.

HiMid Freq 200–8000 Hz

Ajusta la frecuencia central de la gama media alta del ecualizador.

HiMid Q 0.3–16

Ajusta "Q", o la gama de frecuencias, en la cual en la cual se realzarán o se cortarán los sonidos que pasen a través del ecualizador de la gama media alta. Cuanto más alto sea este valor más estrecha será la gama.

High Type SHELVE, PEAK

Cambia las características de la curva del ecualizador de la gama alta (tipo peaking / tipo shelving).

High Gain -12→+12 dB

Ajusta el gain (realce o corte) de la gama alta del ecualizador.

High Freq 1.4–20.0 kHz

Ajusta la frecuencia central de la gama alta del ecualizador.

High Q 0.3–16

Ajusta "Q", o la gama de frecuencias, en la cual en la cual se realzarán o se cortarán los sonidos que pasen a través del ecualizador de la gama alta. Cuanto más alto sea este valor más estrecha será la gama.

Out Level -60→+12 dB

Ajusta el volumen una vez la señal ha pasado a través del ecualizador.

10 GraphicEQ (Ecualizador gráfico)

Este algoritmo simula un ecualizador gráfico de 10 bandas. Puede utilizarse como dos ecualizadores mono o como un único ecualizador estéreo.



Lnk (Vínculo).

Estos parámetros son los mismos que los de Lnk en el Algoritmo 09 (Ecualizador paramétrico) (p. 118).

Link Sw. OFF, ON

GEQA/GEQB (Ecualizador gráfico)

Simula un ecualizador gráfico de 10 bandas.

In Level -60→+12 dB

Ajusta el nivel de la señal antes de que esta pase a través del ecualizador.

31.2 Hz (Gain) -12→+12 dB

62.5 Hz (Gain) -12→+12 dB

125 Hz (Gain) -12→+12 dB

250 Hz (Gain) -12→+12 dB

500 Hz (Gain) -12→+12 dB

1 kHz (Gain) -12→+12 dB

2 kHz (Gain) -12→+12 dB

4 kHz (Gain) -12→+12 dB

8 kHz (Gain) -12→+12 dB

16 kHz (Gain) -12→+12 dB

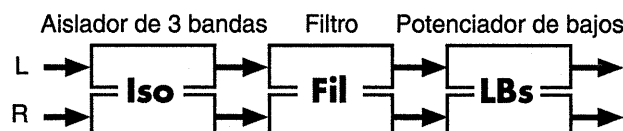
Estos parámetros ajustan el gain (realce o corte) para cada una de las frecuencias del ecualizador.

Out Level -60→+12 dB

Ajusta el volumen una vez la señal ha pasado a través del ecualizador.

11 Isolator & Filter

Este algoritmo dispone de un aislador de 3 bandas, un filtro y un realzador de la gama baja que están conectados en serie en estéreo.



Iso (Aislador de 3 bandas)

Este efecto separa el sonido recibido en tres bandas de frecuencias — alta, media y baja — y realza o corta cada una de estas gamas.

Level High -60 dB→+4 dB

Level Mid -60 dB→+4 dB

Level Low -60 dB→+4 dB

Cada gama de frecuencias — alta, media y baja — puede realzarse o cortarse. A -60 dB, el sonido deja de ser audible. Un nivel de 0 dB equivale al nivel de entrada del sonido.

AntiPhs Md ON, OFF
Level 0-100
AntiPhs Lo ON, OFF
Level 0-100

Estos parámetros activan y desactivan la función Anti-Phase y ajustan el nivel para las gamas de frecuencias bajas y medias. Si están activados, la fase del canal estéreo opuesto se invierte y se añade a la señal. Según los ajustes de nivel, es posible conseguir un efecto que suena como si sólo se realzara una parte en concreto. (Esto sólo es efectivo en estéreo.)

* Las funciones incluidas en equipos considerados como estándar por los artistas de remezclas y los DJs profesionales se han analizado y reproducido con gran detalle. Los ecualizadores normales permiten que persista algo de sonido incluso cuando el gain se ha bajado al mínimo. Por el contrario, el Aislador corta completamente el sonido. Si activa y desactiva el efecto, y si cambia los niveles a tiempo real, podrá hacer que el sonido de partes específicas aparezca y desaparezca.

Fil (Filtro)

Estos filtros permiten modificar en gran manera las características de frecuencia del sonido recibido. Es posible seleccionar entre cuatro tipos de filtros.

Type LPF, BPF, HPF, NOTCH

Ajusta el tipo de filtro utilizado.

LPF

Este filtro permite pasar las frecuencias inferiores a la frecuencia de corte.

BPF

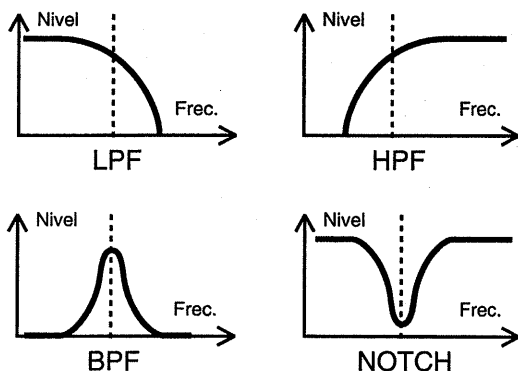
Este filtro permite pasar las frecuencias próximas a la frecuencia de corte.

HPF

Este filtro permite pasar las frecuencias superiores a la frecuencia de corte.

NOTCH

Este filtro permite pasar todas las frecuencias excepto las próximas a la frecuencia de corte.



Slope -12 dB, -24 dB

Ajusta las características de la curva del filtro en la frecuencia de corte (-24 dB a una octava: pronunciada; -12 dB a una octava: suave).

CutOffFreq 0-100

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. Cuanto más próximo sea este valor a cero, más baja será la frecuencia de corte; cuanto más próximo sea a 100, más alta será la frecuencia de corte.

Resonance 0-100

Ajusta el nivel de resonancia del filtro. Si aumenta este valor también aumentará la resonancia cerca de la frecuencia de corte, y el sonido tendrá unas características muy particulares. Si el valor de Resonance es demasiado alto, empezará a aparecer otro sonido (oscilación). Evite que este sonido pueda lesionarle el oído o dañar el equipo de reproducción. Para parar la oscilación de manera inmediata, pulse [EFFECTS ON/OFF].

Gain 0-24 dB

Compensa la caída del volumen en la gama de la frecuencia de corte provocada por algunos filtros. El nivel de corrección aumenta al aumentar este valor, y el volumen es más alto.

LBs (Potenciador de bajos)

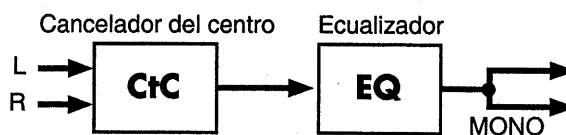
Añade énfasis al extremo grave para crear un sonido bajo más completo.

BoostLevel 0-100

Al aumentar este valor obtendrá un extremo grave más potente (este efecto puede ser difícil de apreciar con algunos ajustes del aislador y del filtro).

12 Cēter Celler

Este algoritmo es un efecto que corta los sonidos colocados en el centro del campo estéreo. Además, también incluye un ecualizador paramétrico de tres bandas conectado en serie. Con este algoritmo utilice el método de inserción.



CtC (Cancelador del centro)

Corta los sonidos (como la parte vocal) colocados en el centro del campo estéreo.

Position -50—+50

Permite definir con más precisión la posición que se cortará. Puede ajustarse para que el sonido se corte en gran medida.

Lo-F Limit THRU, 20–2000 Hz

Hi-F Limit 1.0–20.0 kHz, THRU

Estos parámetros ajustan los límites superior (Hi-F) e inferior (Lo-F) de la gama de frecuencias que se cortará. Si selecciona "THRU", no habrá ningún límite en las frecuencias que se cortarán.

* Con este efecto, la salida se convierte a mono. Aunque es posible obtener un efecto similar utilizando la función Anti-Phase del Algoritmo 11 (Isolator + Filter), este algoritmo es diferente por el hecho de que permite especificar los límites de frecuencia superior e inferior del efecto. Esto es especialmente efectivo para cortar partes vocales, por ejemplo.

* No tiene ningún efecto si la entrada es monoaural. Además, incluso con una entrada estéreo, la cantidad de corte puede variar según cada grabación concreta.

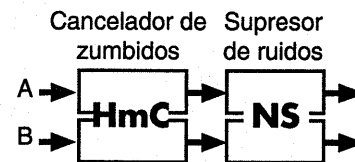
EQ (Ecuador de 3 bandas).

Estos parámetros son los mismos que los del ecualizador de 3 bandas del Algoritmo 01 (Reverb & Gate) (p. 110).

Low Type	SHELV, PEAK
Low Gain	-12—+12 dB
Low Freq	20–2000 Hz
Low Q	0.3–16.0
Mid Gain	-12—+12 dB
Mid Freq	200–8000 Hz
Mid Q	0.3–16.0
High Type	SHELV, PEAK
High Gain	-12—+12 dB
High Freq	1.4–20.0 kHz
High Q	0.3–16.0
Out Level	-12—+12 dB

13 Hum Cancellor

Este algoritmo elimina los zumbidos no deseados del sonido. La supresión de ruidos se añade a la salida.



HC (Cancelador de zumbidos)

Elimina los zumbidos no deseados del sonido.

Frequency 20.0–800.0 Hz

Ajusta la frecuencia a la que se eliminará el zumbido. El zumbido se eliminará a la frecuencia seleccionada así como a los múltiplos de esta frecuencia. Ajuste este parámetro a la frecuencia de la fuente de alimentación.

Width 10–40%

Ajusta la amplitud de banda del filtro que eliminará el zumbido.

Depth 0–100

Ajusta la profundidad del filtro que eliminará el zumbido.

Threshold 0–100

Ajusta el nivel al que Hum Cancellor empezará a ser efectivo. Cuando la señal cae por debajo del nivel especificado, el zumbido se elimina de la señal. Si ajusta el valor máximo, el zumbido se eliminará en todo momento, sea cual sea el nivel de la señal.

Lo-F Limit THRU, 20–2000 Hz

Ajusta la frecuencia mínima para la función Hum Cancellor. Si selecciona "THRU", todas las frecuencias que pueden tocarse con el A-6 se procesarán con Hum Cancellor.

Hi-F Limit 1.0–20.0 kHz, THRU

Ajusta la frecuencia máxima para la función Hum Cancellor. Si selecciona "THRU", todas las frecuencias que pueden tocarse con el A-6 se procesarán con el Cancelador de zumbidos.

NS (Supresor de ruidos)

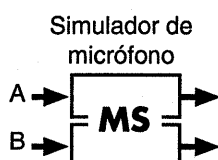
Estos parámetros funcionan de la misma manera que los del Supresor de ruidos del Algoritmo 08 (Stereo Dynamics Processor) (p. 118).

Threshold 0–100

Release 0–100

14 Mic Simulator

Este efecto toma el sonido grabado utilizando micrófonos dinámicos, micrófonos de solapa o señales de línea estándar, y lo convierte de manera que parezca grabado un utilizando un micrófono condensador de estudio de gran calidad. Este algoritmo también permite añadir los efectos de proximidad, distancia, y otros.



Lnk (Vínculo).

Estos parámetros actúan de la misma manera que los de Lnk del Algoritmo 09 (Ecualizador paramétrico) (p. 118).

Link Sw. OFF, ON

MSA/MSB (Simulador de micrófono)

Este efecto convierte las características de un micrófono económico de propósito general en las de un micrófono de estudio de gran calidad (conversión micrófono → micrófono). Permite hacer que las señales ya grabadas en el proyecto suenen como si los cambios en la calidad del sonido se consiguieran mediante la selección y la ubicación de los micrófonos. Este efecto también añade características de micrófonos a los sonidos de los instrumentos grabados a través de la entrada de línea (conversión línea → micrófono).

Mic.Conv. OFF, ON

Este parámetro activa y desactiva Mic Converter. Si está desactivado, los parámetros TypeIn, TypeOut, y Phase no podrán definirse.

TypeIn DR-20, SML.D, HED.D, MIN.C, FLAT

Selecciona el tipo de micrófono que se utilizará para la grabación.

DR-20: Roland DR-20 (micrófono dinámico fabricado por Roland)

SML.D: Micrófono dinámico de pequeño tamaño utilizado para instrumentos, partes vocales y similares

HED.D: Micrófono dinámico de cabeza

MIN.C: Micrófono condensador pequeño

FLAT: Entrada de línea

TypeOut SML.D, VOC.D, LRG.D, SML.C, LRG.C, VNT.C, FLAT

Selecciona el tipo de micrófono que se simulará.

SML.D: Micrófono dinámico de uso general para instrumentos y partes vocales. Perfecto para amplificadores de guitarra y cajas.

VOC.D: Micrófono dinámico diseñado especialmente para partes vocales. Ofrece una presencia excepcional de la gama media. Para partes vocales.

LRG.D: Micrófono dinámico con una gama baja muy amplia. Para bombos, timbales y aplicaciones similares.

SML.C: Micrófono condensador pequeño para instrumentos. Ofrece una gama alta excepcional. Para instrumentos de percusión metálicos y guitarras acústicas.

LRG.C: Micrófono condensador de respuesta plana. Para partes vocales, narración, instrumentos en directo y similares.

VNT.C: Micrófono condensador clásico. Para partes vocales, instrumentos y similares.

FLAT: Micrófono con unas características de respuesta de frecuencia plana. Utilícelo si desea conseguir el efecto de un micrófono utilizado para captar grandes grupos.

* Si selecciona un micrófono tipo condensador en TypeOut, los ruidos de la gama baja transmitidos a través del pie del micrófono pueden acentuarse debido a las características de la gama baja del micrófono. En estos casos, corte la gama baja según sea necesario con un filtro corta bajos, o instale algún aislamiento en el pie del micrófono (un soporte con goma u otro material que absorba las vibraciones).

Phase NORM, INV

Selecciona la fase del micrófono.

NORM: En fase con la entrada.

INV: Fase invertida con relación a la entrada.

Bass Cut OFF, ON

Este filtro corta los ruidos y toda la parte no necesaria de la gama baja del sonido. Si activa este parámetro se simulará el efecto de un filtro corta bajos. Si lo desactiva, el parámetro Freq también se desactivará.

Freq Thru, 20–2000 Hz

Ajusta la frecuencia de corte del filtro corta bajos.

Distance OFF, ON

Los micrófonos tienden a acentuar la gama baja del sonido cuanto más cerca están de la fuente del sonido. Esto se conoce como el efecto de proximidad. Si activa este efecto se simularán las características de frecuencia y las diferencias en la temporización que cambian con la distancia. Si desactiva este parámetro, los ajustes ProxFx e Interval también se desactivarán.

Prox.Fx -12-+12

Los micrófonos acentúan la gama baja del sonido cuanto más cerca están de la fuente del sonido. Este efecto simula estas cualidades, y compensa las características de la gama baja que cambian con la distancia. Los ajustes positivos acercan el micrófono a la fuente del sonido, y los ajustes negativos colocan el micrófono a una mayor distancia.

Interval 0-3000 cm

Simula la diferencia en el tiempo que cambia con la distancia a la fuente del sonido.

Limiter OFF, ON

Este efecto comprime las señales de la gama alta, evitando así la distorsión.

Freq THRU, 20-2000 Hz

Ajusta la frecuencia de corte del detector del nivel.

Level -60-+24 dB

Ajusta el nivel de salida del limitador.

Thresh -60-0 dB

Ajusta el nivel del volumen al cual el limitador empezará a actuar.

Attack 0-100

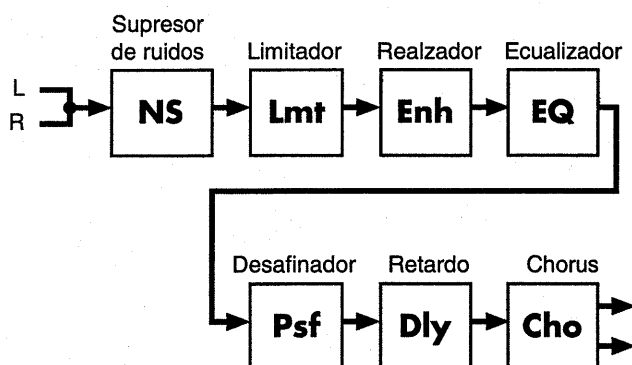
Ajusta el tiempo que tardará el limitador en empezar a actuar una vez la señal de entrada haya superado el nivel umbral.

Release 0-100

Ajusta el tiempo que tardará el efecto en dejar de aplicarse una vez el sonido haya caído por debajo del nivel umbral.

15 Vocal Multi

Algoritmo con múltiples efectos para partes vocales.



NS (Supresor de ruidos)

Estos parámetros actúan de la misma manera que los del Supresor de ruidos del Algoritmo 08 (Stereo Dynamics Processor) (p. 118).

Threshold 0-100

Release 0-100

LMT (Limitador/De-Esser)

Es posible utilizar la función Limitador o la función De-esser de este efecto. El limitador es un efecto que comprime las señales más altas, evitando así la distorsión. El De-esser es un efecto que corta los sonidos sibilantes, dando unos sonidos más suaves.

Modes LMT, DES

Determina si se utilizarán las funciones Limitador o De-esser.

LMT Level -60-12 dB

Ajusta el nivel de la señal que pasará a través del limitador.

LMT Thresh -60-0 dB

Ajusta el nivel de la señal al cual empezará a aplicarse el Limitador (el nivel umbral).

LMT Release 0-100

Ajusta el tiempo que tardará en dejarse de aplicar el Limitador una vez la señal haya caído por debajo del nivel umbral.

DES Sens 0-100

Ajusta la sensibilidad del efecto De-esser según el nivel de entrada.

Freq 1.0-10.0 kHz

Ajusta la frecuencia a la que se aplicará el efecto De-esser. Este efecto funciona mejor a frecuencias más altas que las de los ajustes.

Enh (Realizador)

Estos parámetros tienen las mismas funciones que los de Enh del Algoritmo 08 (Stereo Dynamics Processor) (p. 117).

Sens 0-100

Frequency 1.0-10.0 kHz

Mix Level 0-100

Out Level 0-100

EQ (Ecuador de 3 bandas).

Estos parámetros tienen las mismas funciones que los del ecualizador del Algoritmo 01 (Reverb & Delay) (p. 110).

Low Type	SHELV, PEAK
Low Gain	-12→+12dB
Low Freq	20-2000Hz
Low Q	0.3-16.0
Mid Gain	-12→+12dB
Mid Freq	200-8000Hz
Mid Q	0.3-16.0
High Type	SHELV, PEAK
High Gain	-12→+12 dB
High Freq	1.4-20.0kHz
High Q	0.3-16.0
Out Level	-12→+12dB

PSf (Desafinador)

Este efecto cambia la afinación de la fuente de sonido.

Pitch -12→+12

Ajusta la afinación en intervalos de semitono.

Fine -100→+100

Ajusta de manera precisa el desplazamiento de la afinación.

FX Level 0-100

Ajusta el volumen del sonido desafinado.

Dry Level 0-100

Ajusta el volumen del sonido directo.

Dly

Estos parámetros tienen las mismas funciones que los del retardo del Algoritmo 02 (EZ Delay) (p. 112).

Type	MONO, ALT
Time	1-1200 msec
Feedback	0-100
FX Level	0-100
Dry Level	0-100

Cho (Chorus)

Este efecto añade amplitud al sonido, y hace que sea "más grueso."

CH-R Modu. NORM, INV

Normalmente debe estar ajustado a NORM. Si lo ajusta a INV (INVERT), la modulación (sonido que sube y baja) del canal derecho se invierte con relación a la del canal izquierdo. En este efecto, la modulación de los canales izquierdo y derecho está invertida.

Rate 0-100

Ajusta el tiempo del ciclo de modulación de chorus.

Depth 0-100

Ajusta la profundidad de modulación de chorus.

FX Level 0-100

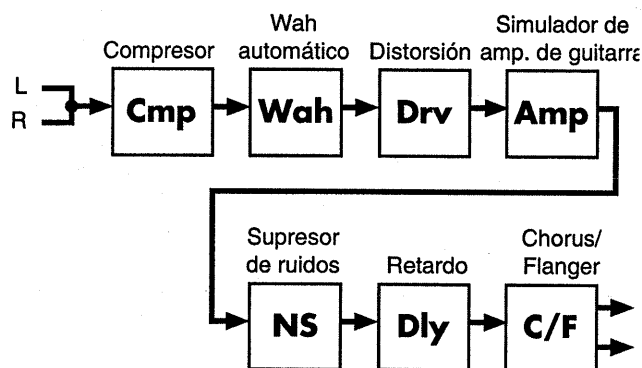
Ajusta el nivel del volumen del chorus.

Dry Level 0-100

Ajusta el nivel del volumen del sonido directo.

16 GuitarMulti

Este algoritmo incluye múltiples efectos para guitarras.



Comp (Compresor)

Este efecto comprime el nivel de la señal reduciendo el nivel de las señales más fuertes y subiendo el de las señales más bajas.

Attack 0-100

Ajusta la fuerza del ataque al recibirse el sonido.

Level 0-100

Ajusta el nivel del volumen del Compresor.

Sustain 0-100

Ajusta el tiempo en que el compresor continúa subiendo y sosteniendo el nivel de una entrada débil.

Tone 0-100

Ajusta el sonido del compresor.

Wah (Wah automático)

Wah es un efecto creado por el cambio periódico en las características de la frecuencia de un filtro, lo cual produce un cambio muy particular en el sonido. Es posible conseguir el efecto wah cambiando el volumen del sonido recibido o utilizando cambios cíclicos basados en el tiempo.

Filter Type LPF, BPF

Selecciona el tipo de filtro utilizado para crear el efecto wah. Permite seleccionar un filtro BPF (filtro pasa banda) o un filtro LPF (filtro pasa bajos).

Si selecciona un filtro BPF, el efecto wah ocurre en una gama de frecuencias estrecha; si selecciona un filtro LPF el efecto wah ocurre dentro de una gama de frecuencias amplia.

Frequency 0-100

Ajusta la frecuencia de referencia para el efecto wah (la frecuencia a la que empezará a aplicarse el efecto wah).

Peak 0-100

Ajusta la cantidad de efecto wah cerca de la frecuencia de referencia. La frecuencia es cada vez más estrecha cuanto más alto es este valor; seleccione un valor inferior para que el efecto wah se aplica a una gama de frecuencias más amplia.

Trig.Sens 0-100

Ajusta nivel de sensibilidad cuando el efecto wah se añade mediante los cambios en el volumen del sonido original. Cuanto más alto sea este valor, más bajo será el volumen al que se añadirá el efecto wah.

Polarity DOWN, UP

Cuando el efecto wah se añade mediante cambios en el volumen del sonido original, este ajuste permite seleccionar si el efecto se añadirá a las frecuencias altas (UP) o a las frecuencias bajas (DOWN).

LFO Rate 0-100

Ajusta el tiempo del ciclo cuando el efecto wah cambia de manera cíclica.

LFO Depth 0-100

Ajusta la profundidad del sonido del efecto wah cuando el efecto cambia de manera cíclica. Ajuste este parámetro a 0 cuando los cambios en el efecto no estén basados en ciclos temporales.

Drv (Distorsión)

Este efecto añade distorsión, "ampliando" el sonido.

Type METAL, DS, OD

Selecciona el tipo de efecto.

METAL: Máxima distorsión del sonido.

DS: Efecto de distorsión típico.

OD: Mínima distorsión del sonido.

Gain 0-100

Ajusta la cantidad de distorsión.

Level 0-100

Ajusta el volumen del sonido del efecto.

Tone 0-100

Ajusta el carácter del sonido.

Este ajuste es válido si TYPE está ajustado a DS o a OD.

High Gain 0-100

Ajusta el gain de la gama alta.

Este ajuste es válido si TYPE está ajustado a METAL.

Mid Gain 0-100

Ajusta el gain de la gama media.

Este ajuste es válido si TYPE está ajustado a METAL.

Low Gain 0-100

Ajusta el gain de la gama baja.

Este ajuste es válido si TYPE está ajustado a METAL.

Sim (Simulador de amplificador de guitarra)

Simula el sonido de un amplificador de guitarra.

Type SMALL, BUILTIN 2STACK, 3STACK

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

SMALL: Amplificador pequeño

BUILTIN: Amplificador tipo integrado

2STACK: Conjunto de dos amplificadores grandes

3STACK: Conjunto de tres amplificadores grandes

NS

Estos parámetros tienen la misma función que los del Supresor de Ruidos del Algoritmo 08 (Stereo Dynamics Processor) (p. 118).

Threshold 0-100

Release 0-100

Dly (Retardo)

Estos parámetros tienen la misma función que los del Retardo del Algoritmo 02 (EZ Delay) (p. 112).

Type	MONO, ALT
Time	1-1200 msec
Feedback	0-100
FX Level	0-100
Dry Level	0-100

C/F (Chorus/Flanger)

Ofrece los efectos chorus o flanger para satisfacer sus necesidades. Chorus es un efecto que añade amplitud y plenitud al sonido. Flanger simula el efecto de un avión a reacción despegando y aterrizando.

Mode CHORS, FLANG

Selecciona el efecto chorus o el efecto flanger.

Mod LR Phs NORM, INV

Ajusta la fase en la que el sonido de chorus o de flanger se mezclará con el sonido original en los canales izquierdo y derecho. Si está ajustado a NORM, los canales estarán en fase; si está ajustado a INV (invertido), las fases de los canales izquierdo y derecho estarán invertidas entre ellas.

Rate 0-100

Ajusta el tiempo del ciclo de modulación del efecto chorus o flanger.

Depth 0-100

Ajusta la profundidad de modulación del efecto chorus o flanger.

Manual 0-100

Ajusta la frecuencia central a la que se aplicará el efecto chorus o flanger.

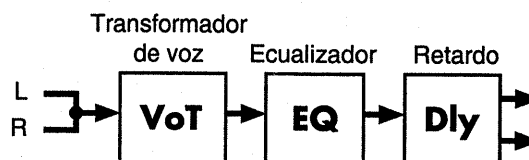
Resonance 0-100

Cuanto más alto sea este valor, más fuerte será este efecto tan distintivo. Si el valor de Resonance es demasiado alto, empezará a aparecer otro sonido (oscilación).

17 Voice Trans (Transformador de voz)

Este efecto, mediante el control independiente de la nota fundamental y del formante, permite crear una gran variedad de características vocales.

? **Formante** (p. 165)



Recibir partes vocales

- Al recibir partes vocales, reciba sólo la voz de una persona a la vez. Este efecto no funciona correctamente si se recibe la voz de más de una persona a la vez.
- No permita que el micrófono capte las partes vocales procedentes de altavoces. Esto sería lo mismo que recibir múltiples voces a la vez, y el efecto no funcionaría correctamente.
- Es aconsejable utilizar un micrófono unidireccional. Además, debe hablar lo más cerca posible del micrófono.

VoT (Transformador de voz)

Este efecto, mediante el control independiente de la nota fundamental y del formante, permite crear una gran variedad de características vocales.

Robot Sw OFF, ON

Activa y desactiva la función Robot. Si este parámetro está activado, todos los sonidos se oyen con la misma afinación, sea cual sea la afinación de la entrada, lo cual resulta en una voz sin ningún tipo de entonación.

Pitch -63+63

Ajusta la afinación del carácter de la voz.

Formant -63+63

Ajusta el formante del carácter de la voz.

Dry/FX Bal 0-100

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de la voz procesada y el sonido de la voz normal.

EQ (Ecualizador)

Estos parámetros son los mismos que los del ecualizador de 3 bandas del Algoritmo 01 (Reverb & Gate) (p. 110).

Low Type	SHELV, PEAK
Low Gain	-12—+12 dB
Low Freq	20—2000 Hz
Low Q	0.3—16.0
Mid Gain	-12—+12 dB
Mid Freq	200—8000 Hz
Mid Q	0.3—16.0
High Type	SHELV, PEAK
High Gain	-12—+12 dB
High Freq	1.4—20.0 kHz
High Q	0.3—16.0
Out Level	-12—+12 dB

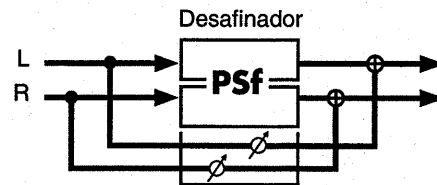
Dly (Retardo)

Estos parámetros tienen la misma función que los del Retardo del Algoritmo 02 (EZ Delay) (p. 112).

Type	MONO, ALT
Time	1—1200 msec
Feedback	0—100
FX Level	0—100
Dry Level	0—100

18 Stereo Pitch Shifter

Este algoritmo dispone de dos desafinadores conectados en paralelo, lo cual hace que sea compatible con el estéreo. Permite desplazar la afinación de la señal recibida a una octava más aguda o más grave. Este algoritmo puede utilizarse con el método de inserción o con el método de envío/retorno.



Psf (Desafinador estéreo)

Este efecto cambia la afinación del sonido original. El grado de cambio de la afinación puede definirse de manera independiente para cada canal.

Stereo Link ON, OFF

Selecciona si el desplazamiento de la afinación en los canales izquierdo y derecho estará vinculado o si se definirá de manera independiente. Si está ajustado a "ON," los ajustes para el canal derecho serán los mismos que los definidos para el canal izquierdo.

Grade 1, 2, 3, 4, 5

Define la calidad del sonido del efecto. Cuanto más alto sea este valor, más natural sonará el efecto; no obstante, también aumentará el retardo con relación al sonido original. Según el ajuste, es posible que se oigan algunas interrupciones en los sonidos de percusión o de otras partes. Seleccione el ajuste más adecuado después de realizar pruebas con diferentes valores.

L ch Pitch	-12—+12
Fine	-100—+100
R ch Pitch	-12—+12
Fine	-100—+100

Ajustan la cantidad de desafinación a izquierda y derecha. Es posible ajustar el desplazamiento de la afinación en semitonos con "Pitch" y en centésimas (1/100 de semitono) con "Fine" para así poder definir este ajuste con gran precisión. Si Stereo Link está activado, los cambios en los ajustes del canal derecho se ignorarán.

FX Level 0—100

Ajusta el volumen del efecto.

Dry Level 0—100

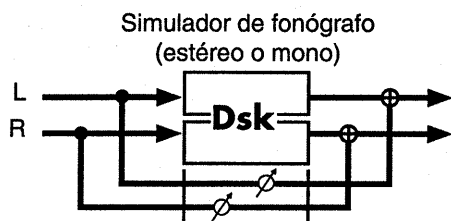
Ajusta el volumen del sonido directo.

* Si simplemente cambia la afinación del sonido directo, ajuste el nivel del sonido directo a 0 y utilice el método de inserción.

19 Phonograph (Fonógrafo <Simulador de disco analógico>)

Este algoritmo reproduce el sonido de un disco analógico reproducido en un reproductor de discos. Este algoritmo incluye los diferentes ruidos característicos de los discos y la rotación irregular de los platos giradiscos antiguos.

* Este algoritmo se añade normalmente con el método de inserción.



Dsk (Fonógrafo)

Este efecto hace que el sonido parezca provenir de un reproductor de discos analógicos.

Input MONO, ST

Utilice este ajuste para seleccionar un reproductor de discos estéreo o mono para el efecto.

SignalDist 0-100

Ajusta la cantidad de distorsión. Cuanto más alto sea el valor, más distorsionado se oirá el sonido.

Freq.Range 0-100

Ajusta las características de frecuencia del sistema de reproducción. Cuanto más bajo sea el valor peores serán las características, y el sonido parecerá provenir de un sistema más antiguo.

Disk Type LP, EP, SP

Ajusta la velocidad de rotación del plato giradiscos. Este ajuste afecta a los ciclos de las rayadas y ruidos que se reproducen.

LP: 33 1/3 rpm

EP: 45 rpm

SP: 78 rpm

Noise Total 0-100

Ajusta el nivel general del ruido.

Scratch 0-100

Simula el ruido de un disco rayado.

Dust 0-100

Simula el ruido provocado por el polvo acumulado en el disco.

Hiss 0-100

Estos ajustes añaden los ruidos peculiares de los discos analógicos. El ruido será mayor cuanto más altos sean los valores. Ajuste los niveles de ruido de Scratch, Dust y Hiss hasta obtener el balance correcto, y a continuación ajuste la cantidad total de ruido con el control Total Noise Level.

W/F Total 0-100

Ésta es la cantidad general de irregularidad rotacional.

Wow 0-100

Ésta es la cantidad general de irregularidad rotacional de ciclo largo.

Flutter 0-100

Ésta es la cantidad general de irregularidad rotacional de ciclo corto.

Random 0-100

Ajusta la cantidad general de irregularidad rotacional aleatoria.

Estos ajustes determinan las irregularidades rotacionales del reproductor de discos. Ajuste los niveles de Wow, Flutter y Random hasta obtener el balance correcto, y a continuación ajuste la profundidad general del efecto con el control Total Wow/Flutter.

FX Level 0-100

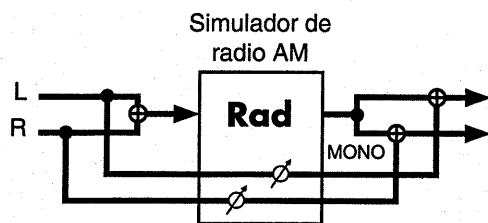
Ajusta el volumen del sonido del efecto. Debe estar normalmente ajustado a 100.

Dry Level 0-100

Ajusta el volumen del sonido directo. Debe estar normalmente ajustado a 0. Seleccione otro valor cuando desee integrar el sonido directo en la mezcla. Al reproducir el sonido de discos muy viejos, como SPs, puede hacer que el sonido parezca más real utilizando una entrada monofónica. Este efecto añade ruidos incluso durante las partes "en blanco" del disco. Para dejar de oír el ruido de manera inmediata, pulse [EFFECTS ON/OFF] para dejar de aplicar el efecto.

20 Radio Tuning

Este algoritmo reproduce el sonido de una radio AM. Normalmente se añade con el método de inserción.



Rad (Simulador de radio AM)

Este efecto hace que el sonido parezca oírse a través de una radio AM.

Tuning -50+50

Este ajuste define la cantidad de ruido que se producirá cuando la radio esté sintonizada. El ajuste 0 corresponde a la afinación exacta.

Noise Level 0-100

Ajusta el nivel del ruido.

Freq.Range 0-100

Ajusta las características de frecuencia de la radio. Cuanto menor sea el valor, peores serán las características de la radio, y el sonido parecerá provenir de un altavoz de radio muy pequeño.

FX Level 0-100

Ajusta el volumen del sonido del efecto. Debe estar normalmente ajustado a 100.

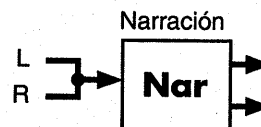
Dry Level 0-100

Ajusta el volumen del sonido directo. Debe estar normalmente ajustado a 0. Seleccione otro valor cuando desee integrar el sonido directo en la mezcla.

* Si Noise Level está ajustado a un valor diferente de 0, el ruido de radio continuará oyéndose incluso cuando no haya ningún sonido directo. Si inserta el efecto en MASTER OUT, el ruido no dejará de oírse. Para desactivar de manera inmediata el ruido, pulse el botón [EFFECTS ON/OFF] para desactivar el efecto.

21 Narration

Este algoritmo es una combinación de los efectos más adecuados para la narración. Este algoritmo permite ajustar el nivel para cada uno de los efectos.



NoiseSup. 0-100

Ajusta el nivel del Supresor de ruidos (p. 118).

Comp./Lim 0-100

Ajusta el nivel del Compresor / Limitador (p. 117).

Enhancer 0-100

Ajusta el nivel del realzador (p. 117).

Capítulo 11 Otras funciones útiles

Grabar los sonidos que se tocan

Los clips que se pegan en las pistas A-D, o los clips que suenan al pulsar los pads, pueden volver a muestrearse. En este momento es posible añadir efectos o ajustes del ecualizador junto con el sonido y crear nuevos clips mediante el muestreo conjunto.

Muestrear sonidos de pad en un pad diferente

Es posible superponer hasta tres sonidos de pads, y muestrear estos sonidos combinados en otro pad.

1. Pulse [PAD REC].
2. Pulse [▼] hasta que "Start/w" quede seleccionado en la pantalla.
3. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar "PAD."

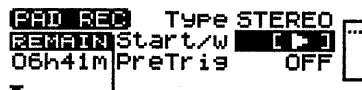


4. Pulse el pad que se reproducirá. Mientras observa el indicador que se encuentra a la izquierda de la pantalla, ajuste el nivel desplazando el deslizador PAD.
5. Pulse el pad destino del muestreo.
6. Determine el nivel de grabación. Mientras comprueba que el sonido sea audible, ajuste la posición del deslizador PAD de manera que el indicador fluctúe al nivel más alto posible sin cruzar la línea de puntos de la parte superior de la pantalla.
7. Pulse [PAD REC] (START).
8. Al pulsar el pad que debe reproducirse, el muestreo se iniciará de manera automática.
9. Una vez haya terminado de muestrear, pulse [PAD REC] (STOP). Compruebe el resultado del muestreo.

Si añade efectos durante el muestreo

Si añade efectos durante el muestreo, ajuste "Routing" a "1 (INS INPUT)" (p. 101).

3. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar [▶].



4. Pulse [STATUS] para las pistas que desee muestrear. El botón se iluminará en naranja. En este momento, cuando el botón se ilumine en verde, aunque será posible monitorizar las pistas, no podrá muestrear el sonido. Además, tampoco será posible seleccionar las cuatro pistas a la vez para la grabación o la monitorización (los botones [STATUS] no podrán iluminarse en naranja o en verde).
5. Pulse [▶] (PLAY)]. Las pistas seleccionadas se reproducirán.
6. Determine el nivel de grabación. Mientras comprueba que el sonido sea audible, ajuste la posición del deslizador de pista de manera que el indicador fluctúe al nivel más alto posible sin cruzar la línea de puntos de la parte superior de la pantalla..
7. Pulse [◀◀] (ZERO)]. También puede pasar al punto del proyecto en el que desee empezar.
8. Pulse [PAD REC] (START).
9. Al pulsar [▶] (PLAY)], el muestreo se inicia de manera automática.
10. Una vez haya terminado de muestrear, pulse [PAD REC] (STOP). Compruebe el resultado del muestreo.

Técnicas que puede utilizar durante el muestreo

- Si recibe los sonidos a través del jack MIC o de los jacks INPUT (VCR, CD), estos sonidos podrán muestrearse junto con los sonidos de las pistas. Si no los utiliza, ponga el mando Input Mixer (nivel de grabación) en la posición de volumen mínimo (en 0).
- Si pulsa un pad para reproducir su clip, este sonido también se muestreará junto con los demás sonidos. No obstante, si tres de los botones [STATUS] de pista están iluminados en verde o en naranja, el clip del pad no sonará debido al límite de voces.

Muestrear sonidos de pistas en los pads

Es posible combinar los sonidos de hasta tres pistas, y muestrear estos sonidos en un pad.

1. Pulse [PAD REC].
2. Pulse [▼] hasta que "Start/w" quede seleccionado en la pantalla.

Grabar sonidos de pistas en otras pistas

Es posible mezclar los sonidos reproducidos de múltiples pistas y grabar la mezcla en otra pista.

1. Pulse [◀◀ (ZERO)]. También puede pasar al punto del proyecto en el que desee empezar a grabar.
2. Pulse [STATUS] para la pista en la que desee grabar, con lo que el botón parpadeará en rojo.
3. Pulse [STATUS] para las pistas que desee reproducir, con lo que sus botones se iluminarán en naranja.
4. Pulse [SYSTEM].
5. Compruebe que "Set System Param?" esté seleccionado en la pantalla, y a continuación pulse [ENTER/YES].
6. Pulse [▲] o [▼] hasta que "Mon(PrePunch)" quede seleccionado en la pantalla.
7. Gire el dial [TIME/VALUE]. Aquí seleccione "SOURCE."

```
SYSTEM COMMON
Digital In      OFF
Mon(PrePunch)  SOURCE
▼ PreviewLength 1.0sec
```

Mon(PrePunch)

Selecciona el sonido que se monitorizará.

SOURCE: Monitoriza el sonido procedente de los micrófonos y de la entrada CD, así como la reproducción de las pistas que desea grabar.

TRACK: Monitoriza el sonido de las pistas que ya se han grabado.

8. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [BAL/EQ/FX (EFFECTS)] para la pista que se esté reproduciendo.
9. Aquí es posible ajustar el volumen, el balance estéreo, el nivel de envío al efecto y el ecualizador para las pistas de reproducción. Pulse [▲], [▼], [◀] o [▶] y gire el dial [TIME/VALUE] para ejecutar estas operaciones (p. 81).

```
TRACK A
Level 0 | Balance 80
< 0 > | Fx Send 80
▼ EQ

TRACK A EQ ON MidQ 0.5
Hi 10kHz/± 0
Mid 2.0kHz/± 0
L ↔ H Low 80Hz/± 0
```

10. Pulse [DISPLAY (HOME)] para pasar a la pantalla Channel Meter.
11. Pulse [▶ (PLAY)]. Compruebe que el indicador de nivel del canal que esté grabando se mueva en respuesta al deslizador de la pista que se esté reproduciendo. El indicador de nivel de la pista que esté grabando actúa como un indicador de nivel de grabación.
12. Ajuste los deslizadores de las pistas que se estén reproduciendo para conseguir el balance entre la grabación y las pistas. Ajuste el nivel de manera que el indicador de la pista destino de la grabación fluctúe al nivel más alto posible sin que éste sea excesivo.

13. Pulse [■ (STOP)].

14. Pulse [◀◀ (ZERO)]. También puede pasar al punto del proyecto en el que desee grabar.

15. Pulse [● (REC)].

16. Pulse [▶ (PLAY)]. Se iniciará la grabación.

17. Una vez haya terminado de grabar, pulse [■ (STOP)]. Compruebe el resultado de la grabación.

Técnicas que puede utilizar durante la grabación

- Si recibe los sonidos a través del jack MIC o de los jacks INPUT (VCR, CD), estos sonidos podrán grabarse junto con los sonidos de las pistas. Si no los utiliza, ponga el mando Input Mixer (nivel de grabación) en la posición de volumen mínimo (en 0).
- Si pulsa un pad para reproducir su clip, este sonido también se grabará junto con los demás sonidos. No obstante, si tres de los botones [STATUS] de pista están iluminados en verde o en naranja, el clip del pad no sonará debido al límite de voces.
- El volumen de monitorización se ajusta con el deslizador de canal correspondiente a la pista que se está grabando. Si desplaza este deslizador, el volumen de grabación no se verá afectado de ninguna manera.

Desenmudecer pistas y tocar pistas de manera simultánea

El proceso normal durante la reproducción de un proyecto es el siguiente:

- Si pulsa [STATUS] para cambiar una pista del status de enmudecimiento (indicador apagado) al status de reproducción (indicador iluminado en verde), son necesarios unos momentos para que empiecen a oírse los sonidos.
- Si mantiene pulsado un pad para que el clip que contiene continúe sonando, al pulsar [▶] dejarán de sonar temporalmente todos los pads.

Puede evitar estos problemas activando **Track Voice Reserve**.

1. Pulse [PROJECT].
2. Pulse [▼] hasta que "Set Name" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Pulse [▼] hasta que "Tr.VoiceReserve" quede seleccionado en la pantalla.

```
PROJECT NAME
Name [Demo Project]
Tr.VoiceReserve ON
```

5. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar "ON."

6. Pulse [DISPLAY (HOME)].

* *Track Voice Reserve se guarda de manera independiente para cada proyecto. Si no guarda los cambios realizados, éstos se pierden al apagar el equipo o al seleccionar otro proyecto.*

La activación de la función Track Voice Reserve tiene los siguientes efectos y limitaciones.

Efectos:

- Durante la reproducción del proyecto, al pulsar un botón [STATUS] iluminado en verde éste pasa a parpadear en verde (enmudecimiento). Si vuelve a pulsar [STATUS] en este modo, el botón volverá a iluminarse en verde, y la reproducción de los sonidos de la pista se iniciará de manera instantánea.
- Para que un botón [STATUS] pase a parpadear en verde (enmudecimiento) antes de empezar a reproducir el proyecto, mantenga pulsado el botón [■ (STOP)] y pulse un botón [STATUS] que esté iluminado en verde. Así, el pad (clip) continuará sonando durante la reproducción aunque pulse [▶ (PLAY)].

Limitaciones:

- Aunque el proyecto esté parado, el número máximo de pads que pueden reproducirse de manera simultánea está limitado al número de botones [STATUS] que no estén iluminados.
- Los botones [STATUS] que no están iluminados no pueden iluminarse en verde durante la reproducción del proyecto.
- Durante la reproducción del proyecto, los botones [STATUS] que estén iluminados en verde no podrán apagarse (pasarán de estar iluminados en verde a parpadear en verde).

Dar un nombre a los grupos de pads

Es posible dar un nombre a cada uno de los 99 grupos de pads utilizando hasta 10 caracteres para cada nombre (nombre de grupo de pads). Los nombres de grupos de pads aparecen en la pantalla al copiarse (p. 92) o borrarse (p. 93) los grupos de pads respectivos, y durante otras operaciones. Además, si pulsa [DISPLAY (HOME)] mientras mantiene pulsado [SHIFT], podrá ver el nombre del grupo de pads que esté utilizando actualmente. Para dar un nombre a un grupo de pads puede tener en cuenta los siguientes consejos.

- Tipos de clips ('BGM,' "SE," "Voz," etc.)
- Nombres de los proyectos que utilizan básicamente este grupo
- Pistas como las fechas en que haya muestreado los clips contenidos en los pads (como "Ag.7, '98" o "5/12 pm9:30").

1. En primer lugar, seleccione el grupo de pads al que desee asignar un nombre.

2. Pulse [PAD].

3. Pulse [▼] hasta que "Set Group Param?" quede seleccionado en la pantalla.

4. Pulse [ENTER/YES].

5. Compruebe que "Name" aparezca en la pantalla.

```
GROUP PARAM
Name      Demo-03
FootswAssign 0
```

6. Pulse [◀] o [▶] hasta que la posición del carácter quede seleccionada en la pantalla.

7. Gire el dial [TIME/VALUE]. Los caracteres irán apareciendo por orden.

8. Repita los Pasos 6 y 7 para dar nombres a los diferentes grupos de pads.

9. Pulse [DISPLAY (HOME)]. Los nombres asignados a los grupos de pads se guardan de manera automática al realizar otros cambios, por ejemplo al cambiar a otro grupo de pads; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Utilizar los pads como botones de entrada de caracteres

Cuando la posición del carácter que desee entrar esté seleccionada en la pantalla, podrá utilizar los pads como botones para la entrada de caracteres. En este caso, al pulsar los pads no se reproducirá ningún sonido.

[0]–[9]: Estos pads entran caracteres. Los caracteres impresos cambian cada vez que pulsa los botones.

[F1]: Se borra el carácter a la izquierda del carácter seleccionado, y todos los caracteres que siguen se desplazan un espacio hacia adelante.

[F2]: Se borra el carácter seleccionado.

[F3]: Se inserta un espacio en blanco en la posición del carácter seleccionado.

[BEEP]: Al pulsar este pad su indicador se iluminará y se apagará alternativamente; si está iluminado, los caracteres que entre estarán en mayúsculas.

Eliminar espacios en blanco entre los clips de los pads

Puede tomar los clips esparcidos entre todos los Grupos de pads 01–99, asignarlos a varios grupos de pads consecutivos y asignar nuevos números a estos grupos. Esto se conoce como **renumerar**.

Por ejemplo, con los clips A, B, C, ..., Q y R en los Grupos de pads 01–04 distribuidos de la siguiente manera, siga los pasos que se indican continuación para organizarlos en los Grupos de pads 02–03 y renumerar los pads.

		Número de pad									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Grupo de pads	01	A	B	-	-	-	-	C	-	-	D
	02	-	E	F	-	G	-	-	H	-	I
	03	J	-	-	K	L	M	-	N	O	-
	04	-	P	-	-	Q	-	-	-	-	R



		Número de pad									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Grupo de pads	01	A	B	-	-	-	-	C	-	-	D
	02	E	F	G	H	K	J	K	L	M	N
	03	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	04	-	P	-	-	Q	-	-	-	-	R

Los grupos 01 y 04 quedan tal cual estaban. Los grupos 02 y 03 se renumeran y se agrupan.

1. Pulse [PAD].
2. Pulse [▼] hasta que "Renumber?" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].

RENUMBER

From 50 [Demo-01]]
To 50 [Demo-04]]

4. Compruebe que "From" esté seleccionado en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el número del grupo de pads que desee renumerar en primer lugar.
5. Pulse [▼]. "To" quedará seleccionado en la pantalla.
6. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el número del grupo de pads que desee renumerar al final.
7. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".
8. Pulse [ENTER/YES].
9. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Proteger los grupos de pads

Para evitar problemas con los clips asignados a los pads, como la pérdida de muestras debido a accidentes o a sobregrabaciones accidentales, puede utilizar la función Protect. Los Grupos de pads y los clips que contengan se comportarán de la siguiente manera si la función **Protect** está activada.

- Si intenta muestrear en el grupo, la pantalla mostrará el mensaje de advertencia "Group is Protected." No será posible muestrear.
- No será posible seleccionar las pantallas de ajustes de los parámetros de los clips ([PAD] → "Set Pad Param? → [ENTER/YES]).
- No será posible seleccionar las pantallas de ajustes de los parámetros de los grupos de pads ([PAD] → "Set Group Param? → [ENTER/YES]).
- Si intenta editar estos grupos de pads, por ejemplo cambiar su contenido, borrar grupos de pads o clips, o mediante cualquier otra operación, aparecerá el mensaje de advertencia y la edición no será posible.
- Si intenta copiar o mover grupos de pads o clips, o alguna operación de edición similar que implique especificar un destino para la escritura, estas operaciones no serán posibles si el destino para la escritura está protegido.
- Al ejecutar el proceso de renumeración de grupos de pads, las gamas especificadas dentro de números de grupos de pads que estén protegidos no podrán procesarse.

Aplicar protección a los grupos de pads

1. Pulse [PAD].
2. Pulse [▼] hasta que "Group Protection" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el grupo de pads al que desee aplicar la protección.
5. Compruebe que "(Now OFF → Turn ON)" aparezca en la pantalla, y a continuación pulse [ENTER/YES].

TURN GRP PROTECTION

50 [Demo-01]]
(Now OFF → Turn ON)
[ENTER] to Do.

6. Pulse [DISPLAY (HOME)]. Los ajustes de Protect ON/OFF se guardan de manera automática al realizar otros cambios, o al apagar el equipo; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Eliminar la protección de los grupos de pads

1. Pulse [PAD].
2. Pulse [▼] hasta que "Group Protection" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el grupo de pads del que desee eliminar la protección.
5. Compruebe que "(Now ON → Turn OFF)" aparezca en la pantalla, y a continuación pulse [ENTER/YES].

```
TURN GRP PROTECTION
50 [Demo-01]
<Now ON → Turn OFF>
[ENTER] to DO.
```

6. Pulse [DISPLAY (HOME)]. Los ajustes de Protect ON/OFF se guardan de manera automática al realizar otros cambios, o al apagar el equipo; no es necesaria ninguna operación especial para guardar este ajuste.

Diferencias entre proteger un proyecto y proteger un grupo de pads

También es posible aplicar la protección a proyectos (p. 43). **Con ello protegerá los proyectos en el disco duro.** Por lo tanto, podrá seguir realizando cambios en el proyecto actual. No obstante, no podrá protegerse contra sobrescrituras.

Por ello, al aplicar la protección al grupo de pads (incluyendo los clips que contiene), se prohibirán las operaciones de cambio de información en si.

Reproducir clips de manera continua (Auto Play Clip)

Es posible reproducir hasta 990 clips sin interrupción. Si graba el contenido de un grabador de cintas de vídeo, un grabador DAT, un grabador MD o un equipo similar externo, podrá guardar (copia de seguridad) en un equipo externo la "información de sonido" en forma de clips del disco duro.

Para recuperar los clips, muestre de nuevo esta información de audio en un pad, y ejecute Auto Divide (p. 98).

1. Conecte los jacks MASTER del A-6 o el conector DIGITAL OUT (si dispone de la A6-OP1) al jack de entrada de un grabador de cintas de vídeo, un grabador DAT, un grabador MD o un equipo similar externo.
2. Pulse [PAD].
3. Pulse [▼] hasta que "Auto Play Clip?" aparezca en la pantalla.

4. Pulse [ENTER/YES].
5. Pulse [▲] o [▼], o gire el dial [TIME/VALUE].

```
AUTO PLAY CLIP
From      GROUP50-0
To        GROUP54-9
Interval  0.5s

AUTO PLAY CLIP
To        GROUP54-9
Interval  0.5s
FaderCtrl OFF
```

From (Reproducir desde)

Selecciona el grupo (Grupo 01-99) y el pad (0-9) del primer clip que se reproducirá.

To (Reproducir hasta)

Selecciona el grupo (Grupo 01-99) y el pad (0-9) del último clip que se reproducirá.

Interval

Ajusta el intervalo (0.5, 1.0, 1.5, o 2.0 segundos) entre el final de un clip y el principio de la reproducción del siguiente clip. Este se corresponde con la "interrupción" o espacio en blanco entre clips de audio. Al volver a muestrear la información de audio guardada utilizando el A-6, este ajuste ayuda a utilizar la función Auto Divide (p. 98) de manera más efectiva.

FaderCtrl (Control del deslizador)

Determina el funcionamiento del deslizador PAD y del deslizador MASTER durante Auto Play Clip.

ON: Los movimientos del deslizador afectan al volumen. Esto permite ajustar los niveles de reproducción según los niveles de grabación.

OFF: Los movimientos del deslizador no afectan al volumen. Sean cuales sean los niveles de grabación, los niveles de reproducción serán fijos, y los deslizadores PAD y MASTER estarán ajustados a 0 dB.

* Si está ajustado a "OFF," al reproducir un clip con un volumen muy alto este volumen no podrá bajarse con el A-6. En estos casos, utilice equipos externos para ajustar el volumen.

6. Ponga el grabador de cintas de vídeo, el grabador MD u otro equipo en el modo de grabación.
7. Pulse [ENTER/YES]. Los clips se reproducirán de manera continua. Los pads parpadean mientras se está reproduciendo su clip.
8. Si cree que el espacio de grabación disponible en la cinta o disco no va a ser suficiente, pulse [EXIT/NO]. Se realizará una pausa en la reproducción de los clips. Cambie la cinta o el disco, vuelva a poner en equipo en el modo de grabación y pulse [ENTER/YES] de nuevo.
9. Una vez se hayan reproducido todos los clips, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pare el grabador de cintas de vídeo o el grabador MD.
10. Pulse [DISPLAY (HOME)].

Conectar un equipo GPI o un conmutador de pedal

Es posible conectar un equipo GPI o un conmutador de pedal (como el DP-2 o el BOSS FS-5U opcionales, que debe adquirirse por separado) al jack GPI del panel posterior.

Cambiar la entrada para el jack GPI

1. Pulse [SYSTEM].
2. Compruebe que "Set System Param?" esté seleccionado en la pantalla, y a continuación pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] hasta que "FSW Type" quede seleccionado en la pantalla.
4. Gire el dial [TIME/VALUE].

```

SYSTEM COMMON
▲ FSW Func      PLAY/STOP
FSW Type        GPI
▼ ShiftLock     OFF
  
```

FSW Type

Ajuste este parámetro a "GPI" cuando conecte un equipo GPI. Si conecta un conmutador de pedal, seleccione "DP-2."

5. Pulse [DISPLAY (HOME)].
6. Pulse [SHUT DOWN (DATA SAVE)]. Si es necesario, guarde el proyecto y apague el equipo.
7. Vuelva a poner en marcha el equipo.

* El ajuste de "FSW Type" pasa a ser efectivo al poner en marcha el equipo.

Cambiar la función del conmutador de pedal

1. Pulse [SYSTEM].
2. Compruebe que "Set System Param?" esté seleccionado en la pantalla, y a continuación pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▲] o [▼] hasta que "FSW Func" quede seleccionado en la pantalla.
4. Gire el dial [TIME/VALUE].

```

SYSTEM COMMON
▲ PreviewLength 1.0sec
ScrubLength     45msec
▼ FSW Func      PLAY/STOP
  
```

FSW Func

Selecciona la función del equipo GPI o del conmutador de pedal conectado.

PLAY/STOP: Reproduce y para el proyecto

SAMPL TRIG: Toca clips específicos de cada grupo de pads.

PUNCH I/O: La misma función que [● (REC)]. Se utiliza para cambiar entre la grabación y la reproducción durante la grabación por pinchado.

5. Pulse [DISPLAY (HOME)].

Tocar el clip especificado en cada grupo de pads

Si "FSW Func" está ajustado a "SAMPL TRIG," podrá pulsar el conmutador de pedal para tocar el clip del pad especificado de antemano para cada grupo de pads.

1. Antes de empezar, pase al grupo de pads que contenga el clip que desee reproducir.
2. Pulse [PAD].
3. Pulse [▼] hasta que "Set Group Param?" quede seleccionado en la pantalla.
4. Pulse [ENTER/YES].
5. Pulse [▼] hasta que "FootSw Assign" quede seleccionado en la pantalla.
6. Gire el dial [TIME/VALUE] para especificar los números de los pads (1-16).

```

GROUP PARAM
Name      Demo-03
FootSwAssign 0
  
```

7. Pulse [DISPLAY (HOME)]. Compruebe que el clip especificado suene al pulsar el conmutador de pedal.

Conservar la función [SHIFT]

Si pulsa el botón [SHIFT] junto con otros botones, la función será diferente que la que se obtiene al pulsar sólo estos botones. La función que se obtiene al mantener pulsado el botón [SHIFT] está impresa bajo estos botones. Puede ajustar el A-6 para que actúa como si estuviera manteniendo pulsado el botón [SHIFT].

1. Pulse [SYSTEM].
2. Compruebe que "Set System Param?" esté seleccionado en la pantalla, y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] hasta que "ShiftLock" quede seleccionado en la pantalla.
4. Gire el dial [TIME/VALUE].

```

SYSTEM COMMON
▲ FSW Type
ShiftLock
▼ KnobControl
GPI
OFF
JUMP
  
```

ShiftLock

- OFF:** La función Shift sólo se aplica si mantiene pulsado el botón [SHIFT]. Al soltar este botón volverá a las condiciones normales.
- ONCE:** La función Shift se aplica al pulsar el botón [SHIFT]. Al pulsar cualquier otro botón se ejecuta la función Shift, y seguidamente se vuelve a las condiciones normales. La función Shift también puede desactivarse pulsando [SHIFT] de nuevo.
- ON:** La función Shift se aplica al pulsar el botón [SHIFT]. La función Shift no se desactiva al pulsar otros botones. Para desactivar la función deberá volver a pulsar [SHIFT] de nuevo.

5. Pulse [DISPLAY (HOME)].

Liberar más espacio de disco

En el A-6, aunque elimine parte de un proyecto o de un clip de un pad, el espacio libre en el disco duro no aumenta de manera inmediata. Para aumentar el tiempo disponible para la grabación, ejecute la operación **Cleanup Disk**. Al ejecutar Cleanup Disk se borrará definitivamente toda la información no necesaria de los sonidos guardados en el disco duro.

Si desea eliminar un proyecto

Antes de ejecutar "Cleanup Disk" deberá eliminar el proyecto queya no necesite.

1. Pulse [PROJECT].
2. Pulse [▼] hasta que "Delete?" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Gire el dial [TIME/VALUE] hasta que el nombre del proyecto que desea eliminar aparezca en la pantalla. No es posible eliminar el proyecto actual.

DELETE PROJECT
DELETE>02 NewProject02

5. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".
6. Pulse [ENTER/YES] de nuevo.
7. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed".

Si intenta eliminar un proyecto que está protegido, la pantalla mostrará el mensaje de advertencia. Además, tenga en cuenta que, aunque elimine un proyecto, la cantidad de tiempo de disco disponible para la grabación no aumentará hasta que ejecute la operación Cleanup.

Ejecutar Cleanup Disk

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [▼] hasta que "Cleanup Disk?" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Compruebe que "Type" esté seleccionado en la pantalla y a continuación gire el dial [TIME/VALUE].

CLEANUP DISK
Type QUICK

Type

Selecciona el método Cleanup Disk que se utilizará.

QUICK: Sólo elimina la información de los sonidos que no se utilizan. Éste es el método que debe seleccionar normalmente.

STANDARD: Se elimina la información de los sonidos que no se utilizan, así como los principios, finales y otras partes de la información que no se utilizan en la producción de los sonidos.

5. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "You Can NOT Undo. ARE YOU SURE?".
6. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. El progreso de la operación aparecerá indicado por una barra de progreso en la pantalla.
7. Una vez terminada la operación Cleanup Disk, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Inicializar el disco duro

El disco duro instalado en el momento de adquirir el equipo (serie HDPA6) puede utilizarse tal cual se recibe. Este disco contiene una Librería de sonidos grabada para que pueda empezar a crear sus propios trabajos de manera inmediata.

No obstante, si descubre algún problema de funcionamiento en este disco, puede solucionar el problema inicializando (formateando) el disco duro. Además, si crea muchos proyectos o proyectos muy largos, puede formatear el disco para eliminar la librería de sonidos y disponer así de más tiempo de grabación adicional.

* Siempre puede volver a grabar el CD de audio que se entrega con el disco duro para volver a disponer de la librería de sonidos en el disco duro, y volver así a las condiciones iniciales del momento de la compra (p. 138).

Inicializar (formatear) todo el disco duro

Es posible inicializar todo el disco duro interno, sea cual sea la partición seleccionada actualmente. Con esta operación se perderá toda la información de todas las particiones. Guarde los proyectos o los grupos de pads según sea necesario utilizando un grabador de cintas de vídeo, un grabador MD, un disco Zip u otro soporte.

Partición

La capacidad total de disco que puede gestionar el A-6 es de 2000 MB. Si utiliza una unidad de discos con una capacidad mayor, el disco deberá dividirse en secciones de 2000 MB. Estas secciones se conocen como **parciones**. Una unidad de discos puede tener un máximo de 8 particiones. Por ejemplo, con un disco duro de 2100 MB puede definir dos particiones.

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [▼] hasta que "Format Disk?" aparezca en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar los diversos parámetros de la pantalla. Gire el dial [TIME/VALUE] para cambiar los ajustes de los parámetros.

```

FORMAT DISK
TargetDrive INTERNAL
FormatType   QUICK
  
```

TargetDrive

Selecciona la unidad de discos (INTERNAL, EXT.ID 0 - EXT.ID 6) que se iniciará. Aquí seleccione "INTERNAL."
 INTERNAL: Se inicializa el disco duro interno.
 EXT.ID 0-EXT.ID 6: Se inicializa el disco Zip externo (cuando la ampliación Multi E/S está instalada).

Format Type

Selecciona el método de inicialización. Normalmente deberá seleccionar "QUICK" (sólo formateo lógico). Si se encuentra con problemas al utilizar el disco duro, puede seleccionar "FULL" (formateo físico y formateo lógico). Si "TargetDrive" está ajustado a un valor diferente de "INTERNAL," la pantalla muestra "*****" y no es posible seleccionar el método de formateo.

5. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE".

6. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Si ha protegido el disco duro, la pantalla mostrará un mensaje que le pedirá si desea formatear el disco.
7. Pulse [ENTER/YES] todavía otra vez.
8. Una vez terminada la operación de inicialización, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Inicializar particiones (Initialize)

Con esta operación se inicializa sólo la partición del disco duro seleccionada actualmente (Initialize). Todos los proyectos, grupos de pads y demás información que pueda contener esta partición se perderá, mientras que el contenido de las demás particiones no se verá afectado de ninguna manera.

Con esta operación no es posible cambiar el tamaño de la partición (2000 MB).

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [▼] hasta que "Init Partition" aparezca en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].

```

INIT PARTITION
Initialize
Current Partition.
ARE YOU SURE?
  
```

4. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".
5. Pulse [ENTER/YES] de nuevo.
6. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Seleccionar particiones

Cada partición del disco duro del A-6 tiene un número asignado (0-7), y se considera como una entidad independiente. Seleccione una partición específica, entre todas las particiones del disco duro, como la partición de trabajo para la grabación y la reproducción.

Si utiliza el disco duro de 2100 MB

Si utiliza el disco duro de 2100 MB podrá seleccionar entre dos tamaños de partición: 2000 MB (=0) o 1000 MB (=1). Normalmente deberá seleccionar la partición de 2000 MB (=0).

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [▼] hasta que "Select Partition?" aparezca en la pantalla.

3. Pulse [ENTER/YES].
4. Compruebe que "ToPartition" esté seleccionado en la pantalla y a continuación gire el dial [TIME/VALUE].

SELECT PARTITION
ToPartition *1

ToPartition

Selecciona el número (1-8) correspondiente a la partición que se utilizará para la grabación y la reproducción. Los números que podrán seleccionarse dependerán del número de particiones creadas en el disco duro. La pantalla muestra "*" al lado del número correspondiente a la partición del disco seleccionada actualmente.

5. Pulse [ENTER/YES].
6. La pantalla mostrará el mensaje "Save Cur. Project?". Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Si desea cambiar a otra partición sin guardar el proyecto actual, pulse [EXIT/NO].
7. Una vez haya seleccionado la partición, la pantalla mostrará "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Recuperar la librería de sonidos

Al recibirlo, el disco duro de la serie HDPA6 incluye una **librería de sonidos (Grupos 54-99, con aproximadamente 400 sonidos), con los sonidos preasignados a los pads.**

Si pierde toda o parte de esta librería de sonidos, ya sea por haber borrado clips concretos o por haber inicializado el disco duro en sí, podrá recuperarlos con las condiciones originales volviendo a grabar en el disco duro el CD de audio que se incluye.

1. Conecte los jacks de salida de audio del reproductor de CDs a los jacks INPUT del A-6 (CD).
2. Coloque el CD de audio que se incluye con el disco duro (el primer CD) en el reproductor de CDs.
3. Pulse [DISPLAY (HOME)] hasta que la pantalla muestre el mensaje "METER [MON]".
4. Ponga el reproductor de CDs en el modo de reproducción. Ajuste la sensibilidad a la grabación del mando INPUT MIXER (CD) de manera que el indicador "IN" fluctúe al nivel más alto posible sin cruzar la línea de puntos.

* "Full Level/1 kHz Sine Wave" está grabado en la pista 1 del CD de audio que se incluye con el disco duro (el primer CD). Ajuste la sensibilidad a la grabación mientras escucha esta señal.

5. Pulse [SYSTEM].
6. Pulse [▼] hasta que "Restore CD Clips?" quede seleccionado en la pantalla.
7. Pulse [ENTER/YES].
8. Compruebe que "TargetCD" esté seleccionado en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE] para seleccionar el número del CD de audio que se cargará.

RESTORE CD CLIP
Target CD #1
<You CANNOT Undo.>

9. Coloque en el reproductor de CDs el CD especificado en el Paso 8.
10. Pulse [ENTER/YES].
11. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?". Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Si el disco duro no dispone de suficiente espacio libre como para cargar el CD, la pantalla mostrará el mensaje "Can't Restore". En este caso, no será posible cargar el CD. Ejecute la operación Cleanup Disk (p. 136) o utilice otros métodos para liberar espacio del disco duro.
12. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Cuando la pantalla muestre el mensaje "Waiting Signal", inicie la reproducción del CD.
13. Una vez haya terminado la reproducción del CD, pulse [EXIT/NO]. La información de audio grabada se dividirá en clips de audio individuales y se asignará a los grupos de pads y a los pads según la organización de la librería de sonidos.
14. Una vez haya terminado la asignación de clips, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

La división / asignación de clips

- Una vez haya terminado de reproducirse el CD de audio, si no pulsa [EXIT/NO] dentro de un intervalo de tiempo concreto, el muestreo se parará de manera automática y se iniciará la división y la asignación de los clips.
- Si el CD deja de reproducirse, o si por alguna razón no hay sonido durante un intervalo de tiempo concreto, o si pulsa [EXIT/NO] para parar la reproducción del audio durante el proceso, el muestreo se para de manera automática y se inicia la división y la asignación de los clips.

Recuperar las condiciones originales del A-6

Recuperar los ajustes de sistema originales

Es posible volver a definir los ajustes definidos al pulsar [SYSTEM], como por ejemplo Preview Length (p. 80) y Shift Lock (p. 135), según las condiciones en que se encontraban al utilizar el equipo por primera vez.

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [▼] hasta que "Init SystemParam?" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES]. Aparecerá un mensaje de confirmación que le pedirá si realmente desea recuperar los ajustes de sistema originales.

```
INIT SYS-PARAM
Initialize all
System Parameters.
ARE YOU SURE?
```

4. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Si no desea recuperar los ajustes, pulse [EXIT/NO].
5. Una vez los ajustes vuelvan a ser los originales, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Recuperar los ajustes de efectos originales

Es posible recuperar los ajustes originales para de los Patches de usuario y de los parámetros de los efectos.

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [▼] hasta que "Init FX Patch?" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES]. Aparecerá un mensaje de confirmación que le pedirá si realmente desea recuperar los ajustes de sistema.
4. Compruebe que "Target" esté seleccionado en la pantalla y a continuación gire el dial [TIME/VALUE].

```
INIT FX PATCH
Target      ALL
```

Target

Selecciona el Patch o Patches de usuario que volverán a sus condiciones originales.

PANEL: Los cuatro patches del panel.

ALL: Todos los Patches de usuario y los cuatro Patches del panel.

5. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".
6. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Si no desea recuperar los ajustes, pulse [EXIT/NO].
7. Una vez se hayan recuperado los ajustes de los Patches de efectos, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Utilizar el A-6 con equipos MIDI externos

Es posible trabajar en el A-6 a través de equipos MIDI conectados. Si desea información más detallada, lea "El MIDI" (p. 147).

Tocar clips con un teclado MIDI

Con un teclado MIDI conectado al conector MIDI (MTC / MMC) IN del panel posterior del A-6, podrá tocar los clips del grupo de pads seleccionado actualmente utilizando este teclado MIDI.

Si conecta un equipo de sonido MIDI al conector MIDI OUT del panel posterior, podrá pulsar los pads para tocar los sonidos de este equipo de sonido.

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [▼] hasta que "Set MIDI Param?" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar cada uno de los parámetros de la pantalla. Gire el dial [TIME/VALUE] para cambiar los valores de los parámetros según sea necesario.

```
MIDI
Pads Ch.      Rx01
Note<Pad0>    48<C 3>
▼ Mixer Send  ON
```

```
MIDI
▲ Note<Pad0>    48<C 3>
Mixer Send     ON
Out/Thru Select OUT
```

Pads Ch.

Selecciona el canal MIDI que se utilizará para recibir los mensajes de nota MIDI, o para enviar los mensajes de nota MIDI al pulsar los pads.

OFF: Los mensajes de nota MIDI no se envían ni se reciben.

Rx01–Rx10: Los mensajes de nota MIDI se reciben en los canales 1–10.

Tx01–Tx10: Los mensajes de nota MIDI se transmiten a través de los canales 1–10.

Note(Pad0)

Selecciona el número de nota (0 (C-) – 112 (E8)) que hará sonar el Pad 0 al recibirse mensajes de nota MIDI, o bien, al transmitirse mensajes de nota MIDI, el número de nota (0 (C-) – 112 (E8)) que sonará al pulsar el Pad 0.

Pads y mensajes de nota MIDI

Los mensajes de nota MIDI utilizan 14 números continuos correspondientes a los números de pads. Los ajustes originales que definen la relación entre los pads y los números de nota MIDI (los números que indican la posiciones de tecla) están indicados a continuación. Es decir, el pad que suena en el A-6 está determinado por la tecla que se pulsa en el teclado MIDI.

PAD	0	1	2	3	4	5	6
MIDI	C3	C#3	D3	D#3	E3	F3	F#3
Note	48	49	50	51	52	53	54
PAD	7	8	9	F1	F2	F3	BEEP
MIDI	G3	G#3	A3	A#3	B3	C4	C#4
Note	55	56	57	58	59	60	61

Out/Thru Select

Cambia la función del conector MIDI OUT/THRU.

Si está ajustado a "OUT," los mensajes MIDIM se enviarán. Seleccione este ajuste cuando desee utilizar los pads para tocar sonidos en un equipo de sonido MIDI externo. Si está ajustado a "THRU," los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN vuelven a enviarse sin ningún tipo de modificación.

5. Pulse [DISPLAY (HOME)].

Cambiar entre grupos de pads

Sólo es posible utilizar 14 grupos de pads seleccionados para tocar clips utilizando mensajes de nota MIDI. Para cambiar entre grupos de pads deberá utilizar mensajes de cambio de programa. Los mensajes de cambio de programa 1-99 son efectivos cuando se envían al A-6. Éstos pueden utilizarse para seleccionar los grupos de pads 1-99 de manera secuencial. Los números de programa 100-128 no tienen ningún efecto.

* Si desea información más detallada, lea la "Aplicación MIDI" (p. 157).

Corregir problemas con el disco

Si, por alguna razón, el disco duro interno que está utilizando presenta problemas de funcionamiento, es posible volver a definir unas condiciones en las que el disco funcionará correctamente y conservar a la vez el máximo de la información que no presenta ningún problema. **Este proceso se ejecuta cada vez que pone en marcha el equipo, y la pantalla muestra un mensaje sólo si hay algún problema.** Si no aparece ningún mensaje, no habrá ningún problema con el disco.

Si aparece el mensaje "Loose Area"

El mensaje "Loose Area" indica un problema con el disco. Para corregir este problema, siga los pasos que se indican a continuación.

1. Compruebe que realmente haya aparecido el mensaje "Loose Area", y pulse [ENTER/YES].
2. La pantalla mostrará el mensaje "Recover Loose Area. SURE?". Pulse [ENTER/YES] de nuevo.
3. Una vez terminada la recuperación, el A-6 volverá de manera automática a la pantalla inicial.

Loose Area

Existe una anomalía por la cual una sección del disco duro que no se utiliza en ningún proyecto se reconoce de manera incorrecta como información efectiva. En estas situaciones, el A-6 no puede grabar información en estas áreas. Las áreas donde se produce este problema se conocen como **áreas perdidas**.

Si aparece el mensaje "Cross Link"

El mensaje "Cross Link" indica un problema con el disco. No obstante, este problema no puede solucionarse. Sólo es posible volver a definir una condiciones en las que el disco funcionará correctamente borrando las áreas en que se produzca este problema.

* **Esta operación no recupera la información que provoca el problema.** Todas las áreas problemáticas se eliminan. Por lo tanto, es posible que dejen de oírse algunos clips, y también es posible que se eliminen algunos proyectos.

1. Compruebe que realmente haya aparecido el mensaje "Cross Link", y pulse [ENTER/YES].
2. La pantalla mostrará el mensaje "Delete Error Area. SURE?". Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Para cancelar la operación, pulse [EXIT/NO].
3. Una vez eliminadas las áreas que provocan el problema, el A-6 volverá de manera automática a la pantalla inicial.

Cross Link

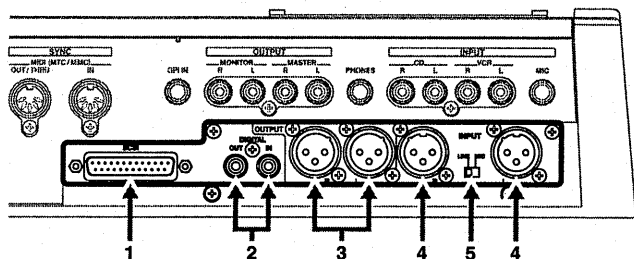
Aquí, un área del disco duro se reconoce como perteneciente a más de un proyecto. En estas situaciones es posible que empiece a sonar un clip totalmente diferente durante la reproducción de un Proyecto. Este tipo de problema se ...

Capítulo 12 La ampliación Multi E/S

Instalar la ampliación Multi E/S

Es posible instalar la **ampliación Multi E/S A6-OP1** opcional en el panel posterior del A-6. Para los detalles acerca de la instalación de la A6-OP1, póngase en contacto con el centro de atención al cliente Roland más próximo, o consulte a su distribuidor.

Nombres y funciones



1 Conector SCSI

Éste es un conector SCSI tipo DB-25 que se utiliza para conectar la unidad Zip opcional.

2 Conectores DIGITAL (IN, OUT)

Éstos son conectores de E/S digitales tipo coaxial que cumplen con las especificaciones S/P DIF. No pueden recibir señales de audio analógicas.

? S/P DIF (p. 164)

3 Conectores OUTPUT

Éstos son conectores de salida analógicos (macho) tipo XLR. La salida de estos conectores es la misma que la de los jacks MASTER.

4 Conectores INPUT

Éstos son conectores de entrada analógicos (hembra) tipo XLR. Los niveles de grabación de los sonidos recibidos a través de estos conectores se ajustan con los **mandos (INPUT MIXER (REC LEVEL)) VCR** del panel superior.

* Si recibe sonidos de manera simultánea en los conectores XLR (INPUT) y en los jacks INPUT (VCR), los sonidos se grabarán después de mezclarse. No obstante, sus niveles de volumen no podrán ajustarse de manera independiente.

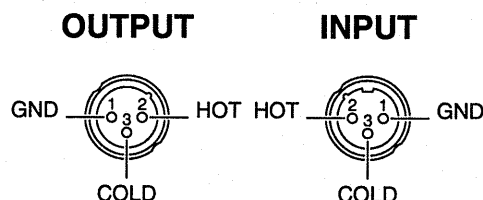
5 Conmutador MIC/LINE

Este conmutador cambia entre el nivel de micrófono (-20 dBu) y el nivel de línea (+4 dBu) según la señal recibida desde los jacks INPUT. Colóquelo en la posición MIC si conecta micrófonos directamente al A-6; si conecta el A6 a un mezclador o a un equipo similar, colóquelo en la posición LINE. No obstante, incluso con este conmutador en la posición MIC, el nivel de grabación puede ajustarse con los **mandos (INPUT MIXER (REC LEVEL)) VCR** del panel superior.

* Si no ha conectado nada a los jacks INPUT, es aconsejable que coloque este conmutador en la posición LINE para obtener una mejor calidad de sonido.

Utilizar conectores XLR

Las asignaciones de patillas de los conectores tipo XLR es la que aparece en la siguiente figura. Antes de realizar cualquier conexión, compruebe que esta asignación de patillas sea compatible con la de todos los demás equipos.



Utilizar los conectores digitales

El A-6 puede grabar directamente las señales digitales enviadas desde equipos de audio digitales, como reproductores de CDs, grabadores MD y el VS-1680 de Roland.

* El interface digital del A-6 cumple con las especificaciones S/P DIF. Al grabar señales digitales, utilice equipos de audio digitales que cumplan con este estándar.

Monitorizar las señales digitales

Es posible monitorizar las señales digitales con la misma frecuencia de muestreo que los discos compactos (44.1 kHz). Las demás señales digitales, como las de algunos grabadores DAT (48 kHz) y las de emisiones por satélite (32 kHz), no pueden monitorizarse.

1. Utilice un cable coaxial para conectar el conector DIGITAL IN del A-6 y el conector de salida digital del equipo de audio digital.
2. Pulse [SYSTEM].
3. Compruebe que "Set System Param?" esté seleccionado en la pantalla, y a continuación pulse [ENTER/YES].

4. Compruebe que "Digital In" esté seleccionado en la pantalla, y a continuación gire el dial [TIME/VALUE] para definir el ajuste.

```
SYSTEM COMMON
DigitalIn      ON
Mon<PrePunch> SOURCE
▼ PreviewLength 1.0sec
```

Digital In

Si selecciona "ON" se activará la conexión digital con equipos digitales externos. El A-6 podrá monitorizar y grabar señales digitales recibidas de equipos digitales. Si desea grabar audio analógico, ajuste este parámetro a "OFF."

5. Pulse [DISPLAY (HOME)].

Si aparece el mensaje "D.In Locked"

Este mensaje indica que el A-6 está preparado para monitorizar las señales digitales recibidas a través del conector DIGITAL IN.

Si aparece el mensaje "D.In Unlock. Use Analog In?"

Este mensaje indica que las señales digitales no se reciben a través del conector DIGITAL IN. En este caso, no es posible monitorizar las señales digitales.

* Al grabar o muestrear no es necesario ajustar los niveles de entrada. Las señales recibidas a través del conector DIGITAL IN pueden grabarse tal cual se reciben.

Para prohibir la copia digital

Si utiliza una conexión digital para grabar desde el A-6 en un grabador DAT o un grabador MD, es posible prohibir la copia digital de la información final o de la información del disco.

Por ejemplo, sólo se permite una copia digital de un CD normal en un MD. Una vez se ha realizado una copia digital en el MD, no podrá realizarse ninguna otra copia digital a partir de este MD. Con esta función, las cintas y los MDs con copias digitales creados con el A-6 se comportan de la misma manera que los que contienen copias digitales de reproductores de CDs.

1. Pulse [SYSTEM].
2. Compruebe que "Set System Param?" esté seleccionado en la pantalla, y a continuación pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] hasta que "D.CopyProtect" quede seleccionado en la pantalla.
4. Gire el dial [TIME/VALUE].

```
SYSTEM COMMON
▲ ShiftLock      OFF
KnobControl      JUMP
D.CopyProtect     ON
```

D.CopyProtect

Determina si se prohibirán o no las copias digitales de la cinta o del MD que se esté grabando. Si desea evitar que se realicen estas copias digitales, ajuste este parámetro a "ON."

5. Pulse [DISPLAY (HOME)].
- Con esta operación no podrá realizarse ninguna otra copia digital a partir de cintas master que contenga mezclas digitales realizadas con un grabador DAT u otros equipos digitales.

* Algunos grabadores DAT no cumplen con las especificaciones SCMS, o no pueden conectarse digitalmente a un reproductor de CDs. Si el conmutador Digital Protect está ajustado a "ON" cuando utiliza un grabador DAT de este tipo, el grabador DAT no podrá grabar la salida digital del A-6. En estos casos, cambie el conmutador Digital Protect a "OFF."

? SCMS (p. 164)

Utilizar el conector SCSI

El conector SCSI del A-6 puede utilizarse para conectar una unidad de discos Zip. Lea el manual del usuario de la unidad de discos Zip además de este manual.

Antes de utilizar la unidad de discos Zip

La instalación de la unidad de discos Zip

- Instale la unidad sobre una superficie sólida y plana en lugar no sujeto a vibraciones. Si debe instalar la unidad inclinada, no exceda el ángulo máximo permitido.
- no utilice la unidad inmediatamente después de haberla trasladado a un lugar con un nivel de humedad muy diferente del anterior. Los cambios rápidos en el entorno pueden provocar condensación en el interior de la unidad Zip, la cual afecta de manera adversa al funcionamiento de la unidad, e incluso podría dañar los discos Zip. Si ha trasladado la unidad, deje que se acostumbre al nuevo entorno (espere unas horas) antes de utilizarla.
- Para insertar un disco Zip, insértelo con suavidad pero con firmeza en el interior de la unidad hasta oír un "clic". Para expulsar un disco Zip, pulse el botón de expulsión de la unidad. no utilice nunca una fuerza excesiva para expulsar un disco Zip alojado en la unidad.
- No intente nunca expulsar un disco Zip de la unidad mientras ésta esté en funcionamiento (indicador iluminado); podría dañar tanto el disco como la unidad Zip en si.
- Antes de poner en marcha o apagar el equipo, expulse cualquier disco Zip que pueda haber en el interior de la unidad.
- Para no dañar los cabezales de la unidad de discos Zip, sujete siempre el disco Zip en posición horizontal (no inclinado en ninguna dirección) al insertarlo en la unidad Zip. Insértelo con firmeza pero también con suavidad. No utilice nunca una fuerza excesiva.

Manipular discos Zip

- Los discos Zip contienen un disco plástico con un recubrimiento muy fino de soporte de almacenamiento magnético. Es necesaria una precisión microscópica para permitir el almacenamiento de grandes cantidades de información en una superficie tan pequeño. Para preservar su integridad, tenga en cuenta lo siguiente al utilizar discos Zip:
- No toque nunca el soporte magnético del interior del disco.
- No utilice ni guarde los discos Zip en lugares con mucha suciedad o polvo.
- No exponga los discos Zip a temperaturas extremas (p.ej., la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado). (temperatura de almacenamiento: -22 – +51°C, humedad: 10 – 90%)
- No exponga los discos Zip a campos magnéticos muy potentes, como los generados por altavoces.
- La etiqueta de identificación debe estar firmemente pegada al disco Zip. Si ésta se despegue con el disco Zip en el interior de la unidad, puede resultar difícil expulsar el disco Zip.
- Guarde siempre el disco Zip dentro de su caja.
- Los discos Zip no tienen ningún pestillo de "protección contra la escritura" que permita proteger el disco contra borrados accidentales. Si es necesario, utilice la función Project Protect (p. 43) para proteger los proyectos.

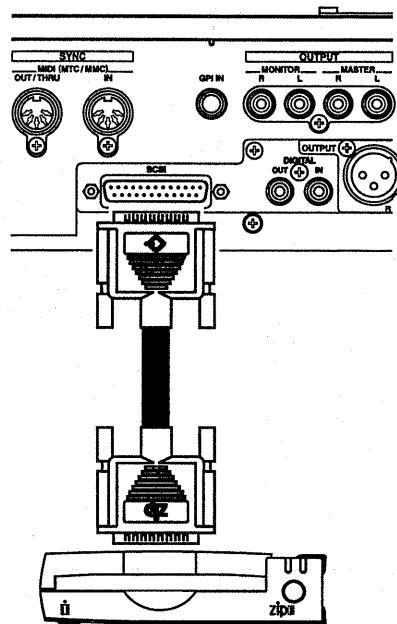
Conectar la unidad discos Zip

El A-6 y la unidad de discos Zip deben conectarse de la manera indicada a continuación.

Para evitar problemas de funcionamiento, y para no dañar los altavoces ni los demás equipos, baje siempre el volumen y apague todos los equipos antes de establecer cualquier conexión.

Una vez haya realizado todas las conexiones, ponga en marcha los diferentes equipos por el orden especificado. Si los pone en marcha por un orden equivocado, pueden aparecer problemas de funcionamiento, e incluso puede dañar los altavoces y los demás equipos.

Compruebe siempre que el volumen esté al mínimo antes de poner en marcha un equipo. Incluso con el volumen al mínimo, es posible que se oiga algún sonido al poner en marcha el equipo. Esto es normal, y no es indicativo de ningún problema de funcionamiento.



1. Ponga en marcha la unidad de discos Zip.
2. Pulse el conmutador POWER del panel posterior para poner en marcha el A-6.
3. Ponga en marcha el equipo de audio.
4. Suba el volumen del equipo de audio hasta conseguir un nivel adecuado.

* Si desea una información más detallada para conectar la unidad de discos Zip, y si también desea información acerca de los diferentes ajustes, lea "El SCSI" (p. 148).

Guardar el trabajo en discos Zip (Backup)

Los proyectos y los grupos de pads guardados en el disco duro interno también pueden guardarse en discos Zip. Esto se conoce como **copia de seguridad**.

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [▼] hasta que "Backup?" quede seleccionado en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar cada uno de los parámetros en la pantalla. Gire el dial [TIME/VALUE] para hacer cualquier cambio necesario en los ajustes.

```
BACKUP
ToDrive      Ext.ID 5
TargetProject 03
[NewProject03]

BACKUP
[NewProject03]
▲ Group<From> 50
      <To>      99
```

ToDrive

Selecciona el número SCSI para la unidad de discos destino de la copia de seguridad (EXT. ID 0-6). Aquí seleccione la unidad de discos Zip (EXT. ID 5 ó 6).

TargetProject

Selecciona el número (1-99, ALL, OFF) del proyecto que desea copiar. También aparece indicado el nombre del proyecto seleccionado. Si selecciona "ALL", se realizará una copia de seguridad de todos los proyectos. Si selecciona "OFF" no se copiará ningún proyecto.

Group (From)

Selecciona la gama de grupos de pads (el primer grupo) que se copiará. Si selecciona "OFF" no se copiará ningún grupo de pads.

Group (To)

Selecciona la gama de grupos de pads (último grupo) que se copiará.

* No es posible realizar una copia de seguridad de los pads FAVORITES. Si desea realizar una copia de seguridad de los clips pegados en los pads FAVORITES, cópielos primero en pads vacíos.

5. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?". Inserte el primer disco en la unidad de discos Zip.
6. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Se iniciará la operación de copia de seguridad. El progreso de la operación aparecerá indicado en la pantalla.

7. Si no es suficiente con un único disco Zip debido a que el proyecto o los grupos de pads utilizan una gran cantidad de memoria, el disco se expulsará y la pantalla mostrará el mensaje "Insert Disk". Inserte el siguiente disco, y la operación de copia de seguridad continuará de manera automática. En este momento, para registrar el orden en que haya utilizado los discos durante la copia de seguridad, es aconsejable que escriba los números correspondientes en las etiquetas de los discos.
8. Si utiliza múltiples discos Zip para la copia de seguridad de la información, al final aparecerá "Insert Disk #" (# es el número del disco) en la pantalla. Inserte cada uno de los discos por orden.
9. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY(HOME)].

Cargar el trabajo desde discos Zip (Recover)

Esta operación vuelve a copiar en el disco duro los proyectos y los grupos de pads guardados en discos Zip. Este proceso se conoce como **Recuperar**.

1. Inserte en la unidad de discos Zip el (primer) disco Zip que desee recuperar.
2. Pulse [SYSTEM].
3. Pulse [▼] hasta que "Recover?" quede seleccionado en la pantalla.
4. Pulse [ENTER/YES].
5. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar cada uno de los parámetros en la pantalla. Gire el dial [TIME/VALUE] para realizar todos los cambios necesarios en los ajustes.

```
RECOVER
FromDrive    Ext.ID 5
TargetProject 03
[NewProject03]

RECOVER
▲ Group<From> 01
      <To>      01
```

FromDrive

Selecciona el número SCSI de la unidad de discos origen de la recuperación (EXT. ID 0-6). Aquí deberá seleccionar la unidad de discos Zip (EXT. ID 5 ó 6).

TargetProject

Selecciona el número (1-64, ALL, OFF) de los proyectos que se recuperarán. También aparece indicado el nombre del proyecto seleccionado. Si selecciona "ALL", se recuperarán todos los proyectos de los que haya realizado una copia de seguridad. Si selecciona "OFF" no se recuperará ningún proyecto.

Group (From)

Selecciona la gama de grupos de pads (el primer grupo) que se recuperará. Este número también selecciona el número del grupo de pads destino en la unidad de disco duro interno. Si selecciona "ALL", se recuperarán todos los grupos de pads de los que haya realizado una copia de seguridad. Si selecciona "OFF" no se recuperará ningún grupo de pads.

Group (To)

Selecciona la gama de grupos de pads (el último grupo) que se recuperará.

6. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".

Si aparece el mensaje "No Disk Space"

Si la pantalla muestra el mensaje "No Disk Space", no habrá suficiente espacio libre en el disco duro para completar el proceso de recuperación. Ejecute la operación Cleanup Disk (p. 136), o inicialice el disco duro, para disponer

7. Pulse [ENTER/YES] de nuevo. Se iniciará la operación de recuperación. El progreso de la operación aparecerá indicado en la pantalla.
8. Si ha utilizado varios discos Zip para la copia de seguridad de la información, la pantalla mostrará el mensaje "Insert Disk #" (# se refiere al número del disco). Inserte el siguiente disco de la secuencia. El proceso de recuperación continuará de manera automática.
9. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY(HOME)].

Inicializar (formatear) discos Zip

Si, por alguna razón, aparecen problemas al utilizar un disco Zip, o si el disco Zip contiene la copia de seguridad de un proyecto que no puede reconocerse, puede formatear el disco Zip para volver a utilizarlo. No obstante, toda la información que pudiera haber en el disco Zip se perderá de manera definitiva.

Incluso después de formatearlos, los discos Zip no pueden utilizarse para ningún otro fin que no sea la copia de seguridad. Por ejemplo, los discos Zip no pueden utilizarse para muestrear o para grabar pistas.

1. Pulse [SYSTEM].
2. Pulse [▼] hasta que "Format Disk?" aparezca en la pantalla.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar cada uno de los parámetros de la pantalla. Gire el dial [TIME/VALUE] para realizar todos los cambios necesarios en los ajustes.

```

FORMAT DISK
TargetDrive Ext.ID S
FormatType      *****
    
```

TargetDrive

Selecciona la unidad de discos (INTERNAL, EXT. ID 0 - EXT. ID 6) que se inicializará. Aquí seleccione "EXT. ID 5" o "EXT. ID 6."

INTERNAL: Se inicializará el disco duro interno.
EXT.ID 0-EXT.ID 6: Se inicializará el disco Zip externo (si ha instalado la ampliación Multi E/S).

5. Pulse [ENTER/YES]. La pantalla mostrará el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?".
6. Pulse [ENTER/YES] de nuevo.
7. Una vez terminada la operación, la pantalla mostrará el mensaje "Completed". Pulse [DISPLAY (HOME)].

Instalar el disco duro

El A-6 acepta la instalación de discos duros Roland de la serie HDPA6 (unidades de disco duro).

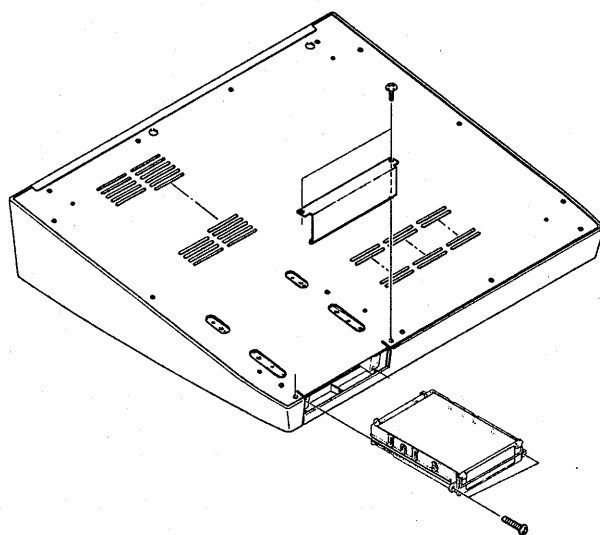
Precauciones al instalar un disco duro

- Utilice un destornillador Phillips de un tamaño apropiado a la cabeza del tornillo (un destornillador del n° 2). Si el destornillador no es del tamaño adecuado, la cabeza del tornillo puede dañarse, o es posible que no pueda girar el tornillo.
- Para aflojar los tornillos, gire el destornillador en sentido antihorario. Para apretar los tornillos, gire el destornillador en sentido horario.



- Al manipular el disco duro, retire sólo los tornillos indicados en las instrucciones.
- Tenga cuidado de no dejar caer ningún tornillo en el interior del chasis del A-6.
- La cubierta del panel frontal que ha retirado no debe dejarse suelta. Una vez haya terminado de instalar el disco duro, vuelva a instalarla tal como estaba.
- No toque ninguno de los circuitos impresos ni de los terminales de conexión.
- Tenga cuidado de no cortarse las manos con el borde la abertura de instalación.
- Una vez haya terminado la instalación de la placa de circuitos, compruebe su trabajo.

1. Apague el A-6, y desconecte todos los cables conectados al equipo.
2. Retire la cubierta del panel frontal del A-6.
3. Con el adhesivo de advertencia del disco duro en la parte inferior, inserte la unidad de disco duro en la ranura de instalación, e introdúzcala hasta el fondo. Al hacerlo, deje que las estrías de la unidad de disco duro se desplacen por las guías del chasis del A-6.



4. Una vez haya introducido la unidad de disco duro, utilice los tornillos que ha retirado para fijarla en su posición.
5. Después de plegar la empuñadura de la parte frontal de la unidad de disco duro, vuelva a instalar la cubierta del panel tal como estaba originalmente. Ahora ya habrá terminado de instalar la unidad de disco duro interna.
6. Siga los pasos descritos en "Poner en marcha el equipo" (p. 16), y compruebe que el A-6 se inicia de manera correcta.

El MIDI

Esta sección explica los conceptos básicos acerca del MIDI, y la manera en que el A-6 gestiona los mensajes MIDI.

Qué es el MIDI

MIDI significa **Musical Instrument Digital Interface** (Interface Digital para Instrumentos Musicales). Es un estándar mundial que permite a los instrumentos musicales electrónicos y a los ordenadores personales intercambiar información de interpretación y mensajes como selecciones de sonidos. Cualquier equipo compatible con MIDI puede transmitir información musical (según el tipo de equipo) a cualquier otro equipo compatible con MIDI, sea cual sea el fabricante y el modelo.

Los conectores MIDI

Los mensajes MIDI (la información gestionada por el MIDI) se transmiten y reciben utilizando los tres siguientes tipos de conectores. En el A6, MIDI OUT y MIDI THRU se encuentran en un único conector, que puede cambiarse para que actúe como el tipo de conector deseado. (Manual del Usuario p. 140)

- MIDI IN:** Este conector recibe los mensajes MIDI procedentes de equipos MIDI externos.
- MIDI OUT:** Este conector transmite los mensajes MIDI del A6.
- MIDI THRU:** Este conector retransmite todos los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN, sin modificarlos.

Los canales MIDI

El MIDI puede transmitir información a través de un único cable MIDI de manera independiente a dos o más equipos MIDI. Esto es posible gracias al concepto de los canales MIDI. Imagine los canales MIDI como algo similar a los canales de televisión. Si cambia de canal en un televisor puede ver varios programas transmitidos desde diferentes estaciones emisoras. Esto es debido a que sólo se recibe la información del transmisor cuyo canal se ha seleccionado en el receptor.

De la misma manera, un equipo MIDI cuyo canal de recepción esté ajustado a "1" sólo recibirá la información transmitida por otro equipo MIDI cuyo canal de transmisión también esté ajustado a "1."

Los mensajes MIDI

El A6 utiliza los siguientes tipos de mensajes MIDI.

Mensajes de nota:

Estos mensajes se utilizan para tocar notas. En un teclado, estos mensajes transmiten la tecla (número de nota) pulsada y la fuerza de pulsación (velocidad). Utilice estos mensajes cuando desee utilizar un teclado externo para tocar los pads de los grupos de pads del A6.

Mensajes de cambio de programa:

Estos mensajes seleccionan sonidos, y contienen un número de programa entre 1 y 128. El A6 utiliza estos mensajes para seleccionar grupos de pads y efectos. (Manual del Usuario p. 140)

Mensajes de cambio de control:

En general, estos mensajes se utilizan para transmitir información como el vibrato, sustain, volumen, etc., que hace que la interpretación sea más expresiva. Las diversas funciones se diferencian mediante un número de controlador entre 0 y 127, y el número de controlador está definido para cada función. Las funciones que pueden controlarse en un equipo concreto dependen del equipo en sí.

Mensajes exclusivos:

A diferencia de los mensajes de nota y de los mensajes de cambio de control, los mensajes exclusivos se utilizan para transmitir ajustes únicos de un equipo concreto.

El diagrama de aplicación MIDI

El MIDI permite la comunicación entre muchos instrumentos musicales electrónicos. No obstante, no todos los equipos pueden comunicarse utilizando todos los tipos de mensajes MIDI. Sólo pueden comunicarse utilizando los tipos de mensajes MIDI que tienen en común.

Todos los manuales de usuario de equipos MIDI incluyen un Diagrama de Aplicación MIDI. Este diagrama muestra los tipos de mensajes MIDI que pueden recibirse y transmitirse. Comparando los diagramas de aplicación de dos equipos podrá ver los tipos de mensajes con los que pueden comunicarse.

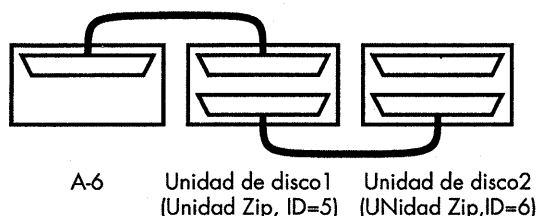
El SCSI

SCSI significa **Small Computer System Interface**. Es un estándar de transferencia de información que permite enviar y recibir grandes cantidades de datos. Con la ampliación Multi E/S A6-OP1 instalada, podrá conectar una unidad Zip al conector SCSI. Esta sección describe los procesos y las precauciones para utilizar estos equipos.

Las unidades de discos Zip son equipos de precisión. Si no las conecta o utiliza correctamente, no sólo no funcionarán bien, sino que podrá perder información o, en el peor de los casos, dañar la unidad de discos en sí. Lea con atención el manual de la unidad Zip.

Las conexiones

Es posible conectar hasta 2 unidades de discos Zip al conector SCSI del A-6. Utilice un cable SCSI para conectar las unidades de discos tal como muestra la siguiente figura. Los conectores SCSI tienen ambos extremos idénticos, lo que permite conectar cualquier extremo del cable a los equipos. Los equipos conectados de esta manera se conocen como una **cadena SCSI**.



- El A6 dispone de un conector tipo DB-25 (hembra). Una vez sepa el tipo de conector SCSI que utiliza la unidad Zip, conéctela con el cable apropiado.
- Los cables SCSI deben ser lo más cortos posible, y sólo debe utilizar cables con una impedancia compatible con el estándar SCSI ($110\Omega \pm 10\%$) y totalmente blindados.
- La longitud total de todos los cables SCSI que conectan una cadena de unidades de discos Zip no debe superar en ningún caso los 6.5 metros.
- No conecte ni desconecte cables SCSI mientras alguno de los equipos esté en marcha.

Los terminadores

Como protección contra el ruido de retorno, el equipo de cada extremo de una cadena SCSI debe tener una resistencia terminadora. Éstas se conocen como **terminadores**. El A6 es uno de los extremos de la cadena SCSI, por lo que su terminador interno ya está normalmente activado. Conecte un terminador sólo a la última unidad de discos externa de la cadena. Existen dos tipos de terminadores, los que pueden activarse y desactivarse (internos) y los que se instalan utilizando conexiones SCSI (externos). Seleccione el método apropiado según la unidad de discos Zip que utilice.

- No utilice dobles terminadores. Por ejemplo, no instale un terminador externo en una unidad de discos Zip que ya disponga de un terminador interno.

Los números de identificación SCSI

Cada unidad de discos Zip se distingue por su número de ID SCSI (5, 6). Esto significa que, si conecta dos o más unidades de discos Zip, deberá comprobar que sus números de ID SCSI no entren en conflicto (coincidan). Si los números de ID SCSI entran en conflicto, el A6 no podrá reconocer correctamente las unidades de discos Zip.

Con los ajustes originales, el A6 está ajustado al número de ID SCSI 7.

Solucionar problemas

Si el A6 no funciona de la manera esperada, compruebe los siguientes puntos antes de pensar que éste falla. Si con ellos no consigue solucionar el problema, póngase en contacto con su distribuidor o con un Centro de Atención al cliente Roland. Si tiene problemas para comprender algunos de los mensajes que aparecen en la pantalla, consulte la Lista de mensajes (p. 153).

No se oye ningún sonido

No es posible producir ningún sonido

- ¿Ha puesto en marcha el A-6 o cualquier otro equipo conectado?
- ¿Son correctas todas las conexiones? (p. 15)
- ¿Hay algún cable de conexión que esté dañado?
- ¿Ha subido el volumen del amplificador o del mezclador?
- ¿Ha subido el deslizador Master?

No es posible oír sonido a través de los auriculares

- ¿Ha subido el volumen de los auriculares utilizando el mando correspondiente (PHONES)?

Los sonidos recibidos de fuentes externas no se oyen

- ¿Ha subido los mezcladores de entradas (MIC, VCR y CD)?
- ¿Ha conectado correctamente los cables?

No se oye ningún sonido de los pads (clips)

- ¿Se encuentra el clip en un pad asignado (uno cuyo indicador esté iluminado)?
- ¿Ha muestreado el sonido sin ninguna señal?
- ¿Ha subido el deslizador del pad en el mezclador?
- ¿Ha subido el ajuste de volumen (Level) para las muestras individuales?

→ Pulse [PAD], a continuación seleccione "1. Set Pad Param?," y ajuste el nivel del volumen.

- Incluyendo las pistas, ¿se están reproduciendo cuatro sonidos estéreo?

* Si todos los botones [STATUS] de las pistas están iluminados en verde (PLAY), pulse el botón [STATUS] para cualquier pista que no necesite.

* Si *Track Voice Reserve* (p. 131) está activada y los botones [STATUS] de todas las pistas están iluminados en verde (PLAY), no sonará ningún sonido de pad aunque pare la canción.

→ Pulse [PROJECT] y seleccione "Set Name?," y a continuación desactive la función *Tr.VoiceReserve*.

* Los pads del mismo grupo de enmudecimiento (p. 90) no pueden sonar a la vez.

No se oye ningún sonido del proyecto (pistas)

- ¿Ha subido los deslizadores de las pistas?
- ¿Hay algún botón [STATUS] de pista iluminado en verde (PLAY)?
- ¿Las pistas están vacías, o están grabadas sin ninguna señal?
- * Si crea clips extremadamente cortos (menos de unos 0,3 segundos) con la grabación de eventos a tiempo real, es posible que alguna parte de las frases previa y siguiente no se reproduzcan (según la colocación de las frases).

Al utilizar los efectos no se oye ningún sonido

- ¿Ha insertado algún patch de efectos que corte totalmente el sonido?

→ Pulse [EFFECT ON/OFF] para desactivar los efectos.

- ¿Ha subido el nivel de salida del patch de efectos insertado?

→ Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [EDIT (CUSTOM PRESET)], y a continuación pulse [ENTER/YES] para pasar a la pantalla de nivel; suba el nivel de salida del patch de efectos.

Se añaden efectos no deseados al sonido

- ¿Ha activado los efectos internos?

→ Pulse [EFFECT ON/OFF] para desactivar los efectos.

Reproducción de proyectos y clips (Pads)

El sonido de los pads no se para

- ¿El ajuste "PadPlay" del clip está ajustado a "TO END"?
- El sonido continua hasta el punto en que el clip deja de sonar, por lo que en muestras largas puede tenerse la sensación de que el sonido no termina nunca.
- * Si el ajuste de bucle del pad (p. 89) está ajustado a "OFF," el sonido deja de oírse en el punto final, sea cual sea el ajuste de "PadPlay".

El proyecto no suena con la afinación correcta

- ¿Ha añadido un efecto que define cambios en la afinación (como por ejemplo Stereo Pitch Shifter)?
- Pulse [EFFECT ON/OFF] para desactivar los efectos.

Durante la reproducción el sonido no se oye inmediatamente, incluso cuando [STATUS] está iluminado en verde (PLAY)

- ¿Ha desactivado Track Voice Reserve (p. 131)?
- Pulse [PROJECT] y seleccione "Set Name?", y a continuación active la función "Tr.VoiceReserve".

El proyecto no se reproduce, aunque se pulse [▶] (PLAYBACK) ([▶] parpadea)

- ¿El parámetro "SyncSource" (p. 55) de la canción está ajustado a "Ext. MTC"?
- Cambie el parámetro "SyncSource" de la canción a "AUTO".

Grabación de audio en pistas y muestreo

No se inicia el muestreo, aunque se pulse [PAD REC]

- ¿Ha seleccionado el valor apropiado para "Start/w" (p. 48)?

Los sonidos de los efectos no pueden grabarse ni muestrearse

- ¿No inserta los efectos en MASTER OUT?
- Para añadir efectos a todo el sonido al grabar o muestrear, ajuste la posición de los efectos a "1 (INS INPUT)".
- ¿El parámetro "Return" de la pantalla FX SEND/RETURN está ajustado a "PLAY-ONLY" (al utilizar el método de envío/retorno)?
- Si desea grabar los sonidos de los efectos, seleccione "REC (or PLAY)." (Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ROUTING] para pasar a la pantalla FX ROUTING, y en el ajuste "Return" de la segunda pantalla seleccione "REC (or PLAY)").

El sonido que se graba antes y después de iniciar y terminar el pinchado no puede monitorizarse

- ¿El parámetro "PrePunch" está ajustado a "TRACK" (p. 131)?
- Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [SYSTEM], y seleccione "SOURCE" para el ajuste "PrePunch".

El sonido grabado o muestreado es muy distorsionado o sucio

- ¿Está el nivel de entrada ajustado a un valor apropiado?
- Ajuste correctamente los niveles en la pantalla Level Meter y en la pantalla Sampling.
- ¿La distorsión está provocada por el hecho de mezclar múltiples canales o pads?
- * Al combinar pistas, o en otras situaciones, la distorsión puede ser el resultado de unos niveles excesivos provocados por la inclusión de sonidos procedentes de múltiples canales durante la mezcla.
- Baje los deslizadores.
- ¿Está aplicando un efecto de distorsión al sonido?
- * Según los ajustes del ecualizador, el sonido puede ser distorsionado incluso cuando el nivel no es excesivo.
- ¿Hay algún mando de sensibilidad de la entrada que no esté utilizando y que no se encuentre en la posición mínima?
- Para evitar ruidos adicionales, baje completamente todos los mandos de sensibilidad de la entrada que no utilice.

La grabación se realiza en mono

- ¿El parámetro "Type" para el muestreo o la grabación está ajustado a "MONO" (p. 47)?
- ¿El patch de efectos que utiliza tiene definida una salida monofónica?

Al grabar sonidos de pads en las pistas, falta el principio del sonido

- ¿El valor del parámetro "Start/w" (p. 48) "LEV 1-8" está ajustado demasiado alto?

Al utilizar los efectos internos

No es posible aplicar los efectos

- ¿Está activado (iluminado) el botón [EFFECTS ON/OFF]?

No es posible aplicar los efectos que utilizan el método de envío/retorno

- ¿Hay algún botón [EFFECTS] de canal activado (iluminado)?

→ Pulse el botón [EFFECTS] de las pistas para activarlos.

- ¿Ha ajustado el nivel de envío de los efectos para cada canal a 0?

→ Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [ROUTING] para seleccionar FX SEND/RETURN en la segunda pantalla, y gire el dial [TIME/VALUE] para aumentar el valor del nivel de envío para cada uno de los efectos.

Los parámetros de efectos no pueden controlarse con los mandos de efectos

- ¿El parámetro que está intentando ajustar está asignado a los mandos de efectos? (p. 104)
- ¿Ha ajustado correctamente la gama de cambio del parámetro? (p. 104)
- * Si el ajuste de sistema "Knob Control" (p. 105) está ajustado a "NULL," el valor de los ajustes no cambiará hasta que la posición del mando de efectos no se corresponda con el valor actual del parámetro.

→ Si es necesario, cambie este ajuste a "JUMP."

Discos y memoria

Al borrar sonidos de pistas y pads, el tiempo de grabación disponible no aumenta

- ¿Ha ejecutado la operación Cleanup Disk (p. 136)?
- * Cuando las formas de onda del disco están compartidas entre muestras creadas mediante la copia, la división y otras operaciones, aunque ejecute la operación Cleanup Disk el tiempo de grabación disponible en el disco no aumentará.

Al utilizar el A-6 con otros equipos MIDI

La interpretación MIDI general es pobre

- ¿Ha conectado correctamente el cable MIDI?
- ¿El cable MIDI está dañado?
- ¿Es correcto el ajuste "Out/Thru Select" (p. 140)?

* Si está ajustado a "THRU," el conector MIDI OUT/THRU actúa como el conector Thru.

Los sonidos de los pads no reflejan los mensajes de nota procedentes del equipo externo

- ¿El canal de recepción del pad coincide con el canal de envío del equipo MIDI externo que envía las señales?

→ Pulse [SYSTEM], a continuación seleccione "Set MIDI Param?" y defina el ajuste "Pads Ch." de manera que coincida con el del equipo MIDI externo.

Se han conectado pads de percusión MIDI (como el SPD-20), pero el sonido se corta inmediatamente después de tocarse, o no es posible tocar sonidos repetidos

- ¿El parámetro "PadPlay" del pad está ajustado a "TO END" (p. 52)?

El A-6 y el equipo MIDI externo conectado no están bien sincronizados

- ¿Ha definido correctamente los parámetros relacionados con la sincronización (p. 54-55)?

Al ampliar el A-6 con la A6-OP1

La señal recibida desde DIGITAL IN no es audible

- ¿Es correcto el ajuste "Digital In" del sistema?
- Pulse [SYSTEM] y a continuación pulse [ENTER/YES], y ajuste "Digital In" a "ON".
- ¿Se envían señales digitales desde el equipo externo?
- Algunos equipos de audio no envían señales digitales si no se encuentran en el modo Play. En estos casos, después de poner en equipo de audio en el modo de espera (pausa), ponga el A-6 en el modo de grabación o en el status deseado.
- ¿Es compatible la frecuencia de muestreo?
- Las únicas señales de entrada que puede utilizar el A-6 son las señales digitales de 44.1 kHz. El A-6 no puede recibir ni trabajar con señales digitales de 32 kHz o de 48 kHz.
- ¿Coinciden los formatos de las señales digitales?
- Utilice equipos de audio digitales que trabajen con el formato S/P DIF.
- * Algunos grabadores multipistas utilizan formatos especiales, y por lo tanto no pueden conectarse al A-6.

No se reconoce la unidad de discos Zip externa

- ¿Son correctas las conexiones SCSI y los ajustes de los terminadores? (p. 148)
- ¿Hay algún número de identificación de unidad de discos Zip que se utilice en más de una unidad? (p. 148)
- ¿Hay alguna unidad de discos Zip que no esté en marcha?

Otros problemas

La información previa no está guardada en el disco duro (al poner en marcha el equipo)

- Antes de apagar el equipo, ejecute el proceso de cierre y guarde toda la información en el disco. (Guardar información, p. 40)

La información del disco duro está corrompida o dañada

- La información dañada o corrompida no puede recuperarse (debería disponer siempre de copias de seguridad de la información).
- * En algunos casos, si selecciona "FULL" para el tipo de formato (p. 137), estos discos podrán utilizarse como discos en blanco. No obstante, estos discos pueden estar dañados, lo cual no hace aconsejable guardar información importante en ellos.
- * Los daños en la información pueden estar provocados por las siguientes causas:
 - Los discos han llegado al final de su vida útil
 - Ha apagado el equipo mientras se estaba leyendo o escribiendo en el disco.
 - Los discos han estado sujetos a campos magnéticos muy potentes, o han recibido algún golpe fuerte.
 - Ha utilizado los discos en un entorno operativo diferente del especificado en las "NOTAS IMPORTANTES" (p. 4) o en la documentación impresa que se entrega junto con el A-6.

Es difícil leer la pantalla porque es muy clara (o muy oscura)

- Ajuste el contraste.
- * Es posible ajustar el contraste manteniendo pulsado el botón [CLEAR] y girando el dial [TIME/VALUE].

Lista de mensajes

ARE YOU SURE?

¿Está seguro de que desea borrar o cambiar la información?

Audio REC → Track

La grabación de audio en pistas está preparada.

Group is Protected.

No es posible ejecutar la operación porque el grupo de pads está protegido.

Canceled.

Se ha cancelado el proceso.

Can't Execute. (Out of 50%-150%)

No es posible ejecutar la operación porque la relación de modificación del tiempo está fuera de los límites permitidos (50% - 150%).

Can't Make New Proj.

No es posible ejecutar la operación porque el número total de formas de onda de audio (o proyectos) excede el límite permitido para el disco duro.

↑ Change? (YES/NO)

¿Desea cambiar al patch de efectos visualizado?

Creating phrase...

Se está creando una frase nueva. (Grabación por pasos)

D.In Locked.

La entrada digital ha recibido correctamente la señal.

D.In Unlock.Use Analog In?

La entrada digital no recibe la señal. ¿Está utilizando una entrada analógica?

Disk Full.

El proceso se ha interrumpido porque la memoria del disco ya está totalmente ocupada.

Disk is NOT Ready.

No ha insertado ningún disco en la unidad Zip externa.

Disk Medium Error.

La lectura o la escritura en el disco no se ha completado. Es posible que haya algún defecto en la superficie del disco.

Drive Too Busy.

No es posible la reproducción completa debido a que la frase es demasiado corta y la posición es demasiado próxima para la velocidad del disco.

Hit [SET] to Divide

Pulse [SET (NEXT PAD)] en el punto en que desee dividir el clip. (Para la división manual de un clip)

Hit ENTER to Set

Pulse [ENTER/YES] en el punto que desee definir. (Para ajustar el punto inicial, etc. de un clip)

Hit Pad to REC start.

Pulse cualquiera de los pads de clips para iniciar la grabación.

KEEP POWER ON!

Se está guardando información en la memoria interna. No apague el equipo.

Memory Full.

No es posible ejecutar la operación debido a la falta de memoria para eventos de proyecto.

No Disk Space.

No es posible ejecutar la operación debido a que el tiempo de grabación disponible no es suficiente.

No Memory for UNDO. Continue?

La memoria para eventos de proyecto no es suficiente y no será posible deshacer la operación una vez ejecutada. ¿Desea continuar?

Now Recording...

Se está muestreando. Pulse [PAD REC] de nuevo para parar el proceso.

Now Saving.....

Se está guardando información en el disco duro. Espere unos momentos.

Processing.....

Hay alguna operación en progreso. Espere unos momentos.

Overwrite?

Overwrite OK?

Ya existe un clip en el pad que ha seleccionado, y se perderá al sobrescribirlo. ¿Está de acuerdo con ello? (para la grabación y edición de pads)

Over 64 Projects.

El número total de proyectos excede el límite (64 proyectos), y la operación no puede ejecutarse.

Pre-Punch Monitor source → TRACK

La fuente de monitorización de la grabación (p. 131) está ajustada a "TRACK."

Pre-Punch Monitor track → SOURCE

La fuente de monitorización de la grabación (p. 131) está ajustada a "SOURCE."

Preset FX Patch used. Overwrite Prj. only, ARE YOU SURE?

Se utiliza un patch de efectos predefinido en el proyecto, y por lo tanto se sobrescribirá toda la información del proyecto excepto los ajustes de los efectos. ¿Está de acuerdo?

Project is Protected.

La operación no puede ejecutarse debido a que el proyecto está protegido.

Save Cur. Project? (Overwrite Only.)

¿Desea guardar el proyecto actual antes de ejecutar la operación?

SCSI Checking...

Se están comprobando las conexiones de los equipos SCSI (unidad de discos externa).

Select One.

Se han seleccionado varios clips y no es posible ejecutar la operación. Seleccione sólo un clip.

Select Pad

Pulse el pad en el que desee muestrear los sonidos.

Select Track

Seleccione la pista en la que desee grabar.

Wrong Disk.

Ha insertado un disco equivocado. Inserte el disco correcto. (Para crear discos con copias de seguridad)

Lista de parámetros

PARÁMETROS DE MUESTRA

[[PAD] "Set Sample PAD?"]

Parámetro	Valor
PadPlay	GATE, TRIG, TO END
LoopMode	OFF, IN-OUT, LOOP-END
InPoint	00m 00s 00-99mm59s 99
LoopPoint	00m 00s 00-99mm59s 99
OutPoint	00m 00s 00-99mm59s 99
Level	0-100
MuteGroup	OFF, GROUP-1-GROUP-7
Fade In	OFF, 0.1, 0.2, 0.5, 1, 2, 4, 8, 16
Fade Out	OFF, 0.1, 0.2, 0.5, 1, 2, 4, 8, 16

PARÁMETROS DE GRUPO

[[PAD] "Set Group Param?"]

Parámetro	Valor
Name	(10 characters)
FootSwAssign	0-9

PARÁMETROS DE SISTEMA

COMMON ([SYSTEM] "Set System Param?")

Parámetro	Valor
Digital In	OFF, ON
Mon(PrePunch)	SOURCE, TRACK
PreviewLength	1.0-10 sec
ScrubLength	25-100 msec
SongSave Confirm	ON, OFF
FSW Func	PLAY/STOP, SAMPL TRIG, PUNCH I/O
FSW Type	DP-2, GPI
ShiftLock	OFF, ONCE, ON
KnobControl	JUMP, NULL
D.CopyProtect	OFF, ON

MIDI ([SYSTEM] "Set MIDI Param?")

Parámetro	Valor
Pads Ch.	Rx01-Rx10, Tx01-Tx10, OFF
Note(Pad0)	0(C -)-118(A#8)
Mixer Send	OFF, ON
Out/Thru Select	OUT, THRU

DISPLAY CONTRAST ([SHIFT] + [DISPLAY])

Parámetro	Valor
Disp Contrast	1-16

PARÁMETROS DE PROYECTO

PROJECT PARAMETER ([PROJECT] "Set Name")

Parámetro	Valor
Name	(12 characters)
Tr.VoiceReserve	ON, OFF

SYNC SETUP ([SHIFT] + [SET UP (AUTO)]) (SYNC)

Parámetro	Valor
SyncSource	INTERNAL, Ext.MTC, AUTO
MTC Type	30, 29.97N, 29.97D, 25, 24
MMC Mode	OFF, MASTER, SLAVE
MTCError Level	1-10
MTCOffset	-04:00:00:00-23:59:59:29
MTC Fine	-100-+100ms
Sync Out	OFF, MTC

LOCATOR SETUP ([PROJECT] "Locator?")

Parámetro	Valor
LOC 1-LOC 8	00:00:00:00-23:59:59:29

MIXER COMMON SETUP ([SHIFT] + [MIX COMMON])

Parámetro	Valor
MasterLevel	0-127
Balance	L63-L01, 0, R01-R63

MIXER TRACK (A-D) SETUP ([SHIFT] + A-D [EFFECTS])

Parámetro	Valor
(Track) Level	0-127
Balance	L63-L01, 0, R01-R63
FX Send	0-127
EQ Switch	ON, OFF
High Freq	500 Hz-16 kHz
Gain	-12-+12 dB
Mid Freq	200 Hz-8.0 kHz
Gain	-12-+12 dB
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Low Freq	40 Hz-1.5 kHz
Gain	-12-+12 dB

MIXER PAD SETUP ([SHIFT] + [EFFECTS])(PAD))

Parámetro	Valor
Level	0-127
Balance	L63-L01, 0, R01-R63
FX Send	0-127
EQ Switch	ON, OFF
High Freq	500 Hz-16 kHz
Gain	-12-+12 dB
Mid Freq	200 Hz-8.0 kHz
Gain	-12-+12 dB
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Low Freq	40 Hz-1.5 kHz
Gain	-12-+12 dB

FX ROUTING ([SHIFT] + [ROUTING])

Parámetro	Valor
Ruting	1 (INS INPUT), 2 (INS TRK-A)
	2 (INS TRK-B), 2 (INS TRK-C)
	2 (INS TRK-D), 3 (INS MST)
	4 (SEND/RTN), -- (FX PATCH)

Lista de parámetros

- * *Además de los PARÁMETROS DE PROYECTO descritos en la página anterior, la siguiente información también se guarda en el disco como parte de la información de un proyecto. El ajuste de STATUS de cada pista, las asignaciones de frases en las pistas, los efectos activados o desactivados y la selección de patches, etc.*

- * *Si desea información acerca de los PARÁMETROS DE PATCHES DE EFECTOS, consulte la sección en la que se describe cada uno de los algoritmos (p. 110–129) .*

1. RECOGNIZED RECEIVE DATA

■ Channel Voice Message

● Note On/Off

Receive the note number which is designated with "Note (Pad0)", in the MIDI channel number which is designated with "Pads ch=Rx01-Rx10" in the system parameter "2. Set MIDI Param?".

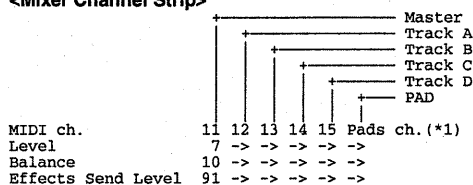
Status	Second	Third
9nH	mmH	lIH
n = MIDI Channel No.: 00H-09H (ch.1-ch.10) (*1) 0AH (ch.11) (*2)		
mm = Note No.: 00H-7FH (0-127)		
lI = Velocity: 01H-7FH (1-127) / 00H = NOTE OFF		

● Control Change

Status	Second	Third
BnH	mmH	lIH
n = MIDI Channel No.: 0AH-0EH (ch.11-ch.15: see below)		
mm = Mixer Parameter No.: (see below)		
lI = Mixer Parameter Value: 00H-7FH (0-127)		

Mixer Parameter and MIDI Channel/Control Change No.

<Mixer Channel Strip>



*1: When Pads ch is set to except OFF.

○ Bank select (MSB/LSB)

Switches the effect bank of Preset/User.

Status	Second	Third
BnH	00H	mmH
BnH	20H	lIH

n = MIDI Channel No.:	0AH (ch.11)
mm = upper byte of bank number:	00H, 40H (0, 64)
lI = lower byte of bank number:	00H

Bank Select		Program Change	Patch Number
MSB	LSB		
00H	00H	00H-62H (0-98)	Preset #01-#99
40H	00H	00H-62H (0-98)	Preset #01-#99
40H	00H	64H-67H (100-103)	Panel Effect

● Program Change

Works as bank switch when MIDI channel number is set for playing the sample.
Works as Effects patches switch when channel number is set to 0AH.

Status	Second
CnH	ppH

n = MIDI Channel No.:	00H-09H (ch.1-ch.10) (When Pads ch is set to Rx01-Rx10.) 0AH (ch.11)
pp = Program No.:	00H-62H (0-98), 64H-67H (100-103)

■ System Common Messages

● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

The transmitted time counts are summed to "MTC Offset Time/Fine" as the project top is "00:00:00:00". The A-6 synchronizes with the time counts which are summed to "MTC Offset Time/Fine" as the project top is "00:00:00:00" if the PROJECT parameter "Sync Source" is "Ext.MTC or Auto".

Status	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = Message type:	0 = Frame count LS nibble 1 = Frame count MS nibble 2 = Seconds count LS nibble 3 = Seconds count MS nibble 4 = Minutes count LS nibble 5 = Minutes count MS nibble 6 = Hours count LS nibble 7 = Hours count MS nibble
ddd = 4 bit nibble data:	0H-FH (0-15)

If the upper and lower 4 bits of the count are combined, these bit fields are assigned as follows.

Frame Count	xxxxxyyy
xxx	Reserved (000)
yyyy	Frame No. (0-29)
Seconds Count	xxxxxyyy
xx	Reserved (00)
yyyyyy	Seconds Count (0-59)
Minutes Count	xxxxxyyy
xx	Reserved (00)
yyyyyy	Minutes Count (0-59)
Hours Count	xyzzzzzz
x	Reserved (0)
yy	Time Code type
	0 = 24 Frames/Sec 1 = 25 Frames/Sec 2 = 30 Frames/Sec (Drop Frame) 3 = 30 Frames/Sec (Non Drop Frame)
zzzzz	Hours

■ System Exclusive Message

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
iiH	Manufacturer ID	
	41H Roland's Manufacturer ID	
	7EH Universal Non Realtime Message	
	7FH Universal Realtime Message	
ddH	Data: 00H-7FH (0-127)	
eeH	Data	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

● Universal System Exclusive Message

○ INQUIRY MESSAGE

◆ MIDI Machine Control Commands

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, aaH, ..., bb	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
aaH	Command	
bbH	Command	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

* See "2. MIDI Machine Control" section.

◆ MIDI Machine Control Responses

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 07H, aaH, ..., bb	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
07H	MMC Response Message	
aaH	Response	
bbH	Response	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

* See "2. MIDI Machine Control" section.

2. MIDI Machine Control

■ MIDI Machine Control Details

● STOP (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 01H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
01H	STOP (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 stops immediately.

● PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 02H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
02H	PLAY (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 goes into the playback condition.

● DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
03H	DEFERRED PLAY (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 goes into the playback condition after the locate operation.

● FAST FORWARD (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
03H	DEFERRED PLAY (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 goes into the fast forward condition.

● REWIND (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 05H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
05H	REWIND (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 goes into the rewind condition.

● RECORD STROBE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 06H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
06H	RECORD STROBE	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [REC] was pressed out of the recording condition, the A-6 transmits as the device ID 7FH.

● RECORD EXIT

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 07H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
07H	RECORD EXIT	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 exits from the record condition.

● MMC RESET

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 0DH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
0DH	MMC RESET	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 resets all communication channels related with MMC.

● WRITE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 40H, ccH, ddH, eeH, ..., ffH, ...	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
40H	WRITE	
ccH	Information Bytes follows the command	
ddH	The name of the writable Information Field	
eeH	Information Field Format	
ffH	Field names and data	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 writes the data to the specified information field.

● MASKED WRITE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 41H, 04H, ddH, eeH, ffH, ggH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
41H	MASKED WRITE	
04H	Number of Bytes follows the command	
ddH	The name of the masked type writable Information Field	
eeH	Byte number to write in the Bit Map	
ffH	Bit location of the bit map byte to change	
ggH	New data to write to the specified bit map byte	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 writes the data to the specified bit map byte.

● LOCATE (MCP)

○ Format 1—LOCATE [I/F]

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 02H, 00H, nnH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
44H	LOCATE (MCP)	
02H	Number of Bytes	
00H	"I/F" sub command	
nnH	Information Field (08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 locates the selected time location stored to the specified information field.

○ Format 2—LOCATE [TARGET]

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
44H	LOCATE (MCP)	
06H	Number of Bytes	
01H	"TARGET" sub command	
hrH, mnH, scH, frH, ffH	Standard Time with Sub Frame	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 locates the specified time location received from the command.

● MOVE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 4CH, 02H, ddH, ssH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
Dev	Device ID (10H or 7FH)	
06H	MMC Command Message	
4CH	MOVE	
02H	Number of Bytes	
ddH	Name of the Efficient Destination Information Field (08H, 09H, 0AH, 0BH, 0CH, 0DH, 0EH, 0FH)	
ssH	Name of the Efficient Source Information Field (01H)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the device ID on the message was as same as that of the receiving 10H or 7FH, the A-6 transfers the data on the selected source information field to the destination Information Field, if the name of both information fields is efficient.

3. TRANSMITTED DATA

■ Channel Voice Message

● Note On/Off

When "Pad ch." in the SYSTEM parameters(2.Set MIDI?) is "Tx01-Tx10", MIDI note number/velocity of MIDI channel number which is assigned to the Metronome is transmitted.

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH
n = MIDI Channel No.: 00H-09H (ch.1-ch.10) (*1)		
mm = Note No.: 00H-7FH (0-127)		
ll = Velocity: 64H (100) / 00H = NOTE OFF		

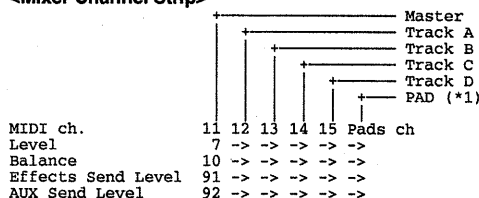
● Control Change

Parameters on the Mixer section can be received and transmitted by the control change messages when "Mixer Send" in the SYSTEM parameter is set to "ON".

Status	Second	Third
BnH	mmH	llH
n = MIDI Channel No.: 0AH-0FH (ch.11-ch.16: see below)		
mm = Mixer Parameter No.: (see below)		
ll = Mixer Parameter Value: 00H-7FH (0-127)		

Mixer Parameter and MIDI Channel/Control Change No.

<Mixer Channel Strip>



*1: When Pads ch is set to except OFF.

■ System Common Messages

● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the A-6 is running (Playing or Recording) if the PROJECT parameter "Sync Source" is "INTERNAL" and "Sync Out" is "MTC". The transmitted time counts are summed to "MTC Offset Time/Fine" as the project top is "00:00:00:00".

Status	Second
FIH	mmH (= 0nnndddd)
nnn = Message type:	0 = Frame count LS nibble 1 = Frame count MS nibble 2 = Seconds count LS nibble 3 = Seconds count MS nibble 4 = Minutes count LS nibble 5 = Minutes count MS nibble 6 = Hours count LS nibble 7 = Hours count MS nibble
dddd = 4 bit nibble data:	0H-FH (0-15)

If the upper and lower 4 bits of the count are combined, these bit fields are assigned as follows.

Frame Count	xxxxxyyy
xxx	Reserved (000)
yyyyy	Frame No. (0-29)
Seconds Count	xxxxxyyy
xx	Reserved (00)
yyyyy	Seconds Count (0-59)
Minutes Count	xxxxxyyy
xx	Reserved (00)
yyyyy	Minutes Count (0-59)
Hours Count	xyyzzzzz
x	Reserved (0)
yy	Time Code type 0 = 24 Frames/Sec 1 = 25 Frames/Sec 2 = 30 Frames/Sec (Drop Frame) 3 = 30 Frames/Sec (Non Drop Frame)
zzzzz	Hours

■ System Exclusive Message

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
iiH	Manufacturer ID 41H Roland's Manufacturer ID 7EH Universal Non Realtime Message 7FH Universal Realtime Message	
ddH	Data: 00H-7FH (0-127)	
eeH	Data	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

● Universal System Exclusive Message

◆ MIDI Machine Control Commands

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, aaH, ..., bbH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
aaH	Command	
bbH	Command	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

* See "4. MIDI Machine Control" section.

◆ MIDI Machine Control Responses

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 07H, aaH, ..., bbH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
07H	MMC Response Message	
aaH	Response	
bbH	Response	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

* See "4. MIDI Machine Control" section.

4. MIDI Machine Control

■ MIDI Machine Control Details

● STOP (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 01H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
01H	STOP (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [STOP] was pressed, the A-6 transmits as the device ID 7FH.

● DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 03H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
03H	DEFERRED PLAY (MCS)	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [PLAY] was pressed, the A-6 transmits as the device ID 7FH.

● RECORD STROBE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 06H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
06H	RECORD STROBE	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [REC] was pressed out of the recording condition, the A-6 transmits as the device ID 7FH.

● RECORD EXIT

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 07H	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
07H	RECORD EXIT	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the transport switch [REC] was pressed while recording, the A-6 transmits as the device ID 7FH.

● MMC RESET

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 0DH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
0DH	MMC RESET	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

When powered on and project loaded the A-6 transmits as the device ID 7FH.

● LOCATE (MCP)

○ Format 2—LOCATE [TARGET]

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H
Byte	Description	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header	
7FH	Device ID	
06H	MMC Command Message	
44H	LOCATE (MCP)	
06H	Number of Bytes	
01H	"TARGET" sub command	
	hrH, mnH, scH, frH, ffH	
	Standard Time with Sub Frame	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

If the efficient locate switch is pressed, the A-6 transmits as the device ID 7FH.

● The efficient Information Field

The followings are the efficient Information Field on the A-6.

The name of the efficient destination Information Field:

01H	SELECTED TIME CODE
08H	GP0 / LOCATOR 1
09H	GP1 / LOCATOR 2
0AH	GP2 / LOCATOR 3
0BH	GP3 / LOCATOR 4
0CH	GP4 / LOCATOR 5
0DH	GP5 / LOCATOR 6
0EH	GP6 / LOCATOR 7
0FH	GP7 / LOCATOR 8
4FH	TRACK RECORD READY

5. Appendices

● Decimal and Hexadecimal table

(Hexadecimal number is shown with H.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of system exclusive messages etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.

The following table shows how these correspond to decimal numbers.

dec	hex	dec	hex	dec	hex	dec	hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one (1) greater than the values given in the above table.

* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of $aa \times 128 + bb$.

* In the case of values which have a $\pm$ sign, 00H = -64, 40H = ± 0 , and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = ± 0 , and 7F 7FH = +8191.

* Data marked "nibbled" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of $a \times 16 + b$.

<Ex.1> What is 5AH in decimal system?

5AH = 90 according to the above table.

<Ex.2> What in decimal system is 12034H in hexadecimal of every 7 bit?

12H = 18, 34H = 52 according to the above table. So $18 \times 128 + 52 = 2356$.

<Ex.3> What in decimal system is 0A 03 09 0D in nibble system?

0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 according to the table.

So $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$.

<Ex. 4> What in nibble system is 1258 in decimal system?

```

16) 1258
   78 ... 10
   4 ... 14
   0 ... 4

```

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH According to the table.

So it is 00 04 0E 0AH.

● Example of system exclusive message and Checksum calculation

On Roland system exclusive message (DT1), checksum is added at the end of transmitted data (in front of F7) to check the message is received correctly. Value of checksum is defined by address and data (or size) of the system exclusive message to be transmitted.

◆ How to calculate checksum (Hexadecimal number is shown with H)

Checksum is a value which lower 7 bit of the sum of address, size and checksum itself turns to be 0.

If the address of the system exclusive message to be transmitted is aa bb ccH and data or size is dd ee ffH,

$$aa + bb + cc + dd + ee + ff = \text{sum}$$

$$\text{sum} / 128 = \text{quotient and odd}$$

$$\text{When odd is 0, 0 = checksum}$$

$$\text{When odd is other than 0, } 128 - \text{odd} = \text{checksum}$$

MIDI Machine Control (MMC) Command, Information Field / Response Reference

● Commands Recognized

Command	Action
01H STOP	STOP
02H PLAY	PLAY
03H DEFERRED PLAY	PLAY
04H FAST FORWARD	FF
05H REWIND	REW
06H RECORD STROBE	REC/PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
40H WRITE	Write to Information Fields
41H MASKED WRITE	Set Track Status Information Fields
44H 00H LOCATE 1/F	LOCATE (Read Locator)
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE (Designated Time)
4CH MOVE	Move between Information fields

● Commands Transmitted

Command	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC/PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

● Valid Information Fields / Response

Information Field	Interpret	Valid Commands
01H SELECTED TIME CODE	Current Time	MOVE (FROM)
08H GP0/LOCATE POINT	Locator 1	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
09H GP1	Locator 2	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0AH GP2	Locator 3	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0BH GP3	Locator 4	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0CH GP4	Locator 5	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0DH GP5	Locator 6	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0EH GP6	Locator 7	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
0FH GP7	Locator 8	MOVE (FROM), MOVE (TO), WRITE
4FH TRACK RECORD READY	Track Status	MASKED WRITE, WRITE

* A-6 transforms the Information Fields GP0-GP7 which are written by the MMC WRITE COMMAND (40H) to MEASURE/BEAT/TICK format data which accord with current tempo and time signature, and then registers them to the locators 1-8.

MIDI Implementation Chart

Date: July. 10, 1998

Version: 1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-15 1-15	1-15 1-15	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 x *****	Mode 3 x x	
Note Number	True Voice	100 *****	0-127 0-127	
Velocity	Note ON Note OFF	1-127 x 9n, v = 0	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	x	
Control Change	0, 32	o	o	Bank Select (Effects) Level Balance Effects Send Level
	7	o	o	
	10	o	o	
	91	o	o	
Program Change	True #	x ***** *****	o 0-98 0-98, 100-103	Pad Group Effects Patch
System Exclusive		x	x	
Common	Quarter Frame	o	o	
	Song Position	x	x	
	Song Select	x	x	
	Tune	x	x	
System Realtime	Clock Commands	x x	x x	
Aux Messages	All Sounds OFF Reset All Controllers Local ON/OFF All Notes OFF Active Sensing System Reset	x x x x o x	o x x o (123-127) o x	
Notes	*1 Change Pad Group when MIDI CH = 1-10. Change Effects Patches when MIDI CH = 11. *2 "SyncSource" = "INTERNAL" and "SyncOut" = "MTC" *3 "SyncSource" = "Ext. MTC"			

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

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

o: Yes
x: No

Alimentación del terminador

Se refiere a la alimentación entregada a los terminadores activos externos.

Código temporal SMPTE

Éste es un formato de señal definido por la asociación americana SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers), que se utiliza para sincronizar la operación de equipos de vídeo o de audio. SMPTE especifica "horas:minutos:segundos:cuadros" para indicar la dirección de cada cuadro de una imagen de vídeo. Por esta razón existe varias frecuencias de cuadro.

Cuadro

Similar a los cuadros individuales de una película, las muchas fotografías fijas que se muestran en una sucesión muy rápida para crear una imagen de vídeo en movimiento se conocen como "cuadros." Cada segundo se muestran aproximadamente unos 30 cuadros.

DAT

Abreviación de **Digital Audio Tape (Cinta de Audio Digital)**. Se refiere tanto al sistema de grabación de sonido digital en una cinta magnética como a las cintas en si. Además de las señales de audio digitales, toda la información de canción también se graba en la cinta, incluyendo la información inicial y de pista, la información que permite o impide la copia, etc.

Formantes

Un formante es un elemento importante que determina el carácter de un sonido vocal. Es un armónico fijo cuya posición está determinada por el tamaño de las cuerdas vocales.

Los desafinadores convencionales modifican la afinación de una manera que cambia incluso la posición de los formantes (que por naturaleza no cambian). Por ejemplo, cuando un desafinador convencional sube la afinación se produce una "voz de pato", como si las cuerdas vocales se hubieran encogido, y cuando baja la afinación se produce una "voz de gigante", como si las cuerdas vocales se hubieran alargado.

El Transformador de Voz modifica la afinación básica y los formantes por separado, la cual permite crear una gran variedad de caracteres de voz.

Formato NTSC

Formato de televisión en color utilizado en Japón, los Estados Unidos y otros países. Las cintas grabadas en el formato NTSC no pueden reproducirse en vídeos que utilicen el formato SECAM o PAL.

Formato SECAM / Formato PAL

Formatos de televisión en color utilizados en Europa y en otras áreas. Las cintas grabadas en los formatos SECAM o PAL no pueden reproducirse en pletinas de vídeo diseñadas para el formato NTSC.

GPI

GPI es la abreviación de **General Purpose Interface (Interface de Propósito General)**. Éste es un jack de control de equipos de vídeo profesionales y domésticos, como editores de vídeo e importadores de títulos. Si conecta este jack de control al jack FOOT SWITCH del A6 y ajusta Foot Switch Assign a "GPI," el equipo conectado podrá reproducir y parar el A6.

MMC

MMC es el acrónimo de **MIDI Machine Control (Control de Equipo MIDI)**. Ésta es una norma que define la manera en que pueden utilizarse los mensajes MIDI exclusivos del sistema para controlar múltiples equipos de grabación desde un único equipo. El A6 acepta el MMC. Además de reproducir y parar canciones y del avance rápido, también es posible seleccionar las pistas para la grabación, etc.

MTC

MTC es la abreviación de **MIDI Time Code (Código Temporal MIDI)**. Éste es un grupo de mensajes que se transmite y recibe entre equipos MIDI para sincronizar su operación. A diferencia de los mensajes de Reloj MIDI, el MTC especifica un tiempo absoluto. Al igual que el código temporal SMPTE, el MTC también acepta varias frecuencias de cuadro. Si desea utilizar el MTC para sincronizar la operación de dos equipos, ambos equipos deben estar ajustados a la misma frecuencia de cuadro.

Potencia fantasma

Éste es un método para suministrar corriente eléctrica a micrófonos condensadores a través de los cables del micrófono. Normalmente, la fuente de potencia fantasma interna de un mezclador entrega entre 6 y 48 voltios (CC). Al enviar potencia fantasma a micrófonos dinámicos, equipos de reproducción de audio u otros equipos de este tipo, estos equipos pueden dañarse. Active el conmutador de potencia fantasma sólo si conecta micrófonos condensadores que precisen de potencia fantasma; en todos los demás casos, desactívela.

RSS

RSS es la abreviación de **Roland Sound System**. Éste es un efecto que permite colocar una fuente de sonido en un espacio tridimensional al reproducirla en un sistema estéreo convencional. El sonido puede colocarse no sólo delante del que escucha, sino también directamente al lado, sobre, debajo, y detrás del que escucha.

S/P DIF

S/P DIF es la abreviación de **Sony/Philips Digital Interface Format (formato de Interface Digital Sony/Philips)**. Ésta es una especificación para transmitir y recibir señales de audio digitales estereofónicas entre equipos de audio digitales. El A6 dispone de conectores coaxiales que aceptan el S/P DIF. (Con la A6-OP1).

SCMS

SCMS es la abreviación de **Serial Copy Management System (Sistema de Gestión de Copias en Serie)**. Ésta es una función que protege los derechos de los propietarios de copyright prohibiendo la grabación con una conexión digital a través de más de dos generaciones. Al establecer conexiones digitales entre grabadores digitales con esta función, la información SCMS se grabará junto con la información de audio. La información de audio digital con esta información SCMS no podrá volver a grabarse a través de una conexión digital.

SCSI

SCSI es la abreviación de **Small Computer System Interface**. Éste es un método de transmisión de información que permite transmitir grandes cantidades de datos en un tiempo muy corto. El A6 dispone de un conector SCSI, con lo que es posible conectar equipos SCSI externos como una unidad Zip externa.

Unidad de discos Zip

Un formato de unidad para discos magnéticos estandarizado por Iomega Corporation. Los discos utilizados para leer y escribir información con unidades Zip se conocen como discos Zip. Similares en tamaño y modo de utilización a los disquetes de 3,5 pulgadas, un disco Zip puede contener hasta 100 MB de información.

Especificaciones

A-6

Digital Multi Audio Station
Video Canvas

Pistas

Pistas: 4 estéreo
V-Tracks: 32 estéreo (4 pistas estéreo x 8 V-Tracks)

* Es posible grabar a la vez un par de pistas estéreo.

Polifonía máxima

4 pistas estéreo (total)

Capacidad útil máxima

16 G bytes: 2 G bytes (capacidad) x 8 (particiones)

Formato de la información de audio

Formato original del A-6 (R-DAC)

Memoria interna

Grupos de pads: 99
Clips en pads: 994 (10 pads x 99 grupos
+ 4 (favorite))
Proyectos: 64
Patches de efectos: 99 (predefinidos) + 99 (usuario)
+ 4 (panel)

Ecualizador de canal

Paramétrico de 3 bandas (HI, MID, LOW)
(5 canales: Pista A - D, PAD)

Procesamiento de la señal

Conversión AD: 20 bits, 64 sobremuestreos
Conversión DA: 20 bits, 128 sobremuestreos
Interno: 24 bits (sección del mezclador)

Frecuencia de muestreo

44.1 kHz

Tiempo de grabación (con 2 G bytes, conversión a pista estéreo)

9 horas aprox. (incluyendo los clips de demostración en el disco duro de la serie HDPA6)

* Este tiempo puede variar ligeramente según el proceso de grabación.

Número de clips por pista

Aprox. 2.000 clips para 1 proyecto

Sincronización

MIDI MTC / MMC (Maestro, Esclavo)

Respuesta de frecuencia

10 Hz - 21 kHz (+0/-3 dB)

Nivel de entrada nominal (variable)

Mic: -50 - -20 dBu
VCR: -10 - +4 dBu
CD: -10 - +4 dBu

Input L, R (disponible con la A6-OP1 instalada.)

(Mic): -50 - -20 dBu
(Line): -10 - +4 dBu

Impedancia de entrada

MIC: 100 k ohms
VCR: 47 k ohms
CD: 47 k ohms
Input L, R (Disponible con la A6-OP1 instalada.):
6 k ohms

Nivel de salida nominal

Master Out: -10 dBu
Monitor Out: -10 dBu
Output L, R (Disponible con la A6-OP1 instalada.):
+4 dBu

Impedancia de salida

Master Out: 2 k ohms
Monitor Out: 2 k ohms
Phones: 10 ohms
Output L, R (Disponible con la A6-OP1 instalada.):
600 ohms

Impedancia de carga recomendada

Master Out: 10 k ohms o superior
Monitor Out: 10 k ohms o superior
Phones: 4 - 600 ohms
Output L, R (disponible con la A6-OP1 instalada.):
10 k ohms o superior

Relación S/N (total de la línea AD/DA, IHF-A)

Master Out: 92 dB
Monitor Out: 92 dB

Pantalla

69,0 x 25,0 mm (con iluminación posterior)

Conectores

Jack Mic In (jack de 1/4 de pulgada)
 Jacks VCR In L, R (jack tipo RCA)
 Jacks CD In L, R (jack tipo RCA)
 Jacks Master Out L, R (jack tipo RCA)
 Jacks Monitor L, R (jack tipo RCA)
 Jack Phones (jack estéreo de 1/4 de pulgada)
 Jack GPI In (jack de 1/4 de pulgada)
 Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

* Disponibles cuando la ampliación Multi E/S "A6-OP1" está instalada.

Conector SCSI (tipo DB-25)
 Conector Digital In (tipo coaxial)
 Conector Digital Out (tipo coaxial)
 Input L, R (tipo XLR, balanceado, selección de línea/micrófono)
 Output L, R (tipo XLR, balanceado)

Alimentación

117 V CA, 230 V CA o 240 V CA

Consumo

16 W (incluyendo la unidad de disco duro interna)

Dimensiones

394 (ancho) x 343 (largo) x 99 (alto) mm
 15-9/16 (ancho) x 13-9/16 (largo) x 3-15/16 (alto) pulgadas

Peso

4.1 kg (sin el disco duro interno ni la ampliación A6-OP1)
 9 lbs 1 oz

Accesorios

Cable de CA
 Puesta en marcha rápida
 Manual del Usuario

Opciones

Unidad de disco duro interna: Serie HDP A6
 Ampliación Multi E/S: A6-OP1
 Interface de sincronización para vídeo MIDI: SI-80S

(0 dBu = 0.775 V rms)

* En interés de la mejora del producto, las especificaciones y el aspecto físico de este equipo están sujetos a cambios sin previo aviso.

Índice

4 button chorus 320.....	115
80's phaser.....	116

A

A6-OP1	141
Ampliación Multi E/S.....	141

B

Borrar	70
Bucle.....	89

C

Center Canceler	120
Change Pitch.....	97
Cinta master.....	83
Cleanup Disk	136
Clip	26
Clip de reproducción automática.....	134
Código Big Time	55
Código temporal	53
Código temporal RC.....	53
Conector XLR	141
Conmutador de pedal.....	135
Contraste de la pantalla	17
Copia de seguridad	144
Copia digital	142
Copiar	92
Copyright	5
Cortar	71
Create Reversal.....	100
Cross Link	140

D

Disco duro.....	4
Disco Zip	4
Divide	98
Dividir.....	72
Drop Frame	54
DV.....	6

E

Ecualizador	81, 110
Ecualizador gráfico.....	119
Edición destructiva.....	62
Edición no destructiva	62
Efectos.....	21
Eliminar	93
Eliminar proyecto	136
Esclavo	55
EZ Delay	112

F

Final del pinchado	31
Formato	136
Fundido de entrada	89
Fundido de salida	89

G

Grabación de pista	58
Grabación por pasos.....	58
Grupo de pads.....	19
Guitar Multi.....	124

H

Hum Canceler.....	121
-------------------	-----

I

Inicializar.....	137
Inicio del pinchado	31
Inserción	69
Isolator & Filter	119

L

LANC.....	53
Librería de sonidos	138
Locator	76
Longitud	59
Loose Area	140

M

Mic Simulator	122
Mover.....	65
Multi Tap Delay	114

N

Narración	129
Next Pad	88
Non-drop Frame	54

O

Offset.....	87
-------------	----

P

Pad.....	18
Pad Favorite.....	88
PAD GROUP	19
PadPlay.....	52
Partir	72
Pegar	67
Phonograph	128
Pista.....	26
Playlist	58
Portapapeles	88
Preescucha.....	78
PreTrig.....	49
Proteger	133
Proyecto de demostración	22

R

Radio Tuning.....	129
Recuperar	144
Renumerar	133
Reorganizar.....	92
Retardo	21, 29
Retardo RSS	113
Reverb & Gate	110
Reverberación.....	21, 29

S

S/P DIF.....	141
SCMS.....	5
Shift Lock.....	136
SI-80S.....	53
Sincronizar	53
Start/w	48
Stereo Dynamics Processor	117
Stereo Flanger	116
Stereo Pitch Shifter.....	127
Stretch	96

T

Tipo de MTC.....	55
Track Voice Reserve	131
Trim In	74
Trim Out.....	74
Type	47, 60

U

Undo	30, 92
------------	--------

V

Vídeo digital	6
Vocal Multi.....	123
Voice Transformer	126

Información

Cuando necesite efectuar una reparación, acuda al centro de servicios Roland / EDIROL más cercano o a un distribuidor Roland/EDIROL en las direcciones indicadas a continuación.

Roland

ARGENTINA

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRAZIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

MEXICO

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de
los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

**La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.**
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

INDIA

Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra,
off Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai 400011, INDIA
TEL: (022) 498 3079

KOREA

**Cosmos Corporation
Service Station**
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

TAIWAN

**ROLAND TAIWAN
ENTERPRISE CO., LTD.**
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 561 3339

VIETNAM

**Saigon Music Distributor
(Tan Dinh Music)**
306 Hai Ba Trung, District 1
Ho chi minh City
VIETNAM
TEL: (8) 829-9372

BAHRAIN

Moon Stores
Bad Al Bahrain Road,
P.O.Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

ISRAEL

**Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd.**
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KUWAIT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN

**OHI Electronics & Trading
Co. LLC**
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O.Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA

**Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment**
Middle East Commercial Center
Al-Khobar Dharan Highway
W/hamood st.
P. O. Box 3631 Al-Khobar
31952 SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIA

**Technical Light & Sound
Center**
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O.Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E

**Zak Electronics & Musical
Instruments Co.**
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E
TEL: (04) 360715

EGYPT

Al Fanny Trading Office
9, Ebn Hagar El Askalany Street,
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

KENYA

Musik Land Limited
P.O Box 12183 Moi Avenue
Nairobi Republic of KENYA
TEL: (2) 338 346

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA

**That Other Music Shop
(PTY) Ltd.**
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUSTRIA

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
6063 Innsbruck AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

BELOUSSIA

TUSHE
UL. Rabkorovskaya 17
220001 MINSK
TEL: (0172) 764-911

CYPRUS

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

DENMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K,
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE

MUSIKENGRO
Zac de Follioues 01706
Les Echets Miribel FRANCE
TEL: 472 26 2700

FINLAND

**Roland Scandinavia As,
Filial Finland**
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY

**Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.**
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HUNGARY

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND

**The Dublin Service Centre
Audio Maintenance Limited**
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALY

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 93581311

NORWAY

**Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge**
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND

P. P. H. Brzostowicz Marian
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa
POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

**Caius - Tecnologias Audio e
Musica, Lda.**
Rue de SANTA Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIA

Slami Music Company
Sadovaya-Triumfalnaya st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN

**Roland Electronics
de España, S. A.**
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN

**Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE**
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND

**Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG**
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O.Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM

**Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office**
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

-EDIROL-

U. S. A. / CANADA

**EDIROL Corporation North
America**
345 - 4th St.
San Francisco, CA 94107
U. S. A.
TEL: (415) 777 9884

AUSTRALIA

EDIROL Australia Pty. Ltd.
72 Central Avenue
Oak Flats NSW 2529
AUSTRALIA
TEL: (02) 4258 9040

EUROPE

EDIROL (Europe) Ltd.
500 Chiswick High Road,
London W4 5RG
U. K.
TEL: +44 (0) 181 956 2224

As of August 5, 1998 (DTV)



This product complies with the requirements of European Directives EMC 89/336/EEC and LVD 73/23/EEC.

For EU Countries

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For the USA

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For Canada

SCMS

El A-6 no implementa la función SCMS. Esta decisión en el diseño se ha tomado para que el SCMS no imponga ninguna restricción en la creación de composiciones originales que no violan las leyes de copyright.

? SCMS (p. 165)

El copyright

La ley prohíbe la grabación, la interpretación pública, la radiodifusión, la venta, la distribución, etc., no autorizadas de un trabajo (grabación en CD, grabación en vídeo, difusión pública, etc.) cuyo copyright sea propiedad de un tercero.

Roland no asume ninguna responsabilidad por ninguna infracción del copyright que pueda cometerse utilizando el A-6.

Descargo de responsabilidades

Roland no asume ninguna responsabilidad por ningún "daño directo," "daño consecuencial" o "cualquier otro daño" que puede resultar de la utilización del A-6. Estos daños pueden incluir, pero no están limitados a, los siguientes eventos que pueden ocurrir al utilizar el A-6.

- Cualquier pérdida de beneficios
- Pérdida permanente de música o información
- Imposibilidad de continuar utilizando el A-6 en si o un equipo conectado.

El acuerdo de licencia

El A-6 está diseñado para que pueda reproducir material del cual disponga del copyright, o material cuyo propietario del copyright le haya otorgado permiso para copiar. Por consiguiente, la reproducción de CDs de música o de otro material bajo copyright sin el permiso del propietario del copyright, con un fin diferente al disfrute personal y privado, constituye una violación del copyright, que puede derivar en multas. Si desea información más detallada acerca de la obtención de permisos por parte de los propietarios de copyrights, consulte a un especialista en copyright o algunas publicaciones especializadas.

* Iomega es una marca comercial registrada de Iomega Corporation.

* ZIP es una marca comercial de Iomega Corporation.

* Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.