

**Roland®**

# **e-MIX STUDIO**

# SP-808EX

# Manual del Usuario

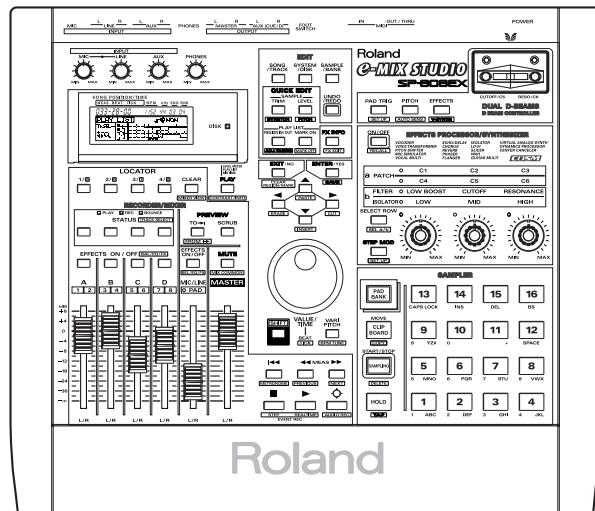
Muchas gracias y felicidades por elegir el SP-808EX.

**Antes de utilizar esta unidad, lea atentamente las secciones: "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" ( p. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" ( p. 3), y "NOTAS IMPORTANTES" ( p. 10). Estas secciones contienen información importante sobre el correcto funcionamiento de la unidad. Además, para asegurarse de que comprende todas las funciones de su nuevo equipo, debería leer todo el Manual del Usuario. Debe guardar el Manual para posibles consultas posteriores.**

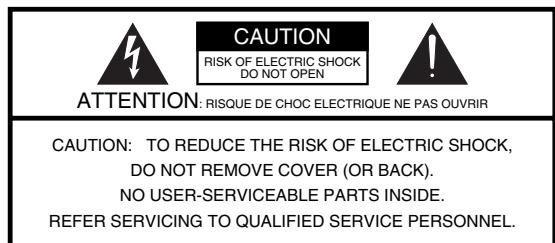
## **Acerca de los Símbolos de este Manual**

Las palabras o símbolos entre [corchetes] indican botones del panel o controles. Por ejemplo, [VARI PITCH] significa el botón Vari-Pitch.

- \* Las explicaciones de este manual incluyen dibujos que representan lo que se debe ver en la pantalla. Observe, sin embargo, que su unidad incorporar una nueva versión del sistema (p.ej., incluye nuevos sonidos), de forma que lo que visualice en la pantalla no siempre corresponderá con lo que aparece en el manual.
  - \* Todos los nombres de productos mencionados en este manual son marcas comerciales registradas por sus respectivos propietarios.



**Copyright © 1999 ROLAND CORPORATION** Todos los derechos reservados. Esta publicación no se puede reproducir bajo ningún formato sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.



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 si 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.

For the USA

## GROUNDING INSTRUCTIONS

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.

For the U.K.

**WARNING:** THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

**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

<b>!ATENCIÓN</b>	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.
<b>!PRECAUCIÓN</b>	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 esta unidad, lea las siguientes instrucciones y el Manual del Usuario.



- No abra ni realice ninguna modificación interna en la unidad.



- Compruebe que el lugar elegido para colocar el equipo ofrezca una superficie plana que soporte de manera adecuada el equipo, y que no permita que éste se tambalee. Nunca lo coloque en soportes que puedan tambalearse, o en superficies inclinadas.



- No doble excesivamente el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados sobre él. Un cable de alimentación dañado es un peligro de fuego y de descargas eléctricas. No utilice nunca un cable dañado!



- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir las normas esenciales para la utilización segura de la unidad.



- Proteja la unidad contra los golpes fuertes. (No la deje caer!)



- No conecte el cable de alimentación del equipo a una toma con muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial al utilizar alargos—el voltaje total utilizado por todos los dispositivos conectados al alargo no debe exceder su capacidad nominal (vatios/amperios). Las cargas excesivas pueden provocar que el aislamiento del cable se caliente y que eventualmente se derrita.



- Antes de utilizar la unidad en el extranjero, consulte con su distribuidor, con el centro Roland más próximo, o con un distribuidor autorizado, que aparecen en la página "Información".



#### **! PRECAUCIÓN**

- Coja siempre el conector del cable de alimentación al conectarlo y desconectarlo de una toma de corriente.



- No deje que los cables se enreden. 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 toque nunca el cable de alimentación ni su conector con las manos húmedas al conectarlo y desconectarlo de una toma de corriente.



- Antes de desplazar la unidad, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente y desconecte todos los cables de los dispositivos externos.



- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente (p. 22).



- Siempre que haya la posibilidad de una tormenta eléctrica en su zona, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente.



- Cuando deba retirar los capuchones del conector óptico, asegúrese de colocarlos en un lugar seguro fuera del alcance de los niños, de manera que no exista la probabilidad de tragárselos accidentalmente.



# Contenido

<b>Utilizar la Unidad de Manera Segura .....</b>	<b>3</b>
<b>Notas Importantes .....</b>	<b>10</b>
¿Qué es el Muestreo? .....	12
¿Qué significa "Muestrear Frases?" .....	12
Acerca del SP-808EX .....	12
<b>Capítulo 1 Introducción: Vamos a Realizar Algunos Sonidos .....</b>	<b>13</b>
¿Qué puede hacer el SP-808EX (Aplicaciones y Funciones)?.....	13
Descripciones del Panel.....	14
Conexiones .....	21
Establecer las Conexiones con Otros Dispositivos para Utilizar el SP-808EX .....	21
Conectar una Guitarra Eléctrica o un Bajo .....	22
Micrófonos que Puede Utilizar con el SP-808EX .....	22
Activar y Desactivar la Unidad .....	22
Insertar y Extraer un Disco .....	23
Cambiar el Brillo de la Pantalla (Ajuste Contrast) .....	23
Visualizar y Cambiar las Pantallas Básicas (Level Meter, Play List, Big Time) .....	23
Otras Pantallas de Información (Contrast/Info y Mixer View) .....	24
Si Aparece una Pantalla Desconocida (¿Cómo Volver a las Pantallas Básicas?) .....	25
Acerca de la Unidad Zip Interna.....	25
Acerca de los Soportes Zip Que se Pueden Utilizar con el SP-808EX .....	25
Preparar Discos Zip Nuevos para el Uso (Format Disk).....	26
Ajustar la Frecuencia de Muestreo .....	26
Tiempos Máximos de Muestreo y Almacenamiento de Información en los Discos Zip .....	27
Comprobar la Memoria Restante en los Discos Zip.....	27
Escuchar las Canciones de Demostración (Cómo Interpretar Canciones y Muestras) .....	28
Ajustar el Volumen en General (Deslizador MASTER) .....	28
Ajustar el Volumen del Auricular .....	28
Ajustar el Volumen para Cada Pista (Deslizadores Track).....	28
Visualizar una Canción Diferente (Comutar Canciones).....	28
Añadir Sonidos de Muestra Pulsando los Pads.....	29
Seleccionar Bancos de Pad .....	29
Enmudecer Temporalmente la Salida (Master Out Mute).....	29
Aplicar Efectos a las Canciones de Demostración.....	30
Cambiar los Efectos con Tres Mandos.....	31
Controlar el Master Filter/Isolator .....	31
Controlar los Efectos Multi propósitos .....	32
Utilizar los Movimientos de la Mano para Cambiar los Sonidos (Controlador D Beam) .....	33
Variar la Afinación.....	33
Reproducir Muestras Marcadas .....	34
Ajustar la Sensibilidad del Controlador D Beam .....	34
Visualizar el Patch "V-SYNTH" en un Solo Paso.....	35
Uso Simultáneo de la Función D Beam con SP-808EX Múltiples .....	35
Ajustar la Localización del Tiempo (Posición de Reproducción).....	36
Utilizar el Dial VALUE/TIME .....	36
Utilizar [] y [].....	36
Cambiar la Visualización del Compás y del Tiempo a Horas, Minutos y Segundos .....	36
Saltar a una Posición Predefinida (Locator) .....	37
Cambiar la Posición del Locator .....	37
Coincidir Totalmente con el Inicio del Sonido (Preview).....	38
Ajustar la Posición de la Canción con la Examinación, Antes y Despues, del Sonido ([TO] [FROM]) .....	38
Ajustar la Posición de la Canción Como Barrer una Cinta (Scrub Preview) .....	38
Ajustar el Tiempo de Reproducción en Preview y Scrub Preview .....	39
Restablecer los Ajustes a los Ajustes Originales .....	39

**Capítulo 2 Reproducir Muestras en los Pads.....40**

¿Qué son los 64 Bancos de Pad? .....	40
Método básico para reproducir muestras .....	40
El número de muestras que se pueden reproducir simultáneamente (Información sobre la pista).....	40
¿Las muestras de distintos bancos pad se pueden reproducir conjuntamente? .....	40
Cambiar la forma con la que se reproducen y se detienen las muestras con pads (Pad Play) .....	41
Expresión de Bucle (Loop Mode).....	41
Detener la reproducción de una muestra cuando otro pad está pulsado (MUTE GROUP) .....	42
Tener un sonido continuo incluso después de liberar el pad (Función Hold) .....	42
Ajustar el Volumen general y el Balance estéreo de los pads .....	43
Ajustar el volumen y la panoramización en todos los grupos de muestras (Pad To Track).....	44
Ajustar la afinación como el control de la velocidad de cinta (Vari-Pitch).....	45
Añadir efectos a las muestras .....	46
Utilizar el D Beam Controller para reproducir muestras .....	47
Seleccionar los pads para reproducir en cada banco .....	47
Ajustar la posición de la mano para cambiar muestras.....	48
Comprobar las muestras de pad sin pasar por MASTER OUT (Función Pad Cue).....	48

**Capítulo 3 Sonidos de Muestreo .....49**

El Procedimiento de Muestreo .....	49
Ajustar Estéreo y Mono .....	50
Muestreo después de realizar un Bucle y Ajustes de Reproducción .....	50
Iniciar Automáticamente el Muestreo con Entrada de Sonido .....	50
Evitar que se pierda el Inicio del Sonido (Pre-Trigger) .....	51
Ajuste Autom. del Punto de Inicio (y Fin) cuando el Muestreo se acaba (Auto Trim).....	51
Separar la Muestra en las partes Silenciosas y Asignar las Secciones a Múltiples Pads después del muestreo (Auto Divide) .....	51
Si "Disk Full." aparece en la Pantalla .....	52
Utilizar el Ecualizador (EQ) .....	53
Muestrear mientras se Añaden Efectos .....	54
Remuestrear la Salida del SP-808EX .....	55
Muestrear Frases (Pista) de una Canción a los Pads.....	55
Remuestrear Muestras de Pad a Otros Pads .....	55

**Capítulo 4 Procesar Muestras .....56**

Ajustar el Volumen de la Muestra (Sample Level).....	56
Visualizar Correctamente el Tempo de la Muestra (Especificar el Número de Tiempos) .....	56
Cambiar los Puntos Donde se Inician y Finalizan los Sonidos.....	57
¿Qué son los Puntos de Inicio, Puntos en Bucle y Longitud?.....	57
Ampliar y Comprimir Muestras y Cambiar la Longitud y el Tempo (Time Stretch) .....	58
Igualar la Longitud o el Tempo con el de Otra Muestra .....	59
Cambiar la Afinación de una Muestra .....	59
Guardar temporalmente una Muestra Fuera de los Pads (Clipboard).....	60
Mover Muestras a Otros Pads .....	60
Copiar Parte de una Canción al Pad.....	61
Eliminar Muestras (Delete Sample) .....	61
Borrar Todas las Muestras en un Banco de Pad de Una Vez.....	62
Crear Duplicados de Muestras (Copy Sample).....	62
Utilizar el Clipboard .....	62
Copiar Todas las Muestras de un Banco a Otros Bancos .....	63
Distribuir una Muestra Entre Múltiples Pads (Divide Sample) .....	63
Dividir Muestras Automáticamente con Porciones Silenciosas Entre Ellas.....	64
Pulsar un Botón para Marcar Divisiones.....	64
Invertir la Muestra Como si se Reprodujera al Revés (Create Reversal) .....	65
Aumentar los Niveles de Muestra Tanto Como Sea Posible (Normalize) .....	65
Deshacer la Operación Inmediatamente Anterior (Undo) .....	66

### Capítulo 5 Arreglo de Muestras (Frases) para crear Canciones .....67

¿Qué son las Pistas? .....	67
El Concepto de Compases, Tiempos, y Pulsaciones .....	67
La relación entre Canciones y Frases .....	67
Crear Canciones Nuevas .....	69
Crear y denominar Canciones Nuevas .....	69
Ajustar Barras de Compás para que coincidan con la Muestra .....	69
Crear una Canción con la Muestra de Referencia Incluída.....	70
Grabar la Interpretación de sus Pads (Event Realtime Recording).....	71
Iniciar la Grabación con Counting In .....	71
Si "Drive Too Busy." Aparece en la Pantalla .....	72
Grabar mientras se corrigen Transposiciones en la Temporización (Quantize).....	72
Volver a Grabar Un Segmento Especificado (Punch-In y Punch-Out) .....	73
Punching In y Out Automáticamente en Puntos Especificados.....	74
Monitorizar el Sonido Durante Punch-In y Punch-Out .....	74
Reproducir y Detener el Metrónomo .....	74
Ajustar el Volumen del Metrónomo.....	75
Grabar pulsando los Pads de Uno en Uno (Step Recording).....	75
Cambiar el Volumen en Step Recording.....	78
Cambiar el Tempo de la Canción.....	78
Ajustar el Tempo de Toda la Canción.....	78
Cambiar el Tempo y Tiempo de Cada Compás.....	79
Guardar Información de una Canción .....	80
Cambiar el Nombre de una Canción.....	80
Información guardada en el Procedimiento de guardar .....	80
Prevenir el Borrado Accidental de Canciones (Protect) .....	81
Borrar Canciones (Delete Song) .....	81

### Capítulo 6 Grabar Directamente a las Pistas sin Utilizar los Pads ..82

Grabación Directa Como Un Grabador Multipistas (Track Audio Recording) .....	82
Grabación Monoaural.....	83
Grabar Mientras Escucha a Otra Pista .....	83
¿Por qué Disminuye el Tiempo de Grabación Restante, Incluso Cuando se Sobreescribe Durante la Grabación?.....	83
Utilizar el Deslizador para Ajustar el Nivel de Entrada MIC/LINE .....	83
Volver a Grabar un Segmento Especificado de la Canción (Punch-In y Punch-Out) .....	84
Utilizar Auto Punch-In/Out en Track Audio Recording .....	85
Monitorizar el Sonido Durante Punch-In y Punch-Out .....	85
Grabar con Efectos y el Ecualizador de Canal .....	86
Grabar con los Efectos Internos.....	86
Añadir Efectos Sólo a los Sonidos Grabados o Monitorizados (Cuando Utilice Send/Return).....	86
Añadir Efectos Sólo a los Sonidos Grabados o Monitorizados (Cuando Utilice Insert).....	87
Grabar con el Ecualizador de Canal .....	87
Combinar Pistas.....	88
Si el Sonido Grabado Está Distorsionado (Recording Attenuator).....	90
Grabar sin Utilizar el Mezclador .....	91

### Capítulo 7 Editar Pistas Grabadas [1] (Quick Edit).....92

Determinar el Segmento a Editar .....	92
Seleccionar un Segmento (Region In/Out) .....	92
Seleccionar una Frase (Mark Phrase) .....	93
Editar Segmentos Seleccionados .....	94
Erase .....	94
Cortar Segmentos (Cut).....	94
Pegar a una Posición Diferente (Paste) .....	95
Insertar a una Posición Diferente.....	96

**Capítulo 8 Editar Pistas Grabadas [2] (Seleccionar desde el Menú)...97**

Ajustar con Precisión la Temporización de Cada Frase (Adjust Timing) .....	97
Ajustar con Precisión la Temporización de Expresión .....	97
Cambiar el Volumen de Cada Frase.....	98
Editar Segmentos Seleccionados .....	99
Desplazarse a una Pista Seleccionado y Posición (Move).....	99
Pegar repetidamente en las Pistas Seleccionadas (Paste).....	99
Inserción Repetida para Seleccionar Puntos (Insert) .....	100
Cuando se producen Interferencias entre Frases .....	100

**Capítulo 9 Grabar a un Grabador Externo (Mixdown) .....101**

El ajuste del Mezclador (Image) .....	101
El Proceso de Mezcla.....	102
Reproducir una Pista Estéreo en Monoaural .....	102
Añadir Efectos Internos durante Mixdown.....	103
Ajustar el Nivel de Envío del Efecto de la Pista .....	103
La Diferencia entre "Pre-Fader" y "Post-Fader" .....	104
Insertar Compresor / EQ a MASTER OUT.....	104
Cuando los Sonidos de Efectos se Distorsionan (Effects Pre Attenuator) .....	104
Utilizar AUX IN/OUT.....	105
Ajustar el Nivel de Envío y Balance Estéreo a AUX OUT .....	105
Utilizar Efectos Externos (Send/Return) .....	105
Utilizar AUX IN como una Entrada Auxiliar .....	105
Utilizar AUX OUT como Salida Auxiliar .....	106
Utilizado con MIC/LINE IN .....	106

**Capítulo 10 Utilizar los Efectos Internos .....107**

Los Diferentes Usos de los Métodos Send/Return e Insert .....	107
Aplicar Efectos Utilizando el Método Send/Return.....	107
Aplicar Efectos	
Utilizando el método Insert.....	107
Qué Significa Que [EFFECTS] esté Iluminado o Apagado .....	107
Editar y Guardar los Efectos .....	108
Seleccionar el Tipo de Efecto (Algoritmo) .....	108
Los Efectos se Editan en Cada una de las Siguientes Pantallas.....	108
Guardar Ajustes a los Patches de Efectos de Usuario .....	111
Los Algoritmos y Efectos.....	112
01 01 ISOLATOR & FILTER.....	112
02 CENTER CANCELLER.....	113
03 STEREO DYNAMICS PROCESSOR.....	114
04 REVERB & GATE.....	116
05 TAPE ECHO 201 .....	118
06 EZ DELAY .....	119
07 DELAY RSS .....	120
08 ANALOG DELAY & CHORUS (Delay Analógico Virtual + Chorus Analógico Virtual) .....	122
09 DIGITAL CHORUS.....	123
10 4 BUTTON CHORUS 320 .....	124
11 VINTAGE FLANGER 325.....	124
12 2 x BOSS FLANGER .....	125
13 STEREO PITCH SHIFTER .....	126
14 80s PHASER.....	127
15 STEREO AUTO WAH .....	128
16 STEREO DISTORTION .....	129
17 PHONOGRAPH (Simulador de Disco Analógico) .....	131
18 RADIO TUNING.....	132
19 LO-FI PROCESSOR.....	132
20 VIRTUAL ANALOG SYNTH (Sintetizador Analógico Virtual).....	134
21 Guitar Multi .....	140
22 Vocal Multi.....	142

## Vamos a Realizar Algunos Sonidos

23 Voice Trans (Transformador de Voz).....	144
24 Mic Simulator .....	146
25 VOCODER (10).....	147
Obtener Cambios Suaves en los Efectos Durante la Reproducción de la Canción.....	149
Utilizar la Sección del Procesador de Efectos.....	149
Si los Cambios Realizados con los Mandos Realtime Effects son demasiado Amplios ...	149
Cómo Funcionan los Mandos Realtime Effects Inmediatamente Después de Comutar los Efectos.....	149
Utilizar el Controlador D Beam.....	150
Asignar Funciones a los Efectos .....	150
Utilizar los Efectos como un Sintetizador Analógico.....	150
Definir los Ajustes del Vocoder.....	151

## Capítulo 11 Utilizar el Step Modulator ..... 153

¿Qué es el Step Modulator? .....	153
Funcionamiento Básico.....	153
Ajustar el Número de Paso Final y Valor de Cada Paso .....	154
Determinar el Tempo/ .....	155
Copiar y Utilizar los Ajustes del Step Modulator desde otro Patch.....	155
Un Ejemplo de Combinación de Efectos .....	156
Combinar Efectos relacionados con el Filtro.....	156
Combinar Efectos Relacionados con Delay .....	157
Combinar con el Sintetizador Analógico Virtual .....	157

## Capítulo 12 Otras Funciones Prácticas ..... 159

Iniciar el Sonido con Desvanecimiento Enmudeciendo Simultáneamente una Pista (Track Voice Reserve) .....	159
El Efecto de la Afinación en Track Voice Reserve .....	159
Poner Nombre a los Bancos de Pad .....	160
Proteger las 16 Muestras del Banco de Pad .....	160
Ordenar Muestras para Evitar Pads vacíos en el Banco de Pad (Renumber).....	161
Conectar y Utilizar una Pedalera .....	161
Iniciar y Detener la Reproducción de una Canción .....	161
Obtener un Efecto de Pedal Damper.....	162
Reproducir Muestras Designadas en Cada Banco de Pad .....	162
Activar y Desactivar Efectos.....	162
Punching In/Out Durante la Grabación.....	162
Conectar la Entrada de la Pedalera (DP-2/GPI).....	162
Definir la Función [SHIFT] como “Pulsar Shift/Pulsar de Nuevo para Salir” .....	163
Aumentar la Memoria Restante del Sistema (Cleanup Disk) .....	164
Desactivar la Indicación del Mensaje de Confirmación de Guardar al Expulsar el Disco y al Comutar Canciones .....	164
Copiar Patches de Efectos a Otros Discos.....	165
Crear un Disco se Seguridad Utilizando sólo la Unidad Interna .....	166
Confirmar o Especificar el Tempo con el Intervalo de Pulsar un Botón .....	166
Utilizar sólo el Dispositivo de Mezcla y de Efectos, sin ningún Disco Zip Insertado (Modo Diskless) .....	167
Ajustar el Tempo .....	167
Desviar la Comprobación SCSI al Poner en Marcha el Equipo (Sólo Disponible con la Opción Loaded) .....	167

## Capítulo 13 Funciones con la Ampliación Multi I/O ..... 168

Acerca de los Conectores SP808-OP2 XLR .....	168
Utilizar los Conectores XLR.....	168
Instalar el SP808-OP1 o el SP808-OP2(Ampliación Multi I/O) .....	169
¿Qué puede hacer con la ampliación instalada?.....	169
Utilizar los conectores DIGITAL IN y OUT .....	170
Utilizar el DIGITAL IN.....	170

Utilizar el DIGITAL OUT .....	171
Evitar las copias digitales de los trabajos acabados .....	171
Funciones utilizando la unidad de Zip externa (Conexión SCSI).....	172
Conectar la unidad Zip.....	172
Crear un disco de seguridad .....	173
Cargar muestras desde una unidad Zip externa .....	173
Cargar canciones desde una unidad Zip externa .....	174
Convertir discos creados en el SP-808 a discos de formateados de 250 MB (Convert Disk) .....	175
Extraer los sonidos de cada pista por separado.....	175

**Capítulo 14 Conectar con otros dispositivos MIDI .....176**

Acerca de MIDI.....	176
Comutar el conector MIDI OUT/THRU .....	176
Utilizar MIDI para controlar el SP-808EX desde otro dispositivo .....	176
Reproducir muestras .....	176
Comutar Bancos de Pad.....	177
Comutar los Cambios de Efectos.....	177
Reproducir el Sintetizador Virtual de Efectos Internos.....	177
Cambiar Ajustes de Mezclador .....	178
Sincronización con un Secuenciador o una Unidad de Ritmos .....	178
Tipos de sincronización (Reloj MTC/MIDI) .....	178
Sincronizar otro dispositivo MIDI al SP-808EX (MTC, Reloj MIDI).....	179
Sincronizar el SP-808EX con otro dispositivo MIDI (MTC) .....	180
Desplazar la sincronización mediante un intervalo constante (MTC Offset) .....	181
Control de todas las unidades sincronizadas mediante un dispositivo especificado (MMC).....	181
Sincronizar con grabadores multipistas y equipos de vídeo .....	182
Utilizar un Secuenciador MIDI para grabar y reproducir el funcionamiento del mezclador....	183
Controlar otros dispositivos MIDI pulsando los Pads.....	184
Enviar Mensajes Note .....	184
Controlar otros dispositivos MIDI con los controladores .....	184
Utilizar el Metrónomo para que suene el módulo de sonido MIDI externo .....	185
Otros Asuntos MIDI.....	185
MIDI System Exclusive .....	185

**Capítulo 15 Apéndices .....186**

Solucionar Problemas .....	186
No hay sonido.....	186
Reproducir sonidos y muestras (Pads) .....	187
Con relación a la grabación audio de pistas y muestreo .....	187
Cuando utiliza efectos internos.....	188
Discos y Memoria.....	189
Cuando utiliza el Step Modulator .....	189
Cuando utilice el controlador D Beam .....	189
El metrónomo .....	189
Cuando utiliza el SP-808EX con otros dispositivos MIDI .....	190
Cuando aumenta el SP-808EX con el SP808-OP1(o SP808-OP2).....	190
Otros Problemas .....	191
Lista de mensajes principales (en orden alfabético) .....	193
Lista de Parámetros .....	195
PARÁMETROS SAMPLE .....	195
PARÁMETRO BANK .....	195
PARÁMETRO SYSTEM .....	195
PARÁMETRO SONG .....	195
Implementación MIDI .....	198
Especificaciones .....	206
Índice .....	207

# NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos listados en "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" y "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" de las páginas 2 y 3, 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 todas las unidades. Con ello evitará problemas de funcionamiento y no dañará los altavoces ni los equipos.

## Ubicación

- Si utiliza la unidad cerca de amplificadores de potencia (o otro equipo que contenga transformadores de potencia grandes) puede producir zumbidos. Para evitar el problema, cambie la orientación de esta unidad; o sitúela alejada 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.
- Tenga en cuenta lo siguiente cuando utilice la unidad de disco Zip. Para más información, consulte "Antes de utilizar Discos Zip" (p. 10).
  - No sitúe la unidad cerca de aparatos que produzcan un campo magnético fuerte (por ejemplo, altavoces).
  - Instale la unidad en una superficie sólida y equilibrada.
  - No mueva la unidad ni la someta a vibraciones mientras la esté funcionando.
- No exponga la unidad a la luz solar directa, cerca de elementos que irradién calor, no la deje en un vehículo cerrado, ni sujeta a temperaturas extremas de otro modo. Un calor excesivo puede dañar o decolorar la unidad.
- Para evitar posibles problemas de funcionamiento, no utilice el equipo en lugares con humedad, como por ejemplo áreas expuestas a la lluvia o a otros tipos de humedad.

## Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o uno 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, disolventes ni alcohol de ningún tipo, para evitar la posibilidad de decolorar y/o deformar el equipo.

## Precauciones Adicionales

- Desafortunadamente, puede ser imposible recuperar los contenidos de información guardada en 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 nunca ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.

- Al conectar y desconectar todos los cables, coja siempre el conector—no tire nunca del cable. Con ello evitará corto circuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- El equipo irradiará una pequeña cantidad de calor cuando funcione. Esto es totalmente normal.
- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen del equipo a un nivel razonable. Puede utilizar auriculares, para no tener que preocuparse por los que le rodean (especialmente si es 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.
- Utilice un cable de Roland para realizar la conexión. Si utiliza otro cable, tenga en cuenta las siguientes precauciones.
  - Algunos cables de conexión contienen reóstatos. No los utilice para conectar esta unidad. El uso de dichos cables puede hacer que el nivel del volumen sea extremadamente bajo, o imposible de escuchar. Para información sobre especificaciones del cable, contacte con el fabricante del cable.

## Antes de utilizar Discos Zip

### Utilizar la unidad de discos Zip

- Instale la unidad en una superficie sólida y plana, libre de vibraciones. Si la unidad se debe instalar en un ángulo, asegúrese que no exceda el intervalo permisible: más 12°; menos 12°.
- Evite utilizar la unidad inmediatamente después de haberla movido a una ubicación con un nivel de humedad muy distinto. Los cambios rápidos pueden causar condensación dentro de la unidad, que afectará negativamente su funcionamiento o dañará los discos Zip. Cuando se haya movido la unidad, deje que se acostumbre al nuevo ambiente (unas horas) antes de ponerla en funcionamiento.
- Para insertar un disco hágalo con cuidado pero totalmente en la unidad—hasta que quede firme en la ranura. Para extraer el disco, pulse el botón EJECT con firmeza. No emplee excesiva fuerza para extraer el disco cargado en la unidad.
- Extraiga cualquier disco de la unidad antes de poner en funcionamiento y apagar la unidad.
- Para evitar daños en los cabezales de la unidad de disco, siempre intente mantener la unidad de Zip en una posición plana (no inclinada en ninguna dirección) mientras lo inserte en la unidad. Insértelo con firmeza pero con cuidado. Nunca utilice demasiada fuerza.
- Para evitar riesgos de malfuncionamiento y/o daños, inserte sólo discos Zip en la unidad de discos. Nunca inserte otro tipo de discos. Evite introducir clips de papeles, monedas, o cualquier objeto extraño en la unidad.

### Utilizar discos Zip

- Los discos Zip contienen un disco de plástico con una capa fina de medio de almacenamiento magnético. La precisión microscópica se necesita para permitir el almacenaje de grandes cantidades de información en una superficie tan pequeña. Para preservar su integridad, tenga en cuenta lo siguiente cuando utilice discos Zip:

- Nunca toque el medio magnético de dentro del disco.
- No utilice ni guarde discos Zip en zonas sucias ni con polvo.
- No exponga los discos Zip a temperaturas extremas (por ejemplo, luz del sol directa en un vehículo cerrado). Intervalo de temperaturas recomendado: de -22 a 51°C.
- No exponga los discos Zip a campos magnéticos fuertes, como los generados por los altavoces.
- La etiqueta de identificación debería estar bien sujetada al disco. Si la etiqueta se despega mientras el disco está en la unidad, pueden producirse dificultades para extraer el disco.
- Guarde todos los discos en un lugar seguro para evitar que de dañen, y para protegerlos del polvo, suciedad, y otros peligros. Si utiliza un disco sucio y lleno de polvo, se arriesga a dañarlo, además de hacer que la unidad no funcione adecuadamente.

## Precauciones para utilizar el SP-808EX

- En las siguientes situaciones, no desactive la unidad.
  - Cuando el indicador de disco parpadea (como durante el muestreo)
  - Cuando el mensaje "KEEP POWER ON!" aparece en la pantalla
  - Cuando un gráfico de barras aparece en la pantalla
- En los casos anteriores, se está escribiendo información en el disco o en la memoria flash. Si desactiva la unidad en estas circunstancias dañará la información en el SP-808EX o en el disco y no se podrá recuperar. También puede que se dañe el equipo.
- La información grabada en discos Zip puede perderse debido a equipos dañados, errores de utilización, o otras causas similares. Además, los discos Zip tienen un periodo de uso limitado, así que un uso continuado del disco durante un periodo de tiempo largo puede causar pérdidas de información en el disco. **Realice siempre copias de seguridad de información importante (como obras utilizadas comercialmente) para proteger la información.**
- La grabación (o muestreo), interpretaciones públicas, emisiones, o cualquier otro uso de CD con copyright, grabaciones, cintas, imágenes, emisiones, o interpretaciones sin e consentimiento del propietario del copyright está prohibida por ley. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por la violación de los copyright que puedan realizar los usuarios del SP-808EX.
- El SP-808EX no dispone de SCMS. Es debido a que el SP-808EX se diseñó sólo para la creación de música sin añadir otras limitaciones, incluyendo las conexiones digitales para grabar obras sin copyright (como las obras originales de los usuarios). No utilice el SP-808EX para violar las leyes de copyright.

### SCMS (Sistema de Gestión de la Copia en Serie)

Se trata de una función para la protección de obras con copyright en reproductores de MD y otros dispositivos de audio digitales comerciales. Las copias utilizando conexiones digitales se limitan a copias de segunda generación.

- Si no se realiza ninguna tarea que implique leer o escribir en el disco en la unidad de Zip interna durante 30 minutos, el SP-808EX pasa automáticamente a modo sleep. Esta función ayuda a ampliar la vida útil de discos Zip insertados en el SP-808EX. En modo Sleep, el disco interno para de rodar, y aparece la pantalla SONG POSITION como la siguiente.

*d 15c SLEEP...*

Si una operación requiere la lectura y escritura de información, primero vuelva al estado operativo normal. Para ello se tarda unos dos o tres segundos.

- No golpee los pads (1-16) con fuerza (no existe ninguna función que detecte diferentes grados de fuerza de golpeo). Si golpea los pads con más fuerza de la necesaria puede causar un malfuncionamiento o dañar los pads o la unidad.
- Las canciones de demostración o muestras en el disco que se incluye con el SP-808EX disponen de la función Protect (que evitan que se borren por accidente → p. 81, p. 160) aplicada. Si después de extraer esta protección se realizan cambios a la canción o a la muestra, la condición de la información cuando original de la unidad no se pueden recuperar.
- Además, el SP-808EX puede reproducir un total de cuatro canciones y sonidos de pad (muestra) simultáneamente (sin tener en cuenta si los sonidos son estéreo o monoaural). Cuando finaliza una canción, se pueden reproducir un total de cuatro sonidos de pad. Sin embargo, cuando Track Voice Reserve (p. 159) está activado, puede que el sonido de pads reproducidos simultáneamente sea más limitado.
- Si utiliza MIDI para controlar el SP-808EX, puede emplear un teclado externo como unidad de sonido de percusión, asignando a cada tecla una sola muestra (pad). Como con los samplers de la serie de Roland y los generadores de sonido de sonidos MIDI generales, los teclados no se pueden utilizar para reproducir estos sonidos según las escalas musicales.
- Puede grabar mientras utiliza Vari-Pitch (p. 45). Esto le permite realizar un efecto parecido al de cambiar la velocidad de la cinta en un grabador multipistas. Sin embargo, cuando el grado de muestreo está ajustado a 44,1 kHz, el Vari-Pitch no se puede ajustar más elevado.
- El controlador D Beam puede que no funcione correctamente en los siguientes ambientes. Determine de antemano si éste se puede utilizar o no en estos lugares.
  - En sitios con una fuerte luz solar directa
  - En sitios con fluorescentes muy próximos.
  - En lugares con mucho humo (como el utilizado para crear el efecto para omitir el escenario)
  - En lugares con objetos próximos que interfieran con el sensor de forma que éste permanezca iluminado incluso después del ajuste de sensibilidad (p. 34).

**El Controlador D Beam se distribuye bajo licencia de Interactive Light, Inc.**

## **¿Qué es el Muestreo?**

El muestreo es la conversión de las señales de audio analógicas a valores numéricos, y la subsiguiente grabación de estos valores. Como un instrumento musical, un sampler convierte los sonidos audibles en datos digitales, y guarda éstos datos en una memoria del semiconductor. Además reproduce tales sonidos cuando se solicita hacerlo mediante los datos de la interpretación. Al principio, la memoria para los samplers era muy cara, de manera que los samplers no se podían proveer de grandes cantidades de memoria. Hasta que las muestras más largas no fueron posibles, sólo se muestreaban y reproduían en un teclado segmentos cortos de sonidos de instrumentos musicales. Los samplers se utilizaban principalmente para cuestiones como tomar una muestra de una única nota de una trompeta, también para obtener un sonido real de trompeta cuando toque en un teclado; o para muestrear un mejor sonido de orquesta, y reproducirlo de una sola vez.

## **¿Qué significa "Muestrear Frases?"**

Recientemente, con el objetivo de mantener la popularidad creciente de los ordenadores personales, el precio de la memoria de los ordenadores ha bajado increíblemente. Este hecho ha permitido a los samplers estar equipados con grandes cantidades de memoria, haciendo posibles las muestras más largas. El muestreo de frases utiliza muestras largas y las guarda como frases de interpretación. Hoy en día, uno de los modos más comunes de crear música es hacer bucles en frases muestreadas, y a continuación utilizar secuenciadores para combinar las diferentes partes.

Para unirlas a un acompañamiento (pista de acompañamiento) con un nuevo estilo, es posible muestrear frases de un patrón de percusión (tiempo de pausa), o de un patrón de bajo que tiene el estilo que desea, cambiar el tempo (en tiempos por minuto) o la afinación de la frase, y alterar la sensación cambiando el sonido e utilizando la ecualización, o aplicando los efectos.

Luego, después de añadir voces o rapear, o mediante la reproducción de instrumentos al mismo tiempo, habrá creado una melodía original. Al utilizar el muestreo de frases de esta manera para crear música (lo cual tiene su origen en el hip-hop, house, y otros tipos de música dance) es un método que por ahora difundido a la música popular en general.

## **Acerca del SP-808EX**

El SP-808EX e-MIX STUDIO representa un nuevo concepto en los samplers/grabadores basados en el uso del muestreo de frases. Viene equipado con todas las funciones que necesita para crear e interpretar canciones. Al utilizar discos Zip para el almacenamiento, proporciona una capacidad de memoria impensable en samplers anteriores, que le permite la realización de tiempos de muestreo prolongados. Puede utilizar el muestreo de frases sin tener que preocuparse acerca de cuánta memoria queda, en circunstancias que le permiten disponer de numerosas muestras preparadas para reproducir inmediatamente. Además, puede utilizar otras muestras en el momento en que inserta un disco Zip distinto. El SP-808EX también está equipado con la función "time stretch" y los efectos tal como la emulación de dispositivos clásicos a las muestras de procedimiento. Si utiliza las muestras que haya unido, puede componer pistas de acompañamiento con el grabador digital estéreo de cuatro pistas del SP-808EX, y grabar voces, rap, así como interpretaciones de instrumentos. Puede disfrutar utilizando una gran variedad de funciones de edición incluidas—muchas de las cuales no están disponibles en los magnetófonos.

Más que la simple reproducción de piezas, ahora tiene la oportunidad de experimentar con interpretaciones interactivas, a tiempo real al reproducir trabajos creados por usted mismo, mediante la pulsación del pad para reproducir los sonidos, y utilizando el Controlador D Beam.

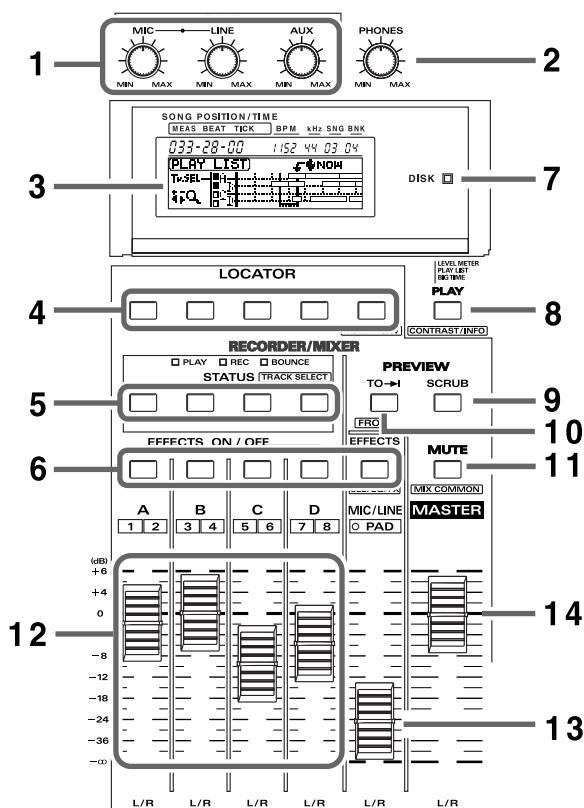
El SP-808EX dispone de estas funciones en conjunto orgánicamente, dando como resultado un entorno de composición musical nunca antes disponible. Esperamos que disfrute utilizando el SP-808EX completamente y creando su propia música nueva.

# Capítulo 1 Introducción: Vamos a Realizar Algunos Sonidos

## ¿Qué puede hacer el SP-808EX (Aplicaciones y Funciones)?

- El SP-808EX accede directamente a su unidad Zip interna, disponiendo de aproximadamente 169 minutos de grabación de sonidos de alta calidad y muestras (en una frecuencia de muestreo mono de 32 kHz; Consulte **Especificaciones** (p. 206)).
- Un uso completo del muestreo estéreo y remuestreo del Master Out (p. 55).
- Es posible reproducir muestras instantáneamente con los 16 pads (p. 40).
- Puede ampliar libremente (estirar) la longitud de la muestra (tiempo de reproducción) sin cambiar la afinación (p. 58).
- Puede arreglar y editar muestras estéreo en cuatro pistas y crear canciones fácilmente (p. 67).
- Como en el caso de un grabador multipistas, puede grabar directamente a las pistas así como combinar (ping pong) material grabado a las pistas (p. 82).
- Mezclar es fácil con las dos entradas estéreo del SP-808EX, mezclador de cuatro pistas (p. 101).
- Los efectos del SP-808EX hacen uso de 25 algoritmos únicos, tales como el sintetizador analógico virtual y el eco de la cinta (p. 107).
- Los tres mandos de efectos entregados, permiten los rápidos cambios de sonido (p. 31, 149).
- Puede utilizar el **Step Modulator** integrado para controlar los efectos; los cuales le permiten cambiarse rítmicamente (p. 153).
- Puede utilizar el **D Beam Controller** que detecta la mano u otros movimientos, para controlar los cambios de afinación y sonido (p. 33, 150).
- La instalación de las Expansiones SP808-OP1/SP808-OP2 Multi I/O opcionales amplían las posibilidades de la conexión, ofreciendo un conector para traspasar información a una Unidad Zip externa, y direccionar jacks para pistas individuales (sólo SP808-OP1), entradas y salidas XLR (sólo SP808-OP2), y conectores de salida y entrada digital (óptico; sólo SP808-OP1) o del tipo coaxial).

## Descripciones del Panel



### 1 INPUT MIC, INPUT LINE, INPUT AUX

→ Mandos sensibles a la entrada (MIC, LINE, AUX)

Se utilizan para ajustar los niveles básicos para cada entrada. Ajuste los niveles de manera que los contadores de compás "IN" en la pantalla Level Meter (p. 23) no sobrepasen la línea punteada en la parte superior de la pantalla. También puede interrumpir (enmudecer) la señal girando el mando completamente hacia la izquierda.

### 2 PHONES

→ Mando Phones

Ajusta el volumen del auricular.

### 3 Display

Muestra información varia según la función concreta que se está realizando.

Siempre que ponga en marcha la unidad, la pantalla Level Meter se muestra en primer lugar. Las diferentes pantallas se visualizan con cada función que se recupere.

Las visualizaciones de la parte más alta hacen referencia (de izquierda a derecha) a la actual posición de la canción (compás, tiempo, y pulsación) y el tiempo (hora, minuto, segundo, y estructura), tempo (en tiempos por minuto o BPM), frecuencia de muestreo (32 = 32 kHz, 44 = 44.1 kHz), número de la canción, y el número del banco de pad.

### 4 LOCATOR

→ LOCATOR

Con los cuatro botones LOCATOR, puede registrar hasta ocho puntos en una canción para una recuperación posterior. (Para más información de las directrices acerca de cómo grabar y eliminar puntos localizados, consulte la p. 37.) Al pulsar cada botón, puede moverse instantáneamente hacia la posición predefinida del botón. Además, puede utilizar estos puntos localizados para definir zonas para la Grabación Punch-In y Punch-Out automática (p. 74, 85).

#### MEMO

Si mantiene presionado [SHIFT] y pulsa [CLEAR] la visualización cambia a la pantalla Mixer View (p. 24).

### 5 STATUS

→ Botones STATUS de Pista

Determinan el estado que incluye grabación, reproducción, y enmudecimiento para cada una de las pistas. El estado cambia como se muestra a continuación cada vez que pulse el botón.

Normal: PLAY (verde) → MUTE (apagado) → RECORD (rojo)

#### MEMO

Cuando selecciona grabación audio (p. 82), las pistas también se pueden seleccionar como pistas de origen BOUNCE (naranja).

Observe que no puede cambiar a la roja cuando alguna de las otras pistas ha sido seleccionada como destino RECORD (rojo). Cuando se visualiza la pantalla Pad Sampling, la secuencia es tal y como se muestra a continuación:

MUTE (apagado) → SAMPLING (naranja) → PLAY (verde)

#### MEMO

Cuando se encuentra en la pantalla Play List (p. 24), si mantiene pulsado [SHIFT] mientras presiona [STATUS] selecciona y deselecciona las pistas definidas como pista de destino cuando especifique una zona o cuando ajuste los Marcadores de Frase.

### 6 EFFECTS ON/OFF

→ Botones EFFECTS de Canal

Con los efectos internos en la posición Send/Return (p. 107), las señales enviadas a los efectos se pueden activar y desactivar (el indicador se ilumina cuando se activa).

Cuando los efectos se encuentran en la posición Channel Insert, puede activar y desactivar los efectos sólo para los canales seleccionados.

Cuando los efectos se encuentran en la posición Master Insert, la activación/desactivación de todos los botones se sincroniza.



Según la función asignada al deslizador (indicada por el indicador "PAD" aunque esté o no activado), el botón para el Canal MIC/LINE funciona como el botón EFFECT para cada sonido del pad o del micrófono o de la señal de entrada de línea.



Cuando éste es pulsado [SHIFT] mientras presiona, se visualiza la pantalla para cada tipo de ajuste para este canal (ecualizador, balanceado izquierdo-derecho, nivel de envío de efecto, etc.).

### 7 DISK

→ Indicador del Disco

Se ilumina cuando se accede a la unidad Zip interna. (Si se instala la expansión SP808-OP1/SP808-OP2 Multi-I/O, también se ilumina cuando se accede a una unidad Zip externa.)

### 8 PLAY

→ Botón PLAY

Estas cuatro pantallas básicas de tres tipos (Level Meter (dos tipos), Play List, y Big Time → p. 24) se visualizan y cambian en secuencia.



Mientras mantiene presionado [SHIFT] y pulsa [PLAY] cambia la pantalla a la pantalla Contrast Setting/Information (p. 24).

### 9 (PREVIEW) SCRUB

→ Botón SCRUB PREVIEW

Cuando lo ajusta a "On," un segmento muy corto de la canción que va en primer lugar se reproduce a (o iniciar desde) la actual posición repetidamente. Utilizándolo en combinación con el dial VALUE/TIME puede obtener un barrido de sensación auténtica (girando manualmente una bobina de cinta analógica y colocándola hacia el principio de una canción u otra posición en una cinta → p. 38 para información más detallada).

### 10 (PREVIEW) TO

→ Botón PREVIEW "to Now"

Cada vez que se presiona este botón, un segmento muy corto de la canción que va en primer lugar se reproduce a la actual posición. Si pulsa este botón mientras pulsa el [SHIFT] cambia la acción a la función "From Now", por el cual un segmento muy corto de la canción se reproduce iniciándose desde la actual posición (→ p. 39 para más información acerca de los ajustes durante la reproducción).

Esta función resulta útil para incluso una mayor precisión en la comprobación y ajuste la actual posición de la canción.

### 11 MUTE

→ Botón MASTER OUT MUTE

Enmudece temporalmente la salida sólo del MASTER OUT. El botón se ilumina y se apaga alternativamente cuando se pulsa cada vez; el sonido se enmudece mientras el botón está iluminado (sin embargo, la salida AUX y la señal a los auriculares no se enmudecen).

Cuando lo pulsa mientras mantiene presionado [SHIFT], se visualiza la pantalla para los ajustes relativos a la sección de mezcla total y a la posición de efectos.

### 12 A, B, C, D

→ Deslizadores TRACK

Controlan cada nivel de volumen de la pista. Si las pistas se están grabando a (cuando el indicador se ilumina en rojo), los deslizadores ajusta el volumen del monitor de grabación.

### 13 MIC/LINE (PAD)

→ Deslizador MIC/LINE (Deslizador PAD)

Ajusta los niveles de entrada (de LINE IN y MIC IN). Según los ajustes, también puede funcionar como el deslizador del nivel de volumen de la reproducción para muestras de pad. Éste viene predefinido de fábrica (se ilumina el indicador del PAD (p. 83)). Para comutar la operación de acceso directo debe pulsar [SCRUB] mientras el [SHIFT] está presionado.



En ambos casos, este deslizador no tiene efecto en las señales de AUX IN.

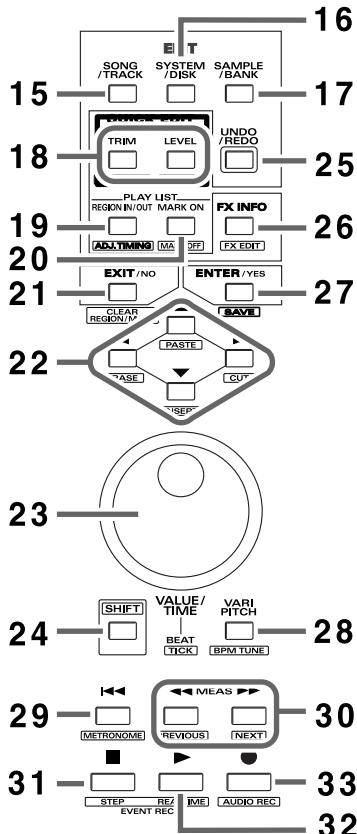
### 14 MASTER

→ Deslizador MASTER

Ajusta el volumen en general (el nivel de señal del MASTER OUT).



Este deslizador no tiene efecto en las señales de AUX IN.

**15-17 EDIT**

→ Grupo de Botones para Visualizar la Condición de Edición  
Visualizar las pantallas en las cuales se ajusta cada tipo de función de edición y parámetros.

**15 SONG/TRACK**

→ Botón de Edición SONG/TRACK

Visualiza el menú Edit y los ajustes para las canciones y las pistas. (Si pulsa [PLAY] se vuelve a visualizar una de las pantallas básicas.) Pulse [▲] o [▼] para seleccionar los elementos del menú y a continuación pulse [ENTER/YES] para ajustar la selección. Al pulsar [SONG/TRACK] mientras mantiene presionado [SHIFT] activa y desactiva la función PAD TO TRACK.

**16 SYSTEM/DISK**

→ Botón de Función Disk/ Ajustes del Sistema

Recupera el sistema- o disco-relativo a la función y menús de ajustes. (Si pulsa [PLAY] se vuelve a visualizar una de las pantallas básicas). Pulse [▲] o [▼] para seleccionar los elementos del menú y a continuación pulse [ENTER/YES] para ajustar la selección.

**17 SAMPLE/BANK**

→ Botón de Ajustes SAMPLE/BANK

Visualiza los menús para el procedimiento de muestreo también de edición para pad-y banco de pad-relativo a la edición y menús de ajustes. (Si pulsa [PLAY] se vuelve a visualizar una de las pantallas básicas.) Pulse [▲] o [▼] para seleccionar los elementos del menú y a continuación pulse [ENTER/YES] para ajustar la selección.

**18 (QUICK EDIT) SAMPLE**

Al pulsar estos botones (solos o mientras mantiene pulsado [SHIFT]), puede pasar directamente a la pantalla de ajustes para muestras específicas. Los dos botones visualizan las siguientes cuatro funciones.

**TRIM:** Ajusta los puntos donde se inicia y se detiene un sonido de muestra.

**LEVEL:** Ajusta el nivel de volumen de la muestra.

**STRETCH:** Estira (amplía/comprime) el tiempo de la muestra.

**PITCH:** Sólo cambia la afinación.

**19-20 (QUICK EDIT) PLAY LIST**

Los dos botones descritos a continuación son para interpretar operaciones de edición en la pantalla Play List.

**19 REGION IN/OUT**

→ Botón de Designación de Región

En la pantalla Play List (p. 24), este botón se utiliza para especificar zonas seleccionadas de canciones (púlselo mientras en otras pantallas se visualiza automáticamente la Play List). Puede cortar y copiar zonas específicas pulsando [SHIFT] mientras mueve el cursor (acerca de las direcciones → p. 92). Puede visualizar la pantalla Song Edit "Adjust Timing" si mantiene presionado el [SHIFT] y pulsa [REGION IN/OUT].

**20 MARK ON**

→ Botón (MARK) que especifica la Frase

En la pantalla Play List (p. 24), este botón se utiliza para especificar frases seleccionadas. Puede cortar inmediatamente y copiar frases específicas pulsando [SHIFT] mientras mueve el cursor (acerca de las direcciones → p. 93). Al pulsar este botón mientras mantiene pulsado [SHIFT], puede eliminar los Marcadores de las frases uno por uno.

**21 EXIT/NO**

→ Botón EXIT/NO

En las pantallas que siguen a los menús o en circunstancias similares, púlselo cuando desee abandonar e ir a una pantalla anterior. Cuando se visualicen los mensajes preguntando cuestiones, pulse este botón para responder "No." (Excepto para la indicación del "No", éste normalmente es útil para la función de salir de una pantalla mejor que eliminar cualquier ninguno de los ajustes.)

**22 ▲, ▼, ←, →**

→ Botones del Cursor (Arriba, Abajo, Izquierda, derecha)

Se utilizan principalmente cuando selecciona valores de ajustes (también se utilizan para cambiar entre pantallas en una visualización en cascada). Cuando los pulse mientras mantiene presionado [SHIFT] en la pantalla Play List, éstos se utilizan en intervalos seleccionados de edición (p. 94).

**23 VALUE/TIME**

→ Dial VALUE/TIME

Cambia los ajustes para elementos seleccionados con el cursor o por otros medios. En pantallas que no disponen de

## Vamos a Realizar Algunos Sonidos

valores numéricos u otros ajustes (por ejemplo, la pantalla Level Meter y la pantalla Play List (p. 24), éste se utiliza para mover la posición actual hacia delante y hacia atrás en la canción. En condiciones normales, al girar el dial mueve la posición en incrementos de un tiempo; cuando lo gira mientras mantiene presionado el [SHIFT], la posición se mueve en unidades de una pulsación (1/96 de un tiempo).



Para mover en unidades de compás, pulse [◀◀] o [▶▶].

### 24 SHIFT

→ Botón SHIFT

Si pulsa este botón en combinación con otros botones cambia las otras funciones de los botones. Cuando pulsa un botón mientras presiona el [SHIFT], se selecciona la función o la pantalla impresa en la casilla que se encuentra bajo el botón.

### 25 UNDO/REDO

→ Botón UNDO/REDO

Deshace la grabación anterior, procedimiento, u operación de edición (y devuelve la canción a las condiciones previas a la operación). El botón se encuentra operativo sólo si está iluminado. Si pulsa el botón inmediatamente después de la función de deshacer se ejecuta la función rehacer (ejecuta de nuevo la función de deshacer, o “deshace lo deshecho”).



El deshacer **sólo se aplica al último paso realizado.**

### 26 FX INFO

→ Botón de Información del Mando de Efectos a Tiempo Real Visualiza la pantalla de Información del Mando de Efectos a Tiempo Real, en el cual el estado de los ajustes de efectos actuales se indica por un ícono de mando.

Si pulsa este botón mientras mantiene presionado el [SHIFT] visualiza la pantalla Effects Edit (p. 108).

### 27 ENTER/YES

→ Botón ENTER/YES

Selecciona (introduce) el menú o ejecuta las funciones. Si se visualizan los mensajes preguntando cuestiones, también pulse este botón para responder “Yes.”

### 28 VARI PITCH

→ Botón VARI-PITCH

Ejecuta la función **Vari-Pitch** (que simula el control de la velocidad de la cinta en un grabador) en el sonido que se está reproduciendo. Vari-Pitch se activa (la afinación se cambia) y desactiva (normal) alternativamente cuando se pulsa el botón. Además, si pulsa este botón mientras mantiene presionado el [SHIFT] se visualizará la pantalla para ajustar el tempo y la amplitud del Vari-Pitch.



Cuando la frecuencia de muestreo está ajustada a “44” (44.1 kHz), no puede ajustar la afinación más arriba con el Vari-Pitch.



Al utilizar Vari-Pitch provoca el cambio correspondiente en el tempo de la reproducción de la canción, que produce un efecto como de avance rápido de una cinta. Sin embargo, al cambiar el tempo de la reproducción no tiene efecto correspondiente en el Vari-Pitch.

### 29 [◀◀]

→ Botón TO TOP

Se traslada al principio de la canción. Estas funcionan como el botón Metronome ON/OFF mientras presiona el [SHIFT] (p. 74).

### 30 [◀◀][▶▶]

→ Botones de Incremento y Disminución de Compás

Pulse [▶▶] para avanzar al principio del próximo compás; pulse el [◀◀] para retroceder al principio del compás anterior. Cuando pulsa estos botones de forma continua, funcionan como controles de avance rápido y rebobinado (sin producir sonido mientras están en funcionamiento).

En la pantalla Play List, estos botones se pulsan mientras mantiene presionado el [SHIFT] para avanzar de una frase al principio o al final de la frase próxima (o de la anterior) en secuencia en una pista seleccionada.

Durante el Step Recording, [◀◀] las funciones como el botón Back Step (le devuelven al paso previo) y [▶▶] añaden a descanso (p. 75).

### 31 [■■]

→ Botón STOP

Detiene la reproducción (o grabación) de la canción. También se pulsa para liberar el SP-808EX de la condición de reposo para grabar (p. 71, 82). Si lo pulsa mientras mantiene presionado el [SHIFT], la función Event Step Recording se selecciona, visualizando simultáneamente la pantalla (p. 76). Con la función Track Voice Reserve activada y al detener la canción, el botón STOP también se utiliza en una capacidad auxiliar para cambiar a [STATUS] (p. 159).

### 32 [▶] (PLAYBACK)

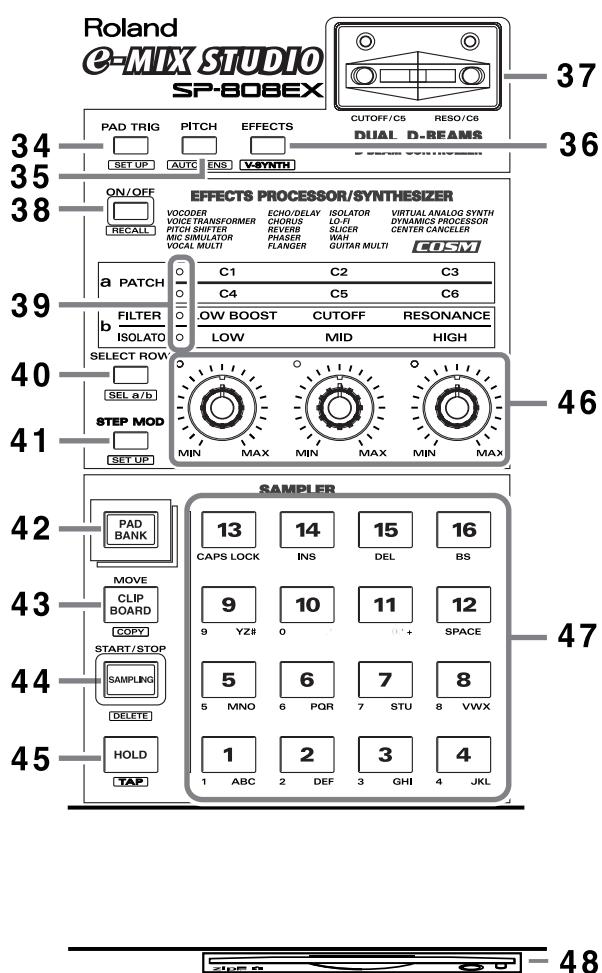
→ Botón PLAYBACK

Inicia la reproducción de la canción desde la actual posición (tiempo) en la canción. Además, al pulsar este botón se inicia la grabación en la condición de reposo para grabar (p. 71, 82). En Step Recording, al pulsar este botón se añade un ligado (que lleva un sonido del paso anterior al siguiente paso) (p. 75). Si lo pulsa mientras mantiene presionado el [SHIFT], se selecciona la función Event Realtime Recording, visualizando simultáneamente los elementos de ajustes relativos (p. 71).

### 33 [●]

→ Botón RECORD

Si lo pulsa durante la Grabación de Pistas deja el SP-808EX en la condición de reposo para grabar. Al pulsar [●] mientras mantiene presionado el [SHIFT] selecciona Track Audio Recording, visualizando simultáneamente los elementos de ajustes relacionados (p. 82).



### 34 (D Beam) PAD TRIG

→ Botón D Beam PAD TRIGGER

Cuando este botón está activado, puede utilizar los movimientos de la mano para interpretar muestras en pads específicos con el Controlador D Beam.

Para designar muestras para ser reproducidas (dos muestras en cada banco de pad), con el botón PAD TRIGGER presionado, pulse los dos pads uno después de otro (consulte p. 33 para más detalles).

Al pulsar este botón mientras mantiene presionado el [SHIFT] visualiza la pantalla (SET UP) en la cual puede realizar ajustes del Controlador D Beam por completo, tales como ajustes de sensibilidad.

### 35 (D Beam) PITCH

→ Botón PITCH del D Beam

Cuando éste está activado, puede utilizar los movimientos de la mano para bajar la afinación por completo del sistema con el Controlador D Beam. El descenso en la afinación varía con la distancia entre la mano y el sensor (consulte p. 34 para más detalles).

Puede ajustar la sensibilidad del D BEAM automáticamente presionando el [SHIFT] y pulsando D BEAM [PITCH].

### 36 (D Beam) EFFECTS

→ Botón EFFECTS del D Beam

Cuando está activado, puede utilizar los movimientos de la mano para cambiar los ajustes de efectos con el Controlador D Beam. Los efectos que se pueden cambiar son los mismos que aquellos controlados por los mandos Realtime Effects C5 y C6 (consulte p. 150 para más detalles).

Al pulsar D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] mientras mantiene presionado el [SHIFT] visualiza un Patch preseleccionado (en los ajustes originales, está ajustado a A62 "SY>Beam#1").

### 37 D BEAM CONTROLLER

→ Sección del Controlador D Beam

El sensor en el panel detecta el movimiento de la mano u otro objeto, y permite cambiar la afinación de la canción o muestras, llevando a cabo cambios continuos en los ajustes de efectos internos y muestras de sonido asignadas a los pads.

### 38 (EFFECTS PROCESSOR) ON/OFF

→ Activa y desactiva los efectos internos (el indicador se ilumina cuando los efectos están activados). Este conmutador le permite desactivar los efectos sin tener que realizar ningún cambio a los arreglos del mezclador o al estado de Send y Return.

### 39 Indicador de Selección de la Hilera del Parámetro

Indican qué hilera de elementos ("a" o "b"; ó, superior o inferior), será controlada por los Mandos Effects.

### 40 SELECT ROW

→ Botón de Selección de Función de Mando de Efecto

Al pulsar este botón con el [SHIFT] presionado cambia los efectos actuales entre "a," patches de efectos generales que pueden ser adaptados libremente, y "b" isolator de salida total y las funciones de filtro (p. 31).

Al pulsar este botón sin el [SHIFT] selecciona la hilera de efectos sobre la cual actuarán los mandos de efectos, cambiando entre las hileras superior e inferior indicadas en el panel dentro de cada uno de los grupos "a" y "b" mencionados con anterioridad.

### 41 STEP MOD

→ Botón STEP MODULATOR

Controla el Step Modulator (una función que le permite cambiar los sonidos de efectos en percusión → p. 153). Pulse el botón para activar y desactivar la función alternativamente. Aunque según el ajuste, éste también puede utilizarse para otras operaciones como aumentar el paso un o por uno. Si pulsa este botón mientras mantiene presionado el [SHIFT] se visualiza la pantalla en la cual puede definir ajustes relacionados con el Step Modulator (p. 153).

### 42 PAD BANK

→ Comutador PAD BANK

Visualiza la lista de los 64 bancos de pad individuales del SP-808EX. Gire el dial VALUE/TIME para cambiar el banco de pad para ser seleccionado mientras se muestra la pantalla. Pulse [ENTER/YES] y a continuación abandone la pantalla visualizando simultáneamente el banco de pad seleccionado. Si pulsa uno de los 16 pads con [PAD BANK] presionado, el banco de pad tiene el mismo número que el pad seleccionado.



Todas las muestras reproducidas al mismo tiempo detienen el sonido, excepto para cualquier muestra que esté siendo pulsada.

### 43 CLIPBOARD

→ Botón CLIPBOARD

Mueve (o copia) muestras de un pad a otro rápidamente. Al pulsar este botón mientras presiona uno de los pads, guarda temporalmente la muestra en el [CLIPBOARD]. Si pulsa el botón de nuevo con otro pad mueve la muestra hacia un nuevo pad. (para más instrucciones en otras funciones, consulte → Copiar, p. 62; Mover Sonidos de Pista a los Pads, p. 61).

### 44 SAMPLING

→ Botón SAMPLING

Visualiza la pantalla Sampling (p. 49). En esta pantalla, este botón también se utiliza para iniciar y detener el muestreo. Puede eliminar una muestra de pad presionando el [SHIFT], al pulsar SAMPLING [START/STOP], y a continuación pulsando el pad.



No puede pulsarlo durante ninguna reproducción de canción. Cuando muestree los sonidos de las canciones a los pads, en primer lugar se detiene la reproducción, pulse [SAMPLING] y especifique la pista que debe ser muestreada (consulte → p. 55).

### 45 HOLD

→ Botón HOLD

Mantiene la reproducción de la muestra después de dejar de pulsar el pad. Cuando esté reproduciendo una muestra de pad que esté ajustada para detenerse cuando deje de ser pulsada, pero desea que el sonido continúe incluso después de liberar el pad, pulse [HOLD] mientras presiona el pad deseado. Si pulsa [HOLD] una vez más libera la retención, y la muestra seleccionada detiene su reproducción (consulte → p. 42).

Mientras mantiene pulsado el [SHIFT] y golpea ligeramente este botón varias veces junto con el intervalo deseado (tempo), este tempo se visualiza en la pantalla mediante la unidad BPM (p. 58, 78, 166).

### 46 Mandos de Efectos a Tiempo Real

Cambia los ajustes de efectos a tiempo real. Las asignaciones del ajuste del efecto (parámetro) para cada mando se puede guardar en los patches de efectos.

Los indicadores en la parte superior izquierda de los mandos de efectos se iluminan cuando los efectos están activos en las posiciones actuales de los mandos.

### 47 1-16

→ Pads (1-16)

Puede asignar hasta 16 muestras a estos pads. Puede realizar varios ajustes a cada muestra (p. 41), tales como si tener la muestra sonando sólo cuando pulsa el pad, o tener la muestra en reproducción cuando se pulsa el pad y detenerla mediante otra pulsación del pad.

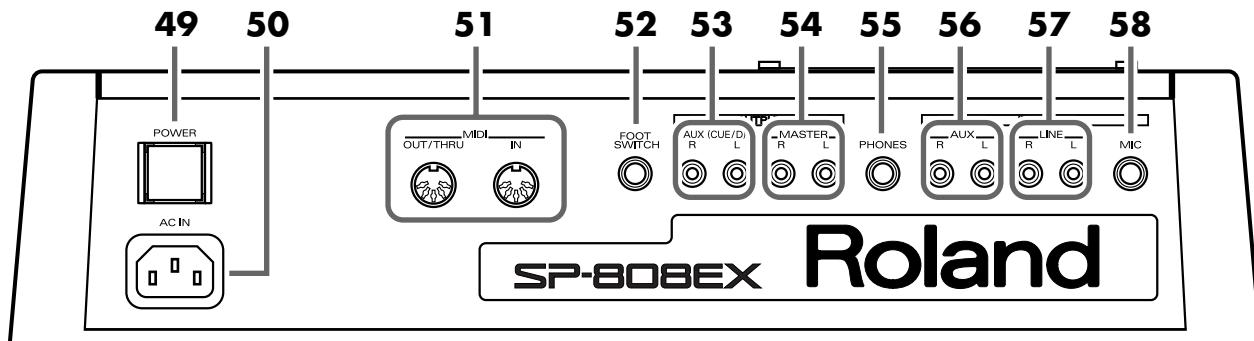
Los pads también se utilizan como teclas de caracteres para introducir nombres (p. 69) para canciones, bancos, y patches de efectos.

### 48 Zip Drive

La unidad Zip interna.



Antes de apagar la unidad, pulse el botón EJECT situado debajo de la ranura del disco y retire el disco.

**49 POWER**

→ Comutador POWER

Pone en marcha y apaga el SP-808EX.



Siempre extraiga el disco Zip de la unidad antes de apagar el equipo. Además, si ha realizado algún cambio a la canción y/ o a los patches de efectos, como información deberá guardarlos en el disco Zip antes de apagar el equipo.

**50 AC IN**

→ AC IN

El cable de alimentación de CA (accesorio) se conecta aquí.

**51 MIDI IN, OUT/THRU**

→ Conectores MIDI

Los dispositivos MIDI externos se conectan en estos (para más información acerca de cómo hacerlo, consulte → p. 176).

**52 FOOT SWITCH**

→ Jack Comutador de Pedal

El conmutador de pedal DP-2 opcional se conecta aquí.

Puede realizar varias operaciones, que incluyen el inicio y la detención de la reproducción de las canciones y la interpretación de sonidos muestreados, utilizando el conmutador de pedal (para seleccionar funciones, consulte → p. 161).

**53 OUTPUT—AUX L, R**

→ Jacks AUX (Auxiliares) OUT

Los jacks de salida auxiliares. Se utilizan en el envío de señales a dispositivos de efectos externos y en la función Pad Cue (p. 48). Además, con una expansión Multi-I/O instalada puede utilizar los jacks como jacks de salida directa D-Track (p. 175).



El volumen se determina por los ajustes internos del mezclador. No se cambia con el deslizador MASTER.

**54 OUTPUT—MASTER L, R**

→ Jacks MASTER OUT

Los principales jacks de salida de señal audio. El deslizador MASTER controla el nivel de salida.

**55 PHONES**

→ Jack Auriculares

Conecte auriculares estéreo a este jack. Según los ajustes del modo Jack AUX OUT, puede seleccionar el sonido sólo desde el MASTER OUT, o una mezcla de los sonidos desde MASTER OUT y AUX OUT (p. 48).

**56 INPUT—AUX L, R**

→ Jacks AUX (Auxiliares) IN

Estas entradas estéreo se utilizan para devolver las señales desde el efecto externo u otros ciertos propósitos. Basada en los ajustes puede seleccionar de los dos tipos de procedimientos para las señales de entrada como se muestra a continuación (p. 105).

La señal no se graba (siempre sale mediante el MASTER OUT).

La señal se graba durante el muestreo (o durante la grabación audio a las pistas).

**57 INPUT—LINE L, R**

→ Jacks LINE IN

Estos jacks de entrada estéreo son para conectar instrumentos musicales, reproductores de CD, u otros dispositivos similares. Las señales desde estas entradas se graban durante el muestreo o la grabación audio a pistas.

**58 INPUT—MIC**

→ Jack MIC IN

Puede conectar un micrófono aquí. La señal desde esta entrada se graba como la fuente de MIC y muestreo de canal LINE o la grabación audio a pistas. La señal está sujeta a la posición central de la panoramización estéreo.

Para el jack y nombres y funciones del conector con el SP808-OP1 (Expansión Multi-I/O), consulte → p. 169.

Para el jack y nombres y funciones del conector con el SP808-OP2 (Expansión Multi-I/O), consulte → p. 169.

### Conexiones

#### Establecer las Conexiones con Otros Dispositivos para Utilizar el SP-808EX

Los siguientes puntos resumen la instalación mínima necesaria para utilizar el SP-808EX.

- Dispositivo de audio estéreo (tal como un amplificador de teclado, sistema PA, equipo estéreo doméstico, o un equipamiento similar), o auriculares estéreo
- Micrófono, instrumento musical, reproductor de CD, u otra fuente de grabación
- Cable adecuado para conectar cada dispositivo
- Disco Zip (accesorio)

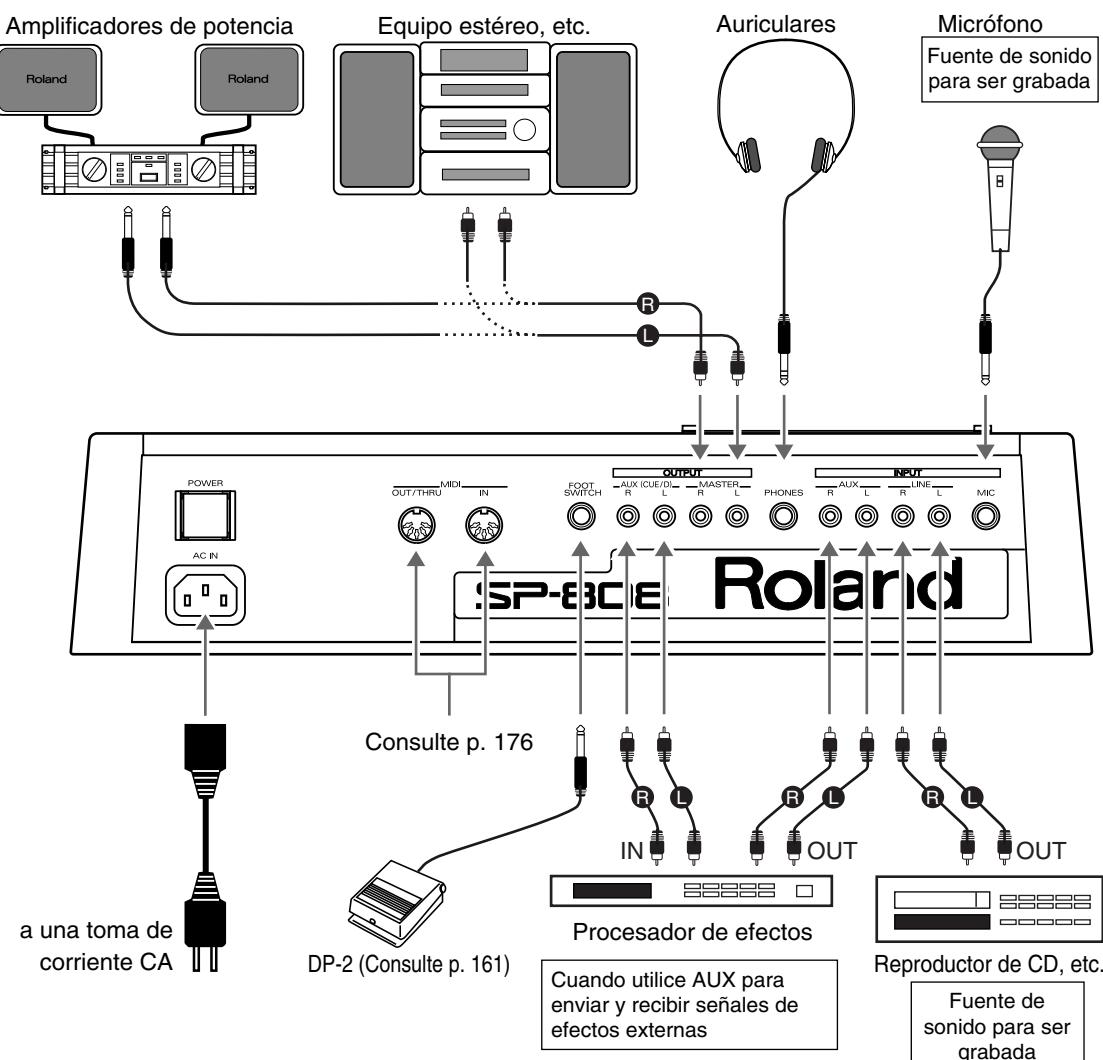
Después de obtener todos estos elementos conecte cada dispositivo, que hace referencia a la figura que se muestra a continuación.

#### NOTA

- Para prevenir el malfuncionamiento y / o daños en los altavoces u otros dispositivos, baje siempre el volumen, y apague todos los dispositivos antes de hacer cualquier conexión.
- Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Es necesario un breve intervalo (de pocos segundos) después de que la unidad sea operativa.
- Es posible que el micrófono y los altavoces no terminen de acoplarse según la posición de uno con relación a los otros. Esto puede solucionarse:
  1. Cambiando la orientación del micrófono(s).
  2. Colocando de nuevo el micrófono(s) a una distancia mayor de los altavoces.
  3. Bajando los niveles del volumen.

#### MEMO

Utilice un conector o los adaptadores del cable disponibles en el mercado cuando conecte dispositivos con jacks estándares a los jacks LINE IN/OUT.



## Conectar una Guitarra Eléctrica o un Bajo

Debido a la impedancia discordante (una propiedad eléctrica), la calidad del sonido puede verse afectada si conecta una guitarra eléctrica o un bajo eléctrico directamente al SP-808EX.

Siga los pasos descritos a continuación si piensa conectarlos directamente.

- Utilice un efecto externo que disponga de un conmutador On/Bypass electrónico (como uno de la serie de efectos BOSS) conectado entre el instrumento y el SP-808EX.

→ Este tipo de efecto disponen de una impedancia de entrada igualando la impedancia de las guitarras eléctricas, pero utiliza una impedancia de salida relativamente baja. Funciona incluso en la posición de reposo (cuando no se aplica ningún efecto).

- Utilice una guitarra o bajo que tenga un preamplificador interno, o que utilicen pastillas activas.

→ Estos tipos de guitarras y bajos disponen de una impedancia de salida relativamente baja.

## Micrófonos que Puede Utilizar con el SP-808EX

Con un micrófono conectado en el jack MIC del SP-808EX, el mando puede ajustar el nivel de entrada por encima de una amplia gama. Además, puede utilizar los micrófonos de condensador eléctricos y más dinámicos para las voces e instrumentos.



El ajuste del mando INPUT MIC varía con el tipo de micrófono utilizado. Observe si el ajuste de la sensibilidad de la entrada es demasiado alto y provoca ruidos y distorsión.



Si conecta los siguientes micrófonos directamente, el SP-808EX no funcionará correctamente.

- Micrófonos de condensador profesionales que requieran una fuente de alimentación phantom
- Micrófonos estéreo compactos que utilicen conectores TRS (tip/ring/sleeve) (el mismo tipo utilizado con los auriculares estéreo)
- Micrófonos con niveles de salida extremadamente bajos

## Activar y Desactivar la Unidad



Una vez haya completado las conexiones (p. 21), active la alimentación de los diferentes dispositivos en el orden especificado. Si activa los dispositivos en un orden incorrecto, corre el riesgo de provocar malfuncionamiento y/o daños en los altavoces y otros dispositivos.

Unidad Zip externa (p. 172) → SP-808EX → dispositivos MIDI → Amplificadores de potencia

### Poner en marcha

1. Pulse el conmutador POWER.

2. Inserte el disco Zip en la unidad interna.

Al cabo de unos segundos, aparecerá la pantalla Level Meter. Las preparaciones se han completado. Durante este tiempo, puede seleccionar una canción guardada previamente y el banco de pad.



Contador de Canales



- Cuando se inserta un nuevo disco Zip o un disco Zip utilizado con otro dispositivo, se visualiza el mensaje de confirmación "...NOT SP-808 Disk.Format Now?" preguntando si desea o no formatear el disco.

Cuando pulsa [ENTER/YES], se visualiza "Format (44.1k:QUICK) ARE YOU SURE?". Pulse [ENTER/YES] otra vez en este punto, se ejecutará el formateo. Antes de formatear, puede seleccionar la frecuencia de muestreo (44.1 kHz o 32 kHz) para el disco (p. 26) con el dial VALUE/TIME. Si pulsa [▶], también puede utilizar el dial para seleccionar el tipo de formato (p. 26); seleccione entre QUICK o FULL.

- Si formatea un disco en el SP-808EX borrará todos los contenidos del disco.

### Apagar la unidad

1. Pulse el botón EJECT para extraer el disco.

Se lleva a cabo el procedimiento de confirmación del guardado de canciones "Extraer un Disco" descrito en el próximo punto. Una vez completado este procedimiento se extrae el disco.

## Vamos a Realizar Algunos Sonidos

- Después de que "Wait a moment..." aparezca en la pantalla, le seguirá la pantalla LEVEL, y a continuación puede pulsar el botón POWER para apagar la unidad.



Cuando ponga en marcha la unidad sin ningún disco insertado, el SP-808EX cambia al modo Diskless (p. 167), y los pads parpadean repetidamente en secuencia.



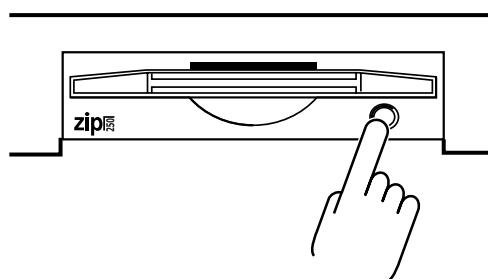
Puede insertar un disco Zip o apagar la unidad siempre que se visualice la pantalla LEVEL METER del modo Diskless (p. 167).

### Insertar y Extraer un Disco

Cuando inserte un disco, insértelo con cuidado directamente en la unidad y compruebe que no lo haya invertido de cara. Utilice el siguiente procedimiento para expulsar los discos.

#### Extraer el Disco Después de Guardar Cambios en las (Sobreescibir) Canciones

- Pulse el botón EJECT redondeado situado en la parte inferior derecha de la ranura del disco.



"Save Current Song? (Overwrite Only.)" aparece en la pantalla.

- Pulse [ENTER/YES].

Después de guardar la canción sobreescrita, el disco se expulsa.

#### Extraer el Disco Sin Guardar las Canciones

- Pulse el botón EJECT redondeado situado en la parte inferior derecha de la ranura del disco.

"Save Current Song? (Overwrite Only.)" aparece en la pantalla.

- Pulse [EXIT/NO].

"Eject, (Not Saved) ARE YOU SURE?" aparece en la pantalla.

- Pulse [ENTER/YES] y se expulsará el disco.

Si pulsa [EXIT/NO] cancelará la expulsión del disco.



- El proceso de guardado que se realiza cuando expulsa los discos se limita a la sobreescritura (cambios realizados en la misma canción). Si desea guardar la canción actual como una canción separada, o si desea cambiar el nombre de la canción debe realizar el procedimiento Guardar canción (p. 80) antes de expulsar el disco.
- La necesidad de guardar los patches de efectos no se

confirma si no extrae el disco. Utilice el procedimiento Guardar del patch de efecto (p. 111) cuando guarde información como un patch de efecto.

### Cambiar el Brillo de la Pantalla (Ajuste Contrast)

El contraste de la pantalla cambiará según la temperatura así como el ángulo de visualización. Utilice el siguiente procedimiento para ajustar el contraste de la pantalla si la visualización resulta difícil.

#### Ajustar el Contraste

- Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [PLAY] para visualizar la pantalla "CONTRAST/INFO".
- Al girar el dial VALUE/TIME cambia el contraste de la pantalla; ajuste el valor adecuado para la mejor visualización (en un intervalo de 1-16, con el 16 que proporciona el mayor contraste de pantalla).
- Pulse [EXIT/NO].

Volverá a la pantalla básica.



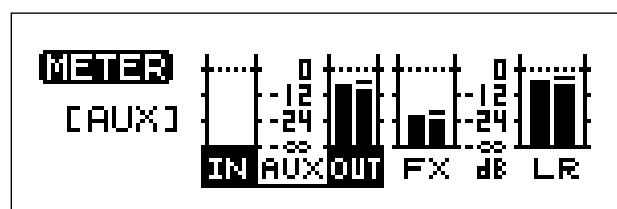
Este ajuste se guarda automáticamente cuando el disco se expulsa (o en otras veces adecuadas), y se conserva incluso si apaga la unidad.

### Visualizar y Cambiar las Pantallas Básicas (Level Meter, Play List, Big Time)

**Las visualizaciones básicas del SP-808EX aparecen pulsando [PLAY] en la parte inferior de la pantalla.** Las pantallas básicas incluyen las siguientes (cuatro) pantallas de tres tipos, y cada una de ellas puede comutarse en secuencia si pulsa [PLAY].

#### La Pantalla Level Meter

Consta de dos pantallas separadas, una visualiza el grupo de pista y los contadores del canal mic/line, y la otra está formada por los contadores AUX In/Out (Pulse [PLAY] para cambiar de pantallas). Cuando grabe señales de audio a las pistas, los contadores indican los niveles de grabación de pista. En la pantalla AUX Meter, "Fx" también indica el nivel de envío de efectos cuando los efectos internos se encuentran en la posición de Send/Return (p. 103).



Contador AUX

→ Inmediatamente después de poner en marcha la unidad, se visualiza la pantalla Track y Mic/Line Channel Meters.

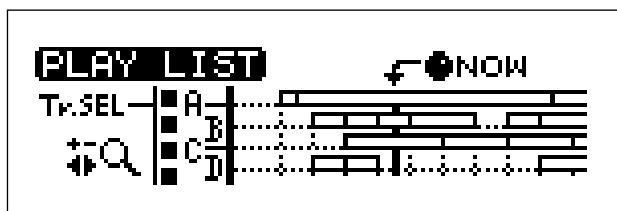
## Pantalla Play List

En esta pantalla, puede comprobar las frases grabadas en las pistas fijándose en su posición y la longitud dentro de los cuadros (rectángulos).

Las líneas verticales punteadas de la pantalla indican los compases.

La zona indicada en la pantalla puede ser ampliada pulsando [◀] y estrechada mediante el [▶].

También puede especificar intervalos deseados pulsando [REGION IN/OUT] o [MARK ON]. El intervalo seleccionado puede copiarse o eliminarse con un sólo toque (p. 92, 94).



## Pantalla Big Time

En esta pantalla, la posición indicada de la canción (la posición de canción) que normalmente aparece en caracteres pequeños en la parte superior de otras pantallas se amplía por completo a toda la pantalla. Las unidades indicadas pueden cambiarse según sus propias necesidades (p. 36, Compás (Meas)/Tiempo (Beat)/Pulsación (Tick) u Hora/Minuto/Segundo/Estructura). Cuando interprete en fases oscurecidas o en otras muchas situaciones, la utilización de esta pantalla hará que la visualización del tiempo sea más fácil de ver.



## Otras Pantallas de Información (Contrast/Info y Mixer View)

Junto con las pantallas básicas, existen otras dos pantallas que proporcionan la siguiente información básica (si pulsa [PLAY] mientras se encuentra en alguna de estas pantallas volverá a las pantallas básicas anteriormente descritas).

## Pantalla de Información y Ajuste Contrast

→ Para visualizar esta pantalla, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [PLAY].

El contraste de la pantalla puede ajustarse con el VALUE/TIME. Esta pantalla también se utiliza para comprobar el nombre de la canción seleccionada actualmente (SNG), el nombre del banco de pad (BNK), tiempo de grabación restante (Remain), y la cantidad de memoria que queda para crear la canción (SngData).

Todos los elementos de esta pantalla distintos al contraste sólo se pueden confirmar, no ajustar. Tal como para los cambios de cada uno de los otros elementos, cambie los nombres de la canción cuando lleve a cabo el procedimiento Guardar (p. 80) o en la pantalla Edit y cambie los nombres del banco de pad en la pantalla Bank Edit (p. 160).



Cambie la amplitud del Vari-Pitch en la pantalla BPM Tune (p. 45).

<b>INFORMATION</b>	<b>Remain</b>
SNG > Big Beat #21	33M49s
BNK > Hard Drums	SngData
Disp Contrast	97%

## Pantalla Mixer View

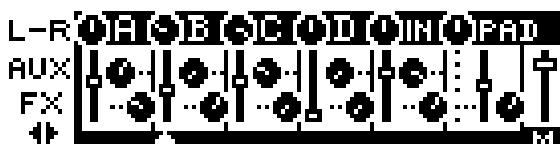
→ Para visualizar esta pantalla, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse el Locator [CLEAR].

Puede comprobar los ajustes del mezclador representados gráficamente en esta pantalla y toscamente hacer ajustes.

Puede confirmar el balanceado izquierda-derecha, el nivel de envío a AUX OUT y los efectos internos de cada uno de los canales de entrada y las Pistas A-D. Además, si pulsa [◀] o [▶] para mover la flecha (△) en la parte inferior de la pantalla y gira el dial VALUE/TIME, puede hacer funcionar los controles para cada uno de estos parámetros y cambiar, así, sus ajustes. Para ajustes más precisos, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [EFFECTS] para cada canal para visualizar la pantalla de ajustes de cada canal individual.



Si pulsa [PLAY] volverá a las pantallas básicas.



### Si Aparece una Pantalla Desconocida (¿Cómo Volver a las Pantallas Básicas?)

Mientras no esté familiarizado con la operatividad de la unidad, puede fácilmente navegar hacia una pantalla desconocida. En tales casos, puede pulsar [PLAY] para volver a una de las pantallas básicas (la más recientemente seleccionada).

### Acerca de la Unidad Zip Interna

El SP-808EX utiliza discos Zip de 250 megabytes. Los discos Zip, además de disponer de acceso a alta velocidad y un almacenamiento de alta capacidad, pueden ser intercambiados instantáneamente, justo como un disquete. El SP-808EX utiliza esta función, utilizando la tecnología de **muestreo de memoria virtual** para acceso al disco directo, y la expresión de sonidos.

#### NOTA

- "Zip" es una marca comercial de Iomega Corporation (U.S.A.).
- Antes de desactivar la alimentación del SP-808EX, siga siempre el procedimiento correcto para extraer el disco (p. 23).
- Nunca mueva el SP-808EX, no lo sujete a fuertes vibraciones con un disco insertado en la unidad.
- Como con los ordenadores personales y dispositivos similares, apagar el equipo mientras se está escribiendo información en el disco puede provocar la pérdida de los datos. Tenga cuidado con la desconexión accidental del cable de alimentación, y prevenga accidentes similares.
- Nunca apague la unidad mientras se visualice el mensaje "KEEP POWER ON!" en la pantalla, incluso si la unidad de disco no parece estar en funcionamiento. Si apaga la unidad mientras se visualice este mensaje provocará la pérdida de los ajustes del sistema y de todos los patches de efectos.

### Acerca de los Soportes Zip Que se Pueden Utilizar con el SP-808EX

El SP-808EX utiliza sólo soportes de disco del sistema Zip disponible en el mercado especificado como "Zip 250."

#### NOTA

- Un disco Zip de 100-MB no se puede formatear a "FULL." Además, debido a las especificaciones del disco, puede no ser posible realizar grabaciones de audio o muestrear mientras se reproduce una pista de canción o una muestra.
- No inserte por la fuerza soportes no compatibles con la unidad de disco—en caso contrario podría provocar daños en la unidad.

Si un disco Zip que haya sido utilizado con ordenadores personales u otros dispositivos se inserta en la unidad del SP-808EX, aparece el mensaje de confirmación "...NOT SP-808 Disk. Format Now?" preguntando si desea formatear el disco para utilizarlo en el SP-808EX. Pulse [ENTER/YES] en este punto, el SP-808EX procede a formatear el disco. Observe que en este caso, todos los contenidos del disco se perderán permanentemente. (Después de formatear, puede utilizar el disco en el SP-808EX.)

**NOTA**

Aunque los contenidos completos del disco no se pueden proteger (del borrado accidental) en el SP-808EX, puede establecer la protección para canciones (p. 81) y bancos de pad (p. 160).

## Preparar Discos Zip Nuevos para el Uso (Format Disk)

Para utilizar un disco Zip con el SP-808EX, en primer lugar debe formatear el disco. Cuando inserte un nuevo disco Zip (o un disco Zip que haya sido utilizado en otro dispositivo), aparecerá la pantalla para formatear (p. 22).

**NOTA**

**Cuando formatea un disco, todos los contenidos del disco se pierden permanentemente.**

Si desea inicializar un disco (borrando por completo todos los contenidos) que ya haya sido utilizado con el SP-808EX, formatee de nuevo el disco utilizando el siguiente procedimiento.

### Formatear de Nuevo los Discos

1. Pulse [SYSTEM/DISK].
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Format Disk?" y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "SamplingRate?" (frecuencia de muestreo—detalles a continuación).
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "44.1" o "32."
5. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Format Type."
6. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "QUICK" o "FULL."

**QUICK:** Ejecuta un proceso que sólo evita lógicamente la información en el disco. Este permite que el formateo pueda llevarse a cabo rápidamente. Normalmente se selecciona este método.

**FULL:** Este proceso borra físicamente todos los sectores de información del disco, borrando por completo el disco. Aumenta la rentabilidad de los discos, concretamente en aquellos que han sido utilizados previamente en otros equipos. Formatear FULL tarda aproximadamente unos 10 minutos a completarse.

7. Pulse [ENTER/YES].

"Erase ALL data, ARE YOU SURE?" aparece en la pantalla.

8. Pulse [ENTER/YES] otra vez para formatear.

### Con el SP808-OP1 (expansión opcional → consulte p. 168) instalado en el SP-808EX

Cuando no conecta una unidad Zip externa, "TargetDrive" que aparece en la parte superior de las pantallas, visualizado después del Paso 3, se fija normalmente en "INTERNAL" (unidad interna). Cuando conecta una unidad Zip externa, éste debe cambiar a "EXT.ID5" o indicar otra unidad (este número indica el SCSI-ID: → consulte p. 172).

Incluso cuando el disco designado para formatear se encuentra en una unidad externa, el procedimiento se realiza básicamente de la misma manera (sin embargo, cuando no existe ningún disco colocado en la unidad, aparecerá el mensaje "Can't Execute.(No Disk.)" en la pantalla).

## Ajustar la Frecuencia de Muestreo

En general, una **frecuencia de muestreo** alta le proporciona una reproducción con los mejores sonidos de fidelidad, y éstos a la vez, con una ampliada gama alta. A la inversa, si selecciona una frecuencia de muestreo baja puede alargar la grabación y los tiempos de reproducción con la misma cantidad de memoria (aunque haya casos en algunos estilos musicales donde una baja frecuencia de muestreo se selecciona intencionadamente con la intención de desdibujar la gama alta o realizar algunos cambios similares en la calidad de sonido).

Con el SP-808EX, puede seleccionar dos frecuencias de muestreo: 44.1 kHz (adecuada para CDs y MDs) y 32 kHz. Sin embargo, este ajuste sólo se puede definir cuando el disco está formateado (consulte la sección anterior). Además, sólo una frecuencia de muestreo se puede seleccionar para utilizar en cualquier disco. La información con frecuencias de muestreo diferentes no pueden permanecer en el mismo disco.

La cantidad de variación disponible con la función Vari-Pitch (p. 45) también cambia con la frecuencia de muestreo.

Cuando selecciona 44.1 kHz como la frecuencia de muestreo, la afinación se puede ajustar dentro de un intervalo de 18.1%–100% (aunque la afinación sólo se puede ajustar hacia abajo); cuando ajusta la frecuencia de muestreo a 32 kHz, la afinación es ajustable en un intervalo de 25.0%–137.8% (ambos ajustes hacia arriba y hacia abajo son posibles).

Normalmente, la frecuencia de muestreo se indica donde se posiciona "kHz" en la parte superior de la pantalla. "44" indica 44.1 kHz, y "32" indica 32 kHz.

### Nota Técnica

La **frecuencia de muestreo**, también conocida como la frecuencia de muestrear, hace referencia al procesamiento del sonido en kilohercios (kHz). En la conversión digital de las señales analógicas (como las señales de audio), este valor numérico indica el número de veces por segundo que se codifica digitalmente el sonido. Por ejemplo, en una frecuencia de muestreo de 32 kHz, el sonido se codifica digitalmente 32.000 veces por segundo, y el valor numérico cada vez que se codifica el sonido se graba en la memoria (del SP-808EX, se graba en el disco Zip).

### Tiempos Máximos de Muestreo y Almacenamiento de Información Disponible en los Discos Zip

A continuación se indica el tiempo máximo de grabación total, que incluye muestrear a los pads, grabar directamente a las pistas, etc., disponible con los discos Zip (la grabación estéreo utiliza el doble que un tiempo de grabación monoaural).

#### En una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz:

Aproximadamente 122 min.

#### En una frecuencia de muestreo de 32 kHz:

Aproximadamente 169 min.

**Máximo número de muestras:** 1.024 (16 pads x 64 bancos de pad)

Arreglar muestras (frases) en una canción también consume memoria de datos de canción que es distinta de la memoria de onda audio. A continuación se indica la memoria máxima adjudicada para cualquier canción; la cual no se puede sobrepasar.

Con cada “pulsación y liberación” de un pad que constituye un “evento”, una canción (con un total de cuatro pistas) puede grabar aproximadamente 2.000 eventos.



Se pueden grabar hasta 64 canciones en un disco.



La capacidad máxima de información puede variar algo según las condiciones. Además de estos acontecimientos en las pistas, los ajustes del mezclador y los ajustes relacionados con la sincronización MIDI se incluyen también en las canciones.

Además, los 149 patches de efectos de Usuario se pueden guardar también en discos (considerando que el contraste de la pantalla y otros ajustes relacionados con el sistema en general se guardan automáticamente e internamente por el SP-808EX).

### Nota Técnica

El SP-808EX utiliza la tecnología de codificación audio original de Roland “R-DAC,” que permite unos tiempos de grabación y reproducción ampliados mientras mantiene una alta calidad de sonido. Por otra parte, desde que se ingenió para compartir formas de onda sónicas en la medida de lo posible (por ejemplo, no se crea una nueva forma de onda cuando un compás simplemente es copiado), puede grabar y reproducir realmente canciones más largas que los tiempos de grabación mencionados más arriba podrían indicar.

### Comprobar la Memoria Restante en los Discos Zip

Para comprobar la cantidad de tiempo de grabación libre del disco, mantenga presionado [SHIFT] y pulse [PLAY] para visualizar la pantalla Information.

Aquí, junto con la información como el nombre de la canción, puede comprobar la cantidad de tiempo (Remain), en minutos y segundos, que restan disponibles para grabar (la indicación de esta pantalla cambiará según si la grabación sea estéreo o monoaural y se especifique en la pantalla Recording (Sampling)).

Además, también puede comprobar la memoria restante de datos de la canción, que se indica como un porcentaje.



El tiempo de grabación audio restante se indica también en las pantallas Sampling y Track Direct Recording.

## Escuchar las Canciones de Demostración (Cómo Interpretar Canciones y Muestras)

El disco que viene incorporado con el SP-808EX incluye algunas canciones de demostración. Escúchelas.

1. Compruebe que el amplificador, auriculares y otros equipos estén conectados correctamente.
2. Siga los pasos descritos en "Activar y Desactivar la Unidad" (p. 22), ponga en marcha el SP-808EX.  
Se visualiza la pantalla Level Meter.
3. Desplace los deslizadores para las Pistas A-D al nivel indicado por la línea del marcador rojo (0 dB).
4. Baje el deslizador MASTER.
5. Pulse [▶] (PLAYBACK) y levante gradualmente el deslizador MASTER.

Ajuste el volumen de la canción de demostración al nivel adecuado.

6. Pulse [■] para detener la reproducción de la canción.  
Cuando pulse [◀◀] y [▶] (PLAYBACK) otra vez, la canción vuelve a reproducirse desde el principio.



La grabación, interpretación pública, emisión, o cualquier otro uso de las canciones de demostración, distinto al disfrute personal sin el previo permiso del propietario del copyright representa una violación de las leyes.

## Ajustar el Volumen en General (Deslizador MASTER)

El nivel de volumen del MASTER OUT se ajusta con el deslizador MASTER. Además, el volumen relativo de los canales izquierda y derecha en el campo estéreo se puede ajustar con el Master Balance del mezclador Master Balance (p. 102). Al principio, está ajustado a 0 (niveles iguales).

## Ajustar el Volumen del Auricular

El mando de control del volumen del auricular se utiliza para ajustar el volumen de los auriculares del jack PHONES (sin embargo, si el nivel Master está completamente bajado, luego incluso si sube el mando de los auriculares, el sonido del MASTER OUT será inaudible.)



Si el mezclador está ajustado a "CUE" mientras se encuentra en el modo AUX OUT Jack (p. 48), puede escuchar el sonido del AUX OUT mezclado con la salida corriente. El volumen AUX OUT se ajusta con el Nivel AUX OUT (p. 105) del mezclador.

## Ajustar el Volumen para Cada Pista (Deslizadores Track)

El volumen de cada Pista Track A-D estéreo se ajusta con los deslizadores Track (A-D).

El balanceado estéreo para cada pista se puede ajustar en la pantalla Mixer View (presionando el [SHIFT] y pulsando [CLEAR] al mismo tiempo→ consulte p. 24) o en la pantalla Track A-D (p. 102).



A menos que cada [STATUS] de pista se cambie a "PLAY" (en el cual estado el indicador es verde), el sonido no se reproducirá, incluso con los deslizadores elevados. Por ejemplo, si ajusta una pista a "MUTE" (indicador apagado), luego el sonido de reproducción para esta pista no se puede escuchar, indiferente a la posición del deslizador. Para que el indicador se vuelva verde, pulse [STATUS] entre 1–3 veces.

## Visualizar una Canción Diferente (Comutar Canciones)

Algunas canciones de demostración se proporcionan en el disco que viene con el SP-808EX. Siga el siguiente procedimiento para cambiar de canciones.

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Seleccione "Select Song?" y pulse [ENTER/YES].  
La lista de las canciones aparece en la pantalla.
3. Pulse [▲] o [▼] (o gire el dial VALUE/TIME) para seleccionar la canción deseada.
4. Pulse [ENTER/YES].  
"Save Current Song? (Overwrite Only.)" se visualiza en la pantalla.  
Ya que la canción de demostración tiene la función de protección aplicada, aparece el mensaje "ARE YOU SURE?".
5. Antes de cambiar de canción, pulse [ENTER/YES] se desea proteger tal canción de ser sobreescrita; si no piensa en guardarla, pulse [EXIT/NO].

Cuando pulsa [ENTER/YES], la actual canción se guarda y la canción seleccionada se visualiza. Cuando no pulsa [EXIT/NO], en primer lugar se visualiza el mensaje "ARE YOU SURE". Si pulsa [ENTER/YES], la canción seleccionada se recupera sin guardar la canción actual.



Cuando SongSave Confirm (que pregunta acerca de si desea o no guardar la canción actual: consulte p. 164) se ajusta a "OFF," a continuación la canción designada se visualiza directamente cuando pulsa [ENTER/YES] en el Paso 4.

### Añadir Sonidos de Muestra Pulsando los Pads

Cuando pulsa [■] para detener la reproducción de la canción, los 16 pads se iluminan en rojo. Los pads iluminados tienen muestras (sonidos) grabados en ellos. Pulse un pad iluminado para reproducir la muestra grabada en él. El pad parpadea mientras se reproduce la muestra.

Al adquirir la unidad, se asignan los bucles de muestras de frases que duran desde uno a varios compases o efectos de sonidos para cada pad. Pulse los pads ahora para reproducir estos sonidos.



Se puede aplicar un máximo de cuatro sonidos pulsando los pads simultáneamente.



Cuando todos los [STATUS] se encuentran en "PLAY" (iluminados en verde), durante la reproducción de una canción, todos los pads permanecen apagados e incluso al pulsarlos, las muestras no suenan. Al pulsar [STATUS] para las pistas adecuadas provoca que el pad apagado (enmudecido) se ilumine. De esta manera, puede reproducir sonidos asignados a los pads, como efectos de sonidos de superposiciones y otros sonidos durante la reproducción de las canciones, incluso canciones de demostración (limitados por el número de pistas enmudecidas).

### Seleccionar Bancos de Pad

Cuando muestree (p. 49) diferentes tipos de frases y sonidos, cada sonido (muestra) se asigna a uno de los pads. Un grupo de muestras (grabadas al grupo de los 16 pads) se conoce como un **Banco de Pad**.

Con el SP-808EX, los 64 bancos de pad se guardan en un disco. Siga el siguiente procedimiento para pasar entre ellos.

1. Pulse [PAD BANK].

Se visualiza la pantalla Pad Bank List.

Se visualiza el Pad Matrix, que le permite comprobar donde hay una muestra.

2. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el banco del pad.

3. Pulse [ENTER/YES].

El banco de pad se selecciona, y se abandona la pantalla.

Cuando (se visualice cualquiera de los primeros dieciséis bancos de pad),

1. Pulse [PAD BANK].

2. Pulse el número de pad 1–16 que corresponda al banco de pad que desee recuperar.

Este número del banco de pad se selecciona, y se abandona la pantalla.

Ahora, puede conmutar bancos de pad y reproducir una muestra en un banco de pad diferente.

### Enmudecer Temporalmente la Salida (Master Out Mute)

Al pulsar [MUTE] encima del deslizador MASTER, puede interrumpir la salida del MASTER OUT. Cada vez que pulse el botón, el indicador se ilumina (en rojo) y se apaga alternativamente. La salida se enmudece mientras el botón esté iluminado.



Este procedimiento no tiene efecto en la salida desde los auriculares o desde AUX OUT. Puede utilizar esta función cuando, por ejemplo, durante una interpretación en directo desee utilizar los auriculares para repasar la melodía que se reproducirá a continuación en el SP-808EX, mientras la audiencia escucha el sonido que sale de algunos otros instrumentos o aparato (como un tocadiscos).

## Aplicar Efectos a las Canciones de Demostración

Es posible añadir efectos a las canciones de demostración. Cuando se activan los efectos internos, se pueden aplicar los efectos utilizando los métodos send/return o insert. (Para información detallada acerca de lo que significa send/return e insert, → consulte p. 103, 107.) Para más detalles acerca de los efectos, consulte los Capítulos 9 y 10 (para el procedimiento de añadir efectos a las muestras del pad, → consulte p. 46).

## Añadir Efectos a las Canciones de Demostración

1. Pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] para activar los efectos, de forma que el botón se ilumine.
2. Si el indicador para el Procesador de Efectos "b" (fila segunda en la parte inferior) se ilumina, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [SELECT ROW] para pasar a "a" (PATCH, fila segunda en la parte superior) (para más detalles acerca de "a" y "b," → consulte p. 31).
3. Pulse [FX INFO] y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar los patches de efectos (patches de efectos: grupo pregrabado de los ajustes de efectos → consulte p. 108).
4. Cuando pulse [ENTER/YES], se visualizarán los patches de efectos seleccionados.
5. Pulse [▶] (PLAYBACK) para iniciar la reproducción de la canción; los efectos se añaden al sonido.
6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

## Cambiar el Volumen de Efecto de las Pistas Individuales

Si los indicadores [EFFECTS] para cada pista parpadean cuando desactive los EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] significa que los efectos cambian a Send/Return. En este punto, puede cambiar el volumen del efecto para cada pista individualmente.

Continúa desde el Paso 5 descrito más arriba:

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulsa [EFFECTS] para la pista para la cual desea cambiar el volumen de los efectos.
2. Pulse [▼] o [▶] para seleccionar el valor numérico de "Fx" (que indica el ajuste de nivel de efecto).
3. Gire el dial VALUE/TIME para aumentar o disminuir el valor, comprobando el sonido para confirmar que el nivel de efecto ha cambiado.
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Al pulsar [EFFECTS] encima de los deslizadores para las Pistas A-D, el efecto Send para cada una de estas pistas se activa (el indicador se ilumina) y se desactiva (el indicador se apaga).

## Arreglo Automático de Efectos

La colocación de los efectos del SP-808EX se puede ordenar en una variedad de maneras con el mezclador interno. Estos ajustes se guardan normalmente en el disco con el procedimiento Guardar Canción (p. 80) (por medio del cual la posición de los efectos se actualizan a lo largo del Patch seleccionado la próxima vez que se carga la misma canción). Sin embargo, también puede **guardar posiciones de efectos como patches de efectos independientes**. Los efectos de la canción de demostración no se ajustan en la Canción (mezclador), sino mejor en la posición en los patches de efectos donde se sitúan los efectos. Así cuando cambia el Patch en el Paso 3, los efectos se graban automáticamente donde se carga el patch de efecto (la posición Send/Return o la posición insertada en el MASTER OUT).

## Fijar la Posición de los Efectos para Todos los Patches

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
  2. Pulse [▼] dos veces y seleccione "FxLoc." (Posición de los efectos).
- Con las canciones de demostración, se selecciona "-FX PATCH".
3. Gire el dial VALUE/TIME para especificar la posición deseada, como "SEND/RETURN," o "INS MASTER" (Insértela a MASTER OUT), para los efectos.
  4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Para más detalles acerca de otros arreglos de efectos, consulte las p. 101, 103.



Algunos de los patches predefinidos más recientes utilizan el algoritmo VIRTUAL ANALOG SYNTH con el Step Modulator o el Controlador D Beam. (Puede disparar los sonidos con la pulsación de [STEP MOD] o el D Beam.) Si se seleccionan éstos, no habrá cambios para los sonidos de muestra (o canción) cuando se active el efecto. (Algunas canciones de demostración en el disco utilizan este tipo de patch.)

### NOTA

Puede provocar interferencias con algunos tipos de efectos si los patches de efectos están seleccionados. Si el dispositivo de reproducción se encuentra en altos niveles de volumen, para evitar los daños en los altavoces y otros aparatos, puede desactivar EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] o bajar el volumen en el dispositivo de reproducción antes de seleccionar los patches de efectos.

## Cambiar los Efectos con Tres Mandos

Puede cambiar los ajustes de efectos cuando quiera con los mandos en la sección del Procesador de Efectos en la parte derecha del panel (a los cuales desde ahora conoceremos como mandos de efectos).

Los efectos internos interactúan con el Procesador de Efectos de dos maneras.

- a. efectos multi propósito (los cuales se pueden ordenar de varias maneras con el mezclador, con 25 algoritmos diferentes)

Los ajustes en los cambios realizados se pueden guardar como uno de los 99 patches de efectos de usuario (p. 111).

- b. Master Filter/Isolator (un filtro de intervalo de frecuencia que sólo se aplica a la introducción del MASTER OUT)

La próxima vez que active el SP-808EX, se restablecen sus condiciones iniciales, en donde sólo uno de éstos se registrará (p. 32).

Los mandos de efectos se desactivan bajo la más operativa de las condiciones (puede cambiar los ajustes incluso cuando los efectos no estén activos).

### Controlar el Master Filter/Isolator

Al recibir la unidad, ni "a" ni "b" han sido utilizados en las canciones de demostración. En primer lugar, pruebe "b," el Master Filter/Isolator, en una canción de demostración.

Para más detalles acerca de cómo funciona "a" (efectos generales como patches), consulte p. 149.

### Controlar el Master Filter/Isolator

1. Prepare la canción de demostración para la reproducción (p. 28).
2. Active los efectos pulsando EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], de forma que el botón se ilumine.
3. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [SELECT ROW] de manera que el indicador "b:FILTER ISOLATOR" se ilumine.

Cada vez que pulse este botón, el indicador iluminado cambia entre "a:PATCH" y "b:FILTER ISOLATOR" alternativamente.

<b>a</b>	<b>PATCH</b>	<input type="radio"/> C1	<input type="radio"/> C2	<input type="radio"/> C3
		<input type="radio"/> C4	<input type="radio"/> C5	<input type="radio"/> C6
<b>b</b>	<b>FILTER</b>	<input type="radio"/> LOW BOOST	<b>CUTOFF</b>	<b>RESONANCE</b>
	<b>ISOLATOR</b>	<input type="radio"/> LOW	<input type="radio"/> MID	<input type="radio"/> HIGH
SELECT ROW				
		<b>SEL a/b</b>		

4. Pulse [SELECT ROW] para seleccionar la fila superior (FILTER). Cada vez que pulse este botón, el indicador iluminado cambia entre las filas superior e inferior alternativamente.

5. Mientras se reproduce la canción de demostración, gire los mandos de efectos.

Los indicadores para los mandos de efectos que se hayan girado se iluminarán. Puede realizar los siguientes cambios.

#### LOW BOOST

Girando este mando amplifica la gama baja, proporcionando al sonido una gran cantidad de bajo (no obtendrá ningún efecto cuando lo sitúe en "MIN").

#### CUTOFF

Este mando funciona como un filtro de sintetizador analógico para un control de la frecuencia de corte (está predefinido en "MAX" como el punto de referencia cuando adquiere el SP-808EX) (p. 113).

#### RESONANCE

Le permite cambiar el sonido como el de la resonancia de filtro de un sintetizador (sin resonancia si lo sitúa a "MIN") (p. 113).

6. Pulse [SELECT ROW] y seleccione la fila inferior (ISOLATOR).

7. Gire los mandos de efectos.

Los indicadores del mando de efectos se iluminan y puede realizar los siguientes cambios (se hace referencia a cada mando en el centro).

**LOW:** Girando el mando (en sentido antihorario) reduce la gama baja del sonido; bajándolo al máximo corta la gama baja.

**MID:** Girando el mando reduce la gama media del sonido; bajándolo al máximo corta completamente la gama media.

**HIGH:** Girando el mando reduce la gama alta del sonido; bajándolo al máximo corta por completo la gama alta.

### MEMO

Cuando los mandos LOW, MID, y HIGH se giran completamente, no sale ningún sonido.

### MEMO

Puede comprobar el estado de los cambios realizados con los mandos de efectos en la pantalla Effect Information. Pulse [FX INFO] para visualizar la pantalla.

## Para deshacer cambios realizados con los Mandos de efectos y volver a las condiciones originales (RECALL):

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [SELECT ROW] de manera que el indicador "b:FILTER ISOLATOR" se ilumine.
2. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

El material actual vuelve a sus condiciones originales.

Cuando un patch de efecto se visualiza en "a", utilizando el "PATCH RECALL" devuelve el patch a las mismas condiciones cuando lo seleccionó.

Esta operación funciona sólo entre los efectos seleccionados actualmente, en "a" o "b".



Existen otros parámetros en "b" (Master Filter/Isolator) que no se indican en el panel. Para trabajar con estos ajustes, con el "b:FILTER/ISOLATOR" seleccionado en el Procesador de Efectos, debe visualizar la pantalla Effects Settings (mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [FX INFO]). Puesto que los procesos detallados y los ajustes de los elementos se basan en el algoritmo "Isolator/Filter" dentro del grupo "a" (PATCH), consulte la explicación de este algoritmo (p. 112).



El contenido de los ajustes de "b:FILTER/ISOLATOR", que incluyen los ajustes del mando de efecto, vuelven a sus condiciones iniciales la próxima vez que active la alimentación de la unidad. Las condiciones del Master Filter/Isolator inicial se guardan en el SP-808EX como un único patch de efecto (p. 108). Si es necesario, se pueden cambiar las condiciones iniciales con el siguiente procedimiento.

1. Pulse [SYSTEM/DISK] para visualizar la pantalla System Edit Menu.
2. Pulse [↑] o [↓] para seleccionar "Keep Mst.Fil&Iso?" y pulse [ENTER/YES].
3. Cuando "ARE YOU SURE?" aparezca en la pantalla, pulse de nuevo [ENTER/YES].

Los ajustes actuales se graban como las condiciones iniciales para el grupo "b" (Master Filter/Isolator) del Procesador de Efectos.

La próxima vez que ponga en marcha el equipo, éstos ajustes se recuerdan de nuevo al visualizar el Master Filter/Isolator. La operación Guardar Patch (p. 111) no tiene ningún efecto en el guardado del grupo "b".

## Controlar los Efectos Multi propósitos

También puede utilizar los tres mandos de efectos para ajustar los parámetros cuando el grupo "a:PATCH" está seleccionado. Como ejemplo, intente seleccionar el efecto interno Virtual Tape Echo y ajuste los mandos de efecto.

## Controlar los Patches de Efectos con los Mandos de Efectos

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [SELECT ROW] para seleccionar "a:PATCH."
2. Aplique los efectos utilizando el método Send/Return (p. 103). Al adquirir la unidad, este paso es innecesario para visualizar una canción de demostración.
3. Seleccione A84 "05>TapeEch" para los patches de efectos (Pulse [FX INFO] y gire el VALUE/TIME para seleccionar el patch, luego pulse [ENTER/YES]). Compruebe que el indicador de la fila superior (C1, C2, C3) esté iluminado.
4. Pulse [EFFECTS] en cada pista donde sólo desee añadir efectos que deban iluminarse (si parpadean, pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]).
5. De la misma manera que la canción o la muestra se reproduce, los indicadores y los efectos cambian al girar cada uno de los mandos de efectos.

La siguiente explicación muestra los cambios que se pueden realizar al Patch A84 seleccionado en el Paso 1, justo como si estuviera operando con un grabador.

- |            |  |
|------------|--|
| <b>C1:</b> | Frecuencia de repetición del eco   |
| <b>C2:</b> | Número de repeticiones   |
| <b>C3:</b> | Volumen del sonido de eco  |
| <b>6.</b>  | Pulse [SELECT ROW]; el indicador para la fila inferior (C4, C5, C6) está iluminado (los indicadores para los mandos de efecto se apagan).                            |
| <b>7.</b>  | Cuando gira un mando de efecto, su indicador se ilumina, y el efecto cambia. Puede realizar los siguientes cambios al Patch P84.                                     |
| <b>C4:</b> | El grado de distorsión en la exactitud de la afinación y el grado de oscilación del sonido (irregularidad alternativa) de la cinta utilizada para los efectos de eco |
| <b>C5:</b> | Control de tiple del sonido de eco   |
| <b>C6:</b> | Control de bajo del sonido de eco  |

### Asignación de parámetros de efectos a los Mandos (C1–C6)

Los efectos asignados para cada uno de los mandos de efectos se pueden visualizar para su confirmación si pulsa [FX INFO]. De esta manera, visualiza la **pantalla Effect Information** (se indican los parámetros de efectos asignados en la fila seleccionada actualmente, ya sea la fila superior (C1–C3) o la fila inferior (C4–C6)). Puede cambiar estas asignaciones de efectos como quiera (p. 110). También puede guardar grupos de efecto alterado como patches de efectos (p. 111).

### Para restablecer los ajustes de efectos

Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] para llevar a cabo "EFFECTS RECALL." Como resultado de esto, los efectos vuelven al estado que visualizó el primer patch. La recuperación del patch sólo es efectiva dentro del grupo seleccionado actualmente ("a" o "b").

### Para desactivar (desviar) los efectos

Pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], de forma que el indicador del botón se apague. Puede desviar los efectos de esta manera cuando quiera (es indiferente de la posición del efecto o si ha utilizado el Procesador de Efectos en el control de efectos).

### Para guardar los cambios de ajustes más precisos

Consulte p. 108–111 para más información acerca de cómo cambiar y guardar los ajustes de patches de efectos normales utilizados en el grupo "a" (C1–C6).

### Para recuperar el patch "V-SYNTH" en un solo paso

Al pulsar D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] mientras mantiene presionado el [SHIFT] visualizará un Patch preseleccionado (en los ajustes originales, éste está ajustado a A62 "SY>Beam#1").

Consulte (p. 35) para más información del procedimiento de los ajustes.

## Utilizar los Movimientos de la Mano para Cambiar los Sonidos (Controlador D Beam)

El Controlador D Beam en el ángulo superior derecho del panel dispone de un par de sensores que pueden detectar el movimiento (como los movimientos de su mano), y luego cambiar el sonido basado en este movimiento. Ésto le permite añadir una dimensión visual para interpretar en directo, o otras muchas situaciones. Compruebe el funcionamiento del Controlador D Beam, utilizando canciones de demostración y muestras del disco incluido.

### Variar la Afinación

Puede producir una afinación de la reproducción más grave si cambia la posición (altura) de la mano o de un objeto por encima del sensor.

### Producir una afinación más grave

1. Mientras reproduce una muestra en bucle (como la del pad 5 en el banco de pad 01 del disco), pulse [PITCH] del Controlador D Beam.
2. Cuando el botón se ilumina, mueva la mano lentamente por encima del sensor.
3. Cuando pasa la mano muy cerca del sensor, la afinación baja.

Le proporciona un efecto que se asemeja a la velocidad de la cinta cuando se aminora.

4. Aparte la mano del sensor.

Se restablece la afinación original.

5. Pulse [PITCH].

El indicador del botón se apaga, y la función se desactiva.



No puede producir una afinación más aguda con el Controlador D Beam. Además, el descenso en la afinación puede disminuir si opera mientras la función Vari-Pitch (p. 45) está en uso. Ésto es debido al límite predeterminado en el descenso de la afinación en general (p. 45), indiferente del Vari-Pitch y Pitch Down.

Puede seleccionar la extensión del cambio de la afinación a lo largo de estos tres pasos con el siguiente procedimiento.

### Cambiar la Amplitud del Pitch Down

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [PAD TRIG]. Se visualiza "D BEAM SETUP".

2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Pitch Width."
3. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar la amplitud en el cambio de afinación, seleccionando de entre "NARROW," "MEDIUM," y "WIDE."
4. Pulse [PLAY].

Volverá a la pantalla básica.



Dependiendo de las condiciones ambientales y de iluminación, el Controlador D Beam puede ponerse en acción inesperadamente, aunque no haya colocado la mano cerca de él. Como resultado, la afinación puede verse implicada y cambiar, y permanecer en un nivel no deseado. Cuando esto ocurra, deberá ajustar la sensibilidad de la señal (p. 34).

## Reproducir Muestras Marcadas

Es posible reproducir las muestras de los pads con los movimientos de la mano. También puede cambiar el sonido cambiando la posición de la mano (izquierda y derecha, hacia arriba y hacia abajo).

### Utilizar los Movimientos de la Mano para Reproducir Muestras (Diferenciando por la Posición Izquierda y Derecha de la Mano)

1. Visualice el banco de pad 01 en el disco incluido y pulse un pad para asegurarse que se produce sonido.
2. Pulse el [PAD TRIG] del Controlador D Beam.

3. Cuando se ilumine el botón, mueva la mano por encima del lado izquierdo del sensor.

El indicador izquierdo (CUTOFF/C5) parpadea y la muestra en el pad 14 se reproduce.

4. Acerca la mano al lado derecho del sensor.

Ahora, el indicador derecho (RESO/C6) parpadea y la muestra en el pad 12 se reproduce.

5. Retire la mano del campo del sensor.

El sonido se detiene.

6. Pulse [PAD TRIG].

El indicador del botón se apaga y se desactiva la función.

Se pueden asignar dos muestras de cada banco de pad al Controlador D Beam. **Mientras mantiene presionado [PAD TRIG], pulse los dos pads en sucesión** para seleccionar cada una de las muestras para ser utilizadas en los Pasos 3 y 4.

## Diferenciando las Muestras por la Altura Mejor que por el Movimiento Lateral

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [PAD TRIG]. Se visualiza "D BEAM SETUP".
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Trigger Type."
3. Gire el dial VALUE/TIME para cambiar "L←→R" a "HEIGHT."
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Los cambios de los ajustes se guardan automáticamente en el SP-808EX, incluso cuando extrae el disco.

Cuando selecciona "HEIGHT", puede diferenciar dos muestras por la altura de la mano (intervalo de la mano y el sensor). Por ejemplo, si cambia a "HEIGHT" desde el ajuste original y utiliza el banco de pad 01, cuando mueva la mano unos 40 a 50 centímetros (16 a 20 pulgadas) por encima del sensor, se reproducirá la muestra del pad 1. A continuación, si acerca la mano al sensor de manera que la distancia entre ellos sea de 1/3, se reproducirá la muestra del pad 2.

Si pulsa dos pads en sucesión mientras mantiene presionado [PAD TRIG], la muestra del pad pulsado en primer lugar se asigna para ser reproducido cuando la mano se encuentre en una posición de más altura, y el otro se asigna a una altura inferior. También puede seleccionar la altura a la cual cambian las dos muestras (p. 34). Además puede ajustar el punto (altura) en el cual la muestra empieza a reproducirse (p. 48).



Dependiendo de las condiciones ambientales y de iluminación, el Controlador D Beam puede ponerse en acción inesperadamente, aunque no haya colocado la mano cerca de él. Como resultado, la afinación puede verse implicada y cambiar, y permanecer en un nivel no deseado. Cuando esto ocurra, deberá ajustar la sensibilidad de la señal (p. 34).

Además de producir una afinación más grave y de reproducir muestras, el Controlador D Beam Controller también se puede utilizar para controlar los efectos internos (p. 150).

## Ajustar la Sensibilidad del Controlador D Beam

Ajusta la distancia aproximada en la cual el efecto se empieza a aplicar.

## Vamos a Realizar Algunos Sonidos

### Ajustar la Sensibilidad del Controlador D Beam

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [PAD TRIG]. Se visualiza "D BEAM SETUP".
2. Compruebe que "Sens L(C5)" esté seleccionado.
3. Mueva la mano por encima del Controlador D Beam para asegurarse de que el efecto se haya añadido.
4. Aparte lentamente la mano del sensor hasta que encuentre el punto donde ya no se aplica el efecto.
5. Si el punto donde se detiene el efecto está demasiado lejos, gire el dial VALUE/TIME para bajar el valor "Sens"; si es demasiado cerca, aumente el valor.
6. Repita los Pasos 4 y 5 hasta que consiga exactamente la sensibilidad deseada.
7. Retroceda al Paso 2 y pulse [▼] para seleccionar "R(C6)".
8. Ajuste el valor por el mismo procedimiento que en los pasos 3 al 6.
9. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Los cambios de ajustes se guardan de forma automática en el SP-808EX, incluso cuando extrae el disco.



Puede ajustar la sensibilidad automáticamente si sigue el procedimiento descrito. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse D BEAM [PITCH] luego pulse [ENTER/YES] **sin pasar la mano por encima del sensor.**

### Visualizar el Patch "V-SYNTH" en un Solo Paso

Si pulsa D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] mientras mantiene presionado el [SHIFT] visualizará un Patch preseleccionado (en los ajustes originales, éste está ajustado a A62 "SY>Beam#1").

### Ajustar el Patch V-SYNTH del Controlador D Beam

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [PAD TRIG] para visualizar la pantalla "D BEAM SETUP".
2. Pulse [▼] repetidamente para seleccionar el parámetro "V-SynthPatch".
3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar un número de patch.
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Estos cambios se guardan de forma automática en el disco, incluso si extrae el disco, así como en otras situaciones.

### Uso Simultáneo de la Función D Beam con SP-808EX Múltiples

Cuando utilice más de un SP-808EX, como durante una interpretación en escenario, el funcionamiento del Controlador D Beam de más de una de las máquinas al mismo tiempo puede provocar el disparo no intencionado de los controladores debido a la interferencia entre las señales. Para evitar este tipo de problema, deberá ajustar el "Beam ID number" de manera que **no se utilice el mismo número por más de una máquina.**

### Establecer el Número ID del Controlador D Beam

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [PAD TRIG] para visualizar la pantalla "D BEAM SETUP".
2. Pulse [▼] repetidamente para seleccionar el parámetro "Beam ID".
3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar un número del 1 al 4.

Cuando utilice múltiples SP-808EX simultáneamente, asigne cada máquina a un número diferente.

4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Estos cambios se guardan de forma automática en el disco, incluso si extrae el disco, así como en otras situaciones.

## Ajustar la Localización del Tiempo (Posición de Reproducción)

Cuando grabe, reproduzca, o edita canciones, deberá ajustar la posición de la canción en el punto deseado de la canción, como las capacidades de avance rápido y rebobinado de un grabador para avanzar hasta un punto en concreto rápidamente. Dependiendo en las metas y circunstancias, existen varias maneras de hacerlo con el SP-808EX.

La posición de la canción indicada en la parte superior de la pantalla se divide en tres partes: "MEAS" (compás), "BEAT," y "TICK". La pulsación es la unidad de temporización más pequeña utilizada en las canciones; en el SP-808EX **una pulsación es 1/96 de un tiempo**. Puede ajustar la posición de la canción con referencia a las indicaciones.

### Utilizar el Dial VALUE/TIME

Aunque se utiliza mayormente para definir los ajustes de parámetros, este dial también se utiliza para cambiar la posición de la canción (localización del tiempo) en la pantalla Play List (p. 24) y en pantallas donde no se cambian ni valores ni ajustes. Normalmente, si gira el dial cambia la posición en unidades de tiempo (BEAT), o en pulsaciones (TICK) mientras mantiene también el [SHIFT] presionado.



Utilice [◀◀] o [▶▶] para realizar cambios en las unidades de medida (consulte el siguiente elemento).

### Utilizar [◀◀] y [▶▶]

Los [◀◀] y [▶▶] del SP-808EX son botones para avanzar y retroceder a lo largo de la canción un compás al mismo tiempo. Pulse [▶▶] para avanzar hacia el próximo compás y [◀◀] para avanzar hacia el compás anterior. Éste es especialmente oportuno cuando trabaje con Play List Quick Edit (p. 92). Son útiles para una variedad de tareas, así como copiar o borrar frases que empiecen y acaben en líneas de compás y después cambiar la composición.

Si mantiene pulsados los botones [◀◀] o [▶▶], puede avanzar continuamente a través de los compases. Se asemejan a las funciones de avance rápido y rebobinado de un grabador pero sin producir ningún sonido durante su uso.

Además, al pulsar [◀◀] o [▶▶] mientras mantiene presionado el [SHIFT] en la pantalla Play List (p. 24), puede avanzar secuencialmente desde el principio hasta el final de una frase a una de próxima o anterior en la pista seleccionada.

## Cambiar la Visualización del Compás y del Tiempo a Horas, Minutos y Segundos

Mejor que utilizar el formato MEASURE/BEAT/TICK, también puede tener la indicación de la posición de la canción actual visualizada en el formato HOUR/MINUTE/SECOND/FRAME (al recibir la unidad, una estructura está ajustada a 1/30 de un segundo).

### Visualizar la Posición de la Canción en Horas, Minutos y Segundos

- Pulse [SYSTEM/DISK] una vez.

Se visualiza "System Edit Menu" en la pantalla.

- Compruebe que haya seleccionado "Set System Param?", y pulse [ENTER/YES].
- Pulse [▼] para seleccionar "TimeDisp." (Visualización del Tiempo).
- Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "TIME CODE."
- Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Los cambios de ajustes se guardan de forma automática en el SP-808EX, incluso si extrae el disco.



Normalmente, la pantalla HOUR/MINUTE/SECOND/FRAME es una subpantalla que aparece en la parte superior de la pantalla Big Time (se visualizará una de las pantallas básicas cuando pulse [PLAY]). Cuando cambie el formato de manera que esta HOUR/MINUTE/SECOND/FRAME se utilice como las unidades básicas, luego la subpantalla en la pantalla Big Time cambia también, indicando la posición de la canción en el formato MEASURE/BEAT/TICK.

### Saltar a una Posición Predefinida (Locator)

Puede utilizar el Locator debajo de la pantalla de visualización para registrar hasta ocho posiciones de canción (localizaciones del tiempo) a los cuatro botones. Cuando pulsa un botón con una posición de canción registrada para éste (el botón está iluminado), avanza instantáneamente hacia esta posición. Es adecuado para marcar límites en la composición de una canción.

### Registrar Posiciones de Canción (Localizaciones del Tiempo) a los Botones Locator

1. Pulsando [◀◀] o [▶▶] o girando el dial VALUE/TIME, mueva la posición de la canción que desee registrar.
2. Pulse cualquier botón LOCATOR [1]–[4] (cuando registre a [5]–[8], mantenga presionado el [SHIFT] mientras pulsa un de los botones [1]–[4]).

El botón se ilumina y la canción se registra al botón.

3. Pulse un botón iluminado en otra posición.

Avanza hasta la posición registrada para este botón.



Puede registrar posiciones incluso durante la reproducción de canciones.



Puede avanzar a otras posiciones durante la reproducción, tarda un poco después del avance para iniciar la reproducción.

### Borrar Posiciones Registradas

1. Mientras mantiene presionado [CLEAR], pulse el botón del Locator que desee borrar.

El indicador del botón se apaga y se borra el registro.



Siga el siguiente procedimiento para borrar los registros de los botones [5]–[8].

Por ejemplo, cuando borre el registro para [6], en primer lugar, **mientras continúa pulsando [CLEAR]**, y presionando el [SHIFT] pulse [2] (6).

### Cambiar la Posición del Locator

#### Realizar Ajustes Prácticos en el Punto Seleccionado

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar “Locator?”.
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Pulse [◀], [▶], [◀◀], o [▶▶] para seleccionar el valor para los ajustes precisos.
5. Gire el dial VALUE/TIME para cambiar el valor.
6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Ya que la información del Locator constituye una parte de los datos de la canción, los cambios que realice se guardan junto con el resto de la canción cuando guardó (p. 80) la canción.

## Coincidir Totalmente con el Inicio del Sonido (Preview)

Cuando avance hasta el principio de las canciones, edite, registre Locators, etc, durante la grabación o reproducción, puede ser necesario hacer ajustes más precisos a la posición de la canción actual (localización del tiempo). La función Preview le permite ajustar de forma precisa mientras comprueba cómo suena.



La función Preview normalmente indica la **posición de la canción**. Sin embargo, mientras la muestra de ajuste se inicia o hace bucles en puntos y en la longitud (p. 57), la función cambia para indicar el **punto de edición** para aquella muestra. Además, para la última, mientras mantiene presionado el [SHIFT] y gira el dial VALUE/TIME, puede ajustar la posición del punto en 100 incrementos muy precisos.

## Ajustar la Posición de la Canción con la Examinación, Antes y Despues, del Sonido ([TO] [FROM])

El PREVIEW [TO] de la izquierda hace referencia a su función de ajuste de reproducción del “To Now Time” (a la posición de la canción actual). Cada vez que pulsa este botón, sólo un segmento muy corto de la canción que conduce hasta la posición actual se reproduce. Si gira el dial VALUE/TIME para mover la posición de la canción actual hacia delante o hacia atrás mientras escucha la reproducción, puede ajustar la posición actual con facilidad. Al pulsar el botón mientras el [SHIFT] se encuentra presionado cambia esta función a “From Now Time,” con un segmento muy corto de la canción reproducido empezando desde la posición actual.

## Ajustar la Posición Actual (Localización del Tiempo) con la Función Preview

1. Pulse [STATUS] para la pista el sonido de la cual deseé ajustar hasta que cambie a PLAY (indicador en verde).
2. Cada vez que pulse PREVIEW [TO], se reproducirá un segmento que empieza un segundo antes de la posición actual y que termina en la posición actual.
3. Al pulsar el mismo botón mientras mantiene presionado el [SHIFT] cambia la función a [FROM], por medio de la cual un segmento muy corto de la canción se reproduce empezando desde la posición actual a un segundo después de la posición actual.
4. Mientras escucha los sonidos, gire el dial VALUE/TIME para ajustar de forma precisa la posición actual.



Con la pulsación de [TO] obtendrá una manera útil de encontrar el principio de una sección con el sonido presente; [FROM] para encontrar el punto dónde donde el sonido se interrumpe.

## Ajustar la Posición de la Canción Como Barrer una Cinta (Scrub Preview)

Con platinas de cinta analógicas de bobina abierta, el punto de inicio de un segmento deseado se puede encontrar si escucha con atención, y gira lentamente las bobinas con la mano. Se conoce como **barrido**. Con la función Preview del SP-808EX activada, puede encontrar el inicio del sonido de la misma manera como haría con el barrido utilizando el siguiente procedimiento.

### Preview Tipo Barrido

1. Pulse [SCRUB].

La pantalla cambia, ahora mostrando los cambios transcurridos hasta ahora (gráfico de forma de onda), antes y después de la localización del tiempo actual. El segmento de 0.045 segundos antes de la localización del tiempo actual, a la localización actual se reproduce repetidamente.

2. Pulse [STATUS] para la pista que deseé escuchar.
3. Haciendo referencia al sonido y a la pantalla, gire el dial VALUE/TIME con el [SHIFT] presionado para avanzar a través del segmento que empieza sin sonido y que le conduce hasta el punto donde deseé iniciar el sonido.
4. Cuando la posición de la canción actual encuentra el punto donde el inicio de la canción se oye levemente, pulse [SCRUB] de nuevo.

Se cancela Scrub Preview.

5. Si es necesario, confirme de nuevo la posición actual del modo usual con el PREVIEW [TO] o [FROM].



Sólo la única pista especificada en el Paso 2 se puede reproducir durante el Barrido.



Cuando desee alinear el **punto donde el sonido se detiene** en lugar de donde empieza, mantenga presionado el [SHIFT] mientras pulsa [TO] en el Paso 3 para cambiar de TO a FROM. De esta manera, puede obtener un final de Barrido extremadamente corto (Función From Now Time) 0.045 segundos después de la posición de la canción actual.

Mientras se encuentre en Scrub, puede pasar entre "To Now" y "From Now" pulsando [TO] o [TO] + [SHIFT] (= FROM) respectivamente.

### Ajustar el Tiempo de Reproducción en Preview y Scrub Preview

Al adquirir el SP-808EX, el tiempo de reproducción Preview estaba ajustado en un segundo. Además, la longitud de la reproducción repetida en el Barrido estaba ajustada a 45 milisegundos (0.045 segundos). Puede cambiar estos tiempos cuando sea necesario.

1. Pulse [SYSTEM/DISK] y seleccione "Set System Param?".
2. Pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "PreviewLength."
4. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el valor (1.0–10.0 segundos).
5. Pulse [▼] para seleccionar "Scrub Length."
6. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el valor (25–100 milisegundos).
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Los cambios en los ajustes se guardan automáticamente en el SP-808EX, incluso si expulsa el disco.

### Restablecer los Ajustes a los Ajustes Originales



Las canciones de demostración y las muestras del disco incluido con el SP-808EX están protegidas (en unidades de canción/banco de pad) para que no sean borradas. Una vez desactive la protección (p. 80, 160) y luego edite o realice cambios en ellos, no pueden restablecerse a su estado original, así que opere con precaución cuando utilice estos procedimientos.

### Restablecer los Parámetros del Sistema en Conjunto a su Estado Original

1. Pulse [SYSTEM/DISK].  
Se visualiza "System Edit Menu" en la pantalla.
2. Pulse [▼] para seleccionar "Init SystemParam?"
3. Pulse [ENTER/YES].  
Se visualiza "ARE YOU SURE?" en la pantalla.
4. Pulse [ENTER/YES] una vez más.

Todos los parámetros relacionados con el sistema en general se restablecen a lo que eran originalmente, cuando recibió el equipo.

5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.  
Los elementos ajustados al pulsar [SYSTEM/DISK] y seleccionar "Set System Param?" no se restablecen en el disco, sino en la misma memoria del SP-808EX, y se conservan incluso si apaga la unidad. Estos procesos de guardado se realizan de forma automática en los tiempos como al extraer el disco.

### Restablecer los Patches de Efectos de Usuario a los Ajustes Originales (Igual que los Patches Predefinidos)

Los patches de efectos de Usuario se graban en el disco. Cuando formatea un disco (p. 26), los contenidos de los patches Predefinidos se copian a los patches de Usuario en el disco como se realiza originalmente. Sin embargo, todas las canciones y muestras en el disco se pierden.

No existe ninguna función que restablezca los contenidos de los patches de Usuario a las condiciones originales (p.ej. lo mismo que para los patches Predefinidos) sin perder las canciones y muestras del disco. Si es realmente necesario, utilice la función Save de los efectos para guardar cada patch Predefinido en la zona de Usuario en una vez.

# Capítulo 2 Reproducir Muestras en los Pads

## ¿Qué son los 64 Bancos de Pad?

Cada grupo de 16 muestras asignadas a los pads del panel es un **Banco Pad**. En total hay 64 bancos pad, por lo tanto, en un disquete puede haber un máximo de 1.024 muestras (64 bancos pad de 16 muestras cada uno). Se puede establecer un nombre para cada banco pad (p. 160).

## Método básico para reproducir muestras

Las muestras se reproducen pulsando los pads en los cuales han sido grabadas (los pads se iluminan de color rojo). Además, se pueden reproducir muestras pulsando un conmutador de pedal (modelo DP-2: se vende por separado) conectado al jack FOOT SWITCH (p. 161). En este caso, podrá seleccionar una de las 16 muestras de cada banco pad para que se reproduzcan con el conmutador de pedal (p. 162). Además, con el controlador D Beam, podrá reproducir muestras utilizando el movimiento de la mano en el aire (p. 33).

### NOTA

En referencia al número de sonidos que se pueden reproducir simultáneamente, dependiendo del estado de la pista de la canción, el dispositivo luminoso de los pads se puede apagar, y el sonido que se está reproduciendo se detendrá (para más información, consulte el siguiente apartado "Información sobre la pista").

## El número de muestras que se pueden reproducir simultáneamente (Información sobre la pista)

Tanto si combina los sonidos desde la reproducción de las pistas como si lo hace desde los pads, podrá combinar como máximo **cuatro sonidos estéreo** al mismo tiempo. Al contrario que con otros samplers, con el SP-808EX no tendrá ningún problema para asignar dos voces al mismo pad al muestrear en estéreo. Cada canal de la sección de pista así como de la sección de mezclador está definido en estéreo, permitiéndole una gran cantidad de posibilidades en el muestreo estéreo.

### NOTA

El número máximo de sonidos simultáneos no debe aumentar con el muestreo monoaural (aunque sólo utilice la mitad de la memoria consumida en el muestreo estéreo).

### MEMO

Si se pulsan más de cuatro pads a la vez, el último pad pulsado tendrá preferencia para sonar, y la muestra del primer pad pulsado dejará de reproducirse. Sin embargo, las muestras realizadas con la función Hold (p. 42) se continúa reproduciendo. Además, las muestras que se hayan asignado como bucles (p. 41) tendrán prioridad sobre las que no se hayan asignado como bucles.

## Información sobre la pista

Al reproducir pistas, una pista utiliza una voz estéreo. Además, la reproducción de pistas tiene preferencia sobre los sonidos de los pads. Por lo tanto, si el botón [STATUS] de las cuatro pistas A-D está en modo "PLAY" (iluminado verde) durante la reproducción de una canción, las muestras de los pads no se podrán reproducir.

Para superponer muestras de pad mientras se reproducen pistas, como mínimo debe haber un botón [STATUS] en el modo "MUTE". En otras palabras, el número de pistas enmudecidas es igual al número de sonidos estéreo que se pueden reproducir con los pads.

### NOTA

Cuando la función **Track Voice Reserve** (p. 159) está activada, el número de pads que se pueden reproducir simultáneamente está limitado por el número de canales cuyo botón STATUS está en el modo "MUTE" (por tanto, en este caso, cuando no hay ninguna pista en el modo "MUTE," no se pueden reproducir sonidos con los pads.).

## ¿Las muestras de distintos bancos pad se pueden reproducir conjuntamente?

Cuando cambia bancos pad, las muestras del banco pad que haya seleccionado para cambiar dejarán de reproducirse. Sin embargo, las muestras realizadas con la función Hold (p. 42) continuarán la reproducción hasta que se cancele la función de retención. También puede superponer sonidos pulsando un pad mientras se reproduce una muestra de otro banco de pad. Sin embargo, no podrá reproducir más de cuatro sonidos estéreo simultáneamente.

Puede reproducir 16 muestras asignadas a los pads utilizando mensajes MIDI Note desde un dispositivo externo (p. 176). Aún así, las muestras de distintos bancos de pad no se pueden reproducir conjuntamente debido a la misma reproducción del pad.

### Cambiar la forma con la que se reproducen y se detienen las muestras con los pads (Pad Play)

El funcionamiento básico de los pads se puede seleccionar de tres formas en el parámetro “Pad Play” de la forma siguiente.

- GATE:** Pulsar pad → Empieza la reproducción.  
Dejar pad → Detiene la reproducción.
- TRIGGER:** Pulsar pad → Empieza la reproducción.  
Dejar pad → Mantiene la reproducción.  
Pulsar pad otra vez → Detiene la reproducción.
- DRUM:** Pulsar pad → Empieza la reproducción (Se detiene automáticamente cuando la muestra llega al punto final) (p. 57).

### Ajustar la respuesta Pad

1. Pulse el pad de la muestra que desea ajustar.
2. Pulse [SAMPLE/BANK].
3. Asegúrese de que “Set System Param?” está seleccionado.
4. Pulse [ENTER/YES] y compruebe que el cursor está en la fila que contiene “PadPlay.”
5. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “GATE,” “TRIGGER,” o “DRUM.”
6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Los cambios de ajustes se guardan automáticamente en el SP-808EX, incluso cuando se extrae el disquete.



Si ajusta diferentes muestras dentro de un mismo banco de pad, después del paso 5, pulse los pads, y vuelva a ejecutar el paso 5. Si ajusta muestras en otros bancos de pad, cambie de banco de pad después del paso 6.

Ajustando los pads a “DRUM” se desactiva el ajuste de expresión de bucle (consulte el siguiente apartado), y las muestras sólo se pueden reproducir una vez, cada vez que se pulse el pad. Este ajuste es práctico para reproducir frases utilizando pads de percusión MIDI o dispositivos similares. Además, cuando se selecciona “DRUM” las muestras no se pueden interrumpir una vez han empezado, por lo tanto, deberá tener precaución con los ajustes cuando reproduzca muestras muy largas.

### Expresión de Bucle (Loop Mode)

Una reproducción continuada desde el primer punto hasta el último (o la reproducción de un segmento de una muestra) se denomina **bucle**. El SP-808EX utiliza bucles para reproducir frases y crear ritmos base.

En cada muestra, uno de los tres modos siguientes junto con frases en bucle se pueden seleccionar.

**OFF:** Sin bucle

**START-END:** En bucle (desde el principio hasta el final)

**LOOP-END:** En bucle (desde el punto de bucle hasta el final)

Normalmente, los bucles que se reproducen desde el primer punto hasta el último, se activan y desactivan seleccionando “START-END” o “OFF” (para más información sobre cada “punto” y el sistema de cambiar los puntos, → consulte p.57). Siga este procedimiento para cambiar el modo.

### Ajustar el modo Loop

1. Pulse el pad de la muestra que desea ajustar.
2. Pulse [SAMPLE/BANK].
3. Asegúrese de que “Set System Param?” está seleccionado.
4. Pulse [ENTER/YES].
5. Pulse [▼] para seleccionar “LoopMode.”
6. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “OFF,” “START-END,” o “LOOP-END.”
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Los cambios de ajustes se guardan automáticamente en el SP-808EX, incluso cuando se extrae el disquete.



Si ajusta diferentes muestras de un mismo banco de pad, pulse los pads después del paso 6, y vuelva a ejecutar el paso 6. Si ajusta muestras de otros bancos de pad, cambie de banco de pad después del paso 6.



La pantalla en el paso 5 se puede capturar pulsando [TRIM] dentro de QUICK EDIT (SAMPLE) y después pulsando [▲] una vez.

## Detener la reproducción de una muestra cuando otro pad está pulsado (MUTE GROUP)

Defina las muestras que no desea reproducir simultáneamente en el mismo grupo enmudecido. El SP-808EX dispone de siete grupos enmudecidos, evitando que todas las muestras incluidas en el mismo **mute group** suenen. En caso de superposición, sin tener en cuenta el número de sonidos restantes reproducidos, la muestra que se reproduciría primero se enmudece.

### Definir grupos de muestras enmudecidas

1. Pulse el pad de la muestra que desea ajustar.
2. Pulse [SAMPLE/BANK].
3. Compruebe que “Set System Param?” está seleccionado.
4. Pulse [ENTER/YES].
5. Pulse [▼] para seleccionar “MuteGroup.”
6. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “OFF,” “GROUP-1,”..., o “GROUP-7.”
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Los cambios de ajustes se guardan automáticamente en el SP-808EX, incluso cuando se extrae el disquete.



Si ajusta diferentes muestras dentro de un mismo banco de pad, pulse los pads después del paso 6, y vuelva a ejecutar el paso 6. Si ajusta muestras en otros bancos de pad, cambie de banco de pad después del paso 6.



La pantalla del paso 5 también se puede capturar pulsando [LEVEL] en el QUICK EDIT (SAMPLE) y después pulsando [▼] una vez.

### Aplicación de los grupos enmudecidos

Asignando en el mismo grupo enmudecido las muestras que no se reproducen debido a su superposición, puede reducir el número de voces utilizadas y evitar la interrupción de la reproducción de otras muestras.

Además, si cambia muestras mientras utiliza el modo Trigger para reproducir múltiples muestras en bucle, comprobará que es difícil el proceso de pulsar un pad para empezar mientras simultáneamente se pulsa otro para detener. En cualquier caso, asignando las muestras en el mismo grupo

enmudecido, podrá hacer que la primera muestra deje de reproducirse sólo pulsando una muestra del siguiente pad, de forma que se convierte en una función muy práctica.

## Tener un sonido continuo incluso después de liberar el pad (Función Hold)

Es posible que desee que las muestras que se han ajustado a “GATE” en los ajustes Pad Play (p. 41) continúen reproduciéndose incluso cuando libere los pads. En este caso, es práctico utilizar la función Hold.

### Cómo utilizar Hold

1. Reproduzca una muestra en bucle ajustada a “GATE.”
2. Pulse [HOLD] antes de liberar el pad. [HOLD] se ilumina, y la muestra se guarda. Incluso después de liberar [HOLD] o el pad, el sonido de la muestra continúa reproduciéndose.
3. Pulse [HOLD] otra vez. [HOLD] se apaga, y si hold no está pulsado, el sonido se detiene.

### Añadir otras muestras a las actuales muestras guardadas

Mientras esté en Hold, en el paso 2 anterior (donde la muestra continúa reproduciéndose aunque libere el pad)...

1. Pulse otro pad para reproducir una muestra adicional; mientras pulsa el pad, pulse también [HOLD]. Las dos muestras se guardan, y el sonido de la muestra continúa reproduciéndose incluso después de liberar [HOLD] o el pad.
2. Pulse [HOLD] otra vez. [HOLD] se apaga, y si hold no está pulsado, el sonido se detiene.



La función Hold se puede utilizar también con un efecto similar con muestras que se hayan ajustado a “TRIGGER” en los ajustes Pad Play (p. 41).

### Ajustar el Volumen general y el Balance estéreo de los pads

Puede ajustar el nivel de volumen y el balance izquierda-derecha de la salida estéreo para todas las muestras cuando pulse los pads, tal como se produce con cada una de las pistas A-D y el canal de entrada MIC/LINE.

#### Ajustar el nivel de volumen general de las muestras

Dependiendo de los ajustes, el deslizador MIC/LINE sirve para los dos siguientes propósitos.

- 1: Para ajustar el nivel de volumen del señal de entrada desde MIC IN o LINE IN (el indicador PAD está iluminado) (p. 83)
- 2: Para ajustar el nivel de volumen de las muestras de los pads que están pulsados (el indicador PAD está iluminado)

**Cuando sale de fábrica, está ajustado a 2: Ajuste del volumen del pad.** Por lo tanto, moviendo los deslizadores arriba o abajo, podrá ajustar el volumen del pad cuando pulse los pads.



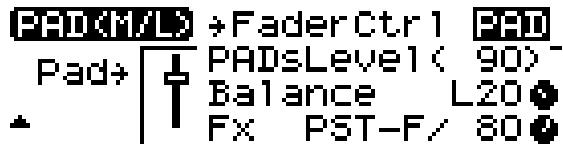
Cuando esté a "1:" (con el indicador PAD apagado), podrá ajustar el volumen del pad en la misma pantalla que el ajuste del balance estéreo (consulte el siguiente apartado).

#### Ajustar el balance estéreo general de las muestras

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse los canales [EFFECTS] MIC/LINE.  
La pantalla de ajustes de canal MIC/LINE (Pad) aparecerá en la pantalla.
2. Pulse [▼] repetidamente hasta que aparezca la tercera pantalla (Pad-Related Settings) (fig.).
3. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Balance."
4. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el balance de izquierda y derecha.
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Estos cambios de ajustes se guardan en el disco cuando se guarda la canción (p. 80).



Con las muestras estéreo, cambiando el balance se cambia el balance de volumen izquierdo y derecho. Con las muestras monoaurales, actúa como un control de panoramización.

Pulsando [▲] o [▼] para seleccionar "Pads Level" en el paso 3, podrá ajustar el nivel de volumen girando el dial VALUE/TIME.



Cuando el indicador PAD está iluminado, el volumen del pad no se puede cambiar con el dial VALUE/TIME en la pantalla Mixer View (p. 24), ni en las pantallas de los pasos 1 y 2 (el volumen sólo se puede ajustar con el deslizador).

## Ajustar el volumen y la panoramización en todos los grupos de muestras (Pad To Track)

Con el SP-808EX, podrá asignar dieciséis muestras a los pads, con muestras agrupadas en columnas verticales tal como se muestra a continuación, y podrá reproducir cada grupo utilizando los ajustes para las pistas correspondientes.

Pad 1, 5, 9 y 13	→	TrackA
Pad 2, 6, 10 y 14	→	TrackB
Pad 3, 7, 11 y 15	→	TrackC
Pad 4, 8, 12 y 16	→	TrackD

La posición ON/OFF para esta función se guarda como un ajuste de canción.

En este caso, los ajustes de todos los pads se desactivan.

Los siguientes ajustes serán efectivos.

**Merge-L&R**

**Balance**

**AUX**

**FX**

**EQ**

## Dividir los ajustes para cada grupo de pads

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Set Song Param?" y pulse [ENTER/YES]
3. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Pad To Track."
4. Gire el dial VALUE/TIME para ajustarlo a "ON."
5. Pulse [PLAY] para volver a la pantalla HOME.

También puede cambiar de on a off manteniendo presionado [SHIFT] y pulsando [SONG/TRACK].



Todos los cambios de ajustes que se guarden al guardar la canción (p. 80) también se guardarán en el disco.



Estas funciones son muy prácticas cuando se utiliza el Vocoder (p. 151) para mezclar el sonido de un pad con otro.



Al instalar el SP808-OP1, la salida de cada grupo se efectúa desde la salida directa de la pista correspondiente.



Los ajustes Level (p. 56) efectuados individualmente para muestras de pad son ignorados.



Cada vez sólo se reproduce un pad de un grupo. Si desea que varios sonidos de pad se reproduzcan simultáneamente, puede asignar los pads en grupos diferentes.



Si se está reproduciendo una pista, los sonidos del pad correspondiente no se podrán reproducir, aunque el pad esté pulsado.



Con el Track Voice Reserve en posición ON, y con la pista ajustada en una posición que no sea Mute, la muestra del pad correspondiente no se podrá reproducir.

### Ajustar la afinación como el control de la velocidad de cinta (Vari-Pitch)

Si desea conseguir el mismo efecto como cuando se ajusta la velocidad de cinta en un grabador multipistas, utilice la función Vari-Pitch. Vari-Pitch funciona simultáneamente con sonidos de muestra de pad y sonidos de pistas. Igual que con una cinta, podrá muestrear (grabar audio) sonidos con la afinación más aguda o más grave.

La gama de ajuste de afinación disponible depende del índice de la muestra (p. 26). Cuando el índice de la muestra está a 44.1 kHz, la afinación sólo se puede ajustar por debajo.

**At 44.1 kHz:** 18.1%–100%

**At 32 kHz:** 25.0%–100.0%–137.8%



100.0% indica que la afinación es la misma que cuando Vari-Pitch está desactivado. Ajustando el Vari-Pitch a 50% reduce a la mitad la “velocidad de reproducción,” y disminuye la afinación en una octava.

### Activar y desactivar el Vari-Pitch

1. Pulse [VARI PITCH].

El botón se iluminará, y la función Vari-Pitch se activará.

2. Pulse [VARI PITCH] otra vez.

El botón se apagará, y la afinación volverá a su valor original.

### Cambiar el intervalo de ajuste del Vari-Pitch

1. Mantenga presionado [SHIFT] y pulse [VARI PITCH].

Aparecerá la pantalla “BPM TUNE”.

2. Pulse [▼] una vez para marcar el valor que se visualiza en “VARI PITCH\*\*\*.\*%.”

3. Gire el dial VALUE/TIME para cambiar la afinación.

Si pulsa repetidamente [VARI PITCH], podrá pasar de la afinación original a la afinación alterada para compararlas mientras efectúa el ajuste.

4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Estos cambios de ajustes se guardarán cuando guarde la canción (p. 80).



No puede utilizar el Vari-Pitch para cambiar sólo la afinación de una parte del sistema (p.ej. sólo canciones, pads, pistas específicas, etc.). Además, igual que con las cintas o grabaciones, cuando la afinación disminuye, el sonido tarda más a reproducirse que con la afinación original. Si desea modificar sólo una muestra específica, o si desea cambiar la longitud y el sonido de una muestra individual, utilice la función Stretch (p. 58) o la función Change Pitch (p. 59) para las muestras.



El muestreo (o grabación de audio) con la afinación baja tiende a hacer más difícil la salida de sonidos de gama alta. Por otra parte, el muestreo (o grabación de audio) con la afinación elevada reduce el tiempo de grabación disponible. Desactive la función Vari-Pitch cuando no la necesite.



Si utiliza una afinación baja (por debajo del 50% cuando el índice de la muestra es 44.1 kHz), se introducirán algunos ruidos en la reproducción del sonido; no es un mal funcionamiento.



Utilizando Vari-Pitch, algunos valores numéricos de los ajustes de efectos internos (como los tiempos indicados de Delay y Reverberación o las frecuencias indicadas de los ecualizadores) puede que no correspondan a la situación actual. Cuando Vari-Pitch esté activado, utilice estos valores de forma estimativa.



Utilizando Vari-Pitch durante la reproducción de canciones, el tempo (la longitud de cada compás) también se acorta o alarga en relación con la afinación. Sin embargo, aunque el tempo de la reproducción esté ajustado, el Vari-Pitch no efectuará ningún cambio en relación con el tempo.

## Añadir efectos a las muestras

Al pulsar un pad para reproducir una muestra, se pueden añadir los efectos internos al sonido.

Primero active los efectos internos, luego añada el efecto a la muestra utilizando el método send/return o el método insert (para más información sobre send/return y insert → consulte p. 103, 107).

### Activar los efectos internos

1. Pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] para activar los efectos, de forma que se ilumine el botón.
2. Si el indicador de Effects Processor “b” (FILTER/ISOLATOR) está iluminado, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT ROW] para cambiar a “a” (PATCH).



Para más información detallada en relación con Effects Processor, consulte el siguiente apartado).

### Añadir efectos a las muestras (Método Send/Return)

Después de efectuar los pasos 1 y 2 para activar los efectos:

3. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla “MIX COMMON”.
4. Pulse dos veces [▼] y seleccione “FxLoc.” (Effects Location).
5. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “SEND/RETURN.”
- Los efectos están ajustados a la posición Send/Return.
6. Confirme que el indicador “PAD” está iluminado (si no lo está, consulte la sección “MEMO” que se describe a continuación).
7. Pulse [EFFECTS] justo sobre el deslizador MIC/LINE, de forma que se ilumine el botón.
8. Pulse [FX INFO].
9. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el patch de efecto, y pulse [ENTER/YES] para confirmar la selección.
10. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [EFFECTS] del canal MIC/LINE (pad).
11. Pulse [▼] repetidamente hasta que aparezca la tercera pantalla (Ajustes del Pad).
12. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar el valor “Fx” (ajustes del nivel de efecto).

13. Gire el dial VALUE/TIME para aumentar el valor y pulse el pad para asegurarse de que el efecto se ha aplicado a la muestra.



Si el indicador PAD no se ilumina en el paso 6:

Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [EFFECTS] del canal MIC/LINE (pad), y pulse [▼] repetidamente hasta que aparezca la tercera pantalla (Ajustes del Pad), luego seleccione “FaderCtrl.” Gire el dial VALUE/TIME para cambiar este ajuste de “INP” a “PAD,” y cuando el indicador PAD se ilumine, continúe con el paso 7.

Este cambio también se puede hacer **Pulsando [SCRUB]** mientras mantiene pulsado [SHIFT].

### Añadir efectos a las muestras (Método Insert)

Después de efectuar los pasos 1 y 2 para activar los efectos:

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla “MIX COMMON”.
2. Pulse dos veces [▼] y seleccione “FxLoc.” (Effects Location).
3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “INS MASTER.”
- Los efectos están ajustados para la inserción desde MASTER OUT.
4. Pulse [FX INFO].
5. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el patch de efecto, y pulse [ENTER/YES] para confirmar la selección.
6. Pulse el pad para asegurarse de que el efecto se ha aplicado a la muestra.



Cuando se selecciona “INS MASTER” en el paso 3, los efectos se insertan en la salida general desde MASTER OUT. Cuando pulse [EFFECTS] para cualquier canal específico en la sección del mezclador (por ejemplo, el canal MIC/LINE IN), el resto de [EFFECTS] se iluminan simultáneamente.



El SP-808EX no tiene la función “Pad Channel Insertion” para los efectos. Cuando pulse un pad para reproducir una muestra durante la reproducción de una canción (pistas), no podrá utilizar la inserción de efectos (por ejemplo, distorsión) solamente para los pads de muestras. Sin embargo, si lo necesita, puede obtener un efecto similar con el siguiente procedimiento.

Después de efectuar los pasos 1 y 2 para activar los efectos:

## Reproducir muestras en los pads

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
  2. Pulse dos veces [▼] y seleccione "FxLoc." (Effects Location).
  3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "SEND/RETURN."
- Los efectos están ajustados a la posición Send/Return.
4. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [EFFECTS] del canal MIC/LINE (pad), luego pulse [▼] repetidamente hasta que aparezca la tercera pantalla (Ajustes del Pad).
  5. Si "FaderCtrl" está ajustado a "PAD," primero gire el dial VALUE/TIME para cambiar a "INP."
  6. En esta posición, pulse [EFFECTS] en cada uno de los canales de forma que se apaguen los dispositivos luminosos.
  7. Gire el dial VALUE/TIME para cambiar el ajuste "FaderCtrl" a "PAD" (si el botón [EFFECTS] del canal MIC/LINE (pad) no está iluminado, pulse el botón para que se ilumine.)
  8. Pulse [▼] o [◀] y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "PRE-F" (Pre-Fader) para el ajuste "Fx".
  9. Desactive por completo el deslizador MIC/LINE (pad) para cortar el sonido directo, y gire el dial VALUE/TIME para aumentar o disminuir el nivel del ajuste "Fx" que aparece en la pantalla, ajustando el nivel de volumen en todos los pads.

(El ajuste normal es 100.)

Otra técnica es realizar un remuestreo de forma que mientras se aplican los efectos éste se reproduce.



Si añade efectos a una muestra, igual que cuando añade efectos a una canción, puede cambiar el efecto con los mandos Realtime Effects (p. 149). También puede controlar los efectos con el D Beam Controller (p. 150) o el Step Modulator (p. 153).



Cuando "Pad To Track" está en posición ON (p. 44), puede insertar efectos en un grupo de pad específico.

## Utilizar el D Beam Controller para reproducir muestras

Con el D Beam Controller, puede reproducir muestras específicas con un simple movimiento de la mano (p. 33). En posición de poder reproducir las muestras, puede desencadenar las muestras especificadas en cada banco de pad pulsando el D Beam Controller [PAD TRIG] y moviendo la mano sobre el sensor. En este momento, puede utilizar el beam para escuchar dos muestras. La muestra, de entre las dos, que se reproducirá, se puede determinar de la forma siguiente.

- La altura (distancia desde el sensor)—alta o baja—a la cual mueve la mano
- El campo del sensor—izquierdo o derecho—in el cual mueve la mano (p. 34)

Ambas funciones se pueden cambiar en la pantalla de ajustes del D Beam Controller.

(Selecciónelo manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [PAD TRIG], luego pulse [▲] o [▼] para ir a "Trigger Type" y luego gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "HEIGHT" o "LR".)



En cualquier caso, reproducir y detener las muestras, o si las muestras están en bucle o no, depende de los ajustes de Pad Play (p. 41) y Loop (p. 41).

## Seleccionar los pads para reproducir en cada banco

Cuando utilice la altura para determinar cuál de las dos muestras se reproducirá, el sonido que se reproduzca cuando mueva la mano cerca (baja) del sensor D Beam Controller se llama muestra inferior, y el sonido que se reproduzca cuando mueva la mano lejos (alta) del sensor D Beam Controller se llama muestra superior.

## Procedimiento para determinar las muestras para reproducir

Mientras mantiene pulsado [PAD TRIG], pulse dos pads sucesivamente. El primer pad pulsado se selecciona como muestra superior, y el otro se selecciona como muestra inferior.



Este ajuste se puede confirmar y cambiar en la pantalla "BeamAsgn Upper(L)/Lower(R)". (ver a continuación)

1. Pulse [SAMPLE/BANK].
2. Seleccione "Set Bank Param?" con [▼] o [▲].

- Pulse [ENTER/YES] y luego pulse tres veces [▼].



Al seleccionar las dos muestras con el movimiento la mano en el campo derecho o izquierdo del sensor, en lugar de hacerlo con la altura, las muestras se seleccionarán de la misma forma que antes (con la muestra del primer pad pulsado asignada al campo izquierdo del D Beam). La selección de muestras en cada banco de pad se guarda en el disco cuando éste se extrae.

## Ajustar la posición de la mano para cambiar muestras

Puede ajustar la distancia del sensor dividiendo las zonas superior e inferior cuando utilice la altura para determinar cuál de las dos muestras se va a reproducir.



La altura que desencadena la muestra superior obedece al ajuste Sensitivity (p. 34).

## Determinar la distancia en la que los sonidos cambian

- Pulse [PAD TRIG] para hacer que el D Beam Controller reproduzca las muestras.
- Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PAD TRIG]; aparecerá la pantalla "D BEAM SETUP".
- Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Upper/Lower."
- Gire el dial VALUE/TIME para ajustar la altura en la cual la muestra cambiará, por porcentaje, de superior a inferior dentro de la zona de sonido.
- Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Los cambios de ajustes se guardarán automáticamente en el SP-808EX, aunque extraiga el disco.



El ajuste "Upper/Lower" mencionado antes se desactiva cuando se utilizan los campos izquierdo y derecho para separar las muestras que se van a reproducir.

## Comprobar las muestras de pad sin pasar por MASTER OUT (Función Pad Cue)

Cuando interprete en directo, habrá veces que deseará comprobar los sonidos de cada pad sin tener que pasar por MASTER OUT. En este caso, utilice la función Pad Cue. Pulsando un pad mientras mantiene pulsado [SHIFT], el sonido de la muestra no va hacia MASTER OUT, sino que sólo se dirige a los auriculares y a la salida AUX (CUE/D) OUT.

### Activar la función Pad Cue

- Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
- Pulse repetidamente [▼] para cambiar a "AUX In&Out" (tercera pantalla).
- Pulse [▼] para seleccionar "OutJackMode" y gire el dial VALUE/TIME para cambiar a "PAD CUE."
- Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.
- Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa uno de los pads, podrá escuchar el sonido a través de los auriculares (el sonido no se dirige a MASTER OUT).

Pad Cue sólo se puede utilizar cuando se están reproduciendo pistas o muestras, mientras el número de sonidos expresados simultáneamente esté dentro del intervalo (cuatro sonidos estéreo).



Cuando se utiliza Pad Cue, la salida de AUX OUT se escucha a través de los auriculares.

# Capítulo 3 Sonidos de Muestreo

Vamos a intentar muestrear algunos de los sonidos favoritos de los pads. El siguiente ejemplo describe como la entrada de línea de un sonido se muestrea en un CD.



El uso de la información muestreada que contiene este producto para propósitos no privados, de disfrute personal sin el permiso del propietario del copyright representa una violación de la ley. Además, esta información no se debe copiar, ni utilizar en una segunda obra con copyright sin el permiso del propietario del copyright.

**No realice grabaciones ilícitas.** La Roland Corporation no asume responsabilidad en daños ni posibles reclamaciones, que incluyan procesos legales y daños momentarios por parte de los propietarios del copyright, debido a un uso de este producto Roland para la grabación ilegal.



La información original que se encontraba en el disco incluido no se pueden recuperar una vez se haya alterado su contenido con el muestreo u otras manipulaciones.

Recomendamos que primero realice un disco duplicado, utilizando el procedimiento descrito en la página 173.

## Comprobar las Conexiones

Conecte la LINE OUT o AUX OUT de su reproductor de CD u otros dispositivos a la LINE IN (L/R) del SP-808EX utilizando un cable disponible comercialmente (RCA estéreo). Active el reproductor CD y tenga a punto un CD que se pueda muestrear a punto para la reproducción.

## El Procedimiento de Muestreo

Commute el banco de pad (p. 29). El último de los bancos de pad en el disco de demostración, denominado "En blanco," no contiene muestras. Seleccione uno de ellos, e intente muestrear un sonido.

Antes de empezar el procedimiento, desactive el indicador "PAD" justo encima del deslizador MIC/LINE. (Mientras pulse [SHIFT] presione [SCRUB], lo puede desactivar fácilmente.) A continuación, sitúe el deslizador en la marca 0 dB (en rojo).

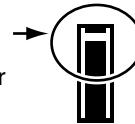
### Muestreo de la Señal de Entrada.

1. Pulse [PLAY] para que aparezca la pantalla "LEVEL METER" (cara CH).
2. Reproduzca el CD y sitúe el mando LINE IN en el nivel de señal adecuado.  
Se pueden escuchar los sonidos desde los auriculares o el amplificador.
3. Utilice el reproductor de CD para reproducir la parte que desea muestrear.

4. Ajuste el contador "IN" con el mando LINE IN para que el contador se mueva a un nivel lo más alto que sea posible sin superar el límite que muestra la línea de puntos. (Ajuste el volumen MONITOR con el deslizador Master.)
5. Detenga la reproducción del CD una vez. Pulse [SAMPLING] para que aparezca la pantalla "SAMPLING".

SAMPLING Type STEREO  
REMAIN Start/W MANUAL  
16m54s PreTrig OFF  
▼ FXLoc SEND/RETURN

Ajuste el contador con el deslizador MIC/LINE de manera que el contador se mueva al nivel más alto posible sin superar el límite mostrado por la línea de puntos.



Se selecciona automáticamente el número más bajo de pad para el destino del muestreo.

6. Si es necesario, pulse otro pad para cambiar el destino de muestreo.
7. Vuelva a reproducir el CD y pulse [SAMPLING] (START/STOP) para que coincida con el tiempo del sonido.

"Now Sampling..." aparecerá en la pantalla indicando que el muestreo se ha iniciado.

8. Cuando [SAMPLING] (START/STOP) se vuelve a pulsar, el muestreo se detendrá y volverá a la pantalla HOME.
9. Si lo vuelve a realizar todo, pulse [UNDO/REDO].

"Try Again" aparecerá en la pantalla durante un segundo aproximadamente. La operación de muestreo se anulará. Vuelva al paso 5.



Si ya existen muestras en todos los pads en el paso 5, "Select PAD." aparecerá en la pantalla. Pulse el pad y especifique el destino de muestreo en el paso 6. Si es necesario, pulse [PAD BANK] para cambiar el banco (p. 29).



Cuando ya existe una muestra en el pad especificado en el paso 6, "Overwrite?" aparecerá en la pantalla. Se trata de un mensaje de confirmación para saber si se puede proceder con el borrado de la muestra actual. Si la muestra se puede borrar, pulse [ENTER/YES]. Si desea mantener la muestra, seleccione un pad libre y continúe con el paso 7.



Para cancelar el procedimiento mientras se este realizando, pulse [PLAY].

### Cómo guardar Información

La información en forma de ondas de muestreo se escribe en el disco durante el muestreo según sea necesario. Además, los ajustes relacionados con cada muestra individual se guardan una vez internamente, y de forma automática en el disco según la situación, como cuando los bancos de pad se cambian o cuando se extrae el disco (no es necesario realizar ningún procedimiento de grabación particular, como para las canciones y patches de efectos).

### Ajustar Estéreo y Mono

Determina si el muestreo se realizará en estéreo o en monoaural antes de empezar.

### Ajustes de Muestreo Estéreo y Monoaural

1. Pulse [SAMPLING] para que aparezca la pantalla "SAMPLING".
2. Asegúrese que "Type" está seleccionado, y gire el dial VALUE/TIME para ajustar "STEREO" o "MONO."
3. Continúe el procedimiento descrito anteriormente en "Muestreo", empezando en el paso 6.

El muestreo Monoaural le permite mantener el consumo de memoria en el disco a la mitad de la que se utiliza en el muestreo estéreo (aunque la polifonía máxima no cambia).

### Muestreo después de realizar un Bucle y Ajustes de Reproducción

También puede determinar si una muestra contiene bucle (p. 41) antes de que se realice el muestreo. Puede ajustar como funciona el pad (reproducir la muestra sólo cuando se pulsa, reproducir el bucle cuando se pulsa y parar cuando se vuelve a pulsar, etc.) de la misma forma (p. 41).

### Muestreo después de realizar un Bucle y Ajustes de Reproducción

1. Pulse [SAMPLING] para que aparezca la pantalla "SAMPLING".
2. Pulse [▼] repetidamente hasta que aparezca la segunda pantalla.
3. Pulse [▼] o [▲] para obtener el valor "Bucle".

4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar uno de los siguientes ajustes.

Valores de ajuste de bucle (consulte la p. 41 para información más detallada)

- |                  |   |
|------------------|---|
| <b>OFF:</b>      | El bucle no se reproduce                                      |
| <b>ON (S-E):</b> | El bucle se reproduce desde el punto de inicio al punto final |
| <b>ON (L-E):</b> | El bucle se reproduce desde el punto de bucle al punto final  |

5. Pulse [▲] para volver al valor "Pad Play".
6. Gire el dial VALUE/TIME para realizar el ajuste.

Valores de ajustes Pad Play (consulte p. 41 para una información más detallada)

- |              |  |
|--------------|--|
| <b>GATE:</b> | Los sonidos se reproducen sólo cuando se pulsa el pad.                                 |
| <b>TRIG:</b> | Al pulsar el pad se inicia el sonido, y al volverlo a buscar se detiene.               |
| <b>DRUM:</b> | Cuando se pulsa el pad, el sonido se reproduce una vez y se detiene en el punto final. |
| <b>7.</b>    | Continúe con el procedimiento descrito en "Muestreo", empezando en el paso 6.          |

### Iniciar Automáticamente el Muestreo con Entrada de Sonido

De origen, el SP-808EX se ajusta para muestreo monoaural para que el muestreo empiece cuando se pulse [SAMPLING]. Cambiando los ajustes, puede empezar el muestreo automáticamente detectando la entrada de sonido.

### Empezar el Muestreo con la Detección de Entrada de Sonido

1. Como se describe en el paso 1-6 de "Muestreo" en la p. 49, ajuste los niveles y prepare el SP-808EX para el muestreo.
2. Pulse [▲] o [▼] para volver al valor "Start/w (Start with...)".
3. Gire el dial VALUE/TIME para pasar de "MANUAL" a "LEV.1-LEV.8."
4. Prepare el sonido de la fuente de muestreo para la reproducción automática (por ejemplo, pulse pausa en el reproductor de CD en el punto a reproducir).
5. Pulse [SAMPLING] (START/STOP).

El "Waiting Signal" aparecerá en la pantalla, indicando el modo de reposo para muestrear.

### ¿Qué es el ajuste “Start/w (Start with...)”?

**MANUAL:** El muestreo empieza manualmente (se trata del ajuste original)

**LEV.1–LEV.8:** El muestreo empieza con la entrada de sonido. El número al final (1–8) es el nivel de señal en el que se inicia el muestreo (1 es el nivel mínimo).

Además, al seleccionar “PAD” o “SONG” se sitúa el sampler en modo de reposo, como al pulsar [SAMPLING] (START) en el paso 5. Con “PAD” el muestreo empieza al mismo tiempo que pulsa el pad elegido, y con “SONG” el muestreo empieza con la reproducción de una canción. (Los sonidos de los pads y canciones también se pueden muestrear → consulte p. 55)

6. Cuando el sonido se entra, se detecta; “Now sampling” aparecerá en la pantalla, y se iniciará el muestreo.
7. Cuando vuelve a pulsar [SAMPLING] (START/STOP), el muestreo se detiene.
8. Proceda como se describe en “Muestreo” en p. 49, empezando en el paso 8.

### Evitar que se pierda el Inicio del Sonido (Pre-Trigger)

Según las condiciones en el muestreo, puede que el inicio del sonido de muestra se corte. Si es necesario, al ajustar **El tiempo de muestreo Pre-Trigger** se inicia ligeramente antes de la operación de muestreo o de la entrada de sonido, que elimina este problema.

### Ajustar el Pre-Trigger

1. Pulse [SAMPLING] para recuperar la pantalla “SAMPLING”.
2. Pulse [▼] para obtener el valor “PreTrig”.
3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “OFF”, “20”, “40”, “80”, “160” o “320” (en milisegundos).

### Ajuste Automático del Punto de Inicio (y Fin) cuando el Muestreo se acaba (Auto Trim)

Cuando el inicio o el fin de una nueva muestra contiene espacio sin sonido, puede que el punto de inicio y fin (p. 57) se puedan ajustar automáticamente para eliminar el espacio. Active esta función (Auto Trim) antes del muestreo si es necesario.

### Activar Auto Trim

1. Pulse [SAMPLING] para que aparezca la pantalla “SAMPLING”.
2. Pulse [▼] repetidamente hasta que aparezca la segunda pantalla.
3. Pulse [▲] o [▼] para obtener el valor “Auto Trim”.
4. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar “ON.”

5. Continúe el procedimiento de muestreo como se describe en “Muestreo” en p. 49 empezando en el paso 5.

Cuando Auto Trim está activado, después de muestrear el segmento desde el punto de inicio al punto final se ajusta automáticamente en el área que contiene la señal.



Las porciones en silencio procesadas con Auto Trim sólo se encuentran **al inicio y al final de la onda muestreada**.

### Nota Técnica

El nivel de señal que utiliza esta función para determinar la presencia o ausencia de sonido es fijo, y el ajuste no puede cambiar. Si es necesario, intente utilizar función Trim manual (p. 57).

### Separar la Muestra en las partes Silenciosas y Asignar las Secciones a Múltiples Pads después del muestreo (Auto Divide)

Si la muestra contiene uno o más estiramientos largos de silencios, puede dividir las muestras de las partes silenciosas en dos o más y asignarlas a múltiples pads. Active esta función (Auto Divide) antes de muestrear.

### Activar Auto Divide

1. Pulse [SAMPLING] para visualizar la pantalla “SAMPLING”.
2. Pulse [▼] repetidamente hasta que aparezca la segunda pantalla.
3. Pulse [▲] o [▼] para obtener el valor “Auto Divide”.
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “0.5”, “1.0”, “1.5” o “2.0” (en segundos).
5. Continúe el procedimiento de muestreo descrito en “Muestreo” en p. 49 empezando en el paso 2.

Cuando Auto Divide está ajustado (excepto a OFF), después de muestrear las porciones que contienen formas de ondas no grabadas se detectan los sonidos de muestra se dividen desde estas posiciones en dos o más place y luego se asignan a múltiples pads. El valor seleccionado en el paso 4 (0.5, 1.0, 1.5, o 2.0) especifica el periodo de tiempo (en segundos) que deben durar las porciones de silencio para que se actúe sobre ellas. Por ejemplo, si se selecciona “1”, las frases que duren aproximadamente un segundo o más se marcan como fronteras, con las secciones resultantes divididas en este punto.

El grupo resultante de las muestras acabadas se envía al principio del final de los pads especificados por el destino de muestra, y se ubican en **pads vacíos en el mismo banco de pad** en orden numérico. Si todos los 16 pads están ocupados, el mensaje “PADs are Full.Use Next Bank?” aparecerá en la pantalla. Si pulsa [ENTER/YES], los ajustes se asignan en secuencia para abrir pads en el siguiente banco de pad. Si pulsa [EXIT/NO], las muestras restantes se entran en el pad 16 sin que se divida.

## Nota Técnica

El nivel de señal que utiliza esta señal para determinar la presencia o ausencia de sonido es fija, y el ajuste no se puede cambiar. Si desea cambiar este ajuste, utilice el ajuste "Divide" en edición de muestras.

## Si "Disk Full." aparece en la Pantalla

Si el proceso se interrumpe durante el muestreo, y "Disk Full. OK?" aparece en la pantalla, significa que **la memoria del disco está llena**. Si pulsa [ENTER/YES], saldrá de la pantalla Sampling (sin embargo, los sonidos grabados hasta este punto se guardan en el disco). En dichas circunstancias, ejecute la función Cleanup Disk. Así se borra el espacio mal utilizado en el disco y asegura la nueva memoria.



No puede deshacer la función Cleanup Disk.

Al ejecutar la función tipo "STANDARD" limita los cambios posteriores en Sample Trim (p. 57).

## Incrementar la Memoria Restante con Cleanup Disk

1. Pulse [SYSTEM/DISK] para recuperar el menú.
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Cleanup Disk" y pulse [ENTER/YES].
3. Gire el dial VALUE/TIME para comutar el ajuste "Type" ("QUICK" o "STANDARD"—con los siguientes detalles)
4. Pulse [ENTER/YES].
5. Aparecerá el mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?" en la pantalla; pulse [ENTER/YES].

Se añadirá la nueva memoria.

Entre los ajustes en el paso 3

### "QUICK"

- Entre los datos en el disco, sólo se borrarán las **formas de onda enteras que no se utilizan en ninguna muestra ni pista**.
- Aunque este método asegura menos memoria cuando se compara con el método STANDARD, el proceso se acaba en menos tiempo.
- Las funciones que se pueden ejecutar como el Sample Trim (p. 57), no cambian después del proceso.

### "STANDARD"

- Tanto como sea posible, se borrará la información que incluya formas de onda parciales utilizadas en muestras y en pistas, excepto las partes que realmente suenan (utilizadas).
- Aunque este método maximiza la recuperación de memoria, el proceso tarda más tiempo.
- Es imposible obtener una edición en la cual los puntos de inicio sean anteriores y los puntos finales posteriores (p.57).
- La información en forma de onda en cada frase en la pista desde el principio de las formas de onda al punto en el que se empiezan a reproducir, además de la información después de los puntos especificados "Wave End Point" (p. 97) se borrarán.
- Cuando varias ubicaciones en una forma de onda se utilizan en diferentes muestras o pistas, las partes de la forma de onda que se encuentran entre ellas no se borrarán.

Si no se produce un incremento en la memoria restante incluso después de la ejecución de Cleanup Disk, primero borre la información innecesaria (para canciones → consulte p. 81; para bancos de pad → consulte p. 62; para muestras → consulte p. 61) y vuelva a intentar Cleanup Disk.

Una figura aproximada del tiempo restante "Remain \*\*m\*\*s" en la pantalla Sampling (el tiempo de muestra monoaural es el doble de la estéreo). Compruebe esta pantalla a medida que el muestreo avanza, y si se acaba la memoria realice el procedimiento Cleanup Disk.



Si tiene un número de diferentes canciones llenando un disco, puede que no pueda realizar las operaciones, con la última canción no acabada. **Cuando cree nuevas canciones, empiece con discos Zip que dispongan de suficiente memoria disponible.**

# Utilizar el Ecualizador (EQ)

Normalmente, el sonido de entrada externo mezclado pasa a través del canal MIC/LINE de la sección del mezclador. El canal MIC/LINE dispone de un ecualizador paramétrico de 3 bandas que se puede utilizar libremente para ajustar los niveles de cada intervalo de frecuencia alto, medio y bajo. Este ecualizador no está limitado al uso para mezclar, pero se puede aplicar en cualquier momento para cualquier sonido de entrada a través del canal MIC/LINE.



El ecualizador no funciona con los sonidos de mezcla que se reproducen cuando se pulsan los pads.

## Aplicar el Ecualizador a la Entrada de Sonido

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione el botón [EFFECTS] encima del deslizador MIC/LINE, para que aparezca la pantalla "MIC/LINE".
2. Pulse [▼] repetidamente hasta que aparezca la segunda pantalla (EQ).
3. Pulse [▲] o [◀] para seleccionar "EQ" y ajustarlo en "ON."
4. Pulse [▲], [▼], [◀] o [▶] para seleccionar cada elemento (que aparecen a continuación) en la página mientras confirma los cambios de la entrada de sonido, y realice el ajuste girando el dial VALUE/TIME.
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Esta lista describe los diferentes ajustes para el paso 4.

### Hi (500 Hz–16 kHz):

Punto de frecuencia para el intervalo alto. Se cambian la mayoría de niveles en el intervalo por encima de esta frecuencia.

### Hi (+12– -12 dB):

Incrementa o disminuye el volumen del intervalo alto.

### Mid (200 Hz–8.0 kHz):

Punto de frecuencia para el intervalo medio. Se cambian los niveles en el intervalo centrado en esta frecuencia.

### Mid (+12– -12 dB):

Incrementa o disminuye el volumen del intervalo medio.

### Mid-Q (0.5–8.0):

Cambia la amplitud del intervalo medio. El valor más alto hace que el intervalo medio sea más estrecho.

### Low (40 Hz–1.5 kHz):

Punto de frecuencia para el intervalo bajo. Se cambian la mayoría de niveles en el intervalo por debajo de esta frecuencia.

### Low (+12– -12 dB):

Incrementa y disminuye el volumen del intervalo bajo.

### Si no entiende bien los Ajustes del Ecualizador

El tone se puede ajustar con cada uno de los valores gain (Hi, Mid, Low) del mismo modo que se usan los mandos de control treble, mid, y bass en un amplificador de guitarra, radio de coche u otro dispositivo para ajustar el tone. (Deje los otros ajustes como el SP-808EX original.)

## Nota Técnica

Los ecualizadores de estos canales de 3 bandas de tipo paramétrico (que le permite cambiar el punto de frecuencia). Los ecualizadores de tipo Shelving (que aumentan o cortan el sonido por encima o por debajo de la frecuencia especificada) se utilizan para intervalos altos y bajos, un tipo pico (que aumenta o corta en forma de pico el intervalo de frecuencia sobre la frecuencia de centro especificada) se utiliza para el intervalo medio.

Además, cuando se utiliza Vari-Pitch (p. 45), algunos de los valores numéricos como la visualización de la frecuencia de los ecualizadores no corresponda con los valores reales.

Cuando Vari-Pitch está activado, utilice estos valores como estimaciones relativas.



Si se entra el sonido mientras los ecualizadores del canal se ajustan, puede que se produzca algún sonido de clic.

Cuando se conecta un dispositivo externo extremadamente frágil, vigile que no se dañe por exceso de entrada.

## Muestrear mientras se Añaden Efectos

Con los efectos internos del SP-808EX, puede realizar la mezcla mientras se añade cualquier efecto interno al sonido de entrada.

### Preparación para Muestrear Mientras se Añaden Efectos Internos mediante el Método Send/Return

1. Active los efectos (pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], para que el botón se ilumine).
2. Si se ilumina el indicador para REALTIME EFFECTS “b” (FILTER/ISOLATOR), mantenga pulsado [SHIFT] y presione [SELECT ROW] para conmutar a “a” (PATCH).
3. Desactive el deslizador MIC/LINE “PAD”, si se ilumina (mantenga pulsado [SHIFT] y presione el botón Preview [SCRUB]).
4. Sitúe los efectos en la posición Send/Return. (Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE], pulse dos veces [▼] para seleccionar “FxLoc.” y gire el dial VALUE/TIME para conmutar a “SEND/RETURN.”)
5. Pulse el botón [EFFECTS] del canal MIC/LINE y se iluminará en naranja.
6. Decida el efecto patch. (Pulse “FX INFO” y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el patch de efectos y pulsar [ENTER/YES].)
7. Para que aparezca la pantalla de ajustes del canal MIC/LINE (mantenga pulsado [SHIFT] y presione el botón [EFFECTS] del canal MIC/LINE).
8. Determine el nivel de efectos (pulse [▼] y [▶] para mover al valor “Fx”, luego gire el dial VALUE/TIME para ajustar el nivel).
9. Para que aparezca la página referente a efectos de la pantalla “MIX COMMON” (mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE], luego pulse [▼] varias veces hasta que aparezca la segunda pantalla).
10. Mezcle las señales devueltas desde la fuente de efectos y de muestreo (pulse [▲] o [▼] para pasar al valor “Return” y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “REC (orPlay).”

Esto finaliza las preparaciones. Al pulsar [SAMPLING], aparece la pantalla Sampling y muestree el sonido de entrada utilizando el proceso habitual (p. 49), los efectos que escuchará también están muestreados. Sin embargo, muestree sólo **con el botón [EFFECTS] en el canal MIC/LINE iluminado en naranja**.



La ubicación de los efectos (FxLoc.) también se puede cambiar en la pantalla Sampling.



Para cancelar la operación, pulse [PLAY].

### Preparación para Mezclar mientras se añaden Efectos de Inserción

1. Active los efectos (pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], para que se ilumine el botón).
2. Si el indicador para REALTIME EFFECTS “b” (FILTER/ISOLATOR) se ilumina, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [SELECT ROW] para conmutar “a” (PATCH).
3. Sitúe efectos en la posición Insert. (Mantenga pulsado [SHIFT] y presión [MUTE] y pulse dos veces [▼] para seleccionar “FxLoc.”, y gire el dial VALUE/TIME para conmutar a “INS RECORD.”)
4. Decida el patch de efecto. (Pulse “FX INFO” y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el patch de efectos y pulse [ENTER/YES].)

Esto completará las preparaciones. En la pantalla que aparecerá, después de pulsar [SAMPLING] (START/STOP), compruebe que se aplica el efecto. (**Cuando se selecciona “INS RECORD”, la condición del efecto no se puede comprobar a no ser que la pantalla Sampling esté activa.**) Cuando el sonido de entrada se muestrea utilizando el proceso habitual (p. 49), el sonido con los efectos añadidos se muestreará.



**También puede cambiar la posición efecto (Paso 3 anteriormente) utilizando “FxLoc.” en la pantalla Sampling (p. 49).** La posición efecto seleccionada en la pantalla Sampling permanecerá incluso después de salir de la pantalla Sampling.

### Remuestrear la Salida del SP-808EX

Las frases en las pistas A-D y las muestras que suenan cuando se pulsan los pads se pueden volver a mezclar. Se conoce como **remuestrear**.

En remuestrear, puede añadir efectos e incluso crear nuevas muestras con cambios de muestras; con los mandos Realtime Effects, el controlador D Beam, y el Step Modulator a la vez (p. 153).



Cuando se añaden efectos mediante el método send/return, si el sonido de efecto no se muestrea, compruebe si se envía para ser muestreado en la pantalla "MIX COMMON". Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE], y pulse repetidamente [▼] para pasar a la segunda pantalla (FX-Signal). Si "Return" se ajusta a "PLAY\_ONLY," pulse [▲] o [▼] para mover el cursor y girar el dial VALUE/TIME para comutar a "REC (orPlay)."

Además, commute los efectos insertados desde MASTER OUT (INS MASTER) a señales de grabación (INS RECORD) (p. 54). También puede cambiar la posición del efecto en "FxLoc." en la pantalla sampling (p. 49).

### Muestrear Frases (Pista) de una Canción a los Pads

#### Muestrear Frases (Pista) de una Canción

1. Pulse [SAMPLING] (START/STOP) para que aparezca la pantalla "SAMPLING".  
Todas las pistas se ponen en estado MUTE (no iluminado).
2. Pulse [STATUS].  
El estado de las pistas a muestrear en orden pasan a BOUNCE (fuente bounce/iluminado en naranja = pista a grabar).
3. Pulse [▶] (PLAYBACK) y se reproducirá la pista seleccionada.
4. Ajuste los niveles con cada uno de los deslizadores de pistas. Cuando utiliza pistas de fuente múltiple, también equilibre sus sonidos.
5. Como con un CD, sitúese en el punto que desea muestrear.
6. Pulse [SAMPLING] (START/STOP) para muestrear los sonidos en los pads (p. 49).



Inmediatamente después del paso 1, si selecciona el símbolo "▶" para el ajuste "Start/w" en la pantalla, al pulsar [SAMPLING] (START) se sitúa el muestreo en reposo. Si sitúa la canción en este punto, el muestreo empieza automáticamente al mismo tiempo.



En el paso 2, si se vuelve a pulsar [STATUS], el botón se ilumina en verde. Las pistas en este estado se pueden controlar cuando se reproducen, pero no se muestrean.



Normalmente, hasta cuatro sonidos estéreo, incluyendo todas las frases en las pistas y muestras de pads, se pueden reproducir simultáneamente. Sin embargo, **durante el muestreo (la grabación de audio), un máximo de tres sonidos estéreo se pueden reproducir al mismo tiempo**.

Por lo tanto, en el paso 2 anterior, los botones para las cuatro pistas no se pueden iluminar en naranja (ni en verde) ni se pueden seleccionar para grabar (ni monitorizar).

Cuando se entran sonidos externos, se muestrean junto con los sonidos de las pistas que se reproducen. Cuando no se necesitan, sitúe los mandos de sensibilidad de entrada LINE y MIC el máximo hacia abajo.

Además, si después de iniciar la reproducción de una muestra y golpear otro pad, también se muestrea el sonido de dicho pad. Sin embargo, al reproducir varios pads o añadir efectos pueden producir distorsión en la muestra. En dichas circunstancias, vuelva a realizar el muestreo después de bajar ligeramente el nivel del banco con el deslizador LINE/MIC mientras el indicador "PAD" esté iluminado.

### Remuestrear Muestras de Pad a Otros Pads

#### Remuestrear Muestras de Pad

1. Compruebe si el indicador PAD encima del deslizador LINE/MIC está iluminado (si no, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [SCRUB] para activarlo).
2. Pulse [SAMPLING] para que aparezca la pantalla "SAMPLING".
3. Seleccione "PAD" para el ajuste "Start/w" en la pantalla.
4. Pulse el pad fuente para reproducir el sonido, y ajuste el nivel con el deslizador mientras comprueba el contador en la parte derecha de la pantalla.
5. Pulse el pad para designar el destino de muestreo.
6. Pulse [SAMPLING] (START) para situar muestreo en el modo en reposo.
7. Pulse el pad fuente; el muestreo empieza automáticamente.
8. Pulse [SAMPLING] (STOP) para detener el muestreo.



Si se remuestrea mientras se añaden efectos, ajuste "FxLoc." en la pantalla Sampling a **INS RECORD**.



**Cuando remuestrea, se pueden reproducir simultáneamente un máximo de tres sonidos.** Cada vez que añade uno de los sonidos de pista ([STATUS] se iluminan en naranja o en verde), el número de pads que se pueden reproducir se reduce en uno.

# Capítulo 4 Procesar Muestras

Puede procesar y editar las 1.024 muestras (16 pads x 64 bancos de pad) de un disco en una variedad de maneras, así como ajustar el volumen y la afinación.

## NOTA

Las frases arregladas en las pistas de la grabación (p. 71, 75) a través del funcionamiento del pad serán independientes de las muestras de origen. Las frases en las pistas (canciones) no afectan de ninguna manera el procesamiento de muestras, tema que se introduce en este capítulo. Cuando deseé procesar los sonidos en una canción, trabaje en una muestra extraída de uno de los pads, y a continuación colóquela de nuevo en la pista. Si borra la muestra original, copie la frase mediante el pad [CLIPBOARD] (p. 62) o muestree de nuevo la frase de la pista en un pad (p. 55) y, a continuación, procésela.

## MEMO

Existen dos tipos de muestras de procesamiento/edición; una pasa por crear una nueva muestra en otro pad, y la otra pasa por cambiar sólo el ajuste del mismo pad.

## Ajustar el Volumen de la Muestra (Sample Level)

Puede ajustar y guardar el nivel del volumen por muestra individualmente, que suena cuando pulsa el pad. Esto permite el ajuste del balanceado del volumen entre las diferentes muestras.

## Ajustar el Volumen de Cada Muestra

1. Pulse el botón Quick Edit SAMPLE [LEVEL].
2. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el "Level."
3. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan de forma automática en el disco, incluso si extrae el disco, así como en otras situaciones (no es necesario el procedimiento de guardado).

## MEMO

La pantalla mostrada en el Paso 2 se visualiza una vez haya pulsado [SAMPLE/BANK], pero si pulsa [LEVEL] se visualiza instantáneamente.

## MEMO

El volumen se puede ajustar a cualquier valor desde 0 hasta 100. Este ajuste se refleja automáticamente al nivel de volumen de frases (p. 67) en las pistas que son eventos grabados al pulsar los pads.

## Visualizar Correctamente el Tiempo de la Muestra (Especificar el Número de Tiempos)

El tiempo de la muestra se indica en BPM (Tiempos Por Minuto) en la parte superior derecha de las pantallas Sample Editing/Processing, que se visualizan desde el elemento "Set Sample Param?" en el menú de [SAMPLE/BANK]. Sin embargo, para tenerlo indicado adecuadamente, es necesario hacer que el SP-808EX reconozca el **tipo y número de notas** de la muestra. Este ajuste se define como se describe a continuación.

## MEMO

Éste inicialmente se ajusta a **J x 4 (cuatro notas negras)** para cada muestra.

## Introducir la Longitud de Nota de la Muestra (para Visualizar el Tempo)

1. Presione el pad de la muestra que desea cambiar.
2. Pulse [SAMPLE/BANK] y compruebe que haya seleccionado "Set Sample Param?".
3. Pulse [ENTER/YES], luego pulse [▲] o [▼] para volver a "BPM BaseNote."
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el tipo de nota.
5. Pulse [▼] para volver a "x\_\_".
6. Ajuste el número de notas para la muestra girando el dial VALUE/TIME.
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan automáticamente en el disco, incluso si extrae el disco, así como en otras situaciones (no es necesario el procedimiento de guardado).

## MEMO

El tempo visualizado (en BPM) normalmente representado como un tiempo equivale a una nota negra. (Por ejemplo, una octava se convierte en la mitad de un tiempo, una blanca es dos veces un tiempo, y luego se indican.)

## MEMO

Si la muestra dispone de una percusión simple, entonces puede establecer fácilmente el valor correcto sólo ajustando el valor del contador mientras reproduce la muestra, como se describe en el Paso 6.

## MEMO

Con muestras largas, como en narración u otro discurso, donde no se puede calcular el tempo, puede ajustar el número de tiempos "x\_" a 0. Así obtendrá el mejor efecto Time Stretch.

## **Cambiar los Puntos Donde se Inician y Finalizan los Sonidos**

Puede ajustar el principio y el final del intervalo de una muestra si pulsa el pad, y luego guarda este ajuste. Además, también puede especificar un intervalo de reproducción del bucle. Éstos se determinan por el inicio, puntos en bucle y longitud hasta el final (siguiente elemento).

Para cada punto, 0 indica el punto de inicio con la posición del punto final expresada por un número de hasta siete dígitos. (**La posición del punto final se establece indirectamente como el valor de Longitud**, esto es, la longitud desde el inicio o punto en bucle hasta el punto final.)

# ¿Qué son los Puntos de Inicio, Puntos en Bucle y Longitud?

## Punto de Inicio

Es el punto donde empieza la reproducción. Ajústelo de manera que el espacio en blanco no utilizado en el principio de una muestra se evite y de manera que las muestras entren con buena temporización.

## Punto en Bucle

Es el punto donde se inicia la reproducción del bucle (segundo y posterior). Ajústelo cuando desee que el bucle empiece en el punto distinto al punto de inicio.

## **Longitud (→END)**

Determina la longitud de reproducción entre el punto de inicio o punto en bucle y el punto final (la posición donde termina la reproducción). Ajústelo de manera que ningún sonido innecesario aparezca al final de la muestra. Cuando reproduzca en bucle, éste también determina la longitud de un ciclo del bucle.

Si el valor del punto en bucle está ajustado a un valor más alto que el punto de inicio cuando se reproduce el bucle, el punto en bucle se lee después del punto de inicio. De forma inversa, cuando el valor está ajustado a un valor inferior que el punto de inicio, el punto en bucle se lee antes del punto de inicio.

## Ajustar Cada Punto

1. Pulse el botón Quick Edit SAMPLE [TRIM], se visualizará la pantalla que contiene "StartPoint," "LoopPoint," y "Length(→END)."
  2. Pulse el pad para la muestra que desea cambiar.
  3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el elemento de ajuste.

- 4.** Mientras presiona el pad para reproducir la muestra que debe cambiarse, gire el dial VALUE/TIME para definir el ajuste.

El valor puede tener un máximo de siete dígitos; puede pulsar [ ← ] o [ → ] para seleccionar el dígito que desea cambiar, y luego aumentar o disminuir el número. El valor de la longitud también aumenta o disminuye cuando se mueve el punto de inicio o el punto en bucle. (Los Puntos de Inicio/ en Bucle son capaces de cambiar sin tener que cambiar la longitud al girar el dial mientras pulsa [ ■ ].)

- 5.** Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.  
Estos cambios se guardan de forma automática en el disco, incluso si extrae el disco, así como en otras situaciones (no es necesario el procedimiento de guardado).



Si mantiene presionado el [SHIFT] mientras gira el dial VALUE/TIME en el Paso 4, puede seleccionar cada valor en dobles o mitades exactos (doblado, doblado de nuevo, etc.—o 1/2, 1/4, etc.).



Si la muestra se reproduce en bucle o no está ajustada con el modo Loop (p. 41). (Este elemento de ajuste se encuentra en la misma pantalla que aparece en el Paso 1. Una vez haya pulsado [TRIM], sólo presione [▲] para visualizarla.)



La pantalla mostrada en el Paso 1 se visualiza después de pulsar [SAMPLE/BANK]; sin embargo, al pulsar [TRIM] se visualiza instantáneamente.



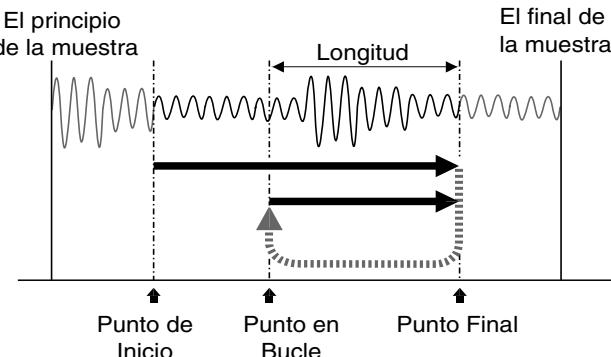
Para repetir el intervalo desde el punto de inicio hasta el punto final, seleccione “START-END” en el modo Loop.

## **START-END**

The diagram shows a continuous wavy signal. A horizontal double-headed arrow labeled "Longitud" spans from a vertical dashed line on the left, labeled "El principio de la muestra" (The beginning of the sample), to another vertical dashed line on the right, labeled "El final de la muestra" (The end of the sample). A thick black arrow points horizontally from the "Punto de Inicio" (Point of Start) at the bottom left to the "Punto Final" (Point of End) at the bottom right. A dotted line connects the two vertical dashed lines.



Para repetir el intervalo desde el punto en bucle hasta el punto final, seleccione “LOOP-END” en el modo Loop. (Si selecciona “OFF” o “START-END” el punto en bucle no se indica, y no se puede ajustar.) En este momento, el punto en el cual empieza “Length( $\rightarrow$ End)” se cambia desde el punto de inicio hasta el punto en bucle.

**LOOP-END****MEMO**

Mientras cambia el punto final o punto en bucle, para editar de forma efectiva incluso muestras extremadamente largas, el principio de los sonidos se puede cambiar de forma automática para interpretar **no desde el punto de inicio, sino desde justo antes del punto final.**

**MEMO**

Cuando el cursor se encuentre en "StartPoint" "LoopPoint" o "Length(→End)" (el cursor debe encontrarse en uno de estos), puede **utilizar las funciones Preview (que incluyen Scrub) en cada uno de estos puntos.** Para más información acerca de la operación básica de las funciones Preview, consulte la p. 38.

**MEMO**

Si pulsa [ENTER/YES] mientras el valor de "StartPoint" se selecciona (iluminado), la forma de onda en el disco utilizada actualmente como una muestra, suena desde el principio. Mientras escucha este sonido, pulse [ENTER/YES] de nuevo, la localización de tiempo se ajusta como un punto de inicio automáticamente. Si selecciona "Length(→End)" o "LoopPoint", puede ajustar el punto final o punto en bucle con el mismo procedimiento descrito más arriba.

## Ampliar y Comprimir Muestras y Cambiar la Longitud y el Tiempo (Time Stretch)

Puede utilizar la función Stretch del tiempo de reproducción de muestra para equiparar la longitud o el tiempo con muestras de frase.

**NOTA**

El proceso de estiramiento puede tardar más para ser realizado que otras funciones. Además, la calidad del sonido de las muestras que experimenta este proceso puede sufrir algo cuando se compara a las muestras originales. Además, con esta función, para calcular correctamente el tiempo y conseguir resultados de alta calidad del proceso de estiramiento, es necesario en primer lugar "Visualizar Correctamente el Tiempo de la Muestra (p. 56)", basándose en

la **especificación del número de tiempos en la muestra de origen.**

**MEMO**

Con las muestras para las cuales es difícil calcular el tiempo, como con narraciones o voces, o sonidos sostenidos, ajuste el número de tiempos a 0 (p. 56).

### Especificación del Total de Ampliación y Compresión como un Porcentaje o en Términos de Tiempo

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse el botón Quick Edit SAMPLE [TRIM] para visualizar la pantalla "TIME STRETCH".
2. Seleccione "Source" (muestra de origen), y pulse el pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el pad que debe ser comprimido o ampliado.
3. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "To" (pad de destino), y pulse el pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el pad para el cual debe escribir la muestra procesada.
4. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Ratio," y gire el dial VALUE/TIME para especificar el total de ampliación o compresión entre el intervalo de 50.0% a 150.0% (con el 100.0% que corresponde a la longitud original).
5. Pulse [ENTER/YES].

Al cabo de un momento, la muestra procesada se asigna al pad de destino designado.

6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan automáticamente en el disco, incluso cuando extrae el disco, así como en otras situaciones (no es necesario el procedimiento de guardado).

**MEMO**

En el Paso 4, al seleccionar y ajustar el siguiente elemento "New BPM" puede **especificar el total de ampliación o compresión en términos del tiempo que se debe utilizar más tarde.** ("Ratio" y "New BPM" se cambian siempre simultáneamente.)

**MEMO**

Mientras el valor de New BPM esté seleccionado, mantenga presionado el [SHIFT] y golpee [HOLD] repetidamente con la frecuencia favorita, esta frecuencia pulsada se ajusta automáticamente como un tiempo.

**MEMO**

Si ya existe otra muestra ocupando el pad de destino, el mensaje "Overwrite?" aparece en esta pantalla. Si el borrado de la muestra existente es admisible, luego pulse [ENTER/YES].

**MEMO**

Aunque la pantalla Stretch se visualiza generalmente al pulsar [SAMPLE/BANK] a continuación seleccione "Stretch Time?" y pulse [ENTER/YES], el procedimiento utilizado en el Paso 1 le permite visualizar esta pantalla instantáneamente.

### Igualar la Longitud o el Tiempo con el de Otra Muestra

Con la función Stretch, puede igualar la longitud del tiempo de reproducción con la de otra muestra. En tales casos, también puede tener la longitud de la muestra de referencia reducida a la mitad o doblada. Además, puede estar por encima o por debajo de un tiempo para igualarse con el de la otra muestra.

### Ampliar o Comprimir la Longitud de Una Muestra para Igualarla con la de Otra

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse el botón Quick Edit SAMPLE [TRIM] para visualizar la pantalla "TIME STRETCH".
2. Seleccione "Source" (muestra de origen), y pulse el pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el pad que debe ser comprimido o ampliado.
3. Pulse [▼] para seleccionar "To" (pad de destino), y pulse el pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el pad para el cual se escribe la muestra procesada.
4. Pulse [▼] para seleccionar "Type," y gire el dial VALUE/TIME para dirigirse a "LENGTH."
5. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Match/w" y especifique la muestra la longitud de la cual actuará como referencia si pulsa su pad, o si gira el dial VALUE/TIME.
6. Pulse [▼] para seleccionar "x1" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar la proporción de la longitud de la muestra de referencia que debe ser utilizada. (Si quiere que la longitud sea la misma que para la muestra de referencia, seleccione "x1"; si desea que la longitud sea la mitad que la muestra de referencia, seleccione "x1/2"; para doblar la longitud, seleccione "x2.")
7. Pulse [ENTER/YES].

Al cabo de poco, la muestra procesada se asigna al pad de destino designado.

8. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan automáticamente en el disco, incluso cuando extrae el disco, así como en otras situaciones (no es necesario el procedimiento de guardado).



La longitud de la nueva muestra será la misma que el ajuste "Length(→End)" de la muestra de origen (p. 57).



Por el ajuste en los pasos 5 y 6, si la frecuencia de estiramiento excede los límites superior/inferior, aparece el mensaje "Can't Execute. (Out of 50.0%–150.0%)" y no puede ejecutar el procedimiento.



**Si selecciona [TEMPO] en el Paso 4, la frecuencia de ampliación está ajustada de manera que el tiempo coincide con la de la muestra ajustada en el Paso 5.** Sin embargo, para calcular correctamente el tiempo, como se describe en la p. 56, en primer lugar es necesario especificar el número de tiempos para ambas, la muestra de origen y la muestra de referencia a la cual debe equipararse. El ajuste en el Paso 6 es innecesario.

Además, debido a las limitaciones en la precisión cuando se calculan los tiempos, puede haber una ligera diferencia en el tiempo de la muestra resultante.

### Cambiar la Afinación de una Muestra

Utilice la función Change Pitch para cambiar la afinación de una muestra, y a continuación guardar la muestra cambiada como una muestra nueva. Esta función difiere de la función Vari-Pitch (p. 45) en esta puede **cambiar la afinación de las muestras individuales y cambiar sólo la afinación, sin provocar ningún cambio en el tiempo de reproducción.** Utilice cada una de estas funciones según sus necesidades particulares.



Change Pitch tarda más que otros tipos de procesamiento de muestra. Además, la calidad del sonido de las muestras bajo este proceso puede sufrir algo cuando se compara a las muestras originales.

### Crear una Nueva Muestra Cambiando la Afinación de una Muestra

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse el botón Quick Edit SAMPLE [LEVEL] para visualizar la pantalla "CHANGE PITCH".
2. Seleccione "Source" (muestra de origen), y pulse el pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el pad del cual deseé cambiar la afinación.
3. Pulse [▼] para seleccionar "To" (pad de destino), y pulse el pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el pad en el cual se escribirá la muestra procesada.
4. Pulse [▼] para seleccionar "Grade," y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar la calidad del sonido después del proceso de cambio de afinación, ajustable en cinco niveles (detalles en la próxima página).
5. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "NewPitch," y gire el dial VALUE/TIME para ajustar el intervalo del cambio de afinación por unidad de semitono.

6. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "P.Fine," y gire el dial VALUE/TIME para definir el ajuste de afinación correcto, en cientos (la centésima parte de un semitono).

7. Pulse [ENTER/YES].

Al cabo de un momento, la muestra procesada se asigna al pad de destino designado.

8. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan automáticamente en el disco, incluso cuando extrae el disco, así como en otras situaciones (no es necesario el procedimiento de guardado).



En el Paso 6, "Grade" hace referencia a los cinco niveles de calidad del sonido que se pueden seleccionar para la muestra resultante. En general, con los valores más altos menos sufre el sonido. Sin embargo, las molestias en la percusión puede pasar en algunas frases. Intente cambiar el ajuste, y seleccione el más apropiado.



Si ya existe otra muestra ocupando el pad de destino, el mensaje "Overwrite?" aparece en esta pantalla. Si el borrado de la muestra existente es admisible, luego pulse [ENTER/YES].



Aunque la pantalla Change Pitch se visualiza generalmente al pulsar [SAMPLE/BANK], y a continuación selecciona "Change Pitch?" y pulsa [ENTER/YES], el procedimiento utilizado en el Paso 1 le permite visualizar esta pantalla instantáneamente.



Si, mientras tiene un teclado MIDI conectado, se envía un Evento MIDI por encima de la frecuencia de dos octavas centrada a C4 mientras se visualiza la pantalla CHANGE PITCH, puede comprobar el sonido al mismo tiempo que aparece después de que se cambie la muestra especificada en Source.

## Guardar temporalmente una Muestra Fuera de los Pads (Clipboard)

Puede pensar que es conveniente guardar la muestra fuera del banco de pad temporalmente, cuando procece o edite muestras en bancos de pad diferentes o cuando deseé arreglar de nuevo muestras en un banco de pad. En tales casos, utilice la función clipboard. El portapapeles puede soportar una muestra al mismo tiempo.



**Cualquier muestra en el portapapeles se perderá cuando apague la unidad.** No deje ninguna muestra que necesite en el portapapeles; compruebe que devuelve la muestra a un pad y retire al disco antes de apagar la unidad.

### Mover Muestras a Otros Pads

Al transferir muestras desde los pads al [CLIPBOARD], y desde [CLIPBOARD] a otros pads, puede mover rápidamente las muestras desde un pad a otro.

### Colocar Muestras en el Portapapeles

1. Mientras presiona el pad (que se ilumina) al cual desea mover la muestra, pulse [CLIPBOARD].

El pad se vacía (sin iluminar), y [CLIPBOARD] se ilumina.

2. Cuando pulse [CLIPBOARD], la muestra temporalmente guardada fuera del pad se reproduce.

Si se ilumina [CLIPBOARD] (ya contiene una muestra), aparece el mensaje "Overwrite OK?" en la pantalla. Si está de acuerdo en borrar la muestra existente, pulse [ENTER/YES]. En caso contrario, pulse [EXIT/NO] para cancelar el procedimiento.



La muestra guardada en el portapapeles se reproduce en el Paso 2 es para confirmar la muestra. Las muestras reproducidas al pulsar [CLIPBOARD] se aplazan ligeramente comparadas a cuando se reproduían en los pads.



Cuando el [SHIFT] está presionado durante estos procedimientos, puede copiar la muestra más arriba (p. 62) en lugar de moverla.

### Devolver Muestras desde el Portapapeles a los Pads

1. Mientras presiona [CLIPBOARD], pulse el pad de destino.  
El [CLIPBOARD] se vacía (sin iluminar), y el pad de destino se ilumina.
2. Presione el pad para reproducir la muestra de manera que confirme que fue movida.

En el Paso 1, si el pad de destino ya contiene muestra (en el caso de que esté iluminada), el mensaje "Overwrite OK?" aparece en la pantalla. Si está de acuerdo en borrar la muestra existente, pulse [ENTER/YES]. En caso contrario, pulse [EXIT/NO] para cancelar el procedimiento.

### Copiar Parte de una Canción al Pad

Al utilizar la función **Mark Phrase** (p. 93), puede copiar las frases en las canciones especificadas (pistas) a los pads mediante el portapapeles.

### Copiar Frases de Pista Marcadas a los Pads

1. Siga el procedimiento descrito en la p. 93, marque la frase en la pista.

Marque **sólo una** frase. Si establece más de una marca, no podrá copiar la frase a los pads.

2. Mientras pulsa el [MARK ON] iluminado, pulse [CLIPBOARD].  
El indicador [MARK ON] se apaga, y [CLIPBOARD] se ilumina.
3. Pulse [CLIPBOARD] para confirmar que la frase reproducida como el mismo sonido que la frase de origen.
4. Mientras presiona [CLIPBOARD], pulse el pad de destino de la copia.

La frase se copia desde el portapapeles al pad.



En el Paso 2, si [CLIPBOARD] ya contiene una muestra (en el caso de que esté iluminado), aparece el mensaje "Overwrite OK?" en la pantalla. Si está de acuerdo en borrar la muestra existente, entonces pulse [ENTER/YES]. En caso contrario, pulse [EXIT/NO] para cancelar el procedimiento.



Las frases cuyos intervalos se especifican con la función Region In/Out (p. 92) no se pueden copiar al portapapeles utilizando este procedimiento.

### Eliminar Muestras (Delete Sample)

Si elimina muestras innecesarias, puede abrir más pads para su uso. Dispone de un variedad de maneras para eliminar muestras.



Incluso cuando elimina una muestra, no hay ningún aumento resultante en el tiempo de grabación disponible. Para aumentar este tiempo restante, realice el procedimiento Cleanup Disk (p. 52) después de borrar la muestra.

#### Eliminar una Muestra en un Solo Paso

Mientras mantiene presionado el [SHIFT] y [SAMPLING] al mismo tiempo, pulse el pad para la muestra que desea eliminar. Si desea cancelar el borrado, pulse [UNDO/REDO].

#### Eliminar con "Delete Sample"

1. Pulse EDIT [SAMPLE/BANK].
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "DELETE?" y pulse [ENTER/YES].  
La muestra que debe ser borrada (el número de pad) aparece en la pantalla.
3. Pulse un pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar la muestra que se debe borrar.
4. Pulse [ENTER/YES].  
La muestra se borra.
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Repite los Pasos 3 y 4 cuando borre muestras múltiples.

## Borrar Todas las Muestras en un Banco de Pad de Una Vez

### Eliminar con Erase Bank

- Pulse EDIT [SAMPLE/BANK] para visualizar el menú.
- Pulse [↑] o [↓] para seleccionar "Erase Bank?" y pulse [ENTER/YES].

El nombre y el número del banco de pad que debe borrar aparece en la pantalla.

- Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el banco de pad que debe borrar.
- Pulse [ENTER/YES].

El mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?" aparece en la pantalla.

- Pulse [ENTER/YES] de nuevo.
- Se borran todas las muestras en el banco de pad especificado.

 Repita los Pasos 3–5 cuando elimine bancos de pad múltiples.

## Crear Duplicados de Muestras (Copy Sample)

Es posible duplicar una muestra a otro pad. Es una manera útil de reproducir la muestra cuando arregle el mismo sonido en muchos pads; especifique las diferentes regiones de lectura o cambie la manera para que suene "GATE" o "TRIGGER" (Pad Play:p. 41). Existen dos maneras de copiar muestras a otros pads; una es la función "pad to pad" utilizando el portapapeles, y la otra pasa por copiar las muestras en un banco de pad completo a la vez.



Cuando las copias se hacen utilizando Copy Sample, las formas de onda en la muestra original se utilizan con la mayor extensión posible. Como resultado, no se utilizan grandes cantidades de tiempo de muestrear restante cuando se copian muestras.

### Utilizar el Clipboard

También puede utilizar la función clipboard (p. 60) para copiar muestras a otros pads. Si realiza el procedimiento para mover una muestra desde un pad a otro **mientras pulsa [SHIFT]**, puede copiar la muestra sin borrar el original.

### Utilizar el Portapapeles para Copiar Muestras

- Con el [SHIFT] presionado, pulse [CLIPBOARD] mientras pulsa el pad (iluminado) que contiene la muestra que desea copiar.  
[CLIPBOARD] se ilumina. En este momento, el pad de origen no se vacía (continua iluminado).
- Mientras presiona [CLIPBOARD], pulse el pad de destino de la copia.  
[CLIPBOARD] se vacía (el indicador se apaga), y el pad destino de copia se ilumina.
- Pulse el pad para reproducir la muestra, de manera que sepa que la muestra ha sido copiada.

En los Pasos 1 y 2, si el [CLIPBOARD] o el pad de destino contiene una muestra (si se encuentra iluminado), aparece el mensaje "Overwrite OK?" en la pantalla. Si está de acuerdo en borrar la muestra existente, entonces pulse [ENTER/YES]. En caso contrario, pulse [EXIT/NO] para cancelar el procedimiento.



Si mantiene presionado el [SHIFT] mientras la muestra se devuelve desde [CLIPBOARD] a los pads en los Pasos 2 y 3, la muestra permanece en [CLIPBOARD].

### Copiar Todas las Muestras de un Banco a Otros Bancos

#### Duplicar con la Función Copy Bank

1. Pulse EDIT [SAMPLE/BANK].
2. Pulse [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] para seleccionar "Copy Bank?" y pulse [ENTER/YES].  
Los nombres y los números de "Source" (el banco origen de copia), y "To" (el banco destino de copia) aparecen en la pantalla.
3. Mientras presiona [ $\blacktriangleleft$ ] o [ $\triangleright$ ] para seleccionar los dos elementos mencionados más arriba, pulse los pads o gire el dial VALUE/TIME para especificar cada uno de los bancos de pad.

4. Pulse [ENTER/YES].

Las muestras se copian.

5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Los resultados se guardan automáticamente en el disco, incluso cuando extrae el disco, así como en otras situaciones (no es necesario el procedimiento de guardado).



Repita los Pasos 3 y 4 cuando copie bancos de pad múltiples.



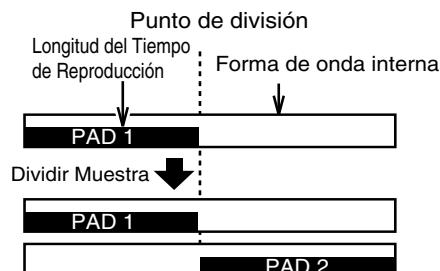
Si el pad de destino de la copia ya contiene una muestra, aparece el mensaje "Overwrite OK?" en la pantalla. Si está de acuerdo en borrar cualquier muestra existente, entonces pulse [ENTER/YES]. En caso contrario, pulse [EXIT/NO] para cancelar el procedimiento.

### Distribuir una Muestra Entre Múltiples Pads (Divide Sample)

Una vez haya muestreado frases largas, puede dividir la muestra en dos partes, y asignar la última parte de la muestra a otro pad como una nueva muestra. Esta función se denomina función Divide Sample. Resulta útil cuando, después de muestrear para un estiramiento largo, desee separar una porción corta y asignarla a otro pad. El punto de división pasa a ser el punto final de la muestra original marcado por el ajuste "LENGTH(→END)" (p. 57).



La muestra dividida en los pads copia la muestra de origen en ellos y se ajustan sus nuevos puntos de inicio. (Sólo los sonidos divididos, no las formas de onda internas.)



#### Especificar un Punto de División y Dividir una Muestra en Dos

1. Ajuste el punto final de la muestra original en la posición donde desee separar la muestra (p. 57).
2. Pulse EDIT [SAMPLE/BANK].
3. Pulse [ $\blacktriangleleft$ ] para seleccionar "Divide?" y pulse [ENTER/YES].
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "END POINT" para el ajuste "Type".
5. Seleccione el pad y números de banco de pad de "Source" (la muestra original) y "To" (el destino para las muestras divididas) pulsando [ $\blacktriangleleft$ ], [ $\triangleright$ ], [ $\blacktriangleleft\blacktriangleright$ ], o [ $\blacktriangleleft\triangleright$ ] luego ajuste los elementos (pulse los pads o gire el dial VALUE/TIME).
6. Pulse [ENTER/YES].  
La muestra se divide.
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.  
Los resultados se guardan automáticamente en el disco, incluso cuando extrae el disco, así como en otras situaciones (no es necesario el procedimiento de guardado).



Si un pad de destino dividido ya contiene una muestra, aparece el mensaje "Overwrite OK?" en la pantalla. Si está de acuerdo en borrar la muestra existente, entonces pulse [ENTER/YES]. En caso contrario, pulse [EXIT/NO] para cancelar el procedimiento.

## Dividir Muestras Automáticamente con Porciones Silenciosas Entre Ellas

Puede tener las porciones silenciosas dentro una muestra detectada, y luego tener límites insertados, y dividir la muestra automáticamente. En el Paso 4 descrito anteriormente, si selecciona **AUTO** (ya sea AUTO (1.0), AUTO (0.5), AUTO (1.5), o AUTO (2.0)) en lugar de END POINT se realiza la división. El valor entre los paréntesis (1.0, 0.5, 1.5, o 2.0) especifica la longitud de tiempo que la porción silenciosa tarda en reconocerla como un punto de división. Por ejemplo, en "AUTO (1.0)," un segundo de silencio o más largo se reconoce como un límite de frase, y allí mismo se establece una división.

En este caso, puede separar los sonidos según un nivel especificado si establece este nivel en "Threshold."

Además, ajustando "Trim" a ON hace que el punto en el cual la señal se alcanza en primer lugar (de la porción silenciosa) se encuentre por encima del nivel "Threshold"; el punto en el cual la próxima muestra se empieza a reproducir.



En este caso, no es necesario realizar el ajuste en el Paso 1 (punto final).

### ¿Qué Ocurre si Selecciona "AUTO"?

- El grupo de las muestras divididas se asigna a los pads secuenciales especificados en "to" en orden (aunque algunos pads ya contengan muestras se saltan a medida que las muestras se escriben).
- Si no hay suficientes pads para acomodar la última división de la muestra, aparece "PADs are Full. Use Next Bank?" en la pantalla.

Si pulsa [ENTER/YES], la distribución de las muestras continúa con los pads en el próximo banco de pad.

Si no pulsa [EXIT/NO], las partes restantes se escriben en los últimos pads disponibles como una muestra.



Si sólo desea que las partes resultantes de la muestra sean arregladas con cuidado en el banco de pad, seleccione pad [1] de un banco de pad vacío como el destino. Para vaciar un banco de pad, utilice la función Erase Bank (p. 62).

## Pulsar un Botón para Marcar Divisiones

### Dividir Donde se Palsa el Botón

1. Pulse EDIT [SAMPLE/BANK].
2. Pulse [▼] para seleccionar "Divide?" y pulse [ENTER/YES].
3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "MANUAL" para el ajuste "Type".
4. Seleccione el pad y los números de banco de pad de "Source" (la muestra de origen) y "To" (el destino para las muestras divididas) pulsando [▲], [▼], [◀] o [▶] luego ajuste los elementos (pulse los pads o gire el dial VALUE/TIME).
5. Pulse [ENTER/YES]; la muestra de origen se empieza a reproducir.
6. Pulse [ENTER/YES] cada vez que desee ajustar un punto de división.

Señale el punto donde el botón se pulsa, se ejecuta el proceso de división.

7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Los resultados se guardan automáticamente en el disco, incluso cuando extrae el disco, así como en otras situaciones (no es necesario el procedimiento de guardado).



Después del Paso 6, la muestra de origen dividida se reconstruye en una muestra nuevamente creada. Si desea continuar dividiendo la muestra, repita los Pasos 5 y 6.



Si un pad de destino dividido ya contiene una muestra, aparece el mensaje "Overwrite OK?" en la pantalla. Si está de acuerdo en borrar la muestra existente, entonces pulse [ENTER/YES]. En caso contrario, pulse [EXIT/NO] para cancelar el procedimiento.

### Invertir la Muestra Como si se Reprodujera al Revés (Create Reversal)

Create Reversal es una función para crear un sonido de muestra que suene como si se reprodujera al revés. La información de forma de onda desde el punto de inicio hasta el punto final de la muestra de origen se lee desde el final hasta el principio, y la muestra creada de esta información se asigna a un pad diferente.

#### Hacer una Muestra Inversa

1. Pulse EDIT [SAMPLE/BANK].
2. Pulse [ ▲ ] o [ ▼ ] para seleccionar “Create Reversal?” y pulse [ENTER/YES].
3. Seleccione “Source” (la muestra de origen).
4. Pulse un pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar los números del pad de origen y muestra de origen.
5. Seleccione “To” (la muestra de origen), y pulse un pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar los números de banco de pad y muestra.
6. Pulse [ENTER/YES].

Se realiza el Create Reversal.

7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.
8. Pulse el pad de destino para confirmar los resultados.

#### NOTA

Si el pad de destino ya contiene una muestra, aparece el mensaje “Overwrite OK?” en la pantalla. Si está de acuerdo en borrar la muestra existente, entonces pulse [ENTER/YES]. En caso contrario, pulse [EXIT/NO] para cancelar el procedimiento.

#### NOTA

Los ajustes de Pad Play o Loop en la nueva muestra creada serán los mismos que los de la muestra de origen. Sin embargo, el ajuste punto en bucle se ignora.

### Aumentar los Niveles de Muestra Tanto Como Sea Posible (Normalize)

Normalize es una función que sube el nivel de la muestra completa tanto como sea posible sin sobrepasar un nivel máximo predeterminado.

1. Pulse EDIT [SAMPLE/BANK].
  2. Pulse [ ▲ ] o [ ▼ ] para seleccionar “Normalize?” y pulse [ENTER/YES].
  3. Seleccione “Source” (la muestra de origen).
  4. Pulse un pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar los números del banco de pad de origen y muestra de origen.
  5. Seleccione “To” (la muestra de origen), y pulse un pad o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar los números del banco de pad de destino y muestra.
  6. Pulse [ENTER/YES].
- Se realiza el Create Reversal.
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.
  8. Pulse el pad de destino para confirmar los resultados.

## Deshacer la Operación Inmediatamente Anterior (Undo)

El estado de las funciones de procesamiento y edición introducidas en este capítulo se puede restablecer **después de que los procesos se ejecuten, pero antes de que se realice otra operación**. Esta función se conoce como “undo.” Si inmediatamente después de ejecutar un paso este paso no se puede realizar, el botón [UNDO/REDO] se ilumina. Si pulsa [UNDO/REDO], el procesamiento o la edición más recientemente realizadas de la muestra se deshacen.



Si después de pulsar [UNDO/REDO] realmente piensa que no desea deshacer el último paso, pulse [UNDO/REDO] una vez más para cancelar el deshacer (rehacer).



Los parámetros de ajustes visualizados cuando selecciona “Set Sample Param?” del menú que aparece si pulsa EDIT [SAMPLE/BANK] no se pueden establecer. (Este también es el caso para aquellos parámetros visualizados por Quick Edit [TRIM] o [LEVEL].)

[UNDO/REDO] parpadea cuando un paso se puede deshacer.

# Capítulo 5 Arreglo de Muestras (Frases) para crear Canciones

Cuando las muestras de pad (frases y efectos de sonido) se reproducen en orden secuencial, se pueden convertir en canciones. Los sonidos que se arreglan secuencialmente de esta forma se denominan **canciones**. Las canciones se crean utilizando una variedad de métodos como se explica en el siguiente capítulo.



Para guardar las canciones creadas, y la información que contienen en discos, asegúrese de realizar el proceso de guardar antes de desconectar la unidad.



Los ajustes de mezcla, patches de efecto, y otra información se guardan junto con la canción.



Cuando se crea una canción arreglando muestras grabadas en pads, el sonido que forma la canción y las muestras originales no se afectan mutuamente. Por ejemplo, si el sonido en las muestras de pad utilizado como material fuente para una canción se borra, dichos sonidos, una vez salvados como canción, no se pierden.

## ¿Qué son las Pistas?

Como los MTRs comerciales (grabadores de discos/ cintas multipistas), el SP-808EX dispone de **pistas** en las que los sonidos se pueden arreglar, grabar, y reproducir en orden secuencial. Las pistas son como carriles en una carretera. En general tomemos un grabador de cinta de cuatro pistas por ejemplo, puede reproducir cuatro sonidos monoaurales simultáneamente. El SP-808EX dispone de **cuatro pistas estéreo**, que le permiten reproducir cuatro sonidos estéreo (o monoaural, si lo desea) simultáneamente.

Puede editar libremente (p. 92, 97), añadir efectos (p. 30, 103), y combinar (p. 88) los sonidos en las pistas, para que el proceso de remezcla sea muy fácil.



No puede superponer múltiples sonidos ni reproducir dos sonidos diferentes en la misma pista (si tener en cuenta si es estéreo o monoaural). Además, cuando desee pulsar un pad durante la reproducción de una canción para hacerlo sonar, primero deberá enmudecer como mínimo una pista (pulsando [STATUS] para dicha pista, desactivando el indicador) para mantenerse dentro de la polifonía máxima.



Puede que los sonidos de las pistas incluyan "SFX", narraciones u otros sonidos además de frases musicales. Sin embargo, para distinguirlos del sonido de los pads (denominados muestras), los sonidos en las pistas se denominan **frases**.

## El Concepto de Compases, Tiempos, y Pulsaciones

Algunos dispositivos de grabación digital para producir pistas de música, controlan la ubicación de la canción en horas/minutos/segundos /cuadros como los instrumentos de video profesionales (un cuadro es de 1/30 a 1/24 de un segundo). Sin embargo, el SP-808EX utiliza los **compases (MEAS)**, **tiempos (BEAT)**, y **pulsaciones (TICK)** como unidades de su sistema básico para medir la ubicación actual en una canción (**la pulsación, 1/96 de un tiempo**, es la unidad más pequeña de una canción en el SP-808EX). Por lo tanto, las canciones en el SP-808EX se basan en el concepto de tiempo, y en cambiar los tiempos de las canciones que contienen múltiples frases, los intervalos entre el principio de una frase y el principio de la siguiente se alargan y acortan. El tempo general de una canción se cambia en la pantalla "BPM TUNE" (mantenga pulsado [SHIFT] y presione [VARI PITCH]). La información de cambio de tempo también se puede escribir encima de cada compás en la pantalla Tempo Map (p. 79).

### Nota Técnica

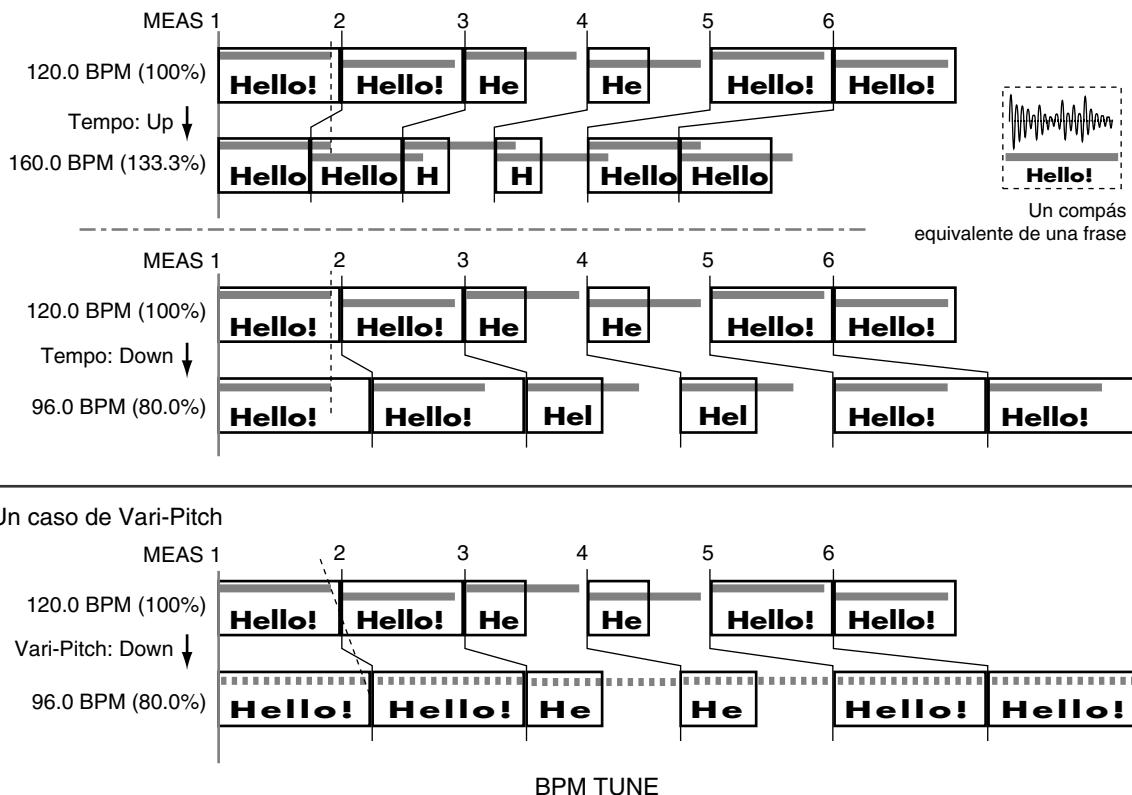
Si se precisa, como para sincronizar el tiempo con la imagen en la pantalla, el "MEAS/BEAT/TICK" indicado en la parte superior izquierda de la pantalla se puede cambiar a Hora/Minuto/Segundo/Cuadro (p. 36). Sin embargo, esto es sólo para referencia. Incluso si se conmuta a esta indicación, la designación de tiempo durante la edición de la canción se realiza en compases, tiempos y pulsaciones.

## La relación entre Canciones y Frases

El tempo de una canción se puede cambiar en la pantalla BPM Tune (p. 78) o en la pantalla Tempo Map (p. 79). Cuando el tiempo se reduce, el intervalo durante el que la frase suena se alarga. Al contrario, al incrementar el tempo el intervalo se hace más corto. Sin embargo, en cualquier caso, **no puede cambiar el tempo de las mismas frases (el tiempo cuando se graba el audio de la frase)**.

Para cambiar el tempo de una frase para que coincida con el tempo de la canción, ampliar o comprimir el tiempo de la muestra del pad (Función Stretch → consulte p. 58), y vuélvalo a situar en la pista. Alternativamente, si no le importa que la afinación de la frase cambie, también puede utilizar la función Vari-Pitch (p. 45) para ajustar el tempo de toda la canción.

## Arreglo de Muestras (Frases) para crear Canciones



### Las Frases en una Canción (o Pista) se graban como se describe a continuación

Reproduzca la muestra seleccionada para grabar:

1. Desde el compás, tiempo, y pulsación en la que el cambio debe empezar;
2. Empiece en las unidades \*\*\*\* de posición desde el principio de la muestra; y....
3. Para los tiempos ○ ○ y pulsaciones ○ ○ enmudezca la muestra.

La información en los grupos 1–3 de la frase se representan en el rectángulo trazado que aparece en la pantalla Play List.

Según el proceso en la grabación, se ajusta la información del elemento 1 y 3.

En caso de grabar las frases en una canción pulsando el pad, el punto de inicio de la muestra se refleja en el número de información que saltan la reproducción de las canciones de muestra desde el principio en 2. Este valor se puede cambiar con la función Adjust Timing (p. 97).



Según el tiempo de muestra real u otros factores, el periodo de tiempo de una muestra en el disco está determinada. Incluso si la longitud de reproducción aparente de 3 antes mencionado se amplia, el sonido se detiene cuando llega al punto de edición, antes el punto final se determina en 3. Por eso, **puede que el sonido se detenga incluso cuando la frase aparente (el rectángulo trazado) se indica en la pantalla Play List.**

### Crear Canciones Nuevas

Prepare una canción nueva en el disco para la grabación de nuevas frases. Para situar una canción nueva al principio, utilice la función Create New Song.

### Crear y denominar Canciones Nuevas

El SP-808EX puede guardar hasta 64 canciones en un disco Zip. Puede utilizar hasta 12 caracteres para denominar cada canción.



A las canciones se les asigna un número del 1 al 64. Una canción recién creada recibe automáticamente el número más bajo no asignado a ninguna canción. No es necesario asignar un número abierto a la nueva canción.

### Crear una Canción Nueva y seleccionar el Nombre

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Create New Song?" y pulse [ENTER/YES].

Se selecciona automáticamente un número de canción disponible, y el nombre temporal "New Song]]" (con]] como número de canción) aparece en la pantalla.



3. Pulse [◀] o [▶] para mover el cursor y gire el dial VALUE/TIME dial o utilice los pads para seleccionar el nombre de la canción.
4. Pulse [ENTER/YES].

El mensaje "Save Current Song? (Overwrite Only.)" aparecerá en la pantalla.

5. Si desea guardar la canción actual, pulse [ENTER/ YES]. Si no desea guardarla, pulse [EXIT/NO].

Si pulsa [ENTER/YES], después de que se guarde la canción actual, se recrea como canción nueva y se vuelve a recuperar. Si pulsa [EXIT/NO], se recupera una canción nueva sin que se guarde la canción actual.



Pulse [PLAY] para cancelar este procedimiento y vuelva a las pantallas básicas.

### Utilizar los Pads como botones de Entrada de Caracteres

Puede utilizar los pads para entrar caracteres al seleccionar el nombre de canción en el paso 3 (en este momento no funcionan como pads para reproducir sonidos).

Pulse [◀] o [▶] para seleccionar la posición del cursor, y pulse los pads para seleccionar los caracteres. Por ejemplo, cuando se pulsa el pad [2] (D, E, F), el carácter indicado en la pantalla cambia en una secuencia repetida "2→d→e→f→2→d→e..."

**[13] (CAPS):** Al pulsarlo activa y desactiva la iluminación de los pads; las letras mayúsculas se entran cuando el pad está iluminado.

**[14] (INS):** Al pulsarlo inserta un espacio en el cursor, haciendo retroceder todos los caracteres posteriores un espacio.

**[15] (DEL):** Al pulsarlo se borran los caracteres seleccionados, moviendo los caracteres después del espacio borrado hacia delante.

**[16] (BS):** Al pulsarlo mueve el cursor hacia la izquierda borrando los caracteres anteriores.



Las canciones nuevas se ajustan con el tempo a 120.00 BPM (tiempos por minuto) y tipo de compás 4/4. Si desea cambiar estos ajustes, utilice el siguiente procedimiento o cámbielos en la pantalla Tempo Map (p. 79).

### Ajustar Barras de Compás para que coincidan con la Muestra

Normalmente, las frases de duración de uno o dos compases se muestrean en pads, y las canciones se crean desde estos sonidos fuente. Ajustar las barras de compás y el tempo para que coincidan con las muestras ya grabadas hace que el proceso de edición sea más fácil. Al crear una nueva canción (consulte el apartado anterior), utilice el siguiente procedimiento para ajustar las barras del compás según la percusión especificada y ajustar el tempo automáticamente para que coincida con las muestras de fuente.



**Esta función no se realiza correctamente si el número de tiempos de la muestra no se especifica.** Para calcular el tempo de la muestra actual, utilice el procedimiento descrito en p. 56 para especificar el número de tiempos.

## Crear una Canción con Barras de Compás y Tempo que coincide con una Muestra

1. Cree y de nombre a una canción nueva utilizando los pasos 1–3 en el apartado anterior "Crear y denominar Canciones Nuevas"
2. Pulse [▼].

En la pantalla aparecerá un parámetro de ajustes distinto al nombre de la canción.



3. Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para seleccionar "T-Sign" (Tipo de compás, que significa la percusión), y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar la percusión.
4. Seleccione "BASE" (especificando el tempo para la muestra de referencia) también. (primero se indica "BNK- PAD-", y luego el tempo de 120.00 BPM).
5. Pulse los pads o gire el dial VALUE/TIME para seleccionar la muestra (luego se ajusta el tempo calculado a partir de la muestra).
6. Pulse [ENTER/YES].

"Save Current Song? (Overwrite Only)" aparecerá en la pantalla.

7. Si antes desea guardarlo como una canción, pulse [ENTER/YES]. Si no desea guardar esta canción, pulse [EXIT/NO].

Si pulsa [ENTER/YES], después de guardar la canción actual, se recrea como nueva canción y vuelve a aparecer. Si pulsa [EXIT/NO], aparecerá una nueva canción sin grabar la canción actual.

### MEMO

En el anterior paso 4, en vez de especificar una muestra, también puede girar el dial VALUE/TIME para entrar directamente el "BPM" (Tempo) y continuar creando la canción.

## Crear una Canción con la Muestra de Referencia Incluida

Especificando una muestra en el paso 5 "Crear una Canción con Barras de Compás y Tempo que coincide con una Muestra" puede crear una nueva canción utilizando toda la información grabada en una muestra, de principio a fin.

## Crear una Canción desde una Muestra grabada en la Pista A

1. Realice los pasos 1–5 de "Crear una Canción con Barras de Compás y Tempo que coincide con una Muestra"
2. Pulse [▼] para seleccionar "Track A."
3. Gire el dial VALUE/TIME para que aparezca "GUIDE" (arreglando la Guide Sample). Primero, se ajusta a "EMPTY" (no se arregla Guide Sample).
4. Seleccione "End M" (para el número del último compás), y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el último compás en el que se copiará la Guía.
5. Realice los pasos 6 y 7 de "Crear una Canción con Barras de Compás y Tempo que coincide con una Muestra".

### Grabar la Interpretación de sus Pads (Event Realtime Recording)

#### Iniciar la Grabación con Counting In

Vamos a intentar grabar las frases pulsando los pads en la pista de la nueva canción creada como se explica en p. 69.



En la grabación a tiempo real, que se denomina de una interpretación de pad, que se denomina evento, se graba a las pistas como **la temporización con la que se pulsan los pads se pulsan y se liberan**. Como los mismos sonidos no se graban en ninguna pista, no se utiliza ningún tipo de tiempo de grabación. Además, no necesita ajustar ningún nivel de grabación. Sin embargo, no puede aplicar efectos ni utilizar el ecualizador, ni grabar sonidos desde múltiples pads en la misma pista. En este caso, debe utilizar Grabación Audio (P. 82) para grabar estos sonidos en las pistas.

#### Grabar Eventos de Pad a Tiempo Real

##### Cuando se visualiza por Primera Vez Event Realtime Recording

1. Pulse [◀◀] y confirme que "SONG POSITION" indicada en la pantalla visualiza "001-01-00."
2. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [▶] (PLAYBACK).

Aparecerá la función Event Realtime Recording. Al mismo tiempo, [●] empieza a parpadear, y el sonido del metrónomo se empieza a reproducir. La visualización de la pantalla pasa a "EVENT REC (REALTIME)".

EVENT REC Start/w Cnt2M (REALTIME) Quantize OFF  
REMAIN AutoPunch OFF Loc. [-]-[-]  
97%

3. Confirme que "Quantize" está ajustado a Off y "Start/w" (start with) está ajustado a Cnt2M (COUNT IN 2; vea los detalles a continuación).
4. Pulse [STATUS] una o dos veces hasta que la luz roja parpadee.
5. Pulse [▶] (PLAYBACK).  
Después de dos compases de sonido de metrónomo, se inicia la grabación (la luz roja parpadeante [STATUS] y [●] pasa a ser fija, y se visualizan las pantallas básicas).
6. Pulse un pad para reproducir una muestra junto con la percusión del metrónomo y la pantalla "SONG POSITION."

7. Pulse [■] para detener la grabación, y pulse [◀◀] para volver al principio de la canción.

8. Pulse [▶] (PLAYBACK) para reproducir la grabación del evento; se reproducirá el sonido interpretado en el paso 6.



Sólo se puede seleccionar una pista de grabación en el paso 4. Cuando se selecciona otra pista para realizar la grabación, primero pulse [STATUS] que parpadea en rojo para desactivarla, y a continuación seleccione otra pista.

##### Cuando la Grabación anterior ha sido del tipo "Event Realtime"

Event Realtime Recording ya se ha seleccionado, **por eso en el paso 2, pulse [●] que parpadeará** y el metrónomo empezará a sonar (la pantalla no se convierte en la pantalla "EVENT REC (REALTIME)"). De esta forma, si la pista de grabación se especifica (Paso 3) y pulsa [▶] (PLAYBACK), la grabación empieza según los ajustes hechos anteriormente en la pantalla "EVENT REC REALTIME". Durante la grabación (o en modo de reposo), para volver a la pantalla "EVENT REC (REALTIME)" y cambiar los ajustes de ésta, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [▶] (PLAYBACK).



En vez de volver al inicio de la canción en el paso 1, también puede volver a otra posición deseada en la canción e iniciar la grabación desde este punto.



Cuando grabe en una pista que ya contenga datos grabados, al pulsar el pad se sobreescibe en el material existente, que en consecuencia se pierde.



Manteniendo pulsado un pad ya ajustado para la reproducción en bucle, la muestra se graba repetidamente (aunque aún se considera una sola frase en la pista). Además, también se guardan los cambios del sonido de la muestra desde los ajustes "GATE," "trigger," y "DRUM" (p. 41) en la pista del mismo modo que se reproducen.



Cuando se graba ignorando las barras de compás de una canción y el tempo, y otras veces cuando el metrónomo no es necesario durante la grabación, puede detenerlo manteniendo pulsado [SHIFT] y presionando [◀◀] (el sonido de contador del metrónomo se desactiva).

## Cambiar el Número de Compases del Sonido de Contador

En el paso 3, pulse [ ▲ ] para seleccionar "Start/w y gire el dial VALUE/TIME para cambiar el número de la siguiente forma, "[ ▶ ] (PLAYBACK)":

Cuando se pulsa [ ▶ ] (PLAY BACK), la grabación empieza a la vez.

### "Cnt1M"(COUNT IN 1 MEASURE):

La grabación se inicia después de la claqueta de un compás.

### "Cnt2M"(COUNT IN 2 MEASURE):

La grabación se inicia después de un sonido de contador de dos compases.

## Iniciar la Grabación Cada VEz que Uno de los Pads se golpea en Modo Standby

En el paso 4, sustituya Start w/ por "[PAD]." La grabación se iniciará cuando se golpee uno de los pads.

## Para volver al Estado de la Fase Anterior

Después de la grabación y de escuchar la reproducción del resultado, puede pulsar [UNDO/REDO] para volver a las condiciones anteriores.

## Grabar mientras se Escuchan Sonidos en Otra Pista

Puede escuchar sonidos en una pista grabada anteriormente mientras se utilizan los pads para grabar otra pista. Eleve el deslizador de la pista grabada anteriormente ([STATUS] iluminado en verde) y ya puede realizar Realtime Recording mientras escucha el sonido en la otra pista.

Si desea que coincida la duración y el tempo de la muestra con la frase anteriormente grabada, utilice la función Stretch (p. 58) para procesar antes de iniciar la grabación.



Cuando intenta pulsar múltiples pads a la vez, si se pulsa un pad incluso un instante después de pulsar otro, el sonido de la muestra en el primer pad se detiene, y lo sustituye la muestra del pad pulsado posteriormente. Cuando se graban múltiples pads en una pista de forma que se puedan superponer sus sonidos (hasta un máximo de tres), como en la sección anterior, utilice la función Track Audio Recording (p. 82).



Cuando no quede ninguna frase en la pista, [STATUS] no se iluminan en verde ni cuando se pulsan. Además, en Event Recording, no como en Track Audio Recording, no puede designar pistas distintas a las que se graban como pistas de fuente de combinación (iluminadas en naranja).

## Si "Drive Too Busy." Aparece en la Pantalla

En el paso 6 de Event Realtime Recording (apartado anterior), **en casos como cuando los intervalos de los pads pulsados son demasiado cortos, es posible que no pueda reproducir los sonidos. En este caso, el mensaje de aviso "Drive Too Busy."** aparecerá en la pantalla durante la reproducción. Esto se produce cuando la demanda para datos excede la velocidad en la que la información se puede leer desde el disco Zip. La figura aproximada de intervalos mínimos para pulsar los pads para acceder a la información es de unos 0,3 segundos, (pero) según las condiciones como la selección de las frases secuenciales en la misma pista, o el estado de escritura en el disco, cambiará considerablemente. Si esto se produce, utilice los siguientes procedimientos para cambiar el método de grabación para eliminar problemas al reproducir estos sonidos.

- En Audio Recording (p.82) para grabar en las pistas, grabe los sonidos reproducidos cuando se pulsan los pads.
- En Event Step Recording (p. 76), grabe con el parámetro **New Phrase** ajustado a "SINGLE."

Con el método anterior, las frases múltiples designadas por los pads se graban como frase única colectiva. Cuando mira la Play List, las partes grabadas se visualizan en una único cuadro impenetrable, lo que significa que puede reproducir los sonidos correctamente como se deseé.



Con ambos métodos, se utiliza el tiempo de grabación de la duración total de la frase.

## Grabar mientras se corrigen Transposiciones en la Temporización (Quantize)

La división de tiempo más pequeña registrada en Event Recording es 1/96 de un tiempo. Por eso, en Event Realtime Recording, obtener la temporización exacta cuando está grabando, por ejemplo, compases de cuatro u ocho tiempos puede resultar muy difícil. La **función Quantize**, que corrige las no coincidencias en la temporización mientras se graba, es perfecta para este tipo de situación.

## Grabar con Quantize

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [ ▶ ] (PLAYBACK).
2. Pulse [STATUS] de la pista para grabar una o dos veces hasta que la luz roja parpadee.
3. Pulse [ ▲ ] para seleccionar "Start/w" y gire el dial VALUE/TIME para ajustar el método de inicio (p. 72).
4. Pulse [ ▼ ] o [ ▲ ] para seleccionar "Quantize" y gire el dial VALUE/TIME para ajustar la precisión con la que Quantize corregirá los errores de temporización.

Ajuste Quantize para que las no coincidencias se corrijan con la nota más parecida. De esta forma, la temporización de los sonidos que se reproducen coinciden con las barras de los compases además de cada tiempo.

**"MEAS":** Al principio de cada compás

" $\frac{1}{2}$ ": El compás se divide en 192 puls. por temporización

" $\frac{1}{4}$ ": El compás se divide en 96 puls. por temporización

" $\frac{1}{8}$ ": El compás se divide en 64 puls. por temporización

" $\frac{1}{16}$ ": El compás se divide en 48 puls. por temporización

" $\frac{1}{32}$ ": El compás se divide en 32 puls. por temporización

" $\frac{1}{64}$ ": El compás se divide en 24 puls. por temporización

" $\frac{1}{128}$ ": El compás se divide en 16 puls. por temporización

**"OFF":** Se graba como se reproduce en los pads, sin corrección

### 5. Pulse [▶] (PLAYBACK).

La grabación empieza según los ajustes en el paso 3. Pulse los pads para reproducir sus sonidos (así también volverá a las pantallas básicas).

### 6. Pulse [■] para detener la grabación.

En Realtime Recording, cuando las muestras son de un compás y Quantize se ajusta a "MEAS," puede grabar frases rápidamente y sistemáticamente.



Quantize no se aplica a la temporización con a que se liberan los pads.



Cuando utiliza Quantize, se puede enviar más de un sonido a la misma pista simultáneamente cuando se pulsan los pads. En este caso, sólo el pad pulsado por última vez es efectivo y sólo los sonidos de este pad se graba.

## Volver a Grabar Un Segmento Especificado (Punch-In y Punch-Out)

Durante la reproducción, puede comutar pistas dentro y fuera del modo de grabación sólo para segmentos seleccionados. Eso se conoce como Punch-In y Punch-Out. Esto resulta útil cuando desea grabar sobre errores sólo en la misma parte.

## Event Realtime Recording con Punch-In y Punch-Out

Si ya está trabajando en Event Realtime Recording, empiece desde el paso 3 del procedimiento siguiente.

### 1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [▶] (PLAYBACK).

[●] empieza a parpadear, y la visualización pasa a la pantalla "EVENT REC (REALTIME)" (ajuste "Start/w" a [▶] (PLAYBACK), y seleccione la función Quantize si es necesario).

### 2. Pulse [■] para abandonar el modo standby de grabación.

### 3. Pulse [STATUS] para la pista de grabación una o dos veces para que parpadee en rojo.

### 4. Pulse [▶] (PLAYBACK) a la posición de la canción hasta un punto por delante de donde debe iniciarse la grabación.

Con [STATUS] parpadeando desde el paso 3, inicie la reproducción de la canción.

### 5. Pulse [●] en el punto en el que desee grabar.

La grabación se iniciará, y [STATUS] y [●] pasan de parpadear a estar iluminados permanentemente.

### 6. Las muestras se graban a medida que pulsa sus pads.

### 7. Pulse [■] para detener la grabación.



Cuando pulsa [●] durante la grabación (pasos 5-7) puede conmutar la función punch out punch in punch out alternativamente.

## Utilizar un Conmutador de Pedal para Punch In y Out

Puede pulsar un conmutador de pedal en lugar de [●] para realizar Punch-In y Punch-Out. Conecte un dispositivo designado (como el DP-2 opcional) al jack Foot Switch de la parte posterior del panel, y asigne la función Punch-In/Out con el siguiente procedimiento.

### 1. Pulse [SYSTEM/DISK] y [ENTER/YES], en la secuencia.

### 2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el parámetro "FSW Func".

### 3. Gire el dial VALUE/TIME hasta que aparezca "PUNCH I/O".

### 4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Cuando se inicie el pinchado y se termine repetidamente durante el mismo segmento de la canción, los cambios en la temporización cada vez que el pinchado se inicie o se termine pueden resultar en un número de frases extremadamente cortas insertadas cerca de los puntos de inicio y fin del pinchado. En tales casos, el aviso "Drive Too Busy." (p. 72) puede aparecer durante la reproducción, y los sonidos de estas partes cortas no se pueden reproducir. Cuando deseé iniciar y terminar el pinchado repetidamente en la misma sección, utilice la función Auto Punch-In/Out (siguiente apartado), que le permite precisar el inicio y fin del pinchado las mismas veces, evitando así este problema.

## Punching In y Out Automáticamente en Puntos Especificados

En el SP-808EX, puede entrar y salir automáticamente del modo de grabación en un segmento definido por dos puntos especificados con la **función Locator** (p. 37), lo que le permite iniciar y finalizar el pinchado automáticamente.

### Utilizar Auto Punch-In/Out

En primer lugar sitúe dos Locators que determinen los puntos donde se iniciará y detendrá la grabación (p. 37).

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [▶] (PLAYBACK). [●] parpadea, y la visualización cambia a la pantalla "EVENT REC REALTIME" (ajuste "Start/w" a [▶] (PLAYBACK), y seleccione la función Quantize si es necesario).
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "AutoPunch" y gire el dial VALUE/TIME para ajustarlo a "ON."
3. Los números se indican en "[-]-[-]" en la parte inferior de la pantalla.  
Estos numerales indican los números de registro del Locator del 1-8. El número de la izquierda indica el punto Punch-In (dónde se inicia la grabación), y el número de la derecha indica el punto Punch-Out (dónde la grabación se detiene).
4. Pulse [◀] o [▶] y gire el dial VALUE/TIME para ajustar estos números.  
Sólo se selecciona el número de Locator para registrar la posición seleccionada.
5. Mientras se realiza la grabación justo como lo haría en Event Realtime Recording (p. 71), Auto Punch-In/Out le permite grabar sólo en el segmento especificado en el paso 4.

## Monitorizar el Sonido Durante Punch-In y Punch-Out

Puede escuchar los sonidos que se están grabando nuevamente desde punch-in a punch-out.

En el intervalo a punch-in (y desde punch-out), puede escuchar los sonidos que "ya se han grabado en las pistas" y "al pulsar los pads". (Este es el caso sólo en grabación Realtime.)

No puede realizar sonidos tocando los pads simultáneamente, sin embargo, cuando las pistas no especificadas para grabar están todas en modo de reproducción ([STATUS] se ilumina en verde o naranja). En este caso puede seleccionar los ajustes del monitor entre los dos siguientes, antes de iniciar el pinchado (o después de terminar el pinchado) cambian el monitor en los ajustes del sistema.

**SOURCE:** Este ajuste le permite escuchar los sonidos de los pads.

**TRACK:** Este ajuste le permite escuchar los sonidos de las frases ya grabadas en las pistas.

Al recibir la unidad este ajuste está definido en "TRACK".

## Cambiar el Monitor Antes (Después) de Punch-In y Punch-Out

1. Pulse [SYSTEM/DISK] y presione [ENTER/YES].
2. Pulse [▼] o [▲] para moverse a "Mon(PrePunch)" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "SOURCE" o "TRACK" mencionados más arriba.
3. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Esta conmutación se puede realizar con la operación de acceso directo que se lleva a cabo pulsando [SYSTEM/DISK] mientras [SHIFT] está presionado.



Si detiene el pinchado manualmente existe un momento breve entre el tiempo cuando finaliza el pinchado y el tiempo cuando el sonido en la pista empieza a reproducirse de nuevo.

## Reproducir y Detener el Metrónomo

El metrónomo suena automáticamente durante Event Realtime Recording, y se para automáticamente cuando se detiene la reproducción. **Si no desea que el metrónomo se reproduzca durante la reproducción, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [◀◀].** "MetronomeOFF" aparecerá en la pantalla, y se evita que el metrónomo suene durante la grabación. Para volver a activar el metrónomo, vuelva a mantener pulsado [SHIFT] y presione [◀◀].

## Para tener el Sonido de Metrónomo a Todas Horas

Puede seleccionar entre las dos siguientes funciones para el metrónomo mientras está activado.

**"REC":** El metrónomo reproduce sólo durante Realtime Recording.

**"ALWAYS":** El metrónomo se reproduce siempre, sin tener en cuenta si la canción se reproduce, detiene, o se está reproduciendo.

Utilice el siguiente procedimiento para cambiar el ajuste del metrónomo a "ALWAYS." Puede activar y desactivar el metrónomo manualmente manteniendo pulsado [SHIFT] y presionando [◀◀] como se describe anteriormente.

### Tener el Metrónomo Siempre Activo

1. Pulse [SYSTEM/DISK].
2. Compruebe que "Set System Param?" se selecciona y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Metro.," y gire el dial VALUE/TIME para pasar de "INT (REC)" a "INT (ALWAYS)".
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

En el paso 3 del procedimiento además puede seleccionar "MIDI (REC)" o "MIDI (ALWAYS)". Selecciónelos si utiliza una fuente de sonido MIDI externa para el metrónomo (p. 185).



También se puede hacer sonar el metrónomo si **ajusta el número de tiempos de la muestra** (para indicar el tempo → consulte p. 56), lo que no se relaciona con el ajuste antes mencionado (cuando "note" y "number of notes" en dicha pantalla están seleccionados y destacados).

En este caso, aún puede activar y desactivar el metrónomo manteniendo pulsado [SHIFT] y presionando [◀◀].

### Ajustar el Volumen del Metrónomo

El sonido del metrónomo se extrae de MASTER OUT. Sin embargo, el volumen del metrónomo no cambia, incluso cuando el deslizador Master esté bajado. Utilice el siguiente procedimiento para cambiar el volumen del metrónomo.

### Cambiar el Volumen del Metrónomo

1. Pulse [SYSTEM/DISK].
2. Compruebe que "Set System Param?" esté seleccionado y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Metro.Level," y gire el dial VALUE/TIME para ajustar el volumen (de 0 a 100).
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

### Grabar pulsando los Pads de Uno en Uno (Step Recording)

En el SP-808EX, con la canción detenida, puede grabar frases en las pistas pulsando los pads, como al introducir caracteres con un procesador de textos. Esto se conoce con **Event Step Recording** (que más adelante se denomina "Step Recording"). Por ejemplo, pulsando [1], [1], [1], y [3], la frase que se reproduciría al pulsar dichas muestras [1] (tres veces) y [3] (una vez) se graba en un intervalo predeterminado (paso). La duración de un paso se basa en la duración de los compases de una canción.

En Step Recording, los botones tienen las siguientes funciones.

#### Pad [1]–[16]:

Al pulsarlos se graban las muestras de pad, y avanza la posición actual de la canción en un paso.

#### [▶] (PLAYBACK):

Mantiene la frase en la posición inmediatamente anterior al paso actual (Ligado).

#### [▶▶]:

Graba una pausa de un paso de duración, y avanza la posición de la canción en un paso.

#### [◀◀]:

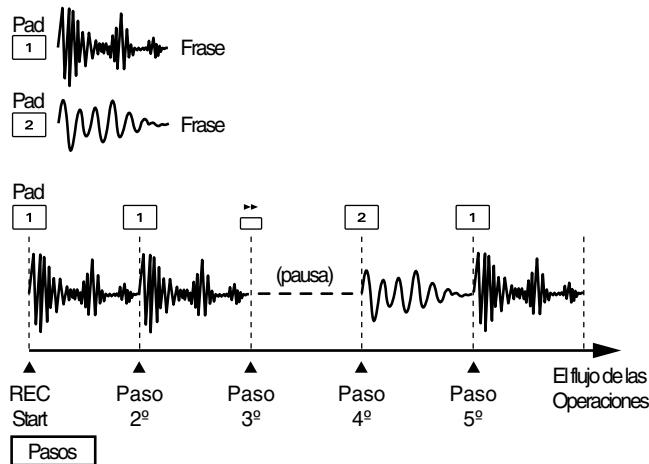
Vuelve al paso anterior.

#### Si tiene Dudas sobre las Funciones de los Botones durante la Grabación

Después de la pantalla "STEP REC" (Step Recording), pulse [▼] una o dos veces para que la pantalla pase a "Usage Info." La grabación continua incluso cuando pasa a esta pantalla. (Pulse [▲] para volver a la pantalla anterior.)

## Un Ejemplo de Step Recording

Cuando graba a una pista con pads [1] y [2] cada uno con una muestra como aparece a continuación.

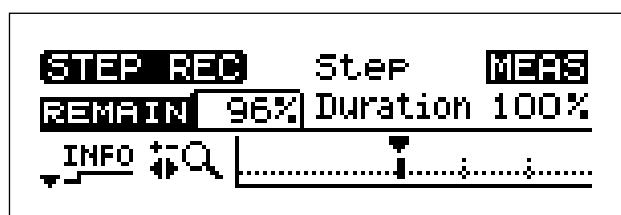


1. Ajuste la posición en la canción en la que la grabación empieza en cualquier compás (p. 36).
2. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [■]. (Si la grabación anterior se realizó con Step Recording, y luego pulse [●].)

Aparecerá la pantalla "STEP REC", y se visualizará lo siguiente.



3. Pulse [STATUS] de la pista que desea grabar para que su luz roja parpadee.



4. Pulse [▲] para seleccionar "Step" y gire el dial VALUE/TIME para especificar el paso (intervalo de entrada) en notas. Por ejemplo, podría ajustar notas negras (96 pulsaciones) u otro ajuste (detalles a continuación).
5. Compruebe que "Duration" se ajusta a "100%" (detalles a continuación).

6. Cuando pulse pad [1], la grabación empezará simultáneamente, y [1] del paso 1 en la figura se grabará. Cuando [1] se vuelve a pulsar, también se graba en paso 2.
7. Al pulsar [▶▶] graba una pausa en el paso 3.
8. Al pulsar pad [2] graba [2] en el paso 4.
9. Al pulsar pad [1] graba [1] en el paso 5. Al pulsar [▶] (PLAYBACK) aquí amplia (ligados) la frase en el paso 5 un paso más, con la porción [1] grabada.
10. Pulse [■] para detener la grabación y volver a las pantallas básicas.
11. Vuelva al principio de la grabación, y pulse [▶] (PLAYBACK) para escuchar los resultados. Si desea sobregrabarlo, pulse [UNDO/REDO].

### **NOTA**

Si continua pulsando [▶] (PLAYBACK) (ligado), incluso cuando se graba una frase aparentemente larga, si va más allá de la longitud de la misma muestra (la longitud actual de la muestra como se grabó), no tendrá sonido. Sin embargo, con pads ajustados a reproducción en bucle, los resultados en Step Recording se repetirán de forma similar, permitiendo grabar una frase larga.

### **NOTA**

Si se pulsa [STATUS] en el paso 3, puede seleccionar una pista diferente para grabar. Sin embargo, luego no podrá deshacer la grabación por pasos realizada hasta dicho punto.

## Significado del Parámetro "Step"

El paso ajusta el intervalo por el que las frases avanzan con cada operación realizada durante la grabación. Normalmente se ajusta con referencia a las notas.

**"SMPL" (Sample):** Ajusta la grabación para que avance según el número de pulsaciones que correspondan a la longitud de la muestra de pad (en el tempo actual).

**"MEAS" (Measure):** El paso avanza al inicio del siguiente compás (ajustes originales).

"♩":	El paso avanza 192 pulsaciones
"♪":	El paso avanza 96 pulsaciones
"♪":	El paso avanza 64 pulsaciones
"♪":	El paso avanza 48 pulsaciones
"♪":	El paso avanza 32 pulsaciones
"♪":	El paso avanza 24 pulsaciones
"♪":	El paso avanza 16 pulsaciones
"♪":	El paso avanza 12 pulsaciones

### NOTA

Si se ajusta a “MEAS”, la posición de entrada justo después de que empieza a grabar es fundamentalmente el inicio del siguiente compás. Sin embargo, si la posición actual es al inicio de un compás, la grabación empieza desde aquí.

### NOTA

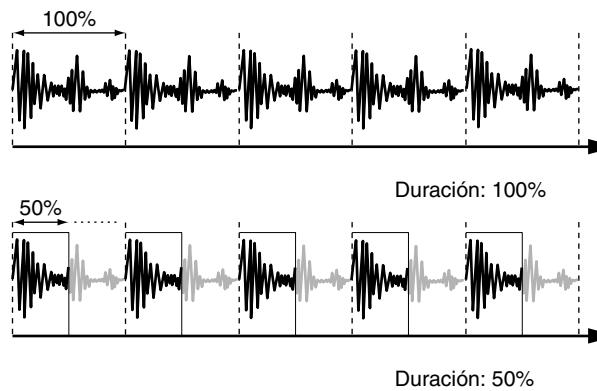
Si se ajusta a “SMPL,” la longitud del paso varía con el pad pulsado. Es adecuado cuando desea tener una grabación de la muestra de pad que coincide con la muestra anterior sin tenerse que preocupar por el tiempo de la canción ni las barras de compás. (En este caso, incluso si la longitud de la muestra coincide con los compases en una canción, debido a irregularidades en la interpretación, puede que se produzca un cambio gradual entre la temporización de la muestra y los compases en la canción.) Si luego pulsa [▶▶] para añadir una pausa, se entra una pausa que tenga la longitud de la muestra anterior. (En “SMPL,” [▶▶] no se reconoce si se pulsa antes del primer pad.)

### Significado del Parámetro “Duration”

En contraste con el paso (intervalo de entrada), Duration ajusta el tiempo que se debe mantener una frase mediante el dial VALUE/TIME. Este ajuste se puede definir en un intervalo de 1% a 100%, con 100% siendo el ajuste normal.

Por ejemplo, puede que desee dirigir el Step Recording con el paso ajustado a “MEAS” (un compás), pulsando repetidamente un pad que contenga una frase de un compás. En este caso, cuando Duration se ajusta a 50%, mientras que las frases se graban desde el principio de cada compás, la duración de la misma frase es sólo la mitad del compás.

**Aquí tiene un ejemplo de Step Recording con un pad que contiene la misma muestra pulsada repetidamente.**



### Significado del Parámetro “NewPhrase”

En el paso 2 en p. 76, el parámetro “NewPhrase” aparece en la pantalla. Este ajuste determina si las frases se graban como múltiples frases separadas, o una frase en el intervalo entre el inicio y el final de la grabación por pasos. Esto inicialmente se ajusta a “AUTO,” pero puede seleccionar uno de los tres ajustes siguientes girando el dial VALUE/TIME.

**“MULTI”:** La grabación consiste de múltiples frases separadas. Con algunos arreglos y tempos, puede que algunas frases no se reproduzcan.

**“SINGLE”:** Graba múltiples frases como una sola frase nueva. Aunque se reproducen todas las frases, el tiempo de grabación correspondiente a la longitud de la frase se utiliza.

**“AUTO”:** Commuta automáticamente entre “MULTI” y “SINGLE,” según las condiciones de grabación.

En la reproducción de canciones, el SP-808EX accede a la información desde el disco Zip de vez en cuando.

Debido a eso, cuando graba una frase extremadamente corta, puede que el mensaje “Drive Too Busy.” aparezca en la pantalla, y dicha fase, o la fase en la misma pista inmediatamente posterior puede que no se reproduzca. (Este límite varía con condiciones).

Para evitarlo, cuando grabe notas más cortas que las divisiones en pasos estándar, no las grabe como cortas, separe las frases, sino que grábelas como parte de una frase combinada. (Se puede comprobar en la pantalla Play List).

Este proceso considera la condición de cada parámetro en Step Recording, y se ejecuta automáticamente. Si desea evitar esta determinación automática, puede guardar los resultados de la grabación por pasos como una frase, y así guardar las condiciones de entradas como están. “NewPhrase” es el ajuste para realizarlo.

Además, incluso cuando se ajusta a “AUTO,” según los cambios en las condiciones después de la grabación (los cambios de tempo, por ejemplo), puede que alguna de las frases separadas no se reproduzcan.

## Cambiar el Volumen en Step Recording

En Step Recording, el volumen de la frase grabada es el mismo que el de la muestra de pad utilizado para grabar. El SP-808EX reproduce muestras a un volumen fijo, sin tener en cuenta la fuerza con la que se golpean o pulsan los pads. Para cambiar el volumen en cada paso durante Step Recording, intente ajustar algunos pads que contengan la misma muestra, con sólo cambios en el volumen, y luego utilizando diferentes pads toque la muestra con diferentes volúmenes.

## Hacer la Misma Muestra a Múltiples Pads

Mantenga pulsado [SHIFT] y utilice el portapapeles (p. 62) para copiar la muestra a múltiples pads.

## Cambiar el Volumen de Cada Pad

Pulse SAMPLE [LEVEL] y cambie el ajuste de volumen para cada pad (p. 56).

## Cambiar el Tempo de la Canción

El tempo básico de la canción está determinado por el **Tempo Map** (p. 79). La información referente a los cambios de tempo en la forma de **en que medida se debe empezar**, el tipo de compás, y el **tempo (en tiempos por minuto, o BPM)** se guardan en el Tempo Map. El tempo final de una canción (indicado por "BPM" en la parte superior de la pantalla), es el **tempo del compás actual según el Tempo Map**, como se determina en el **ajuste tempo o en los ajustes Vari-Pitch hechos en la pantalla "BPM TUNE"**.

## Ajustar el Tempo de Toda la Canción

El ajuste rápido del tempo para toda la canción se realiza en la pantalla "BPM TUNE".

## Ajustar el Tempo de Toda la Canción como Porcentaje

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [VARI PITCH], para que aparezca la pantalla "BPM TUNE".
2. Asegúrese que "BPM RATE" está seleccionado.
3. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar los cambios a realizar al tempo (como porcentaje, con 100% indicando el tiempo de referencia).

El BPM en la parte superior de la pantalla cambia.

4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Este ajuste también se puede realizar durante la reproducción. El valor porcentual es ajustable dentro del intervalo de 50,0% a 200,0%. (El tempo actual está limitado a un intervalo de 20,0 BPM a 500,0 BPM.)



Cuando durante la reproducción de una canción, realice el Vari-Pitch (p. 45) el tempo (el tiempo utilizado para reproducir cada compás) de toda la canción también se cambia. Sin embargo, lo contrario no es el caso, lo que significa que incluso si se cambia el tempo de toda la canción, no se produce un cambio correspondiente en el Vari-Pitch.

### Cambiar el Tiempo y Tiempo de Cada Compás

Para cambiar el tiempo restante “BPM TUNE” ajustado (ajuste de tempo y el Vari-Pitch) como “100%”, cambia la referencia de cada compás en el Tempo Map. Cambiando el Tempo Map, puede ajustar un tiempo diferente y tempo para cada compás.

El Mapa de Tempo no alterado, que sólo contiene el ajuste de la información del tempo cuando se crea una nueva canción (p. 69), se graba en el primer compás. (Si no lo ajusta, por defecto es compases de 4/4 a 120 BPM.) Si es necesario, también puede añadir la información de cambio de tempo en un compás posterior.



Las canciones no se pueden reproducir mientras la pantalla Tempo Map se visualiza.



La información referente a los cambios de tiempo básico y de tempo se pueden grabar sólo al **principio del compás**. No puede grabar información referente a cambios en el tiempo básico y el tempo en cualquier punto del compás.

### Cambiar el Tiempo y el Tiempo Básico en el Tempo Map

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar “Tempo Map?” y pulse [ENTER/YES].  
“T-MAP” (Mapa de Tempo) aparecerá en la pantalla.
3. Pulse [◀] o [▶] para destacar los valores para “T-Sign” (tipo de compás), que son, los valores del numerador y denominador en el “4/4” que aparece.
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar los valores. Por ejemplo, seleccione 3 y 4 para obtener un tiempo 3/4.
5. Pulse [◀] o [▶] para destacar el valor BPM (para aumentar o disminuir el valor).
6. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el valor para el tempo básico.
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Cuando cambia el tiempo básico de una muestra, en los pasos 5 y 6 también puede entrar el tempo de la muestra que aparece en la parte superior derecha de las pantallas “SAMPLE PARAM” como en la pantalla SAMPLE [TRIM].



Mientras el valor BPM esté seleccionado, al mantener pulsado [SHIFT] y golpear [HOLD] repetidamente con su intervalo favorito, este intervalo se ajusta automáticamente como un tempo.

### Añadir Tiempo y la Información de Cambio de Tempo durante una Canción

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar “Tempo Map?” y pulse [ENTER/YES].  
“T-MAP” (Mapa Tempo) aparecerá en la pantalla.
3. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [▼] para añadir información de cambio nueva (INSERT).
4. Pulse [◀] para destacar los números de compás (por ejemplo, “002”) indicados a la parte izquierda de la línea añadida.
5. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el número de compás donde se debe cambiar el tempo o tiempo.
6. Pulse [◀] o [▶] y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “T-Sign” y “BPM” para las líneas añadidas.
7. Repita los pasos 3–6 para grabar cualquier información de cambio necesaria al Tempo Map.
8. Cuando borra líneas añadidas, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [◀] (ERASE) mientras el parámetro en dicha línea se destaca.
9. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

### Mover el Tiempo y la Información de Cambio de Tiempo hacia Adelante o hacia Atrás como un Bloque

Utilice [▶▶] y [◀◀] (la función de [▶▶] y [◀◀] cambia sólo en la pantalla Tempo Map).

- [▶▶]: Avanza todo el tempo y la información de cambios de tiempo en una línea o en grupos continuos de líneas con los parámetros destacados en un compás.  
[◀◀]: Mueve la información un número de compás hacia atrás.



Esta función se desactiva cuando los parámetros en la línea “TOP” se destacan.



Los ajustes de la pantalla Tempo Map y “BPM TUNE” se guardan en el procedimiento de guardado como parte de la información de una canción.

## Guardar Información de una Canción

La información de cambio de tempo y de arreglos de frase se pierden cuando la unidad se desconecta o cuando se conmuta a otra canción. Para mantener esta información, **guarde la canción en un disco**. Cuando guarde una canción, los ajustes del mezclador y el Locator, las selecciones de patches de efectos, y otra información también se guarda.



Los ajustes del sistema y la información de muestra de pad se guardan automáticamente al disco de vez en cuando (no precisan de operación de guardado).

### Guardar Sobreescritiendo con el Borrado de Información Antigua

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [ENTER/YES], para que aparezca la pantalla “SAVE”.
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar “SONG” y presione [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla “SAVE SONG”.
3. Asegúrese que se selecciona “Overwrite” y pulse [ENTER/YES].
4. “You lose old SONG data, ARE YOU SURE?” aparecerá en la pantalla; pulse [ENTER/YES].
5. Despues de ejecutar el guardado, pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Si en el paso 2 selecciona “Overwrite ALL” en vez de “SONG,” los patches de efecto se sobreescibirán simultáneamente (p. 108).

### Guardar una Canción como Canción Nueva

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [ENTER/YES], para que aparezca la pantalla “SAVE”.
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar “SONG” y presione [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla “SAVE SONG”.
3. Pulse [▼] para seleccionar “Save as New” y pulse [ENTER/YES].
4. De la misma forma que al crear una nueva canción (p. 69), pulse los botones de cursor y gire el dial VALUE/TIME (o pulse los pads) para seleccionar y entrar los caracteres para el nombre de canción.
5. Pulse [ENTER/YES] para ejecutar el guardado.
6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Incluso **cuando se duplican los contenidos de la misma canción** en un disco, puede utilizar la función “Save as New”. Si guarda una canción inmediatamente después de cargarlo, puede crear una nueva canción sólo cambiando el nombre.

### Cambiar el Nombre de una Canción

Si selecciona “Overwrite” cuando guarda una canción, el nombre de la canción no cambia. Cuando desee cambiar el nombre de una canción y sobreescribir la información, primero utilice el siguiente procedimiento para cambiar el nombre de la canción, y sobreescríbalo

### Cambiar el Nombre de Canción

1. Pulse [SONG/TRACK] y presione [▼] para seleccionar “Set Song Param?”.
2. Pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [◀] o [▶] para seleccionar los caracteres para el nombre de canción, y como en el procedimiento para crear nuevas canciones (p. 69), gire el dial VALUE/TIME o pulse los pads para ajustar un nombre nuevo.
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Como con otros parámetros relacionados con canciones, a no ser que se guarde el nombre de canción cambiado, se perderá cuando se desconecte la unidad.

### Información guardada en el Procedimiento de guardar

Cuando se guarda la canción, normalmente se guarda la siguiente información, y se restaura cuando se recupera la canción.

- Los arreglos de las frases en las pistas, y el estado de enmudecimiento de las pistas ([STATUS] iluminado en verde o apagado)
- Información de mezcla (parámetros en la pantalla que se recupera cuando mantiene pulsado [SHIFT] y presiona [MUTE] o [EFFECTS] de cada canal. (El ajuste del deslizador no está incluido.)
- Selecciones de patch de efectos
- Ajustes Tempo Map y BPM TUNE (incluyendo Vari-Pitch)
- Ajustes del Locator
- Ajustes de Name Song, Voice Track Reserve (p. 159), y MIDI synchronization

### Prevenir el Borrado Accidental de Canciones (Protect)

Puede proteger canciones importantes de ser sobreescritas o borradas por accidente (Borrar: siguiente apartado). Cuando una canción está protegida, las operaciones de sobreescribir o borrado no se pueden ejecutar con dicha canción. Además, la información de sonido que se ha utilizado parcialmente en una canción (o banco pad) no se borra cuando se realiza la operación Cleanup Disk (p. 52).



Los ajustes Protect se aplican a **la canción en el disco** (no la misma canción actual). Por eso, incluso cuando protect está activad, puede realizar la edición y la grabación sin interrupción.

#### Aplicar la Función Protect a las Canciones en el Disco

1. Recupere la canción a proteger.
2. Pulse [SONG/TRACK].
3. Pulse [▼] para seleccionar "Song Protection" al final del menú.
4. Pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla "TURN SONG PROTECTION", gire el dial VALUE/TIME para seleccionar canción.
5. Confirme que "(Now OFF→Turn ON)" aparece en la pantalla, y pulse [ENTER/YES] (protect está activada).
6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Si realiza el mismo procedimiento en una canción protegida desactiva la función protect. (En el paso 5, "(Now ON→Turn OFF)" aparecerá en la pantalla).



También puede proteger bancos de pads (p. 160).

### Borrar Canciones (Delete Song)

Utilice el siguiente procedimiento para borrar canciones innecesarias en el disco.

#### Borrar Canciones del Disco

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Delete Song?" y pulse [ENTER/YES].

3. El número y nombre de la canción aparecerá en la pantalla; gire el dial VALUE/TIME para seleccionar lo que se debe borrar.
4. El mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?" aparecerá en la pantalla.
5. Cuando pulse [ENTER/YES], la canción se borrará del disco.
6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



**La canción que aparece actualmente no se puede borrar del disco.** Si es necesario, después de que se visualice otra canción (p. 28) borre la anterior.



Si intenta borrar una canción protegida, un mensaje de aviso aparecerá en la pantalla, y no podrá continuar con el procedimiento.



Incluso cuando borra una canción, el tiempo de grabación restante no incrementará hasta que el procedimiento Cleanup Disk (p. 52) se lleve a cabo. Además, toda la información de la canción borrada que también se utilice para otra canción o muestra de pad no quedará afectada por la función Cleanup Disk.

# Capítulo 6 Grabar Directamente a las Pistas sin Utilizar los Pads

## Grabación Directa Como Un Grabador Multipistas (Track Audio Recording)

En el capítulo anterior se le ha presentado Event Recording, que graba interpretaciones de pad a las pistas, sin audio. Alternativamente, con la **grabación directa a las pistas (Track Audio Recording)**, puede grabar sonidos haciendo funcionar el SP-808EX como lo haría con un Grabador Multipistas. Esto resulta muy útil si desea sobregrabar parte de la melodía, voces, rap, o lo que sea, todo mientras escucha a las partes de acompañamiento de las muestras del pad arregladas en otra pista.



Con el SP-808EX, **no puede grabar simultáneamente a pistas estéreo múltiples**. Sólo puede grabar a la pista activada (con su botón [STATUS] parpadeando o iluminado en rojo (Grabando)).

### Grabar Directamente a las Pistas (Track Audio Recording)

Cuando visualice en primer lugar la función Track Audio Recording:

- Confirme que el indicador "PAD" encima del deslizador MIC/LINE no esté iluminado. También puede apagar el indicador manteniendo presionado el [SHIFT] y pulsando PREVIEW [SCRUB] (p. 84) al mismo tiempo.
- Compruebe las conexiones (p. 21) y eleve el deslizador Master a un nivel adecuado.
- Pulse [PLAY] varias veces hasta que se visualice la pantalla Level Meter.
- Con el deslizador MIC/LINE en el nivel 0 dB (línea en rojo), suba el mando de la sensibilidad MIC o LINE IN para aumentar la entrada del sonido.
- Ajuste la entrada MIC o LINE de manera que el nivel del contador "IN" registre una entrada tan alta como sea posible sin sobrepasar la línea de puntos de la parte superior.
- Mueva la posición de la canción al punto donde debe iniciarse la grabación.
- Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [●].

Se captura la función Track Audio Recording. Al mismo tiempo, [●] empieza a parpadear. La pantalla cambia a "AUDIO→Tr."

- Pulse [STATUS] para la pista de grabación de 1–3 veces de manera que parpadee en rojo.
- Cuando el sonido entra, el contador de nivel en la parte derecha de la pantalla se mueve; confirme la salida escuchando el sonido del amplificador conectado o de los auriculares.

Puede ajustar el volumen de monitorización con el deslizador de canal de la pista que debe ser grabada. No tiene ningún efecto en el nivel de la grabación.

- Confirme que el "Start/w" esté ajustado a "[▶]" (PLAYBACK) y "AutoPunch" ajustado a "OFF."
- Pulse [▶] (PLAYBACK) para iniciar la grabación. Puede grabar los cambios en el volumen, incluyendo fundidos de salida, si mueve el deslizador MIC/LINE.
- Pulse [■] para detener la grabación.
- Vuelva a la posición dónde se inició la grabación, pulse [▶] (PLAYBACK) para iniciar la grabación, y compruebe los resultados. (Para volver a las condiciones anteriores a la grabación, pulse [UNDO/REDO] en este punto.)
- Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

### Si la Grabación Anterior Se Realizó Utilizando el Track Audio Recording:

Ya que Track Audio Recording ya está seleccionado, **en el Paso 7, solo debe pulsar [●]** (en este punto, aunque [●] esté parpadeando, la pantalla no cambia a la pantalla "AUDIO→Tr"). En esta condición, si se especifica la pista de grabación (Paso 8) y [▶] con (PLAYBACK) pulsado, entonces la grabación se inicia según los ajustes definidos antes en la pantalla "AUDIO→Tr". Durante la grabación (o mientras se encuentra en el modo standby), para volver a la pantalla "AUDIO→Tr" y cambiar los ajustes en esta pantalla, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [●].

En Track Audio Recording, puede grabar muestras extremadamente largas, y puede obtener los mismos resultados que tendría con muestras grabadas a las pistas en Event Recording.



El metrónomo no reproduce en Track Audio Recording (según los ajustes originales). Si necesita que el metrónomo reproduzca durante la grabación, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [◀▶] para activarlo. Sin embargo, el metrónomo siempre reproduce en partes de claqueta.

### Utilizar la Claqueta o la Interpretación de Pad para Iniciar la Grabación

Si selecciona "Start/w" y gira el dial VALUE/TIME para activar desactivar los siguientes puntos, puede cambiar el método utilizado para iniciar la grabación.

#### [▶] (PLAYBACK):

La grabación se inicia cuando pulse [▶] (PLAYBACK), sin claqueta.

#### Cnt1M (COUNT IN 1 MEASURE):

Cuando pulse [▶] (PLAYBACK), la grabación se inicia después de una claqueta de un compás.

#### Cnt2M (COUNT IN 2 MEASURE):

Cuando pulse [▶] (PLAYBACK), la grabación se inicia después de una claqueta de dos compases.

#### [PAD]:

La grabación se inicia en el instante cuando presione cualquiera de los pads.



En los ajustes originales, éste está ajustado a "[▶] (PLAYBACK)."

### Grabación Monoaural

En "Type" de la pantalla Track Audio Recording en el Paso 7 descrito más arriba, puede seleccionar "STEREO" o "MONO." En los ajustes originales está ajustado a "STEREO". Para pasar a la grabación monoaural, utilice [▲] y el dial VALUE/TIME para cambiar el ajuste a "MONO" antes de empezar a grabar.



Si selecciona grabación monoaural, puede guardar el espacio de disco utilizado por la grabación. (la grabación monoaural utiliza la mitad de espacio de disco consumido por la grabación estéreo).



Cuando no hay suficiente espacio de disco restante, puede dirigir la grabación estéreo, y luego durante la reproducción, utilice el mezclador para cambiarla a un sonido mono (p. 102).

### Grabar Mientras Escucha a Otra Pista

La pista que ya contiene una frase mediante la grabación o edición, puede conmutarse entre "PLAY" y "MUTE" pulsando [STATUS]. Al pulsar "PLAY" antes de empezar a grabar, puede grabar mientras escucha (monitorizar) esta pista.

El volumen del monitor de pista se puede cambiar con el deslizador de canal en cada pista. (Si el deslizador se baja al máximo, la pista es inaudible.)



En la grabación a las pistas con Track Audio Recording, sólo cuando una de las pistas [STATUS] ajustada a "REC" (parpadea en rojo), puede ajustar otro estado de la pista a "BOUNCE" (para ser combinada, iluminada en naranja). La pista que se debe combinar no sólo se utiliza para monitorizar, sino que también pasa a ser una fuente para grabar (p. 88).



Cuando utilice el método send/return para aplicar los efectos, el efecto no se puede añadir a la pista utilizada para monitorizar (según los ajustes originales → consulte p. 87).

### ¿Por qué Disminuye el Tiempo de Grabación Restante, Incluso Cuando se Sobreescribe Durante la Grabación?

Así como en un grabador corriente, puede superponer sonidos grabando sonidos a la pista que ya contiene frases. En tales casos, la frase que se encontraba previamente en la pista se sobreescribe, pero el espacio de disco utilizado no se restablece. Por tanto, incluso cuando se graba repetidamente en el mismo compás, el espacio de disco (el tiempo restante para grabar) disminuye gradualmente.

Esto es debido al hecho que el SP-808EX no elimina ninguna información que se encuentre en el disco hasta que se realiza el procedimiento Cleanup Disk (p. 52). (Incluso cuando se presiona [UNDO/REDO] para deshacer un paso, se guarda la información que luego sería restablecida con la función Redo.) Si no dispone de suficiente espacio de disco, entonces realice el procedimiento Cleanup Disk.

### Utilizar el Deslizador para Ajustar el Nivel de Entrada MIC/LINE

El deslizador MIC/LINE ajusta el nivel de sonido en general de las entradas (ambas MIC y LINE). Sin embargo, en los ajustes originales éste está definido de manera que ajuste el volumen de los pads (se indica cuando el indicador "PAD" encima del deslizador MIC/LINE está iluminado). Se puede conmutar si es necesario para disponer de la función del deslizador como un deslizador de nivel de entrada.



Incluso si está definido en los ajustes originales, puede ajustar el nivel de entrada con cada uno de los mandos de sensibilidad de entrada "MIC" y "LINE".

## Cambiar lo que Controla el Deslizador MIC/LINE



El acceso directo **manteniendo presionado el [SHIFT] y pulsando “PREVIEW[SCRUB]” en cualquier pantalla** también se puede utilizar en lugar de esta operación. (utilice el mismo método para volver al ajuste anterior.)

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [EFFECTS] del canal MIC/LINE.

Aparece la pantalla “MIC/LINE” de los ajustes del Canal MIC/LINE(PAD).

2. Pulse [▼] varias veces para seleccionar “FaderCtrl” (la tercera pantalla) y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “PAD” o “INP” (entrada).
3. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

[EFFECTS] del canal MIC/LINE también está predefinido en los ajustes originales para funcionar como un conmutador activado/ desactivado para los efectos añadidos a los pads (utilizando send/return). Puede utilizar el procedimiento descrito más arriba para cambiar este ajuste a “INP”, y tener la función del botón como el conmutador activado/ desactivado del efecto para las señales de entrada MIC/LINE.



El volumen de los sonidos de entrada MIC/LINE o los sonidos de muestra de pad, controlados por el deslizador MIC/LINE no se puede ajustar girando el dial VALUE/ TIME en pantallas como la pantalla Mixer View (p. 24) o la pantalla en los Pasos 1 y 2, (sólo se puede ajustar con el deslizador MIC/LINE).

Además, **Las operaciones de este manual se describen en las condiciones que la función del deslizador MIC/ LINE esté ajustada a “PAD” en los ajustes originales.**

## Volver a Grabar un Segmento Especificado de la Canción (Punch-In y Punch-Out)

En Track Audio Recording, durante la reproducción, puede conmutar pistas dentro (punch in) y fuera (punch out) del modo de grabación para un segmento especificado de la canción. Esto resulta útil cuando deseé volver a grabar una sección dentro de la parte o canción.

## Track Audio Recording Utilizando Punch-In y Punch-Out

Si aún se encuentra en el ya seleccionado Track Audio Recording, empiece desde el Paso 3. El procedimiento es básicamente el mismo que el utilizado en Event Realtime Recording (p. 73).

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [●]. [●] empieza a parpadear, y la visualización pasa a la pantalla “AUDIO→Tr” (ajuste “Start/w” a “[▶]” (PLAYBACK),” y si fuera necesario, cambie el ajuste “Type” → Consulte p. 83).
2. Pulse [■] para abandonar el modo standby de grabación.
3. Pulse [STATUS] para la pista de grabación de 1–3 veces de manera que parpadee en rojo.
4. Mueva la posición de la canción hasta a un punto por delante de dónde debe iniciarse la grabación y pulse [▶] (PLAYBACK).

La reproducción de la canción se inicia con [STATUS] parpadeando (desde el Paso 3).

5. Cuando alcance el punto donde deseé iniciar la grabación, pulse [●].

El parpadeo de [STATUS] y [●] cambia a una iluminación constante, y se inicia la grabación.

6. Pulse [■] para detener la grabación.



Puede iniciar el pinchado y terminar el pinchado alternativamente cada vez que pulse [●] durante la grabación (Pasos 5–7).

## Utilizar un Conmutador de Pedal para Punch In y Out

Puede pulsar un conmutador de pedal en lugar de [●] para realizar Punch-In y Punch-Out. Conecte un dispositivo designado (como el DP-2 opcional) al jack Foot Switch de la parte posterior del panel, y ajuste “FSW Func” a “PUNCH I/ O” en los ajustes del sistema (p. 161).



Cuando se inicie el pinchado y se termine repetidamente durante el mismo segmento de la canción, los cambios en la temporización cada vez que el pinchado se inicia o se termina pueden resultar en un número de frases extremadamente cortas insertadas cerca de los puntos de inicio y fin del pinchado. En tales casos, el aviso “Drive Too Busy.” (p. 72) puede aparecer durante la reproducción, y los sonidos de estas partes cortas no se pueden reproducir.

Cuando deseé iniciar y terminar el pinchado repetidamente en la misma sección, utilice la función Auto Punch-In/Out (apartado siguiente), que le permite precisar el inicio y fin del pinchado las mismas veces, evitando así este problema.

### Utilizar Auto Punch-In/Out en Track Audio Recording

Como en Event Realtime Recording, puede entrar y salir automáticamente del modo de grabación en un segmento definido por dos puntos especificados con la **función Locator** (p. 37), lo que le permite iniciar y finalizar el pinchado automáticamente.

#### Utilizar Auto Punch-In/Out

En primer lugar registre dos Locators que determinen los puntos donde se iniciará y se detendrá la grabación (p. 37).

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [●]. [●] parpadea, y la visualización cambia a la pantalla "AUDIO→Tr" (ajuste "Start/w" a "[▶]" (PLAYBACK), y ajuste el "Type" si es necesario).
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "AutoPunch" y gire el dial VALUE/TIME para ajustarlo a "ON."
3. Los números se indican en "[-]-[-]" en la parte inferior de la pantalla.  
Estos numerales indican los números de registro del Locator del 1–8. El número de la izquierda indica el punto Punch-In (dónde se inicia la grabación), y el número de la derecha indica el punto Punch-Out (dónde se detiene la grabación).
4. Pulse [◀] o [▶] y gire el dial VALUE/TIME para ajustar los números en "[-]-[-]."

Sólo se pueden seleccionar los números del Locator que registran las posiciones.

5. Mientras se realiza la grabación justo como lo haría generalmente en Track Audio Recording (p. 82), Auto Punch-In/Out le permite grabar sólo en el segmento especificado en el Paso 4.

### Monitorizar el Sonido Durante Punch-In y Punch-Out

Puede escuchar los sonidos que se están grabando nuevamente desde punch-in a punch-out.

Existen dos maneras para conmutar los ajustes del monitor para escuchar los sonidos de hasta el inicio del pinchado (o después de terminar el pinchado).

**SOURCE:** Este ajuste le permite escuchar los sonidos de la fuente de grabación como en los pads, entrada MIC/LINE.

**TRACK:** Este ajuste le permite escuchar los sonidos de las frases ya grabadas a las pistas.

### Cambiar el Monitor Antes (Después) del Punch-In y Punch-Out



Esta conmutación se puede realizar por la operación de acceso directo que se lleva a cabo **Pulsando [SYSTEM/DISK] mientras el [SHIFT] está presionado.**

1. Pulse [SYSTEM/DISK] y pulse [ENTER/YES].
2. Pulse [▼] o [▲] para moverse a "Mon(PrePunch)" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "SOURCE" o "TRACK" mencionados más arriba.
3. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Si detiene el pinchado manualmente, existe un momento breve entre el tiempo cuando finaliza el pinchado y el tiempo cuando el sonido en la pista empieza a reproducirse de nuevo.

## Grabar con Efectos y el Ecualizador de Canal

### Grabar con los Efectos Internos

Puede grabar los sonidos de entrada MIC/LINE mientras añade los efectos internos. Los procedimientos para ambos métodos send/return e insert se describen a continuación.

#### Preparaciones para la Grabación con Efectos Internos Utilizando el Método Send/Return

1. Pulse REALTIME EFFECTS [ON/OFF] para activar los efectos, su indicador se ilumina.
2. Si el indicador “b” del Controlador Realtime Effects (FILTER ISOLATOR) está iluminado, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [SELECT ROW] para cambiar a “a” (PATCH).
3. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla “MIX COMMON”.
4. Pulse [▼] dos veces, y seleccione el parámetro “FxLoc.” (Posición de los Efectos).
5. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “SEND/RETURN,” los efectos están ajustados en la posición Send/Return.
6. Con el indicador “PAD” apagado, pulse [EFFECTS] del canal MIC/LINE de forma que se ilumine. (Cuando el indicador “PAD” esté iluminado, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [SCRUB] antes de este Paso.).
7. Pulse [FX INFO] y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el patch de efecto, luego pulse [ENTER/YES].
8. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [EFFECTS] del canal MIC/LINE para visualizar la pantalla de ajustes de Canal MIC/LINE.
9. Pulse [▼] o [▶] para seleccionar el valor “Fx”, y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el nivel de envío de efectos.

Así se completan las preparaciones. Cuando grabe los sonidos de entrada MIC/LINE utilizando el procedimiento usual (p. 82) el sonido se graba con efectos añadidos.



Para cancelar la operación, puede pulsar [PLAY] para volver a las pantallas básicas. Por otra parte, los otros detalles de la operación son los mismos que en la grabación normal.

#### Preparaciones para la Grabación con Efectos Internos Utilizando el Método Insert

1. Pulse REALTIME EFFECTS [ON/OFF] para activar los efectos, su indicador se ilumina.

2. Si el indicador “b” del Controlador Realtime Effects (FILTER ISOLATOR) está iluminado, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [SELECT ROW] para cambiar a “a” (PATCH).
  3. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla “MIX COMMON”.
  4. Pulse [▼] dos veces, y seleccione el parámetro “FxLoc.” (Posición de los Efectos).
  5. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar “MIC/L PRE-EQ” o “MIC/L PST-EQ,” los efectos están ajustados en la posición Insert a Input.
  6. Pulse [FX INFO] y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el patch de efecto, luego pulse [ENTER/YES].
- Así se completan las preparaciones. Confirme que los efectos se hayan aplicado. Cuando grabe los sonidos de entrada MIC/LINE utilizando el procedimiento usual (p. 82) el sonido se graba con efectos añadidos.



Cuando grabe sonidos desde fuentes distintas a la entrada MIC/LINE (como cuando combina pistas o graba sonidos de pad en audio), seleccione “INS RECORD” en el Paso 5, para insertar los efectos a los sonidos combinados en la ruta de grabación. Además, en este caso debe estar en el modo standby de grabación para comprobar la condición de los efectos.

### Añadir Efectos Sólo a los Sonidos Grabados o Monitorizados (Cuando Utilice Send/Return)

Cuando sea necesario, especifique **si el sonido del efecto se debe grabar junto con él o no**. Esta función se determina por el parámetro “(Effects) Return” en la sección del mezclador.

#### Ajustar “(Effects) Return”

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla “MIX COMMON”.
2. Pulse [▼] repetidamente para capturar la segunda pantalla (FX-Signal).
3. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar “Return” y gire el dial VALUE/TIME para ajustar “(Effects) Return” (a “REC (orPLAY)” o “PLAY-ONLY”).
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

### Qué significan los Ajustes

#### “REC (orPLAY)”:

Durante la grabación o muestreo, el sonido de la señal de efecto devuelta desde EFFECTS (método Send/Return) también se graba (los sonidos se graban con el efecto añadido).

#### “PLAY-ONLY”:

El sonido de la señal de efecto devuelta desde EFFECTS (método Send/Return) no se graba (los efectos se añaden sólo al sonido de monitor).



Está ajustado a “REC (orPlay)” en los ajustes originales.

### Cuando lo Ajusta a “REC (orPlay)”

Incluso cuando los [EFFECTS] de la pista están activados (el indicador se ilumina), si el indicador [STATUS] se ilumina en verde (PLAY) o se apaga (MUTE), el indicador [EFFECTS] se apaga durante la grabación, los sonidos desde aquella pista no se envían a los efectos. Esto pasa porque las frases enviadas desde las pistas diferentes de aquellas que han sido grabadas (pistas de origen de combinación: el siguiente apartado) se previenen de ser mezcladas con las señales que se dirigen a los efectos.

**Para desactivar este proceso, ajuste también “Send Ch.Mute,” que se encuentra más abajo a la derecha de “Return,” a “MANUAL” en el Paso 3. (Este parámetro sólo se puede ajustar cuando “(Effects) Return” está ajustado a “REC (orPlay).” Cuando lo ajuste a “PLAY-ONLY,” la función MANUAL está fija, con “\*\*\*\*\*” apareciendo en la pantalla.)**

pulse [MUTE], pulse [▼] dos veces, y a continuación, gire el dial VALUE/TIME (Pasos 4 y 5 en “Preparaciones para la Grabación con Efectos Internos Utilizando el Método Insert” → consulte p. 86).

### Insertar los Efectos Sólo en el Sonido de Monitor

Utilizando el mismo procedimiento descrito anteriormente, inserte el efecto en MASTER OUT (“INS MASTER”). De esta manera, los efectos se añaden al sonido de monitor total, pero no a los sonidos grabados.

### Grabar con el Ecualizador de Canal

De la misma manera como cuando se muestran los pads (p. 53), puede grabar el sonido del canal de entrada MIC/LINE después de cambiar su sonido con el ecualizador. Para visualizar la pantalla de ajustes Equalizer, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [EFFECTS] por encima del deslizador MIC/LINE, visualizando la pantalla MIC/LINE, y entonces pulsando [▼] cuatro veces, y la pantalla de ajustes Equalizer aparecerá.

INPUT	EQ	ON	MidQ 0.5
	Hi	10kHz/± 0	
	Mid	2.0kHz/± 0	
↔ L ↔ H	Low	80Hz/± 0	

Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para seleccionar cada uno de los parámetros, gire el dial VALUE/TIME para cambiar los ajustes para obtener la ecualización de la manera que lo deseé.

## Añadir Efectos Sólo a los Sonidos Grabados o Monitorizados (Cuando Utilice Insert)

### Cuando Añada Efectos Sólo a los Sonidos Grabados

En lugar de tener los efectos internos insertados en la línea de grabación completa (“INS\_RECORD”), insértelos solo en el canal MIC/LINE (“MIC/L PRE-EQ” o “MIC/L PST-EQ”). Ajuste la posición del efecto manteniendo pulsado [SHIFT] y

La pantalla MIC/LINE Channel de la sección del mezclador se compone de tres partes; pulse [▼] repetidamente para pasar a través de ellas en secuencia. Puede definir los ajustes del ecualizador u otros ajustes descritos a continuación al sonido de entrada MIC/LINE (o muestras de pad).

#### Primera pantalla:

- Cambie a monoaural o déjelo como está (Merge-L&R ON, OFF)
- Balanceado de nivel Izquierda-Derecha (Balance L63–0–R63)
- Posición de salida AUX del Canal de entrada MIC/LINE (pre-/post-fader) y los ajustes de nivel (Aux PST-F/, PRE-F/ 0–100)
- Posición de envío de los efectos del Canal de entrada MIC/LINE (pre-/post-fader) y ajustes de nivel de envío de la señal (Fx PST-F/, PRE-F/ 0–100)

#### Segunda pantalla

- Los ajustes de Ecualizador de 3-Bandas para la entrada de sonido desde MIC/LINE IN (p. 53)

#### Tercera pantalla

- Los ajustes de función de control del deslizador (FaderCtrl, Input = INP: Pad = PAD)
- Volumen del pad en conjunto (PADsLevel 0–100)
- Balanceado de nivel Izquierda-Derecha (Balance L63–0–R63)
- Posición de envío de los efectos del pad (pre-/post-fader) y ajustes de nivel de envío de la señal (Fx PST-F/, PRE-F/ 0–100)



Para información más detallada consulte las explicaciones relacionadas con el mezclador (p.101–).

## Combinar Pistas

En Track Audio Recording, también puede **combinar** pistas, tal y como puede hacer con un Grabador Multipistas. Combinar pistas es reproducir sonidos desde múltiples pistas y mezclarlas para su grabación a una pista. Combinar pistas grabadas de esta manera le permite exceder los límites impuestos por el número de pistas y continuar con las grabaciones una y otra vez.

#### Nota Técnica

El proceso interno del SP-808EX, como el de CDs y MDs, es **completamente digital**. A diferencia de los dispositivos de grabación analógicos basados en cinta, no hay una degradación marcada de la calidad de sonido o aumento en el ruido cuando combine pistas. Sin embargo, si combina repetidamente la misma frase más de lo necesario, y no realiza el ajuste de nivel correctamente, puede darse cuenta de que el sonido puede sufrir una pérdida muy ligera de calidad, y puede escuchar la introducción de algunos ruidos. Observe que puede ayudar preveniendo la degradación en la calidad de sonido, resultado de la combinación repetida, el aumentar la frecuencia de muestreo (p. 26) de 32 kHz a 44.1 kHz.

### Un Ejemplo de Combinación de Pistas B y C a la Pista D

Si Track Audio Recording ya ha sido seleccionado, empiece desde el Paso 3.

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [●]. Ajuste "Start/w" a "[▶] (PLAYBACK)." Si es necesario, cambie el ajuste "Type" (estéreo o monoaural) (→ Consulte p. 83).
2. Pulse [■] para volver a las pantallas básicas.
3. Compruebe las conexiones (p. 21), y eleve el deslizador Master a un nivel adecuado.
4. Ajuste la posición de la canción de manera que se cierre hacia el punto donde empieza la combinación.
5. Pulse [STATUS] de la Pista D de manera que parpadee en rojo (REC).
6. Pulse [STATUS] de la Pista B y C de manera que se iluminen en naranja (BOUNCE).
7. Pulse [PLAY] de 1–3 veces para visualizar la pantalla Channel Meter (CH).
8. Pulse [▶] (PLAYBACK) para iniciar la reproducción. Eleve los deslizadores B y C y compruebe que el contador de la Pista D se mueva. (El contador para la pista de destino de la grabación se convierte en un contador de nivel de la grabación.)

### MEMO

El volumen del monitor de grabación se puede cambiar con el deslizador de la pista que haya seleccionado en el paso 5. (Sin embargo, la ecualización del canal no tiene efecto en el audio monitorizado.)

### NOTA

Si desea monitorizar los sonidos de grabación en situaciones de combinación, debe ajustar el parámetro del sistema "Mon(PrePunch)" a "SOURCE" (el ajuste original es TRACK). Intente cambiarlo si no puede monitorizar el sonido de grabación cuando el deslizador está elevado y el contador de compás responde. (Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [SYSTEM/DISK] para el acceso directo.)

**9.** Utilice los deslizadores de la Pista B y C para ajustar el nivel de grabación y balanceado entre las dos pistas.

Simplemente como en el muestreo (p. 49), ajuste el nivel de grabación de manera que el contador de nivel de la Pista D se mueva al nivel más alto posible sin sobrepasar los niveles máximos.

**10.** Detenga la reproducción y vuelva dónde se inició la combinación.

**11.** Pulse [●], empieza a parpadear.

**12.** Pulse [▶] (PLAYBACK) para iniciar la combinación.

Pulse [■] para detener el procedimiento de combinación.

**13.** Vuelva al punto en el Paso 10, y pulse [▶] (PLAYBACK) para reproducir los sonidos y comprobar los resultados. (Para volver a las condiciones anteriores a la combinación, pulse [UNDO/REDO] en este punto.)

**14.** Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

### NOTA

Si existe cualquier señal de entrada a MIC/LINE IN durante la combinación, este sonido se graba también. **Cuando la entrada no es necesaria, gire los mandos de sensibilidad de entrada MIC y LINE IN a "MIN."**

### MEMO

Los sonidos de cualquier muestra reproducida cuando pulsa los pads también se graban. Sin embargo, si durante la combinación tres de la pista [STATUS] están ajustadas a "PLAY" (iluminada en verde) o "BOUNCE" (iluminada en naranja), entonces el límite de los sonidos que se pueden reproducir es limitado, y las muestras no se reproducen.

### MEMO

El volumen del monitor se ajusta con el deslizador de canal de la pista de grabación. Esto no afecta en ningún sentido al nivel de grabación.

## Definir Stereo Bounce, Effect Send Level, y Otros Ajustes para Cada Pista de Origen de Combinación.

Cuando combine pistas, puede ajustar la combinación estéreo (Stereo Bounce), el nivel de envío del efecto (Effect Send Level), y otros ajustes para cada pista de origen de combinación. Esto se realiza en las pantallas para "Track A-D." Para visualizar estas pantallas, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [EFFECTS] encima del deslizador de la pista seleccionado.

Las pantallas "Track A-D" de la sección del mezclador se componen de dos partes para cada pista; Pulse [▲] o [▼] varias veces para saltar entre las dos pantallas. Puede reproducir o combinar pistas con los siguientes ajustes definidos en los sonidos que se reproducen.

### Primera pantalla

- Cambie a monoaural o déjelo como está (Merge-L&R)
- Balanceado de nivel Izquierda-Derecha (Balance)
- Posición de salida AUX (pre-/post-fader) y los ajustes de nivel de las pistas (AUX Send)
- Posición de envío de los efectos (pre-/post-fader) y los ajustes de nivel de envío de la señal para la pista (Effects Send)

### Segunda pantalla

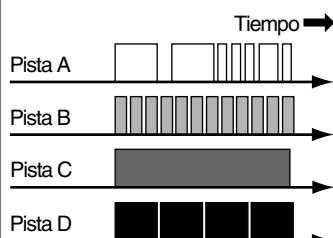
- Los ajustes del Ecualizador de 3-Bandas para los sonidos reproducidos en la pista (como se hizo en el canal de entrada MIC/LINE en la misma pantalla → consulte p. 88)

Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para seleccionar cada uno de estos parámetros, y gire el dial VALUE/TIME para definir el ajuste. (Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.) Los ajustes relacionados con el mezclador se guardan junto con la información de la canción cuando la canción se graba (p. 80).

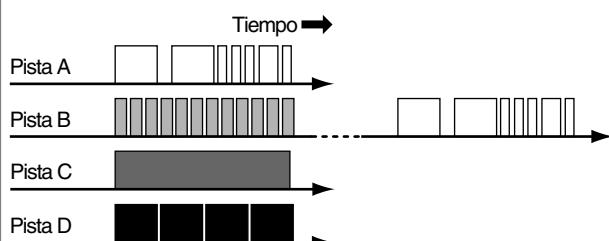
**Cuando Utilice Todas las Pistas A-D**

Cuando combine pistas, debe dejar por lo menos una pista vacía para grabar. Sin embargo, si desea combinar pistas mientras todas las restantes están en uso, siga la siguiente técnica. (Para más información acerca de las funciones de edición como Paste (p.99) y Cut (p. 94), consulte el siguiente capítulo.)

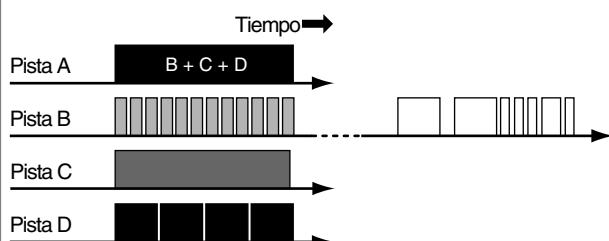
1. Todas las pistas en uso....



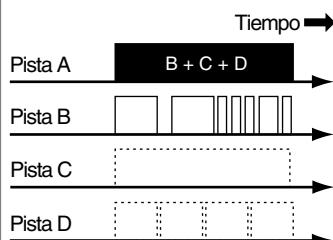
2. Utilice la función Paste (p. 99) para copiar una frase de la Pista A a una porción de la Pista B que no contenga sonidos (La Porción V copiada desde la Pista A no se puede eliminar allí).



3. Combine el material desde las Pistas B-D a la Pista A.



4. Utilice Cut (p. 94) para borrar la porción innecesaria de la Pista B. Los sonidos en las Pistas C y D ahora son también innecesarios, de manera que estas pistas están disponibles para nueva grabación.

**Si el Sonido Grabado Está Distorsionado (Recording Attenuator)**

Cuando combine pistas, los niveles de las señales de múltiples pistas se combinan, y puede que no sea capaz de obtener los niveles oportunos si no baja los deslizadores. Además, justo cuando tenga el balance correcto entre cada pista, puede observar que el contador de nivel ha alcanzado un máximo demasiado alto. En tales casos, puede utilizar los atenuadores para prevenir que el sonido grabado sea distorsionado.

**Evitar la Distorsión con el Atenuador de la Ruta de Grabación**

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
2. Pulse [▼] para seleccionar "RecAtt" (atenuador de grabación).
3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el nivel adecuado de atenuación; seleccione 0, -3, -6, -12, -18, o -24 dB (no se aplica atenuación si selecciona 0 dB).
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

**NOTA**

Si no es necesaria ninguna atenuación, entonces restablezca el ajuste a "0 dB." Si deja la atenuación activada, posteriormente no podrá obtener el volumen suficiente, incluso con los deslizadores elevados.

### Grabar sin Utilizar el Mezclador

En Track Audio Recording (o cuando muestree con los pads), se utiliza el canal de entrada MIC/LINE. Esto permite el uso del método send/return para añadir efectos internos, cambiar al balanceado estéreo, y utilizar los deslizadores del SP-808EX para ajustar los niveles de grabación.

Para grabar (o muestrear) con incluso ajustes más sencillos, utilice el **AUX IN** como la entrada para grabar. En este caso, las líneas del mezclador interno y las funciones no se utilizan, lo que le permite grabar directamente a las pistas (o muestrear directamente a los pads (para la figura del mezclador, → consulte p. 101).

Conecte el dispositivo que debe ser utilizado para la entrada AUX IN y realice los cambios en los ajustes que se describen a continuación.

#### Grabar a Través de AUX IN

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
2. Pulse [▼] varias veces para capturar la tercera pantalla (AUX In&Out).
3. Gire el dial VALUE/TIME para cambiar el ajuste "In" de "THRU (→LINE)" a "REC (orPLAY)." Durante la grabación, la entrada del sonido a través de AUX IN también se graba.
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Ajuste el nivel con el mando de sensibilidad de entrada AUX IN.



Baje por completo los mandos de sensibilidad de entrada MIC y LINE y baje, también completamente, todos los deslizadores excepto "MASTER."



No puede grabar el sonido con efectos internos o ecualización aplicada.



Si está utilizando AUX IN y OUT como jacks de envío y de retorno para un efecto externo, utilice los ajustes descritos anteriormente cuando grabe el sonido de efecto devuelto.

# Capítulo 7 Editar Pistas Grabadas [1] (Quick Edit)

Es posible recortar libremente, arreglar de nuevo, y copiar frase en las pistas. Facilita el proceso de construir pistas repitiendo frases (tiempos de pausa), y crear nuevas versiones de canciones (cambiando su composición). Existen dos maneras de editar canciones, que se describen a continuación.

## Quick Edit:

Puede definir y editar visualmente y rápidamente mientras visualiza la pantalla Play List (p. 24).

## Edición realizada en cada una de las pantallas Edit:

Ésto es para editar información así como a través de las pistas.

Este capítulo explica los fáciles procedimientos Quick Edit. Con Quick Edit, puede cortar, pegar, insertar, y borrar material en las pistas.



En Quick Edit, no puede pegar o insertar información en una pista diferente, y no puede utilizar la función para repetir un número de veces. Estos procedimientos se pueden realizar en la condición Edit (Capítulo 8 → consulte p. 99, 100).



En Quick Edit, no aparecen mensajes de confirmación, como por ejemplo "ARE YOU SURE?", en la pantalla cuando realiza un paso. Además, cuando ejecuta un número de pasos continuamente, al pulsar [UNDO/REDO] solo **funciona con el último paso realizado**. Para evitar que las canciones importantes sean irrecuperables mediante el arrastre y operaciones por error o accidentales, la edición empieza sólo después de guardar la canción (p. 80).

## Realizar el Proceso Quick Edit

1. Ajuste el segmento de la canción que se deba editar.
2. Cuando pegue o inserte, mueva la posición de la canción actual al punto donde desea pegar o insertar el material.
3. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse uno de los botones del cursor para ejecutar.

A continuación, cada uno de los procedimientos se explican en detalle.

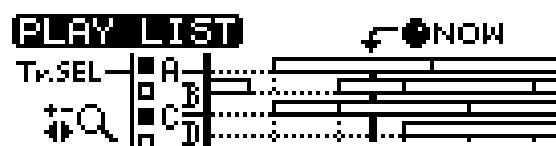
## Determinar el Segmento a Editar

Ajustar el segmento a editar se realiza en la pantalla Play List, utilizando la función Region In/Out o la función Mark Phrase.

## Seleccionar un Segmento (Region In/Out)

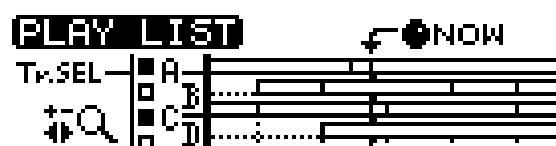
### Ajustar Segmentos con Region In/Out

1. Pulse [PLAY] de 1–3 veces para pasar a la pantalla Play List.
2. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse el botón [STATUS] en cada pista, destacando el cuadro "Tr.SEL" en negro sólo para las pistas que tienen segmentos seleccionados para la edición (se puede seleccionar más de una pista).



3. Mueva la posición de la canción actual al punto de inicio del segmento.
4. Pulse [REGION IN/OUT] para especificar el principio (en punto) del segmento.

El botón empieza a parpadear.



5. Mueva la posición de la canción actual al punto final del segmento.

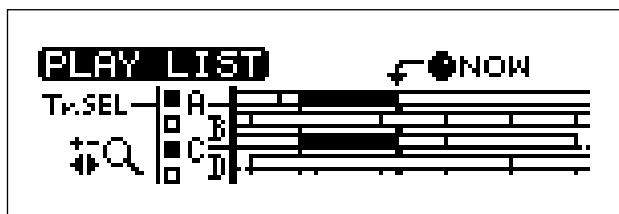
Las frases se destacan en negro, y se completa la selección de un segmento.



## Editar Pistas Grabadas [1] (Quick Edit)

6. Pulse [REGION IN/OUT] para especificar el final (punto de salida) del segmento.

La frase se destaca en negro y, a continuación, ajuste el segmento ([REGION IN/OUT] se ilumina).



### MEMO

Para cancelar completamente estos ajustes para un segmento, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [EXIT/NO].

### MEMO

En lugar de realizar los Pasos 3–6, también puede seleccionar el segmento pulsando [REGION IN/OUT] dos veces (una para el punto de entrada, y otra para el punto de salida) a medida que la canción avanza.

### Ajustar la posición de la canción actual al principio y final de la frase en una pista (función PREVIOUS/NEXT)

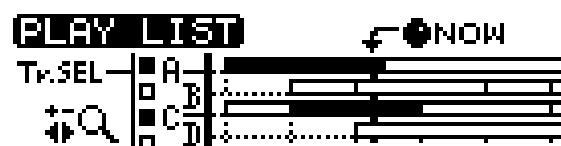
En la pantalla Play List, si mantiene presionado el [SHIFT] y pulsa [▶], puede avanzar hacia la posición de la canción actual en el principio y final de la siguiente frase en la pista en secuencia. Esto resulta útil en el paso 3 cuando seleccione las frases no relacionadas con compases y tiempo mediante Region In/Out. (Al mantener presionado el SHIFT] y pulsar [◀], puede avanzar hacia la posición de la canción actual en secuencia hasta el final y principio de la frase anterior.)

## Seleccionar una Frase (Mark Phrase)

### Ajustar Segmentos con Mark Phrase

- Pulse [PLAY] de 1–3 veces para pasar a la pantalla Play List.
- Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse el botón [STATUS] en la pista que se deba ajustar, destacando en negro el cuadro "Tr.SEL" (se puede seleccionar más de una pista).
- Mueva la posición de la canción actual hasta el punto de la frase que se deba ajustar (marcado).
- Pulse [MARK ON].

La frase por completo se destaca en negro, y luego la frase se ajusta ([MARK ON] se ilumina).



- Repita los Pasos 2–4 para ajustar los segmentos como sea necesario.

También puede seleccionar frases simultáneamente.

### MEMO

Para borrar una marca de una única frase, mueva la posición de la canción actual a esta frase, luego mientras mantiene presionado el [SHIFT], pulse [MARK ON]. Para borrar todas las marcas, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [EXIT/NO].

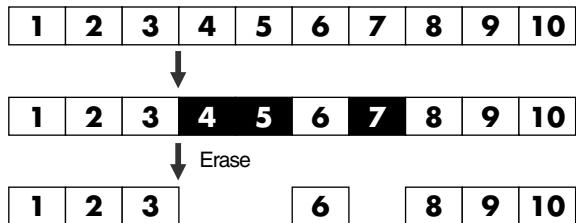
### MEMO

En lugar del paso 3 y 4, puede marcar una frase en el punto pulsando [MARK ON] mientras la canción se reproduce.

## Editar Segmentos Seleccionados

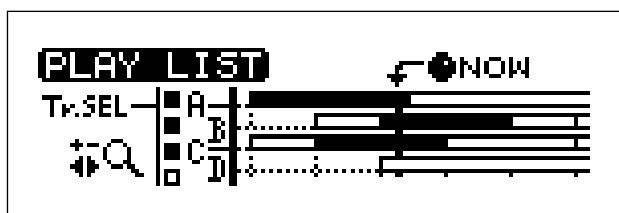
### Erase

La función erase elimina frases de las pistas y borra el segmento seleccionado. (Erase se activa sólo en Quick Edit. No aparece en el menú Edit visualizado cuando pulsa [SONG/TRACK].)

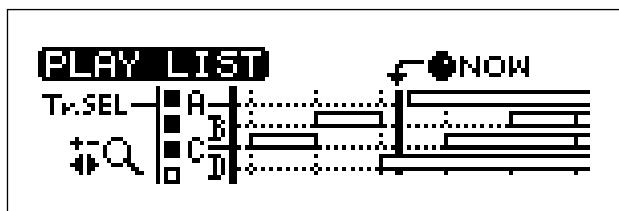


### El Proceso de Borrado

- Utilizando Region In/Out o los puntos de marca, seleccione el segmento que desea eliminar.

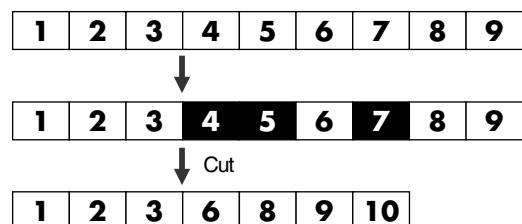


- Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [←] (ERASE). La frase en el segmento seleccionado se borra de la pista.



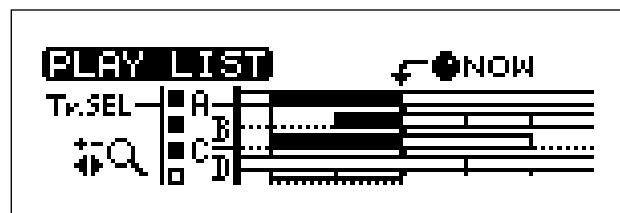
### Cortar Segmentos (Cut)

La función Cut retira la frase del segmento seleccionado en la pista, y desplaza las siguientes frases hacia adelante. Esto es lo mismo que juntar cinta de audio o película de cine. (Cut se activa sólo en Quick Edit. No aparece en el menú Edit visualizado cuando pulsa [SONG/TRACK].)

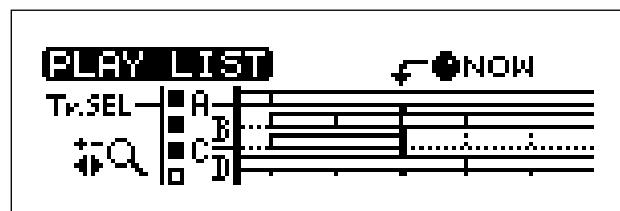


### El Proceso de Corte

- Utilizando Region In/Out o los puntos de marca, seleccione el segmento que desea cortar.



- Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [→] (CUT). La frase en el segmento seleccionado se corta de la pista y las frases siguientes son, luego, desplazadas hacia adelante para ocupar el espacio que se ha dejado anteriormente.



#### CONSEJO

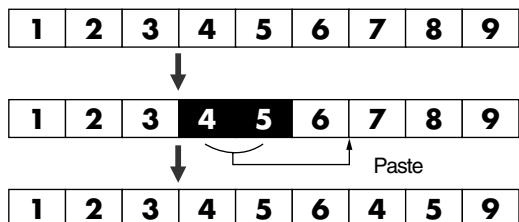
Si corta un segmento que no empieze y acabe exactamente en un tiempo o barra de compás, las frases que siguen que se desplazan no se acomodarán a los compases, lo que entonces provoca un inconveniente en la edición. Cuando corta segmentos, puede utilizar el [◀◀] o [▶▶] (los botones Measure) o Region In/Out para comprobar que se corta el segmento en unidad de compases antes de continuar.

#### MEMO

Puede dividir la Frase realizando esta operación mientras se visualiza la pantalla "Adjust Timing".

### Pegar a una Posición Diferente (Paste)

La función Paste toma una frase en el segmento seleccionado y escribe (copia) la misma frase a otra posición seleccionada.

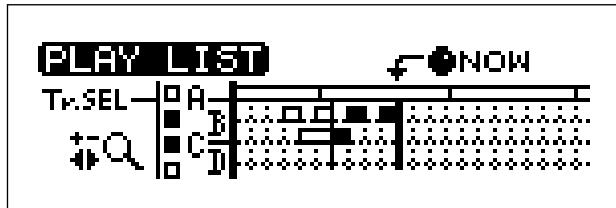


#### NOTA

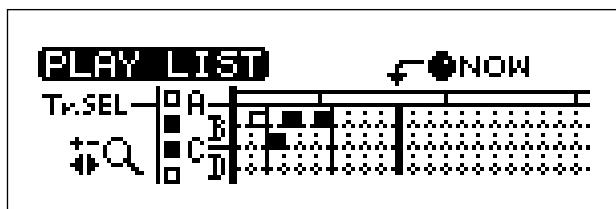
En Quick Edit, el destino del pegado se limita a **cualquier posición en la misma pista**. El Pegado a otras pistas o pegado varias veces se activan en la pantalla Paste (próximo capítulo) visualizada desde el menú [TRACK/DISK].

### El Proceso del Pegado

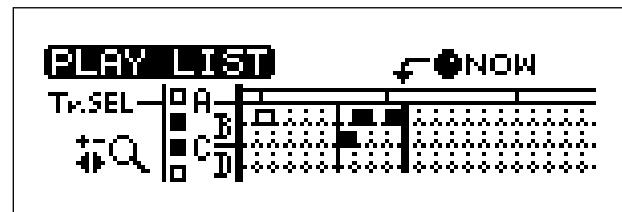
1. Utilizando Region In/Out o los puntos de marca, seleccione el segmento que se debe utilizar como origen del pegado.



2. Desplace la posición de la canción actual al destino del pegado.



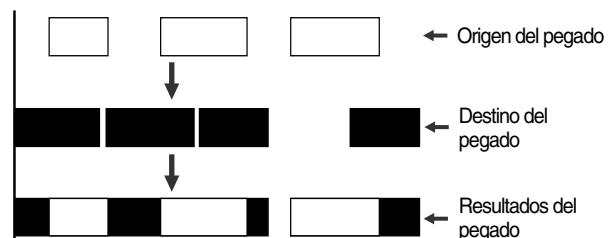
3. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [▲] (PASTE). La frase en el segmento seleccionado se pega a la posición también seleccionada. Cuando esto ya se ha hecho, la frase que se encontraba previamente en esta posición se sobrescribe. (Después de pegar, la posición de la canción actual se desplaza al **final del segmento que contiene el destino del pegado**. El segmento que contiene el origen del pegado no se verá afectado.)



4. Para pegar la misma frase otra vez, repita el Paso 3.

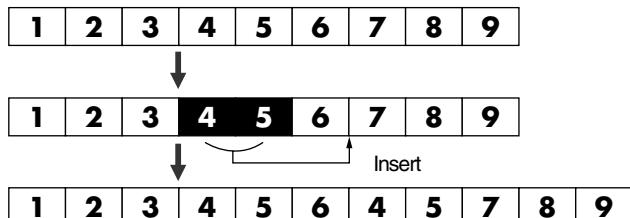
#### NOTA

Si el origen del pegado en el Paso 1 no es continuo (si tiene lagunas entre el material), las porciones del destino del pegado que corresponden a estas lagunas no se eliminan, pero permanecen tal cual son.



## Insertar a una Posición Diferente

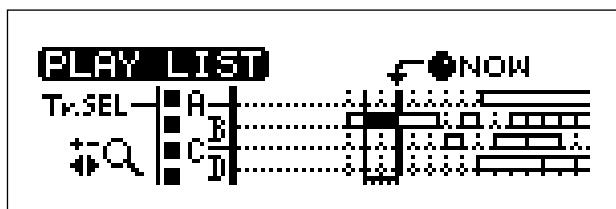
La función Insert toma una frase en el segmento seleccionado e inserta la misma frase a otra posición seleccionada, desplazándola hacia atrás las frases que vienen después de esta posición.



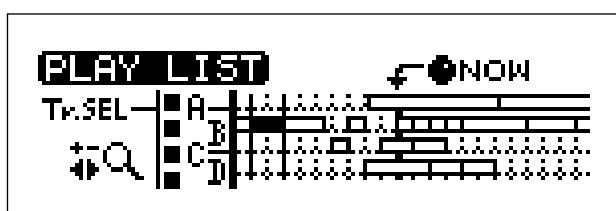
En Quick Edit, el destino de la inserción se limita a **cualquier posición en la misma pista**. La inserción a otras pistas o la inserción varias veces se activa en la condición Edit (próximo capítulo).

## El Proceso de Inserción

- Utilizando Region In/Out o los puntos de marca, seleccione el segmento que se utilizará como origen de inserción.

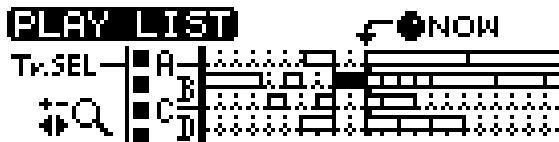


- Desplace la posición de la canción actual al destino de inserción



- Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [▼] (INSERT).

La frase en el segmento seleccionado se inserta a la posición también seleccionada, y la frase que sigue se desplaza hacia atrás. Una vez insertada, no se ve afectada la posición de la canción actual ni el segmento que contiene la frase del origen de inserción.



- Para insertar la misma frase otra vez, repita los Pasos 1-3.



Si selecciona un segmento que no empiece y acabe exactamente en un tiempo o en una barra de compás, las frases siguientes que se desplazan no se acomodarán a los compases, lo que entonces provoca un inconveniente en la edición. Cuando inserte segmentos, puede utilizar el [◀◀] o [▶▶] (los botones Measure) o Region In/Out para comprobar que el segmento se inserta en unidad de compases antes de continuar.

## Nota Técnica

Incluso cuando pegue e inserte, no se crea nueva información audio en el disco (se utiliza la información existente). Por tanto, el tiempo de grabación restante para muestrear o Track Audio Recording no disminuye.

Incluso si borra o corta, esto no se refleja directamente en el tiempo restante para la grabación (o muestreo). Esto es debido al hecho que el SP-808EX **no elimina ninguna información existente en el disco hasta que se realiza el procedimiento Cleanup Disk (p. 52)**. (Se hace de esta manera para mejorar la respuesta operativa.) Si no dispone de suficiente espacio en el disco, luego realice el procedimiento Cleanup Disk.

# Capítulo 8 Editar Pistas Grabadas [2] (Seleccionar desde el Menú)

Las siguientes funciones están disponibles en el **menú Edit**, que aparece cuando se pulsa [SONG/TRACK].

- Adjust Timing
- Move
- Paste
- Insert



Puede copiar e insertar a otras pistas, y también ajustar el número de interpretación. (Realizar paste/insert una vez en la misma pista se puede hacer con Quick Edit past/insert. → p. 95, 96).

## Ajustar con Precisión la Temporización de Cada Frase (Adjust Timing)

### Ajustar con Precisión la Temporización de Expresión

La posición de frases en las pistas (el tiempo de expresión) está determinado con los siguientes formatos.

- Compás de inicio de tiempo, y número de pulsación (Start)
- La longitud de expresión en tiempos y pulsaciones (Duration)

La función **Adjust Timing** es para cambiar estos valores.

También puede realizar otros ajustes en la misma pantalla, como el nivel de volumen.

Adjust Timing comprende tres pantallas.

La primera pantalla es para seleccionar frases, y la segunda y tercera pantalla son para cambiar ajustes.

#### Ajustar la Temporización de Expresión de Frase

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Adjust Timing?" y pulse [ENTER/YES].

Aparecerá la pantalla Adjust Timing.



También puede hacer aparecer la pantalla ADJUST TIMING manteniendo pulsado [SHIFT] y presionando QUICK EDIT [REGION IN/OUT].

3. Seleccione la pista deseada pulsando su [STATUS] mientras [SHIFT] se mantiene pulsado.

La pista seleccionada (A-D) aparecerá en "Tr."

4. Gire el dial VALUE/TIME para cambiar la posición de la canción actual.

Las frases se **destacan en negro en secuencia** en la pantalla a medida que pasa a través de ellas.

5. Cuando la frase a ajustar se destaca, pulse [▼].



Dicha frase se selecciona, y aparecerá la pantalla Edit.

6. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Start," y pulse [◀] o [▶] y gire el dial VALUE/TIME para cambiar el ajuste (measure, beat, y tick).
7. Seleccione "Duration" (la longitud de la frase) de la misma forma, y gire el dial VALUE/TIME para cambiar dicho valor (número de tiempos y pulsaciones).
8. Si es necesario, pulse [▼] repetidamente hasta que aparezca la tercera pantalla, seleccione "WaveOffset" o "WaveEnd" (como se explica a continuación), y gire el dial VALUE/TIME para cambiar el valor (hasta un máximo de siete dígitos).
9. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Guarde la canción (p. 80) para guardar estos cambios.



Mientras esté en la pantalla ADJUST TIMING, puede dividir la Frase en la ubicación actual (Now Time) manteniendo pulsado [SHIFT] y presionando [▶].



Pulsando [UNDO/REDO] inmediatamente después de este procedimiento se restauran los ajustes actuales en el paso 4.



El punto en el que "Start" (Paso 6) y "Duration" (Paso 7) de una frase se puede cambiar está limitado por la frase anterior y posterior; es decir, las frases en la misma pista no se pueden sobreponer. Además, un tiempo, como se indica aquí, siempre significa una negra (96 pulsaciones). Esto no está afectado por el ritmo en cada compás.

### Desplazamiento y Punto Final

El SP-808EX lee información en forma de onda desde discos especificados según el arreglo de las frases en las pistas.

**WaveOffset** y **WaveEnd**, los parámetros seleccionados en el paso 8, determinan qué parte de la información de la parte se utiliza para una frase.

**WaveOffset:**

Especifica y cambia el **punto de inicio para leer** las formas de onda del disco. El punto especificado se sitúa en la posición determinada en Adjust Timing "Start" (en la segunda pantalla).

**WaveEnd:**

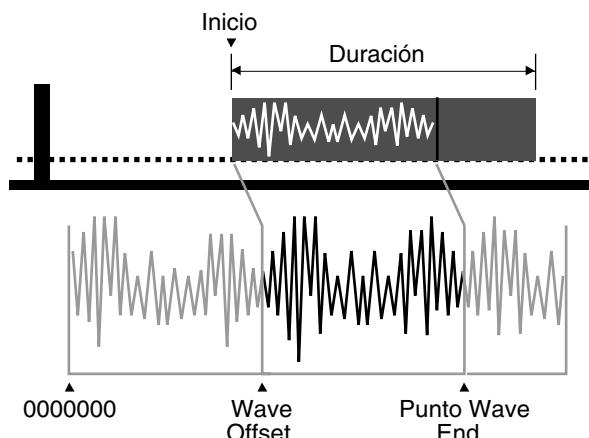
Especifica y cambia el **punto final para leer** las formas de onda del disco. Si este punto está antes del final del segmento resultante del ajuste "Duration" en Adjust Timing (en la segunda pantalla), aunque aún esté en la misma frase, el sonido se detiene.



Si un pad que contenga un sonido en bucle grabado en Event Recording (Realtime o Step), se designa el punto final del bucle en la pista.



Si "LOOP-END" fue el modo de muestreo utilizado durante Event Recording, no puede seleccionar un valor inferior al valor fijado.



El desplazamiento y el punto final se indican con valores de 7 dígitos como los puntos de inicio de lectura de la muestra (p. 57). La cantidad de tiempo indicada por "0000001" está determinada por el intervalo de muestra (a 32 kHz y con Vari Pitch desactivado, que equivale a 1/2,000 de un segundo). Esto no cambia con la longitud del tempo ni el compás.

**Nota Técnica**

El valor inicial de desplazamiento varía según la forma en la

que la frase se arregla en la pista.

Por ejemplo, supongamos que el punto de inicio de una muestra se retrasa (p. 57) por "0000320," y se graba un sonido pad en la pista en Event Realtime Recording (p. 71). En este caso, un vacío de "0000320" aparecerá delante del punto donde la información de sonido utilizada por la frase en la pista empieza a reproducirse.

Por otro lado, el valor inicial de desplazamiento para frases grabadas en Direct Recording (p. 82) se ajusta a "0000000."

**La Relación entre Cleanup Disk y "Punto Wave End"**

En las formas de onda utilizadas por frases en las pistas, lo que se borra en el procedimiento Cleanup Disk "STANDARD" (p. 52) es la parte del inicio de la frase al punto de inicio. La parte que viene después de "Duration" normalmente no se borra. Por eso, cuando cuando intente situar sólo una pequeña parte de la longitud grabada (o muestreada) de la frase en una canción, el tiempo de grabación disponible restante puede que no incremente mucho, incluso después de que se realice la operación Cleanup Disk.

Sin embargo, en este caso, **la parte en la frase que viene después del punto final (WaveEnd) se borra**.

En este caso, realice clean up disk después de mover hacia delante el punto final de cada frase dentro del área que no afecta el sonido de la frase que necesita. Así podrá liberar más tiempo de grabación.

**Cambiar el Volumen de Cada Frase**

En la **segunda pantalla de Adjust Timing** mencionada anteriormente, **el volumen de cada frase** se indica en la parte superior derecha de la pantalla. Puede cambiar el volumen (0–100) de la frase seleccionada destacando el valor numérico y girando el dial VALUE/TIME para cambiar el número.



El valor antes del cambio representa el volumen ajustado al pad cuando se pulsa durante Event Recording (frases creadas en el registro 100 de Track Audio Recording). "100" indica el volumen en la grabación (o muestrear).

### Editar Segmentos Seleccionados

#### Desplazarse a una Pista Seleccionado y Posición (Move)

Esta función es para transferir materiales a otros puntos en la canción. La función Move le permite desplazarse a un segmento seleccionado **incluso a una posición en otra pista**. (Si desplaza un segmento a otro punto en la misma pista, también puede utilizar Paste (p. 95) junto con la función Erase (p. 94) en Quick Edit.)

#### Desplazar un Segmento Seleccionado

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Move?" y presione [ENTER/YES].
3. Pulse [◀] o [▶] para seleccionar "Track A→A" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "move source track" y "move destination track" (seleccione A, B, C, o D, o todas las pistas para cada A-D).
4. Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para seleccionar cada uno de los dígitos para "In Time" (measure, beat, y tick), y gire el dial VALUE/TIME para ajustar el punto de inicio de la fuente de desplazamiento.
5. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar "Out Time" (el punto final de fuente de desplazamiento).
6. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el "Move To" (destino del desplazamiento).
7. Pulse [ENTER/YES].

El mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?" aparece en la pantalla.

8. Pulse [ENTER/YES] para ejecutar el desplazamiento. La frase preexistente en el destino del desplazamiento se sobreescribe y borra.)
9. Para cancelar el movimiento, pulse [UNDO/REDO] inmediatamente después que se ejecute. Cuando el desplazamiento es completo, pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

#### MEMO

En el paso 3, si se selecciona "A-D" (todas las pistas) como fuente de desplazamiento, la selección de "A-D" como destino de movimiento se determina automáticamente ("A-D" no se puede seleccionar como destino de desplazamiento en cualquier caso.)

#### MEMO

Si el botón Locator iluminado (p. 37) se pulsa durante los pasos 4–6, la posición registrada para dicho Locator se selecciona para el parámetro ajustado.

#### Pegar repetidamente en las Pistas Seleccionadas (Paste)

Esta función le permite pegar un segmento seleccionado a cualquier posición en la canción, **incluyendo puntos en otras pistas**, y para ajustar **el número de veces** que se debe pegar el fragmento.

#### Pegar un Segmento Seleccionado a Otra Posición

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Paste?" y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [◀] o [▶] para seleccionar "Track A→A" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "paste source track" y "paste destination track" (seleccione A, B, C, o D, o todas las pistas para cada A-D).
4. Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para seleccionar cada uno de los dígitos para "In Time" (measure, beat, y tick), y gire el dial VALUE/TIME para ajustar el punto de inicio de la fuente de pegado.
5. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el "Out Time" (el punto final de la fuente de pegado).
6. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el "Paste To" (el punto de inicio del destino de pegado).
7. Seleccione "Repeat Times" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el número de veces que se debe repetir el pegado.
8. Pulse [ENTER/YES].

El mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?" aparecerá en la pantalla.

9. Pulse [ENTER/YES] para ejecutar el pegado. La frase anterior al punto de pegado se sobreescibirá y borrará.)
10. Para cancelar el pegado, pulse [UNDO/REDO] inmediatamente después de que se ejecute. Cuando el pegado finalice, pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

#### MEMO

En el paso 3, si se selecciona "A-D" (todas las pistas) como fuente de pegado, la selección de "A-D" como destino de pegado se determina automáticamente (y "A-D" no se puede seleccionar como destino de pegado en ningún otro caso).

#### MEMO

Si se pulsa el botón iluminado Locator (p. 37) durante los pasos 4–6, la posición registrada para el Locator se selecciona para el parámetro ajustado.

## Inserción Repetida para Seleccionar Puntos (Insert)

Esta función le permite insertar un segmento seleccionado a cualquier posición en la canción, **incluyendo puntos en otras pistas**, y ajustar el **número de ligados** del segmento a insertar.

### Insertar un Segmento Seleccionado en Otra Posición

1. Pulse [SONG/TRACK].
  2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Insert?" y pulse [ENTER/YES].
  3. Pulse [◀] o [▶] para seleccionar "Track A→A" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "insert source track" y "insert destination track" (seleccione A, B, C, o D, o todas las pistas para cada A-D).
  4. Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para seleccionar cada uno de los dígitos para "In Time" (measure, beat, y tick), y gire el dial VALUE/TIME para ajustar el punto de inicio de la fuente de inserción.
  5. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar "Out Time" (el punto final de la fuente de inserción).
  6. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar "Insert To" (el punto inicial del destino de inserción).
  7. Seleccione "Repeat Times" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el número de veces que se debe repetir la inserción.
  8. Pulse [ENTER/YES].
- El mensaje de confirmación "ARE YOU SURE?" aparecerá en la pantalla.
9. Pulse [ENTER/YES] para ejecutar el pegado. La frase existente justo antes del destino de inserción se sobreescibirá y borrará.)
  10. Para cancelar la inserción, pulse [UNDO/REDO] inmediatamente después de que se execute. Cuando se complete la inserción, pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



En el paso 3, si "A-D" (todas las pistas) se selecciona como la fuente de inserción, la selección de "A-D" como destino de inserción se determina automáticamente (y "A-D" no se puede seleccionar como destino de inserción en cualquier otro caso).



Si se pulsa el botón iluminado Locator (p. 37) se pulsa durante los pasos 4–6, la posición registrada en el Locator se selecciona para el parámetro ajustado.



Si corta un segmento que no empiece ni finalice exactamente en un tiempo o barra de compás, las siguientes frases no coincidirán con las barras de compases, lo que lo convierte en un inconveniente a la hora de editar. Cuando se insertan segmentos, es mejor editar el segmento con unidades de compás antes de continuar.

### Cuando se producen Interferencias entre Frases

Cuando las frases que utilicen sólo sonidos de bajo u otros sonidos parecidos se reproducen continuamente en una pista que no disponga de espacio entre las frases, se puede producir una pequeña interferencia en los puntos donde la frase finaliza y la siguiente empieza.

En dichas situaciones, utilizando el procedimiento anterior para ajustar "FadeSw" a ON puede mejorar el sonido.

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▲] o [▼] para seleccionar "Set Song Param?" y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [◀] o [▶] para seleccionar "FadeSw" para la pista deseada, y gire el dial VALUE/TIME para ajustarlo a ON.
4. Pulse [PLAY] para volver a la pantalla HOME.

### Nota Técnica

Cuando "FadeSw" se ajusta a ON, el SP-808EX acorta ligeramente la duración de cada frase en una cadena continua de frase en respuesta al tempo. Esto acelera el funcionamiento de la función Fade Out del SP-808EX, y ayuda a suprimir las interferencias en los puntos discontinuos en las Ondas.



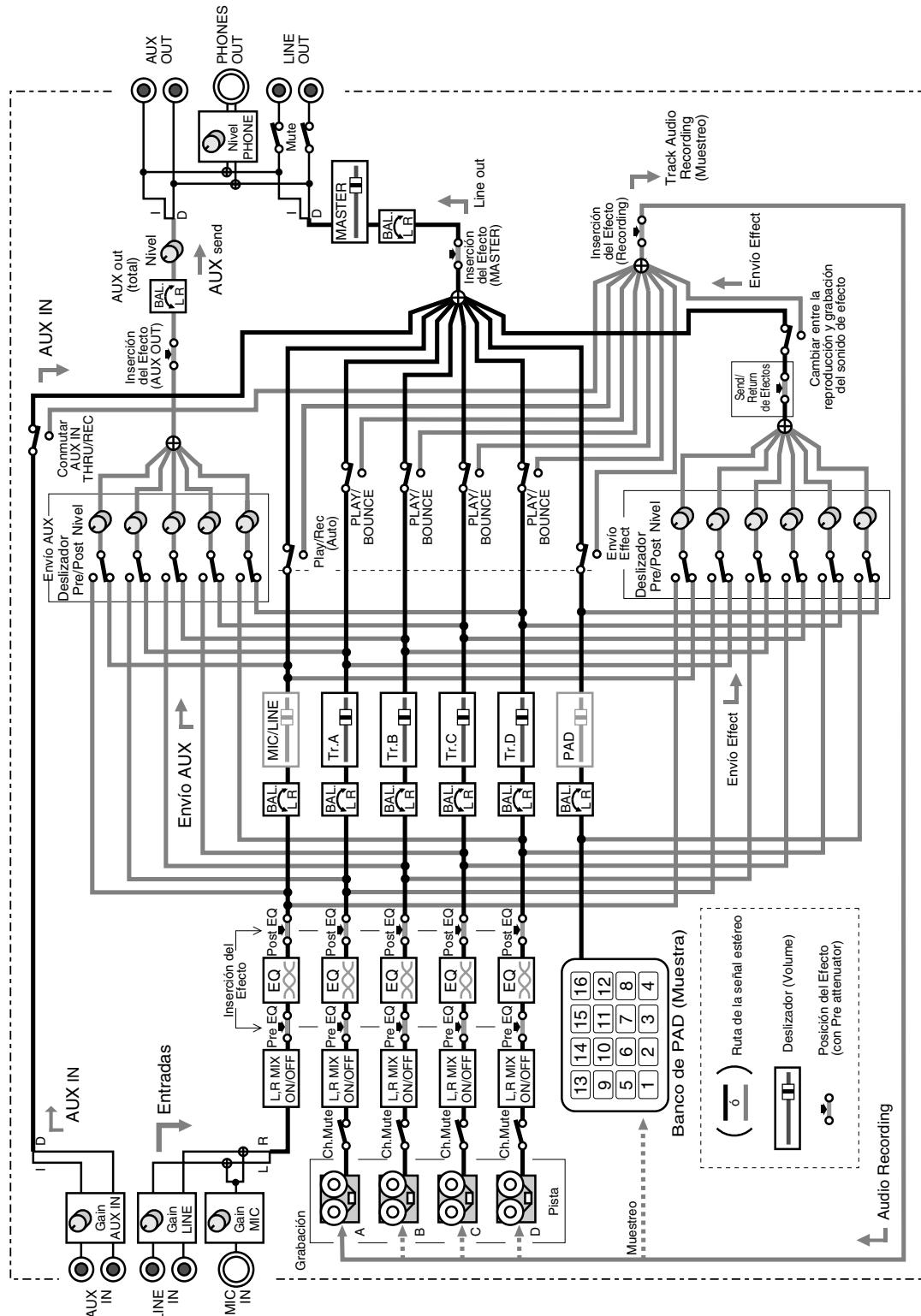
Puede que este efecto no se consiga si la interferencia se produce en la misma frase.

# **Capítulo 9 Grabar a un Grabador Externo (Mixdown)**

Después de haber finalizado los arreglos y las grabaciones de las frases en las pistas, puede continuar grabando la canción a un dispositivo de grabación externo (como un MD, DAT, o grabador de cinta) mientras ajusta el balance del volumen y los efectos para obtener el producto acabado. Esta operación se conoce como **mixdown**. La utilización correcta del mezclador interno se convierte en la clave del proceso.

## **El ajuste del Mezclador (Image)**

La sección de mezcla del SP-808EX realiza las conexiones internas que aparecen a continuación.



**NOTA**

Los ajustes del mezclador (excepto la posición del deslizador y algunos otros ajustes) se guardan como parte de la información de la canción cuando ésta se guarda (p. 80).

## El Proceso de Mezcla

El proceso de mezcla (Mixdown) se realiza de la siguiente forma.

1. Conecte el MASTER OUT del SP-808EX a la entrada del grabador externo.
- La ampliación SP808-OP1 (o SP808-OP2) opcional se requieren para hacer las conexiones digitales (p. 169).
2. Seleccione el patch de efecto de los efectos internos y ajústelo en el mezclador.
3. Pulse [STATUS] para las pistas a reproducir para que se iluminen en verde.
4. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione Locator [CLEAR] para pasar a la pantalla Mixer View (p. 24).
5. Reproduzca la canción desde el principio, y mueva los deslizadores para conseguir el balance de volumen deseado.
6. Pulse [◀] o [▶] para seleccionar ajustes como el nivel de envío y el balance de izquierda a derecha de cada pista, y gire el dial VALUE/TIME para realizar los ajustes.
7. Ajuste el sonido de cada pista con el ecualizador (se describe a continuación).
8. Ajuste el nivel de grabación del grabador externo.
9. Empiece a grabar con el grabador externo, e inicie la reproducción en el SP-808EX.

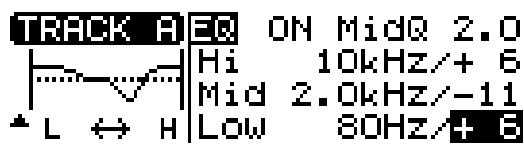
La mezcla empieza.

**MEMO**

Para ajustes más detallados en los pasos 4 y 5, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [EFFECTS] en cada canal, y realice los ajustes en la pantalla de cada pista. Pulse [▼] repetidamente para que aparezca la pantalla Equalizer en el paso 6.

**Utilizar el Ecualizador**

Pulsando [EFFECTS] de la pista mientras mantiene pulsado [SHIFT], y pulsando [▼] algunas veces aparece la pantalla Equalizer. El ecualizador utilizado para cada pista es exactamente el mismo ecualizador paramétrico de 3 bandas utilizado para la entrada MIC/LINE. (Para descripciones de cada parámetro que aparece en la pantalla, → consulte p. 53.)

**Si el Balance Estéreo de MASTER OUT no está equilibrado**

Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para que aparezca la pantalla "MIX COMMON" y pulse [▲] para seleccionar "Balance," y gire el dial VALUE/TIME para definir el ajuste.

El intervalo de ajuste es de L63 (sólo salida izquierda) a 0 (balance izquierda-derecha igual) a R63 (sólo salida derecha).

## Reproducir una Pista Estéreo en Monoaural

Si la frase en la pista se graba en estéreo o en monoaural se determina cuando se graba en Track Audio Recording (o cuando se muestren los pads). Sin embargo, con el siguiente procedimiento, puede **mezclar los sonidos izquierdos y derechos** y reproducir todas las frases en las pistas monoauralmente.

### Reproducir Frases Estéreo en Monoaural

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [EFFECTS] de la pista para que aparezca la pantalla Tr.A-D.
2. Asegúrese que "Merge-L&R" está seleccionado y gire el dial VALUE/TIME para ajustarlo a "ON."
3. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

**CONSEJO**

El parámetro "Balance" se encuentra en la pantalla que aparece en el paso 1. Si lo selecciona pulsando [▲] y gira el dial VALUE/TIME para cambiar el ajuste, el balance del volumen de izquierda-derecha cambiará. Cuando "Merge-L&R" se ajusta a "ON" (salida monoaural), y el efecto de "Balance" cambiante es como el de ajustar la panoramización en un mezclador normal.

### Añadir Efectos Internos durante Mixdown

Siempre que añada efectos, no sólo durante la mezcla, compruebe que los siguientes dos puntos están preparados.

1. Pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], para que se ilumine, y activar los efectos.
2. Si el indicador del controlador Realtime Effects "b" (FILTER ISOLATOR) está iluminado, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [SELECT ROW] para pasar a "a" (PATCH).

### Situación de los Efectos Internos en el Mezclador

Durante la mezcla, las principales formas con las que se utilizan los efectos internos son las siguientes.

#### Send/Return:

(La señal que el nivel a los efectos que se puede determinar para cada pista individual, se mezcla en la salida a través de los efectos comunes. Se utiliza para la reverberación y otros efectos similares.)

#### Master Insert:

(Inserta los efectos en la salida estéreo final enviada al dispositivo de grabación externo. Se selecciona para la compresión o ecualización de la señal general.)

#### Channel Insert:

(La señal se inserta en una única pista especificada.)

Se seleccionan con el siguiente procedimiento.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para que la pantalla "MIX COMMON" aparezca.
2. Pulse [▼] dos veces, para pasar a "FxLoc." (localización de efectos).
3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el ajuste de lo siguiente.

**Send/Return:** "SEND/RETURN"

**Master Insert:** "INS MASTER"

**Channel Insert:** "Tr.A PRE-EQ" o "Tr.A POST-EQ" (aquí aparece "Tr.A...", indicando que en este caso, se selecciona la pista A).

4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

#### Cuando se selecciona Channel Insert en el paso 3

Selecciona si el efecto se añade antes o después del **ecualizador** de canal. Cuando se ajusta a "PRE-EQ" (preecuualizador), el efecto se añade antes del ecualizador; cuando se ajusta a "POST-EQ" (postecuualizador) el efecto se añade después.

Normalmente, se ajusta a "PRE-EQ." "POST-EQ" se utiliza en casos como en la elevación o el corte de intervalos de frecuencia específicos de la señal antes que vaya a efectos.

Por ejemplo, se realiza con efectos como la distorsión o la compresión.

### Ajustar el Nivel de Envío del Efecto de la Pista

Cuando se utiliza send/return para añadir efectos, pulse [EFFECTS] para cada canal de pista para activar y desactivar los efectos para cada pista.



Si cuando se pulsa [EFFECTS] en vez de estar iluminado parpadea, indica que el efecto se ha desactivado. Cuando se pulsa EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF], [EFFECTS] deja de parpadear y permanece iluminada, indicando que los efectos están activos.

Además, el nivel de señal enviado a los efectos por cada canal se ajusta con el siguiente procedimiento.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [EFFECTS] de la pista para que aparezca la pantalla de ajustes de pista.
2. Pulse [▼] o [►] para seleccionar el valor en el extremo derecho de la fila "Fx" (el nivel de envío de efecto).
3. Gire el dial VALUE/TIME para realizar el ajuste.
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Si selecciona un patch de efectos, utilice send/return para añadir el efecto.

(Pulse [FX INFO] y gire el dial VALUE/TIME para especificar el patch efecto, y pulse [ENTER/YES].)

## La Diferencia entre "Pre-Fader" y "Post-Fader"

Cuando utiliza los efectos en send / return, determina si la señal se envía a el efecto antes o después que vuelva a pasar a través del deslizador de cada canal (o el ajuste stereo balance).

### Pre-Fader:

Cambiar el valor del deslizador o el balance estéreo no tiene efecto en el nivel de señal enviado a los efectos.

### Post-Fader:

Al bajar el deslizador se reduce la señal enviada a los efectos. También se refleja en los ajustes stereo balance de los canales.

## Ajustar Pre- y Post-Fader para los Efectos

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [EFFECTS] de la pista para que aparezca la pantalla de ajustes de la pista.
2. Pulse [▼] o [▶] para seleccionar "PRE-F" (pre-fader) o "PST-F" (post-fader) en "Fx."
3. Gire el dial VALUE/TIME para comutar entre "PRE-F" y "PST-F."
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

## Insertar Compresor / EQ a MASTER OUT

Durante la mezcla, puede que desee controlar la señal que va a enviar a un dispositivo de grabación externo añadiendo un compresor (limitador) a la salida. En este caso, ajuste los efectos internos a Master Insert (INS MASTER) (p. 103).



El SP-808EX dispone de algoritmos (que forman la composición básica de los efectos) en los efectos internos para utilizarlos para este propósito. (como el patch efecto A82 "03>CompEtc" que incluye compresor/limitador, enhancer, ecualizador paramétricos, y supresor de interferencias en series. → Consulte p. 114)

Cuando se utilizan los efectos internos para otros propósito (como para la reverberación total), puede utilizar el compresor o ecualizador externo. En estos casos, conecte los efectos externos entre el SP-808EX y el dispositivo de grabación externo.

### SP-808EX MASTER OUT



### Efectos externos



### Dispositivo de Grabación Externo

Para los efectos utilizados sin sonido seco (compresor, ecualizador, etc.), no es efectivo para conectar los efectos al AUX IN/OUT utilizando el método send/return.

## Cuando los Sonidos de Efectos se Distorsionan (Effects Pre Attenuator)

Combinando las señales de cada una de las pistas y enviando la señal a los efectos mientras el nivel resultante se mantiene incrementado puede hacer que la señal exceda el nivel de entrada permitido del efecto, causando una distorsión den el sonido. En dichos casos, utilice el atenuador del mezclador, para que realice el siguiente procedimiento para suprimir el nivel.

## Prevenir la Distorsión con el Atenuador de Entrada de Efectos

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para que aparezca la pantalla "MIX COMMON".
2. Pulse [▼] tres veces para que aparezca la página "FX-Signal".
3. Confirme que se ha seleccionado "PreFX Att" (efecto preatenuador).
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el nivel de atenuación adecuado; seleccione 0, -3, -6, -12, -18, o -24 dB (cuando se selecciona 0 dB no se aplica atenuación).
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

### NOTA

Si no se precisa atenuación, vuelve al ajuste "0 dB." Si se mantiene la atenuación, más adelante no podrá enviar una señal suficientemente fuerte a los efectos.

### Utilizar AUX IN/OUT

La sección del mezclador del SP-808EX incluye prestaciones estéreo AUX IN y OUT.

#### La Entrada de Sonido desde los Jacks AUX IN

Además de poder mezclar salida en el MASTER OUT, puede utilizar el AUX IN para grabar a las pistas (o muestrear a los pads).

#### A los Jacks AUX OUT

Después de determinar las pistas individuales, se combinan y se envían en estéreo. El nivel de salida total y el stereo balance de AUX OUT se pueden ajustar por separado desde cada nivel de envío de la señal de los canales (p. 106).

Si el nivel de salida está afectado por los deslizadores del canal (post-fader) o no (pre-fader) se determina en cada canal.

A continuación tenemos el proceso, junto con algunos puntos a considerar, descritos en términos concretos.

### Ajustar el Nivel de Envío y Balance Estéreo a AUX OUT

Los siguientes cinco canales pueden funcionar como fuentes de señales a AUX OUT.

- Pistas A, B, C, y D
- MIC/LINE INPUT



Para enviar la salida desde el pad a las salidas AUX, mantenga pulsado [SHIFT] y presione el pad.

### Ajustar AUX OUT para Cada Canal

1. Mantenga pulsando [SHIFT] y presione [EFFECTS] para las pistas o el canal MIC/LINE para que aparezcan las pantallas de ajustes (para "Track A (-D)" o "MIC/LINE").
2. Pulse [↑], [↓], o [→] para seleccionar "PRE-F" (o "PST-F") en "Aux."
3. Gire el dial VALUE/TIME para pasar entre "PRE-F" y "PST-F." (como se describe a continuación)
4. Pulse [→] para seleccionar el valor en el extremo derecho de la fila "Aux" (el nivel de envío AUX).
5. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el nivel de envío de la señal.
6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Los ajustes en los pasos 2 y 3 determinan el punto desde el que la señal se envía a AUX para cada canal. Si se selecciona "PST-F" (post-fader), el nivel de salida estará influenciado por los deslizadores del canal; también está influenciado por los ajustes stereo balance del canal. Cuando se ajusta a "PRE-F" (pre-fader), los ajustes channel faders y stereo balance no

tienen efecto en el nivel de señal a AUX OUT.

### Utilizar Efectos Externos (Send/Return)

El SP-808EX dispone de un sistema de efectos internos. Utilizando AUX IN/OUT, lo puede combinar con su propio dispositivo de efectos externos, y añadir otro sistema de efectos utilizando Send/Return. Es adecuado cuando, por ejemplo, desea insertar efectos internos a un canal o a MASTER OUT mientras simultáneamente añade reverberación con el dispositivo de efectos externos.

Las conexiones estéreo para los efectos externos se realizan normalmente como se muestra a continuación.

SP-808EX **AUX OUT** → Dispositivo de Efectos Externos **IN**

SP-808EX **AUX IN** ← Dispositivo de Efectos Externos **OUT**



Desactive el sonido directo (seco) del dispositivo de efectos externos, extrayendo sólo el sonido efecto



Conecte sólo dispositivos de dos tipos de salida / **dos entradas** de estéreo completo o similar. Los dispositivos monaurales o **de única entrada**/tipo de salida única estéreo o similares no son adecuados para conectarse al AUX del OUT SP-808EX.



El nivel de envío a los efectos desde cada canal se ajusta como se describe en "Ajustar AUX OUT para Cada Canal."



Con los ajustes originales, el sonido de efecto devuelto se graba automáticamente cuando utiliza Track Audio Recording (o muestreo en los pads). Si no desea que se graben los sonidos de efecto desde un dispositivo de efectos externos conectado, después de consultar la siguiente sección, "Utilizar AUX IN como una Entrada Auxiliar" cambie el ajuste "AUX IN" a "THRU (→LINE)."

### Utilizar AUX IN como una Entrada Auxiliar

Además de ser una entrada devuelta para los dispositivos de efectos externos, AUX IN también se puede utilizar como entrada estéreo de propósito general. Los sonidos entrados aquí, normalmente se envían a MASTER OUT sin cambiar el nivel.

Además, durante las grabaciones de audio (o muestreo), la entrada de sonido desde AUX IN también se graba (en los ajustes originales). Si es necesario, también puede ajustar AUX IN para que la entrada de sonido de éste no se grabe.

## Evitar que la Entrada de Sonido de AUX IN se grabe

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MUTE] para que aparezca la pantalla "MIX COMMON".
2. Pulse [▼] repetidamente para que aparezca la tercera pantalla (AUX In&Out).
3. Pulse [▲] para seleccionar "In."
4. Gire el dial VALUE/TIME para cambiar el ajuste de "REC (orPLAY)" a "THRU(→LINE)."
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

## Utilizar AUX OUT como Salida Auxiliar

Además de funcionar como una forma de enviar señales externas a dispositivos de efectos externos (mencionado anteriormente), AUX OUT también se puede utilizar como una salida estéreo multi propósitos. Envíando la señal pre-fader (p. 104) desde cada canal, puede enviar los niveles para todos los canales (Pistas A-D y MIC/LINE) independientemente de MASTER OUT. Además, puede extraer los sonidos pad desde AUX OUT.

## Ajustar el Nivel AUX OUT y el Stereo Balance

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para que aparezca la pantalla "MIX COMMON".
2. Pulse [▼] repetidamente para que aparezca la tercera pantalla (AUX In&Out).
3. Pulse [▼], [▲], o [◀] para seleccionar "Out Lev."
4. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el nivel de salida Aux out.
5. Pulse [◀] para seleccionar "Bal."
6. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el Aux out stereo balance.
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

## Un Ejemplo de Utilizar AUX OUT como Monitor Out

Puede utilizar el AUX OUT como Monitor Out cuando los sonidos reproducidos desde el SP-808EX durante una interpretación en el escenario. Por ejemplo, puede que desee grabar los sonidos hacia la audiencia desde las pistas A-C además de extraerlo desde MASTER OUT. Puede tener instrumentos de percusión tocando negras repetidamente, o algún otro tipo de sonido guía percusión en la pista D extraído desde AUX OUT. Con este ajuste, puede conectar AUX OUT a un amplificador de auricular del monitor para el batería.

## Cuando desea utilizar el Método Insert para añadir Efectos Internos a AUX OUT

Cuando ajusta los efectos (como en la tercera pantalla MIX COMMON → consulte p. 103), seleccionando "INS AUX-OUT," puede insertar los efectos a AUX OUT.

AUX OUT también se puede utilizar como una pad cue (p. 48). Además, si está utilizando una ampliación multi I/O opcional (SP808-OP1), puede utilizarla como una pista D de salida directa. (Con la ampliación multi I/O, las pistas A-C ya están equipadas con salidas directas.) En ambos casos puede comutar la función en AUX Out Jack mode.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para que aparezca la pantalla "MIX COMMON".
2. Pulse [▼] repetidamente para que aparezca la tercera pantalla (AUX In&Out).
3. Pulse [▼] para seleccionar "OutJackMode."
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar de "AUX" (ajuste habitual), "PAD CUE" (Función Pad Cue → consulte p. 48), y "Track D" (Salida directa pista D → consulte p. 175).
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

## Utilizado con MIC/LINE IN

MIC/LINE IN se activa no sólo cuando se muestren, sino que lo hace todo el tiempo. Puede utilizar MIC/LINE IN para insertar ecualizadores y efectos independientemente y enviar señales a AUX OUT. Por eso, como una entrada durante la mezcla, ofrece una mayor funcionalidad que AUX OUT.

- Cuando se mezcla durante la sincronización (p. 178) con un secuenciador MIDI externo, conecte la salida del dispositivo de sonido externo y mezcle.
- Cuando se ecualiza el sonido devuelto desde los dispositivos de efectos externos, utilícelo para volver la entrada en vez de AUX IN.
- Cuando interprete en directo, conectando un micrófono de cabeza, puede mezclar su propia voz.

También puede encontrarle otros usos.



Con el SP808-OP1 (o SP808-OP2) opcional instalado, cuando reciba señales desde DIGITAL OUT de un dispositivo externo, el conector MIC/LINE IN no se puede utilizar (sólo AUX IN se puede utilizar).

# Capítulo 10 Utilizar los Efectos Internos

## Los Diferentes Usos de los Métodos Send/Return e Insert

Los ejemplos de la utilización de los métodos send/return e insert se le han presentado anteriormente; en las secciones dónde se hablaba del muestreo (Capítulo 3), la grabación audio de pista (Capítulo 6), y la mezcla (Capítulo 9). A continuación, se explican las diferencias en las maneras de utilizar Send/Return e Insert.

### Aplicar Efectos Utilizando el Método Send/Return

Puede utilizar el método send/return con los tipos de efectos que mezclan los sonidos de origen con los sonidos a los que se la han añadido efectos (como reverb o delay). Con el método send/return, el efecto se puede utilizar en múltiples canales de mezclador. Además, el nivel de envío desde cada canal se puede ajustar, lo que significa que la cantidad de efecto también se puede ajustar para cada canal.



Para una descripción del procedimiento para añadir efectos, consulte "Añadir Efectos Internos durante Mixdown" (p. 103).



El método send/return utiliza el patch de efectos que tiene sus ajustes del sonido de origen (p.ej. Dry Level) definidos a 0.



Si el sonido de efecto está distorsionado, puede equilibrar el nivel de envío a los efectos con el atenuador (PreFxAtt) en la segunda visualización de la pantalla "MIX COMMON". (p. 104)



En la pantalla Mixer View, puede ajustar el nivel de envío a los efectos mientras visualiza el estado de todos los canales. Para visualizar la pantalla, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse LOCATOR [CLEAR]. Para cambiar los ajustes, pulse [◀] o [▶] para desplazar ▼ en la parte inferior de la pantalla al canal deseado, luego gire el dial VALUE/TIME para realizar los cambios.



La señal de retorno de los efectos normalmente se mezcla en MASTER OUT. Además, durante la grabación audio de pista o muestreo, se devuelve automáticamente a las pistas o a los pads. Sin embargo, cuando el parámetro "Return" de la segunda pantalla de "MIX COMMON" está ajustado a "PLAY-ONLY," incluso durante la grabación audio de pista o el muestreo, el sonido de los efectos se mezcla en MASTER OUT. En esta condición, no se graba el sonido de los efectos.

### Aplicar Efectos Utilizando el método Insert

Los efectos que utilizan sólo sonidos procesados (como compressor, wah, phaser o etc.) sin mezclar los sonidos secos, se insertan normalmente en el recorrido de la señal del mezclador. Puede seleccionar MASTER OUT, AUX OUT, la entrada de cada canal, o la línea de la señal de grabación, como el destino de inserción. Para añadir los efectos con el método insert, cambie los efectos a la posición Insert (p. 103) y pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] para activar los efectos.



Cuando inserte en cada canal, puede tener la señal que debe entrar antes del ecualizador de canal (PRE-EQ), o después de la ecualización (POST-EQ) (p. 103).



También puede utilizar los efectos que mezclan los sonidos secos con los sonidos procesados (como reverb o delay) con el método insert. En tales casos, los ajustes del volumen del sonido seco se elevan en los patches de efectos. (Es aceptable no elevar el ajuste cuando el sonido de efecto solo se está utilizando para un efecto concreto.)

### Qué Significa Que [EFFECTS] esté Iluminado o Apagado

[EFFECTS] para cada canal (Pistas A, B, C, y D y MIC/LINE) determina si el canal tiene o no efectos aplicados a éste. Sin embargo, cambia según la posición del efecto, como se muestra a continuación.

#### Con el Método Send/Return

**Iluminado:** La señal se envía a los efectos.

**Parpadeo:** La señal se ha enviado a los efectos, pero el efecto (EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]) está desactivado.

**Apagado:** La señal no se envía a los efectos.

**Si pulsa EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]:**  
Activa y desactiva los efectos.

**Si pulsa [EFFECTS]:**

Determina si la señal se envía o no a los efectos.



Incluso cuando [EFFECTS] esté iluminado, no se añade ningún efecto si el nivel de envío del efecto está completamente bajado.

## Cuando Inserte en Uno de los Canales del Mezclador

- Iluminado:** El efecto se inserta en el canal, y se activa el efecto.
- Parpadeo:** El efecto se inserta en el canal, pero se desactive el efecto.
- Apagado:** El efecto no se inserta en el canal, y no se aplica ningún efecto.

**Si pulsa EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]:**

Activa y desactiva los efectos.

**Si pulsa [EFFECTS] cuando esté iluminado o parpadeando:**

Lo mismo que lo anteriormente descrito.

**Si pulsa [EFFECTS] cuando éste no esté iluminado:**

No ocurre nada.

## Cuando Inserte en MASTER OUT o en la Línea de la Señal de Grabación

- Iluminado:** El efecto se inserta y se activa.

- Apagado:** El efecto se desactiva.

**Si pulsa EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]:**

Activa y desactiva los efectos.

**Si pulsa [EFFECTS] cuando esté iluminado:**

Desactiva todos los efectos.

## Cuando Inserte en AUX Out

Todos [EFFECTS] están apagados. No ocurre nada cuando los pulsa.

**Si pulsa EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF]:**

Activa y desactiva los efectos.

## Editar y Guardar los Efectos

Los efectos internos del SP-808EX se suministran con 149 patches de efectos Predefinidos diferentes (sólo lectura). También puede editar los ajustes de los efectos y, a continuación, guardarlos como (reescribibles) patches de efectos de Usuario (149 de estos se pueden guardar en un único disco Zip.)

La edición progresará como se describe a continuación.

1. Selecciona el tipo de efectos (el algoritmo) a ser editado.
2. Edita los efectos.
3. Lo guarda a un patch de efectos de Usuario especificado.

### Seleccionar el Tipo de Efecto (Algoritmo)

Puede seleccionar uno de los veinte algoritmos de efecto diferentes (tipo de efectos). **Cuando cambie algoritmos, seleccione uno desde los patches de efectos Predefinidos A80–A99 en la pantalla Effects Information (pulse [FX INFO] y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar, y a continuación pulse [ENTER/YES] para ajustarlo).** Estos patches de efectos han sido preparados como plantillas para crear patches.



Para una descripción más detallada de cada función de algoritmo, consulte p. 112–148.

### Los Efectos se Editan en Cada una de las Siguientes Pantallas

1. En la pantalla "FX SW" (Comutador Effects), seleccione los patches de efectos y active y desactive cada sección de los efectos.

(Para visualizar la pantalla "FX SW", mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [FX INFO].)

2. En la pantalla "FX" (Lista de Parámetros), seleccione y ajuste los parámetros en cada efecto.

(Para visualizar esta pantalla desde "FX SW," resalte la abreviación del nombre del efecto, y pulse [ENTER/YES].)

3. En la pantalla "SAVE", guarde el contenido de los ajustes de los efectos a los patches de efectos.

(Para visualizar la pantalla Save, mantenga presionado el [SHIFT] y pulse LOCATOR [CLEAR].)



Si es necesario, los parámetros de efectos se pueden asignar a los mandos Realtime Effects, D Beam Controller, o Step Modulator, y la frecuencia de cambio, se puede ajustar en la pantalla Control Assign (cómo visualizar esta pantalla se describe más tarde).

## Utilizar los Efectos Internos

Algoritmo		Plantilla del patch de Efectos	Función
01	ISOLATOR & FILTER	A80 01>Iso&Fil	Isolator + Filter
02	CENTER CANCELER	A81 02>Ct.Canc	Center Canceler
03	STEREO DYNAMICS PROCESSOR	A82 03>CompEtc	Comp/Limiter, Enhancer, Otros Efectos
04	REVERB & GATE	A83 04>Rev&Gat	Pre-EQ + Reverb + Gate
05	TAPE ECHO 201	A84 05>TapeEch	Eco de cinta virtual
06	EZ DELAY	A85 06>ezDelay	Delay digital
07	DELAY RSS	A86 07>DlalRSS	Delay estéreo 3-D
08	ANALOG DELAY & CHORUS	A87 08>AnlgD&C	Delay analógico virtual + Chorus
09	DIGITAL CHORUS	A88 09>DigiCho	Chorus digital
10	4 BUTTON CHORUS 320	A89 10>4butn C	Simulador SDD-320 (Efecto Espacioso)
11	VINTAGE FLANGER 325	A90 11>Flng325	Simulador SBF-325 (Flanger Analógico)
12	2x BOSS FLANGER	A91 12>FlngBx2	Dos "Flangers BOSS" Virtuales conectados en paralelo
13	STEREO PITCH SHIFTER	A92 13>Pit-Sft	Desafinador estéreo
14	80s PHASER	A93 14>80sPhas	Dos Phasers apilados de los años 80 (Stereo Linked)
15	STEREO AUTO WAH	A94 15>2xA.Wah	Auto Wah estéreo
16	STEREO DISTORTION	A95 16>2xDist	Distorsión estéreo
17	PHONOGRAPH	A96 17>Records	Simulador de disco analógico
18	RADIO TUNING	A97 18>Radio	Simulador de radio AM
19	LO-FI PROCESSOR	A98 19>Lo-Fi	Pérdida de bit/Pérdida de la frecuencia de muestreo
20	VIRTUAL ANALOG SYNTH	A99 20>AnlgSyn	Sintetizador analógico virtual (y Ring Modulator) + Delay, etc.
21	GUITAR MULTI	B01 21>GtMulti	Múltiples guitarras
22	VOCAL MULTI	B02 22>VoMulti	Múltiples voces
23	VOICE TRANSFORMER	B03 23>VoTrans	Transformador de voz + Delay
24	MIC SIMULATOR	B04 24>MicSim	Simulador de micro
25	VOCODER	B05 25>Vocoder	Vocoder + Delay

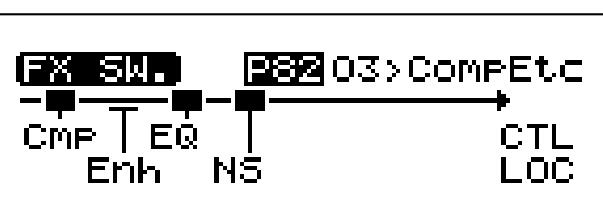


En la **pantalla "FX LOCATION"** (**Registro de la Posición de los Efectos**), puede hacer que la posición de los efectos en el mezclador se memorice al patch de efectos. Cuando establezca el ajuste "FxLoc." del mezclador a "- (FX PATCH)" se seleccionan las posiciones memorizadas cuando este patch de efectos se visualiza (cómo éste se visualiza se explica más tarde).

Las operaciones en cada pantalla se describen en términos concretos más abajo.

### Pantalla "FX SW" (Conmutador de Efectos)

El efecto en uso aparece horizontalmente. Pulse [ ▲ ], [ ▼ ], [ ← ], o [ → ] para destacar y ajustar cada parámetro, incluyendo el número del patch de efectos, abreviaciones del nombre del efecto (p. ej. EQ y Rev), "CTL" (control), y "LOC" ("location", posición). Puede seleccionar patches de efectos y activarlos y desactivarlos girando el dial VALUE/TIME.



### Mientras el Número del Patch de Efectos Está Destacado

#### Dial VALUE/TIME:

Gírelo para que otro patch a conmutar esté preparado.

#### [ENTER/YES]:

Pulse para ejecutar el cambio al patch seleccionado con el VALUE/TIME. (Si éste se pulsa sin que el dial VALUE/TIME haya sido utilizado, se visualizará el principio de la pantalla Parameter List.)



Cualquier cambio realizado a los ajustes se invalida si el patch se conmuta antes de que se guarden los cambios.

### Mientras las Abreviaciones del Nombre del Efecto Están Destacadas

#### Dial VALUE/TIME:

Gírelo para activar y desactivar EQ, Rev, y cada uno del resto de efectos.

#### [ENTER/YES]:

Púlselo para visualizar la pantalla Parameter List para esta sección de efectos.



El número de las secciones de los efectos varía con el algoritmo.

### Mientras CTL está Destacado

#### [ENTER/YES]:

Púlselo para cambiar a la pantalla Control Assign. (El dial VALUE/TIME está desactivado.)

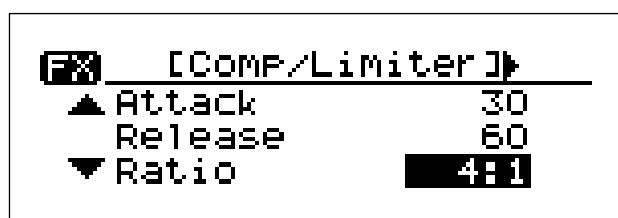
### Mientras LOC está Destacado

#### [ENTER/YES]:

Púlselo para pasar a la pantalla Effect Locator Register. (LOC son las siglas para Location. El dial VALUE/TIME está desactivado.)

### Pantalla Parameter List

Aquí, puede realizar cambios a los parámetros detallados en cada uno de los efectos (p. ej. tiempo y nivel para la reverberación), que se visualizan en formato de lista.



#### [▲] y [▼]:

Púlselos para resaltar y seleccionar el parámetro.

#### Dial VALUE/TIME:

Gírelo para cambiar el ajuste del parámetro.

#### [←] y [→]:

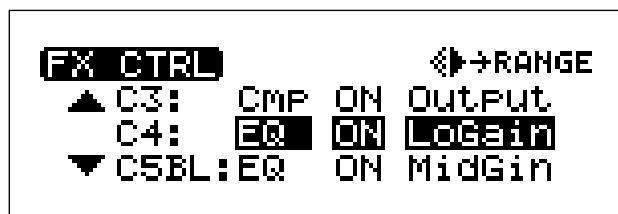
Púlselos para cambiar los efectos en algoritmos que se utilizan por los efectos múltiples.

#### [EXIT/NO]:

Púlselo para volver a la pantalla "FX SW".

### Pantalla Control Assign

Definir los ajustes a las señales que controlan C1–C6 (C5 y C6 comparten el valor con el Controlador D Beam) y **Step Modulator** y los parámetros de efectos que controlan [StM1] y [StM2] en esta pantalla.



#### [▲] y [▼]:

Púlselos para seleccionar la señal de control que se debe ajustar.

**C1–C4:** Asignación al mando Realtime Effects.

**C5BL, C6BR:** Asignación al mando Realtime Effects o los lados izquierdo (BL) y derecho (BR) del Controlador D Beam.

**StM1, StM2:** Asignación a los cambios de los dos valores que salen desde Step Modulator.

#### Dial VALUE/TIME:

Gírelo para cambiar los ajustes de la señal de control.

#### [←] y [→]:

Púlselos para pasar de la pantalla Control Assign a la pantalla Range en la cual el intervalo de la señal de control se determina a la inversa. También utilice el cursor para mover los botones una vez se encuentre en la pantalla Range.

#### [EXIT/NO]:

Púlselo para volver a la pantalla "FX SW".



Consulte "Utilizar la Sección EFFECTS PROCESSOR" (p. 155).



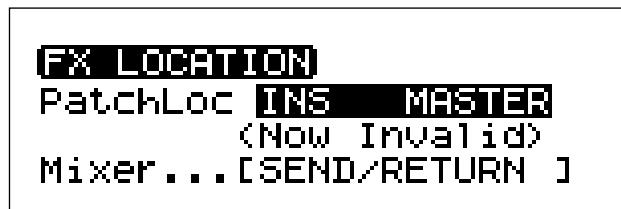
La pantalla Range es la única visualización que aparece en la pantalla Control Assign para el grupo "b" de efectos (Master Filter/Isolator). Esta asignación está fijada.



Cuando los parámetros que se activan o desactivan se asignan a los mandos Realtime Effects, el límite entre la activación y la desactivación se encuentra normalmente en la posición central. Sin embargo, sólo con **Trigger In** del Algoritmo 20, "VIRTUAL ANALOG SYNTH," cuando **controle el efecto con el Controlador D Beam**, el parámetro se desactiva por completo bajando el número, y elevándolo incluso ligeramente desde esta posición se activa el parámetro. (Esto es para asegurar atraso suficiente para el efecto que se debe activar cuando utilice el Controlador D Beam para reproducir sonidos.)

### Pantalla Effects Location Register

Esta pantalla se utiliza para ajustar las posiciones de los efectos que se deben memorizar en los patches de efectos. El ajuste aquí sólo es efectivo cuando “FxLoc.” en la pantalla “MIX COMMON” (p. 30) está ajustado a “– (PATCH).” Si desea comprobar el ajuste “FxLoc.” actual, se indica en los corchetes cuadrados ([ ]) en la parte inferior de la pantalla.



#### Dial VALUE/TIME:

Gírelo para seleccionar la posición del efecto.

#### [EXIT/NO]:

Púlselo para volver a la pantalla “FX SW”.

([ENTER/YES], [ ▲ ], [ ▼ ], [ ← ], y [ → ] no tienen función.)

### Guardar Ajustes a los Patches de Efectos de Usuario

Los cambios a los ajustes de los efectos se pierden si apaga la unidad o si cambia a un patch de efectos diferente. Utilice el **procedimiento para guardar patches de efectos** cuando desee guardar estos cambios. Cuando guarda un patch, la asignación del controlador, los intervalos efectivos, y los ajustes del Step Modulator también se guardan como información del patch.

### Guardar Patches de Efectos

1. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [ENTER/YES] para visualizar la pantalla Save.
2. Pulse [ ▼ ] para seleccionar “EFFECTS PATCH” y pulse [ENTER/YES]; así pasa a la pantalla “SAVE EFFECTS PATCH”.
3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el patch de efectos de Usuario que se debe utilizar como el destino de guardado.
4. Si es necesario, pulse [ ▼ ] para desplazar el cursor a la línea que contiene el nombre del patch de efectos, y ajuste este nombre. (Pulse [ ← ] o [ → ] y gire el dial VALUE/TIME o pulse los pads para introducir el nombre. Es el mismo proceso que se describe cuando introduzca el nombre de la canción en p. 80.)
5. Pulse [ENTER/YES].

El mensaje de confirmación “ARE YOU SURE?” aparece en la pantalla.

6. Pulse [ENTER/YES] de nuevo, el guardado se ejecuta.
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Cuando guarde un patch de efectos, se perderá cualquier patch anteriormente guardado en el patch de efectos de Usuario especificado como el destino de guardado.



Si selecciona “OverwriteALL” en lugar de “EFFECTS Patch” en el Paso 2, el procedimiento Guardar Canción (p. 80) se realiza de manera automática. En este caso, aparecerá un mensaje en la pantalla que le advierte de que la información del patch de efectos y de la canción antigua se perderá. Pulse [ENTER/YES] para ejecutar el guardado.



En el Paso 3, el número del patch de efectos de origen se asigna temporalmente al destino de guardado. Si el patch de efectos de origen es uno de los patches de efectos Predefinidos, “\*\*\*” se indica para el número de destino. En este caso, no puede guardar el patch a menos que ajuste el número del patch de efectos de destino de guardado.

## Los Algoritmos y Efectos

La función y los parámetros de cada algoritmo se describen a continuación.



- Los nombres de los parámetros de los algoritmos que reproducen fielmente el dispositivo de efectos analógicos clásico se denominan después de los parámetros de las máquinas originales. Por tanto, los parámetros de efectos similares pueden ser denominados diferentemente.
- Cuando utilice un algoritmo que tenga una función de sincronizar el tiempo o el ciclo al tempo de la canción, si aparece "?" antes del símbolo de nota ajustado, es porque el límite superior (o inferior) del intervalo del ajuste se ha sobrepasado, y la sincronización no es correcta.
- Los mandos de efectos, el Controlador D Beam, y el Step Modulator pueden controlar parámetros de efectos especificados. Observe, sin embargo, que según el parámetro seleccionado, puede producir algunas interferencias de conmutación mientras funcionan estos controladores de efectos.

### 01 01 ISOLATOR & FILTER

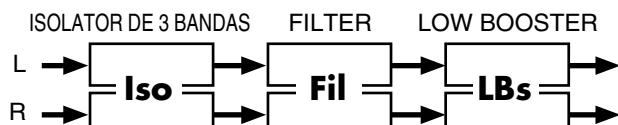
Se conectan un isolator de 3 bandas, filtro, y low booster en estéreo en series.



Este algoritmo se aplica utilizando el método insert.



El Master Filter/Isolator que se obtiene cambiando "a:PATCH" a "b:FILTER ISOLATOR" en la sección de EFFECTS PROCESSOR, se compone por el mismo algoritmo que éste. Sin embargo, se diferencia de éste en que no tiene capacidad para utilizar el isolator y los otros efectos al mismo tiempo.



#### Iso (Isolator de 3 Bandas)

Este efecto separa el sonido de entrada en tres bandas de frecuencia, Alta, Media, y Baja, y las corta o las extrae.

##### Nivel High

##### Nivel Mid

##### Nivel Low

Valor: -60 dB—+4 dB

Corta (o disminuye) cada banda de frecuencia. En -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada del sonido.

#### AntiPhs Md (Mid Anti-Phase On/Off)

Valor: ON, OFF

#### Level (Mid Anti-Phase Level)

Valor: 0—100

#### AntiPhs Lo (Low Anti-Phase On/Off)

Valor: ON, OFF

#### Level (Low Anti-Phase Level)

Valor: 0—100

Activa y desactiva la función Anti-Phase y ajusta los ajustes de nivel para los intervalos de frecuencia baja y media. Cuando se activa, el canal contador del sonido estéreo se invierte y se añade a la señal. El ajuste de nivel le permite realizar el efecto de extraer sólo una parte concreta. (Es efectivo sólo para fuentes estéreo.)



En este algoritmo, las funciones de las máquinas que realizan las operaciones básicas para artistas remezcladores y DJs profesionales han sido minuciosamente analizadas y reproducidas. Mientras que con los ecualizadores normales algún sonido aún es audible, incluso cuando el gain se baja por completo, el Isolator corta el sonido por completo. Al activarlo y desactivarlo y al cambiar cada nivel a tiempo real, puede obtener el efecto de hacer aparecer y desaparecer el sonido de partes concretas.

#### Fil (Filter)

Estos filtros le permiten modificar la respuesta de frecuencia del sonido de entrada y dar al sonido un estilo.

##### Type

Valor: LPF, BPF, HPF, NOTCH

Ajusta el tipo de filtro utilizado.

##### LPF (Low pass filter):

Pasa frecuencias por debajo de la frecuencia de corte.

##### BPF (Band pass filter):

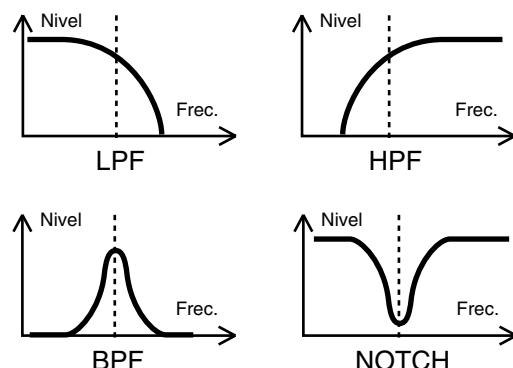
Pasa frecuencias cerca de la frecuencia de corte.

##### HPF(High pass filter):

Pasa frecuencias por encima de la frecuencia de corte.

##### NOTCH (Notch filter):

Pasa frecuencias distintas de aquellas que se encuentran cerca de la frecuencia de corte.



## Utilizar los Efectos Internos

### Slope (oct)

Valor: -12 dB, -24 dB

Ajusta la inclinación de la atenuación del filtro (-24 dB por una octava: fuerte; -12 dB por una octava: poco profunda).

### CutOffFreq (Frecuencia de corte)

Valor: 0–100

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. Ajústelo cerca de cero, la frecuencia de corte será más baja; ajústelo cerca de 100, la frecuencia de corte será más alta.

### Resonance

Valor: 0–100

Ajusta el nivel de resonancia del filtro. Elevando el ajuste se aumenta la resonancia cerca de la frecuencia de corte, proporcionando al sonido una característica especial.



**Si el valor de resonancia se eleva demasiado, empezarán a aparecer sonidos extraños altos (conocido como oscilación). Tenga cuidado con no permitir este sonido ya que podría dañar su capacidad auditiva o los equipos de reproducción. Pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] para detenerlo inmediatamente.**

### Gain

Valor: 0–24 dB

Compensa del volumen reducido perdido en el intervalo de la frecuencia de corte de algunos filtros. El nivel de compensación aumenta cuando aumenta el valor, y eleva el volumen.

### LBs (Low Booster)

Enfatiza el fondo para crear un sonido de bajo potente.

### BoostLevel

Valor: 0–100

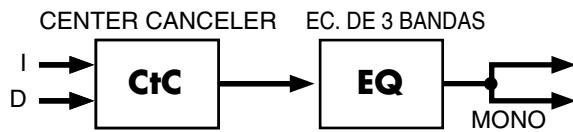
Si aumenta este valor obtendrá una potente gama baja. (Según los ajustes del Isolator y del filter este efecto puede ser difícil de distinguir.)

## 02 CENTER CANCELLER

El Center Canceller es un efecto que corta el sonido situado en la mitad del campo estéreo. Además, se conecta un ecualizador paramétrico de 3 bandas en serie.



Este algoritmo se aplica utilizando el método insert.



### CtC (Center Canceller)

Corta los sonidos en el centro del campo estéreo (como por ejemplo las voces).

### Position (Cancel Position)

Valor: -50–+50

Se utiliza para un ajuste más preciso de la posición de corte. Ajústelo de manera que el sonido se corte por completo.

### Lo-F Limit (Low Frequency Limit)

Valor: THRU, 20–2000 Hz

### Hi-F Limit (High Frequency Limit)

Valor: 1.0–20.0 kHz, THRU

Ajusta los límites superior e inferior del intervalo de frecuencia que se debe cortar. Si selecciona "THRU", las frecuencias que se deben cortar no están limitadas.



El sonido se produce en monoaural. Aunque pueda obtener un efecto parecido utilizando la función Anti-Phase en el Algoritmo 01 (Isolator + Filter), este algoritmo se diferencia en que puede especificar los límites de la frecuencia superior e inferior del efecto. Éste resulta especialmente efectivo cuando corta voces, por ejemplo.



No tiene efecto si el sonido de entrada es monoaural. Además, incluso en estéreo, el resultado de cortar puede ser diferente según la grabación concreta.

### EQ (Ecualizador de 3 bandas)

Este ecualizador funciona en tres intervalos de frecuencia: Baja, Gama de Medios y Alta. Puede ajustar las frecuencias y elevar o cortar el nivel.

#### Low Type

Valor: SHELV, PEAK

Cambia las características de la curva Low EQ (tipo pico/tipo shelving: consulte el dibujo en la próxima página).

#### Low Gain

Valor: -12–+12 dB

Ajusta el gain (eleva o corta) del ecualizador.

#### Low Freq

Valor: 20–2000 Hz

Ajusta la referencia para el intervalo de frecuencia que debe ser elevada o cortada. Con el ecualizador tipo pico, hace referencia a la frecuencia central; con el ecualizador tipo shelving, éste se convierte en la frecuencia de corte.

#### Low Q

Valor: 0.3–16.0

Cuando el ecualizador de baja frecuencia está ajustado al tipo pico, éste ajusta la amplitud de banda del sonido que se eleva o se corta. A medida que el valor de frecuencia es más grande la amplitud de banda se estrecha. (consulte la figura; éste está desactivado con el ecualizador tipo shelving.)

### Mid Gain

Valor: -12+12 dB

### Mid Freq

Valor: 200–8000 Hz

### Mid Q

Valor: 0.3–16.0

Justamente como el ecualizador de baja frecuencia, éste ajusta el gain, frecuencia central, y Q (amplitud de banda) para el ecualizador de la gama de medios. (Este es un ecualizador sólo pico.)

### High Type

Valor: SHELV, PEAK

La respuesta de frecuencia del tipo shelving tiene la curva opuesta de la siguiente figura (Low EQ).

### High Gain

Valor: -12+12 dB

### High Freq

Valor: 1.4–20.0 kHz

### High Q

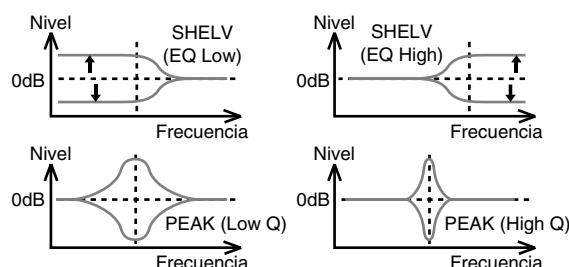
Valor: 0.3–16.0

Justamente como el ecualizador de baja frecuencia, éste ajusta el gain, frecuencia central, y Q (amplitud de banda) para el ecualizador de alta frecuencia.

### Out Level

Valor: -12+12 dB

Ajusta el volumen de salida.

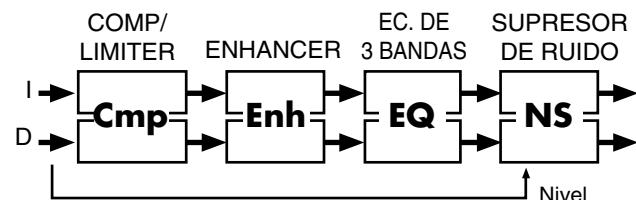


## 03 STEREO DYNAMICS PROCESSOR

Un comp/limiter, enhancer, ecualizador de 3 bandas, y supresor de ruido están conectados en serie. Éste es un efecto apropiado como un efecto general aplicado durante la mezcla, o como un modo de compensar de los sonidos de entrada durante el muestreo.



Este algoritmo se aplica utilizando el método insert.



### Cmp (Comp/Limiter)

Puede utilizar este efecto como un compresor, que controla las inconsistencias en los niveles de sonido suprimiendo los niveles de sonido altos mientras eleva las señales más débiles, o como un limitador que evita que la señal alcance los niveles altos sobre pasándolos.

### Threshold

Valor: -60–0 dB

Ajusta el nivel de volumen al cual se inicia la compresión.

### Attack

Valor: 0–100

Ajusta el tiempo después de que el volumen del sonido cruza el nivel de umbral hasta que se inicia la compresión.

### Release

Valor: 0–100

Ajusta el tiempo para que la compresión se detenga después de que el sonido caiga por debajo del nivel de umbral.

### Ratio

Valor: 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

Ajusta la proporción de compresión "sonido de fuente:sonido de salida".

### Out Level

Valor: -60+12 dB

Ajusta el volumen de salida.



Si lo utiliza como un limitador, ajuste el Ratio a 100:1 con un tiempo de desvanecimiento corto. Si el volumen excede el nivel de umbral, el sonido se suprime instantáneamente detectado como la entrada de exceso.

## Utilizar los Efectos Internos

### Enh (Enhancer)

Este efecto regula los armónicos de la gama alta, clarificando el sonido y el perfil del sonido.

#### Sens

Valor: 0–100

Ajusta el grado al cual se aplica el Enhancer.

#### Frequency

Valor: 1.0–10.0 kHz

Ajusta el límite inferior de las frecuencias al cual se añade el efecto de incremento.

#### MX Level

Valor: 0–100

Ajusta el nivel de los armónicos producidos por el Enhancer que se mezcla con el sonido de fuente.

#### Out Level

Valor: 0–100

Ajusta el volumen de salida.

### EQ (Ecualizador de 3 bandas)

Este ecualizador funciona en tres intervalos de frecuencia: Baja, Gama de Medios y Alta. Puede ajustar las frecuencias y elevar o cortar el nivel.

#### Low Type

Valor: SHELV, PEAK

#### Low Gain

Valor: -12–+12 dB

#### Low Freq

Valor: 20–2000 Hz

#### Low Q

Valor: 0.3–16.0

#### Mid Gain

Valor: -12–+12 dB

#### Mid Freq

Valor: 200–8000 Hz

#### Mid Q

Valor: 0.3–16.0

#### High Type

Valor: SHELV, PEAK

#### High Gain

Valor: -12–+12 dB

### High Freq

Valor: 1.4–20.0 kHz

### High Q

Valor: 0.3–16.0

### Out Level

Valor: -12–+12 dB

Estos parámetros son los mismos que aquellos en el ecualizador de 3 bandas en el Algoritmo 2 (CENTER CANCELLER) (p. 115).

### NS (Supresor de ruido)

Suprime las interferencias (así como el ruido de fondo y los zumbidos de los micrófonos) cuando no se interpreta ningún sonido. El supresor de ruido observa al nivel de entrada al principio de la cadena de efectos, y cuando no hay entrada, baja cualquier salida hasta el final.

#### Threshold

Valor: 0–100

Ajusta el nivel de volumen al cual se inicia el enmudecimiento. Ajusta el valor más alto cuando hay muchas interferencias, y si hay pocas, disminuye el valor.

#### Release

Valor: 0–100

Ajusta el tiempo desde que se inicia el enmudecimiento hasta que el volumen alcanza 0.



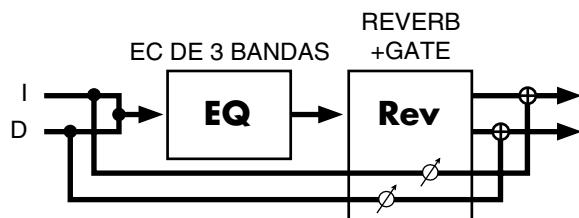
Si el nivel de umbral está ajustado demasiado bajo, el efecto se pierde; cuando se ajusta demasiado alto, incluso los sonidos que deseé se enmudecerán. Además, si el tiempo de desvanecimiento está ajustado demasiado largo, las interferencias serán audibles; cuando se ajusta demasiado corto, suena antinatural. Por ahora, ajústelo a un punto apropiado para las condiciones de ruido de entrada.

## 04 REVERB & GATE

Esta reverberación digital crea una variedad de sonidos de reverberación de habitación o sala. Un ecualizador de 3 bandas se sitúa en serie al frente de la reverberación. Además, puede obtener efectos especiales adicionales con la función gate.



Utilice el método send/return con este algoritmo.



### EQ (Ecualizador de 3 bandas)

Este ecualizador funciona en tres intervalos de frecuencia: Baja, Gama de Medios y Alta. Puede ajustar las frecuencias y elevar o cortar el nivel.

#### Low Type

Valor: SHELV, PEAK

#### Low Gain

Valor: -12–+12 dB

#### Low Freq

Valor: 20-2000 Hz

#### Low Q

Valor: 0.3–16.0

#### Mid Gain

Valor: -12–+12 dB

#### Mid Freq

Valor: 200-8000 Hz

#### Mid Q

Valor: 0.3–16.0

#### High Type

Valor: SHELV, PEAK

#### High Gain

Valor: -12–+12 dB

#### High Freq

Valor: 1.4–20.0 kHz

#### High Q

Valor: 0.3–16.0

### Out Level

Valor: -12–+12 dB

Estos parámetros son los mismos que aquellos en el ecualizador de 3 bandas en el Algoritmo 2 (CENTER CANCELLER) (p. 115).

### Rev (Reverb & Gate)

Esta es una reverberación digital de alta calidad. También está equipada con una función gate para cortar el sonido de reverberación tal como se va produciendo, proporcionando una reverberación de compuerta, reverberación inversa, reverberación sumergida, y otros efectos concretos.

#### Room Size

Valor: 5–40 m

Ajusta el tamaño de la habitación. Por ejemplo, el ajuste "10m" proporciona una reverberación como si sonara en un único espacio de 10 metros de ancho.

#### Rev Time

Valor: 0.1–32 seg

Ajusta el tiempo de reverberación en segundos.

#### Pre Delay

Valor: 0–200 msec

Ajusta el tiempo de retardo entre el sonido de fuente y el punto al cual se inicia el sonido de reverberación. Esto indica la distancia desde la fuente del sonido.

#### Diffusion

Valor: 0–100

Aumentando este valor se intensifica el sentido de la amplitud espacial. Resulta efectivo cuando se reproduce en estéreo.

#### Density

Valor: 0–100

Aumentando este valor hace que la reverberación suene más densa. Para sonidos de sala o de garaje, defínalo más ligero.

#### Early Ref. (Reflexión Temprana)

Valor: 0–100

Cuando el valor para ésta está ajustado más alto, el volumen de las primeras reflexiones se aumenta.

(Las reflexiones tempranas son las reflexiones directas de las paredes. Puede escucharlo difundido en el principio del sonido de reverberación.)

#### LoDampFreq

Valor: 50 Hz–4000 Hz

Ajusta el límite de la frecuencia superior de la gama que se debe amortiguar por "Low Damp." La función Low Damp amortigua la banda de frecuencia baja del sonido de reverberación más rápido que otras bandas, lo que provoca un efecto de reverberación más claro.

## Utilizar los Efectos Internos

### LoDampGain

Valor: -36 dB–0 dB

Ajusta el grado de la función Low Damp.

### HiDampFreq

Valor: 1 kHz–20 kHz

En el mundo natural, las frecuencias altas en la reverberación mueren más rápido que otras bandas. High Damp, atenuando en primer lugar las frecuencias más altas, hace que el sonido de reverberación sea más natural.

Ajusta el límite de la frecuencia más baja de la gama que se debe amortiguar.

### HiDampGain

Valor: 36 dB–0 dB

Ajusta el grado de la función High Damp.



Al combinar las funciones Low Damp y High Damp, es posible indicar las cualidades de la habitación así como el material de la superficie (o las propiedades de absorción del sonido del mismo.)

### HiCutFreq

Valor: 0.2 kHz–20 kHz

Las bandas superiores a esta frecuencia del sonido de reverberación se reducen ligeramente para obtener una reverberación más estable. Esto no produce cambios basados en el tiempo.

### GT Switch (Conmutador Gate)

Valor: OFF, ON

Activa y desactiva la función gate que corta la salida del sonido de reverberación basado en el volumen del sonido de fuente.

### GT Mode

Valor: GATE, DUCK

**GATE:** (Gate Reverb) Cuando el volumen de la fuente cae por debajo de un cierto nivel, la compuerta se cierra, proporcionando el efecto de un sonido de reverberación siendo cortado con una reverberación de compuerta.

**DUCK:** (Ducking Reverb) Cuando el volumen de la fuente sube lo suficiente, la compuerta se cierra, lo que proporciona un efecto de tipo reverberación sumergida. Detenga el sonido de reverberación sólo cuando la entrada fuerte suene de manera que evite que el sonido de interpretación sea poco claro.

### GT Thresh (Nivel de Umbral)

Valor: 0–100

Ajusta el nivel de volumen de entrada al cual se empieza a cerrar la compuerta para cortar el sonido de reverberación.

### GT Attack

Valor: 1–100

Ajusta el tiempo que tarda la compuerta para abrirse por completo después de ser disparada.

### GT Hold

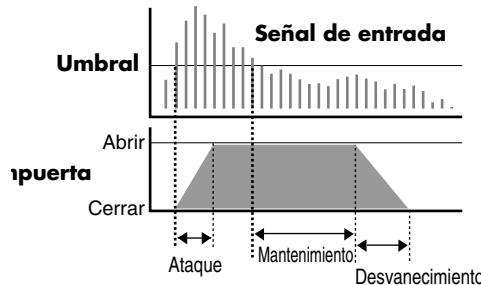
Valor: 1–100

Ajusta el tiempo que tarda la compuerta desde que empieza a cerrarse hasta el instante en el que el sonido de fuente va por debajo del nivel de umbral.

### GT Release

Valor: 1–100

Ajusta el tiempo que tarda la compuerta a cerrarse por completo después de pasar por el tiempo de mantenimiento.



### FX Level

Valor: 0–100

Ajusta el volumen del sonido de reverberación. Cuando utilice este algoritmo en la inserción, bájelo para conseguir un balance con el nivel seco.

### Dry Level

Valor: 0–100

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Ajústelo a 0 cuando utilice el método send/return. Elévelo cuando utilice el método insert para mezclar el sonido de fuente en la salida.



Para hacer que los ajustes gate sean más fáciles de usar, cuando utilice la función gate para obtener los efectos de reverberación especial, haga que los tiempos de reverberación sean más largos. En tales 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 una fase más temprana. Para obtener una reverberación de compuerta brillante, haga que los tiempos de ataque y desvanecimiento sean extremadamente cortos, y ajuste el tiempo de expresión para que coincida la percusión con el ajuste del tiempo de mantenimiento. Para obtener una reverberación inversa, haga que el tiempo de ataque sea suficientemente largo, y mantenga el tiempo de desvanecimiento corto.

## 05 TAPE ECHO 201

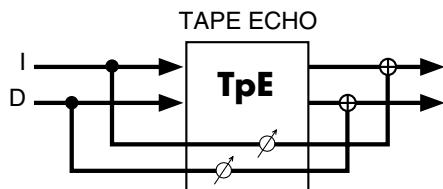
Este eco de cinta virtual le proporciona un auténtico sonido delay de cinta.



Este algoritmo normalmente se utiliza con el método send/return.

### TpE (Eco de cinta)

Simula la parte del eco de la cinta del RE-201 Space Echo de Roland.



#### Mode

**Valor:** 1–7

El RE-201 tiene tres cabezales de reproducción para hacer diferentes tiempos de retardo (delay Corto, Medio, y Largo) a la vez. Utilice los Modos 1–7 para ajustar la combinación de los cabezales de reproducción que se utilizarán. Por ejemplo, en el Modo 4, se seleccionan los cabezales corto y medio, y se indica por "4:S+M" en la pantalla.

#### Repeat Rate

**Valor:** 0–100

Ajusta la velocidad de la cinta. Esto corresponde al tiempo de retardo en un efecto delay contemporáneo. A medida que se aumenta el valor, los intervalos de los sonidos delay serán más cortos.

#### Intensity

**Valor:** 0–100

Ajusta los tiempos de repetición de los sonidos retardados. Este es semejante a un ajuste feedback del delay contemporáneo. Elevando este valor se aumentarán el número de repeticiones.

#### Bass

#### Treble

**Valor:** -100–+100

Estos son los ajustes de bajo y tiple del sonido de eco. Cuando se ajusten a 0, no realizan cambios en el sonido.

#### Head S Pan

#### Head M Pan

#### Head L Pan

**Valor:** L63–R63

Éstos son los ajustes de panoramización (izquierda–derecha) para cada uno de los cabezales para el tiempo de retardo Corto, Medio, y Largo. Este parámetro no aparece en el RE-201 original.

#### Tape Dist.

**Valor:** 0–5 (Distorsión de la cinta)

Este parámetro añade la distorsión característica de la cinta. Reproduce este cambio sutil en el sonido que sólo se puede medir con equipos. La distorsión es más intensa a medida que se aumenta el valor.

#### W/F Rate (Frecuencia Wow/Flutter)

#### W/F Depth (Profundidad Wow/Flutter)

**Valor:** 0–100

La vacilación de múltiples afinaciones que aparecen del deterioro de la cinta e irregularidades en la rotación recibe el nombre de wow y flutter. (Este fenómeno se conoce como "wow" cuando se produce en velocidades de rotación lentes, y "flutter" cuando la cinta se ejecuta rápidamente.) La vacilación se acelera a medida que la frecuencia Wow/Flutter es más alta. La vacilación es más grave a medida que se aumenta el ajuste de profundidad Wow/Flutter.

#### FX Level

**Valor:** 0–100

Ajusta el volumen del sonido de eco. Cuando utilice este algoritmo en la inserción, bájelo para conseguir un balance con el nivel seco.

#### Dry Level

**Valor:** 0–100

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Ajústelo a 0 cuando utilice el método send/return. Elévelo cuando utilice el método insert para mezclar el sonido de fuente en la salida.



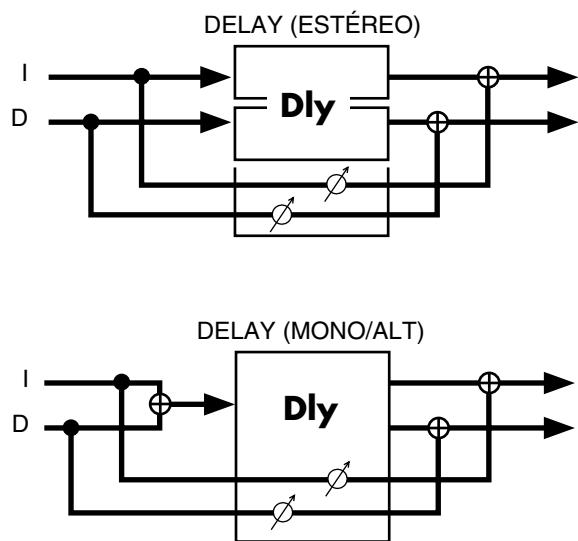
Desde que el RE-201 SPACE ECHO se divulgó en 1974, un gran número de fans continúan utilizándolo. Este algoritmo reproduce fielmente el sonido de la sección de eco de la cinta de la unidad original basado en la unidad real y en la información de cuando se desarrolló. Lo que es más, incluye ajustes para expresar la oscilación causada por el motor, distorsión, y panoramización para cada uno de los tres cabezales (el original carecía de ello). Ahora, puede obtener fácilmente este cálido, sonido de eco Lo-Fi, algo diferente que el sonido claro de los delays digitales de hoy en día. Puede cambiar la frecuencia de repetición (velocidad de la cinta) con los mandos Realtime Effects, y disfrutar de la sensación real que se produce al operar con este dispositivo clásico.

### 06 EZ DELAY

Es un delay digital simple que dispone de un sonido de alta calidad. Según la longitud del delay que se ajuste, puede obtener ecos largos, sonidos gruesos, o sonidos espaciales. También puede sincronizar el tiempo de retardo con tempos de las canciones.



Este algoritmo normalmente se utiliza con el método send/return.



#### Dly (Delay EZ)

Este delay digital se puede comutar entre los ajustes estéreo, mono, y alternativo, y el tiempo de retardo se puede sincronizar con el tempo de una canción. Dispone de un delay máximo de 1200 mseg (1.2 segundos).

#### Mode

**Valor:** MONO, ST, ALT

Puede cambiarlo entre estéreo, monoaural, o alternativo.

- MONO:** Es un delay de una única entrada, salida dual. Los sonidos estéreos (izquierda y derecha) se mezclan antes de entrar.
- ST:** Es un delay de entrada dual, salida dual. La salida del sonido delay dispone de la misma colocación estéreo que la de la entrada.
- ALT:** El sonido delay izquierdo y derecho suena alternativamente.

#### Time

**Valor:** 1-1200 mseg

Ajusta el tiempo de retardo, es decir, el tiempo transcurrido entre el sonido de fuente y el sonido delay. Cuando se encuentre en el modo mono o estéreo, el valor de los ajustes está limitado por los ajustes de cambio izquierda-derecha. En el modo alternativo, éste está limitado a 0-600 mseg.

Cuando Tempo Sync (explicado más abajo) está activo, este ajuste no es efectivo, y no puede definir este ajuste.

#### L-R Shift

**Valor:** L1199-R1199 mseg

De los sonidos retardados de la izquierda y derecha, el tiempo de retardo se aumenta en sólo un lado, cambiando la expresión del sonido. Según el ajuste de tiempo, los valores de los ajustes pueden ser limitados. Éste no se encuentra disponible (está desactivado) en el modo alternativo, y no puede definir su ajuste.

#### L-R Order

**Valor:** L>>R, L<<R

En el modo alternativo, este ajuste determina qué lado izquierdo o derecho tiene el sonido delay antes que el otro (en I>>D, el lado izquierdo se expresa en primer lugar; si lo ajusta a I<<D, el lado derecho se expresa en primer lugar). Éste no se encuentra disponible (está desactivado) en el modo alternativo, y no puede definir su ajuste.

#### Feedback

**Valor:** 0-100

Ajusta el tiempo de repetición para el sonido delay. Si lo ajusta a 0, cada sonido retardado sólo se reproduce una vez.

#### Tempo Sync

**Valor:** OFF,  $\frac{1}{3}$  -  $\infty$  X1

Ajústelo cuando sincronice el tiempo de retardo al tempo de la canción. Cuando seleccione la nota, el tiempo de retardo se ajusta de manera que coincida con la longitud de la nota. Cuando no esté sincronizando, desactívelo.

#### LoDampFreq

**Valor:** 50 Hz-4000 Hz

Ajusta el límite de la frecuencia superior de la gama que se debe amortiguar por "Low Damp." La función Low Damp amortigua la banda de frecuencia baja del sonido delay más rápido que otras bandas, lo que provoca un efecto delay más claro.

#### LoDampGain

**Valor:** -36 dB-0 dB

Ajusta el grado de la función Low Damp.

#### HiDampFreq

**Valor:** 1 kHz-20 kHz

En el mundo natural, las frecuencias altas en eco mueren más rápido que en otras bandas. High Damp, atenuando en primer lugar las frecuencias más altas, hace que el sonido delay sea más natural.

Ajusta el límite de la frecuencia más baja de la gama que se debe amortiguar.

#### HiDampGain

**Valor:** 36 dB-0 dB

Ajusta el grado de la función High Damp.

#### FX Level

**Valor:** 0-100

Ajusta el volumen del sonido delay. Cuando utilice este algoritmo en la inserción, bájelo para conseguir un balance con el nivel seco.

### Dry Level

**Valor: 0-100**

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Ajústelo a 0 cuando utilice el método send/return. Elévelo cuando utilice el método insert para mezclar el sonido de fuente en la salida.



Si sincroniza al tiempo de una canción, si la longitud de la nota ajustada es más larga (o más corta) que la gama de los ajustes del tiempo de retardo, el tiempo de retardo no se corresponde a la longitud de la nota. Además, la precisión del tiempo de retardo y el tempo de la canción difieren. Si lo sincroniza durante un período largo, los dos ajustes tenderán a desarrollarse por separado.

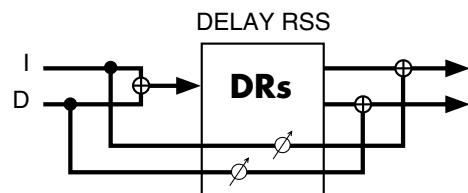
## 07 DELAY RSS

Es un delay de única entrada/salida dual con los efectos RSS (Roland Sound Space) añadidos a la salida. Cuando lo escuche a través de altavoces estéreo, se abre un espacio de 90 grados entre los lados izquierdo y derecho (de la cabeza) y se puede escuchar un sonido delay tridimensional ampliado dentro del espacio.

También puede sincronizar el tiempo de retardo al tempo de la canción.



Se añade normalmente con el método send/return.



RSS (Roland Sound Space) es una tecnología de efectos especiales que le permite interpretar sonidos tridimensionales con altavoces estéreo normales. La tecnología RSS se utiliza, en parte, en este algoritmo, que le proporciona el efecto de situar el sonido a la derecha de ambos lados entorno a usted (fuera del campo definido por los altavoces derecho e izquierdo). (Con algunos de los procesadores de efectos de Roland con RSS instalado, puede controlar libremente la dirección, arriba, abajo, o detrás, así como la distancia, cerca o lejos, de dónde aparentemente viene el sonido.)

Para disponer del efecto RSS al máximo de sus prestaciones, tome nota de los siguientes puntos.

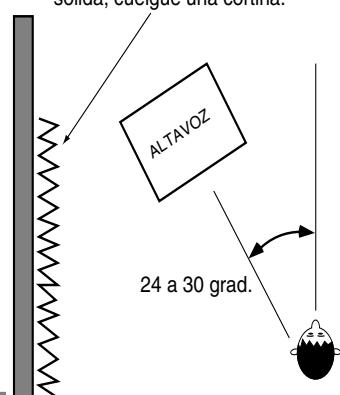
- Funciona mejor en habitaciones con poca reverberación.
- Los altavoces de una sola vía son los más adecuados. Además, también se aceptan los altavoces del tipo coaxial o virtual coaxial.
- En los lados, mantenga los altavoces lo más lejos posible de las paredes.
- No separe demasiado los altavoces derecho e izquierdo.
- Escúchelo desde la mejor posición, como se describe a continuación.



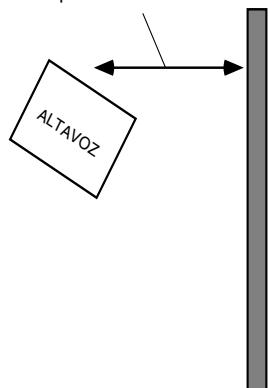
### Para Altavoces Estéreo

Este sonido está creado para ser reproducido específicamente a través de los altavoces. El efecto apropiado no se puede obtener si escucha a través de auriculares.

Mejor cuántas menos reflexiones de la pared o el suelo.  
Si cerca se encuentra una pared sólida, cuelgue una cortina.



Los altavoces deberían estar colocados lo más lejos posible de la pared o suelo.



## Utilizar los Efectos Internos

### DRs (Delay RSS)

Este delay de entrada única dispone de los efectos RSS para las características espaciales ampliadas. Es una variación de los efectos del tipo delay.

#### Time

Valor: 0-1200 mseg

Ajusta el tiempo de retardo, es decir, el tiempo transcurrido entre el sonido de fuente y el sonido delay. La gama de ajustes está limitada por los ajustes del cambio RSS y el cambio I-D (se explica a continuación). Cuando Tempo Sync (explicado más abajo) está activo, este ajuste no es efectivo y no puede definir este ajuste.

#### Feedback

Valor: 0-100

Ajusta el tiempo de repetición para el sonido delay. Si lo ajusta a 0, cada sonido retardado sólo se reproduce una vez.

#### RSS Shift

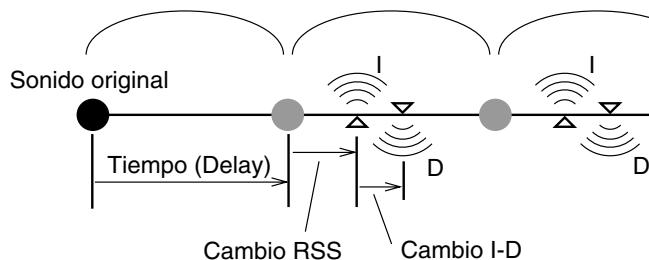
Valor: -1200-0-+1200 mseg

El tiempo de retardo sólo de los sonidos procesados RSS se aumenta más para cambiar la expresión del sonido. Este ajuste está limitado por el tiempo de retardo y los ajustes de cambio I-D.

#### L-R Shift

Valor: L1200-R1200 mseg

De la salida RSS izquierda y derecha, el tiempo de retardo se aumenta en sólo un lado, cambiando la expresión del sonido. Según los ajustes de tiempo y cambio RSS, la gama de los ajustes puede ser limitada.



#### Tempo Sync

Valor: OFF,  $\frac{1}{3}$  -  $\infty$  X1

Ajústelo cuando sincronice el tiempo de retardo al tempo de la canción. Cuando no esté sincronizando, ajústelo a "OFF." Cuando seleccione la nota, el tiempo de retardo se ajusta a la longitud de la nota que se corresponde al tempo.

#### LoDampFreq

Valor: 50 Hz-4000 Hz

Ajusta el límite de la frecuencia superior de la gama que se debe amortiguar por "Low Damp." La función Low Damp amortigua la banda de frecuencia baja del sonido delay más rápido que otras bandas, lo que provoca un efecto delay más claro.

#### LoDampGain

Valor: -36 dB-0 dB

Ajusta el grado de la función Low Damp.

#### HiDampFreq

Valor: 1 kHz-20 kHz

En el mundo natural, las frecuencias altas en eco mueren más rápido que en otras bandas. High Damp, atenuando en primer lugar las frecuencias más altas, hace que el sonido delay sea más natural.

Ajusta el límite de la frecuencia más baja de la gama que se debe amortiguar.

#### HiDampGain

Valor: 36 dB-0 dB

Ajusta el grado de la función High Damp.

#### FX Level (Nivel Total del Efecto)

#### Mono.D (Nivel del Delay Monoaural)

#### RSS D (Nivel del Delay RSS)

Valor: 0-100

Ajusta el volumen del sonido delay. Los volúmenes del delay monoaural y del sonido delay RSS son ajustables cada uno, y el volumen de los efectos generales está ajustado con el ajuste de nivel total.

#### Dry Level

Valor: 0-100

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Ajústelo a 0 cuando utilice el método send/return. Elévelo cuando utilice el método insert para mezclar el sonido de fuente en la salida.



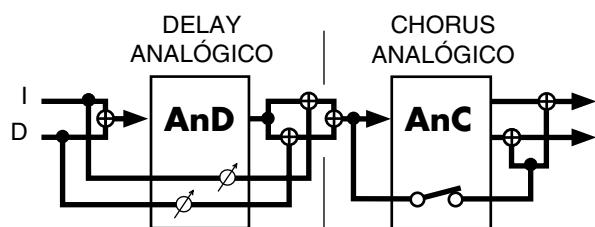
Normalmente, puede alcanzar el efecto RSS ajustando el nivel del delay monoaural a 0. Con el cambio I-D ajústelo a 0 (sin cambio), el efecto RSS puede ser difícil de oír. Los puntos a tener en cuenta cuando sincronice el delay al tempo de la canción son los mismos que los del algoritmo 06 EZ DELAY.

## 08 ANALOG DELAY & CHORUS (Delay Analógico Virtual + Chorus Analógico Virtual)

Este algoritmo reproduce el sonido del Conjunto de Chorus BOSS CE-1, que salió por primera vez en 1976. Para reproducir el sonido de la unidad al momento, se inserta en primer lugar un delay de tipo analógico monoaural en serie.



Este algoritmo se utiliza normalmente con el método insert, pero según los ajustes, se puede utilizar con el método send / return.



### AnD (Delay Analógico Virtual)

Este efecto simula los delays analógicos compactos utilizados para guitarras en los años 80. Informa del estilo característico del delay analógico, proporcionándole este sonido suave.

#### Repeat Rate

**Valor:** 0–100

Se corresponde al tiempo de retardo en una unidad de efectos delay actual. Cuanto más alto sea el valor seleccionado, más corto es el intervalo del sonido delay.

#### Intensity

**Valor:** 0–100

Ajusta el tiempo de repetición del sonido retardado. Este es semejante a un ajuste feedback del efecto delay actual.

Elevando este valor se aumentarán el número de repeticiones.

#### Echo Level

**Valor:** 0–100

Ajusta el volumen del sonido delay.

#### Dry Level

**Valor:** 0–100

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Ajústelo a 0 cuando utilice el método send/return. Elévelo cuando utilice el método insert para mezclar el sonido de fuente en la salida.



Reproduce tales parámetros como la respuesta de frecuencia del eco analógico compacto BOSS en la mitad de los 80. Ya que, además, simula la limitación de la interpretación de "BBD (IC analógico)", los tiempos de retardo son más cortos con otros efectos delay. Aunque la unidad actual no tenga

ajuste de nivel seco, se incluye en este algoritmo por conveniencia.

### AnC (Chorus Analógico Virtual)

Este algoritmo reproduce el sonido del Conjunto de Chorus BOSS CE-1. Añade un efecto de vibración y amplitud al sonido de fuente.

#### CE Mode

**Valor:** CHORS, VIB

Cambia el sonido entre los modos chorus y vibrato (consulte MEMO).

#### Intensity

**Valor:** 0–100

Cuando el Modo CE es CHORS(Chorus), ajusta la velocidad vibrato de la afinación.

#### Depth (VIB)

**Valor:** 0–100

Cuando el Modo CE es VIB(Vibrato), ajusta la profundidad vibrato de la afinación.

#### Rate (VIB)

**Valor:** 0–100

Cuando el Modo CE es VIB(Vibrato), ajusta la velocidad vibrato de la afinación.

#### Direct Out

**Valor:** OFF, ON

Este interruptor determina si el sonido de fuente (aunque sea monoaural) se mezcla o no. En el CE-1 original estaba fijado a ON. Si lo ajusta a OFF, también se puede utilizar con el método send/return.

#### OutputMode

**Valor:** MONO, ST-1, ST-2

Cambia el formato de salida (mono/estéreo). Incluye dos ajustes estéreo diferentes.

**MONO(Mono):** La salida es monoaural.

**ST-1(Stereo-1):** El sonido chorus de la vibración de la afinación la fase de la cual se invierte entre izquierda y derecha se mezcla con el sonido de fuente. Es un chorus más amplio, con una ubicación de percepción más débil.

**ST-2(Stereo-2):** La salida izquierda contiene el sonido de fuente, y el lado derecho tiene el sonido chorus de vacilación.



Este algoritmo reproduce fielmente el sonido del CE-1 original basado en las especificaciones de cuando se desarrolló. En el modo Chorus (CHORS), puede obtener el efecto de chorus vibrato de la afinación añadido al sonido de fuente. En el modo Vibrato (VIB), la forma de onda y la

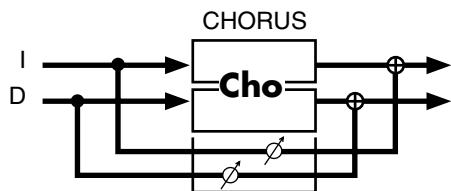
frecuencia de la vacilación de la afinación difieren de las del chorus. (Aunque los efectos vibrato BOSS posteriores no se mezclan en el sonido de fuente, el CE-1 también mezcla el sonido de fuente cuando se cambia a vibrato.) El modo de salida se añadió a un modelo posterior, el CE-3. (Los sonidos del CE-1 se reproducen en "MONO" y "ST-1.")

## 09 DIGITAL CHORUS

Es un chorus digital estéreo de salida dual/entrada dual que dispone de canales de señal izquierda y derecha independientes. Ofrece una amplia variedad de efectos chorus, sin degradación del sonido.



Según el ajuste, se puede utilizar con el método send/return o el método insert.



### Cho (Chorus Digital Estéreo)

Este efecto proporciona al sonido amplitud especial mientras añade vibrato.

#### Rate

Valor: 0–100

Ajusta la frecuencia de vibrato de la afinación.

#### Depth

Valor: 0–100

Ajusta la profundidad de vibrato de la afinación.

#### LFO Phase

Valor: 0–180 grados

Ajusta los grados del cambio de fase derecha e izquierda en Low Frequency Oscillator (LFO) (Oscilador de Frecuencia Baja) que produce el vibrato de la afinación (consulte HINT).

#### Bass

#### Treble

Valor: -100–+100

Estos son los ajustes de bajo y tiple del chorus. Cuando se ajusten a 0, no realizan cambios en el sonido.

#### Cross Mix

Valor: -100–+100

Así entra el sonido de chorus izquierdo en el canal derecho, y el chorus del lado derecho en el izquierdo, por esa razón crea un mayor sentido de amplitud.

El ajuste positivo hace que el sonido de chorus vuelva a la fase normal, y el ajuste negativo lo hace volver a la fase inversa.

#### FX Level

Valor: 0–100

Ajusta el volumen del sonido chorus. Está ajustado normalmente a 100.

#### Dry Level

Valor: 0–100

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Ajústelo a 0 cuando utilice el método send/return. Elévelo cuando utilice el método insert para mezclar el sonido de fuente en la salida.



Cuando ajuste la fase LFO, puede cambiar la temporización de la elevación y caída de la afinación en el sonido de chorus izquierdo y derecho. A 0 grad. (0 grados), las afinaciones izquierda y derecha se elevan y caen juntas. A 180 grados, son completamente opuestas. Si ajusta un ligero cambio, especialmente con la entrada monoaural, se produce el efecto de amplitud.

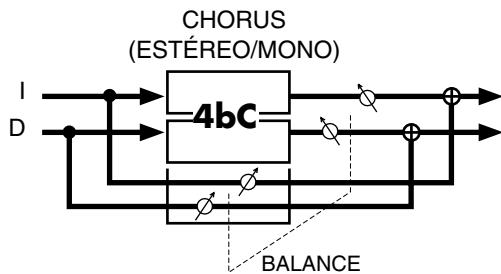
Si ajusta un valor negativo para el Cross Mix como un "sabor escondido," puede obtener un chorus estéreo que describa una sensación flotante particular.

## 10 4 BUTTON CHORUS 320

Este algoritmo reproduce el sonido de los efectos de expresión espacial SDD-320 de Roland. Si la salida es en estéreo, se añade una mayor anchura.

### MEMO

El SDD-320 original era para la inserción, pero según los ajustes, este algoritmo se puede utilizar con ambos métodos, el método send/return o el método insert.



### 4bC (SDD-320 Virtual)

Este efecto crea amplitud espacial.

#### Input

**Valor:** MONO, ST

Este ajuste determina si el sonido de fuente estéreo se convierte a mono (MONO) o se deja tal como está (ST). (En el SDD-320, esto se realizaba con las conexiones del jack de entrada.)

#### ModeButton

**Valor:** 1-4, 1+4, 2+4, 3+4

El SDD-320 dispone de cuatro botones de modo para cambiar el efecto. Este ajuste determina qué botones se deben pulsar. ("1+4" representa el estado cuando se pulsan los Botones 1 y 4 simultáneamente.)

#### Dry/FX Bal

**Valor:** 0-100

Ajusta el balance del volumen entre el sonido de fuente y el sonido de efecto. Un ajuste de 50 le proporciona el mismo balance que el del SDD-320. A 0 sólo sale el sonido de fuente, a 100 sólo el efecto. Cuando lo utilice con el método send/return, ajústelo a 100.

### MEMO

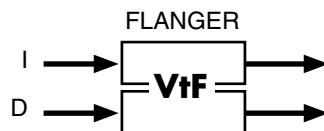
Este efecto cambia sutilmente según los ajustes del botón de modo. Pruebe cada modo y seleccione el más apropiado. El SDD-320 de Roland, divulgado en 1979 y producido durante ocho años, fue un efecto analógico extraordinario que añadía amplitud espacial. El panel sólo disponía de cinco botones (cuatro botones de modo y un botón OFF), que permitía al usuario cambiar los efectos. A pesar de un efecto del tipo chorus, su función especial era la amplitud de sonido natural que se obtenía sin el vibrato potente. Este modelo aún tiene un gran número de fans como los artistas remezcladores, etc.

## 11 VINTAGE FLANGER 325

Este algoritmo reproduce el sonido de flanger analógico SBF-325 de Roland. Puede obtener tres tipos diferentes de sonidos flanger (añadiendo un sonido crecido metálico al sonido de fuente) y el efecto como chorus.

### MEMO

Este algoritmo se aplica utilizando el método insert.



### VtF (Flanger Clásico)

#### FX Mode

**Valor:** FL1, FL2, FL3, CHO

Ajusta el tipo de efecto. Pruebe cada modo y seleccione el más apropiado.

**FL1:** (Flanger 1) Un flanger monoaural general

**FL2:** (Flanger 2) Un flanger estéreo que utiliza la ubicación estéreo del sonido de fuente

**FL3:** (Flanger 3) Un flanger de mezcla cruzada que proporciona un efecto más intenso

**CHO:** (Chorus) Efecto chorus

#### Rate

**Valor:** 0-100

Ajusta la frecuencia del crecimiento del sonido flanger. En Tempo Sync éste está desactivado, y no puede definir los ajustes.

#### Depth

**Valor:** 0-100

Ajusta la profundidad del crecimiento del sonido flanger.

#### Manual

**Valor:** 0-100

Ajusta la frecuencia central para el efecto. Cambia la afinación del sonido metálico del flanger.

#### Feedback

**Valor:** 0-100

Ajusta la intensidad del efecto del flanger. Está desactivado en el modo Chorus.

### MEMO

Ya que reproduce fielmente la acción del SBF-325, si ajusta el valor demasiado alto puede provocar oscilación. Tenga cuidado con prevenir la oscilación extrema de los sonidos ya que podría dañar su capacidad auditiva o los equipos. Para detener los sonidos de oscilación inmediatamente, pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

### CH-R Modu. (Fase de Modulación del Canal Derecho)

Valor: NORM, INV

Normalmente está ajustado a "Normal" (NORM). Ajustándolo a "Invert" (INV) invierte la fase de la modulación (se eleva y cae) en el canal derecho. Puede obtener el efecto de modulación en los canales derecho e izquierdo siendo opuestos de ellos mismos.

### Phase CH-L (Fase del Canal Izquierdo)

### Phase CH-R (Fase del Canal Derecho)

Valor: NORM, INV

Ajusta la fase de los canales izquierdo y derecho cuando el sonido de fuente se mezcla con el sonido flanging. "Normal" (NORM) corresponde a la fase positiva (+), "Invert" (INV) a la inversa, o fase negativa (-). Cambia la amplitud del sonido. Compruebe el sonido con el efecto, y seleccione el ajuste más apropiado.

### Tempo Sync

Valor: OFF,  $\frac{1}{3}$  -  $\frac{1}{16}$  X4

Ajústelo cuando sincronice el ajuste Rate al tempo de la canción. Cuando no esté sincronizando, ajústelo a "OFF." Cuando seleccione la nota, el ajuste Rate está desactivado, y Rate está ajustado a la longitud de la nota que corresponde al tempo de la canción. Si sincroniza al tempo de una canción, si la longitud de la nota ajustada es más larga (o más corta) que la gama posible de los ajustes Rate por el cambio del tempo de la canción, el Rate no se corresponde a la longitud de la nota. Además, la precisión del ajuste Rate y el tempo de la canción difieren. Si lo sincroniza durante un período largo, los dos ajustes tenderán a desarrollarse por separado gradualmente.



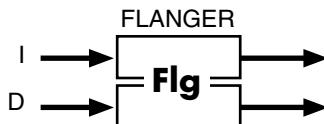
Este algoritmo reproduce fielmente el sonido del SBF-325, proporciona numerosas variaciones en los efectos, y crea los sonidos más potentes con la característica del flanger analógico. El flanger analógico SBF-325, divulgado en 1979, fue producido durante unos cinco años. Incluso ahora, es apreciado por músicos, incluyendo aquellos quienes se encuentran en la escena musical dance, pero es uno de los equipos más difíciles de adquirir.

## 12 2 x BOSS FLANGER

Este algoritmo dispone de un par de los mismos circuitos flanger utilizados en los flangers compactos BOSS, conectado en paralelo para entradas estéreo.



Este algoritmo se aplica utilizando el método insert.



### Flg (Flanger Estéreo)

Añade una particular modulación de sonido metálico al sonido de fuente.

### Model Type

Valor: NORM, HI-B

Este selecciona el modelo del flanger simulado.

NORM: (Tipo normal <BOSS BF-2>)

HI-B: (Tipo de banda alta <BOSS HF-2>)

Si ajusta HI-B eleva el sonido flanging una octava por encima de aquél en NORM.

### Manual

Valor: 0-100

Ajusta la frecuencia central para el efecto. Cambia la afinación del sonido metálico del flanger.

### Depth

Valor: 0-100

Ajusta la profundidad del crecimiento del sonido flanger.

### Rate

Valor: 0-100

Ajusta la frecuencia del crecimiento del sonido flanger. En Tempo Sync éste está desactivado, y no puede definir este ajuste.

### Resonance

Valor: 0-100

Ajusta la intensidad del efecto del flanger. Se corresponde al ajuste "Feedback" en el Algoritmo 11.



Si ajusta el valor Resonance demasiado alto puede provocar una oscilación extrema. Tenga cuidado con no permitir este sonido ya que podría dañar su capacidad auditiva o los equipos de reproducción. Para detener los sonidos de oscilación inmediatamente, pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

**LFO Phase****Valor:** 0–180 grados

Ajusta los grados del cambio de fase derecha e izquierda en Low Frequency Oscillator (LFO) (Oscilador de Frecuencia Baja) que produce el efecto flanging. Puede cambiar la temporización de la elevación y caída de la modulación en los canales izquierdo y derecho. A 0 grad. (0 grados), los sonidos de efectos de la izquierda y la derecha se elevan y caen juntos. A 180 grados, son completamente opuestos.

**Cross FB (Feedback Cruzado)****Valor:** -100–+100

Este ajuste hace que el sonido flanging de cada uno de los canales derecho e izquierdo vuelva a la entrada del canal opuesto. Proporciona un efecto flanging incluso más fuerte. El positivo indica que el sonido flanging se devuelve en la fase normal, y el negativo que el sonido se devuelve en la fase inversa.



**Si** ajusta el valor Cross Feedback demasiado alto puede provocar una oscilación extrema. Tenga cuidado con no permitir este sonido ya que podría dañar su capacidad auditiva o los equipos de reproducción. Para detener los sonidos de oscilación inmediatamente, pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

**Cross Mix****Valor:** -100–+100

Este ajuste hace que el sonido flanging de cada uno de los canales derecho e izquierdo se mezcle con el sonido flanging del canal opuesto.

Al cambiar al lado positivo se mezclan en fase, y al cambiar al lado negativo los obtiene mezclados en la fase inversa.

**Tempo Sync****Valor:** OFF, ♩ - ° X4

Ajústelo cuando sincronice el Rate al tempo de la canción. Cuando no esté sincronizando, ajústelo a "OFF." Cuando seleccione la nota, el ajuste Rate está desactivado, y Rate está ajustado a la longitud de la nota que corresponde al tempo de la canción. Si sincroniza al tempo de una canción, si la longitud de la nota ajustada es más larga (o más corta) que la gama posible de los ajustes Rate por el cambio del tempo de la canción, el Rate no se corresponde a la longitud de la nota. Además, la precisión del Rate y el tempo de la canción difieren. Si lo sincroniza durante un período largo, los dos ajustes tenderán a desarrollarse por separado gradualmente.



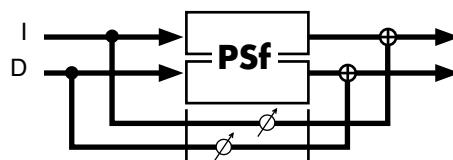
Cross Feedback y Cross Mix son los efectos que no puede obtener incluso con dos flangers actuales conectados en paralelo. Estos parámetros se han añadido a este algoritmo con consideración de su uso en estéreo. Si ajusta un valor negativo para el Cross Mix, puede obtener un efecto flanging estéreo que describa una sensación flotante particular.

**13 STEREO PITCH SHIFTER**

Este algoritmo dispone de dos desafinadores arreglados en paralelo, haciéndolo compatible en estéreo. Puede cambiar la afinación de la señal de entrada hasta una octava por arriba o por debajo.



Este algoritmo se puede utilizar con ambos métodos, el método insert o el método send/return.

**DESAFINADOR****Psf (Desafinador Estéreo)**

Este efecto cambia la afinación del sonido de fuente. Los grados del cambio de afinación se pueden ajustar separadamente para cada canal.

**Stereo Link****Valor:** OFF, ON

Selecciona si el cambio de afinación en los canales izquierdo y derecho deben estar vinculados o ajustados independientemente. Si lo ajusta a "ON," los ajustes del desafinador derecho son acordes con aquellos ajustados para el canal izquierdo.

**Grade****Valor:** 1, 2, 3, 4, 5

Ajusta el grado del sonido de efecto. Cuanto más alto esté ajustado el valor, se puede obtener un sonido más natural; sin embargo, éste también aumenta el delay desde el sonido de fuente. Según el ajuste, puede escuchar algunas interrupciones de las percusiones y otras partes, por tanto seleccione el ajuste apropiado después de escuchar el mismo sonido en diferentes ajustes.

**L ch Pitch (Afinación del Canal Izquierdo)****Valor:** -12–+12**Fine (Afinación Fina del Canal Izquierdo)****Valor:** -100–+100**R ch Pitch (Afinación del Canal Derecho)****Valor:** -12–+12**Fine (Afinación Fina del Canal Derecho)****Valor:** -100–+100

Ajustan los grados del cambio de afinación derecha e izquierda. Es posible ajustar el cambio de afinación en semitonos con "Pitch" y en cientos (1/100 de un semitono) con "Fine" para un ajuste detallado del cambio de afinación.

## Utilizar los Efectos Internos

Si Stereo Link está activado, se ignoran los cambios en los ajustes del canal derecho.

### FX Level

Valor: 0–100

Ajusta el volumen del efecto.

### Dry Level

Valor: 0–100

Ajusta el volumen del sonido de fuente.



Cuando simplemente cambie la afinación del sonido de fuente, ajuste el nivel seco a 0 y utilice el método insert.

### Interpretar Sonidos Utilizando la Información de Notas desde un Dispositivo MIDI Externo

Si envía un mensaje Note para el canal MIDI ajustado en "Fx Ctrl Ch." (el parámetro en "Set MIDI Param" visualizado al mantener presionado el [SHIFT] y al pulsar [SYSTEM/DISK]) desde el dispositivo MIDI externo, puede cambiar el ajuste de la afinación por encima de un intervalo de dos octavas centradas en C4. También puede utilizar la información Bender para producir afinaciones un semitonos más graves o más agudas (medio intervalo), permitiéndole añadir cambios a la afinación cuando pulse los pads para reproducir muestras.

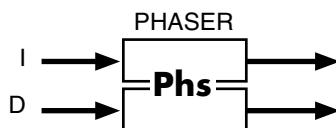
Si el teclado MIDI conectado dispone de una función Split, puede controlar la interpretación de los sonidos de muestra y los cambios de la afinación desde el teclado.

## 14 80s PHASER

Este algoritmo dispone de dos phasers de tipo analógico arreglados en paralelo, haciéndolo compatible en estéreo. Mientras el sonido se desplaza cíclicamente dentro y fuera de la fase se añade al sonido de fuente, creando la modulación con la característica de los phasers.



Este algoritmo se utiliza con el método insert. Si lo utiliza con el método send/return y mezcla el sonido de fuente, el cual debilita el efecto.



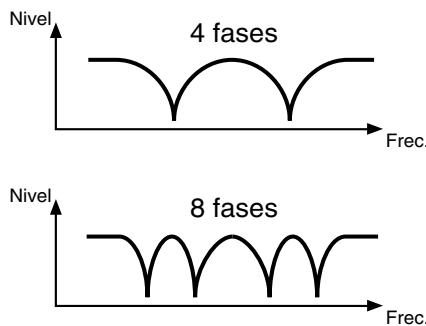
### Phs (Phaser Estéreo)

Este efecto dispone de dos phasers monoaurales vinculados arreglados en paralelo.

#### Shift Mode

Valor: 4STG, 8STG

Ajusta el número de fases en el circuito de cambio de afinación (cuatro (4STG) u ocho (8STG)). Si lo ajusta a ocho fases (8STG) aumenta el número de los puntos de frecuencia que el sonido cancela, proporcionando un efecto más brillante.



#### CenterFreq

Valor: 0–100

Ajusta la frecuencia central a la cual se aplica el efecto phaser. Al aumentar este valor desplaza el punto de efecto del phaser en los intervalos de frecuencia más altos.

#### Resonance

Valor: 0–100

Si aumenta este valor obtiene un sonido más distintivo al efecto.



**CONSEJO**  
Si ajusta el valor Resonance demasiado alto puede provocar una oscilación extrema. Tenga cuidado con no permitir este sonido ya que podría dañar su capacidad auditiva o los equipos de reproducción. Para detener los sonidos de oscilación inmediatamente, pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

### LFO1

Uno de los dos osciladores (LFO1, LFO2) incluidos en este efecto, este oscilador crea un sonido crecido.

#### Rate (Frecuencia LFO1)

**Valor:** 0–100

Ajusta la frecuencia del sonido crecido. Cuando Tempo Sync está activo, éste no es efectivo y no puede definir este ajuste.

#### Depth (Profundidad LFO1)

**Valor:** 0–100

Ajusta la profundidad del sonido crecido.

#### Phase

**Valor:** NORM, INV

Ajusta la fase del crecimiento izquierdo y derecho. Si lo ajusta a "Normal" (NORM), ambos están en la misma fase; si lo ajusta a "Invert" (INV), la fase del canal derecho se invierte.

#### T.Sync (LFO1 Tempo Sync)

**Valor:** OFF,  $\frac{1}{3}$  -  $\infty$  X4

Este ajuste sincroniza la frecuencia LFO1 al tempo de la canción. Cuando no esté sincronizando, ajústelo a "OFF." Cuando seleccione la nota, la frecuencia LFO1 está desactivada, y la frecuencia LFO1 está ajustada a la longitud de la nota que corresponde al tempo. Si sincroniza al tempo de una canción, si la longitud de la nota ajustada es más larga (o más corta) que la gama posible de los ajustes de la frecuencia LFO1 por el cambio del tempo de la canción, la frecuencia LFO1 no se corresponde a la longitud de la nota. Además, la precisión de la frecuencia LFO1 y el tempo de la canción difieren. Si lo sincroniza durante un período largo, los dos ajustes tenderán a desarrollarse por separado gradualmente.

### LFO2

#### Rate (Frecuencia LFO2)

**Valor:** 0–100

#### Depth (Profundidad LFO2)

**Valor:** 0–100

#### Phase (Fase LFO2)

**Valor:** 0–100

Son los ajustes de LFO2. Las funciones de estos parámetros son las mismas que las de LFO1 (sin embargo, no hay función Tempo Sync).



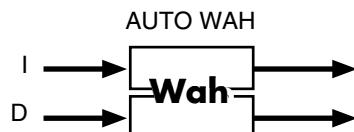
**CONSEJO**  
Este algoritmo reproduce el sonido de los phasers apilados 2U de los primeros 80. Dos phasers de una salida única y entrada única monoaurales se arreglan en paralelo. Dos osciladores (LFO) crean el sonido crecido instalado en cada phaser, permitiéndole la creación de complejos patrones de modulación. Las frecuencias de los sonidos crecidos de LFO1 y LFO2 difieren. LFO1 crea una modulación extremadamente lenta, mientras que la del LFO2 es más rápida. Puede ajustar la fase de cada uno de ellos independientemente, y creando un crecimiento con LFO1 y una vacilación muy corta con la fase invertida en LFO2, puede proporcionar al sonido una sensación de gran amplitud.

## 15 STEREO AUTO WAH

Wah es un efecto creado al cambiar la respuesta de frecuencia de un filtro por encima del tiempo, proporcionando un tipo concreto de cambio de sonido. Este algoritmo le proporciona dos tipos de wah, uno basado en el volumen de la fuente de sonido, y un wah periódico basado en el Low Frequency Oscillator (LFO, Oscilador de Frecuencia Baja).



Este algoritmo se aplica utilizando el método insert.



### Wah (Auto Wah Estéreo)

Este algoritmo dispone de dos wahs automáticos arreglados en paralelo, haciéndolo compatible en estéreo.

#### Filter Type

**Valor:** LPF, BPF

Ajusta el tipo de filtro utilizado para hacer el wah (para más información acerca de los filtros, consulte la figura → p. 112).

**LPF:** (Low pass filter) Pasa frecuencias por debajo de la frecuencia de corte. Permite el wah por encima de una amplia gama de frecuencias.

**BPF:** (Band pass filter) Pasa frecuencias cerca de la frecuencia de corte (centro). Le permite mantener el wah dentro de una gama estrecha.

#### Polarity

**Valor:** DOWN, UP

Cuando aplique el efecto wah durante los cambios en el volumen del sonido de fuente, este ajuste es para seleccionar si el efecto debe estar en las frecuencias altas (UP) o las frecuencias más bajas (DOWN).

#### Frequency

**Valor:** 0–100

## Utilizar los Efectos Internos

Ajusta la frecuencia de referencia para el efecto wah. Cuanto más alto se ajuste el valor, más alta es la frecuencia.

### Peak

**Valor: 0–100**

Ajusta el grado del efecto wah cerca de la frecuencia de referencia. La gama se estrecha a medida que el valor aumenta; mientras que si disminuye el valor, obtiene el efecto wah por encima de una gama más amplia.

### Trig.Sens (Sensibilidad del Disparo)

**Valor: 0–100**

Ajusta el nivel de sensibilidad cuando se añade el wah durante los cambios en el volumen del sonido de fuente. El efecto wah se añade en volúmenes más bajos mientras se aumenta el valor.

### LFO

Este ajuste proporciona un efecto wah cíclico o periódico.

### Rate (Frecuencia LFO)

**Valor: 0–100**

Ajusta la frecuencia del sonido wah periódico. Durante Tempo Syn, éste está desactivado, y no puede definir este ajuste.

### Depth (Profundidad LFO)

**Valor: 0–100**

Ajusta la profundidad del sonido wah periódico.

### Phase (Fase LFO)

Valor: 0–180 grados

Cambia la fase del Low Frequency Oscillator (LFO) que produce el ciclo de apertura / cierre del wah estéreo. Puede cambiar la temporización de los efectos wah cílicos en los canales izquierdo y derecho. A "0deg" (0 grados), los efectos wah de la izquierda y derecha se abren y se cierran juntos. A 180 grados, son completamente opuestos.

### T.Sync

**Valor: OFF, ♩ - • X4**

Este ajuste sincroniza el ajuste Rate LFO al tempo de la canción. Cuando no esté sincronizando, ajústelo a "OFF." Cuando seleccione la nota, el ajuste Rate LFO está desactivado, y Rate LFO está ajustado a la longitud de la nota que corresponde al tempo de la canción. Si sincroniza al tempo de una canción, si la longitud de la nota ajustada es más larga (o más corta) que la gama posible de los ajustes Rate LFO por el cambio del tempo de la canción, el Rate LFO no se corresponde a la longitud de la nota.



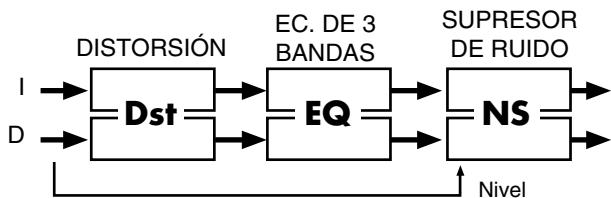
Si sólo desea obtener un sonido wah periódico desde el LFO, ajuste Trigger Sens a 0. A la inversa, si desea que el efecto wah refleje el sonido de fuente, ajuste la profundidad LFO a 0. Si ambos están ajustados a 0, puede utilizar el Controlador D Beam para cambiar la frecuencia, y obtener el efecto "manual wah" (wah de pedal).

## 16 STEREO DISTORTION

Este algoritmo reproduce el sonido de una distorsión analógica, que distorsiona el sonido de fuente, y a continuación envía la salida a través de un ecualizador y supresor de ruido. Las tres partes se arreglan en serie. Debido a que éste es un efecto estéreo, los sonidos se distorsionan sin cambiar su ubicación en el campo estéreo, de manera que pueda interpretar con un sonido Lo-Fi, con garra.



Este algoritmo se añade con el método insert.



### Dst (Distorsión Estéreo)

Es una distorsión analógica virtual que reproduce el sonido de los efectos compactos para guitarras.

### Gain

**Valor: 0–100**

Ajusta el grado de distorsión. En el sonido de fuente con niveles de volumen bajos, puede no haber distorsión, incluso con el valor aumentado.

### Tone

**Valor: 0–100**

Ajusta el brillo del sonido. Si este valor está ajustado alto, la distorsión es fuerte y clara.

### Out Level

**Valor: 0–100**

Ajusta el volumen de salida. La distorsión también aumenta los niveles de volumen; puede utilizar este parámetro para controlarla.



Dos unidades de distorsión están vinculadas y arregladas en paralelo (izquierda y derecha) para hacer que el algoritmo sea compatible en estéreo. Si no puede ajustar el sonido con el control de Tone, utilice el ecualizador en la próxima fase.

### EQ (Ecualizador de 3 bandas)

Este ecualizador funciona en tres intervalos de frecuencia: Baja, Media, y gama Alta. Puede ajustar las frecuencias y elevar o cortar el nivel.

### Low Type

**Valor: SHELV, PEAK**

### Low Gain

Valor: -12–+12 dB

### Low Freq

Valor: 20-2000 Hz

### Low Q

Valor: 0.3–16.0

### Mid Gain

Valor: -12–+12 dB

### Mid Freq

Valor: 200-8000 Hz

### Mid Q

Valor: 0.3–16.0

### High Type

Valor: SHELV, PEAK

### High Gain

Valor: -12–+12 dB

### High Freq

Valor: 1.4–20.0 kHz

### High Q

Valor: 0.3–16.0

### Out Level

Valor: -12–+12 dB

Estos parámetros son los mismos que aquellos en el ecualizador de 3 bandas en el Algoritmo 2 (CENTER CANCELLER) (p. 116).

### NS (Supresor de ruido)

Este efecto suprime las interferencias (como los zumbidos) cuando no se reproduce ningún sonido. Observa el nivel de entrada al principio del recorrido del efecto; si no hay entrada, baja la salida del final.

### Threshold

Valor: 0–100

Ajusta el nivel de volumen al cual se inicia el enmudecimiento. Ajusta el valor más alto cuando hay muchas interferencias, y si hay pocas, disminuye el valor.

### Release

Valor: 0–100

Ajusta el tiempo de transición desde que empieza la supresión de las interferencias hasta el punto donde el volumen alcanza 0.



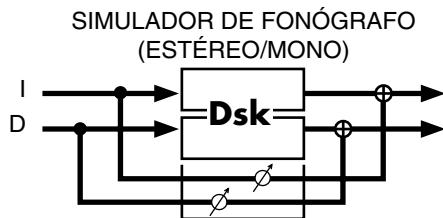
Tienen las mismas funciones que las del Algoritmo 03 (STEREO DYNAMICS PROCESSOR) (p. 114). Cuando distorsione las frases de percusión, haga que el tiempo de desvanecimiento sea corto para llevar a cabo un efecto tipo gate.

### 17 PHONOGRAPH (Simulador de Disco Analógico)

Este algoritmo reproduce el sonido de un grabador analógico interpretado en un reproductor de discos. Incluye las diversas interferencias con las características de las grabaciones y la rotación desigual de los viejos platos.



Este algoritmo se aplica utilizando el método insert.



#### Dsk (Fonógrafo)

Este efecto es como el sonido de un grabador analógico siendo reproducido.

##### Input

Valor: MONO, ST

Utilice este ajuste para seleccionar un reproductor de discos monoaural o estéreo para el efecto.

##### SignalDist (Distorsión de la Señal)

Valor: 0–100

Ajusta el grado de distorsión. Cuanto más alto se ajuste el valor, más se distorsiona el sonido.

##### Freq.Range

Valor: 0–100

Ajusta la respuesta de frecuencia del reproductor de discos. Si disminuye el valor se degradan las características de la frecuencia, haciendo que el sonido se parezca al del sistema más viejo.

##### Disk Type

Valor: LP, EP, SP

Ajusta la velocidad de rotación del plato. Esto influencia los ciclos de arañazos e interferencias siendo reproducidos.

LP: 33 1/3 r.p.m.

EP: 45 r.p.m.

EP: 78 r.p.m.

##### Noise Total

Valor: 0–100

Nivel de interferencias total.

##### Scratch

Valor: 0–100

Arañazos en el disco.

##### Dust

Valor: 0–100

Polvo en el disco.

#### Hiss

Valor: 0–100

Interferencias de silbidos continuos.

Estos ajustes añaden las interferencias típicas del disco. Las interferencias aumentan a medida que se elevan los valores. Ajuste cada uno de los niveles de interferencias de Scratch, Dust, y Hiss para obtener un balance, ajuste la cantidad general de interferencias con el control Total Noise Level.

#### W/F Total

Valor: 0–100

Distorsión en la exactitud de la afinación y oscilación del sonido total.

#### Wow

Valor: 0–100

Distorsión en la exactitud de la afinación, larga irregularidad giratoria del ciclo.

#### Flutter

Valor: 0–100

Oscilación del sonido, corta irregularidad giratoria del ciclo.

#### Random

Valor: 0–100

Irregularidad giratoria aleatoria.

Estos ajustes determinan las irregularidades giratorias del reproductor de discos. Ajuste cada uno de los niveles Wow, Flutter, y Random para obtener un balance, ajuste la profundidad general del efecto con el control Total Wow / Flutter.

#### FX Level

Valor: 0–100

Ajusta el volumen del sonido de efecto. Está ajustado normalmente a 100.

#### Dry Level

Valor: 0–100

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Normalmente está ajustado a 0. Elévelo cuando desee mezclar el sonido de fuente.



Cuando reproduzca el sonido de viejos discos como SPs, puede hacer que suene más realista ajustando Input a "MONO." Este efecto continúa provocando interferencias durante las "partes silenciosas del disco." Para detener rápidamente esta interferencia, pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] para desactivar el efecto.



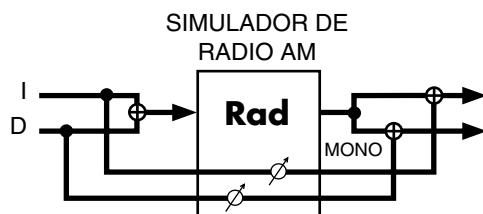
Si utiliza los patches de efectos basados en este algoritmo insertando cualquiera de las pistas, y la pista está enmudecida (o la canción no se reproduce), los sonidos de los efectos (interferencias como el fonógrafo) se pueden enmudecer al tocar los pads. Puede evitarlo si activa la función Track Voice Reserve (p. 159).

## 18 RADIO TUNING

Este algoritmo reproduce el sonido de una interpretación de radio AM.



Este algoritmo se aplica utilizando el método insert.



### Rad (Simulador de Radio AM)

Este efecto hace que suene como si el sonido de fuente se reprodujera desde una radio AM.

#### Tuning

Valor: -50—+50

Este ajuste establece el grado de interferencias que se producen cuando afina una radio. Un ajuste de 0 corresponde a la afinación exacta.

#### Noise Level

Valor: 0—100

Ajusta el nivel de interferencias.

#### Freq.Range

Valor: 0—100

Ajusta la respuesta de frecuencia de la radio. A medida que baja el valor empeoran las características de la frecuencia, haciendo que el sonido parezca que salga de un altavoz de una radio muy pequeña.

#### FX Level

Valor: 0—100

Ajusta el volumen del sonido de efecto. Está ajustado normalmente a 100.

#### Dry Level

Valor: 0—100

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Normalmente está ajustado a 0. Elévelo cuando desee mezclar el sonido de fuente.



A cualquier ajuste Noise Level cerca de 0, las interferencias de radio continúan incluso cuando no hay sonido de fuente. Cuando inserte el efecto en MASTER OUT, las interferencias permanecen. Para detener rápidamente esta interferencia, pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] para desactivar los efectos.



Si utiliza los patches de efectos basados en este algoritmo insertando cualquiera de las pistas, y la pista está enmudecida (o la canción no se reproduce), los sonidos de los efectos (interferencias como de radio) se pueden enmudecer al tocar los pads. Puede evitarlo si activa la función Track Voice Reserve (p. 159).

## 19 LO-FI PROCESSOR

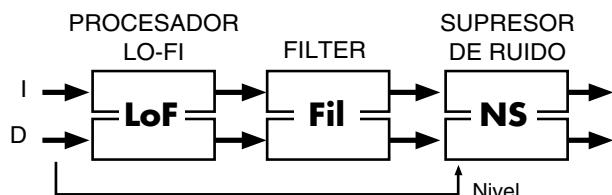
Si cambia el contador de bits y la frecuencia de muestreo, este algoritmo reproduce los sonidos Lo-Fi (Baja-Fidelidad) de los primeros samplers digitales y equipos similares. Después del procesador Lo-Fi, se arreglan un filtro para cambiar el sonido y un supresor de ruido en serie.



Este algoritmo se aplica utilizando el método insert.



Lo-Fi es una formación inversa del término "Hi-Fi" (alta fidelidad), con el correspondiente significado opuesto. La técnica de utilizar el procesamiento Lo-Fi para "degradar el sonido" a menudo se utiliza en la escena musical dance de hoy en día y en otras formas de música contemporánea.



### Lof (Procesador Lo-Fi)

#### PreFilter (Filtro Pre-Proceso)

Valor: OFF, ON

Es el cambio del filtro situado antes del procesamiento Lo-Fi. Si lo ajusta a "ON," suprime la distorsión digital bajando las frecuencias de muestreo.

#### Sample Rate

Valor: 1/2—1/32

Ajusta la parte de las frecuencias de muestreo actuales que se deben utilizar para el procesamiento.

#### Down to...

Valor: 16—1 bit

Este ajuste se utiliza para reducir el contador de bits. Si lo ajusta a 16 bits, el contador de bits utilizado actualmente se conserva.

#### PostFilter (Filtro Post-Proceso)

Valor: OFF, ON

Es el cambio del filtro situado después del procesamiento Lo-Fi. Igual que en el filtro pre-proceso. Si lo ajusta a "ON," suprime la distorsión digital bajando las frecuencias de muestreo.

#### FX Level

Valor: 0—100

Ajusta el volumen del sonido de efecto. Está ajustado normalmente a 100.

## Utilizar los Efectos Internos

### Dry Level

**Valor:** 0–100

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Normalmente está ajustado a 0. Elévelo cuando desee mezclar el sonido de fuente.



Ambos, el filtro pre-proceso y el filtro post-proceso son componentes necesarios en el general procesamiento del sonido digital. Estos permiten la supresión de la distorsión digital que se produce cuando se baja la frecuencia de muestreo, o permiten la distorsión cuando los desactive.

### Fil (Filter)

Estos filtros le permiten afectar enormemente la respuesta de frecuencia del sonido de entrada. Existen cuatro tipos para seleccionar.

#### Type

**Valor:** LPF, BPF, HPF, NOTCH

Ajusta el tipo de filtro utilizado (consulte la figura en p. 112).

**LPF:** (Low pass filter) Pasa frecuencias por debajo de la frecuencia de corte.

**BPF:** (Band pass filter) Pasa frecuencias cerca de la frecuencia de corte.

**HPF:** (Band pass filter) Pasa frecuencias por encima de la frecuencia de corte.

**NOTCH:** (Notch filter) Pasa frecuencias distintas de aquellas que se encuentran cerca de la frecuencia de corte.

#### Slope (oct)

**Valor:** -12 dB, -24 dB

Ajusta las características de inclinación del filtro en la frecuencia de corte (-24 dB en una octava: fuerte; -12 dB en una octava: poco profunda).

#### CutOffFreq (Frecuencia de corte)

**Valor:** 0–100

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. Ajústelo cerca de cero, la frecuencia de corte será más baja; ajústelo cerca de 100, la frecuencia de corte será más alta.

#### Resonance

**Valor:** 0–100

Ajusta el nivel de resonancia del filtro. Elevando el ajuste se aumenta la resonancia cerca de la frecuencia de corte, proporcionando al sonido una característica especial.



Si se eleva demasiado el valor de la resonancia, puede originarse una oscilación extrema. Tenga cuidado con no permitir este sonido ya que podría dañar su capacidad auditiva o los equipos de reproducción. Para detener la oscilación inmediatamente, pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

### Gain

**Valor:** 0–24 dB

Utilizando algunos filtros, el volumen del sonido puede perderse cortando el intervalo de frecuencia del sonido de fuente. En este caso, éste compensa de la pérdida en el volumen. El nivel de compensación aumenta cuando aumenta el valor, elevando el volumen.



Estas funciones son las mismas que las del Algoritmo 1 (ISOLATOR & FILTER) (→ consulte p. 112). Disminuyendo el contador de bits o la frecuencia de muestreo y a continuación filtrando la señal, puede producir los sonidos Lo-Fi fríos.

### NS (Supresor de ruido)

Este efecto suprime las interferencias (como los zumbidos) cuando no se reproduce ningún sonido. Observa el nivel de entrada al principio del recorrido del efecto; si no hay entrada, baja la salida del final.

#### Threshold

**Valor:** 0–100

Ajusta el nivel de volumen al cual se inicia el enmudecimiento. Ajusta el valor más alto cuando hay muchas interferencias, y si hay pocas, disminuye el valor.

#### Release

**Valor:** 0–100

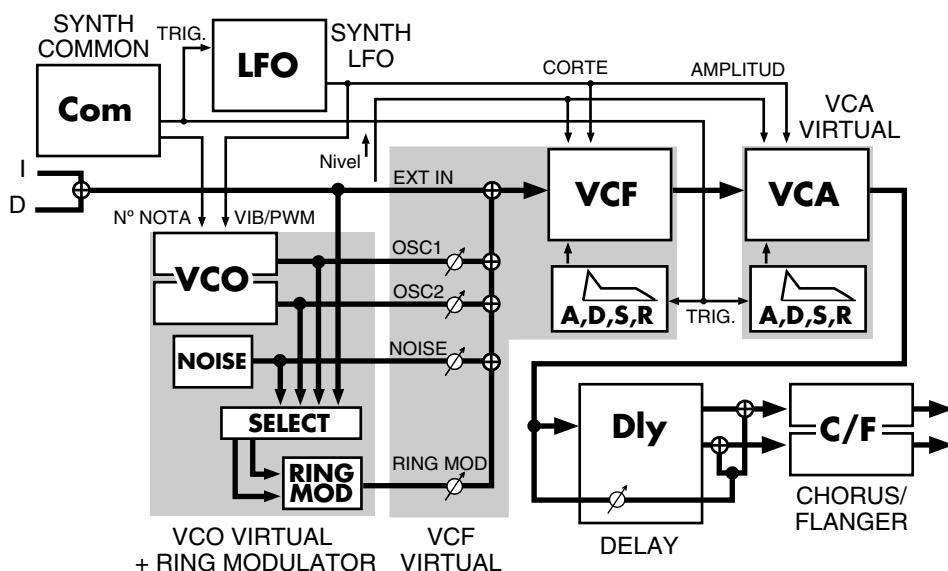
Ajusta el tiempo de transición desde que empieza la supresión de las interferencias hasta el punto donde el volumen alcanza 0.



Estas funciones son las mismas que las del Algoritmo 03 (STEREO DYNAMICS PROCESSOR) (p. 114).

## 20 VIRTUAL ANALOG SYNTH (Sintetizador Analógico Virtual)

Este algoritmo recrea las funciones de los sintetizadores analógicos en los 70. Si controla los parámetros con el Step Modulator, Controlador D Beam, o externamente con mensajes MIDI, puede obtener sonidos de sintetizador analógico con el VCO virtual (Voltage Controlled Oscillator). Además, con las secciones que corresponden al VCF (Voltage Controlled Filter) y VCA (Voltage Controlled Amplifier), también puede procesar la entrada de sonido externo como es. Adicionalmente, se incluye un modulador en anillo, y con la salida del delay y chorus (o flanger), se puede utilizar como un potente dispositivo de filtro/efecto multipropósitos.



### Com (Common)

Estos son parámetros relativos al control general del sintetizador.

#### Trigger In

Valor: OFF, ON

Activa y desactiva el sonido de sintetizador. Ajustándolo de "OFF" a "ON" se corresponde a pulsar una tecla en el teclado.

#### Velocity

Valor: 0-127

#### Note Number

Valor: C-1-G9

Ajusta qué tecla se pulsa (número de nota) y la fuerza en la pulsación de la tecla (velocidad).

#### Portamento

Valor: OFF, ON

Activa y desactiva el efecto portamento (el deslizamiento suave del sonido de sintetizador desde una afinación a otra).



Los métodos insert y send/return se pueden utilizar con este algoritmo. cuando utilice los patches de efectos basados en este algoritmo insertando cualquiera de las pistas, y la pista está enmudecida (o no se reproduce ninguna canción), los sonidos de sintetizador se pueden enmudecer tocando los pads. Puede evitarlo si activa la función Track Voice Reserve (p. 159).



Distintas al delay y chorus/flanger, las partes de los efectos de este algoritmo se pueden desactivar.

### Porta Time (Tiempo Portamento)

Valor: 0-100

Ajusta el tiempo de transición para el efecto portamento para cambiar las afinaciones. El tiempo transcurrido aumenta a medida que aumenta el valor.



Cerca de los límites del número de nota superior e inferior, las afinaciones pueden no cambiar, o los cambios pueden ser inestables (estos cambios con las condiciones en cada uno de los ajustes de parámetro).

#### Bend Range

Valor: 0-12

Especifica el intervalo dentro del cual la afinación se cambia cuando se reciben mensajes MIDI Pitch Bend Change. Puede ajustarlo en unidades de semitono, hasta un máximo de una octava.

## Utilizar los Efectos Internos

### Mod. →OCS1(Profundidad Vibrato OCS1)

### Mod. →OCS1(Profundidad Vibrato OCS2)

### Mod. →VCF(Profundidad LFO de VCF)

### Mod. →VCF(Profundidad LFO de VCA)

Valor: -100→+100

Puede añadir o sustraer un desplazamiento de hasta 100 desde o hasta los valores del parámetro que ya han sido ajustados cuando se recibió el mensaje (modulación) MIDI Control Change.

### LFO (Oscilador de Frecuencia Baja)

El LFO es el oscilador que crea un sonido crecido. Aumentando enormemente los valores para los parámetros tales como vibrato VCO, profundidad PWM, y profundidad LFO (explicados más abajo), puede obtener diferentes tipos de sonidos de vibración (cambios periódicos, cílicos) en el sonido y afinación.

### Fade Time (Iniciar Delay)

Valor: 0→100

Ajusta el tiempo transcurrido entre el momento cuando Trigger In pasa a "ON" y el punto en el cual la modulación desde el LFO alcanza la profundidad designada. A medida que el valor aumenta, el tiempo transcurrido aumenta, haciendo gradualmente más grave el crecimiento.

### Rate

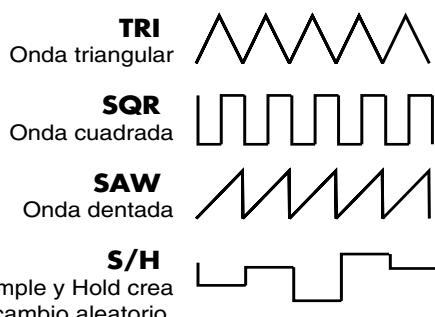
Valor: 0→100

Ajusta la frecuencia de la vibración. Si lo ajusta a 0, la frecuencia es aproximadamente 0.1 Hz (10 segundos por ciclo), y a un ajuste de 100, la frecuencia es aproximadamente 20 Hz (20 ciclos por segundo). En Tempo Sync éste está desactivado, y no puede definir este ajuste.

### Waveform

Valor: TRI, SQR, SAW, S/H

Ajusta la forma de onda de la vibración.



### Tempo Sync

Valor: OFF, ♩ - ◊ X4

Este ajuste sincroniza la frecuencia al tempo de la canción. Cuando no esté sincronizando, ajústelo a "OFF." Cuando seleccione la nota, el ajuste de la frecuencia está desactivado, y la frecuencia está ajustada a la longitud de la nota que corresponde al tempo de la canción. Si sincroniza al tempo de una canción, si la longitud de la nota ajustada es más larga

(o más corta) que la gama posible de los ajustes de frecuencia por el cambio del tempo de la canción, la frecuencia no se corresponde a la longitud de la nota.

### VCO (VCO Virtual + Ring Modulator)

Reproduce el VCO (Voltage Controlled Oscillator) virtualmente. Consta de dos osciladores, OSC1 y OSC2, un generador de ruido, y modulador en anillo. Los ajustes incluyen aquellos para las formas de onda que son la base de los sonidos de sintetizador y los ajustes de la afinación para los dos osciladores.

### Oc1 Pt. KF (Seguimiento de Teclado de la Afinación del Oscilador)

Valor: OFF, ON

Este ajuste determina si la afinación del Oscilador 1 (de ahora en adelante OSC1) cambia según el Número de Nota en Common (ON) o si no lo hace (OFF).

### Oc1 Wave (Forma de onda de OSC1)

Valor: TRI, PLS, SAW

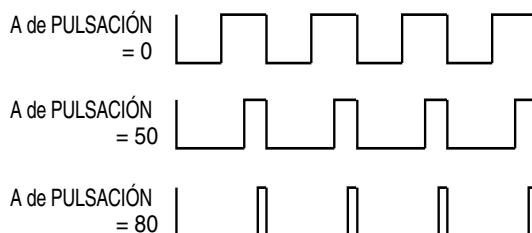
Ajusta la forma de onda para el sonido producido por el OSC1.

- |      |   |
|------|---|
| TRI: | (Triangle wave) Un sonido nítido con pocos armónicos.   |
| PLS: | (Pulse wave) Este sonido varía según los ajustes de los siguientes parámetros (OSC1 Pulse Wave, OSC1 Pulse Wave Modulation) |
| SAW: | (Sawtooth wave) Un sonido grueso lleno de armónicos.  |

### Oc1 PulseW(Amplitud de Pulsación de OSC1)

Valor: 0→100

Ajusta la amplitud de pulsación cuando selecciona "pulse wave" (PLS) para la forma de onda de OSC1. Si aumenta el valor la amplitud de pulsación se estrecha. Esto no tiene efecto si la forma de onda OSC1 no está ajustada a "pulse wave" (PLS).



### Oc1 PulseW(Modulación de la Amplitud de Pulsación de OSC1)

Valor: 0→+100

Si OSC1 Wave está ajustado a "pulse wave" (PLS), ajusta la profundidad a la cual la el LFO hace vibrar la amplitud de pulsación. Esto proporciona el cambio cíclico característico en el sonido. Si aumenta el valor, el efecto se hace más grave. Esto sólo es efectivo si la forma de onda OSC1 está ajustada a "pulse wave" (PLS).



Cuando ambos ajustes, OSC1 Pulse Width y OSC1 Pulse Width Modulation son grandes, el sonido periódico o cíclico puede pasar a ser inaudible.

### Oc1 Coarse (Afinación Aproximada de OSC1)

Valor: -24→+24

### Oc1 Fine (Afinación Precisa de OSC1)

Valor: -100→+100

Ajusta la afinación del sonido desde OSC1. Con 0 como la referencia, la afinación aproximada ajusta la afinación en incrementos de semitono, la afinación precisa en cientos (1/100 de un semitono).

### Oc1 Vib (Profundidad Vibrato de OSC1)

Valor: 0→100

Ajusta la profundidad del vibrato OSC1 (el cambio cíclico en la afinación causado por el LFO).

### Oc1 X-Mod (Modulación Cruzada de OSC1)

Valor: 0→100

Ajusta la profundidad del efecto de modulación cruzada de OSC1 (la modulación de la afinación OSC1 por la oscilación desde el OSC2). A medida que se incrementa el valor, los armónicos aumentados hacen que el sonido sea más potente.

### Oc2 Pt. KF (Seguimiento de Teclado de la Afinación del Oscilador)

Valor: OFF, ON

### Oc2 Wave (Forma de onda de OSC2)

Valor: TRI, PLS, SAW

### Oc2 PulseW(Amplitud de Pulsación de OSC2)

Valor: 0→100

### Oc2 PWM(Modulación de la Amplitud de Pulsación de OSC1)

Valor: 0→100

### Oc2 Coarse (Afinación Aproximada de OSC2)

Valor: -24→+24

### Oc2 Fine (Afinación Precisa de OSC2)

Valor: -100→+100

### Oc2 Vib (Profundidad Vibrato de OSC2)

Valor: 0→100

Estos son los ajustes para OSC2. Los efectos de estos ajustes son los mismos que aquellos en el OSC1 (no se incluye la modulación cruzada en OSC2).

### RingM (Fuente 1 de Ring Modulator)

### Src2 (Fuente 2 de Ring Modulator)

Valor: Src1 OSC1, OSC2, NOISE, EXIN

Puede seleccionar de entre dos entradas de modulador en anillo. Cerca de los osciladores OSC1 y OSC2, "NOISE" (interferencias) o "EXIN" (entrada externa) pueden seleccionarse también.



Multiplicando las dos entradas por cada modulador en anillo, puede crear sonidos que incluyen numerosos armónicos no encontrados en ninguna de las formas de onda. Puede obtener sonidos metálicos sin relación a cualquier sentido de armonía. Para reproducir los sonidos del VCO (OSC1, OSC2, generador de ruido, y modulador en anillo), eleve el nivel de volumen de cada uno en el mezclador VCF de la próxima fase.

Los sonidos de sintetizador se afinan a A4 (440.0 Hz). Si desea tener A4 ajustado a 442 Hz, ajuste el ajuste de referencia Fine de Oc1 y Oc2 por encima no de ±0, sino de +8.

### VCF (VCF Virtual)

Este reproduce el VCF (Voltage Controlled Filter) virtualmente. Los sonidos desde el VCO o la entrada desde fuentes externas se procesan con un filtro que desplaza la frecuencia de corte como sea necesario, y crea brillo (o dureza) en el sonido y cambios en el brillo del sonido fuera del tiempo. Existe un mezclador para ajustar el nivel de entrada desde cada uno de los generadores de sonido en la sección de entrada del VCF.

**Osc1 → VCF (Nivel de Entrada desde OSC1)**

**Osc2 → VCF (Nivel de Entrada desde OSC2)**

**Noise → VCF (Nivel de entrada desde el generador de ruido)**

**ExtIn → VCF (Nivel de entrada desde la entrada externa)**

**RingM → VCF (Nivel de entrada desde el modulador en anillo)**

Valor: 0→100

Ajusta el nivel de entrada al VCF desde cada uno de los generadores de sonido. Enmudecen sonidos innecesarios si los ajusta a 0.

### FilterType

Valor: LPF, BPF, HPF, NOTCH

Ajusta el tipo de filtro utilizado (p. 113).

**LPF:** (Low pass filter) Pasa frecuencias por debajo de la frecuencia de corte.

**BPF:** (Band pass filter) Pasa frecuencias cerca de la frecuencia de corte.

**BPF:** (High pass filter) Pasa frecuencias por encima de la frecuencia de corte.

**NOTCH:** (Notch filter) Pasa frecuencias distintas de aquellas que se encuentran cerca de la frecuencia de corte.

## Utilizar los Efectos Internos

### Slope (oct)

Valor: -12 dB, -24 dB

Ajusta las características de inclinación del filtro en la frecuencia de corte (-24 dB en una octava: fuerte; -12 dB en una octava: poco profunda).

Algunos sintetizadores analógicos disponían de -12 dB/octava, -24 dB/octava, u otras inclinaciones.

### CutOff Freq (Frecuencia de corte)

Valor: 0–100

Ajusta la frecuencia de corte del filtro. Ajústelo cerca de cero, la frecuencia de corte será más baja; ajústelo cerca de 100, la frecuencia de corte será más alta.

Este ajuste varía con la adición de los cambios desde la envolvente, LFO, y otros cambios.

### Resonance

Valor: 0–100

Ajusta el nivel de resonancia del filtro. Elevando el ajuste se aumenta la resonancia cerca de la frecuencia de corte, proporcionando al sonido una característica especial.

#### NOTA

Si se eleva demasiado el valor de la resonancia, puede originarse una oscilación extrema. Tenga cuidado con no permitir este sonido ya que podría dañar su capacidad auditiva o los equipos de reproducción. Para detener la oscilación inmediatamente, pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

### Env.Depth (Profundidad de la Envolvente)

Valor: -100–+100

Ajusta la profundidad del Filter Envelope (la función de cambiar las características de la frecuencia del filtro fuera del tiempo).

### Attack (Tiempo de Ataque)

Valor: 0–100

El tiempo transcurrido que empieza en el punto donde Trigger In se activa "ON" hasta el punto en el cual la frecuencia de corte alcanza el valor de pico.

### Decay (Tiempo de Caída)

Valor: 0–100

El tiempo transcurrido desde el punto en el cual la frecuencia de corte alcanza el valor de pico hasta alcanzar el nivel sustain (se explica a continuación).

### Sustain (Nivel Sustain)

Valor: 0–100

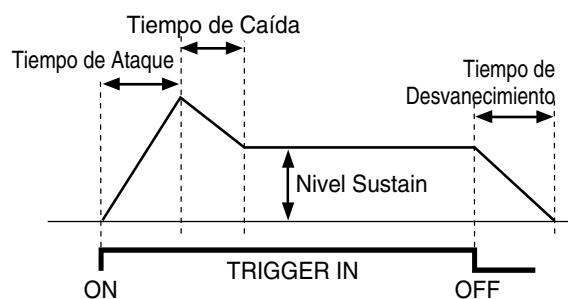
El nivel de la frecuencia de corte después del tiempo de caída (explicado anteriormente) se pasa y hasta que Trigger In se desactiva "OFF."

### Release (Tiempo de Desvanecimiento)

Valor: 0–100

El tiempo transcurrido desde que Trigger In se desactiva "OFF" hasta que la frecuencia de corte vuelve al valor original (pre-ataque).

Estos son los ajustes de la envolvente del filtro. Seleccione la curva de nivel a través del ataque, caída, sustain, y desvanecimiento, y ajuste el grado de efecto con la profundidad de la envolvente. Si selecciona un valor negativo para la profundidad de la envolvente, la forma de la envolvente se invierte.



### LFO Depth

Valor: 0–100

Ajusta la profundidad de la frecuencia de corte vibrante por el LFO.

A medida que se incrementa el valor, el cambio de sonido cíclico es mayor.

### ExtLev.Flw (Seguimiento de Nivel de Entrada Externa)

Valor: -100–100

Ajusta el grado al cual el nivel de volumen de la entrada externa vinculada cambia la frecuencia de corte. A medida que incrementa el valor, obtiene un efecto en el cual el sonido cambia más dinámico según a la percusión de la entrada.

### CutOff KF (Seguimiento de Teclado de Corte)

Valor: OFF, ON

Este ajuste determina si la frecuencia de corte cambia según el Número de Nota en Common (ON) o si no lo hace (OFF).

### Velo Sens (Sensibilidad a la Velocidad)

Valor: 0–100

Ajusta el grado al cual la frecuencia de corte refleja el valor de la Velocidad en Common. A medida que se incrementa el valor, la frecuencia de corte que sigue a la Velocidad (la fuerza en la pulsación de la tecla) será más alta.

**VCA(VCA Virtual)**

Este reproduce el VCA (Voltage Controlled Amplifier) virtualmente.

Los sonidos del VCF se amplifican a medida que cambian fuera de tiempo, y a continuación salen los niveles de volumen amplificado resultante y los cambios.

**Init.Gain (Gain Inicial)**

**Valor:** 0–100

Ajusta el volumen de referencia. Cuando lo ajuste a cualquier valor excepto 0, el sonido toca incluso si Trigger In está desactivado, con el volumen que aumenta a medida que se incrementa el valor. (Los cambios en el volumen basados en la envolvente, LFO, u otra entrada se añaden a este nivel de volumen.) De esta manera, cuando ajuste Trigger In para la regulación de la expresión del sonido, ajústelo a 0, y regule el volumen con la profundidad de la envolvente.

**Env.Depth (Profundidad de la Envolvente)**

**Valor:** 0–200

Ajusta la profundidad de la envolvente (la función de cambiar el volumen del amplificador fuera de tiempo).

**Attack (Tiempo de Ataque)**

**Valor:** 0–100

El tiempo transcurrido desde que Trigger In se activa "ON" hasta el punto de volumen máximo.

**Decay (Tiempo de Caída)**

**Valor:** 0–100

El tiempo transcurrido desde el punto de máximo volumen hasta alcanzar el nivel sustain (se explica a continuación).

**Sustain (Nivel Sustain)**

**Valor:** 0–100

El nivel de volumen después del paso del tiempo de caída (elemento anterior) hasta que Trigger In se desactiva "OFF."

**Release (Tiempo de Desvanecimiento)**

**Valor:** 0–100

El tiempo transcurrido desde que Trigger In se activa "ON" hasta que el volumen alcanza el valor mínimo.

Estos son los ajustes de la envolvente del volumen.

Seleccione la curva de nivel con ataque, caída, sustain, y desvanecimiento, y ajuste el grado de efecto con la profundidad de la envolvente.

**LFO Depth**

**Valor:** 0–100

Ajusta la profundidad del volumen de la vacilación (efecto tremolo). A medida que aumenta el valor, se incrementa la variación en el volumen.

**ExtLev.Flw (Seguimiento de Nivel de Entrada Externa)**

**Valor:** 0–100

Ajusta el grado al cual los cambios en el efecto tremolo se vinculan y se controlan por el nivel de volumen de la entrada externa. A medida que se incrementa el valor, obtiene un efecto en el cual el sonido de sintetizador se reproduce de forma intermitente según la percusión de la entrada externa (como por ejemplo las frases de percusión).

**Velo Sens (Sensibilidad a la Velocidad)**

**Valor:** 0–100

Ajusta el grado al cual el volumen se corresponde al valor de la Velocidad en Common. A medida que se incrementa el valor, se aumenta el nivel de volumen que sigue a la Velocidad (la fuerza en la pulsación de la tecla).

**Dly (Delay Simple)**

Este delay digital se puede comutar entre los modos monoaural y alternativo (canales izquierdo y derecho recíprocamente). El delay máximo de 2400 mseg (2.4 segundos) le proporciona ecos largos, sonidos llenos o gruesos.

**Mode**

**Valor:** MONO, ALT

Cambia el modo del delay.

**MONO:** (Monaural) Un delay de una entrada única, salida única

**ALT:** (Alternate) Un delay estéreo de entrada única, salida dual en el cual las salidas izquierda y derecha se alternan (delay alternativo).

**Time**

**Valor:** 1–2400 mseg (MONO), 1–1200 mseg (ALT)

Ajusta el tiempo de retardo, es decir, el tiempo transcurrido entre el sonido de fuente y el sonido delay. Este ajuste no es efectivo durante Tempo Sync, y no puede definir este ajuste.

**Feedback**

**Valor:** 0–100

Ajusta los tiempos de repetición para el sonido delay. Si lo ajusta a 0, cada sonido retardado sólo se reproduce una vez. (si el Mode es "Alternate" (ALT), el sonido retardado en cada canal sólo se reproduce una vez.)

**Tempo Sync**

**Valor:** OFF,  $\frac{1}{8}$  -  $\infty$  X2

Ajústelo cuando sincronice el Delay Time al tempo de la canción. Cuando no esté sincronizando, ajústelo a "OFF." Cuando seleccione la nota, el Delay Time se ajusta de manera que coincida con la longitud de la nota.

**FX Level**

**Valor:** 0–100

Ajusta el volumen del sonido delay. Ajústelo después de obtener un balance con el nivel seco.

**Dry Level**

**Valor:** 0–100

Ajusta el volumen del sonido de fuente. Está ajustado normalmente a 100.

## Utilizar los Efectos Internos



El delay se abrevia en la pantalla como "Dly." Aunque se parece al Algoritmo 6 (EZ DELAY), algunas funciones, como por ejemplo High o Low Damp, se omiten, y algunas otras funciones se han simplificado. En el modo monoaural, puede obtener un delay largo de 2.4 segundos como máximo.

También puede utilizarlo de forma efectiva y sencilla como una unidad delay larga ajustando la entrada VCF a "ExtIn→VCF" (entrada externa) y a continuación sólo elevar éste.

### C/F (Chorus/Flanger)

Este efecto puede seleccionar un efecto chorus, que añade amplitud y un efecto de vacilación al sonido, o seleccionar un efecto flanger, que añade una ondulación metálica (sonido de elevación y caída).

#### Mode (Modo del Efecto)

##### Valor: CHORS, FLANG

Se utiliza para seleccionar entre el chorus o flanger. Ajustándolo a "CHORS" añade un efecto de amplitud y vacilación, y ajustándolo a "FLANG" añade el efecto flanger, una ondulación metálica (sonido de elevación y caída).

### Mod LR Phs (Fase LR de Modulación)

##### Valor: NORM, INV

Este ajuste determina si la temporización de la vacilación y ondulación de la afinación (elevarse y caer) coincide (NORM), o es inversa (INV).

#### Rate

##### Valor: 0–100

Ajusta la frecuencia de la vacilación y ondulación de los sonidos flanger y chorus. Durante Tempo Syn, éste está desactivado, y no puede definir este ajuste.

#### Depth

##### Valor: 0–100

Ajusta la profundidad de la vacilación y ondulación de los sonidos flanger y chorus.

#### Manual

##### Valor: 0–100

Cuando cambia el modo del efecto a Flanger, éste ajusta la frecuencia central para el efecto, cambiando la afinación del sonido metálico del flanger. No tiene efecto en el modo Chorus.

#### Resonance

##### Valor: 0–100

Ajusta la intensidad del efecto del flanger. No tiene efecto en el modo Chorus.

#### Tempo Sync

##### Valor: OFF, $\frac{1}{3}$ - $\infty$ X4

Ajústelo cuando sincronice el Rate al tempo de la canción. Cuando no esté sincronizando, ajústelo a "OFF." Cuando seleccione la nota, el ajuste Rate está desactivado, y Rate está ajustado a la longitud de la nota que corresponde al tempo de la canción. Si sincroniza al tempo de una canción, si la longitud de la nota ajustada es más larga que aquella de la gama posible de los ajustes de frecuencia por el cambio del tempo de la canción, el Rate no se corresponde a la longitud de la nota.



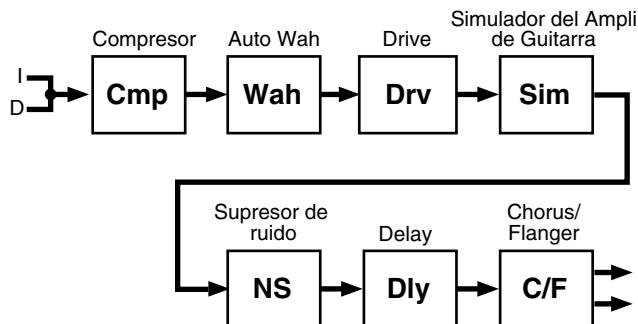
El oscilador (LFO) utilizado para crear estos sonidos chorus y flanger se separa del oscilador común utilizado por el sintetizador como un todo.

### Acerca de los Sonidos que se Generan por los Algoritmos de Efectos

Los tres algoritmos de efectos, "17 PHONOGRAPH," "18 RADIO TUNING," "20 VIRTUAL ANALOG SYNTH" disponen de una función que genera sonidos como por ejemplo interferencias tipo Radio (o Fonógrafo) o sonidos de sintetizador sin ninguna entrada de señal. Normalmente, los niveles de estos sonidos de efectos están fijados al valor de los parámetros del patch de efectos. No obstante, cuando utilice estos algoritmos insertando cualquiera de las pistas, el nivel de efecto sigue el ajuste de nivel de cada frase en la pista (p. 98) para ciertas razones del procesamiento de mezcla. Si necesita evitar esta situación, ajuste el nivel de todas las frases en la pista a un nivel normal (100) combinando, etc.

## 21 Guitar Multi

Proporciona efectos múltiples para guitarras.



### Comp (Compresor)

Este efecto comprime el nivel de la señal reduciendo el nivel de las señales de entrada fuerte y elevando las señales de nivel bajo.

#### Attack

**Valor:** 0–100

Ajusta la fuerza de ataque cuando entra el sonido.

#### Level

**Valor:** 0–100

Ajusta el nivel de volumen del Compresor.

#### Sustain

**Valor:** 0–100

Ajusta la longitud de tiempo que el compresor continúa elevando y mantiene el nivel de la entrada débil.

#### Tone

**Valor:** 0–100

Ajusta el sonido del compresor.

### Wah (Auto Wah)

Wah es un efecto creado por el cambio periódico en unas características de frecuencia del filtro; proporcionando un tipo concreto de cambio de sonido. Puede obtener el efecto wah si cambia el volumen del sonido de entrada o si utiliza cambios basados en el tiempo cíclicos.

#### Filter Type

**Valor:** LPF, BPF

Selecciona el tipo de filtro utilizado para crear el wah. Selecciona el BPF (band pass filter) o LPF (low pass filter). Si lo ajusta a BPF, el efecto wah se produce dentro un intervalo estrecho de frecuencia; si lo ajusta a LPF el efecto wah se produce en una amplia gama de frecuencias.

#### Frequency

**Valor:** 0–100

Ajusta la frecuencia de referencia para el efecto wah (la frecuencia a la cual se inicia el wah).

### Peak

**Valor:** 0–100

Ajusta el total del efecto wah cerca de la frecuencia de referencia. La gama se estrecha a medida que el valor aumenta; baje el valor para obtener el efecto wah en una gama más amplia.

### Trig.Sens (Sensibilidad del Disparo)

**Valor:** 0–100

Ajusta el nivel de sensibilidad cuando se añade el wah durante los cambios en el volumen del sonido de fuente. El efecto wah se añade en volúmenes más bajos mientras aumenta el valor.

### Polarity

**Valor:** DOWN, UP

Cuando se añade el efecto wah a través de los cambios en el volumen del sonido de fuente, este ajuste es para seleccionar si el efecto se debe añadir en las frecuencias altas (UP) o en las frecuencias más bajas (DOWN).

### LFO Rate

**Valor:** 0–100

Ajusta el tiempo de ciclo cuando el efecto wah cambia cíclicamente.

### LFO Depth

**Valor:** 0–100

Ajusta la profundidad del sonido wah cuando el efecto cambia cíclicamente. Ajústelo a 0 cuando los cambios en el efecto no estén basados en los ciclos de tiempo.

### LFO T. Sync

**Valor:** OFF, ♩ - ◊ X4

Ajústelo cuando sincronice el Rate al tempo de la canción. Cuando no esté sincronizando, ajústelo a "OFF." Cuando seleccione la nota, el ajuste Rate está desactivado, y Rate está ajustado a la longitud de la nota que corresponde al tempo de la canción. Si sincroniza al tempo de una canción, si la longitud de la nota ajustada es más larga (o más corta) que la gama posible de los ajustes Rate por el cambio del tempo de la canción, el Rate no se corresponde a la longitud de la nota. Además, la precisión del Rate y el tempo de la canción difieren. Si lo sincroniza durante un período largo, los dos ajustes tendrán a desarrollarse por separado gradualmente.

### Drv (Drive)

Este efecto añade distorsión, haciendo que el sonido sea más "espacioso".

## Utilizar los Efectos Internos

### Type

Valor: METAL, DS, OD

Selecciona el tipo de efecto.

**METAL:** Distorsiona lo máximo el sonido.

**DS:** Éste se considera generalmente el típico efecto de distorsión.

**OD:** De los tres ajustes, éste proporciona la distorsión más suave.

### Gain

Valor: 0–100

Ajusta el total de distorsión.

### Level

Valor: 0–100

Éste ajusta el volumen del sonido de efecto.

### Tone

Valor: 0–100

Ajusta el carácter del sonido.

Puede ajustarlo si TYPE es DS o OD.

### High Gain

Valor: 0–100

Ajusta el gain de la gama alta.

Puede ajustarlo si TYPE es METAL.

### Mid Gain

Valor: 0–100

Ajusta el gain de la gama de medios.

Puede ajustarlo si TYPE es METAL.

### Low Gain

Valor: 0–100

Ajusta el gain de la gama baja.

Puede ajustarlo si TYPE es METAL.

## Sim (Simulador del Amplificador de Guitarra)

Éste simula el sonido de un amplificador de guitarra.

### Type

Valor: SMALL, BUILTIN 2STACK, 3STACK

Selecciona el tipo de amplificador de guitarra.

**SMALL:** Amplificador pequeño

**BUILTIN:** Amplificador integrado

**2STACK:** Amplificadores grandes apilables dobles

**3STACK:** Amplificadores grandes apilables triples

### NS

Estos parámetros funcionan de la misma manera que aquellos en el Supresor de Ruido en el Algoritmo 03 (Stereo Dynamics Processor) (p. 117).

### Threshold

Valor: 0–100

### Release

Valor: 0–100

### Dly (Delay)

Estos parámetros funcionan de la misma manera que aquellos en el Delay del Algoritmo 20 (Virtual Analog Synth) (p. 144).

### Mode

Valor: MONO, ALT

### Time

Valor: 1-1200 mseg

### Feedback

Valor: 0–100

### Tempo Sync

Valor: OFF, X2

### FX Level

Valor: 0–100

### Dry Level

Valor: 0–100

## C/F (Chorus/Flanger)

Le proporciona efectos chorus o flanger para adaptarse a sus necesidades. Chorus es un efecto que añade amplitud y riqueza al sonido. El flanger le proporciona el efecto similar a un avión despegando y aterrizando.

Estos parámetros funcionan de la misma manera que aquellos en el Chorus/Flanger del Algoritmo 20 (Virtual Analog Synth) (p. 139).

### Mode

Valor: CHORS, FLANG

Selecciona el chorus o el flanger.

## Mod LR Phs (Fase de Modulación Izquierda-Derecha)

Valor: NORM, INV

Ajusta la fase cuando el sonido chorus o flanger se mezcla con el sonido de fuente en los canales izquierdo y derecho. Cuando lo ajuste a NORM, los canales están en fase; si lo ajusta a INV (invertido), las fases de los canales izquierdo y derecho se invierten en relación a cada uno de ellos.

**Rate****Valor:** 0–100

Ajusta el tiempo de ciclo de la modulación del chorus o del flanger.

**Depth****Valor:** 0–100

Ajusta la profundidad de modulación del chorus o del flanger.

**Manual****Valor:** 0–100

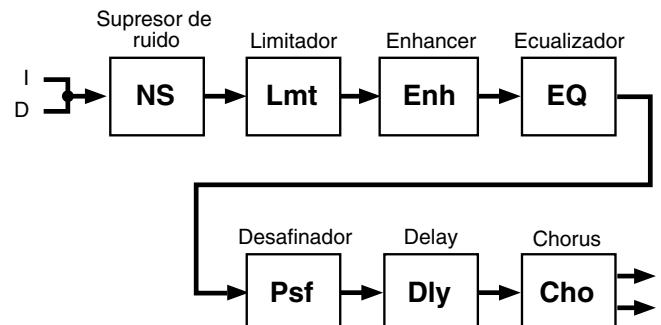
Ajusta la frecuencia central a la cual se aplica el efecto chorus o flanging.

**Resonance****Valor:** 0–100

Cuanto más incremente este valor, más fuerte es el efecto distintivo. Si el valor Resonance está ajustado demasiado alto, empieza a aparecer otro sonido (oscilación).

**Tempo Sync****Valor:** OFF,  $\frac{1}{3}$  -  $\infty$  X4**22 Vocal Multi**

Proporciona efectos múltiples para las voces.

**NS (Supresor de ruido)**

Estos parámetros funcionan de la misma manera que aquellos en el Supresor de Ruido en el Algoritmo 03 (Stereo Dynamics Processor) (p. 117).

**Threshold****Valor:** 0–100**Release****Valor:** 0–100**LMT (Limitador/De-Esser)**

Puede utilizar las funciones Limiter o De-esser de este efecto. El limitador es un efecto que comprime las señales de nivel alto, por eso evita la distorsión. El De-esser es un efecto que corta el carácter sibilante en las voces, proporcionando a los sonidos una calidad más suave.

**Mode****Valor:** LMT, DES

Determina si se utiliza la función Limiter o la función De-esser.

**LMT Level (Nivel del Limitador)****Valor:** -60-12 dB

Ajusta el nivel de la señal que pasa a través del Limitador.

**LMT Thresh (Umbral del Limitador)****Valor:** -60–0 dB

Ajusta el nivel de la señal a la cual el Limitador empieza a funcionar (el nivel de umbral).

**LMT Release (Desvanecimiento del Limitador)****Valor:** 0–100

Ajusta el tiempo para el Limitador para detener el funcionamiento después de que la señal caiga por debajo del nivel de umbral.

## Utilizar los Efectos Internos

### DES Sens (Sensibilidad del De-esser)

Valor: 0–100

Ajusta la sensibilidad del efecto de-esser basado en el nivel de entrada.

### Freq (Frecuencia De-esser)

Valor: 1.0–10.0 kHz

Ajusta la frecuencia a la cual se aplica el efecto De-esser. El efecto funciona mejor en las frecuencias más altas que las de los ajustes.

### Enh (Enhancer)

Estos parámetros tienen las mismas funciones que el Enhancer en el Algoritmo 03 (Stereo Dynamics Processor) (p. 115).

#### Sens

Valor: 0–100

#### Frequency

Valor: 1.0–10.0 kHz

#### Mix Level

Valor: 0–100

#### Out Level

Valor: 0–100

### EQ (Ecualizador de 3 bandas)

Estos parámetros funcionan de la misma manera que aquellos en el ecualizador del Algoritmo 04 (Reverb & Gate) (p. 118).

#### Low Type

Valor: SHELV, PEAK

#### Low Gain

Valor: -12–+12dB

#### Low Freq

Valor: 20–2000Hz

#### Low Q

Valor: 0.3–16.0

#### Mid Gain

Valor: -12–+12dB

#### Mid Freq

Valor: 200–8000Hz

#### Mid Q

Valor: 0.3–16.0

### High Type

Valor: SHELV, PEAK

### High Gain

Valor: -12–+12 dB

### High Freq

Valor: 1.4–20.0kHz

### High Q

Valor: 0.3–16.0

### Out Level

Valor: -12–+12dB

### PSf (Desafinador)

Este efecto cambia la afinación del sonido de fuente.

#### Pitch

Valor: -12–+12

Ajusta la afinación en incrementos de semitono (medio intervalo).

#### Fine

Valor: -100–+100

Ajusta finamente el cambio de afinación.

#### FX Level

Valor: 0–100

Éste ajusta el volumen del sonido desafinado.

#### Dry Level

Valor: 0–100

Éste ajusta el volumen del sonido directo.

### Dly

Estos parámetros funcionan de la misma manera que aquellos en el Delay del Algoritmo 20 (Virtual Analog Synth) (p. 144).

#### Mode

Valor: MONO, ALT

#### Time

Valor: 1–1200 mseg

#### Feedback

Valor: 0–100

#### Tempo Sync

Valor: OFF,  $\frac{1}{3}$  -  $\infty$  X2

**FX Level**

Valor: 0–100

**Dry Level**

Valor: 0–100

**Cho (Chorus)**

Este efecto añade amplitud al sonido, haciéndolo más "lleno."

**CH-R Modu. (Fase de Modulación del Canal Derecho)**

Valor: NORM, INV

Está ajustado normalmente a NORM. Si lo ajusta a INV (INVERT), la modulación (sonido de elevación y caída) en el canal derecho se invierte contra el canal izquierdo. Proporciona un efecto en el cual la modulación en los canales izquierdo y derecho es opuesta.

**Rate**

Valor: 0–100

Ajusta el tiempo de ciclo de la modulación del chorus.

**Depth**

Valor: 0–100

Ajusta la profundidad de modulación del chorus.

**FX Level (Nivel del Efecto)**

Valor: 0–100

Ajusta el nivel de volumen del chorus.

**Dry Level**

Valor: 0–100

Éste ajusta el nivel de volumen del sonido directo.

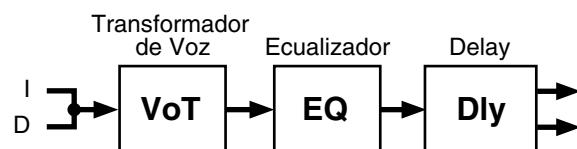
**23 Voice Trans  
(Transformador de Voz)**

Este efecto, al controlar el tono de la tecla (sonido fundamental) y el formante independientemente, le permite crear una variedad de características de voz.

**Formante**

Un formante es un elemento importante que determina el carácter de un sonido vocalico. Es un armónico fijo la ubicación del cual se determina por el tamaño de los acordes vocalicos. Los desafinadores convencionales modifican la afinación de una manera que cambia incluso la ubicación de los formantes (los cuales por naturaleza no cambian). Por ejemplo cuando un desafinador convencional eleva la afinación, se produce una "voz sumergida" como si los acordes vocalicos se hubieran encogido, y cuando la afinación se baja se produce una "voz de gigante" como si los acordes vocalicos se ampliaran.

El Transformador de Voz modifica la afinación básica y el formante por separado, permitiendo la creación de una variedad de caracteres vocalicos.

**VoT (Transformador de Voz)**

Este efecto, al controlar el tono de la tecla (sonido fundamental) y el formante independientemente, le permite crear una variedad de características de voz.

## Al introducir Voces

- Cuando introduzca sonidos de voces, hágalo sólo para una persona cada vez. El efecto no funciona adecuadamente con la entrada de múltiples voces.
- No permita que las voces de los altavoces entren al micro. Esto es lo mismo que utilizar múltiples voces, por eso el efecto no funciona correctamente.
- Recomendamos el uso de un micro unidireccional. Adicionalmente, asegúrese de hablar lo más cerca posible del micro.

**Robot Sw (Comutador Robot)**

Valor: OFF, ON

Activa y desactiva la función Robot. Cuando está activado, todos los sonidos salen en la misma afinación, independientemente de la afinación de entrada, dando como resultado sonidos de voces sin ninguna entonación.

**Pitch**

Valor: -63—+63

Ajusta la afinación del carácter vocal.

## Utilizar los Efectos Internos

### Formant

Valor: -63–+63

Ajusta el formante del carácter vocal.

### Dry/FX Bal (Balance del Efecto Dry)

Valor: 0–100

Ajusta el balance del volumen del sonido de carácter vocal y el sonido de voz normal.

### EQ (Ecualizador)

Estos parámetros son los mismos que aquellos en el ecualizador de 3 bandas en el Algoritmo 04 (Reverb & Gate) (p. 118).

#### Low Type

Valor: SHELV, PEAK

#### Low Gain

Valor: -12–+12 dB

#### Low Freq

Valor: 20–2000 Hz

#### Low Q

Valor: 0.3–16.0

#### Mid Gain

Valor: -12–+12 dB

#### Mid Freq

Valor: 200–8000 Hz

#### Mid Q

Valor: 0.3–16.0

#### High Type

Valor: SHELV, PEAK

#### High Gain

Valor: -12–+12 dB

#### High Freq

Valor: 1.4–20.0 kHz

#### High Q

Valor: 0.3–16.0

#### Out Level

Valor: -12–+12 dB

### Dly (Delay)

Estos parámetros funcionan de la misma manera que aquellos en el Delay del Algoritmo 20 (Virtual Analog Synth) (p. 144).

#### Mode

Valor: MONO, ALT

#### Time

Valor: 1–1200 mseg

#### Feedback

Valor: 0–100

#### Tempo Sync

Valor: OFF,  $\frac{1}{3}$  -  $\infty$  X2

#### FX Level

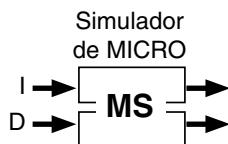
Valor: 0–100

#### Dry Level

Valor: 0–100

## 24 Mic Simulator

Este efecto toma sonidos grabados utilizando micrófonos dinámicos estándar, micrófonos con pinza, o señales de línea, y los convierte para que suenen como si estuvieran grabados utilizando un costoso micro de condensador con calidad de estudio. También le permite añadir efecto de proximidad, distancia, y otros efectos.



### Lnk (Link)

Este es el conmutador link para los Canales A y B.

### Link Sw. (Conmutador Link)

**Valor:** OFF, ON

Si lo ajusta a Off, cada uno de los dos canales funcionan de forma independiente como un ecualizador de canal mono. Si lo ajusta a On, ambos canales del ecualizador funcionan simultáneamente en el Canal A. (Los ajustes del Canal B son indiferentes.)

### MSA/MSB (Simulador de Micro)

Este efecto convierte las características de los micrófonos económicos, multi propósitos a los micrófonos costosos, con calidad de estudio (conversión micrófono-micrófono). Emite señales que ya han sido grabadas en su sonido Project como si los cambios en la calidad del sonido estuvieran hechos a través de la selección y ubicación del micro. También añade las características de los micrófonos a los sonidos de instrumento grabados a través de la entrada de línea (conversión línea-micrófono).

### Mic.Conv. (Convertidor de Micro)

**Valor:** OFF, ON

Activa y desactiva el Convertidor de Micro.

Si está desactivado, los ajustes TypeIn, TypeOut, y Phase están desactivados.

### TypeIn

**Valor:** DR-20, SML.D, HED.D, MIN.C, FLAT

Selecciona el tipo de micro que se utilizará para la grabación.

- DR-20:** Roland DR-20 (micro dinámico fabricado por Roland)
- SML.D:** Pequeño micro dinámico utilizado para instrumentos que permiten utilizar micrófono, voces, y cosas por el estilo
- HED.D:** Micro dinámico de cabeza
- MIN.C:** Micro de condensador mini
- FLAT:** Entrada de línea

### TypeOut

**Valor:** SML.D, VOC.D, LRG.D, SML.C, LRG.C, VNT.C, FLAT

Selecciona el tipo de micro simulado.

**SML.D:** Micro dinámico para uso general con instrumentos y voces. Perfecto para amplificadores de guitarra y caja.

**VOC.D:** Micro dinámico especialmente conocido para utilizar con voces. Dispone de la presencia de una gama de medios excepcional. Para voces.

**LRG.D:** Micro dinámico con gama de bajos prolongada. Para bombos, timbales, y aplicaciones similares.

**SML.C:** Pequeño micro de condensador para utilizar con instrumentos. Dispone de una particularmente precisa gama de altos. Para utilizar con instrumentos de percusión metálicos y guitarras acústicas.

**LRG.C:** Respuesta bemol del micro de condensador. Para voces, narración, instrumentos en directo, y cosas por el estilo.

**VNT.C:** Micro de condensador clásico. Para voces, instrumentos, y cosas por el estilo.

**FLAT:** Micro con las características de la respuesta de frecuencia bemol. Utilícelo cuando desee que el sonido de un micro utilizado sea para grupos más grandes que permiten utilizar micrófonos.

\* Cuando selecciona un micro de condensador en TypeOut, las interferencias de la gama baja transmitida a través del soporte del micro se pueden acentuar debido a las características de gama baja del micro. En tales casos, elimine cualquier gama baja innecesaria con un filtro corta bajos, o equípelo el soporte del micro con una base de aislamiento (un soporte de micro con caucho u otro material absorbente de golpes).

### Phase

**Valor:** NORM, INV

Selecciona la fase del micro.

**NORM:** En fase para la entrada.

**NORM:** Fase invertida para la entrada.

### Bass Cut (Filtro Corta Bajos)

**Valor:** OFF, ON

Este filtro elimina las interferencias así como sonidos de gama baja innecesarios. Si lo activa, crea un filtro corta bajos simulado. Si lo desactiva, el ajuste Freq está desactivado.

### Freq (Frequency)

**Valor:** Thru, 20–2000 Hz

Ajusta la frecuencia de corte del filtro corta bajos.

### Distance

**Valor:** OFF, ON

Los micrófonos tienden a acentuar la gama baja cuánto más cerca están situados del sonido de fuente. Se conoce como el efecto de proximidad. Al activar este efecto simula las características de la frecuencia y las diferencias de temporización que cambian con la distancia. Si lo desactiva, el ProxFx, los ajustes Interval están desactivados.

## Utilizar los Efectos Internos

### Prox.Fx (Efecto de Proximidad)

Valor: -12→+12

Los micrófonos tienden a acentuar la gama baja cuánto más cerca están situados del sonido de fuente. Este efecto simula estas cualidades, y compensa de las características de la gama baja que cambian con la distancia. Los ajustes positivos acercan el micro a la fuente, y los ajustes negativos sitúan el micro a una mayor distancia.

### Time

Valor: 0-3.000 cm

Simula de diferencia de tiempo que cambia con la distancia desde la fuente.

### Limiter

Valor: OFF, ON

Este efecto comprime las señales de nivel alto, por eso evita la distorsión.

### Freq (Frequency)

Valor: THRU, 20-2000 Hz

Ajusta la frecuencia de corte del detector de nivel.

### Level

Valor: -60→+24 dB

Ajusta el nivel de salida del Limitador.

### Thresh (Umbral)

Valor: -60-0 dB

Ajusta el nivel de volumen al cual el Limitador empieza a funcionar.

### Attack

Valor: 0-100

Ajusta el tiempo para el Limitador, para que empiece a funcionar después de que el nivel de entrada sobrepase el nivel de umbral.

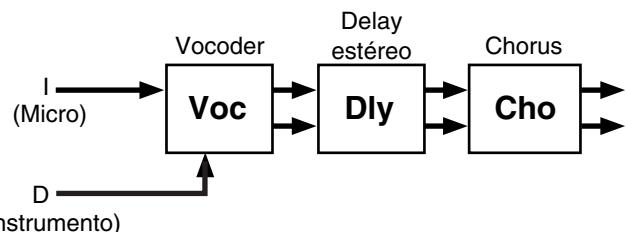
### Release

Valor: 0-100

Ajusta el tiempo para que el efecto se detenga después de que el sonido caiga por debajo del nivel de umbral.

## 25 VOCODER (10)

Este es un vocoder de 10 bandas.



Introduce un sonido instrumental en el canal derecho, y una voz en el canal izquierdo.

(Los ajustes del canal Izquierdo y Derecho son los opuestos del Vocoder en la serie VS y VM.)

### Vocoder

#### Envelope

Valor: Sharp, Soft, Long

**Sharp:** Se enfatizará la voz humana.

**Soft:** Se enfatizará el sonido instrumental.

**Long:** Se producirá un sonido clásico con una caída larga.

### Pan

Valor: Mono, Stereo, L>>R, L<<R

Con un ajuste de Mono, los componentes de cada banda de frecuencia se situarán en el centro. Con un ajuste de Stereo, las bandas de frecuencia impares se situarán a la izquierda, y los componentes pares a la derecha. Con un ajuste de L>>R, las bandas de frecuencia baja se situarán cada vez más hacia la izquierda, y las bandas de frecuencia alta se situarán cada vez más hacia la derecha. Con un ajuste de R>>L, las bandas de frecuencia baja se situarán cada vez más hacia la derecha, y las bandas de frecuencia alta se situarán cada vez más hacia la izquierda.

### Hold

Valor: Off, On

Activa / desactiva la función Hold. Si activa Hold mientras está entrando una voz en el micro, el instrumento sonará con los formantes vocálicos que están fijados en este momento.

### Mic Sens.

Valor: 0-100

Ajusta la sensibilidad de entrada del micro.

### SynthInLev

Valor: 0-100

Ajusta el nivel de entrada del instrumento.

**V. Char.1-10****Valor:0–100**

Ajusta el volumen de cada banda de frecuencia. Este ajuste define el sonido del vocoder.

Las bandas de frecuencia central para cada canal se muestran a continuación.

Ch1	=	100.0 [Hz]
Ch2	=	166.8 [Hz]
Ch3	=	278.3 [Hz]
Ch4	=	464.2 [Hz]
Ch5	=	774.3 [Hz]
Ch6	=	1,292 [Hz]
Ch7	=	2,154 [Hz]
Ch8	=	3,594 [Hz]
Ch9	=	5,995 [Hz]
Ch10	=	10,00 [Hz]

**MicMix Lev****Valor:0–100**

Ajusta la cantidad de audio del micro (entrada del canal L, izquierdo) que ha pasado a través del filtro pasa altos (HPF) del micro que se añadirá a la salida del vocoder.

**MicMix Pan****Valor:L63–R63**

Ajusta la panoramización del audio del micro.

**MicMix HPF****Valor:Thru, 1.0–20.0 kHz**

Cuando se utiliza el micro, éste ajusta la frecuencia a la cual el filtro pasa altos (HPF) empezará a afectar el audio del micro. Los valores más altos para este ajuste le permitirán mezclar sólo las consonantes. Con un ajuste de True, el HPF no se aplicará.

**Dly****Time****Valor:1–1195mseg****L-R Shift****Valor:L6–0–R6ms****Feedback****Valor:0–100****Tempo Sync****Valor:OFF,  $\frac{1}{3}$  –  $\infty$  x1****FX Level****Valor:0–100****Dry Level****Valor:0–100****Chorus****Ch-R Modu.****Valor:NORM, INV**

Está ajustado normalmente a NORM. Si lo ajusta a INV(INVERT), la modulación (sonido de elevación y caída) en el canal derecho se invierte contra el canal izquierdo. Proporciona un efecto en el cual la modulación en los canales izquierdo y derecho es opuesta.

**Rate****Valor:0.1–10.0 Hz**

Ajusta la frecuencia a la cual se modula el chorus.

**Depth****Valor:0–100**

Ajusta la profundidad a la cual se modula el chorus.

**FX Level****Valor:0–100**

Ajusta el volumen del chorus.

**Dry Level****Valor:0–100**

Ajusta el volumen del sonido directo.

### Obtener Cambios Suaves en los Efectos Durante la Reproducción de la Canción

Puede cambiar libremente los efectos durante la reproducción de la canción. (Pulse [FX INFO], gire el dial VALUE/TIME para hacer la selección, y pulse [ENTER/YES].)

Sin embargo, a causa de las interferencias que se origina mientras desactiva los efectos, el sonido de efecto se enmudece temporalmente.

En este tipo de situación, si remuestrea (p. 55), puede crear una muestra separada para utilizar con efectos diferentes añadidos donde necesite, proporcionando el mismo efecto de comutar los efectos durante la canción, pero sin las interferencias. También puede utilizar los Mensajes Program Change desde dispositivos MIDI externos para comutar los efectos. El Canal MIDI 11 se utiliza para este propósito (p. 177).

### Utilizar la Sección del Procesador de Efectos

Puede cambiar los ajustes de los efectos instantáneamente con los mandos Realtime Effects. En el capítulo 1 (p. 31) se describe un ejemplo de cómo utilizar el Master Filter/Isolator "b" con las muestras de pad. Seleccionando patches (a:PATCH), puede utilizar el mismo método básico de cuando se añaden efectos a los sonidos que se están reproduciendo.

- Pulse [FX INFO].

Los ajustes del efecto actual se indican en la pantalla por iconos que representan los mandos de control.

- Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione [SELECT ROW].

Éste cambia entre los dos grupos, Master Filter/Isolator "a" Patch y "b".

- Pulse [SELECT ROW].

Cambia entre las filas de parámetros en el grupo alternativamente ("a" para C1-C3C4-C6).

- Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF].

Cualquier cambio realizado al patch de efectos con los mandos Realtime Effects se deshace, y el patch se restablece a las condiciones del momento cuando se recuperó.

### Si los Cambios Realizados con los Mandos Realtime Effects son demasiado Amplios

Si selecciona el grupo "a:PATCH" del Procesador de Efectos, puede asignar libremente parámetros de efectos a los mandos Realtime Effects C1-C6. Además, puede ajustar el intervalo de cambio a los efectos que se produce entre las posiciones "MIN" (mínimo) y "MAX" (máximo). Estos ajustes se definen en la pantalla control assign ("FX CTRL",

p. 112). En la pantalla, pulse [◀] para visualizar los valores del intervalo y ajustarlos con [▲], [▼], [◀], [▶], y el dial VALUE/TIME. Estos ajustes se guardan junto con otros ajustes en "Guardar los patches de efectos" (p. 112).



En el grupo Master Filter/Isolator "b", las funciones de los mandos Realtime Effects se fijan de forma permanente, controlando los parámetros indicados. No obstante, como con el grupo de Patch "a", puede cambiar los intervalos de ajuste de los mandos.

### Cómo Funcionan los Mandos Realtime Effects Inmediatamente Después de Comutar los Efectos

Cuando el indicador en la parte superior izquierda de cualquiera de los mandos Realtime Effects se ilumina (rojo), significa que la posición actual del control es la misma para el ajuste en el patch de efectos actual. Inmediatamente después de comutar los efectos, los ajustes de los efectos están en una condición en la cual se guardan al patch. Por tanto, ya que la posición de los mandos Realtime Effects no corresponde a los ajustes de los efectos, los indicadores se apagan.

Cuando gire los mandos Realtime Effects, los ajustes de los efectos reflejan la posición de los mandos Realtime Effects. En tales casos, puede seleccionar de entre dos maneras para tener esto hecho.

**JUMP:** En el instante que se gira el mando Realtime Effects, los ajustes cambian para coincidir con la posición del mando.

**NULL:** Incluso si gira el mando, el ajuste no cambia hasta que el valor de los ajustes actuales sobrepasa el del valor guardado. Después de esto, los ajustes cambian para coincidir con la posición del mando.



Está ajustado a "JUMP" en los ajustes originales.

### Cambiar las Funciones "NULL" y "JUMP"

1. Pulse [SYSTEM/DISK].
2. Confirme que "Set System Param?" está seleccionado, y a continuación pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] varias veces hasta que se haya desplazado a "KnobContol."
4. Seleccione JUMP o NULL girando el dial VALUE/TIME.
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos ajustes se guardan automáticamente siempre que se extraiga el disco, además de en otras situaciones.

## Utilizar el Controlador D Beam

Cuando controle los efectos con el Controlador D Beam, puede utilizar dos tipos de sensor de la señal de infrarrojos, la señal de infrarrojos del lado izquierdo (BL: Beam Left) y la señal de infrarrojos del lado derecho (BR: Beam Right). Muchos de los patches de efectos Predefinidos ya están asignados a uno u otro de los D Beams. Con un patch de efectos Predefinido visualizado, pulse el D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] de manera que se ilumine, y a continuación mueva la mano dentro del área del sensor para poner a prueba el efecto.



La distancia efectiva del Controlador D Beam se puede cambiar con el ajuste de sensibilidad (consulte → p. 34).

## Asignar Funciones a los Efectos

Cuando selecciona el grupo “a” (PATCH) del Procesador de Efectos, puede asignar libremente parámetros de efectos a los controladores D Beam izquierdo y derecho. Estos ajustes se definen en la pantalla Effect Edit. Para definir los ajustes en la “pantalla Control Assign” (p. 112) en “Editar Efectos” se ha descrito anteriormente.

Los mandos Realtime Effects que controlan C5 y C6 también se utilizan para ajustar el BL y BR del Controlador D Beam respectivamente. Por tanto, cuando utilice los mandos D Beam Controller y el Realtime Effects al mismo tiempo, es mejor utilizar los mandos Realtime Effects C1–C4.



También puede ajustar el intervalo del parámetro de efectos que se cambia por la acción de colocar la mano cerca del sensor del Controlador D Beam después de que se detecte. El procedimiento es el mismo que para cambiar el efecto con los mandos.



Estos ajustes se guardan junto con otros ajustes en “Guardar los patches de efectos” (p. 112).

## Utilizar los Efectos como un Sintetizador Analógico

Con el Algoritmo 20, “VIRTUAL ANALOG SYNTH,” de los efectos internos puede utilizar la sección de efectos como un sintetizador monofónico. Existen algunas maneras para controlar su expresión y afinación.

### Reproducir el Sintetizador con los mandos Realtime Effects

Si añade los sonidos de efecto del sintetizador sin interpretar notas en intervalos exactos, puede fácilmente interpretar y detener los sonidos de sintetizador utilizando los mandos Realtime Effects. Por ejemplo, los siguientes parámetros se pueden asignar con los mandos Realtime Effects. (Para más información acerca del procedimiento de asignación → p. 109, consulte la explicación de los parámetros → p. 139.)

<b>C1:</b>	Trigger In
<b>C2:</b>	Número de Nota
<b>C3–C6:</b>	Frecuencia de Corte VCF o Resonance, LFO Rate o LFO Depth, u otros parámetros de su elección

Gire C1 hacia la derecha para que suene el sintetizador, hacia la izquierda para desactivarlo. Gire C2 para cambiar la afinación. Con el Portamento en Common “ON,” estos cambios de afinación se deslizan desde uno hasta el próximo suavemente.

Durante la reproducción de canciones en bucle o muestras, muchos efectos se reproducen al mismo tiempo con la percusión. Además, si sincroniza el LFO con el tempo de la canción puede resultar muy efectivo también (p. 140).

### Reproducir Efectos con el Step Modulator

Si asigna “NoteNumber” del sintetizador en Common para ser controlado por el Step Modulator, puede tener un bajo de sintetizador o melodías tipo Techno reproduciéndose automáticamente. En tales casos, si utiliza los mandos Realtime Effects junto con el Controlador D Beam para cambiar los parámetros mientras se reproducen los efectos también resulta efectivo.

Para información más detallada, consulte “Combinar con el Sintetizador Analógico V” en el Capítulo 11 “Utilizar el Step Modulator” (p. 157).



Sólo se pueden reproducir melodías extremadamente simples por el Step Modulator. Para reproducir melodías más complejas de forma automática, utilice el SP-808EX en combinación con un secuenciador MIDI.



También puede ajustar el efecto a “INS RECORD,” muestree el sonido SYNTHESIZER reproducido por STEP MODULATOR, y a continuación utilice esta muestra como material en la creación de nuevas canciones.

### Reproducir Efectos con el Controlador D Beam

Cuando asigne las funciones de los efectos al Controlador D Beam (C5BL y C6BR) como se describe en p. 112 y p. 156, puede asignar TriggerIn en Common a un mando (C5BL). Con esta configuración, puede pulsar el D Beam Controller [EFFECTS], iluminándolo, y reproducir los sonidos de sintetizador moviendo la mano por encima del sensor. Asignando la Frecuencia de Corte VCF o el Note Number en Common al otro mando (C6BR), puede cambiar el sonido si mueve la mano arriba o abajo.

### Reproducir Efectos con el Mensaje Note desde Dispositivos MIDI Externos

Ajuste la función de "Trigger In" en Common para reproducir sonidos de sintetizador. **Cuando se envían los Mensajes MIDI Note desde un dispositivo MIDI externo mediante Channel (Ajustarlo en "Fx Ctrl Ch."), el sonido de sintetizador que corresponde a este número de nota se reproduce.** El SP-808EX manipula la información Bender y Modulation.



La velocidad incluida en los Mensajes MIDI Note reproduce sonidos según los ajustes VCF y VCA Velocity Sens.



Al pulsar D BEAM CONTROLLER [EFFECTS] mientras mantiene presionado el [SHIFT] visualiza un Patch preseleccionado (en los ajustes originales, éste está ajustado a A62 "SY>Beam#1").

### Definir los Ajustes del Vocoder

El Vocoder del SP-808EX es una versión de 10 bandas del Vocoder de 19 bandas popularizado con el VS-1680 Digital Studio Workstation de Roland y el V-Mixing Processor/V-Mixing Console de la Serie VM-7000. Tiene un perfil de función diferente, que refleja sus aplicaciones particulares. Por ejemplo, el Supresor de Ruido se omite, y se ha añadido un delay.

Existen muchas maneras diferentes para configurarlo. Puede desear utilizar las entradas de línea y micro, o puede haber situaciones donde se utilizarán los dos pads.

Aunque aquí se describen un número de configuraciones diferentes, grabando estos ajustes como ajustes de la canción, puede tener sus ajustes Vocoder todos definidos sólo capturando la canción.

A continuación encontrará un número de ejemplos de ajustes diferentes.

Los ajustes en todas estas configuraciones se graban siempre que grabe la canción.

#### Si Utiliza la Entrada Mic y la Entrada Line

1. Pulse [FX INFO] para visualizar el Patch de efecto del Vocoder.
2. Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
3. Ajuste "Fx.Loc" a "MIC/LINE POST" o "MIC/L PRE-EQ."
4. Conecte el micrófono al jack MIC, y conecte la salida del sintetizador u otra fuente de sonido a los conectores de entrada LINE.
5. Ajuste el EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] a ON.
6. Hable o cante en el micrófono, mientras añade las señales de audio a la entrada de línea (R ch) se aplica el efecto del Vocoder.



No entre las señales de audio en el canal L.

7. Ajuste los niveles MIC y LINE hasta que realice el efecto correcto.

#### Utilizar Muestras de los Pads 1 y 2

1. Ajuste "Pad To Track" a ON (p. 44).
2. Pulse [FX INFO] para visualizar el Patch de efecto del Vocoder.
3. Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
4. Ajuste "Fx.Loc" a "INS MASTER."
5. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse Track A [EFFECTS ON/OFF] para abrir la pantalla de los ajustes TRACK A.

6. Ajuste el "Balance" a L63.
7. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse Track B [EFFECTS ON/OFF] para abrir la pantalla de los ajustes TRACK B.
8. Ajuste el "Balance" a R63.
9. Ajuste el EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] a ON.
10. Mantenga presionado Pad 2 y pulse Pad 1; se aplica el efecto del Vocoder.
11. Utilizando los deslizadores Track A y Track B, ajuste el balance del volumen entre los dos sonidos para realizar sólo el efecto correcto.

La Canción N° 10 del "Vocoder Set1" en el disco incluido, se creó para que pueda disfrutar del sonido de Vocoder realizado con estos ajustes. Capture esta canción, y a continuación pulse el Pad 3, 7, 11, o 15, y el Pad 1, 5, 9, o 13 para comprobar el efecto del Vocoder.

### **Si Utiliza la Entrada MIC y la Muestra del Pad 1**

1. Pulse [FX INFO] para visualizar el Patch de efecto del Vocoder.
2. Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
3. Ajuste "Fx.Loc" a "INS MASTER."
4. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [EFFECTS ON/OFF] de MIC/LINE para abrir la pantalla de los ajustes MIC/LINE.
5. Ajuste el "Balance" a L63.
6. Pulse [▼] un número de veces hasta que la pantalla de los ajustes del pad se visualice.
7. Ajuste el "Balance" a R63.
8. Ajuste el EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] a ON.
9. Mantenga presionado el Pad 1 y entre sonidos desde el micro; se aplica el efecto del Vocoder.
10. Pulse [▲] y [▼] un número de veces para cambiar los ajustes MIC/LINE "Level" y "PadsLevel" hasta que realice el efecto correcto.

La Canción N° 11 del "Vocoder Set2" en el disco incluido, se creó para que pueda disfrutar del sonido de Vocoder realizado con estos ajustes.

### **Si Utiliza la Entrada MIC y Track A**

1. Pulse [FX INFO] para visualizar el Patch de efecto del Vocoder.
2. Mantenga pulsado el [SHIFT] y presione [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
3. Ajuste "Fx.Loc" a "INS MASTER."
4. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse [EFFECTS ON/OFF] de MIC/LINE para abrir la pantalla de los ajustes MIC/LINE.

5. Ajuste el "Balance" a L63.
6. Mantenga presionado el [SHIFT] y pulse Track A [EFFECTS ON/OFF] para abrir la pantalla de los ajustes TRACK A.
7. Ajuste el "Balance" a R63.
8. Ajuste el EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] a ON.
9. Reproduzca Track A y entre sonidos desde el micro; se aplica el efecto del Vocoder.
10. Utilizando los deslizadores Track A y MIC/LINE, ajuste el balance del volumen entre los dos sonidos para realizar sólo el efecto correcto.

La Canción N° 11 del "Vocoder Set2" en el disco incluido, se creó para que pueda disfrutar del sonido de Vocoder realizado con estos ajustes.

Estos ajustes se guardan cuando se guarda la canción.

# Capítulo 11 Utilizar el Step Modulator

## ¿Qué es el Step Modulator?

El Step Modulator es una recreación virtual de los secuenciadores analógicos que se encontraban en los grandes sintetizadores analógicos de los años 1970. Puede obtener una variedad de efectos, por ejemplo arreglar el sonido de fondo de sonido Techno.

- Puede definir el parámetro ajustando los efectos internos a valores predefinidos hasta 16 pasos en orden.
- La comutación de los valores (progresión por pasos) se puede sincronizar a los tempos de las canciones. Además, puede proceder manualmente (pulsando los botones) de paso en paso.
- Cuando seleccionar el Algoritmo 20, "VIRTUAL ANALOG SYNTH" de los efectos internos, puede obtener un efecto parecido al arpegiador sin ningún módulo de sonido externo.



El Step Modulator del SP-808EX está basado en la unidad de secuenciador en el SYSTEM-182 (creado en 1979) de los Sintetizadores del Sistema de las series SYSTEM-100M de Roland. Como el SYSTEM-182, el ajuste de 8 pasos y 2 canales se puede arreglar, en series para una sola creación de sistema de hasta 16 pasos, o para un sistema dual con un máximo de 8 pasos cada uno en paralelo, cuya salida se puede ajustar a los efectos internos.

### Acerca de Secuenciadores Analógicos

En el mundo actual de instrumentos electrónicos, normalmente un secuenciador significa un equipo de reproducción automática de multi función (como varios tipos de secuenciadores MIDI o software de secuenciadores de ordenador, etc.). Los secuenciadores son los predecesores de dichas funciones.

En los años 1970, los secuenciadores analógicos se realizaban para controlar los sintetizadores analógicos. La afinación, el sonido, y el volumen de los sintetizadores se controlaba mediante voltage. Así, un secuenciador analógico con, por ejemplo, 16 pasos se ajustaría con 16 mandos de control de voltage independientes alineados en el panel, y produciría el voltage determinado por las posiciones de dichos mandos junto con el tempo ajustado. Al enviar dicho voltage a las varias partes de un sintetizador analógico, el secuenciador podría repetir melodías extremadamente rápidas, y el sonido podría cambiarse en pasos cíclicamente.



- En el procedimiento Guardar, los ajustes del Step Modulator se guardan como parte de los ajustes de la parte formando el patch de efectos completo. (p. 111)
- El procedimiento de guardar de efectos se puede realizar mientras el step modulator funcione. En este caso, [STEP MOD] parpadea cuando el patch de efectos se vuelve a recuperar e informa al usuario que emplee el step

modulator (pulse [STEP MOD]).

## Funcionamiento Básico

En el Step Modulator la información se instala en cada patch de efectos predefinido. Vamos a utilizar esta información para obtener un conocimiento básico de como utilizar el Step Modulator. El Step Modulator se puede iniciar y detener en la mayoría de pantallas pulsando [STEP MOD]. Así, para comprobar como afectan los ajustes al comportamiento del Step Modulator, vamos a trabajar desde la pantalla de ajustes del Step Modulator.



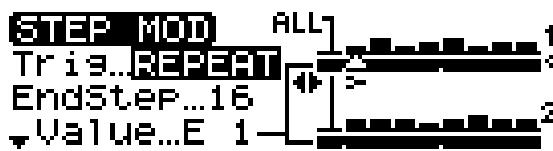
Para comprobar como funciona el Step Modulator, primero seleccione el patch de efectos A99, y coloque los efectos en la posición Send/Return.

1. Pulse [FX INFO], gire el dial VALUE/TIME para seleccionar Effects Patch A99, y pulse [ENTER/YES].

### Effects Patch A99:

Se trata de la plantilla para el Algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH." Con el siguiente procedimiento, el Step Modulator recrea las interpretaciones de reproducción automática de los secuenciadores analógicos.

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para que aparezca la pantalla "MIX COMMON".
3. Pulse [▼] dos veces para seleccionar "FxLoc" (Posición de los Efectos).
4. Gire el dial VALUE/TIME para obtener "SEND/RETURN."
5. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [STEP MOD] para que aparezca la pantalla de ajustes del Step Modulator.



6. Pulse [STEP MOD]; se reproducirá el sonido de un sintetizador analógico de una frase en arpegiador repetidamente.

Vuelva a pulsar [STEP MOD] para detener la reproducción. Durante el proceso, [STEP MOD] está iluminado.

Como el "Trig" (Trigger) está ajustado a "REPEAT," el Step Modulator reproduce sonidos repetidamente. Al cambiar estos ajustes se cambia el comportamiento de la interpretación del Step Modulator.

## Cambios en la Interpretación del Step Modulator hechos con el Ajuste "Trig"

- 1STEP:** La frase avanza un paso cada vez que se pulsa [STEP MOD].
- SINGLE:** La frase se pasa de principio a fin cada vez que se pulsa [STEP MOD]. Si se pulsa [STEP MOD] durante el proceso, la frase se detiene en el paso en el que se encuentre.
- REPEAT:** Cuando se pulsa [STEP MOD], la frase se repite hasta que [STEP MOD] se vuelve a pulsar. Si [STEP MOD] se pulsa durante el proceso, la frase se detiene en el paso en el que se encuentre. Si pulsa [STEP MOD] mientras la frase está parada se inicia el proceso desde el principio.
- MEAS:** Durante la reproducción de la canción, cada vez que se cruza la barra del compás, el proceso empieza desde el primer paso. Al parar la canción se detiene el Step Modulator a la vez.
- SngPLY:** Cuando la canción se reproduce, los pasos se reproducen desde el principio, y se van repitiendo. Al parar la canción se detiene el Step Modulator a la vez.
- Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar un ajuste "Trig" distinto a "REPEAT" y compruebe como actual el Step Modulator cuando pulsa [STEP MOD].

### MEMO

Los cambios en los valores que produce el Step Modulator son de dos grupos, "StM1" y "StM2." (Los efectos controlados por "StM1" y "StM2" se crean en la pantalla Effect Edit. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [FX INFO], [ $\blacktriangleright$ ] (CTL), y [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de ajustes. → p. 110)

## Ajustar el Número de Paso Final y Valor de Cada Paso

La pantalla de ajustes del Step Modulator (STEP MOD) está formada por dos pantallas. La primera página (a la que se refiere en el paso 5 anterior) contiene los siguientes ajustes de parámetros.

Pulse [ $\blacktriangleup$ ], [ $\blacktriangledown$ ], [ $\blackleftarrow$ ], o [ $\blackrightarrow$ ] para seleccionar un elemento y gire el dial VALUE/TIME para ajustarlos.

### Trig (Trigger)

**Valor: 1STEP, SINGLE, REPEAT, MEAS, SngPLY**

Ajusta la progresión del paso del Step Modulator.

### EndStep

**Valor: 1-16**

Este ajuste determina el número de pasos del Step Modulator.

### Movimiento de Serie y Movimiento Paralelo

Cuando "EndStep" se ajusta de 9 a 16, sólo se puede ejecutar una progresión de un paso a la vez. Esto se denomina movimiento de serie. Si "EndStep" se ajusta a 8 o inferior, se pueden ejecutar dos progresiones de paso a la vez. Esto se conoce como movimiento paralelo.

La comutación entre movimiento paralelo y movimiento de serie se realiza automáticamente cuando el ajuste (EndStep) del número de paso es 8 o inferior, o 9 o superior.

### Value

**Valor: 0-127/Cada Paso**

Ajusta el valor de entrada a los efectos para cada paso 1-16. Aparecen ocho pasos en la parte superior de la pantalla y ocho en la parte inferior, y el valor para el total de 16 pasos se indica en forma de gráfico de barras.

Primero pulse [ $\blacktriangleright$ ], y luego [ $\blacktriangleup$ ], [ $\blacktriangledown$ ], [ $\blackleftarrow$ ], o [ $\blackrightarrow$ ] para mover " $\triangle$ " hacia arriba, abajo, izquierda, o derecha, lo que le permite seleccionar el paso en el que deseé ajustar el valor. En este punto, el valor para "Value" se destaca; ahora puede girar el dial VALUE/TIME para ajustar el dial.

### MEMO

Cuando el "Note Number" del Algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" se asigna a las señales del Step Modulator ("StM1" y "StM2") los valores no son los numerales 0-127, sino que pasan a los nombres de los sonidos RST (Rest), TIE, D-, D#, E-, ..., F#9, G9 (p. 157).

### MEMO

Puede copiar todos los ajustes relacionados con Step Modulator, incluyendo valores de paso, de otros parches de efectos. (p. 155)

11

### Un Ejemplo de los Valores de Producción del Step Modulator

La forma de producir valores desde los dos grupos en el Step Modulator ("StM1" y "StM2") depende del ajuste del EndStep (movimiento de series o movimiento paralelo) como aparece a continuación.

STEP	1	2	3	4	5	6	7	8
Value	0	10	25	30	44	52	68	75
	81	96	103	118	121	77	39	3
STEP	9	10	11	12	13	14	15	16

## Utilizar el Step Modulator

### Si "EndStep" está ajustado a "6"

Es inferior a ocho, así que se selecciona movimiento paralelo. Los valores para cada N° de paso 1–6 se envían a "StM1," y los valores para N° 9–14 van a "StM2."

"**StM1**" → (0, 10, 25, 30, 44, 52,) (0, 10, 25, 30, 44, 52,) (0, 10, 25, repetición)

"**StM2**" → (81, 96, 103, 118, 121, 77,) (81, 96, 103, 118, 121, repetición)

### Si "EndStep" se ajusta a "10"

Es superior a nueve, así que se selecciona movimiento de series. Los valores para cada paso N° 1–10 se envían a "StM1" y "StM2."

"**StM2**" → Igual que StM1

Se indican en forma de gráfico de barras en la pantalla.

## Determinar el Tiempo/

Sincronizar con una canción

Después del paso 5 de "Funcionamiento Básico" mencionado anteriormente, si pulsa [▼] repetidamente aparece la segunda pantalla. Los parámetros que determinan el tiempo de ejecución del Step Modulator se encuentran aquí. Pulse [▲], [▼], [◀], o [▶] para seleccionar el parámetro, y gire el dial VALUE/TIME para realizar el ajuste.



### Step...

Valor: ♩ – .

Es el ajuste que determina el tipo de notas y tempo que se interpreta para un paso en el Step Modulator.

### BPM

Valor: SONG, 20.0–500.0

Este parámetro ajusta el tempo del Step Modulator en términos de BPM (Tiempos Por Minuto). Al seleccionar "SONG" se sincroniza el tempo del Step Modulator y el tempo actual de la canción. Cuando ajusta el valor en el intervalo de 20.0–500.0, se ejecuta en un tempo independiente del de la canción.



Este ajuste de tempo se define en negras (96 pulsaciones en la canción) recibiendo un tiempo. Esta asignación está fijada, y no la afecta la selección de notas en "Step" anterior ni por el tiempo del compás especificado.

### Gate.T

Valor: EXTN, 1–100 (%), LINK

Puede controlar "TriggerIn" (ON/OFF) en el algoritmo 20 de efectos "VIRTUAL ANALOG SYNTH," y reproducir el sonido de sintetizador en divisiones de pasos, o reproducirla sólo cuando el Step Modulator está activo. Se puede activar, y realizar ajustes, sólo cuando se seleccionan los patches con el **Algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH"** en los efectos.



Los algoritmos son las composiciones básicas de los efectos sobre las que se basan los patches de efectos (p. 108).

### Controlar la Compuerta mediante "Gate.T"

"TriggerIn" en el algoritmo 20 de efectos "VIRTUAL ANALOG SYNTH" es el parámetro que activa y desactiva el sonido de sintetizador. La "Gate.T" del modulador activa y desactiva "TriggerIn" y reproduce los sonidos de sintetizador intermitentemente.

### CopyFrom

Valor: MST, A01–A99, B01–B50, C01–C99, D01–D50

Utilícelo cuando copie ajustes relacionados con el Step Modulator de otro patch de efectos.

## Copiar y Utilizar los Ajustes del Step Modulator desde otro Patch

Puede copiar y utilizar todos los ajustes relacionados con el Step Modulator de otro patch de efectos preexistente.

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [STEP MOD] para que aparezca la pantalla de ajuste del Step Modulator.
2. Pulse [▼] repetidamente para pasar a la segunda pantalla, y destaque "CopyFrom" en la parte inferior.
3. Gire el dial VALUE/TIME para especificar el patch fuente de copia.

**MST:**

MASTER FILTER/ISOLATOR

**A01–A99, B01–B50:** Patches predefinidos

**U01–U99, D01–D50:** Patches de Usuario

4. Pulse [ENTER/YES] para realizar la copia.



Para guardar los ajustes debe guardar el patch (p. 111).

## Un Ejemplo de Combinación de Efectos

El Step Modulator es una de las funciones para controlar los efectos internos como los mandos Realtime Effects o el Controlador D Beam. Utilice el siguiente procedimiento para ajustar qué parámetro de efecto (ajustes de valor) se debe cambiar mediante los valores de paso en las dos series ("StM1" y "StM2") generadas por el Step Modulator.



Antes de realizar este procedimiento, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [SELECT ROW] para conmutar **a: PATCH**. Si los efectos internos se ajustan al **b: MASTER FILTER/ISOLATOR**, lo que se ve afectado queda fijado, como se muestra a continuación.

"StM1" → Filtro "CutoffFreq"

"StM2" → Filtro "Resonance"

### Especificar los Parámetros de Efecto a Cambiar

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [FX INFO] para que aparezca la pantalla Effect Edit.
2. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el patch de efectos deseado, y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [→] para destacar "CTL" (Control) en la parte inferior derecha de la pantalla.
4. Pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de ajustes para C1-C6 (Mandos Realtime Effectsy Controlador D Beam) y las asignaciones "StM1" y "StM2" (Step Modulator).
5. Pulse [↑] o [↓] para seleccionar la fila con "StM1" o "StM2."
6. Gire el dial VALUE/TIME para especificar el parámetro de efecto a cambiar mediante el "StM1" y "StM2."
7. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Para guardar estos ajustes, utilice el procedimiento para guardar los patches de efectos (p. 111).

Cada paso en el Step Modulator se puede ajustar con un valor de 0 (mínimo) a 127 (máximo). Esto cambia el ajuste de efecto especificado en el paso 6. Puede ajustar un intervalo de cambio para "StM1" y "StM2" con el siguiente procedimiento.

### Especificar el Intervalo de Cambios a los Valores de Efecto

Continuando del paso 5 anterior:

1. Pulse [→] para que aparezca la pantalla de ajustes Change Range.

(StM1 ○ ○ ←→ ○ ○, StM2 ○ ○ ←→ ○ ○)

2. Pulse [↑], [↓], [←], o [→] para destacar la izquierda o la derecha de "↔" valores de ajuste.
3. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar el intervalo de cambio. (El ajuste de la izquierda de "↔" es el estado cuando el valor de la salida del Step Modulator es 0. El ajuste en la parte derecha es cuando el valor de salida es 127.)
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Para guardar estos ajustes, utilice el procedimiento para guardar los patches de efectos (p. 111).



Inmediatamente después de cambiar la asignación del parámetro de efecto se convierte el ajuste "mínimo ↔ máximo" del parámetro.



Si los efectos internos se ajustan a **b: MASTER FILTER/ISOLATOR**, el intervalo se ajusta a 0-100. (Los parámetros también están fijados, con "StM1" ajustado al filtro "CutoffFreq" y "StM2" al filtro "Resonance.")

### Combinar Efectos relacionados con el Filtro

Puede obtener una variedad de efectos interesantes combinando efectos de filtro (cambiando los componentes de frecuencia) o efectos de modulación (vibración del sonido) con el Step Modulator.

Aplicando el Step Modulator a "CenterFreq" en el Algoritmo 14 "80s PHASER" (Patch de efectos A93), puede obtener un efecto similar al step phaser (que cambia el sonido en pasos). (En este caso, ajuste "LFO1 Depth" y "LFO2 Depth" a 0.)

Puede obtener efectos similares (tipo step flanger) también con algoritmos flanger. Cambie "Manual" en el Algoritmo 11 "VINTAGE FLANGER" (Patch de efectos A90) o el algoritmo 12 "2x BOSS FLANGER" (Patch de efectos A91). (En ambos casos, ajuste "Depth" a 0.)

Cuando cambio estos ajustes relacionados con la frecuencia como el parámetro "Frequency" (Frecuencia de corte) en "STEREO AUTO WAH," "ISOLATOR & FILTER," y algoritmos similares con "StM1," y con "StM2" asignados a parámetros como "PEAK" y "RESONANCE," puede obtener cambios incluso más dinámicos. Además, si ajusta el número de pasos del Step Modulator (EndStep) a "2," y Trigger (Trig) a "1STEP," el filtro abre cambios cada vez que pulse [STEP MOD]. De esta forma, puede obtener un efecto similar al de comutar filtros predefinidos.

El step modulator puede controlar el parámetro de efectos especificados. Tenga en cuenta que; según el parámetro elegido, puede que se produzcan interferencias mientras el step modulator funcione.

### Combinar Efectos Relacionados con Delay

Los algoritmos de efecto delay contienen parámetros para el volumen del sonido de efecto ("FX Level" en "EZ DELAY," "DELAY RSS," y "TAPE ECHO 201" y "Echo Level" en "ANALOG DELAY & CHORUS" entre otros). Cambiándolos con el Step Modulator, puede obtener el efecto de afinar y desafinar el delay mientras se interpreta la canción.

### Un Ejemplo de añadir en Sólo Uno de los Cuatro Compases

Ajuste una canción con un tipo de compás 4/4. Seleccione un tipo de efecto delay, y realice el siguiente procedimiento.

#### En el Patch de Efectos

- Asigne un parámetro de volumen de sonido de efecto (como "FX Level") a "StM1."
- Ajuste "0 ↔ 100" para el intervalo de valor de efecto "StM1".
- Ajuste los otros parámetros de delay en el lado más profundo.

#### En el Step Modulator

"Trig" →	"SngPLY"
"EndStep" →	"4"
"Value1-4" →	"0, 0, 0, 100"
"BPM" →	"SONG (Song Synchronization)"
"Step" →	Redonda.

En este estado, cuando empieza la reproducción desde el inicio de la canción, sólo uno de los cuatro compases tiene el sonido delay añadido. Con el algoritmo que se puede sincronizar con el tempo de la canción, este añade otro efecto interesante.

### Combinar con el Sintetizador Analógico Virtual

Controlando el algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" con el Step Modulator, puede interpretar frases de Techno con los sonidos de un sintetizador clásico reproducido a través de un secuenciador analógico. Además, utilizando la modulación en anillo (p. 136) a tiempo con la percusión produce una variedad de efectos diferentes.

### Un Ejemplo de Reproducir una Frase de Dieciséis Notas a BPM 140.0

Seleccione un patch de efectos utilizando el algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" (como el patch de efectos A99), y realice los siguientes ajustes.

#### En el Patch de Efectos

- Asigne "NoteNumber" a "StM1."
- Active "Oscillator Key Follow" (Oc1 Pt. KF, Oc2 Pt. KF).

#### En el Step Modulator

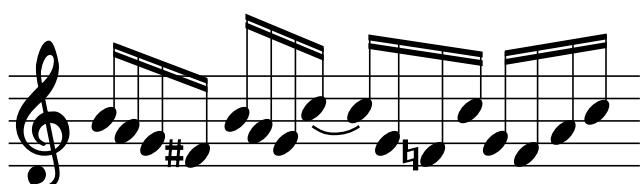
"Trig" →	"REPEAT"
"EndStep" →	"16"
"BPM" →	"140.0"
"Step" →	"♪"
"Gate.T" →	"70%."
"Value1-16" →	"B2, A2, G2, F#2, B2, A2, G2, C3 TIE, C3, G2, F2, C3, G2, F2, A2, C3"



Cuando el **"Note Number"** del Algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" se asigna a las señales del Step Modulator ("StM1" y "StM2") los valores no son numerales 0–127, sinó que pasan a los nombres de sonidos **RST (Pausa), TIE, D-, D#, E-, ..., F#9, G9**.

- Cuando se selecciona "RST", la compuerta no se abre, lo que produce una pausa.
- Cuando se selecciona "TIE", la compuerta en el paso anterior se mantiene abierta provocando un ligado.

En este ejemplo, se reproducen los siguientes sonidos. (La afinación general también se puede ajustar más aguda o más grave dentro de los efectos)



### Acerca de "Gate.T (Gate Time)"

Cuando del algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTNTH" se controla, puede ajustar la forma de conmutar los efectos (del sintetizador) "TriggerIn" (ON: sonando/OFF: parado) "ON" o "OFF" con el Step Modulator. Se trata del Gate Time.

### EXTN (External Control)

El "TriggerIn" de los efectos (del sintetizador) no se activa ni desactiva en cada paso.

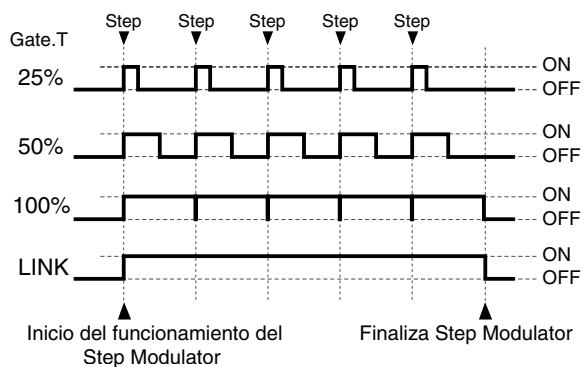
### 1%-100%:

El "TriggerIn" se activa a tiempo con el inicio de cada paso en el Step Modulator. Después, se desactiva hasta el próximo paso. El intervalo entre el tiempo que se activa y el que se desactiva se acorta a medida que el valor disminuye, y se alarga con el valor incrementado. Si ajusta el valor próximo a 1% produce un sonido más staccato (corto y sujeto), próximo a 100% en un sonido tenuto (largo, suelto). (Consulte la siguiente figura.)

### LINK:

Al ejecutar el Step Modulator se activa "TriggerIn", y al detener el Step Modulator lo desactiva. No se puede activar y desactivar para cada paso.

Cambio en el estado "TriggerIn" ON/OFF desde el ajuste Gate.T



### NOTA

El control mediante Gate Time se realiza independientemente de "StM1" y "StM2." Además, cuando "StM1" o "StM2" también se asigna a "TriggerIn," el control mediante Gate Time tiene prioridad. (Cuando se ajusta Gate Time a "EXTN," sigue el control de "StM1" y "StM2.")

# Capítulo 12 Otras Funciones Prácticas

## Iniciar el Sonido con Desvanecimiento Enmudeciendo Simultáneamente una Pista (Track Voice Reserve)

Durante una reproducción normal, puede ocurrir lo siguiente:

- Al pulsar [STATUS] para pasar del estado Mute (apagado) al estado Play (iluminado en verde), se produce un lapso de tiempo desde que se desvanece el enmudecimiento hasta que empieza a reproducirse el sonido.
- Si mantiene pulsado un pad (o efectúa una acción similar) para que las muestras de pad se reproduzcan continuamente, y pulsa [▶] (PLAYBACK), todos los sonidos de pad se detendrán.

Puede evitar estos problemas activando la función **Track Voice Reserve**.

### Activar el Track Voice Reserve

1. Pulse [SONG/TRACK].
2. Pulse [▼] para seleccionar "Set Song Parameter?" y pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el parámetro "Tr.VoiceReserve".
4. Gire el dial VALUE/TIME para ajustarlo a "ON."
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Track Voice Reserve se guarda en cada canción. Si apaga el equipo o cambia de canción sin guardar la canción actual (p. 80), cualquier cambio que haya realizado se anulará.



Las capacidades de producción del sonido interno del SP-808EX (cuatro canales estéreo) se utilizan tanto para pistas (4) como para pads, y se pueden activar siempre que lo deseé. Normalmente, los casos como los mencionados anteriormente, causan algún problema. Sin embargo, en algunas situaciones como las interpretaciones de DJ, el operador quiere utilizar [STATUS] como el botón del canal Mute de los mezcladores de audio convencionales. (Esto sirve para situaciones como iniciar la reproducción de un sonido directamente desde el principio de un compás, o para cambiar rápidamente entre **play** y **stop**). Además, el usuario puede imaginar que desea iniciar una reproducción de frase en bucle en primer lugar, y a continuación empezar la reproducción de la canción con la temporización correcta. En

ambos casos, puede beneficiarse de la función Track Voice Reserve.

### El Efecto de la Afinación en Track Voice Reserve

Durante la reproducción de una canción, si pulsa [STATUS] de la pista que se está reproduciendo (iluminado en verde), cambia la iluminación del botón a **verde intermitente (MUTE)**. En esta condición, si vuelve a pulsar [STATUS] volverá al estado de la pista PLAY (el botón estará de nuevo iluminado en verde) y la reproducción de los sonidos de las pistas empezará instantáneamente.



Para definir el estado de la pista MUTE (el [STATUS] de la pista parpadea en verde) antes de empezar a reproducir la canción, pulse [STATUS] de la pista en estado PLAY (iluminado en verde) mientras mantiene pulsado [■].

Los pads (muestras) que se están reproduciendo continúan haciéndolo, incluso si pulsa [▶] (PLAYBACK).

### Los siguientes límites se aplican mientras Track Voice Reserve está en posición "ON."

- El número de pads que se pueden reproducir simultáneamente, **incluso cuando se detiene la canción**, está limitado por el número de pistas cuyo [STATUS] no está iluminado.
- Durante la reproducción, los [STATUS] apagados de las pistas (estado MUTE) no los puede cambiar para iluminarlos en verde (estado PLAY). No puede activar la pista enmudecida para reproducirla.
- Durante la reproducción, la pista cuyo [STATUS] está iluminado en verde empieza a parpadear cuando se pulsa [STATUS]. No puede apagar el [STATUS] de la pista.

## Poner Nombre a los Bancos de Pad

Un disco contiene 64 bancos de pad. Puede poner un nombre a cada banco utilizando hasta diez caracteres. Estos nombres están indicados en las páginas Edit de los bancos de pad para copiar (p. 63), borrar (p. 62), y otras funciones. Además, puede confirmar el nombre del banco de pad actual en la pantalla "CONTRAST/INFO" (mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [PLAY]).

Resulta práctico poner nombres descriptivos, como los que mostramos a continuación.

- Tipos de muestras ("Bucle de Percusión 1," "Voz Masculina," "SFX," etc.)
- Los nombres de las canciones en estas muestras del banco de pad son los más utilizados
- Fecha de muestreo o grabación (como "Ago.7, 97" o "5/12 9:30 p.m.")

### Poner Nombre a un Banco de Pad

1. Capture el banco de pad para ponerle nombre (p. 29).
2. Pulse [SAMPLE/BANK], luego pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Set Bank Param?"
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Asegúrese de que el parámetro "Name" está seleccionado.
5. Mientras pulsa [←] o [→] para mover la posición del carácter, gire el dial VALUE/TIME o pulse los pads para seleccionar los caracteres que desea insertar.
6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan automáticamente en el disco cuando éste se extrae, como en otros casos (no hace falta ningún proceso de guardar).

### Usar los Pads como Botones de Inserción de Caracteres

Como en el paso 5, cuando el cursor está situado en el nombre de un banco de pad, los pads se pueden utilizar como botones de inserción de caracteres. (En este caso, no funcionan como pads para reproducir sonidos.)

Por ejemplo, con el Pad [2] (DEF), los caracteres de la serie "2 → d → e → f → 2 → d → e..." cambian cada vez que se pulsa el pad.

[13] (CAPS LOCK) La iluminación del pad se activa o desactiva cada vez que se pulsa el pad. Cuando está iluminado funciona como **CAPS LOCK** (Mayúsculas).

[14] (INS) Pulsando este botón se inserta un espacio y los caracteres posteriores se desplazan un espacio.

[15] (DEL) Pulsando este botón se suprime un espacio y los caracteres posteriores se desplazan un espacio.

[16] (BS) Pulsando este botón se suprime un carácter y el cursor se desplaza un espacio hacia adelante respecto a la posición actual.

## Proteger las 16 Muestras del Banco de Pad

Para evitar que las muestras de pad se pierdan debido a un error de uso o a una sobreescritura accidental, puede añadir protección siguiendo el procedimiento Protect. Cuando se proteje un banco de pad (o una muestra del pad), ocurre lo siguiente.

- Cuando intente muestrear, el mensaje de aviso "Bank is Protected." aparecerá en la pantalla.
- No podrá visualizar la pantalla de ajustes de parámetros (como las que visualiza pulsando [SAMPLE/BANK]) y seleccionar "Set Sample Param?" o "Set Bank Param?"
- Si intenta eliminar un banco o muestra de pad, o si intenta editar el contenido de un banco, aparecerá el mensaje de aviso en la pantalla, y no podrá continuar con el procedimiento.
- Si copia o traslada bancos o muestras de pad, y el destino de la copia o traslado están designados, no podrá ejecutar el procedimiento si el destino está protegido.
- Al renombrar los bancos de pad, si un número seleccionado está dentro de un intervalo de números protegidos, no podrá ejecutar el procedimiento.
- Al formatear discos, el mensaje de aviso de protección se visualiza repetidamente.

### Añadir y Retirar Protección para Bancos de Pad

1. Pulse [SAMPLE/BANK], luego pulse [▼] para seleccionar "Bank Protection."
2. Pulse [ENTER/YES] para visualizar la pantalla "TURN BANK PROTECTION", luego seleccione el Banco de Pad con el dial VALUE/TIME.
3. Confirme que "(Now OFF → Turn ON)" aparece en la pantalla.
4. Pulse [ENTER/YES] para activar la protección (proteger el banco de pad).

Para retirar la protección, pulse [ENTER/YES] una vez más en la misma pantalla.

5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan automáticamente en el disco cuando éste se extrae, como en otros casos (no hace falta ningún proceso de guardar).

### Un Tipo de Protección de Canción Diferente

También puede añadir protección a las canciones (p. 80).

Aunque esto protege la **canción en el disco**, puede editar los datos de la canción actualmente cargada en el SP-808EX. (A pesar de que no se puede sobreescibir, la canción está protegida.) Por el contrario, con la protección de bancos de pad (incluso las muestras), (como no es necesario ningún proceso de guardar), el SP-808EX impide hacer cambios.

### Ordenar Muestras para Evitar Pads vacíos en el Banco de Pad (Renumber)

Utilizando la función Renumber, puede ordenar muestras esparcidas por los Bancos de Pad 1–64 para dejar números de pad libres y utilizarlos de nuevo.

#### Un Ejemplo

Las muestras A, b, C,...X, y Y están en los Bancos de Pad 01–04 tal como se muestra. (“-” indica un pad vacío.)

[PAD #]																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Banco01	A	B	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	D
Banco02	-	E	F	-	-	-	-	G	H	I	J	-	-	-	-	K
Banco03	L	-	-	M	N	-	-	O	P	-	Q	R	S	T	U	-
Banco04	-	-	-	-	-	V	-	-	W	X	-	-	-	-	-	Y

Por contra, si se especifican -como intervalo seleccionado- los Bancos de Pad 02 y 03, y se ejecuta la función Renumber, el resultado es el siguiente.

[PAD #]																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Banco01	A	B	-	-	-	-	C	-	-	-	-	-	-	-	-	D
Banco02	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Banco03	U	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Banco04	-	-	-	-	-	V	-	-	W	X	-	-	-	-	-	Y

#### MEMO

Los bancos 01 y 04 no cambian. Los bancos 02 y 03 reciben las muestras y las colocan en orden.

### Ordenar Muestras (Renumber)

1. Pulse [SAMPLE/BANK] y pulse [▼] para seleccionar “Renumber?”

2. Pulse [ENTER/YES].

El intervalo de bancos de pad para ordenar se indica en la pantalla.

3. Pulse [▼] o [▲] y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el intervalo de bancos de pad cuyos números de pad se cargarán con las muestras trasladadas.

Siguiendo el ejemplo anterior, ajuste “From” (el primer número de banco de pad) con “02” y “To” (el último número de banco de pad) con “03.”

4. Pulse [ENTER/YES].

El mensaje de confirmación “ARE YOU SURE?” aparecerá en la pantalla.

5. Pulse [ENTER/YES] para ejecutar el proceso.

6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

### Conectar y Utilizar una Pedalera

Puede conectar una pedalera al jack Foot Switch y utilizarlo para alguna de las siguientes funciones.

“PLAY/STOP” Iniciar y detener una canción

“DAMPER” Efecto de pedal Damper

“SAMPL TRIG” Reproducir muestras designadas en cada banco de pad

“FX ON/OFF” Activar y desactivar efectos

“PUNCH I/O” Punching in/out durante la grabación

Siga este procedimiento para cambiar a través de estas funciones.

### Activar Funciones con la Pedalera

1. Pulse [SYSTEM/DISK].

2. Compruebe que “Set System Param?” está seleccionado, y luego pulse [ENTER/YES].

3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el parámetro “FSW Func” (Función Foot Switch) parameter.

4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar desde “PLAY/STOP,” “DAMPER,” “SAMPL TRIG,” “FX ON/OFF,” o “PUNCH I/O.”

5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan automáticamente en el disco cuando éste se extrae, como en otros casos (no hace falta ningún proceso de guardar).

Estos son parámetros básicos del sistema, por lo tanto, sólo se puede hacer un ajuste cada vez, independientemente de la canción o del disco.

### Iniciar y Detener la Reproducción de una Canción

En el procedimiento anterior, cuando “FSW Func” está ajustado a “PLAY/STOP,” la pedalera también está en [▶] (PLAYBACK) en el panel frontal. De esta forma, puede utilizar la pedalera para iniciar y detener la reproducción.

- Cuando pulsa la pedalera, empieza la reproducción desde la posición actual de la canción indicada en la pantalla.
- Si pulsa la pedalera durante la reproducción, ésta se detendrá. Si lo pulsa de nuevo, la reproducción volverá a empezar desde el punto donde se había detenido.
- La pedalera no se puede utilizar para saltar al inicio o cambiarse de posición dentro de la canción. Utilice los botones y el dial VALUE/TIME del SP-808EX para hacer estas funciones.

## Obtener un Efecto de Pedal Damper

En el procedimiento anterior, cuando "Pad Play" (p. 41) está ajustado a "GATE," los pads actúan como las teclas de un instrumento: **pulsar para tocar, soltar para detener**. Así, si "FSW Func" está ajustado a "DAMPER," (p. 161) puede utilizar la pedalera para obtener el mismo efecto que un pedal damper de piano.

- Mientras la pedalera está pulsada, el sonido no se detiene, aunque libere el pad.
- Cuando retira el pie de la pedalera, el sonido se detiene (si el pad está pulsado continuamente, el sonido del pad continúa su reproducción.)



**Para la reproducción de sonido de los pads, el efecto de pedal damper de la pedalera es diferente que el efecto [HOLD] del panel.** Cuando retira el pie de la pedalera, el sonido se detiene. Si [HOLD] está activado, el sonido continúa aunque aparte la mano del pad. Si pulsa [HOLD] mientras pulsa otro pad, este sonido se añadirá al que se retiene. El sonido retenido sólo desaparece si pulsa [HOLD].

## Reproducir Muestras Designadas en Cada Banco de Pad

En el procedimiento anterior, cuando "FSW Func" está ajustado a "SAMPL TRIG," puede utilizar la pedalera para reproducir muestras predeterminadas en cada banco de pad.

### Designar las Muestras para Reproducir en cada Banco de Pad con la Pedalera

1. Capture el banco de pad para seleccionar.
2. Pulse [SAMPLE/BANK].
3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Set Bank Param?" y pulse [ENTER/YES].
4. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el parámetro "FootSwAssign".
5. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar los números de pad (1-16).
6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan automáticamente en el disco cuando éste se extrae, como en otros casos (no hace falta ningún proceso de guardar).



La forma de reproducir muestras (con o sin bucle, detener la reproducción retirando el pie, iniciar la reproducción pulsando la pedalera de nuevo, etc.) depende del ajuste del parámetro de la muestra.

## Activar y Desactivar Efectos

En el procedimiento de la p. 161, cuando "FSW Func" está ajustado a "FX ON/OFF," la pedalera tiene la misma función que REALTIME EFFECTS [ON/OFF] en el panel frontal. Así, puede utilizar la pedalera para activar y desactivar efectos.

- Puede activar y desactivar los efectos en cualquier momento, independientemente de su localización.
- Cuando los efectos están activados, REALTIME EFFECTS [ON/OFF] está iluminado; cuando están desactivados, está apagado.

## Punching In/Out Durante la Grabación

En el procedimiento de la p. 161, cuando "FSW Func" está ajustado a "PUNCH I/O," la pedalera se puede utilizar para controlar el pinchado durante la grabación de las pistas. Consulte los detalles en el procedimiento descrito en "Utilizar la Pedalera para Punch In/Out" en "Grabar sólo Sobre Segmentos Seleccionados (Punch-In y Punch-Out)." (p. 73, 84)

## Conectar la Entrada de la Pedalera (DP-2/GPI)

El DP-2 (Conmutador de Pedal) de Roland o el BOSS FS-5U se pueden conectar al jack Foot Switch. Además, ejecutando el siguiente procedimiento para cambiar los ajustes, puede utilizar el jack como un jack GPI (General Purpose Interface).

### Utilizar el Jack Foot Switch como un Jack GPI

1. Pulse [SYSTEM/DISK].
2. Compruebe que "Set System Param?" está seleccionado, y luego pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el parámetro "FSW Type".
4. Gire el dial VALUE/TIME para conectar el "DP-2" al "GPI."
5. Pulse [PLAY] para volver a la pantalla básica.
6. Extraiga el disco, apague el equipo y actívelo de nuevo.



Este ajuste no es efectivo hasta que no se apaga el equipo y luego se pone en marcha de nuevo.



Estos son parámetros básicos del sistema, por lo tanto, sólo se puede hacer un ajuste cada vez, independientemente de la canción o del disco.

### Acerca de GPI

GPI (General Purpose Interface) Hace referencia a un jack de control que se encuentra en equipos periféricos de vídeo de uso profesional y personal, como dispositivos de edición y titulación. Si conecta un dispositivo que soporte GPI al SP-808EX, las mismas funciones que se obtienen con una pedalera (reproducción de muestras y inicio/final de canciones) se pueden controlar desde un dispositivo externo.

## Definir la Función [SHIFT] como "Pulsar Shift/Pulsar de Nuevo para Salir"

Cuando [SHIFT] se mantiene pulsado, todo el sistema está en **condición Shift**. En condición Shift, las funciones de algunos botones cambian. (p.ej. → En condición Shift, LOCATOR [CLEAR] cambia a [MIXER VIEW], que captura la pantalla Mixer).

La función [SHIFT] se puede seleccionar desde las siguientes opciones con el parámetro "ShiftLock".

### "OFF"

La condición Shift sólo es efectiva mientras [SHIFT] se mantiene pulsado. Liberando el botón se restablecen las condiciones normales. (Ajustes Originales)

### "ONCE"

Pulsando [SHIFT] una vez se mantiene la condición Shift. Cuando se pulsa cualquier otro botón, la función Shift se lleva a cabo una vez, después de la cual la función se desactiva y se restablecen las condiciones normales. Aunque pulse [SHIFT] de nuevo, la función Shift está desactivada.

### "ON"

Pulsando [SHIFT] una vez se mantiene la condición Shift. Después, al utilizar la función Shift, la condición Shift no se desactiva aunque haya pulsado otro botón. Pulse [SHIFT] de nuevo para desactivar la función, restableciendo las condiciones normales.

## Seleccionar la Función para [SHIFT]

1. Pulse [SYSTEM/DISK] para visualizar la pantalla "System Edit Menu".
2. Compruebe que "Set System Param?" está seleccionado. Pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el parámetro "ShiftLock".
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar desde "OFF," "ONCE," o "ON."
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan automáticamente en el disco cuando éste se extrae, como en otros casos (no hace falta ningún proceso de guardar).



Estos son parámetros básicos del sistema, por lo tanto, sólo se puede hacer un ajuste cada vez, independientemente de la canción o del disco.

## Aumentar la Memoria Restante del Sistema (Cleanup Disk)

En el SP-808EX cuando borra una parte de una canción o una muestra de pad, el espacio del disco (el tiempo de grabación restante) no aumenta. Para aumentar el tiempo de grabación restante, ejecute la función **Cleanup Disk**. La función Cleanup Disk borra por completo la información de forma de onda innecesaria del disco.

### Borrar Información de Forma de Onda Innecesaria del Disco para Aumentar el Tiempo de Grabación Restante

1. Pulse [SYSTEM/DISK], y pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Cleanup Disk?"
  2. Pulse [ENTER/YES].
  3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "Type" to "QUICK" o "STANDARD"
- QUICK:** Sólo borra las formas de onda que no se utilizan para toda la reproducción.
- STANDARD:** Además de "QUICK," borra las formas de onda que no se utilizan para reproducir el principio y el final de cada frase en uso.
4. Pulse [ENTER/YES]; aparecerá el mensaje "You Can NOT Undo. ARE YOU SURE?" en la pantalla.
  5. Pulse [ENTER/YES] para ejecutar Cleanup Disk.



El progreso de esta operación se indica con un gráfico de barra en la pantalla. Si especifica "QUICK" en el paso 3, como el número de formas de onda a borrar es limitado, el proceso acaba en menos tiempo comparativamente.

## Desactivar la Indicación del Mensaje de Confirmación de Guardar al Expulsar el Disco y al Conmutar Canciones

Normalmente, cuando pulsa el botón Eject, aparece el mensaje de confirmación "Save Current Song?" en la pantalla. Entonces, si pulsa [ENTER/YES], después de guardar la canción sobreescribiendo el material ya existente, el disco se extrae.

Sin embargo, en algunas ocasiones como en una interpretación en directo, es posible que quiera extraer el disco rápidamente, como con un reproductor de CD. En estos casos, puede pulsar el botón Eject para extraer directamente el disco. (En este momento, igual que con Select Song, no aparecerá ningún mensaje de confirmación.)

### Extraer un Disco Instantáneamente después de Pulsar el botón Disk Eject.

1. Pulse [SYSTEM/DISK].
  2. Compruebe que "Set System Param?" está seleccionado, y luego pulse [ENTER/YES].
  3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el parámetro "SongSave Confirm".
  4. Gire el dial VALUE/TIME para ajustarlo a "OFF."
  5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.
- Estos cambios se guardan automáticamente en el disco cuando éste se extrae, como en otros casos (no hace falta ningún proceso de guardar).



Estos son parámetros básicos del sistema, por lo tanto, sólo se puede hacer un ajuste cada vez, independientemente de la canción o del disco.

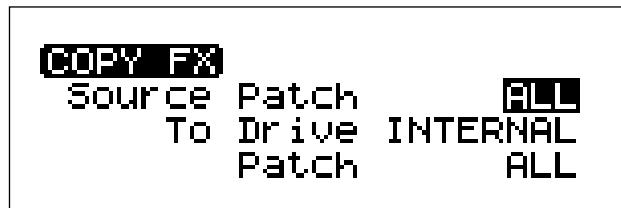
### Copiar Patches de Efectos a Otros Discos

Es posible que desee utilizar un patch de efectos de Usuario del disco para otra canción o muestra en otro disco. En este caso, la función **Copy Effects Only** copia el patch a otro disco. Esto le permite copiar un solo patch y asignarlo a un número seleccionado del otro disco. Además, puede copiar los 99 patches de efectos de Usuario para tener una copia exacta del disco.

#### NOTA

Observe que cuando se ejecuta esta función, la información de patch del número de destino de la copia (o todos los patches) del disco de destino de la copia, se pierde.

1. Introduzca el disco que contiene el patch de fuente de copia a la unidad de Zip del SP-808EX.
2. Pulse [SYSTEM/DISK].
3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Copy FX Only?", y luego pulse [ENTER/YES].



4. Pulse [▲] para seleccionar "Source Patch" (el patch que será copiado).
5. Gire el dial VALUE/TIME para definir el número (ALL, C01–C99, D01–D50). Para copiar todos los patches a otro disco, seleccione "ALL."
6. Pulse [▼] para seleccionar "(To) Patch" (el patch que recibirá la copia).
7. Gire el dial VALUE/TIME para definir el número (ALL, C01–C99, D01–D50). Si ha seleccionado "ALL" en el paso 4, aquí se seleccionará automáticamente (en los otros casos, "ALL" no se puede seleccionar).
8. Pulse [ENTER/YES], y "Save Current Song? (Sólo Sobreescritura.)" aparecerá en la pantalla.
9. Antes de extraer el disco de fuente de copia, si no desea guardar los cambios en la canción actual, pulse [EXIT/NO]; si los desea guardar, pulse [ENTER/YES].

Si pulsa [EXIT/NO], todo quedará tal como estaba. Si pulsa [ENTER/YES], el disco será expulsado después de sobreescribir y guardar. Aparecerá "Insert Destination Disk." en la pantalla.

10. Introduzca el disco de destino de copia.

Aparecerá "Copy FX Patches. ARE YOU SURE?" en la pantalla.

11. Pulse [ENTER/YES].

Los patches de efectos del disco de fuente de copia (expulsado en el paso 9), se copiarán en los números de patch especificados en el disco insertado en el paso 10.

#### MEMO

Si pulsa [EXIT/NO] en el paso 11, aparecerá "COPY FX Canceled." en la pantalla durante unos segundos y el proceso se cancelará, restableciendo el SP-808EX justo en la posición en que estaba al ponerlo en marcha (sin ningún disco).

Con el OP808-01 (Ampliación Multi I/O) opcional instalado y la unidad externa de Zip conectada, también puede especificar la unidad externa como "To Drive" en el paso 3. (se indica el "EXT.ID5" y otra información.) Sin el OP808-01, sólo se puede especificar la unidad interna (INTERNAL). Además, la fuente de copia siempre es la unidad interna.

### Especificando una Unidad Externa de Zip como Unidad de Destino

Continuando desde el paso 7 anterior:

1. Pulse [ENTER/YES].

Aparecerá automáticamente "Copy FX Patches. ARE YOU SURE?" en la pantalla.

2. Pulse [ENTER/YES].

Los patches designados del disco del SP-808EX se copian a los números de patch especificados en el disco de la unidad externa. (Si no hay disco en la unidad externa, aparecerá "Can't Execute.(No Disk.)" en la pantalla, y no podrá ejecutar la copia.

## Crear un Disco de Seguridad Utilizando sólo la Unidad Interna

Es posible que necesite hacer una copia exacta del disco para guardar un disco que incluya sus canciones o muestras más importantes, y así tenerlo en caso de pérdidas o daños accidentales de la información, o en caso de falta de espacio en el disco. Básicamente, para crear un disco de seguridad se utiliza el Ampliación Multi I/O (SP808-OP1 o SP808-OP1) y la unidad externa de Zip 250MB.

Sin embargo, si no dispone de estos dispositivos, puede hacer un disco de seguridad utilizando sólo la unidad interna y la memoria interna. En este caso, lamentamos que tenga que tomarse un tiempo para repetir la función de insertar y expulsar un disco de fuente de copia y un disco de destino de copia alternativamente 64 veces.

**Consulte más detalles en “Duplicar Discos con la Función Copy Disk All ” en la p. 173.** La descripción en la sección “Cuando selecciona [INTERNAL] (Unidad interna) en el paso 4...” y los pasos siguientes mencionados anteriormente, explican cómo crear un disco de seguridad.

## Confirmar o Especificar el Tiempo con el Intervalo de Pulsar un Botón

Mientras mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [HOLD] repetidamente junto en la proporción deseada (tempo), este tempo se mostrará en la pantalla en unidades BPM.

Esto es práctico cuando desea saber el valor BPM del tempo que está creando.

En las siguientes situaciones, puede ajustar el tempo con el procedimiento anterior, en lugar de hacerlo con el dial VALUE/TIME.

- Cuando el valor “Tempo” está seleccionado en la pantalla Tempo Map (p. 79).
- Cuando el valor “NewBPM” está seleccionado en la pantalla Stretch Time (p. 58).
- El valor numérico para “BPM” está seleccionado en la pantalla STEP MODULATOR.
- En la pantalla del modo Diskless (p. 167), el valor “BPM” se puede ajustar en los dígitos superiores.

### Utilizar sólo el Dispositivo de Mezcla y de Efectos, sin ningún Disco Zip Insertado (Modo Diskless)

Cuando el SP-808EX se pone en marcha sin ningún disco Zip insertado en la unidad, aparece el mensaje "Wait a moment..." en la pantalla, seguido de la pantalla PLAY.

Bajo estas condiciones, puede utilizar el sistema sólo con las funciones del dispositivo de mezcla y de efectos.

Puede definir el BPM pulsando repetidamente [HOLD] mientras mantiene pulsado [SHIFT] hasta que llegue al tempo deseado.

### Ajustar el Tempo

Al utilizar efectos en sincronización con el tempo, se puede ajustar el tempo con el siguiente método.

1. Mantenga pulsada la tecla [SHIFT] y pulse [VARI PITCH].
2. Utilice el dial Value/Time para definir los tiempos por minuto para el tempo que desea.
3. Pulse [PLAY] o [EXIT/NO] para volver a la pantalla Play.

También puede utilizar la función Tap en el apartado previo para establecer el número de tiempos por minuto.

El pad se ilumina en sincronización con el tempo que se ha definido.



Si mantiene pulsado [PAD BANK] y pulsa un pad, puede seleccionar 16 patrones para cada pad que está iluminado.

Si no desea que los pads se iluminen, mantenga pulsado [PAD BANK] y pulse Pad [16].



Los botones referentes a la edición, ajustes de la pista y muestreo, están desactivados.

Los patches de efectos no se pueden guardar.



Puede introducir discos Zip o apagar el equipo cada vez que se visualice la pantalla LEVEL METER del modo Diskless.

### Desviar la Comprobación SCSI al Poner en Marcha el Equipo (Sólo Disponible con la Opción Loaded)

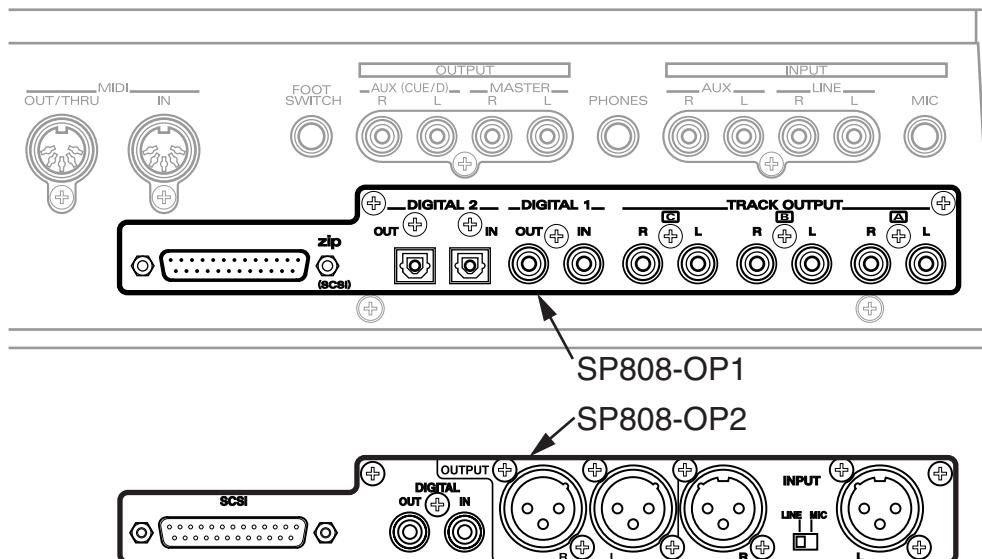
Poner en marcha el equipo manteniendo pulsado EDIT [SYSTEM/DISK] reduce el tiempo que necesita el mezclador para poder empezar a trabajar después de activarse el equipo.



En este caso, aunque una unidad de Zip esté conectada al jack SCSI, la unidad no se comprobará hasta la próxima vez que el mezclador se ponga en marcha.

# Capítulo 13 Funciones con la Ampliación Multi I/O

Las Ampliaciones Multi I/O SP808-OP1 y SP808-OP2 opcionales de Roland se pueden instalar en el panel posterior del SP-808EX. El SP808-OP1 y el SP808-OP2 son kits de ampliación que permiten conexiones con dispositivos digitales externos, y proporcionan salidas directas desde las pistas.



## Acerca de los Conectores SP808-OP2 XLR

El SP808-OP2 contiene conectores XLR con entrada/salida de tipo analógico. El nivel de grabación para la entrada de sonidos a través del conector XLR de entrada se ajusta con el mando INPUT LINE del panel frontal.

### Conmutador del Nivel de Entrada

Se utiliza para cambiar entre el nivel mic (-20 dBu) y el nivel line (+4 dBu) de acuerdo con las señales de entrada de los jacks INPUT.

Colóquelo a MIC cuando conecte un micrófono directamente al SP-808EX, o a LINE cuando conecte el SP-808EX a un mezclador o algún otro dispositivo. De todas formas, aunque el conmutador esté ajustado a MIC, el nivel de grabación se puede ajustar con el mando INPUT LINE del panel frontal.

#### NOTA

Cuando no hay nada conectado al jack de entrada, es recomendable cambiar a LINE para mejorar la calidad del sonido.

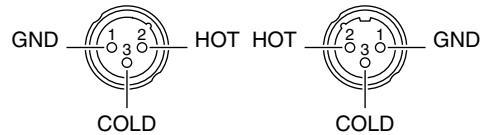
#### NOTA

Al introducir sonidos simultáneamente a través del conector (INPUT) XLR y el (LINE) INPUT, los sonidos de ambos conectores se mezclan antes de la grabación. Sin embargo, los niveles de volumen de los dos conectores no se puede ajustar por separado.

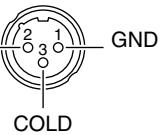
## Utilizar los Conectores XLR

La clavija para el tipo de conectores XLR es tal como se muestra a continuación. Antes de hacer ninguna conexión, compruebe que esta clavija es compatible con los otros dispositivos.

### OUTPUT



### INPUT



### Instalar el SP808-OP1 o el SP808-OP2(Ampliación Multi I/O)

#### MEMO

Para más información acerca de la instalación del SP808-OP1 o del SP808-OP2, consulte con su distribuidor de SP-808EX o al Centro de Servicio Roland más cercano.

#### CONSEJO

Con el SP808-OP1 o SP808-OP2 instalado, se realiza una comprobación SCSI, que incrementa el tiempo que se tarda a iniciar el SP-808EX.

Sin embargo, esta comprobación de la conexión con el dispositivo SCSI se puede omitir cuando se inicia el SP-808EX.

Manteniendo pulsado [SYSTEM/DISK] cuando active el SP-808EX, puede iniciar el SP-808EX sin realizar la comprobación SCSI y tenerla a punto para que funcione más rápidamente.

Cuando se realice, el dispositivo SCSI no se comprobará hasta la próxima vez que la unidad se active.

### ¿Qué puede hacer con la ampliación instalada?

Las siguientes funciones están disponibles con la instalación del SP808-OP1 o SP808-OP2.

- Realice las conexiones digitales (S/P DIF) con los dispositivos de audio digital (reproductores de CD, reproductores MD, y grabadores DAT). Puede realizar el muestreo y la mezcla en un dominio digital sin que se pierda calidad de sonido.
- Conecte una unidad Zip tipo SCSI y creen discos de seguridad (duplicaciones del disco en la unidad interna) más fácilmente y rápidamente.
- Seleccione canciones y muestras en discos Zip externos y cárguelos en la unidad interna del SP-808EX.
- Los sonidos en cada pista se pueden extraer por separado. Es conveniente en situaciones como cuando se utiliza el SP-808EX junto con un mezclador externo (sólo el SP-808-OP1).
- Los conectores XLR proporcionan sonidos más estables con menos interferencias para grabar y reproducir (sólo el SP808-OP2).

#### NOTA

Las siguientes funciones están disponibles con la instalación del SP808-OP1 o del SP808-OP2.

### Ejemplos de lo que no puede hacer

- Utilizar entradas analógicas (MIC/LINE IN) y entradas digitales simultáneamente (Las salidas se pueden utilizar simultáneamente).
- Utilizar el DIGITAL IN del SP808-OP1 (conector coaxial) y el DIGITAL IN 2 (conector óptico) simultáneamente (Las salidas se pueden utilizar simultáneamente).
- Extraer todo menos el MASTER OUT (AUX OUT o salida directa de las pistas) de las salidas digitales (DIGITAL OUT 1, DIGITAL OUT 2).
- Realizar **información de seguridad** del SP-808EX a través de una conexión digital a un grabador DAT o dispositivos similares.
- Utilizar Vari-Pitch mientras un DIGITAL IN esté en uso.
- Utilizar DIGITAL IN/OUT con frecuencia de muestreo en conversión.
- Conectar a un dispositivo (como discos duros, unidades de CD-R, ordenadores personales, y otros SP-808EXs) excepto para una unidad tipo SCSI externa.
- Insertar discos utilizados para otros propósitos (como discos para otros samplers o para ordenadores personales) en la unidad Zip externa y cargar información de sonido en otra unidad interna.
- Grabar (o realizar muestreos) directamente en un disco en una unidad Zip externa.
- Reproducir canciones o muestras directamente desde un disco en una unidad Zip externa.

## Utilizar los conectores DIGITAL IN y OUT

La instalación del SP808-OP1 amplia los conectores DIGITAL IN y OUT en el tipo coaxial (DIGITAL 1) y el típico óptico (DIGITAL 2) (el SP808-OP2 sólo dispone de conectores coaxial).

Sólo los dispositivos de audio digital compatibles con el S/P DIF (Formato de Interface Digital Sony/Philips) se pueden conectar a los conectores DIGITAL IN y OUT. (Muchos dispositivos de audio digital que disponen del mismo tipo de entrada estéreo digital como el SP808-OP1 o SP808-OP2, son compatibles con S/P DIF. Observe, algunos grabadores multipistas, incluso con el mismo tipo de conector, disponen de un formato de

se extrae, además de en otros casos, de forma que no es necesario guardar).

Si no entran señales a través de los conectores DIGITAL IN, espere unos segundos en el paso 4, y el mensaje "D.In Unlock. Use Analog In?" aparece en la pantalla. (Esto se indica cuando, por ejemplo, las conexiones no se realizan correctamente, o cuando el dispositivo conectado se desactiva.) Pulse [ENTER/YES], para pasar a las entradas analógicas (MIC/LINE), y volver a la pantalla en el paso 3.

Si [ENTER/YES] no está pulsado, el mensaje se mantiene en la pantalla mientras que el SP-808EX espera que la señal de audio digital se reciba correctamente. Cuando se recibe una señal, "D.In Locked." aparecerá en la pantalla, indicando que la conexión se ha realizado adecuadamente.

Si las señales no se envían correctamente a los conectores mientras DIGITAL IN está en uso, "D.In Unlock. Use Analog In?" reaparecerá en la pantalla. En este punto, la operación actual, de reproducción, grabación, u otro procedimiento, se cancelará o detendrá.



Si no hay ningún SP808-OP1 o SP808-OP2 instalado, DIGITAL 1 y DIGITAL 2 no se puede seleccionar.



Se trata de parámetros comunes en el sistema, así que sólo se puede realizar un ajuste a la vez, sin tener en cuenta la canción o el disco. Estos ajustes se guardan automáticamente siempre que se extraiga el disco, además de en otras situaciones.



**Sólo las señales de audio digital que tengan la misma frecuencia de muestreo como; las que estén especificadas con el formato del disco Zip actualmente en uso, se pueden aceptar.** Por ejemplo, cuando se reciben señales de audio digital desde un reproductor CD (a una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz), si el disco Zip en el SP-808EX está formateado a 32 kHz, "Wrong Sample Rate." aparecerá en la pantalla en el paso 4, y el SP-808EX se debe conmutar a la entrada analógica (MIC/LINE).



Cuando se reciben señales de audio digitales desde dispositivos que utilizan la función Vari-Pitch (como los grabadores de discos duros de la serie VS de Roland), desactive la función Vari-Pitch del dispositivo que envía. Si debido al Vari-Pitch la frecuencia de muestreo sobrepasa 44.1 kHz, el SP-808EX receptor puede que no funcione correctamente, y el equipo de reproducción además de sus oídos pueden dañarse a causa del ruido producido.

## Utilizar el DIGITAL IN

**Los conectores de entradas LINE IN (o MIC IN), DIGITAL 1 (coaxial) y DIGITAL 2 (óptico) del SP808-OP1 no se pueden utilizar simultáneamente.** Para recibir señales de audio digital desde los conectores DIGITAL IN, conmute los conectores utilizando el siguiente procedimiento.



AUX IN y DIGITAL IN se pueden utilizar simultáneamente.



Antes de realizar el procedimiento de conmutar los conectores, primero conecte el conector DIGITAL IN del SP-808EX con el conector DIGITAL OUT de un dispositivo externo, utilizando un cable coaxial audio o un cable óptico disponible en el mercado (no se puede seleccionar sin que se instale el SP808-OP2) para que las señales de audio digital se conecten a ellos.

## Seleccionar la fuente de entrada

- Pulse [SYSTEM/DISK].
- Compruebe que "Set System Param?" está seleccionado, y a continuación pulse [ENTER/YES].
- Confirme que "InputSource" está seleccionado.
- Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "MIC/LINE" (analógico), "DIGITAL1" (coaxial), o "DIGITAL2" (óptico).
- Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas. (Este cambio se guarda automáticamente al disco cuando éste

### Utilizar el DIGITAL OUT

Los conectores DIGITAL OUT 1 y DIGITAL OUT 2 ampliados producen las mismas señales de sonido que el MASTER OUT analógico, pero en forma digital. Todas las salidas (incluyendo la salida analógica) se puede utilizar simultáneamente. Conecte el conector DIGITAL IN de un grabador DAT o un grabador MD, utilizando un cable coaxial o óptico disponible comercialmente (Sólo SP808-OP1) para señales digitales para conectar los dispositivos.

### Evitar las copias digitales de los trabajos acabados

Cuando se graba en grabadores DAT o MD utilizando la conexión digital (como cuando se mezcla), puede evitar que se realicen copias digitales del producto acabado (cintas o MDs) a otros. Esta función se denomina **Digital Copy Protect**. Puede tener DATs o MDs grabados a través de una conexión digital con el SP-808EX actuando de la misma forma que las copias digitales en MDs grabados desde reproductores de CDs.



Con CDs de audio comerciales, sólo se puede realizar una generación de copias digitales en cintas DAT o MDs (hijo/hija) desde CDs (padre/madre). El sonido reproducido grabado con una conexión digital no se puede volver a grabar con una conexión digital (creando otro MDs (nieta/nieto) desde el MDs (hijo/hija)).

### Aplicar la protección de copia digital

1. Pulse [SYSTEM/DISK].
2. Compruebe que "Set System Param?" está seleccionado, y a continuación pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] para seleccionar "D.CopyProtect."
4. Gire el dial VALUE/TIME para ajustarlo a "ON."

Se evitará la copia digital de DATs y MDs a través de conexiones digitales.

5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

(Estos ajustes se guardan automáticamente al disco cuando éste se extrae, además de en otros casos, de forma que no es necesario guardar).

Con el procedimiento anterior, puede evitar que las cintas maestro se vuelvan a copiar en otro DAT o MD.



Los grabadores DAT iniciales pueden ser completamente incapaces de grabar señales de audio digitales desde el DIGITAL OUT del SP-808EX, si Digital Copy Protect está en "ON." Se trata de grabadores compatibles con SCMS (un sistema de protección de copyright popular). En estas circunstancias, la grabación con Digital Copy Protect se desactiva. Además, incluso con Digital Copy Protect desactivado, la grabación mediante la conexión digital no se puede realizar en grabadores con frecuencias de muestreo inconsistentes (44.1 kHz o 32 kHz en el SP-808EX).

## Funciones utilizando la unidad de Zip externa (Conexión SCSI)

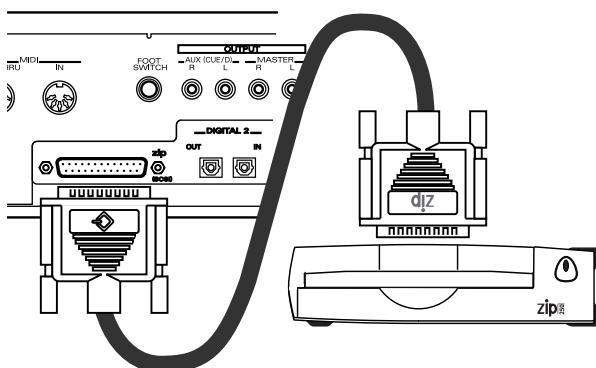
Una unidad de Zip externa se puede conectar a conectores SCSI ampliado en el conector SP808-OP1. Permite la copia de muestras y canciones de disco a disco. Además, permite la creación de discos de seguridad de forma más fácil y rápida para evitar la pérdida de información de discos dañados o viejos.

### NOTA

Las unidades Zip son dispositivos de precisión. Una conexión o un uso inadecuado puede provocar un mal funcionamiento, la corrupción de la información, o daños de la unidad. Lea también con cuidado el manual del usuario de la unidad Zip.

## Conectar la unidad Zip

Después de desactivar todos los dispositivos, conecte el SP-808EX y la unidad Zip como se muestra en la ilustración, asegurando los conectores apretando los tornillos fuertemente. No enchufe ni desenchufe el cable SCSI con la unidad conectada.



Cuando termine las conexiones y confirme la unidad Zip el número SCSI ID y los ajustes de final de línea (mencionado anteriormente), desactive el equipo.

### NOTA

**Cuando desactive la unidad, desconecte siempre la unidad Zip antes del SP-808EX.**

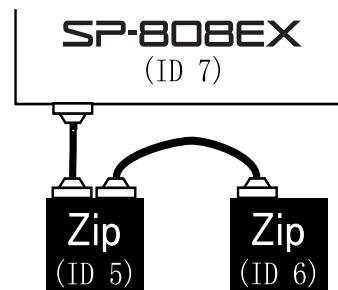
### NOTA

Cuando conecte la unidad Zip, utilice un cable SCSI apropiado (como el cable original incluido con la unidad Zip) que cumple con las condiciones que aparecen a continuación.

- Los conectores en ambos extremos del cable SCSI deben ser del tipo DB-25 (procure no utilizar cables de serie que se parecen).
- El cable debe ser tan corto como sea posible.
- Debe tener la impedancia correcta (110 ohmios ±10%) y estar completamente blindado.

## Número de dispositivos SCSI que se pueden conectar

En general, se pueden conectar un máximo de ocho dispositivos SCSI en cualquier serie (cadena SCSI). Sin embargo, con el SP-808EX, el número está limitado a tres, el mismo SP-808EX y hasta dos unidades Zip. Las unidades Zip son los únicos dispositivos SCSI que se pueden conectar al SP-808EX. Además, "5" y "6" son los únicos números SCSI ID (consulte el siguiente tema) que se pueden asignar a estas unidades Zip (a partir de febrero del 98).



## Ajustar el número SCSI ID

Los dispositivos conectados con las conexiones SCSI se distinguen de lo que conocemos como **SCSI ID** números (0–7). Para que todos los dispositivos SCSI funcionen correctamente, es necesario ajustar los números de cada SCSI ID para cada dispositivo conectado SCSI **para que no haya dos dispositivos con el mismo número SCSI ID**.

El número SCSI ID del SP-808EX está fijado a "7." Ajuste el número SCSI ID de cualquier dispositivo Zip conectado para que no se comparta con otros dispositivos conectados. (Para instrucciones de ajuste de los números SCSI ID de las unidades Zip, consulte el manual del usuario de la unidad Zip.)

## Final de línea SCSI

En general, para que los dispositivos con conexiones SCSI funcionen correctamente, se debe instalar un **final de línea** sólo en el último dispositivo en una cadena SCSI. El SP-808EX y la unidad Zip disponen de finales de línea integrados.

Como el SP-808EX siempre es uno de los últimos dispositivos en la cadena SCSI, el final de línea siempre está activado. Cuando conecta sólo una unidad Zip, también commute el final de línea de la unidad Zip a "On." Cuando conecte dos unidades Zip, active el final de línea sólo en la unidad en el otro extremo de la cadena SCSI (la unidad sólo conectada con un cable).

### NOTA

(Para instrucciones acerca de cómo activar y desactivar finales de línea de las unidades Zip, consulte el manual del usuario de la unidad Zip.)

### NOTA

No doble los finales de línea (por ejemplo, no instale un final de línea externo a una unidad Zip cuando su final de línea interno está activado).

### Crear un disco de seguridad

Un disco Zip es un producto ampliable, y por eso su vida útil es ilimitada. Antes de que sus canciones o muestras importantes se pierdan, o antes de que la información se corrompa, utilice una unidad Zip externa para duplicar discos y crear copias de seguridad de la información.



El procedimiento de seguridad borra toda la información anterior en el disco de destino. Sin embargo, puede utilizar discos Zip no formateados para utilizar con el SP-808EX para esta operación. **Asegúrese de no utilizar por error discos que contengan información que desea guardar al crear copias de seguridad.**

### Realizar discos duplicados con la función Copy Disk All

1. Inserte el disco fuente de copia en la unidad interna.
2. Pulse [SYSTEM/DISK], y presione [▼] o [▲] para seleccionar "Copy Disk All?"
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Gire el dial VALUE/TIME para especificar la unidad destino de copia (A la unidad).

El número SCSI ID, como "EXT.ID5," aparece en la pantalla.

5. Pulse [▼] para pasar al parámetro "Verify".
6. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "ON" o "OFF."

- ON:** Confirma que la copia se ha realizado correctamente durante el proceso. Asegura que las copias son duplicados auténticos.
- OFF:** La copia no se comprobará. El proceso de copiar tarda menos cuando se selecciona.

7. Inserte el disco destino de copia en la unidad Zip externa.
8. Pulse [ENTER/YES] dos veces.

Todos los contenidos de la unidad interna se copian en el disco en la unidad Zip externa.

Con Verify desactivado, la copia tarda aproximadamente unos 11 minutos; con Verify activado, tarda unos 20 minutos.



Cuando Verify está activado, si se detecta algún error, "Verify Error." aparece en la pantalla, y el proceso de copiar se cancela. Si lo vuelve a intentar pero el problema vuelve a aparecer, puede que el disco esté dañado (o demasiado viejo). Además, este problema se puede producir si las conexiones SCSI (elección de cables y ajustes de final de línea) no son apropiadas.



**Cuando seleccione INTERNAL (unidad interna) en el paso 4, puede realizar un disco de seguridad sólo con la unidad interna.** No es necesario conectar la unidad externa. En este caso, el procedimiento después del paso 9 cambiará como se describe a continuación. (En este caso, la función Verify está desactivada.)

9. Pulse [ENTER/YES] para iniciar el proceso de copia. En unos segundos el disco se extraerá, a continuación aparecerá "Insert Destination Disk."
10. Inserte el disco de destino y pulse [ENTER/YES]. En unos segundos el disco se extraerá, y aparecerá "Insert Source Disk."
11. Vuelva a insertar el disco de destino, el mensaje en el paso 9 volverá a aparecer.
12. Siga las indicaciones y repita la inserción y extracción del disco 64 veces.
13. "Disk Copy Completed." aparecerá para volver a la condición original (antes del procedimiento).



Finalice el proceso de guardar antes de iniciar la copia de disco si la canción o los patches de efectos tienen cambios.

### Cargar muestras desde una unidad Zip externa

También puede cargar muestras, de muestras individuales o bancos de pad, desde un disco en una unidad Zip externa al disco en la unidad interna. Este proceso se denomina **Load External Sample**.



Esta función **siempre carga información de la unidad externa a la unidad interna.** En los procesos Copy Disk All y Copy Effect, el flujo de la información es en la dirección opuesta.

### El proceso de muestra de carga externa

1. Inserte el disco que contiene el banco de pad (o muestra) que se debe cargar en la unidad Zip externa.
2. Pulse [SYSTEM/DISK], y presione [▼] para seleccionar "Load Ext. Sample?"
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Si existe más de una unidad Zip conectada, gire el dial VALUE/TIME para especificar "From Drive" (la unidad fuente).

El número SCSI ID, como "EXT.ID5," aparece en la pantalla.

5. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Source."

6. Gire el dial VALUE/TIME para especificar el banco de pad y la muestra a cargar. Pulse [◀] o [▶] para seleccionar el banco de pad o una muestra.

El “\*\*” en “BANK\*\*-#” que indica el número de banco de pad (01–64 o ALL) a cargar; “#” se refiere a un solo número de pad de muestra (1–16 o ALL).

7. Pulse [▼] para seleccionar “To Int.” (el banco de pad o muestra de destino), y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el banco de pad o muestra en la unidad del SP-808EX.

Si “ALL” se selecciona en el paso 6, “ALL” se selecciona automáticamente también como destino de carga (en caso contrario, “ALL” no se puede seleccionar).

8. Pulse [ENTER/YES] para iniciar el proceso de carga.

Cuando se especifica “ALL” para el banco de pad o muestra a cargar, el mensaje de confirmación “ARE YOU SURE?” aparecerá en la pantalla. Además, si al cargar una sola muestra la otra ya existe en la carga de destino, aparecerá el mensaje de confirmación para sobrescribir. Pulse [ENTER/YES] en ambos casos para iniciar el proceso de carga.

9. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

#### NOTA

En el paso 6, si sólo especifica una muestra, no puede designar un número para una muestra que no existe en la fuente de carga. (Puede especificar “ALL” sin tener en cuenta la presencia o ausencia de muestras particulares).

**Si selecciona “ALL,” incluso se cargará un disco en blanco.**

#### NOTA

Si en el paso 6 selecciona “ALL” para los bancos de pad de fuente y realiza la carga, a continuación todos los bancos de pad y todas las muestras se cargan en el disco en la unidad interna. Observe que todas las muestras de pad que hayan estado en el disco en la unidad interna se perderán. (Esto no afecta los sonidos en las pistas.)

## Cargar canciones desde una unidad Zip externa

Puede cargar canciones de una en una de discos de la unidad Zip externa a la unidad interna. Este proceso se denomina

**Load External Song.** Cuando se carga una canción (el arreglo de las frases y ajustes de mezclador) los sonidos (ondas) utilizados en las frases de la canción también se cargan en el disco en la unidad interna.

#### NOTA

Esta función **siempre carga información de la unidad externa a la unidad interna**. En los procesos Copy Disk All y Copy Effect, el flujo de la información es en la dirección opuesta.

## El proceso de canción de carga externa

1. Inserte el disco que contiene la canción que se debe cargar en la unidad Zip externa.
2. Pulse [SYSTEM/DISK], y presione [▼] para seleccionar “Load Ext. Song?”
3. Pulse [ENTER/YES].
4. Si existe más de una unidad Zip conectada, gire el dial VALUE/TIME para especificar “From Drive” (la unidad fuente).
5. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar “Source.”
6. Gire el dial VALUE/TIME para especificar la canción a cargar (01–64 o ALL). Cuando se selecciona un número, también se selecciona el nombre de la canción.
7. Pulse [ENTER/YES] para iniciar el proceso de carga.
8. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

#### NOTA

No puede especificar el número de destino de carga de la canción. El número disponible más bajo se selecciona automáticamente. Por lo tanto, no se sobrescribirá ninguna canción ni se perderá.

#### NOTA

A veces los mensajes como “Disk Full.” o “Can’t Make New Wave.” aparecen indicando que no hay suficiente memoria. En dichas circunstancias, puede que no consiga cargar después de borrar material innecesario en el disco en la unidad interna, y realizar el procedimiento Cleanup Disk (p. 52). También puede evitar cargar todas las canciones o el disco cuando aparece el mensaje “Over 64 Songs”. En este caso, cargue las canciones de una en una hasta que se complete el número de canciones disponibles.

### Convertir discos creados en el SP-808 a discos de formateados de 250 MB (Convert Disk)

Los discos de 100 MB creados con el SP-808 se pueden reproducir en el SP-808EX, pero no se pueden utilizar para grabar.

Por lo tanto, utilizando una unidad de disco Zip externo, puede transferir la información a los discos de 250 MB con la función Convert Disk.

Para la unidad Zip externa, se puede utilizar una unidad de 100 MB o 250 MB.



Todos los contenidos de los discos Zip de 250 MB insertados en la unidad Zip interna del SP-808EX se borran antes de la conversión.

1. Inserte un disco recién formateado de 250 MB en la unidad Zip externa del SP-808EX.
  2. Inserte el disco (100 MB) creado con el SP-808 en la unidad Zip externa.
  3. Pulse [SYSTEM/DISK] y presione [▼] para seleccionar "Convert Disk?"
  4. Pulse [ENTER/YES].
  5. Cuando varias unidades Zip están enlazadas, gire el dial VALUE/TIME para especificar la unidad fuente de carga ("From Drive").
- Las unidades se especifican utilizando números SCSI ID (por ejemplo, "EXT.ID5").
6. Pulse [ENTER/YES].
  7. Pulse [PLAY] para volver a la pantalla HOME.

### Extraer los sonidos de cada pista por separado

Al instalar el SP808-OP1 podrá disponer de jacks de salida directa estéreo para las Pistas A, B y C ("TRACK OUTPUT" A-LR, B-LR, C-LR). Es adecuado cuando desea utilizar el SP-808EX en combinación con un mezclador de audio externo.

Los sonidos en cada una de las pistas en los niveles en los que se pueden grabar.



Los deslizadores del canal están desactivados.



Si Track Voice Reserve (p. 159) está activado, los sonidos siempre se envían independientemente de si [STATUS] está iluminado en verde o no.



El sonido del monitor se graba al mismo tiempo que sale la grabación.



El jack de salida directa de la pista D entregado no está activado. Si es necesario, puede comutar los ajustes de **OutJackMode** de forma que el jack AUX OUT se utiliza como salida de la pista D.

### Comutar el AUX OUT para que funcione como la salida directa de la pista D

1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para visualizar la pantalla "MIX COMMON".
2. Pulse [▼] repetidamente para seleccionar "OutJackMode" en la tercera pantalla "AUX In&Out".
3. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "TRACK D".
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos cambios se guardan en el disco como parte de la información de la canción.



Cuando "Pad To Track" se ajusta a ON (p. 44), el sonido de cada pad se extrae como aparece a continuación.

Los ajustes Pad level se descartan; los sonidos se extraen en su volumen de muestra.

Los pads 1, 5, 9 y 13 → Salida de la Pista A

Los Pads 2, 6, 10 y 14 → Salida de la Pista B

Los Pads 3, 7, 11 y 15 → Salida de la Pista C

Los Pads 4, 8, 12 y 16 → Salida de la Pista D

# Capítulo 14 Conectar con otros dispositivos MIDI

## Acerca de MIDI

MIDI, que significa Interface Digital de Instrumento Musical, es un estándar musical que permite el intercambio de información de interpretación entre instrumentos electrónicos y ordenadores. El SP-808EX, que forma el estándar MIDI, está equipado con dos conectores MIDI, MIDI IN y MIDI OUT (que además proporcionan MIDI THRU). Utilizando estos conectores para conectar a otros dispositivos MIDI, puede disponer de varias aplicaciones.

### Acerca del Diagrama de Implementación MIDI

El Diagrama de Implementación MIDI (p. 205) le permite comprobar rápidamente los mensajes MIDI que el SP-808EX puede enviar y recibir. Compare los diagramas de implementación del SP-808EX y otros dispositivos MIDI, y utilice los mensajes que sean capaces de comunicar.



Para más información acerca de las especificaciones MIDI del SP-808EX, consulte "Implementación MIDI."

## Conmutar el conector MIDI OUT/THRU

Normalmente existen tres tipos de conectores MIDI.

### MIDI IN:

Los mensajes MIDI de otros dispositivos MIDI se reciben aquí.

### MIDI OUT:

Los mensajes MIDI del SP-808EX se envían desde aquí.

### MIDI THRU:

Envía mensajes MIDI recibidos en el MIDI IN.

En el SP-808EX, MIDI OUT y MIDI THRU se combinan en un conector. Aunque este conector tiene como ajuste original MIDI OUT, se puede cambiar si es necesario.

## Conmutar MIDI OUT/THRU

1. Pulse [SYSTEM/DISK] y luego pulse [▼] para seleccionar "Set MIDI Param?"
  2. Pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de ajustes MIDI.
  3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Out/Thru Select."
  4. Gire el dial VALUE/TIME para ajustar "OUT" o "THRU."
  5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.
- Este ajuste se guarda automáticamente siempre que se extraiga el disco, además de en otras situaciones.

## Utilizar MIDI para controlar el SP-808EX desde otro dispositivo

Con el SP-808EX, puede realizar las siguientes operaciones con mensajes MIDI desde otro dispositivo MIDI.

### Reproducir muestras

Puede reproducir las diecisésis muestras diferentes en el banco de pad seleccionado con Mensajes MIDI Note enviados al SP-808EX desde un teclado, pads de percusión, u otro dispositivo MIDI.

Para reproducir las muestras del SP-808EX, se selecciona uno de los canales MIDI 1–10. (Los canales MIDI 11–16 los utilizan sección de mezclas y las partes.)



En general, en el intercambio de mensajes MIDI, debe hacer coincidir los **Canales MIDI** de los dispositivos emisores y receptores. Los canales MIDI 1–16 se utilizan para lo siguiente.

### Cambiar el Canal MIDI utilizado para reproducir muestras

1. Pulse [SYSTEM/DISK] y luego pulse [▼] para seleccionar "Set MIDI Param?"
  2. Pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de ajustes MIDI.
  3. Asegúrese de que "Pads Rx Ch." esté seleccionado.
  4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el canal (1–10).
- Si se ajusta a "OFF," no se reproducirán muestras, independientemente del canal.
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.
- Este ajuste se guarda automáticamente siempre que se extraiga el disco, además de en otras situaciones.



Los mensajes de Nota MIDI no se pueden enviar golpeando los pads del SP-808EX.

A continuación se muestra la correspondencia entre los pads y los números MIDI Note (números que indican la posición de la tecla) como en el ajuste original. Estos ajustes determinan los pads del SP-808EX que se reproducen cuando, por ejemplo, se reproduce una tecla en un teclado conectado.

Pad	1	2	3	4	5	6	7	8
Nota MIDI	C3 48	C#3 49	D3 50	D#3 51	E3 52	F3 53	F#3 54	G3 55
Pad	9	10	11	12	13	14	15	16
Nota MIDI	G#3 56	A3 57	A#3 58	B3 59	C4 60	C#4 61	D3 62	D#3 63

Los números MIDI Note utilizan los 16 números de pads en secuencia. Puede ajustar la tecla deseada para asignar el primer pad (Pad [1]).

### Cambiar la correspondencia entre los pads y los números Note

1. Pulse [SYSTEM/DISK] y luego pulse [▼] para seleccionar "Set MIDI Param?"
2. Pulse [ENTER/YES].
3. Seleccione "Rx Note (Pad1)" pulsando [▲] o [▼].
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el número de nota.
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.



Este ajuste se guarda automáticamente siempre que se extraiga el disco, además de en otras situaciones.

### Conmutar Bancos de Pad

Sólo se reproducirán dieciséis muestras en el banco de pads seleccionado utilizando mensajes MIDI Note. Para cambiar el banco de pad, utilice **Program Change Messages**.

Los números de programa 1–64 son efectivos cuando se envían al SP-808EX con este propósito. Estos números se utilizan en secuencia para seleccionar del banco de pad 1 al 64. Los números de programa 65–128 se ignoran.



El SP-808EX tarda muy poco desde que recibe el program change a conmutar los bancos de pad.

### Conmutar los Cambios de Efectos

Puede conmutar los patches de efectos en el SP-808EX utilizando **Control Change Message** y **Program Change Message** en el canal MIDI (Ajuste en "Fx Ctrl Ch.") de otro dispositivo MIDI externo.

### Seleccionar los Patches Predefinidos (A01-A99, B01-B50)

1. Envíe un número de control 0 con un valor de cambio de valor de 0 al SP-808EX.

Cuando visualiza B01-B50, envíe un valor 1.

2. Envíe un cambio de programa al SP-808EX con el número de patch de efectos (1–99) como el número de programa.

### Seleccionar los Patches de Usuario (C01-C99, D01-D50)

1. Envíe un número de control 64 con un valor de cambio de valor de 0 al SP-808EX.  
Cuando visualiza D01-D50, envíe un valor 65.
2. Envíe un cambio de programa al SP-808EX con el número de patch de efectos (1–99) como el número de programa.

### Seleccionar el Master Filter/Isolator

1. Envíe un número de control 64 con un valor de cambio de valor de 0 al SP-808EX.
2. Envíe un cambio de programa al SP-808EX con el número de programa 100.



Cuando se seleccionan patches predefinidos, los cambios de programa 100–128 se ignorarán. Cuando se seleccionan patches de usuario, los cambios de programa 101–128 también se ignorarán.



Si sólo envía cambios de programa sin enviar el número de controlador 0, se reproducirán los patches de efectos en los patches predefinidos o en los patches de usuario.

### Reproducir el Sintetizador Virtual de Efectos Internos

Puede enviar mensajes MIDI Note desde un teclado o un secuenciador para reproducir el sintetizador virtual de efectos internos.

Seleccione un patch de efectos que utilice el algoritmo 20 "VIRTUAL ANALOG SYNTH" (por ejemplo, A99 "20 ▶ AnlgSyn"). Ajuste "Trigger In" a "On," y se reproducirán los sonidos del sintetizador. En esta condición, cuando los **mensajes MIDI Note en el canal MIDI** (Ajustes en "Fx Ctrl Ch.") se reciben, se reproducen los sonidos del sintetizador correspondientes a los números note.



El Canal MIDI 11 se utiliza para esta función. Esto no se puede cambiar.



El canal ajustado a "Fx Ctrl Ch.([SYSTEM/DISK] "Consulte Parámetros MIDI ")" comparte los ajustes de efectos. Es efectivo para recibir mensajes Note cuando se reproducen sonidos con un sintetizador, para la transmisión/recepción de información de controlador, y para conmutar los Patches de efectos.

## Cambiar Ajustes de Mezclador

Puede cambiar los ajustes en la sección del mezclador con mensajes Control Change MIDI enviados desde secuenciadores MIDI u otros dispositivos MIDI.

Los canales MIDI se asignan como aparece a continuación. Las funciones de los canales MIDI 11–16 son fijas y no se pueden cambiar.

**Los canales 1–10 se seleccionan para utilizar con los pads (p. 176):**

Banco de Pad

**Canal 11:** MASTER OUT

**Canales 12–15:** Pistas A, B, C, y D, por orden

**Canal 16:** deslizador MIC/LINE (para entradas diferentes a AUX IN)

El volumen, el balance estéreo y los niveles de señal enviados a los efectos internos y AUX OUT se pueden ajustar con los Mensajes Control Change.

### La sección de mezclas no incluye las siguientes funciones.

- Enviar de MASTER OUT a AUX OUT
- Enviar desde MASTER OUT a los efectos en la posición Send/Return



Los siguientes números del controlador se utilizan para controlar el mezclador.

Número de Control	Objeto de Control
7	Todos los deslizadores de canal
10	Balance estéreo (1 (Izquierda)–64 (Centro)–128 (Derecha))
91	Nivel de señal enviado a los efectos internos (métodos Send/Return)
92	Nivel de señal enviado a AUX OUT

Por ejemplo, si el SP-808EX recibe un mensaje Control Change con un número de control 91 y un valor del canal MIDI del 0 al 13, el nivel de señal enviado a los efectos de canal de la Pista B se convierte en 0 instantáneamente.



Cuando se cambian estos ajustes de mezclador en el SP-808EX, se envían mensajes Control Change parecidos desde el MIDI OUT. (Cuando no lo necesite puede desactivarlo. Desde [SYSTEM/DISK], seleccione "Set MIDI Param?" para que aparezca la pantalla MIDI, y ajuste el parámetro "Mezclador D-Beam" a "STOP.")

## Sincronización con un Secuenciador o una Unidad de Ritmos

Sincronizando el tempo de la canción con un secuenciador MIDI u otro dispositivo MIDI, puede añadir las frases audio del SP-808EX a las interpretaciones MIDI. Adicionalmente, también puede sincronizar el SP-808EX a grabadores multipistas compatibles con MTC o equipos de video.

### Tipos de sincronización (Reloj MTC/MIDI)

Puede reproducir y grabar canciones del SP-808EX mientras están sincronizadas con un secuenciador MIDI u otro dispositivo MIDI. Existen dos formas de conseguir la sincronización.

- Utilizar **MTC** (Código de Tiempo MIDI) (p. 180, 182)
- Utilizar **Reloj MIDI** (p. 181)

Con el SP-808EX como esclavo y otro dispositivo como maestro, sólo es posible la sincronización MTC.



El dispositivo que controla la sincronización (la máquina que envía mensajes MIDI controlando el tiempo o el tempo) se conoce como el **maestro**, y la unidad que recibe y sigue estos mensajes se conoce como **esclavo**.

### ¿Qué es el MTC?

MTC (Código de Tiempo MIDI) hace referencia a los mensajes MIDI preparados para una sincronización precisa de los dispositivos MIDI con unidades como grabadores de cinta profesionales y equipos de video. El maestro envía tiempo absoluto (Horas/Minutos/Segundos/Fracciones desde la parte superior), y el esclavo cambia el tiempo para que coincida. Para utilizar el MTC, la otra unidad debe ser compatible con la sincronización MTC.

Como las funciones del dispositivo (y puede significar secuenciador MIDI) según su propia gestión de tiempo interno, puede que el compás y el tiempo real no coincida con el que se visualiza.

### ¿Qué es el Reloj MIDI?

El reloj MIDI es información MIDI preparada principalmente para interpretaciones sincronizadas de secuenciadores MIDI o unidades de percusión. El dispositivo maestro envía mensajes de reloj en los intervalos que forman su propio tempo, y el esclavo actúa según dichos mensajes. (Imagine el maestro aplaudiendo y el esclavo interpretando el ritmo.) El SP-808EX, basado en compases, también envía la información de reloj MIDI que refleja los cambios de tempo surgidas del uso de la función Vari-Pitch. Cuando se sincroniza con la unidad de ritmos como esclavo, el tempo de la unidad de ritmos finaliza siguiendo el Vari-Pitch del SP-808EX.

Cuando se sincroniza con el MTC, el SP-808EX puede actuar como maestro o como esclavo. Además, para que la visualización del compás del SP-808EX y el otro dispositivo MIDI coincida, el compás de ambos dispositivos debe coincidir. El progreso real del compás del SP-808EX está determinado por todos los parámetros en el Tempo Map (p. 79), BPM Tune (p. 78), y Vari-Pitch (p. 45). Cuando alinee la pantalla de los compases, en primer lugar iguale estos ajustes con los del dispositivo de sincronización.



Los ajustes de sincronización se guardan como parte de la información de la canción y sus ajustes se recuperan cuando se selecciona la canción.

### Sincronizar otro dispositivo MIDI al SP-808EX (MTC, Reloj MIDI)

#### Utilizar el MTC para sincronizar otro dispositivo con el SP-808EX como maestro

1. Confirme que el conector MIDI OUT/THRU está ajustado a MIDI OUT (p. 176).
2. Conecte el MIDI OUT del SP-808EX del otro dispositivo (como un secuenciador MIDI) con un cable MIDI.
3. Ajuste los parámetros relacionados con MIDI del SP-808EX (incluyendo SyncSource y MTC Type, consulte lo siguiente para más detalles).
4. Ajuste el otro dispositivo como el esclavo para la sincronización MTC (consulte el manual del usuario para otro dispositivo).
5. Coloque el otro dispositivo en modo standby para que esté preparada para la acción de sincronizar (consulte el manual del usuario para el otro dispositivo).
6. Empiece la reproducción de una canción en el SP-808EX. La canción del otro dispositivo empieza a reproducirse y se sincroniza con el SP-808EX.

#### Ajustar los parámetros del SP-808EX acerca de la sincronización MIDI

1. Pulse [SONG/TRACK], y presione [▼] para seleccionar "Set Song Param?"
2. Pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el parámetro "SyncSource", y gire el dial VALUE/TIME hasta que aparezca "INTERNAL".

**INTERNAL:** El SP-808EX está ajustado como maestro. SP-808EX funciona según su propia gestión de tiempo.

**EXT.MTC:** Convierte el SP-808EX en un esclavo. Funciona según el MTC recibido desde el otro dispositivo.

4. Pulse [▼] para seleccionar "(Sync) Out" y gire el dial VALUE/TIME hasta que aparezca "MTC".

"(Sync) Out" ajusta el tipo de señal de sincronización enviado desde el conector MIDI OUT.

**OFF:** Las señales de sincronización no se envían.

**MIDI CLK:** Se envía el reloj MIDI.

**MTC:** Se envía el Código de Tiempo MIDI.

5. Pulse [▼] para seleccionar "MTC Type" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el tipo de MTC que coincide con el formato del otro dispositivo.

<b>30:</b>	30 fracciones por segundo Equipo pro audio, formato NTSC (EUA y Japón) dispositivos de video en blanco y negro, etc.
<b>29.97N:</b>	29.97 fracciones por segundo, non-drop format dispositivos de video en color de formato NTSC y otras unidades
<b>29.97D:</b>	29.97 fracciones por segundo, non-drop format dispositivos de video en color de formato NTSC broadcast y otras unidades
<b>25:</b>	25 fracciones por segundo formato SECOM/PAL (Europa y otros) dispositivos de audio y video, película, etc.
<b>24:</b>	24 fracciones por segundo Películas USA y otras aplicaciones

6. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas. Para guardar los ajustes, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla Save, a continuación **guardé la canción** (p. 80).



Asegúrese de ajustar el mismo tipo de MTC para ambas unidades.



El MTC enviado por el SP-808EX tiene 0h/0m/0s/0f al principio de la canción. Sin embargo, cuando se selecciona el MTC Offset (p. 183), este tiempo seguirá el ajuste para el MTC.

## Utilizar el reloj MIDI para sincronizar otro dispositivo con el SP-808EX como Maestro

- Confirme que el conector MIDI OUT/THRU está ajustado a MIDI OUT (p. 176).
- Conecte el MIDI OUT del SP-808EX del otro dispositivo (como un secuenciador MIDI) con un cable MIDI.
- Pulse [SONG/TRACK], y presione [▼] para seleccionar "Set Song Param?"
- Pulse [ENTER/YES].
- Pulse [▼] o [▲] para seleccionar el parámetro "SyncSource", y gire el dial VALUE/TIME hasta que aparezca "INTERNAL".

**INTERNAL:** El SP-808EX está ajustado como maestro. Las acciones se producen con referencia la gestión del tiempo propio del SP-808EX.

**EXT.MTC:** Convierte el SP-808EX en un esclavo. Funciona según el MTC recibido desde el otro dispositivo.

- Pulse [▼] para seleccionar "(Sync) Out" y gire el dial VALUE/TIME hasta que aparezca "MIDI CLK".
- "(Sync) Out" ajusta el tipo de señal de sincronización enviado desde el conector MIDI OUT.

**OFF:** Las señales de sincronización no se envían.

**MIDI CLK:** Se envía el reloj MIDI.

**MTC:** Se envía el Código de Tiempo MIDI.

- Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.
- Ajuste el otro dispositivo como el esclavo para la sincronización del reloj MIDI (consulte el manual del usuario para otro dispositivo).
- Coloque el otro dispositivo en modo standby para que esté preparada para la acción de sincronizar (consulte el manual del usuario para el otro dispositivo).

- Empiece la reproducción de una canción en el SP-808EX. La reproducción de la canción se sincroniza con el otro dispositivo.

Para guardar los ajustes, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla Save, a continuación **guarde la canción** (p. 80).

### MEMO

El reloj MIDI real del SP-808EX se envía según el progreso de los compases determinados por los parámetros Tempo Map (p. 79), BPM Tune (p. 78), y Vari-Pitch (p. 45). Primero realice los ajustes para que coincidan con los de las frases en las pistas.

## Sincronizar el SP-808EX con otro dispositivo MIDI (MTC)

### NOTA

A veces, los mensajes MTC enviados por el software del secuenciador MIDI de un ordenador o medios similares pueden ser inestables. Sincronice con el SP-808EX como maestro siempre que sea posible.

## Utilizar el MTC para sincronizar el SP-808EX con otro dispositivo como maestro

- Conecte el MIDI IN del SP-808EX al MIDI OUT del otro dispositivo (como un secuenciador MIDI) con un cable MIDI.
- Ajuste los parámetros relacionados con MTC del SP-808EX (incluyendo SyncSource y MTC Type).
- Coloque el otro dispositivo en modo standby para enviar el MTC (consulte el manual del usuario para otro dispositivo).
- Pulse [▶] (PLAYBACK) en el SP-808EX. El botón parpadea, y el SP-808EX se sincroniza con el modo standby.
- Reproduzca la canción en el otro dispositivo. El SP-808EX también empieza la reproducción sincronizada.

## Ajustar los parámetros del SP-808EX acerca de MTC.

- Pulse [SONG/TRACK], y presione [▼] para seleccionar "Set Song Param?"
- Pulse [ENTER/YES].
- Pulse [▼] para seleccionar el parámetro "SyncSource", y gire el dial VALUE/TIME hasta que aparezca el "EXT.MTC".

**INTERNAL:** El SP-808EX está ajustado como maestro. Las acciones se producen con referencia la gestión del tiempo propio del SP-808EX.

**EXT.MTC:** Convierte el SP-808EX en un esclavo. Funciona según el MTC recibido desde el otro dispositivo.

- Pulse [▼] para seleccionar "MTC Type" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el tipo MTC que coincide con el del otro dispositivo.

- |                |   |
|----------------|---|
| <b>30:</b>     | 30 fracciones por segundo<br>Equipo pro audio, formato NTSC (EUA y Japón) dispositivos de video en blanco y negro, etc. |
| <b>29.97N:</b> | 29.97 fracciones por segundo, non-drop formatos dispositivos de video en color de formato NTSC y otras unidades         |
| <b>29.97D:</b> | 29.97 fracciones por segundo, non-drop formatos dispositivos de video en color de formato                               |

- NTSC broadcast y otras unidades  
25: 25 fracciones por segundo  
formato SECOM/PAL (Europa y otros)  
dispositivos de audio y video, película, etc.  
24: 24 fracciones por segundo  
Películas USA y otras aplicaciones

5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.  
Para guardar los ajustes, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla Save, a continuación **guarde la canción** (p. 80).



Asegúrese de ajustar el mismo tipo de MTC para ambas unidades.

### Acerca de "Err Level" (Nivel de Error MTC)

Con el SP-808EX como esclavo durante la sincronización, el SP-808EX comprueba si el MTC se envía correctamente en cualquier momento. Si MTC no se envía continuamente, el SP-808EX determina que se produce un problema con la sincronización MTC y detiene la reproducción de la canción. **MTC Error Level** ajusta la base para esta determinación.

### Ajustar "Err Level" (Nivel de Error MTC)

Después de realizar los pasos 1–4 anteriores:

1. Pulse [▼] para seleccionar "(MTC) Err Level" y gire el dial VALUE/TIME para ajustar el valor (1–10).  
Como el valor se ajusta más alto, el grado de errores permisibles aumenta, de forma que incluso si se produce algún tipo de problema con la recepción del MTC, se permite que la reproducción esclavo continúe.

### Desplazar la sincronización mediante un intervalo constante (MTC Offset)

El MTC enviado y recibido por el SP-808EX normalmente ajusta el principio de una canción a una Hora 0, Minuto 0, Segundo 0, Fracción 00. Sin embargo, ajustando **MTC Offset** en el siguiente procedimiento, puede desplazar el inicio de la canción. Es adecuado cuando deseé que el SP-808EX empiece la reproducción de una canción en una hora determinada, como cuando se sincroniza el SP-808EX con imágenes en movimiento.

### Ajustar MTC Offset

1. Pulse [SONG/TRACK], y presione [▼] para seleccionar "Set Song Param?"  
2. Pulse [ENTER/YES].

3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "(MTC) Offset."  
4. Pulse [◀] o [▶] para desplazarse en cada posición "00:00:00:00" (Hora/Minuto/Segundo/Fracción), y gire el dial VALUE/TIME para ajustar la posición de tiempo para el inicio de una canción (Compás 1, Tiempo 1, Pulsación 0).  
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.  
Para guardar los ajustes, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla Save, a continuación **guarde la canción** (p. 80).

### Cuando MTC Offset está ajustado

**Slave Time:** El SP-808EX empieza a reproducirse en el punto en referencia al tiempo de desplazamiento ajustado en el MTC enviado desde el otro dispositivo.

**Master Time:** Cuando el SP-808EX empieza la reproducción de una canción, se envía el MTC con el tiempo de desplazamiento incluido.



La posición de tiempo indicada en la pantalla del SP-808EX también se añade al tiempo de desplazamiento.

### Control de todas las unidades sincronizadas mediante un dispositivo especificado (MMC)

El SP-808EX es compatible con **MMC (MIDI Machine Control)**. MMC es un tipo de mensaje exclusivo del sistema MIDI (p. 188) que proporciona control de varios dispositivos para el funcionamiento de una sola unidad.

Cuando se usa junto con secuenciadores MIDI compatibles con MMC y grabadores de disco duro, puede reproducir, detener, y avanzar canciones utilizando sólo una unidad.



Las particularidades con relación a la compatibilidad con MMC varían según el dispositivo. La compatibilidad MMC del SP-808EX se explica en el Diagrama de Implementación MIDI incluida.



No existe correspondencia entre el maestro (el dispositivo que controla el funcionamiento, o envía la señal) y el esclavo (parte receptora) en MMC y le maestro (dispositivo de coordinación de tiempo) y el esclavo en sincronización.

### Preparar para MMC

1. Prepara cada unidad para la sincronización MTC (p. 180-182).
2. Si el dispositivo esclavo MTC se debe convertir en maestro MMC, conecte el MIDI OUT de dicho dispositivo con el MIDI IN de otros dispositivos (para la transmisión de MMC).
3. Ajuste cada dispositivo para que actúe como maestro o esclavo en la sincronización MMC. Para los ajustes del SP-808EX, consulte "Ajustes de esclavo y maestro MMC."

Cuando se ejecuta el dispositivo maestro MMC, el funcionamiento de los dispositivos esclavos MMC se realiza según el dispositivo maestro.

### Ajustes de esclavo y maestro MMC

1. Pulse [SONG/TRACK], y presione [▼] para seleccionar "Set Song Param?"
2. Pulse [ENTER/YES].
3. Pulse [▼] para seleccionar el "modo MMC."
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el maestro y el esclavo en la sincronización MMC.  
**OFF:** La información MMC no se intercambia.  
**MAESTRO:** Ajusta el SP-808EX como el maestro MMC.  
**MAESTRO:** Ajusta el SP-808EX como el maestro MMC.
5. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Para guardar los ajustes, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla Save, a continuación **guardé la canción** (p. 80).



Cuando realice una conexión MIDI entre dos SP-808EX, moviendo los deslizadores o pulsando los botones en el SP-808EX emisor, se enviarán mensajes Control Change, que pueden producir que el SP-808EX receptor no pueda realizar ciertos ajustes independientes. En dichas circunstancias, no envíe mensajes Control Change desde el SP-808EX emisor.

1. Pulse [SYSTEM/DISK] en el SP-808EX emisor, y pulse [▼] para seleccionar "Set MIDI Param?"
2. Pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de ajustes MIDI.
3. Pulse [▼] para seleccionar "Mixer, D-Beam" y gire el dial VALUE/TIME hasta que aparezca "STOP".
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Este ajuste se guarda automáticamente siempre que se extraiga el disco, además de en otras situaciones.



Cuando utilice el SP-808EX en combinación con otros dispositivos, el mismo tipo de problema se puede producir debido a la superposición de canales MIDI. Así, también en este caso, detenga la transmisión de información del deslizador y los botones.



Cuando sincronice con un reloj MIDI (especialmente con el SP-808EX como maestro), excepto para MMC, también se envía la reproducción, la detención, y otra información de los mensajes MIDI System Realtime.

### Sincronizar con grabadores multipistas y equipos de video

Cuando sincronice con grabadores multipistas digitales que no puedan enviar o recibir MTC, se precisa de un dispositivo de sincronización entregado. Estos dispositivos están comercializados por los fabricantes de grabadores multipistas y otros fabricantes.

Para conseguir la sincronización con equipos de video profesional y otras unidades que utilizan con códigos de tiempo SMPTE, utilice un convertidor "Código de tiempo SMPTE ↔ MTC" disponible en el mercado.

Añadiendo simples elementos, algunos dispositivos de video (como una platina de vídeo digital) también se pueden sincronizar con el SP-808EX.

Para más información acerca de dichos dispositivos de sincronización, consulte su distribuidor SP-808EX.

### Utilizar un Secuenciador MIDI para grabar y reproducir el funcionamiento del mezclador

Cuando se sincroniza con un secuenciador, puede enviar información referente a los movimientos del deslizador y otras operaciones durante las canciones como mensajes MIDI. Guardando estos mensajes con el secuenciador, puede reproducir operaciones como movimientos de deslizadores durante la reproducción sincronizada. Esto le permite realizar Auto Mixing (Compu Mix).



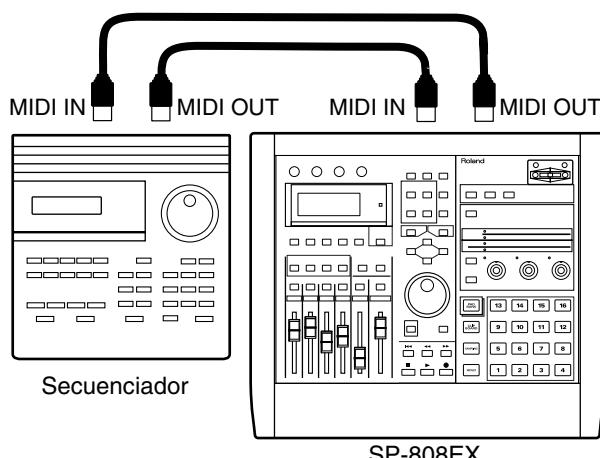
Los mensajes MIDI que se deben enviar (Asignación de número de controlador y canal MIDI) son los mismos que los mensajes recibidos mencionados en "Cambiar Ajustes de Mezcla" (p. 179).



Como los movimientos del mando Realtime Effects y las operaciones del Step Modulator no se envían y reciben como mensajes MIDI, no se pueden utilizar en Auto Mixing. Además, la información del controlador D Beam tampoco se puede utilizar (ya que esta información se envía, no se recibe).

#### Preparar Auto Mixing

- Realice las conexiones como se muestra en la figura.



- Pulse [SYSTEM/DISK] y presione [▼] para seleccionar "Set MIDI Param?"
- Pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de ajustes MIDI.
- Pulse [▼] para seleccionar "Mixer,D-Beam" y si está ajustado a "STOP," gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "SEND."

- Mantenga pulsado [▼] para seleccionar "Out/Thru Select," y a continuación como se hizo anteriormente, gire el dial VALUE/TIME, para seleccionar "OUT."
- Mantenga pulsado [SHIFT] y presione LOCATOR [CLEAR] para que aparezca la pantalla Mixer View. Cuando haya terminado las preparaciones, sitúe el secuenciador MIDI en modo standby para la grabación en tiempo real, sincronizando las funciones de ambas unidades. Mientras mueve los deslizadores y realice otras operaciones en el SP-808EX, la información se graba con el secuenciador MIDI.

Cuando desee comprobar los resultados, puede sincronizar la reproducción del segmento grabado en la pantalla Mixer View.

#### Acerca de MIDI Local Control

En general, en dispositivos utilizados en la grabación de interpretaciones o en información de panel para secuenciadores MIDI, MIDI Local Control se ajusta girando la conexión entre el generador de sonido y el controlador (teclado o mandos y otros controles) activado y desactivado. Es para evitar que la información del controlador y del MIDI IN entre a la vez, esto se puede producir cuando haya una conexión de secuenciador MIDI en bucle (IN → OUT, OUT → IN). Sin embargo,

**SP-808EX no incluye ajustes Local Control.** Esto es debido a que no existe ninguna función para funciones de pad de grabación a los secuenciadores MIDI (ya que se pueden grabar en las pistas internas del SP-808EX) además del hecho que la información de mezcla superpuesta no tiene muchos efectos en el funcionamiento. Así, el ajuste MIDI Local Control no es necesario para Auto Mixing.

## Controlar otros dispositivos MIDI pulsando los Pads

El SP-808EX se puede utilizar para realizar las siguientes operaciones con otros dispositivos MIDI.

### Enviar Mensajes Note

Puede pulsar los pads del SP-808EX para enviar mensajes Note a dispositivos externos.

Pulse un pad para enviar un mensaje Note On; se enviará un mensaje Note Off cuando se libere el pad.

Seleccione uno de los canales de transmisión 1-16.

### Cambiar el canal de transmisión MIDI

1. Pulse [SYSTEM/DISK], y presione [▼] para seleccionar el parámetro "Set MIDI Param?".
2. Pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de ajustes MIDI.
3. Confirme que "Pads Tx Ch." está seleccionado.
4. Gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el canal (1-16).

Cuando está ajustado a "OFF," los mensajes Note no se envían.

5. Pulse [PLAY] para volver a la pantalla HOME.

El SP-808EX guarda automáticamente los ajustes internamente siempre que se extraiga el disco, y cuando se realizan otras ciertas operaciones.

Ajustar los pads y números Note que se reciben se realiza de la misma forma que en el canal receptor (p. 176).



El SP-808EX guarda automáticamente los ajustes internamente siempre que se extraiga el disco, y cuando se realizan otras ciertas operaciones.

## Controlar otros dispositivos MIDI con los controladores

Los tres controladores de volumen y el controlador D-Beam puede enviar información de control como información MIDI. Los siguientes mensajes se utilizan para enviar la información.

### Canal MIDI:

11 (Canal para MASTER OUT) (Fijado)

Número de Controlador	Controlador D Beam
-----------------------	--------------------

16 (Controlador General 1)	C1
----------------------------	----

17 (Controlador General 2)	C2
----------------------------	----

18 (Controlador General 3)	C3
----------------------------	----

19 (Controlador General 4)	C4
----------------------------	----

80 (Controlador General 5)	C5, BL (Lado izquierdo)
----------------------------	-------------------------

81 (Controlador General 6)	C6, BR (Lado derecho)
----------------------------	-----------------------

C1-C3 y C4-C6 se comuta de la misma forma que se comutan los efectos ordinarios.

**BL:** Controlador D-Beam (Lado izquierdo)

**BR:** Controlador D-Beam (Lado derecho)

Cuando se controlan otros dispositivos MIDI con el controlador D Beam, ajuste el canal MIDI en el receptor (el otro dispositivo) a 11 para que responda al mensaje Control Change deseado. (El número de controlador no se puede cambiar.)



Si el parámetro "Mixer, D-Beam" del ajuste (MIDI) System está definido a "STOP," no se enviarán los mensajes MIDI. En este caso, utilice el siguiente procedimiento para cambiar el ajuste a "SEND."

1. Pulse [SYSTEM/DISK] y presione [▼] para seleccionar "Set MIDI Param?"
2. Pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de ajustes MIDI.
3. Pulse [▼] para seleccionar "Mixer,D-Beam" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "SEND."
4. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Este ajuste se guarda automáticamente siempre que se extraiga el disco, además de en otras situaciones.



Cuando se selecciona "STOP" en el paso 3 anterior, la transmisión del controlador D Beam de mensajes Control Change.

### Utilizar el Metrónomo para que suene el módulo de sonido MIDI externo

Aunque puede tener el sonido del metrónomo del SP-808EX durante la grabación y otros momentos (p. 74), también puede hacer que el módulo de sonido MIDI externo se reproduzca como un metrónomo.



Primero, cone&gt;te el MIDI OUT del SP-808EX con el MIDI IN del módulo de sonido externo MIDI.

#### Reproducir el metrónomo con un módulo de sonido externo

1. Pulse [SYSTEM/DISK] y presione [▼] para seleccionar "Set System Param?"
2. Pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de ajustes del sistema.
3. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Metro. Sound" y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar "MIDI (REC)" o "MIDI (ALWAYS)."
4. Pulse [SYSTEM/DISK], y presione [▼] para seleccionar "Set MIDI Param?" y pulse [ENTER/YES].
5. Pulse [▼] o [▲] para seleccionar "Metronome Ch." (Canal MIDI Metrónomo) y gire el dial VALUE/TIME para seleccionar el canal MIDI (1-16) que corresponda con el módulo de sonido MIDI conectado.
6. Pulse [▼] para seleccionar "Accent Note" y gire el dial VALUE/TIME para ajustar la nota del sonido acentuada.
7. Pulse [▼] para seleccionar "Velocity" (Accent Velocity) y gire el dial VALUE/TIME para ajustar la fuerza del sonido acentuado (Valor MIDI Velocity).
8. Pulse [▼] para seleccionar "Normal Note" y gire el dial VALUE/TIME para ajustar la nota de los sonidos no acentuados.
9. Pulse [▼] para seleccionar "Velocity" (Normal Velocity) y gire el dial VALUE/TIME para ajustar la fuerza de los sonidos no acentuados (Valor MIDI Velocity).
10. Pulse [PLAY] para volver a las pantallas básicas.

Estos ajustes se guardan automáticamente siempre que se extraiga el disco, además de en otras situaciones.



- Si selecciona "MIDI (REC)" o "MIDI (ALWAYS)" en el paso 3, los ajustes "Metro.Level" (volumen de metrónomo) se desactivan. En este caso, utilice el control de volumen del módulo de sonido externo para ajustar el volumen del metrónomo.
- Si el sonido del metrónomo del dispositivo de sonido MIDI no se reproduce con la nota seleccionada y los ajustes de velocidad, compruebe los ajustes del Canal MIDI (Paso 5) y las conexiones entre el dispositivo de sonido MIDI y el equipo de audio.

### Otros Asuntos MIDI

#### MIDI System Exclusive

Los mensajes MIDI System Exclusive se utilizan para enviar y recibir información particular a un tipo de dispositivo.

En el SP-808EX, los mensajes MIDI System Exclusive se utilizan para enviar y recibir MMC (MIDI Machine Control → p. 183) y MTC. No se utilizan para otras funciones.



MIDI no se puede utilizar para intercambiar información entre SP-808EX. Se realiza intercambiando discos Zip.



Así, los ajustes que no se pueden cambiar con mensajes Control Change y Program Change no se pueden intercambiar externamente con MIDI.

# Capítulo 15 Apéndices

## Solucionar Problemas

Si tiene problemas con el funcionamiento del SP-808EX, primero compruebe los siguientes puntos. Si después de estos pasos el problema aún persiste, consulte al servicio de Roland al distribuidor autorizado Roland más cercano. Si tiene problemas para entender un mensaje visualizado, consulte la lista de mensajes principales (p. 193).

### No hay sonido

#### No se emite sonido alguno

- ¿El SP-808EX está activado o hay algún dispositivo conectado activado?
- ¿Todas las conexiones son correctas? (p. 21)
- ¿Alguno de los cables de conexión está roto?
- ¿El volumen del amplificador o el mezclador está alto?
- ¿El deslizador Master está arriba?
- ¿[MUTE] está iluminado en rojo?
  - Pulse [MUTE] para apagar la luz del botón.
- El nivel de volumen del instrumento conectado al SP-808EX es demasiado bajo.
  - ¿Utiliza un cable de conexión que contenga un reóstato?
  - Utilice un cable de conexión que no contenga reóstato.

#### No hay sonido a través de los auriculares

- ¿El mando de volumen de los auriculares (PHONES) está alto?

#### La entrada de los sonidos desde las fuentes externas no sale

- ¿Los mandos de sensibilidad de entrada (INPUT LINE y INPUT MIC) están activados?
- ¿El deslizador MIC/LINE está activado?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [SCRUB] de forma que el indicador (PAD) se apague, y ajuste el deslizador MIC/LINE.
- ¿Los cables están bien conectados?

#### No hay sonido pad (muestra)

- ¿La muestra está en un pad asignado (iluminado)?
- ¿El sonido se muestreó sin señal?
- ¿El volumen del pad (PadsLevel) en el mezclador está activado?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [SCRUB] de forma que el indicador (PAD) se ilumine, y ajuste el deslizador MIC/LINE.

- ¿El ajuste del volumen (Volume) para las muestras individuales está activada?
  - Pulse [LEVEL] en Quick Edit y ajuste el nivel de volumen.
- ¿Incluyendo las pistas, se reproducen cuatro sonidos estéreo?
- ¿Ha ajustado "Pad To Track" (p. 44) ON con el deslizador de pista elevado? → Eleve el deslizador de pista.



Si todas las pistas [STATUS] están iluminadas en verde (PLAY), pulse [STATUS] para las pistas que sean innecesarias.



Si Track Voice Reserve (p. 159) está activada en todas las pistas [STATUS] se iluminan en verde (PLAY), incluso cuando la canción se detenga, no se reproducirá ningún sonido de pad.

→ Pulse [SONG/TRACK] y seleccione "Set Song Param?" y desactive el Track Voice Reserve.



Las muestras en el mismo grupo enmudecido (p. 42) no se pueden reproducir simultáneamente.

#### Las canciones no suenan (pistas)

- ¿Los deslizadores de la pista están activados?
- ¿Hay alguna pista [STATUS] iluminada en verde (PLAY)?
- ¿Las pistas están vacías o grabadas sin señal?



Si se crean frases extremadamente cortas (de menos de 0,3 segundos) en Event Realtime Recording, puede que las partes de la frase anterior y posterior no se reproduzcan (según la ubicación de las frases). (p. 73)

#### No hay sonido sólo cuando se utilizan los efectos

- ¿Hay algún patch de efectos insertado que corte completamente el sonido?
  - Pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] para desactivar Realtime Effects.
- ¿Ha aumentado el nivel de salida del patch de efectos insertado?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [FX INFO], a continuación pulse [ENTER/YES] para que aparezca la pantalla de nivel; aumente el nivel de salida del patch de efectos.

### Algunas veces el sonido no se reproduce de inmediato

- El disco entra en modo Sleep (deja de girar) si no se requiere la lectura o escritura del o al disco durante 30 minutos. Se requieren algunos segundos para que se produzca sonido después del modo sleep.

### Se añaden efectos no deseados al sonido

- ¿Los efectos internos están activados?
  - Pulse EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] para desactivar los efectos.

### Reproducir sonidos y muestras (Pads)

#### El sonido de los pads no se detiene

- ¿El ajuste PlayMode de la muestra está definido a "DRUM"?
  - Como el sonido se reproduce hasta el punto final, puede parecer que en las muestras largas el sonido no deje de sonar.



Si el ajuste del bucle de la muestra (p. 41) está ajustado a "OFF," el sonido se detiene en el punto final, independientemente de los ajustes de "PlayMode".

#### El sonido del pad deja de reproducirse inesperadamente, incluso cuando no se pulsa el pad

- ¿El controlador D Beam [PAD TRIG] está iluminado?
  - Pulse [PAD TRIG] para que se apague.

### La canción no se reproduce con la afinación correcta

- ¿Vari-Pitch (p. 45) está activado?
  - Pulse [VARI PITCH] para que se apague.
- ¿El controlador D Beam [PITCH] está iluminado?
  - Pulse [PITCH] para que se apague.
- ¿Ha añadido un efecto que contenga cambios de afinación (como un desafinador estéreo)?
  - Pulse REALTIME EFFECTS [ON/OFF] para desactivarlo.

### Durante la reproducción, el sonido no se produce inmediatamente, ni siquiera cuando [STATUS] pasa a estar iluminado en verde (PLAY)

- ¿Track Voice Reserve (p. 159) está desactivada?
  - Pulse [SONG/TRACK] y seleccione "Set Song Param?," y active Track Voice Reserve.

### La canción no se reproduce, ni siquiera cuando se pulsa [▶] (PLAYBACK) ([▶] parpadea)

- ¿El ajuste "SyncSource" de la canción (p. 179) está definido a "MTC?"
  - Comute el ajuste de la canción "SyncSource" a "INTERNAL".

### Con relación a la grabación audio de pistas y muestreo

#### Los contadores de nivel se mueven según el sonido de la entrada de sonido externo, pero el sonido no se puede grabar

- ¿Event Realtime Recording está seleccionado?
  - Cuando se graban los sonidos de entrada, mantenga pulsado [SHIFT] y presione [●] para seleccionar Track Audio Recording.

#### El muestreo no empieza, ni siquiera cuando se pulsa [SAMPLING]

- ¿El ajuste apropiado "Start/w" (p. 49, 50) está seleccionado?

### Los sonidos de efectos no se pueden grabar ni muestrear

- ¿Los efectos no se insertan en el MASTER OUT?
  - Para añadir efectos a todo el sonido cuando se graba o muestrea, ajuste la posición de los efectos a "INS RECORD."
- ¿El ajuste "Return" en la pantalla MIX COMMON está definido a "PLAY-ONLY" (cuando se utiliza el método send/return)?
  - Cuando los sonidos de efectos no se graban, seleccione "REC(orPLAY)." (Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para que aparezca la pantalla MIX COMMON, y en los ajustes de la segunda pantalla "Return", seleccione "REC(orPLAY)").

### Los sonidos desde AUX IN no se pueden grabar

- ¿"THRU(→LINE)" está seleccionado a "In" en "AUX In&Out" del mezclador?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para que aparezca la pantalla MIX COMMON, y para el parámetro "In" en los ajustes de la tercera pantalla "AUX In&Out", seleccione "REC(orPLAY)."

## El sonido grabado justo antes y después del inicio y fin del pinchado no se puede monitorizar

- ¿El ajuste "PrePunch" está definido a "TRACK" (p. 74)?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [SYSTEM/DISK], seleccione "SOURCE" para el ajuste "PrePunch".

## El sonido grabado o muestreado está muy distorsionado o tiene muchas interferencias

- ¿El nivel de entrada está bien ajustado?
  - Ajusta los niveles correctamente en la pantalla Level Meter y Sampling.
- ¿La distorsión está causada por una mezcla de varios canales o pads?
  - Baje los deslizadores o ajuste el atenuador de grabación (p. 90).

### NOTA

Cuando se combinan pistas, o en otras situaciones, la distorsión puede ser debida a un exceso de niveles con la adición de sonidos de múltiples canales durante la mezcla.

- ¿Se aplica un efecto de distorsión al sonido?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [EFFECTS], a continuación pulse [▼] hasta que aparezca la pantalla Equalizer, y desactive el ecualizador.
- ¿La distorsión está causada por la ecualización?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [EFFECTS], a continuación pulse [▼] hasta que aparezca la pantalla Equalizer, y desactive el ecualizador.

### NOTA

Según los ajustes del ecualizador, puede que el sonido se distorsione incluso cuando no haya excesivos niveles.

- ¿Un mando de entrada de sensibilidad que no esté en uso está activado?
  - Para evitar interferencias adicionales, desactive completamente cualquier mando de sensibilidad de entrada que no se utilice.

## La grabación se produce en sonido monoaural

- ¿El ajuste "Type" de muestreo o grabación está en "MONO" (p. 50, 83)?
- ¿El ajuste de mezcla "Merge-L&R" está activado? (p. 102)
- ¿El patch de efectos utilizado dispone de una salida monoaural?

## Cuando se muestra, no se reproduce el principio del sonido

- ¿El ajuste "Start/w" (p. 50) del valor "Lev.1-8" está demasiado alto?

## Cuando utiliza efectos internos

### Los efectos no se pueden aplicar

- ¿EFFECTS PROCESSOR [ON/OFF] está activado (iluminado)?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [MUTE] para que aparezca la pantalla MIX COMMON, y cambie el ajuste "FXLoc.".

### Los efectos que utilicen el método send/return no se pueden aplicar

- ¿Hay algún canal [EFFECTS] activado (iluminado)?
  - Pulse la pista [EFFECTS] para activarlos.

### NOTA

Observe que el "PAD" y "MIC/LINE" [EFFECTS] se pueden activar y desactivar independientemente.

- ¿El nivel de envío de cada canal está ajustado a 0?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el Locator [CLEAR] para seleccionar la pantalla Mixer View y gire el dial VALUE/TIME para incrementar el valor para los ajustes "FX".

## El periodo de efecto no está bien sintonizado con el tempo de la canción

- ¿"?" aparece a la izquierda de los ajustes "Tempo Sync" para cada efecto?
  - No se consigue una buena sincronización si el tempo se ajusta más allá del intervalo de tempos que se puede sincronizar.

### NOTA

El tempo no se puede sincronizar directamente con las muestras de pad. Haga coincidir el tempo de la canción con el de la muestra, y sincronice los efectos con el tempo.

### Los parámetros effects no se pueden controlar con los mandos Realtime Effects

- ¿El parámetro que intenta ajustar está ajustado a los mandos Realtime Effects? (p. 110)
- ¿El intercambio de cambio del parámetro está bien ajustado? (p. 149)

### NOTA

Si el ajuste del "Knob Control" del sistema (p. 149) está definido a "NULL," los valores del ajuste no cambian hasta que la posición del mando Realtime Effects sea la misma que la correspondiente al valor actual.

- ¿El controlador D Beam [EFFECTS] está activado?
  - Si es necesario, commute el ajuste a "JUMP."



Los parámetros asignados a los mandos C5 y C6 están influenciados por el funcionamiento del Controlador D Beam.

### Discos y Memoria

#### Incluso cuando se borran los sonidos en las pistas y pads, el tiempo de grabación restante (tiempo restante) no aumenta

- ¿Ha realizado un Cleanup Disk (p. 52)?



Cuando las formas de onda en el disco están compartidas por muestras creadas a partir de copias, divisiones, u otras operaciones, incluso si se realiza el Cleanup Disk, el tiempo de grabación restante puede que aún no se pueda liberar.

### Cuando utiliza el Step Modulator

#### El Step Modulator no funciona como se espera, ni siquiera cuando [STEP MOD] está pulsado

- ¿Los ajustes apropiados, como "Trig" están seleccionados en la pantalla Setup (p. 154)?
- ¿La asignación del parámetro effects patch y ajustes range se ha realizado correctamente (p. 110)?

#### Con patches de sintetizador analógico, la afinación de la nota reproducida difiere de la nota ajustada

- ¿La afinación del oscilador está ajustada correctamente?
  - Utilizando "Coarse" y "Fine," ajuste correctamente la afinación de cada oscilador (p. 136).
- ¿El seguimiento de teclado de la afinación del oscilador está desactivado?
  - Cambie el ajuste "Pt. KF" a "On." (p. 136)
- Puede que se produzcan afinación no deseada de los cambios de afinación que se producen con el deslizamiento suave cuando se activa el Portamento (p. 134).

### Cuando utilice el controlador D Beam

#### El indicador rojo del sensor se mantiene iluminado

- ¿Hay algo cerca del sensor que bloquea la señal de infrarrojos?
- ¿La sensibilidad del D Beam (p. 34) está ajustada correctamente?
  - Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulse [EFFECTS] del CONTROLADOR D BEAM, y a continuación pulse [ENTER/YES] sin colocar la mano en el campo del sensor, el ajuste de sensibilidad del controlador D Beam se ajusta automáticamente en las condiciones que se reflejen.

#### El efecto D Beam correcto no se produce cuando se utilizan varios SP-808EX simultáneamente

- ¿Más de un SP-808EX tiene el mismo Beam ID?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [PAD TRIG] del D BEAM CONTROLLER, y seleccione los ajustes "Beam ID", realizando los ajustes para que no más de dos dispositivos tengan el mismo número ID.

### El metrónomo

#### El metrónomo interno no suena

- ¿El metrónomo está desactivado?
  - Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [◀◀] para activar el metrónomo.
- ¿El nivel del metrónomo está ajustado a 0?
  - Despues de pulsar [SYSTEM/DISK] y [ENTER/YES] en este orden, aumente "Metro.level."
- ¿El metrónomo está ajustado para que lo reproduzca un dispositivo de sonido externo?
  - Despues de pulsar [SYSTEM/DISK] y [ENTER/YES] en este orden, y ajuste el ajuste "Metro." a "INT."

#### El metrónomo no se reproduce mediante el dispositivo MIDI externo

- ¿El volumen del dispositivo MIDI externo está al mínimo?
- ¿El MIDI OUT del SP-808EX está conectado al MIDI IN del dispositivo de sonido externo?
- ¿Los canales MIDI utilizados para el metrónomo coinciden? (p. 185)

## Cuando utiliza el SP-808EX con otros dispositivos MIDI

### La interpretación general MIDI es pobre

- ¿El cable MIDI está conectado correctamente?
- ¿El cable MIDI está roto?
- ¿El ajuste "Out/Thru Select" (p. 176) es correcto?



Cuando se ajusta a "THRU," el conector MIDI OUT/THRU funciona como un conector Thru.

### Los sonidos del pad no reflejan mensajes note desde un dispositivo externo

- ¿El pad receptor del canal coincide con el envío del canal del dispositivo MIDI externo que envía las señales?
  - Pulse [SYSTEM/DISK], y seleccione "Set MIDI Param?" y defina los ajustes a "Pads RX Ch." para que coincida con el dispositivo MIDI externo.

### Los pads de percusión MIDI (como el SPD-20) se conectan, pero el sonido se interrumpe después que se reproduzca, o los sonidos de golpeo no se pueden reproducir

- ¿El parámetro de muestra "PadPlay" está ajustado a "DRUM" (p. 41)?

### El SP-808EX y el dispositivo MIDI externo no están bien sincronizados

- ¿Los parámetros relacionados con la sincronización (p. 178-180) están bien ajustados?



Ajuste el dispositivo esclavo para que reciba los mensajes de sincronización, y el dispositivo maestro para que pueda enviar mensajes de sincronización para que reproduzca la canción.

## Cuando aumenta el SP-808EX con el SP808-OP1(o SP808-OP2)

### La señal de entrada de DIGITAL IN no se escucha

- ¿El ajuste "Input Source" del sistema es correcto?
  - Pulse [SYSTEM/DISK] y [ENTER/YES] en orden, y defina el ajuste "Input Source" a "DIGITAL1" o "DIGITAL2" (el que no se utilice).



Los conectores DIGITAL IN y MIC/LINE IN no se pueden utilizar a la vez. Si desea tener entrada analógica y digital a la vez, utilice AUX IN.

- ¿Las señales digitales se envían desde un dispositivo externo?
  - Algunos dispositivos de audio sólo producen señales digitales en modo Play. En estos casos, después de colocar el dispositivo en modo Standby (Pausa), sitúe el SP-808EX en modo record o otros estados deseados.
- ¿La frecuencia de muestreo es compatible?
  - Al introducir señales digitales desde reproductores CD o MD, utilice un disco Zip formateado a 44,1 kHz.



El SP-808EX no puede recibir / gestionar señales digitales 48-kHz.

- ¿Los formatos de las señales digitales coinciden?
  - Utilice dispositivos de audio digital compatibles con el formato S/P DIF.



Algunos grabadores multipistas que utilizan formatos especializados no se pueden conectar al SP-808EX.

### Vari-Pitch se desactiva cuando se selecciona la entrada digital

- La función Vari-Pitch no se puede utilizar con entradas digitales.

### La unidad Zip externa no se reconoce

- ¿Los ajustes de las conexiones y final de línea SCSI son correctas? (p. 172)
- ¿Algunos números ID de dispositivos de unidad Zip se utilizan para más de un dispositivo? (p. 172)
- ¿Alguna unidad Zip no está activada?

### Otros Problemas

#### El conmutador de pedal está conectado, pero no funciona bien

- ¿Ha realizado el ajuste apropiado "FSW Type" al sistema?  
→ Pulse [SYSTEM/DISK] y [ENTER/YES] en este orden, y realice el ajuste "Metro.level." (p. 162)

#### La información anterior no se ha guardado en el disco Zip (cuando está activado)

- Realice el procedimiento de guardar antes de desactivar la unidad o ejecutando el disco. (p. 80, 111)

#### La información en el disco Zip está dañada o corrompida

- La información no se puede recuperar (se deben realizar copias de seguridad anteriormente).



En algunos casos, seleccionando "FULL" para el tipo de formato, como discos se pueden utilizar como discos en blanco. Sin embargo, como estos discos pueden estar dañados o rotos, no guarde información importante en ellos.



La información se puede dañar por lo siguiente:

- Discos que llegan al final de su vida útil
- Desactivar la unidad mientras el disco está en funcionamiento.
- Exponer los discos a magnetismos o impactos fuertes.
- Utilizar los discos en situaciones distintas a las descritas en "NOTAS IMPORTANTES" (p. 10) o en el material impreso incluido con el SP-808EX.

#### La visualización de la pantalla es difícil ya que está completamente blanca (o completamente oscura)

- Ajuste el contraste.



Puede ajustar el contraste manteniendo pulsado el Locator [CLEAR] y gire el dial VALUE/TIME.



### Lista de mensajes principales (en orden alfabético)

#### ARE YOU SURE?

¿Está seguro de borrar o cambiar la información?

#### Audio REC → Track

La grabación audio en la pista está a punto.

#### Auto Setup Sens?

Inicie la configuración automática de la sensibilidad del controlador D Beam.

#### Bank is Protected.

No se puede ejecutar ya que el banco de pad está protegido.

#### Canceled.

La operación se ha cancelado.

#### Can't Execute.(Out of 50%-150%)

El alargamiento del tiempo no se puede realizar porque el intervalo de alargamiento está fuera del límite (50%–150%).

#### Can't Make New Wave (New Song).

No se puede ejecutar ya que el número total de formas de onda de audio (o canciones) supera el límite por disco.

#### ↑ Change? (YES/NO)

¿Cambiar el patch de efectos visualizado?

#### Creating phrase...

Se está creando una nueva frase. (para step recording)

#### D.In Locked.

La entrada digital ha recibido la señal correctamente.

#### D.In Unlock.Use Analog In?

La entrada digital no recibe la señal. ¿Utiliza una entrada analógica?

#### diSc SLEEP... (en la pantalla SONG POSITION)

La unidad de disco está en modo sleep (deja de girar) si no recibe ningún comando de lectura (escritura) durante 30 minutos.

#### Disk Full.

El procedimiento se ha interrumpido ya que la memoria de disco está totalmente ocupada.

#### Disk is NOT Ready.

El disco no está insertado en la unidad externa.

#### Disk Medium Error.

La lectura/escritura del /al disco no se ha completado.

Puede haber algún defecto en la superficie del disco.

#### Drive Too Busy.

No se puede reproducir completamente ya que la frase es demasiado corta o la ubicación está demasiado cerrado para la velocidad del disco. (p. 72)

#### Eject Canceled.

La extracción del disco está cancelada.

#### Eject,(Not Saved) ARE YOU SURE?

El disco se extraerá y la canción no se guardará. ¿Está seguro?

#### Event REC (Realtime)

Realtime event recording en la pista está a punto.

#### Finished. Check Result. OK?

El muestreo ha terminado. Consulte el resultado. Pulse [ENTER/YES] si está satisfecho.

#### Hit ENTER to Divide

Golpee [ENTER/YES] en el punto en el que desee dividir la muestra. (para dividir la muestra manualmente)

#### Hit ENTER to Divide

Golpee [ENTER/YES] en el punto en el que desee ajustar. (para ajustar el punto de inicio, etc. de la muestra)

#### Hit Pad to REC start.

Golpee cualquier pad de muestra para empezar la grabación.

#### KEEP POWER ON!

La información se guarda en la memoria interna. Nunca desactive la unidad.

#### Memory Full.

No se puede ejecutar por falta de memoria song event.

#### Metronome ON (OFF)

El metrófono se activa (desactiva).

#### MTC Sync. master → SLAVE

El SP-808EX pasa a ser el esclavo de la sincronización MTC. No puede reproducir la canción sin conectar un dispositivo externo.

#### MTC Sync. master → SLAVE

El SP-808EX pasa a ser el maestro de la sincronización MTC.

#### No Disk Space.

No se puede ejecutar porque el tiempo de grabación restante no es suficiente.

#### No Disk Space for New Phrase.

El tiempo de grabación restante no es suficiente para una frase nueva. (para step recording)

#### No Memory for UNDO. Continue?

La memoria Song event no es suficiente y no se puede deshacer cuando lo ejecuta. ¿Desea continuar?

**Not SP-808 Disk.**

El disco en el dispositivo externo no está formateado para el SP-808EX.

**...NOT SP-808 disk. Format Now?**

Se ha insertado un disco no formateado en el SP-808EX. ¿Está seguro que desea formatear el disco? Toda la información del disco se borrará.

**Now Sampling...**

Se está muestreando. Vuelva a pulsar [SAMPLING] para detenerlo.

**Overwrite?**

Overwrite OK?

La muestra ya existe en el pad seleccionado, y la perderá sobre escribiendo. ¿Está seguro?

(para muestrear y editar muestras)

**Over 64 Songs.**

El número total de canciones excede el límite (64 canciones) y no se puede ejecutar.

**Pre-Punch Monitor source → TRACK**

La fuente de monitorización de la grabación (p. 74) está ajustada a "TRACK."

**Pre-Punch Monitor source → SOURCE**

La fuente de monitorización de la grabación (p. 74) está ajustada a "SOURCE."

**Preset FX Patch used. Overwrite SONG only, ARE YOU SURE?**

El patch de efectos predefinidos se utiliza en la canción, y se sobre escribe la información de la canción y los ajustes de efectos. ¿Está seguro?

**Save Current Song? (Overwrite Only.)**

¿Desea guardar la canción actual antes de extraerlo?

**SCSI Checking...**

Comprueba las conexiones del dispositivo SCSI (unidad externa).

**Select One.**

Las varias frases se seleccionarán y no se podrán ejecutar. Marque sólo una frase.

**Song is Protected.**

La canción está protegida y no se puede ejecutar.

**Song Protected. Can't Save! EJECT?**

La canción está protegida y no se puede sobre escribir y

guardar. ¿Desea extraer el disco sin guardar la canción?

**Song Protected. Can't Save! SELECT?**

La canción está protegida y no se puede sobre escribir y guardar. ¿Desea seleccionar otra canción sin guardar la canción actual?

**Verify Error.**

Se ha detectado un error después de verificar el disco duplicado.

**Wrong Disk.**

Se ha insertado un disco incorrecto. Inserte el disco correcto. (para crear el disco de seguridad)

**Wrong Sample Rate.**

La frecuencia de muestreo del disco de la unidad externa es distinto a la del disco interno.

### Lista de Parámetros

#### PARÁMETROS SAMPLE

##### ([SAMPLE/BANK] "Set Sample Param?")

Parámetro	Valor
PadPlay	GATE, TRIG, DRUM
LoopMode	OFF, ON(S-E), ON(L-E)
StartPoint	00000000–99999999
LoopPoint	00000000–99999999
Length(→End)	00000000–99999999
BPM BaseNote	♩ – ♪
X	0–255
VolumeLevel	0–100
MuteGroup	OFF, GROUP-1–GROUP-7

#### PARÁMETRO BANK

##### ([SAMPLE/BANK] "Set Bank Param?")

Parámetro	Valor
Name	(10 characters)
FootSwAssign	1–16
BeamAssign Upper	1–16
Lower	1–16

#### PARÁMETRO SYSTEM

##### COMMON ([SYSTEM/DISK] "Set System Param?")

Parámetro	Valor
InputSource	MIC/LINE, DIGITAL1, DIGITAL2
Mon(PrePunch)	SOURCE, TRACK
Metro.	INT(REC), INT(ALWAYS), MIDI(REC), MIDI(ALWAYS)
Metro.Level	0–100
PreviewLength	1.0–10 sec
ScrubLength	25–100 msec
SongSave Confirm	ON, OFF
FSW Func	PLAY/STOP, DAMPER, SAMPL TRIG, FX ON/OFF, PUNCH I/O
FSW Type	DP-2, GPI
TimeDisp.	MEASURE, TIMECODE
ShiftLock	OFF, ONCE, ON
KnobControl	JUMP, NULL
D.CopyProtect	OFF, ON

#### MIDI ([SYSTEM/DISK] "Set MIDI Param?")

Parámetro	Valor
Pads Rx Ch.	OFF, 1–10
RxNote(Pad1)	0(C-)–112(E8)
Pads Tx Ch.	OFF, 1–10
FX Ctrl Ch.	OFF, 1–16
Mixer,D-Beam	STOP, SEND
Metronome Ch.	1–16
Accent Note	C(-)–G9
Velocity1–127	159
Normal Note	C(-)–G9
Velocity1–127	159
Out/Thru Select	OUT, THRU

#### D-BEAM SETUP ([SHIFT] + D BEAM [PAD TRIG])

Parámetro	Valor
Sens L(C5)	1–16
R(C6)	1–16
V-SynthPatch	A01–D50
TriggerType	HEIGHT, L<>R
Upper/Lower	0%–100%
PitchWidth	NARROW, MEDIUM, WIDE
Beam ID	1–41

#### DISPLAY CONTRAST ([SHIFT] + [PLAY])

Parámetro	Valor
Disp Contrast	1–16

#### PARÁMETRO SONG

##### PARÁMETRO SONG ([SONG/TRACK] "Set Song Param?")

Parámetro	Valor
Name	(10 characters)
Tr.VoiceReserve	ON, OFF
SyncSource	INTERNAL, MTC
Out	OFF, MIDI CLK, MTC
MTC Type	30, 29.97N, 29.97D, 25, 24
Error Level	1–10
Offset	00:00:00:00–23:59:59:29
MMC Mode	OFF, MASTER, SLAVE
FadeSw Track A–D	ON, OFF
Pad To Track	ON, OFF

**BPM TUNE ([SHIFT] + [VARI PITCH])**

Parámetro	Valor
BPM RATE	50%–200%
VARI PITCH	18.1%–100.0% (44.1kHz), 25.0%–137.8% (32kHz)

**LOCATOR SETUP  
([SONG/TRACK] "Locator?" )MIXER**

Parámetro	Valor
LOC 1–LOC 8	001-01-00 – 999-04-95

**COMMON SETUP ([SHIFT] + [MUTE])**

Parámetro	Valor
MasterLevel	0–127
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
Rec Att	0, -3, -6, -12, -18, -24 dB
FxLoc	SEND/RETURN, INS MASTER, INS RECORD, INS AUX-OUT, MIC/L PRE-EQ, MIC/L PST-EQ, Tr.A PRE-EQ, Tr.A POST-EQ, Tr.B PRE-EQ, Tr.B POST-EQ, Tr.C PRE-EQ, Tr.C POST-EQ, Tr.D PRE-EQ, Tr.D POST-EQ, -(FX PATCH)
FX PreFx Att	0, -3, -6, -12, -18, -24 dB
Return	REC(orPLAY), PLAY-ONLY
Send Ch.Mute	AUTO, MANUAL
AUX In	THRU(→LINE), REC(orPLAY)
Out Lev	0–127
Bal	L63–L01, 0, R01–R63
OutJackMode	AUX, PAD CUE, Track D

**MIXER TRACK (A-D) SETUP  
([SHIFT] + A-D [EFFECTS])**

Parámetro	Valor
(Track) Level	0–127
Marge-L&R	ON, OFF
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
Aux (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
FX (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	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 MIC/LINE & PAD SETUP  
([SHIFT] + MIC/LINE [EFFECTS])**

Parámetro	Valor
(Input) Level	0–127
Marge-L&R	ON, OFF
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
Aux (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127
FX (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	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
FaderCtrl	INP, PAD
PADsLevel	0–127
Balance	L63–L01, 0, R01–R63
FX (Send Position)	PRE-F, PST-F
(Level)	0–127



Todos los parámetros SAMPLE, BANK, y SYSTEM se escriben (guardan) en el disco (SYSTEM se escribe en la memoria flash interna) siempre que se extrae el disco o se realizan otros procesos. No es necesario que realice el procedimiento de guardar como SONG (o los Patches de efectos).



Además del SYSTEM PARAMETER descrito anteriormente, la memoria interna flash puede memorizar los ajustes REALTIME EFFECTS (b) FILTER/ISOLATOR. (p. 32)



Además de SONG PARAMETER descrito anteriormente, lo siguiente se guarda en el disco como la información de cada canción.

Todos los ajustes de la pista STATUS, la asignación de frases en las pistas (p. 97), Tempo Map (p. 79), Master Mute (p. 29), Effects ON/OFF y Patch selection, etc.



Acerca de los EFFECTS PATCH PARAMETERS, consulte la sección para cada algoritmo (p. 112–148) y STEP MODULATOR (p. 153).

# Implementación MIDI

Modelo SP-808EX

Versión 1.00

25 Dic. 1999

## 1. Información de recepción reconocida

### ■ Mensaje Channel Voice

#### ● Note On/Off

Receive the note number which is designated with "RxNote", in the MIDI channel number which is designated with "Pads Rx Ch." in the system parameter "2. Set MIDI Param?".

Receive only when the effect patch including VIRTUAL ANALOG SYNTH (algorithm 20) is selected.

If a Patch using PITCH SHIFTER (Algorithm 13) or VOICE TRANSFORMER (Algorithm 21) is selected for the effect, a two-octave range centered about C4 (60) is received.

When the "CHANGE PITCH" screen is displayed, a two-octave range centered about C4 (60) is received.

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH
n = MIDI Channel No.:	00H-09H (ch.1-ch.10) (*1)	
	00H-0FH (ch.1-ch.16) (*2)	
mm = Note No.:	00H-7FH (0-127)	
ll = Velocity:	01H-7FH (1-127) / 00H = NOTE OFF	

- \* 1 Only receive pads.
- \* 2 Only when the effect patch including PITCH SHIFTER, VOICE TRANSFORMER and VIRTUAL ANALOG SYNTH is selected, or the "CHANGE PITCH" screen is displayed.

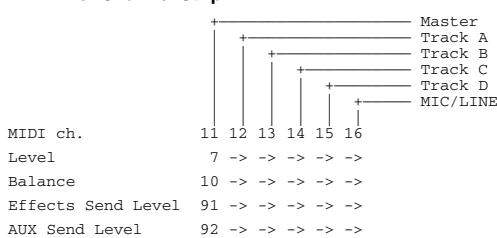
#### ● Control Change

Parameters on the Mixer section can be received and by the control change messages when "Mixer,D-Beam" in the SYSTEM parameter ("2.Set MIDI Param?") is set to "SEND".

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>



#### ○ Bank select (MSB/LSB)

Switches the effect bank of Preset/User.

Status	Second	Third
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = MIDI Channel No.:	0AH (ch.11)	
mm = upper byte of bank number:	00H, 40H (0, 64)	
ll = lower byte of bank number:	00H	
Bank Select	Program Change	Patch Number
MSB   LSB		
00H   00H	00H-62H (0-98)	Preset A01-A99
01H   00H	00H-31H (0-49)	Preset B01-B50
40H   00H	00H-62H (0-98)	User C01-C99
41H   00H	00H-31H (0-49)	User D01-D50

#### ● 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)

0AH (ch.11)

pp = Program No.: 00H-63H (0-99)

#### ● Pitch Bend Change

If a Patch using PITCH SHIFTER (Algorithm 13) or VOICE TRANSFORMER (Algorithm 21) is selected for the effect, a two-octave range centered about C4 (60) is received.

Status	Second	Third
DnH	kkH	llH

n = MIDI Channel No.: 00H-0FH (ch.1-ch.16)

kk,ll = Pitch Bend Value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH(-8192 - 0 - +8191)

### ■ Mensajes System Common

#### ● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

The transmitted time counts are summed to "MTC Offset Time" as the song top is "00:00:00:00". The SP-808EX synchronizes with the time counts which are summed to "MTC Offset Time" as the song top is "00:00:00:00" if the SONG parameter "Sync Source" is "MTC".

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
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	xxxx	yyyyyy
	Reserved (000)	Frame No. (0-29)
Seconds Count	xx	yyyyyy
	Reserved (00)	Seconds Count (0-59)
Minutes Count	xx	yyyyyy
	Reserved (00)	Minutes Count (0-59)
Hours Count	x	zzzzzz
	Reserved (0)	Time Code type
	yy	0 = 24 Frames/Sec 1 = 25 Frames/Sec 2 = 30 Frames/Sec (Drop Frame) 3 = 30 Frames/Sec (Non Drop Frame)
	zzzz	Hours

### ■ Mensaje System Realtime

#### ● Start

Status
FAH

#### ● Continue

Status
FBH

#### ● Stop

Status
FCH

## ■ Mensaje System Exclusive

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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)	

### ○ About Model ID

For Data Request (RQ1) and Data Set (DT1), SP-808EX uses 00H 0FH as a Model ID.

## ● Universal System Exclusive Message

### ○ INQUIRY MESSAGE

#### ◊ Identity Request

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7EH, Dev, 06H, 01H	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
F0H	Status of System Exclusive Message
7EH	Universal System Exclusive Message Non Realtime Header
Dev	Device ID (10H or 7FH)
06H	General Information (sub ID #1)
01H	Identify Request (sub ID #2)
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)

The message is used to request the particular information of the SP-808EX.

The SP-808EX does not transmit the message.

If the SP-808EX received the message and the device ID of the message is same as 10H or 7FH, the SP-808EX transmits the following Identity Reply message.

#### ◊ MIDI Machine Control Commands

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, aaH, ..., bb	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 07H, aaH, ..., bb	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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.

## ● Data Transfer (RQ1, DT1)

### ○ Data Request (RQ1)

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	41H, Dev, 00H, 0EH, 11H, aaH, bbH, ccH, ssH, ssH, Sum	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
F0H Status of System Exclusive Message		
41H Manufacturer ID (Roland)		
Dev	Device ID	
00H 2BH	ModelID (SP-808EX)	
11H	Command ID (RQ1)	
aaH	Address MSB	
bbH	Address	
ccH	Address LSB	
ssH	Size MSB	
ssH	Size	
ssH	Size LSB	
Sum	Checksum	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

The message is used to request data to the SP-808EX.

The SP-808EX does not transmit this message.

The SP-808EX transmits the requested data using Data Set(DT1) under following condition when it received the message.

1. The requested address correspond to the specified parameter base address of the SP-808EX.
2. The requested size is over 1 byte.

### ○ Data Set (DT1)

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	41H, Dev, 00H, 0EH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ..., eeH, Sum	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
F0H Status of System Exclusive Message		
41H Manufacturer ID (Roland)		
Dev	Device ID	
00H 2BH	Model ID (SP-808EX)	
12H	Command ID (DT1)	
aaH	Address MSB	
bbH	Address	
ccH	Address LSB	
ddH	Data	
eeH	Data	
Sum	Checksum	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

#### ◊ The message is received under the following condition

If the device ID on the message is same as that of the receive device, and the address on the message correspond to the specified parameter base address, the received data are stored from the specified parameter base address.

If the interval of received messages is shorter than 25 msec, the SP-808EX can not work the receive message procedure correctly.

#### ◊ The message is transmitted under the following condition

When the SP-808EX transmit the data on the requested parameter after receiving the Data Request message (RQ1).

\* See "2. Data Transfer Address Map" for more details of the transfer parameters.

## 2. Control de la Unidad MIDI

### ■ Detalles del Control de la Unidad MIDI

#### ● STOP (MCS)

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 01H	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
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 SP-808EX stops immediately.

**● PLAY (MCS)**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 02H	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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 SP-808EX goes into the playback condition.

**● DEFERRED PLAY (MCS)**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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 SP-808EX goes into the playback condition after the locate operation.

**● FAST FORWARD (MCS)**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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 SP-808EX goes into the fast forward condition.

**● REWIND (MCS)**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 05H	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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 SP-808EX goes into the rewind condition.

**● RECORD STROBE**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 06H	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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 SP-808EX transmits as the device ID 7FH.

**● RECORD EXIT**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 07H	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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 SP-808EX exits from the record condition.

**● MMC RESET**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 0DH	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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 SP-808EX resets all communication channels related with MMC.

**● WRITE**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 40H, ccH, ddH, eeH, ..., ffH, ...	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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 SP-808EX writes the data to the specified information field.

**● MASKED WRITE**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 41H, 04H, ddH, eeH, ffH, ggH	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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 SP-808EX writes the data to the specified bit map byte.

**● LOCATE (MCP)****○Format 1—LOCATE [I/F]**

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 02H, 00H, nnH	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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)	

## Apéndices

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 SP-808EX 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
<b>Byte</b>		
<b>Description</b>		
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 SP-808EX locates the specified time location received from the command.

### ● MOVE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 4CH, 02H, ddH, ssH	F7H
<b>Byte</b>		
<b>Description</b>		
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 SP-808EX transfers the data on the selected source information field to the destination Information Field, if the name of both information fields is efficient.

## 3. Información transmitida

### ■ Mensaje Channel Voice

#### ● Note On/Off

When "Metro." in the SYSTEM parameters(1.Set System Param?) is "MIDI", MIDI note number/velocity of MIDI channel number which is assigned to the Metronome is transmitted.

The MIDI Channel number specified in "Pads Tx Ch." in the "1. Set MIDI Param?" System parameter and the Note number specified in "RxNote(Pad1)" are output.  
In this case, Velocity is fixed at 100.

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH
n = MIDI Channel No.:	00H--0FH (ch.1--ch.16) (*1)	
mm = Note No.:	00H--7FH (0--127)	
ll = Velocity:	01H--7FH (1--127) / 00H = NOTE OFF	

\* Only when transmitting Metronome.

#### ● Control Change

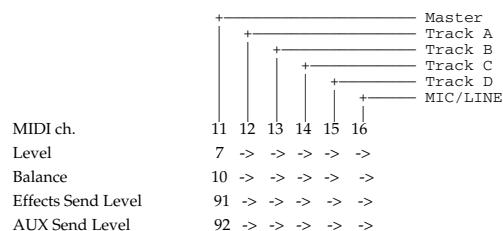
When "Mixer, D-Beam" in the "1. Set MIDI Param?" System parameter is set to "SEND," the SP-808's mixer parameters are sent via Control Change messages. Also sent is the data from the D-Beam Controller and the three knob controllers.

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>



##### <Master Block> MIDI ch. = 11

Level	7
Balance	10
Knob Controller C1	16
Knob Controller C2	17
Knob Controller C3	18
Knob Controller C4	19
D Beam Controller	L 80
D Beam Controller	R 81
Effects Send Level	91
AUX Send Level	92

### ■ Mensaje System Common

#### ● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the SP-808EX is running (Playing or Recording) if the SONG parameter "Sync Src" is "INTERNAL" and "Sync Out" is "MTC". The transmitted time counts are summed to "MTC Offset Time" as the song top is "00:00:00:00".

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  
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	xxxx	yyyyyyyy
	yyyy	Reserved (000)
Seconds Count	xx	yyyyyyyy
	yyyyyy	Reserved (00)
Minutes Count	xx	yyyyyyyy
	yyyyyy	Seconds Count (0--59)
Hours Count	x	yyyyzzzz
	yy	Reserved (00)
		Minutes Count (0--59)
		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

#### ● Song Position Pointer

The current position is transmitted with the Song Position Pointer Message before the SP-808EX starts to run or after the locate operation, when "Sync Src" is "INTERNAL" and "Sync Out" is "MIDI CLOCK".

<u>Status</u>	<u>Second</u>	<u>Third</u>
F2H	mmH	nnH
mm,nn = Song Position Point:		00H 00H–7FH 7FH

## ■ Mensaje System Realtime

Transmitted when "Sync Src" is "INTERNAL" and "Sync Out" is "MIDI CLOCK".

### ● Timing Clock

<u>Status</u>
F8H

### ● Start

<u>Status</u>
FAH

### ● Continue

<u>Status</u>
FBH

### ● Stop

<u>Status</u>
FCH

## ■ Mensaje System Exclusive

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
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)

### ○ About Model ID

For Data Request (RQ1) and Data Set (DT1), SP-808EX uses 00H 2BH as a Model ID.

## ● Universal System Exclusive Message

### ○ INQUIRY MESSAGE

<u>△ Identity Reply</u>		
<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7EH, Dev, 06H, 02H, 41H, 7CH, 00H, 00H, 00H, ssH, ssH	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
F0H	Status of System Exclusive Message	
7EH	Universal System Exclusive Message Non Realtime Header	
Dev	Device ID	
06H	General Information (sub ID #1)	
02H	Identify Request (sub ID #2)	
41H	Manufacturer ID (Roland)	
0EH 01H	Device Family Code (SP-808EX)	
00H 00H	Device Family No.	
00H		
02H		
ssH ssH	Software Revision Level	
F7H	EOX (End of System Exclusive Message)	

### △ MIDI Machine Control Commands

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, 7FH, 06H, aaH, ..., bbH	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, 7FH, 07H, aaH, ..., bbH	F7H
<u>Byte</u>	<u>Description</u>	
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. Control de la Unidad MIDI

### ■ Detalles del Control de la Unidad MIDI

#### ● STOP (MCS)

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, 7FH, 06H, 01H	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
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 SP-808EX transmits as the device ID 7FH.

#### ● DEFERRED PLAY (MCS)

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, 7FH, 06H, 03H	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
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 SP-808EX transmits as the device ID 7FH.

#### ● RECORD STROBE

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, 7FH, 06H, 06H	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
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 SP-808EX transmits as the device ID 7FH.

#### ● RECORD EXIT

<u>Status</u>	<u>Data Bytes</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, 7FH, 06H, 07H	F7H

<u>Byte</u>	<u>Description</u>
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 SP-808EX transmits as the device ID 7FH.

# Apéndices

## ● MMC RESET

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, 7FH, 06H, 0DH	F7H
<b>Byte</b> <b>Description</b>		
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 song loaded the SP-808EX 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
<b>Byte</b> <b>Description</b>		
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 SP-808EX transmits as the device ID 7FH.

## ● The efficient Information Field

The followings are the efficient Information Field on the SP-808EX.

The name of the efficient destination Information Field:

- 01H SELECTED TIME CODE
- 08H GP0 / LOCATE POINT
- 09H GP1
- 0AH GP2
- 0BH GP3
- 0CH GP4
- 0DH GP5
- 0EH GP6
- 0FH GP7
- 4FH TRACK RECORD READY

## 5. Apéndices

### ● 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 x 128 + bb.

\* In the case of values which have a ± 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 x 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 x 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 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885.

### <Ex. 4> What in nibble system is 1258 in decimal system?

16)1258
16) 78 ... 10
16) 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 = sum  
sum / 128 = quotient and odd  
When odd is 0, 0 = checksum  
When odd is other than 0, 128 - odd = 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 I/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

\* SP-808EX 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.

e-MIX STUDIO  
Modelo SP-808EX

## Diagrama de Implementación MIDI

Fecha: 25 de Dic., 1999  
Versión: 1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16 1–16	1–16 1–16	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 x *****	Mode 3 x x	
Note Number	True Voice	0–127 *****	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	o	
Control Change	0, 32	o	o	Bank Select (Effects)
	7	o	o	Level
	10	o	o	Balance
	16–19	o	x	General Controller1–4
	80	o	x	General Controller5 /
	81	o	o	D Beam Controller L
	91	o	o	General Controller6 /
	92	o	o	D Beam Controller R
Program Change	True #	x ***** *****	o *1 0–63 0–101	Effects Send Level AUX Send Level
				Pad Bank Effects Patch
System Exclusive		x	x	
Common	Quarter Frame	o	*2	
	Song Position	o	*4	
	Song Select	x	x	
	Tune	x	x	
System Realtime	Clock Commands	o o	x o	
Aux Messages	All Sounds OFF	x	o	
	Reset All Controllers	x	x	
	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes OFF	x	o (123–127)	
	Active Sensing	o	o	
	System Reset	x	x	
Notes		*1 Change Pad Bank when MIDI CH = 1–10. Change Effects Patches when MIDI CH = 1–16. *2 "SyncSource" = "INTERNAL" and "SyncOut" = "MTC Only." *3 "SyncSource" = "MTC Only." *4 "SyncSource" = "INTERNAL" and "SyncOut" = "MTC Only."		

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

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

o: Yes  
x: No

# Especificaciones

## SP-808EX: e-MIX STUDIO

### Formato de la Información de audio

Formato Original del SP-808 (R-DAC)

### Polifonía Máxima

Estéreo x 4 (Total)

### Número de Pistas

Pista estéreo x 4

### Pistas Grabables Simultáneas

Un par de pistas estéreo

### Frecuencia de muestreo

44.1 kHz/32.0 kHz (Si Vari-Pitch está desactivado.)

### Capacidad de la Memoria de Muestreo

Disco Zip 250 M Bytes

### Tiempo de Muestreo (Grabación)

122 min. aprox. (Frecuencia de muestreo: 44.1 kHz, Monoaural)

169 min. aprox. (Frecuencia de muestreo: 32.0 kHz, Monoaural)

\* Varía por el estado de Vari-Pitch y otras condiciones.

### Procesamiento de la señal

Conversión AD: 20 bits, muestreo general de 64 tiempos

Conversión DA: 20 bits, muestreo general de 128 tiempos

Procesamiento Interno: 24 bits (sección Mezclador Digital)

### Memoria Interna

Configuración del Sistema: 1

### Disco Zip

Canción: 64

Banco de Muestra: 64

Muestra: 1024

Patches de Efecto: 149 Predefinidos, 149 Usuarios

### Método Track Recording

Event Recording (Realtime, Step)

Audio Recording

### Memoria Phrase Event

Aprox. 2000 Phrase Events por canción

### Ecualizador de Canal

3 bandas Paramétricas x 5 (Pistas A–D, Entrada)

### Método MIDI Sync

Maestro: MIDI Clock, MTC & MMC

Esclavo: MTC & MMC

### Respuesta de Frecuencia

44.1 kHz: 10 Hz–21 kHz (+0/-3 dB)

32.0 kHz: 10 Hz–15 kHz (+0/-3 dB)

### Nivel de Entrada Nominal

Mic: -50—20 dBu

Line In, AUX In: -10—+4 dBu

### Impedancia de Entrada

Line, AUX In: 47 k ohms

Mic: 100 k ohms

### Nivel de Salida Nominal

AUX Send, Master Out: -10 dBu

### Impedancia de Salida

AUX Send, Master Out: 2 k ohms

Auriculares: 10 ohms

### Impedancia de Carga Recomendada

AUX Send, Master Out: 10 k ohms o mayor

Auriculares: 4–600 ohms

### Relación S/N

AUX Send, Master Out: 92 dB (Line, A/D–D/A, IHF-A, typ.)

### Pantalla

69.0 x 25.0 mm (LCD retroiluminada)

### Conectores

Jack Mic Input (Tipo phone de 1/4 pulgadas)

Jacks Line Input, L, R (Tipo phono RCA)

Jacks AUX Input, L, R (Tipo phono RCA)

Jacks Master Output, L, R (Tipo phono RCA)

Jacks AUX Output, L, R (Tipo phono RCA)

Jack Headphones (Tipo phone de 1/4 pulgadas estéreo)

Jack Footswitch (Tipo phone de 1/4 pulgadas)

Conectores MIDI (In, Out/Thru)

\* Disponible con la Ampliación Multi I/O del SP808-OP1.

Conector SCSI (Tipo D-SUB de 25 patillas)

Conector Digital In Coaxial

Conector Digital Out Coaxial

Conector Digital In Óptico

Conector Digital Out Óptico

Track Direct Out x 3, L, R (Tipo phono RCA)

\* Disponible con la Ampliación Multi I/O del SP808-OP2.

Conector SCSI (Tipo D-SUB de 25 patillas)

Conector Digital In Coaxial

Conector Digital Out Coaxial

Conector XLR In L, R

Conector XLR Out L, R

### Fuente de alimentación

CA 117 V, 230 V, 240 V

### Consumo de energía

21 W

### Dimensiones

394 (A) x 343 (P) x 100.5 (A) mm

### Peso

4.3 kg. (sin incluir SP808-OP1)

### Accesorios

Cable de alimentación CA, Manual del Usuario, Lista de Patches de Efectos, el folleto "Vamos a empezar", disco Zip Demo.

### Opciones

Ampliación Multi I/O del SP808-OP1

Ampliación Multi I/O del SP808-OP2

(0 dBu = 0.775 V rms)

\* Con la intención de mejorar el producto, las especificaciones y/o la apariencia de esta unidad están sujetas a cambios sin previo aviso.

# Índice

## Símbolos

¿Cómo volver a las pantallas básicas? ..... 25

## Números

01 ..... 112

## A

Accent Note (Metrónomo) ..... 185

Adjust Timing ..... 97

### AFINACIÓN

    Lch/Rch Pitch ..... 126

### Afinación

    Desafinador ..... 126

    Grade (Cambiar Afinación) ..... 126

### Ajustar

    Controlador D Beam ..... 33

Ajustar AUX OUT para cada canal ..... 105

Ajustar el nivel de envío del efecto de la pista ..... 103

### Ajustar Parámetro del Sistema

    Mando de Control ..... 149

ALWAYS (Metrónomo) ..... 74

Ampliación Multi I/O ..... 168

ASSIGN (Pedalera) ..... 162

Attack ..... 114, 117, 137

Attenuator ..... 90, 104

Audio Recording ..... 82

### Auto (AUTO)

    DIVIDE ..... 51, 64

    Mixing ..... 183

    New Phrase ..... 77

    Trim (Cuando el muestreo se acaba) ..... 51

AUX ..... 14, 20, 23, 28, 29, 48, 106

    Comutar el AUX OUT para que funcione

    como la salida directa de la pista D ..... 175

    Utilizar AUX IN/OUT ..... 105

    Utilizar AUX OUT como salida auxiliar ..... 106

Avanzar hasta el principio de las canciones ..... 38

## B

Balance (Stereo Balance) ..... 43, 89

Banco ..... 29, 40, 47

    Añadir Protección para los Bancos de Pad ..... 160

    Copy Bank ..... 63

    Erase Bank ..... 62

    Poner Nombre a un Banco de Pad ..... 160

Banco Pad ..... 40

Bank ..... 19

BANK/BNK ..... 24, 29, 40, 47

    Copy Bank ..... 63

    Erase Bank ..... 62

    Param ..... 160

    Protection ..... 160

BASE (Create New Songs) ..... 70

Base Note ..... 56

Beam (Controlador D Beam) ..... 18, 33, 34

Beam Asgn.....	47
Beam ID.....	35
BEAT.....	36, 67
Bend.....	134
BIG TIME.....	24
Borrar	
pista.....	94
BOUNCE .....	55, 83, 88
BPF.....	112, 128, 133, 136
BPM .....	14, 58, 67, 79, 155, 166
Base Note .....	56
TUNE .....	78
Bucle	
Punto .....	57
C	
C1, C2, C3, C4, C5, C5BL, C6, C6BR .....	110
Cambiar las pantallas básicas .....	23
CAPS LOCK.....	160
Change .....	59
CHANGE PITCH .....	59
Cleanup Disk .....	52, 164
Clear	
Borrar marcas .....	93
Locator.....	37
CLIPBOARD .....	60, 61
COAXIAL .....	169, 170, 171
Combinar pistas .....	88
COMMON	
MIX COMMON .....	30, 46, 54, 86
SYSTEM COMMON .....	194
Común .....	134
CONECTAR (Pedalera).....	162
Conector .....	169
Conexión .....	172
Confirm .....	164
Comutador de pedal .....	20
Utilizar un comutador de pedal para	
Punch In y Out .....	73, 84
CONMUTADOR DE PEDAL/FSW (Pedalera).....	162
CONTRAST .....	15, 23
Contrast .....	24
Controlador .....	33
Controlador D Beam	
Afinación .....	33
Ajustar la sensibilidad .....	34
Asignar Funciones a los Efectos .....	150
Controlar otros dispositivos MIDI con los	
controladores .....	184
Reproducir muestras marcadas .....	34
COPIA	
Digital Copy Protect.....	171
Disk All.....	173
COPY	
DISK .....	166
From (Step Modulator).....	155
FX Only.....	165

Copy .....	173
Bank .....	63
Effects Only.....	165
Sample.....	62
Step Modulator .....	155
Counting In (Event Realtime Recording) .....	71
Create.....	65, 69
Create New Song .....	69
Create Reversal .....	65
CUE	
AUX OUT .....	28, 106
Pad Cue .....	48
Cue .....	48, 106
Cut (TRACK) .....	94
CUTOFF (Freq) .....	113, 137

**D**

D.Copy Protect.....	171
DAMPER.....	161
DEL (Delete) .....	160
Delete	
Sample.....	61
Song .....	81
Deslizador .....	28, 83
DIGITAL .....	123, 170
Digital .....	171
Aplicar la protección de copia digital .....	171
Utilizar los conectores DIGITAL IN y OUT.....	170
DISCO.....	23, 166, 173
DISK .....	16, 52, 164
Divide .....	51, 63, 64
Drive Too Busy. ....	72
DRUM.....	41, 50
Duration.....	76, 77, 97, 98

**E**

Ecualizador (EQ) .....	53, 86, 104
Editar	
Efectos .....	108
Pistas grabadas.....	92, 97
procesar/editar muestras .....	56
EFFECTOS	

D Beam.....	150
Grabador/Mezclador.....	104, 105
PROCESADOR.....	149
Recorder/Mixer .....	107
Efectos.....	30, 32, 54, 86, 103
Ajustar Pre- y Post-Fader para los efectos .....	104
Añadir efectos internos durante Mixdown .....	103
Aplicar efectos utilizando el método Insert.....	107
Comutar los Cambios de Efectos (MIDI).....	177
Copiar Patches de Efectos a otros Discos .....	165
Editar y Guardar los Efectos .....	108
Guardar patches de efectos.....	111
Los algoritmos y efectos .....	112
Pantalla Location Register .....	111
Reproducir el Sintetizador con los mandos Realtime Effects (Sintetizador analógico) .....	150

Seleccionar el tipo de efecto (Algoritmo).....	108
Utilizar efectos externos (Send/Return).....	105
Utilizar la Sección del Procesador de Efectos....	149
Utilizar Efectos como un Sintetizador Análogico ...	150
Efectos Multi propósitos.....	32
EFFECTS	
Grabador/Mezclador .....	54, 86
PROCESSOR .....	31
Recorder/Mixer.....	30, 32
Effects.....	14
Cambiar los efectos con tres mandos (Efectos a Tiempo Real) .....	31
Fijar la posición de los efectos para todos los patches.....	30
Pre Attenuator .....	104
Restablecer los Patches de Efectos de Usuario a los ajustes originales (Igual que los Patches Predefinidos) .....	39

**EFS**

Grabador/Mezclador .....	103
El principio de la frase .....	93
EMPTY (Create New Song) .....	70
End	
M (para el número del último compás).....	70
Punto Wave End (Track) .....	98
END (LOOP).....	41, 57, 98
End Step (Step Modulator) .....	154
Enmudecimiento	
Iniciar el Sonido con Desvanecimiento	
Enmudeciendo Simultáneamente una Pista ...	159
EQ.....	113, 115, 116, 129
EQ (Ecualizador) .....	53, 87, 104
Equalizer (EQ).....	113, 115, 116, 129, 143, 145
Erase.....	62, 94
Bank .....	62
ESCLAVO (MMC) .....	182
Esclavo (Sincronización).....	178, 182
ESTÉREO .....	50
Estéreo/Monoaural .....	83
Event .....	71, 75
Realtime Recording.....	71
Step Recording .....	75
EVENT REC	
REALTIME.....	71
Expresión.....	41, 97
EXT	

ID (Zip) .....	165, 173, 174
MTC .....	180
EXTN (Step Modulator) .....	158

**F**

Fader .....	104
Fader Ctrl.....	84
FadeSw .....	100
Fil (Filter) .....	31, 112, 128, 133, 140
Fil (Filtro).....	156
Filter .....	31, 112, 133
Final	

## Apéndices

Punto (Muestra) .....	51, 57
FOOT SWITCH/FSW	
(Comutador de pedal).....	20, 73, 84
Format.....	26
Frecuencia de muestreo.....	26
Target Drive.....	26
Format Disk .....	26
Frase	
Ajustar con precisión la temporización de cada frase (Adjust Timing) .....	97
Cambiar el volumen de cada frase .....	98
New Phrase.....	77
Principio y final de la frase (PREVIOUS/NEXT) .....	93
Reproducir frases estéreo en monoaural .....	102
Frecuencia de muestreo .....	26
Frequency	
(Freq).....	113, 115, 128, 137, 140, 143, 146, 147
From .....	38
FROM (from) .....	15, 38
Fuente	
Funete de entrada .....	170
Fuente de entrada (Digital In).....	170
FULL.....	26
FX	
INFO .....	17
Loc .....	103
PATCH.....	109
Signal .....	55
<b>G</b>	
Gate .....	116, 155
.T (Step Modulator) .....	155
GATE (Reverb).....	116
GPI.....	162, 163
GROUP .....	42
GT (Gate).....	117
Guardar	
Patch de efecto .....	111
GUIDE .....	70
Guide Sample .....	70
Guitar Multi.....	140
<b>H</b>	
HEIGHT (D Beam) .....	34
HOLD .....	19, 42, 166
Hold.....	19, 42, 166
<b>I</b>	
ID	
Beam ID.....	35
In Time.....	99, 100
Información .....	79
Inicializar	
Restablecer los ajustes a los ajustes originales ....	39
Init System Param .....	39
INS AUX-OUT .....	106
INS MASTER .....	30, 46, 103
INS RECORD.....	54, 86

INSERT	
Insertar pista .....	96
Tempo Map.....	79
Track Insert .....	100
INTERNAL/INT .....	165, 179
ISOLATOR.....	18, 31, 112
<b>J</b>	
JUMP .....	149
<b>K</b>	
Keep Mst.Fil&Iso .....	32
Knob (Mando de Efectos) .....	149
<b>L</b>	
LENGTH .....	59
(>END) .....	57
Scrub/Preview Length .....	39
LEV.....	50
LEVEL	
Nivel de muestra .....	16
Level	
Meter .....	23
Sample .....	56
LEVEL METER (Pantalla Level Meter) .....	23
LFO (SYNTH LFO) (Oscilador de Frecuencia Baja)....	135
LINE.....	43, 83, 105, 170
MIC/LINE .....	43, 170
THRU (ÆLINE) .....	105
Line .....	14, 15, 43, 83, 105
Deslizador MIC/LINE .....	83
In .....	15, 43, 105
Load .....	173
Load Ext. Muestra .....	173
Load Ext. Song .....	174
Loc (FxLoc.) .....	103
LOC/LOCATOR .....	37
Locator .....	14, 37
Cambiar la posición del Locator .....	37
Registrar posiciones de canción (Localizaciones del tiempo) a los botones Locator .....	37
Longitud .....	57, 59
Loop	
Ajustar el modo Loop.....	41
End (LOOP-END) .....	41, 57, 98
Loop Mode .....	41
LOOP-END .....	41, 57, 98
Los diferentes Usos de los Métodos	
Send/Return e Insert.....	107
LOW BOOST.....	31
Low Booster .....	113
Lower (D Beam) .....	48
LR (Controlador D Beam).....	34
<b>M</b>	
M	
Cnt1M,Cnt2M.....	72, 83
End M.....	70

MAESTRO	
MMC	182
MTC, Reloj MIDI	180
Maestro (Sincronización)	178
Mando de Control	149
MANUAL	64
Mark	
On/Off (seleccionar/borrar)	93
Phrase	61, 93
MARK ON/OFF	61, 93
MASTER	
INS MASTER	30, 46, 103
MASTER OUT	20
Inserción desde MASTER OUT	46
Insertar compresor/EQ a MASTER OUT	104
Match/w	59
MEAS (MEASURE)	36, 72, 76, 83, 154
MEASURE	36
MEDIUM (D BEAM/PITCH)	34
Memoria (Disco Zip)	27
Merge-L&R	102
METER (Pantalla Level Meter)	23
Metrónomo	17, 71, 74, 82, 185
Mezclador	
Cambiar el Ajuste de Mezclador (MIDI)	178
El ajuste del mezclador (Image)	101
Situación de los efectos internos en el mezclador	103
MIC	22, 43, 83, 170
MIC/L PRE-EQ/PST-EQ	87
MIC/LINE	15, 43, 83, 170
Micrófono (Mic)	14, 15, 22, 83
Deslizador MIC/LINE	15, 83
MIC/LINE	15, 83, 106
Micrófonos que puede utilizar con el SP-808EX	22
Microphone (Mic)	43
Deslizador MIC/LINE	43
MIC/LINE	43
MIDI	176, 178, 179, 183, 185
MIX COMMON	30, 54, 86
Mix down	101, 103
Mixer	24
Pantalla View	24
MIXER VIEW (Pantalla Mixer View)	24
MMC	181
Modo Diskless	23, 167
Modulación	135
Mon (Pre Punch)	74
MONO	50, 83
Movimiento de series (Step Modulator)	154
Movimiento paralelo (Step Modulator)	154
MTC	180
Mute	
Group	42
MASTER OUT MUTE	15, 29
N	
Name	160
NARROW (D Beam/Pitch)	34

New BPM	58
New Phrase	77
New Pitch	59
Nivel	181
Nivel de Error	181
Nombre	80
Normal Note	185
Nota	
Tipo y número de notas	56
NOTCH (filter)	112
Note	
BPM Base Note	56
Normal/Accent Note (Metrónomo)	185
Reproducir Efectos con el Mensaje Note	
(Sintetizador analógico)	151
Reproducir muestras (MIDI)	176
Rx Note (Pad1)	177
NULL	149
Número de paso final (Step Modulator)	154
Número de tiempos	56
Número del último compás	70
O	
Offset	97, 181
MTC Offset	181
Wave Offset	97
ONCE	163
ÓPTICO	170
Óptico	169, 170
Out Jack mode	106
OUT Jack mode (AUX OUT)	106
Out Time	99, 100
OUT/THRU (MIDI)	176
Out/Thru Select (MIDI)	176
P	
P.Fine	60
PAD	
BANK	40
CUE	48
PADs RX Ch.	176
Play	41
TRIG (D BEAM)	34, 47
Pad	19
PAD BANK	19
Pad Play	50
Pantalla	24
Parám. Set System	
Preview Length	39
Scrub Length	39
Visualización del Tiempo	36
Parámetro	
FSW Func/Type (Pedalera)	161, 162
Tr.VoiceReserve	159
PATCH (Patch de efectos)	30, 107, 108
Patch V-SYNTH	35
Pedal Damper	162
Pedalera	

## Apéndices

Activar Funciones con la Pedalera .....	161
Designar las Muestras para Reproducir en cada Banco de Pad con la Pedalera.....	162
Utilizar la Pedalera como Jack GPI (DP-2/GPI) ...	162
PEDALERA (Foot Switch).....	161
PEDALERA/FSW (Foot Switch).....	161
PHONES .....	20
Phrase	
Dividir la frase .....	94
Pista .....	92
PITCH	
CHANGE PITCH .....	60
D Beam .....	33
VARI PITCH .....	45
Pitch.....	17, 18
Cambiar la amplitud del Pitch Down (Controldador D Beam).....	33
Grade (Change Pitch).....	59
Vari-Pitch.....	45
Pitch Width (D Beam) .....	34
Play.....	15, 23
PLAY LIST.....	15, 16, 23, 24
PLAY/STOP (Pedalera) .....	161
Playback.....	28
PLAY-ONLY.....	55, 87, 107
POSICIÓN DE LA CANCIÓN.....	36
Position .....	113
PRE-F/PST-F .....	104
Pre-Fader.....	104
PreFX Att.....	104
PrePunch.....	74
PreTrig .....	51
Pre-Trigger .....	51
PREVIEW .....	15, 38
Preview .....	15, 39
Preview Length.....	39
Protección.....	160
Protección de Copia Digital .....	171
Protection .....	81
Proteger	
Banco.....	160
Pulsaciones .....	67
Pulsar.....	166
PUNCH I/O (Pedalera) .....	161
Punch In/Out	
Event Realtime Recording .....	73
Track Audio Recording .....	84
Punto de inicio .....	57
Punto en bucle .....	57
Punto final (Bucle de la muestra) .....	57
Punto final (Bucle de muestra) .....	51
<b>Q</b>	
Quantize.....	72
QUICK (Formato).....	164
Quick Edit .....	92

<b>R</b>	
Realtime.....	71
Event Realtime Recording .....	71
Mandos Effects ("a" o "b") .....	18
REC (orPLAY).....	55, 86
Rec Att.....	90
RECALL (EFFECTS PATCH).....	32
REGION IN/OUT .....	16, 92
Region In/Out (Seleccionar un segmento) .....	16, 92
Remain .....	24, 52
Remuestrear .....	55
Renumber .....	161
Repeat Times (Insert) .....	100
Repeat Times (Paste).....	99
Reproducción.....	39, 161
Reproducir una pista estéreo en monoaural.....	102
Restante .....	27
Reversal	
Create Reversal .....	65
Reversal (Reverse) .....	65
Rx Note (Pad1) .....	177
<b>S</b>	
SAMPL TRIG (Pedalera) .....	161
SAMPLE .....	173
Sampling .....	19
SAVE .....	80, 111
Save	
Song .....	80
SCRUB.....	15, 38
Scrub .....	15, 38
Scrub Length .....	39
SCSI ID .....	172
SELECT ROW .....	149
Select Song .....	28
Select Song (Comutar canciones).....	28
Send Ch.Mute .....	87
SEND/RETURN.....	54, 86, 103
Send/Return .....	54, 86, 103
Sens (D Beam) .....	35
Set MIDI Param	
Accent Note.....	185
Metronome Ch.....	185
Mixer, D-Beam .....	182, 183, 184
Normal Note .....	185
Out/Thru Select .....	176
Pads Rx Ch. ....	176
Rx Note (Pad1) .....	177
Velocity.....	185
Set Song Param	
Err Level (Nivel de Error MTC).....	181
FadeSw .....	100
Modo MMC.....	182
Nombre.....	80
Offset.....	181
Sync Source/Out .....	179, 180
Tipo MTC.....	180
Set System Param	

D.Copy Protect .....	171
FSW Func/Type (Comutador de pedal) .....	73
Fuente de entrada .....	170
Metro .....	75
Metro.Level .....	75
Mon(PrePunch) .....	74
Shift Lock .....	163
Song Save Confirm .....	164
SHIFT .....	17, 163
Shift .....	17, 163
Shift Lock .....	163
Simulador de micro .....	146
Sincronización .....	178
SINGLE (Step Modulator) .....	154
Slope (oct) .....	113, 133, 137
SONG POSITION .....	71
Song Protection .....	81
Song Save Confirm .....	164
STANDARD .....	52
START/STOP .....	49
Start/W	
Grabación de la canción .....	71, 72, 82, 88
Muestrear .....	50, 51
Status .....	14
STEP MOD (Step Modulator) .....	153
Step Modulator .....	153
STEP REC (Step Recording) .....	75
Step Recording .....	75
STEREO .....	83
StM1, StM2 (Step Modulator) .....	110, 156
STOP	
PLAY/STOP (Pedalera) .....	161
STRETCH .....	16, 58
Stretch (Tiempo de Estiramiento) .....	16
Stretch (Time Stretch) .....	58
Stretch Time .....	58
SWITCH (Comutador de pedal) .....	73, 84
SWITCH (Foot Switch) .....	20
Sync Out .....	180
Sync Source .....	179
SYSTEM .....	39
System .....	16, 39
<b>T</b>	
T.Sync .....	128, 129
Target Drive .....	26
TEMPO (Tempo) .....	59, 79, 119, 125, 126, 128, 135, 138, 139, 141, 142, 143, 145, 148
Tempo Map .....	79
Temporización .....	97
Grabar mientras se corrigen transposiciones en la temporización (Quantize) .....	72
TICK .....	36
Tiempo	
Código de Tiempo MIDI (MTC) .....	178
Estiramiento .....	16
Tiempo (Beat) .....	24
Tiempo de Estiramiento .....	16

Time .....	24, 58
Code (Visualización) .....	36
Stretch .....	58
TIME CODE .....	36
Tipo .....	170
T-MAP (TEMPO MAP) .....	79
TORIGGER (Trig) .....	134
TpE (Eco de cinta) .....	118
Tr.Voice Reserve .....	159
TRACK .....	16, 92
Track .....	16
TRACK OUTPUT .....	175
Track Voice Reserve .....	159
Trigger	
(D Beam) .....	47
Efecto/Sintetizador .....	134
Pad Play .....	41
Step Modulator .....	154
TRIGGER (Trig) .....	41, 47, 51, 154, 158
TRIM .....	16, 41, 51
Trim	
Auto Trim .....	51
QUICK EDIT .....	16
T-Sign .....	79
Tune (Tempo) .....	78
<b>U</b>	
Unlock (D.In) .....	192
Upper (D BEAM) .....	48
Upper/Lower (D BEAM) .....	48
<b>V</b>	
Vari-Pitch .....	17, 45
Velocity .....	134, 185
velocity (Effects/Synth) .....	185
VIEW (Pantalla Mixer View) .....	24
Visualización del Tiempo .....	36
Visualizar en Horas, Minutos y Segundos .....	36
Vocal Multi .....	142
VOCODER .....	147
Voice Trans (Transformador de Voz) .....	144
Volume	
Volumen general de los pads .....	43
Volumen	
Cada Frase .....	98
de cada muestra .....	56
En general/Auriculares/Cada Pista .....	28
Metrófono .....	75
Nivel AUX OUT .....	106
V-SYNTH .....	35
<b>W</b>	
Wave	
End .....	97
Offset .....	97
WIDE (D BEAM/PITCH) .....	34

**Z**

Zip .....	19
Disco .....	10, 22
Drive .....	19





Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

Para Paises de la UE

—For the USA—

## 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 Canada—

## 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.

# Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con su Centro de Servicio Roland más cercano o con el distribuidor autorizado Roland de su país.

## AFRICA

### EGYPT

Al Fanny Trading Office  
P.O. Box 2904,  
El Horrieh Heliopolos, Cairo,  
EGYPT  
TEL: (02) 4185531

### 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  
Clarendon 7700  
Republic of SOUTH AFRICA  
P.O. Box 23032  
Clarendon, Cape Town  
SOUTH AFRICA, 7735  
TEL: (021) 64 4030

## ASIA

### CHINA

Beijing Xinghai Musical  
Instruments Co., Ltd.  
6 Huangmchang Chao Yang  
District, Beijing, CHINA  
TEL: (010) 6774 7491

### HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.  
Service Division  
22-32 Pun Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories,  
HONG KONG  
TEL: 2415 0911

### INDIA

Rivera Digitech (India) Pvt.  
Ltd.  
409, Nirman Kendra  
Mahalaxmi Flats Compound  
Off. Dr. Edwin Moses Road,  
Mumbai-400011, INDIA

### INDONESIA

PT Citra Inti Rama  
Jl. Cideng Timur No. 15J-150  
Jakarta Pusat  
INDONESIA  
TEL: (021) 6324170

### KOREA

Cosmos Corporation  
Service Station  
261 2nd Floor Nak-Won  
Arcade Jong-Ro ku, Seoul,  
KOREA  
TEL: (02) 742 8844

### MALAYSIA

Bentley Music SDN BHD  
140 & 142, Jalan Bukit  
Bintang 55100 Kuala  
Lumpur, MALAYSIA  
TEL: (03) 2443333

### PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co.  
Inc.  
339 Gil J. Puyat Avenue  
Makati, Metro Manila 1200,  
PHILIPPINES  
TEL: (02) 899 9801

## SINGAPORE

Swee Lee Company  
150 Sims Drive,  
SINGAPORE 387381  
TEL: 748-1669

## CRISTOFORI MUSIC

PTE LTD  
Blk 3014, Bedok Industrial  
Park E, #02-2148, SINGAPORE  
489980  
TEL: 243 9555

## TAIWAN

ROLAND TAIWAN  
ENTERPRISE CO., LTD.  
Room 5, 9fl. No. 112 Chung  
Shan N.Road Sec.2, Taipei,  
TAIWAN, R.O.C.  
TEL: (02) 2561 3339

## THAILAND

Theera Music Co., Ltd.  
330 Verng NakornKasem, Soi  
2, Bangkok 10100, THAILAND  
TEL: (02) 2248821

## VIETNAM

Saigon Music  
138 Tran Quang Khai St.,  
District 1  
Ho Chi Minh City  
VIETNAM  
TEL: (08) 844-4068

## AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

## AUSTRALIA

Roland Corporation  
Australia Pty., Ltd.  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West. NSW 2099  
AUSTRALIA  
TEL: (02) 9982 8266

## NEW ZEALAND

Roland Corporation (NZ)  
Ltd.  
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,  
Auckland 3, NEW ZEALAND  
TEL: (09) 3098 715

## CENTRAL/LATIN AMERICA

### ARGENTINA

Instrumentos Musicales  
S.A.  
Florida 656 2nd Floor  
Office Number 206A  
Buenos Aires

### BRAZIL

Roland Brasil Ltda.  
R. Coronel Octaviano da  
Silveira 203 05522-010  
Sao Paulo BRAZIL  
TEL: (011) 3743 9377

### CHILE

Comercial Fancy S.A.  
Avenida Rancagua #0330  
Providencia Santiago, CHILE  
TEL: 56-2-373-9100

### EL SALVADOR

OMNI MUSIC  
75 Avenida Norte y Alameda  
Juan Pablo 2 No. 4010  
San Salvador, EL SALVADOR  
TEL: (503) 262-0788

### 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: 01 800 121 1111

## PANAMA

Productos Superiores, S.A.  
Apartado 655 - Panama 1  
REP. DE PANAMA  
TEL: (507) 270-2200

## URUGUAY

Todo Musica  
Cuareim 1488, Montevideo,  
URUGUAY  
TEL: 5982-924-2335

## VENEZUELA

Musicland Digital C.A.  
Av. Francisco de Miranda,  
Centro Parque de Cristal,  
Nivel C2 Local 20 Caracas  
VENEZUELA  
TEL: (02) 285 9218

## EUROPE

### AUSTRIA

Roland Austria  
GES.M.B.H.  
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,  
A-6063 RUM, AUSTRIA  
TEL: (0512) 26 44 260

### BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.  
Houtstraat 2, B-2260 Oevel  
(Westerlo) BELGIUM  
TEL: (014) 575811

### DENMARK

Roland Scandinavia A/S  
Nordhavnsvej 7, Postbox 880  
DK-2100 Copenhagen  
DENMARK  
TEL: (039) 16 6200

### FRANCE

Roland France SA  
4, Rue Paul Henri SPAAK  
Parc de l'Esplanade F 77 462  
St. Thibault Lagny Cedex  
FRANCE  
TEL: 01 600 73 500

### FINLAND

Roland Scandinavia As,  
Filial Finland  
Lauttasaarentie 54 B  
Fin-00201 Helsinki, FINLAND  
TEL: (09) 682 4020

### GERMANY

Roland Elektronische  
Musikinstrumente  
Handelsgesellschaft mbH  
Oststrasse 96, 28244  
Norderstedt, GERMANY  
TEL: (040) 52 60090

### GREECE

STOLLAS S.A.  
Music Sound Light  
155, New National Road  
26422 Patras, GREECE  
TEL: 061-435400

### HUNGARY

Intermusica Ltd.  
Warehouse Area 'DEPO'  
Pt.83  
H-2046 Tokrolbalint,  
HUNGARY

### IRELAND

Roland Ireland  
Audio House, Belmont Court,  
Donnybrook, Dublin 4.  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 2603501

### ITALY

Roland Italy S. p. A.  
Viale delle Industrie, 8  
20020 Arese Milano, ITALY  
TEL: (02) 937-78300

### NORWAY

Roland Scandinavia Avd.  
Kontor Norge  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker, N-0216 Oslo  
NORWAY  
TEL: 273 0074

## POLAND

P. P. H. Brzostowicz  
UL. Gibraltarska 4.  
PL-03664 Warsaw POLAND  
TEL: (022) 679 44 19

## PORTUGAL

Tecnologias Musica e  
Audio, Roland Portugal,  
S.A.  
RUA SANTA CATARINA  
131 - 4000 Porto-PORTUGAL  
TEL: (02) 208 44 56

## ROMANIA

FBS LINES  
Plata Libertati 1.  
RO-4200 Cheorheni  
TEL: (066) 164-609

## RUSSIA

Slami Music Company  
Sadojava-Triumfalnaja st., 16  
103006 Moscow, RUSSIA  
TEL: 095 209 2193

## SPAIN

Roland Electronics  
de Espana, S. A.  
Calle Espinosa 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

## SWITZERLAND

Roland (Switzerland) AG  
Musitronic AG  
Gerberstrasse 5, CH-4410  
Liestal, SWITZERLAND  
TEL: (011) 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.  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park SWANSEA  
SA7 9FJ,  
UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 700139

## MIDDLE EAST

### BAHRAIN

Moon Stores  
Bab Al Bahrain Road,  
P.O. Box 20077  
State of BAHRAIN  
TEL: 211 005

### CYPRUS

Radex Sound Equipment  
Ltd.  
17 Diagorou St., P.O. Box  
2046, Nicosia CYPRUS  
TEL: (02) 453 426

### ISRAEL

Halilut P. Greenspoon &  
Sons Ltd.  
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.  
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL  
TEL: (03) 6823666

### JORDAN

AMMAN Trading Agency  
Prince Mohammed St. P.O.  
Box 825 Amman 11118  
JORDAN  
TEL: (06) 4641200

### 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

aDawliah Universal  
Electronics APL  
P.O. Box 2154 ALKHOBAR  
31952, SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 898 2081

## SYRIA

Technical Light & Sound  
Center  
Khaled Ibn Al Walid St.  
P.O. Box 13520  
Damascus - SYRIA  
TEL: (011) 2235 384

## TURKEY

Barkat Muzik ateleri  
ithalat ve ihracat limited  
ireketi  
Siraselviler Cad. Billur Sok.  
Mucadelle Cikmeze No. 11-13  
Taksim, Istanbul, TURKEY

## U.A.E.

Zak Electronics &  
Musical Instruments Co.  
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.  
No. 14, Grand Flor DUBAI  
U.A.E.  
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.  
TEL: (04) 360715

## NORTH AMERICA

## CANADA

Roland Canada Music Ltd.  
(Head Office)  
5480 Parkwood Way Richmond  
B. C., V6V 2M4 CANADA  
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.  
(Toronto Office)  
Unit 2, 109 Woodbine Downs  
Blvd, Etobicoke, ON  
M9W 6Y1 CANADA  
TEL: (0416) 213 9707

## U. S. A.

Roland Corporation U.S.  
5100 S. Eastern Avenue  
Los Angeles, CA 90040-2938,  
U. S. A.  
TEL: (323) 890 3700