

# **NRS-1044** ZOOM MultiTrak Recording Studio



# Manual de Instrucciones

## **PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD**

## **USO Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD**

En este manual, se usan símbolos para realzar las

advertencias y precauciones para que Ud. las lea y evitar

accidentes. El significado de dichos símbolos es el

<u>Precaución</u>

No abra nunca el MRS-1044 ni intente hacer modificación alguna al producto, pues puede que lo dañe.

## Conexión de cables y tomas de entrada y salida



Modificaciones

Apague siempre el MRS-1044 y todos los demás equipos antes de conectar o desconectar cables. Asegúrese también de que desconecta todos los cables y el adaptador de CA antes de cambiar de lugar el MRS-1044.

## Precauciones de uso

Por consideraciones de seguridad, el MRS-1044 se ha diseñado para proporcionar la protección máxima contra la emisión de radiaciones electromagnéticas desde dentro del aparato, y contra interferencias externas. No obstante, equipos que son muy susceptibles a interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes no deberá colocarse cerca del MRS-1044, pues la posibilidad de interferencia no puede descartarse enteramente.

Cualquiera que sea el tipo del dispositivo de control digital, MRS-1044 incluido, daño electromagnético puede causar malfuncionamiento y puede corromper o destruir los datos. Como es un peligro latente, deberá tenerse mucho cuidado de minimizar el riesgo de daño.

## • Interferencia eléctrica

El MRS-1044 utiliza circuitos digitales que pueden causar interferencias y ruido si se deja demasiado cerca de otros equipos eléctricos como televisores y radios. Si esto ocurre, aleje el MRS-1044 del equipo afectado. Asimismo, cuando lámparas o aparatos fluorescentes con motores incorporados están muy próximos al MRS-1044, puede que éste no funcione adecuadamente.

## • Limpieza

Utilice un paño suave y seco para limpiar el MRS-1044. Si es necesario también puede utilizarse un paño ligeramente humedecido. No utilice limpiadores abrasivos, ni parafinas ni disolventes (como diluyente de pintura o alcohol), pues pueden deslustrar el acabado o dañar la superficie.

Guarde este manual en un lugar conveniente para futura referencia.

Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos sumamente peligrosos. Si los usuarios ignoran dicho símbolo y Mavertencia manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones graves o muerte.



siguiente:

Este símbolo indica explicaciones sobre aspectos peligrosos. Si los usuarios ignoran este símbolo y manipulan el aparato de manera equivocada, esto puede ser la causa de lesiones corporales o al equipo.

Observe los consejos y precauciones de seguridad siguientes para asegurar un uso libre de lesiones del MRS-1044.

## Alimentación

 El MRS-1044 es alimentado por el adaptador AD-0006 de CA que se suministra. La utilización de un adaptador diferente puede provocar mal funcionamiento o daños.

> Consulte a su distribuidor ZOOM local cuando desee utilizar el MRS-1044 en un área con diferente tensión de línea para adquirir el adaptador de CA adecuado.

## • Medio ambiente

Precaución Evite utilizar el MRS-1044 en medios en los que esté expuesto a:

- Temperaturas extremas
- Alta humedad
- Polvo o arena excesivos
- Vibraciones excesivas o golpes

## Manipulación



El MRS-1044 es un instrumento de precisión. No ejerza demasiada fuerza sobre las teclas ni otros controles. Asimismo, tenga cuidado de no dejar caer la unidad ni someterla a presión ni golpes.

## Contenido

PRECAUCIONES DE USO Y SEGURIDAD	2
USO Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD	2
Precauciones de uso	2
Introducción	5
Descripción general	
Introducción al MPS-1044	6
Sección del Grabador	6
Sección de Ritmo	7
Sección del Mezclador	7
Sección de efectos	7
Las partes del MRS-1044 y lo que hacen	8
Panel frontal	8
Sección de entrada	8
Sección de efectos	9
Sección de Ritmo	9
Sección de la pantalla	• 10 10
Sección TRACK PARAMETER	. 11
Sección de Control	11
Sección de Transporte	•• 12
Panel posterior	. 12
Panel lateral	. 13
Conovionos	1/
	. 14
Escuchar las canciones de	
demostración	. 15
Activar el equipo	•• 15
Seleccione una canción de demostración	15
Reproducir la cancion de demostración	•• 15
	• 10
Presentación	. 17
Paso 1: Preparaciones antes de grabar	17
1-1: Cargar un proyecto	• 17
1-2: Reproducir el acompañamiento	10
de la sección de percusión	• 18 10
Page 9: Craher la primero pieto	00
2.1: Aiuste la sensibilidad de la entrada y el	• 20
nivel de grabación	. 20
2-2: Ajuste el efecto de inserción	. 21
2-3: Seleccione una pista y grabe	•• 21
Paso 3: Overdubbing	. 23
3-1: Seleccione un patch de efectos de inserción	
	23
3-2: Seleccione una pista y grabe	23
Paso 4: Mezcla	• 24
4-1: Ajustar el volumen, la panoramización	24
y la containzación	·· 24 26
4-3: Aplica un efecto de inserción a toda la canció	n 20
-	. 27
4-4: Realizar la mezcla	. 28

Referencia [Grabador]	29
Desplazarse a la posición deseada en la	
canción (función Locate)	29
Asignar marcas dentro la canción	
(función Marker)	29
Asignar una marca	29
Eliminar una marca	30
Localizar una posición deseada	
(función Scrub/Preview)	31
Utilizar las funciones Scrub/Preview	31
Cambiar los ajustes de la función Scrub	31
Reproducir repetidamente	
(función A-B Repeat)	32
Volver a grabar sólo un fragmento especificado	
(función Punch-in/out)	33
Utilizar el pinchado de entrada/salida manual	33
	33
Utilizar V-takes	35
Conmutar V-takes	35
Editar el nombre de una V-take	36
Combinar múltiples pistas (función Bounce)	37
Definir los aiustes para la función Bounce	37
Edición de pistas	38
Copiar una zona especificada	
de información a otra ubicación	38
Copiar la información de toda una pista	40
a otra ubicación	40
Borrar una zona	42
Borrar la información de toda una pista	43
Conturar al contonido grabado do una pisto	43
Capturar una pista	<b>44</b> 44
Intercambiar la información capturada	45
Referencia [Mezclador]	46
Acerca del mezclador	46
Funcionamiento básico del mezclador de entrada	
Asigner señeles de entrede e nistes de grebasión	47
Aiustar la profundidad de los efectos de envío/retorno	4/
	48
Ajustar la panoramización/balance	48
Funcionamiento básico del mezclador de pistas	
د. منابع معاليه معاليه معالية من محمد المعالية من المحمد المحمد المحمد المحمد المحمد المحمد المحمد المحمد المحمد	<b>49</b>
Ajustar volumen/panoranii/zacion/EQ ······	50
Enlazar los canales impares/pares	50
Guardar/recuperar ajustes del mezclador	
(función Scene)	51
Guardar una escena	51
Recuperar una escena guardada	52 52
Cambiar de escenas automáticamente	52
Cambiar el tipo de visualización del vúmetro	54

Referencia [Ritmos]	55
Acerca de la sección de ritmos	55
Reproducir patrones de percusión	56
Seleccionar y reproducir un patrón de percusión ···	56 57
Cambiar el programa de grupo de percusión/bajo	57
Crear una canción de percusión	58
Entrar información de patrón de percusión	58
Introducir información de acordes	60 62
Introducir otra información	62
Reproducir una canción de percusión	63
Editar una canción de percusión	64
Transponer toda la canción de percusión	64 65
Borrar la canción de percusión	65
Crear un patrón de percusión original	66
Selecciona la pista que desee grabar	66
de percusión	67
Especificar el acorde de un patrón de percusión …	69
Editar un patrón de percusión	70
de percusión y de la programación de bajo	70
Copiar un patrón de percusión	71
Editar el nombre de un patrón de percusión	71 71
Importar patrones de percusión y la	11
canción de percusión desde otro provecto	72
Editar diferentes ajustes de la sección de percusión	ı
Decendimiente bésico	72
Cambiar la longitud de la cuenta previa (COUNT)	73
Cambiar el volumen del metrónomo (CLICK)	73
Ajustar la sensibilidad de los pads (PAD SENS)	73
(MEMORY)	73
Referencia [Efectos]	74
Acerca de los efectos	74
Efecto de inserción	74 74
Litilizar el efecto de inserción	75
Acerca de los patches del efecto de inserción	75
Cambiar la ubicación de inserción del efecto de inserción	76
Aplicar el efecto de inserción sólo a la señal de	/0
monitorización	76
Seleccionar el patch para los efectos de inserción	77 78
Guardar un patch de efectos de inserción	78 80
Editar el nombre de un patch de efectos de inserción	
l Itilizar los efectos do onvía/ rotorno	81 81
Acerca de los patches de efectos de envío/retorno ···	81
Seleccionar un patch de efectos de envío/retorno	81
Editar un patch de efectos de envío/retorno	82 83
Editar el nombre de un patch de efectos de	05
envío/retorno	83
importar patches de otro proyecto	ō4

Referencia [Proyecto]	85
Acerca de los proyectos	85
Operaciones del proyecto	85
Procedimiento básico	85
Cargar un proyecto (PROJECT SELECT)	86
Comprobar el tamaño del proyecto / la capacidad	
disponible en el disco duro (PROJECT SIZE)	86
Duplicar un proyecto (PROJECT COPY)	· 87
Editar el nombre del proyecto	. 01
(PROJECT NAME)	. 87
Proteger un proyecto (PROJECT PROTECT)	• 87
Almacenar un proyecto (PROJECT STORE)	• 88
Referencia [MIDI]	89
Acerca de MIDI	89
Lo que puede hacer utilizando MIDI	• 89
Acerca de los conectores MIDI	• 89
Definir ajustes MIDI	90
Ajustar el canal MIDI de percusión/ bajo	50
(DRUM CH / BASS CH)	• 90
Especificar la transmisión de los mensajes del reloj	00
Especificar la transmisión de los mensaies	• 90
del puntero de posición de la canción (SPP)	• 91
Especificar la transmisión de los	0.1
mensajes Inicio/Parar/Continuar (COMMAND) ····	• 91
Referencia [Otros]	92
Referencia [Otros] Cambiar las funciones de la pedalera	<b>92</b> 92
Referencia [Otros] Cambiar las funciones de la pedalera Utilizar el afinador	<b>92</b> 92 92
Referencia [Otros] Cambiar las funciones de la pedalera Utilizar el afinador Evitar la copia digital de su cinta master	<b>92</b> 92 92 93
Referencia [Otros] Cambiar las funciones de la pedalera Utilizar el afinador Evitar la copia digital de su cinta master	92 92 92 93
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MPS, 1044	92 92 92 93 93 95
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044	92 92 93 93 95 95
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción	92 92 93 93 95 95 96
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas durante la grabación	92 92 93 93 95 95 95 96 96 96
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas con los efectos	92 92 93 93 95 95 96 . 96 . 96 . 96
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo	92 92 93 93 95 95 95 96 96 96 96 96 97 97
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas con los efectos     Problemas con MIDI     Otros problemas	92 92 92 93 95 95 96 96 96 96 96 97 97 97
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas	92 92 93 95 95 96 96 96 96 97 97 97 97
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas     Eista de parámetros/tipo de efectos     Efecto de inserción	92 92 93 95 95 96 96 96 96 96 97 97 97 97 98 98
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas     Lista de parámetros/tipo de efectos     Efecto de inserción     Efecto de inserción	<b>92</b> 92 93 95 95 96 96 96 96 96 97 97 97 97 98 98 105
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas     Lista de parámetros/tipo de efectos     Efecto envío / retorno     Lista de patches de efectos	92 92 93 95 95 96 96 96 96 97 97 97 98 98 105
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas     Lista de parámetros/tipo de efectos     Efecto envío / retorno     Lista de patches de efectos     Lista de patrones	92 92 93 95 95 96 96 96 96 97 97 97 97 98 98 105 106
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas     Lista de parámetros/tipo de efectos     Efecto de inserción     Efecto de parámetros/tipo de efectos     Lista de patches de efectos     Lista de patrones     Lista de latito de percusión / programa de bajo	92 92 93 95 95 96 96 96 96 96 97 97 97 97 98 98 98 98 105 106 109
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas durante la grabación     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas     Lista de parámetros/tipo de efectos     Efecto envío / retorno     Lista de patches de efectos     Lista de patrones     Lista del kit de percusión / programa de bajo     Tabla de correspondencias	92 92 93 95 95 96 96 96 97 97 97 97 97 97 97 97 105 106 109 113
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas durante la grabación     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas     Lista de parámetros/tipo de efectos     Efecto de inserción     Efecto de inserción     Lista de patches de efectos     Lista de patrones     Lista de la kit de percusión / programa de bajo     Tabla de correspondencias     de instrumento Pad/Nota#	92 92 93 95 95 96 96 96 96 97 97 97 98 97 97 98 105 106 109 113
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas durante la grabación     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas     Lista de parámetros/tipo de efectos     Efecto de inserción     Efecto envío / retorno     Lista de patches de efectos     Lista del kit de percusión / programa de bajo     Tabla de correspondencias     de instrumento Pad/Nota#     Implementación MIDI	92 92 93 95 95 96 96 96 96 97 97 97 97 98 98 98 105 106 109 113 114
Referencia [Otros]     Cambiar las funciones de la pedalera     Utilizar el afinador     Evitar la copia digital de su cinta master     Evitar la copia digital de su cinta master     Apéndices     Especificaciones del MRS-1044     Solucionar problemas     Problemas durante la reproducción     Problemas durante la grabación     Problemas con los efectos     Problemas con la sección de ritmo     Problemas con MIDI     Otros problemas     Lista de parámetros/tipo de efectos     Efecto de inserción     Efecto de parámetros/tipo de efectos     Lista de patches de efectos     Lista de patrones     Lista de patrones     Lista del kit de percusión / programa de bajo     Tabla de correspondencias     de instrumento Pad/Nota#     Implementación MIDI	92 92 93 95 95 96 96 97 97 97 97 97 98 97 97 106 109 113 114 116 117

• MIDI es una marca comercial registrada de AMEI.

## Introducción

## Descripción general

Gracias por adquirir el *estudio de grabación multipista ZOOM MRS-1044* (al que a partir de ahora nos referiremos como "*el MRS-1044*"). El MRS-1044 es una estación de trabajo digital de audio con funciones como las descritas a continuación.

### Aúna todas las funciones necesarias para la producción musical

Todas las funciones que necesita para la producción musical - grabador en disco duro, equipo de percusión/bajo, mezclado, efectos y mucho más - las encontrará en el MRS-1044. Desde la creación de pistas de ritmos hasta procesos de grabación multipista y mezcla, con el MRS-1044 lo podrá llevar a cabo sin problemas.

## Grabador de 10 pistas x 10 tomas

La sección del grabador cuenta con seis pistas monoaurales y dos pistas estéreo, para un total de 10 pistas. Puede grabar simultáneamente HASTA dos pistas y reproducir de forma simultánea hasta 10 pistas. Cada pista tiene hasta 10 pistas virtuales (V-take). Para las partes importantes como voces o solos de guitarra, puede cambiar de pistas virtuales a grabar múltiples tomas. Cuenta también con una amplia gama de funciones de edición, con lo que puede copiar o mover datos de audio.

### La función de rebote permite grabación ping-pong de hasta 10 pistas simultáneamente

La función de rebote facilita la combinación de pistas múltiples en una o dos pistas con unas pocas pulsaciones. Incluso cuando no tenga pistas libres, puede reproducir hasta 10 pistas de forma simultánea y combinarlas en dos pistas.

### La sección de Ritmo se puede utilizar como ritmo guía o acompañamiento

La sección de ritmos cuenta con 255 tipos de patrones de acompañamiento que usan el generador interno de sonidos de percusión + bajos. De esta forma se puede sincronizar con el grabador o utilizarlo como ritmo guía independiente. También puede programar la reproducción de acordes o patrones para crear el acompañamiento de ritmo para una canción sin usar ninguna de las pistas de audio.

## Sección del mezclador con muchas funciones

El mezclador interno digital cuenta con trece canales: 2 grupos de percusión, 1 bajo, y 10 pistas. El nivel, la panoramización y los ajustes de EQ de cada canal se pueden guardar como una "escena." Una escena guardada se puede recuperar manualmente cuando lo desee, o activarla automáticamente en un punto determinado de una canción.

#### Efectos versátiles

Como efectos internos, el MRS-1044 proporciona un "efecto de inserción" que se puede insertar en una ruta de señal específica y de un "efecto de envío/retorno " que se utiliza a través del envío/retorno del mezclador. Los efectos pueden usarse en una amplia variedad de formas, desde la modificación del tono al grabar una pista, hasta el procesamiento espacial o masterización durante la mezcla.

#### Excelentes posibilidades de ampliación

Está prevista la comercialización de unas tarjetas USB y SCSI opcionales, con las que se podrán transferir los datos entre el MRS-1044 y un ordenador PC o una fuente de almacenamiento externa. De esa forma se facilitará la copia de seguridad / recuperación de datos, para gestionar los datos de audio y ritmos así como para actualizar el sistema.

Para aprovechar plenamente las ventajas y versatilidad del MRS-1044 y para garantizar un funcionamiento satisfactorio y libre de problemas, es aconsejable que lea este manual detenidamente. Guarde este manual en lugar seguro junto con la tarjeta de garantía.

## Introducción al MRS-1044

En general, el MRS-1044 está dividido internamente en las siguientes cuatro secciones.

#### • Sección del Grabador

Graba y reproduce audio.

#### • Sección de Ritmos

Utiliza el generador de sonidos interno de percusión / bajo para generar ritmos.

#### • Sección del Mezclador

Mezcla las señales de la sección del grabador y de la sección de ritmo y las entrega desde los jacks de salida estéreo.

#### • Sección de efectos

Procesa las señales de entrada o las señales de la sección del mezclador. El MRS-1044 le permite usar dos efectos: un efecto de inserción y un efecto de envío / retorno.

En el siguiente diagrama se aprecia la relación entre el flujo de las señales entre las secciones.

Ahora, veamos cada sección en detalle.

## Sección del Grabador

La sección del Grabador del MRS-1044 tiene diez pistas: seis pistas monoaurales (pistas 1 - 6) y dos pistas estéreo (pistas 7/8 y 9/10). Puede reproducir simultáneamente hasta diez pistas y grabar de forma simultánea 2 pistas.

Cada pista 1 – 10 tiene 10 pistas virtuales (a las que nos referiremos como "V-takes "), y para cada pista puede seleccionar una toma para grabar / reproducir (Uso de las V-Takes  $\rightarrow$  p.35). Por ejemplo, puede grabar solos de guitarra en V-takes y luego compararlas para seleccionar la mejor.





Introducción

## Sección de Ritmo

La sección de ritmo del MRS-1044 tiene 255 patrones de acompañamiento (con una longitud de varios compases) que usan el generado interno de percusión / bajos. (Son los denominados "patrones de ritmo.") Los patrones de ritmo se pueden tocar de forma independiente, o en sincronía con el grabador.



## Sugerencia

También puede crear patrones originales utilizando hasta ocho pads situados en el panel frontal o utilizando MIDI.

Puede arreglar patrones de ritmo en el orden de reproducción que desee y programar acordes y tempo para crear el acompañamiento de ritmo para una canción completa. (Es la denominada "canción de ritmo.") De esta forma podrá construir el acompañamiento de ritmo para una canción utilizando cualquier pista de audio.

## Sección del Mezclador

La salida de las pistas 1 - 6, 7/8 y 9/10 del grabador y la salida de sonidos de percusión + bajos están asignadas a los canales 1 - 6 de la sección del mezclador, los canales 7/8, los canales 9/10, el canal DRUM y el canal BASS respectivamente. Para cada canal puede controlar de forma independiente los siguientes parámetros.

- Volumen
- Panoramización
- EQ de 2 bandas
- Enviar nivel al efecto de envío / retorno
- Emudecer activado/desactivado

## Sección de efectos

El MRS-1044 cuenta con dos tipos de efectos: un "efecto de inserción" y un efecto de "envío / retorno". Estos dos pueden usarse simultáneamente. Estos dos efectos tienen distintas características, tal como se describe a continuación.

## Efecto de inserción

Este efecto se usa insertándolo en una ruta de señal específica. Puede seleccionar una de las tres siguientes situaciones en donde insertar el efecto.

- Inmediatamente después del jack de entrada (ajuste por defecto)
- (2) El canal deseado del mezclador
- (3) Inmediatamente delante del deslizador MASTER

Por defecto, el efecto de inserción se inserta inmediatamente después del jack de entrada (1) tal como se indica en el diagrama de la p.6, lo que permite modificar directamente la señal que se registrará en la pista. Cambiando su posición de (2) ó (3), puede procesar una pista específica o toda la canción durante la mezcla.

#### Efecto envío / retorno

Este efecto está internamente conectado al envío / retorno de la sección del mezclador. Existen dos tipos de efectos, reverberación y chorus/delay, y pueden usarse de forma simultánea.

La profundidad del efecto envío / retorno se ajusta por medio del nivel de envío de cada canal del mezclador. Al subir el nivel de envío se produce una reverberación un efecto más pronunciado de reverberación o chorus/delay en ese canal.

## Las partes del MRS-1044 y lo que hacen

## Panel frontal



Sección de Ritmo (→ p.9)

Sección de deslizadores ( $\rightarrow$  p.10)

Sección de Transporte (→ p.12)



## (1) Indicadores [PEAK]

Indican si se distorsiona la señal de entrada (fuente) de los jacks [INPUT 1] e [INPUT 2]. Los indicadores se ilumina -6 dB por debajo del nivel en el que el sonido se empieza a distorsionar.

## (2) Controles [INPUT 1]/[INPUT 2]

Estos controles ajustan la sensibilidad de la señal de entrada de los jacks [INPUT 1] e [INPUT 2].

## (3) Teclas [ON/OFF]

Estas teclas activan / desactivan [INPUT 1] e [INPUT 2]. Activados (on), la tecla se ilumina.

## (4) Control [REC LEVEL]

Este control ajusta el volumen de la señal de entrada de los jacks [INPUT 1] e [INPUT 2].

## (5) Indicado [CLIP]

Este indicador se ilumina si se corta la señal que pasa por el control [REC LEVEL].

## Sección de efectos (1) (2) (3)



## (1) Tecla [EFFECT]

Esta tecla permite acceder a una pantalla en la que puede ver o seleccionar el patch (los ajustes de los efectos almacenados) que están seleccionados para el efecto interno.

### (2) Tecla [BYPASS/TUNER]

Esta tecla permite seleccionar entre el efecto insertado y la función Tuner. La tecla se ilumina cuando el efecto insertado se desvía. La tecla parpadea al usar la función Tuner.

### (3) Tecla [INPUT SOURCE]

Esta tecla se usa conjuntamente con la tecla [ON/OFF] o con las teclas de estado para seleccionar la posición en que se va a insertar el efecto.

#### (4) Teclas ALGORITHM

Use estas cuatro teclas para seleccionar el algoritmo de inserción de efectos (la combinación de los módulos de efecto). Se iluminará la tecla del algoritmo seleccionado.

- Tecla [GUITAR/BASS]
- Tecla [MIC]
- Tecla [LINE]
- Tecla [MASTERING]

### (5) Teclas MODULE

Use estas cinco teclas para cambiar cada módulo de efecto para activar / desactivar el efecto, o para seleccionar un módulo de efecto. Con la excepción de la tecla [TOTAL], se iluminará la tecla del módulo actual activo.

- Tecla [COMPRESSOR]
- Tecla [PRE AMP/DRIVE]
- Tecla [EQUALIZER]
- Tecla [MODULATION/DELAY]
- Tecla [TOTAL]

### (6) Tecla [CHORUS/DELAY]

Este es el chorus/delay del efecto de envío / retorno. Al pulsar esta tecla se accede a una pantalla en que puede visualizar o seleccionar el patch seleccionado. Esta tecla se oscurecerá si se desactiva chorus/delay.

## (7) Tecla [REVERB]

Este es la reverberación del efecto de envío / retorno. Al pulsar esta tecla se accede a una pantalla en que puede visualizar o seleccionar el patch seleccionado. Esta tecla se oscurecerá si se desactiva reverberación.



## (1) Tecla [RHYTHM]

Use esta tecla para grabar un patrón de ritmo o crear una canción de ritmo. Al pulsar esta tecla para que se ilumine, la sección de ritmo se desconectará de la sección del grabador con lo que la sección de ritmo podrá operar de forma independiente.

## (2) Tecla [SONG] (3) Tecla [PATTERN]

Estas teclas cambian la sección de ritmo entre "Rhythm Song mode" y "Rhythm Pattern mode." La tecla [SONG] se ilumina cuando selecciona el modo Rhythm Song, y la tecla [PATTERN] se ilumina si selecciona el modo Rhythm Pattern.

### (4) Tecla [DRUM/BASS]

Esta tecla permite acceder a la pantalla en que puede seleccionar las pistas (pistas de percusión / bajo) que se asignarán a los pads 1 - 8.

## (5) Tecla [BANK]

Esta tecla permite acceder a la pantalla en que puede seleccionar la combinación de sonidos (el "pad bank") que se asignarán a los pads 1 - 8 **(10)**.

## (6) Tecla [INSERT/DELETE]

#### (7) Tecla [ERASE]

Estas teclas se usan para editar una canción de ritmo o un patrón de ritmo.

### (8) Tecla [KIT/PROG]

Esta tecla permite acceder a la pantalla en que puede cambiar los sonidos de percusión o de bajo usados en la sección de ritmos.

#### (9) Tecla [TEMPO]

Esta tecla permite acceder a la pantalla desde la que puede ver o cambiar el tempo del patrón de ritmo o de la canción de ritmo.

### (10)Pads 1 - 8

Estos pads reproducen los sonidos de percusión o de bajo usados por la sección de ritmos.



### (1) Pantalla

Muestra la posición actual en la canción, el nivel de señal de varios canales del mezclador, los valores de los ajustes internos y otros datos necesarios para el funcionamiento. El contenido de la pantalla cambia en función del estado de funcionamiento.

## (2) Control [LCD CONTRAST]

Ajusta el contraste de la pantalla.

### (3) Tecla [PROJECT/UTILITY]

Esta tecla se usa para acceder a una variedad de funciones y ajustes, como cargar o guardar un proyecto o a las funciones de edición de pistas.

### (4) Indicador [ACCESS]

Al leer del disco duro o al escribir en él, este indicador se iluminará.

### (5) Tecla [V-TAKE]

Esta tecla permite acceder a una pantalla en que puede seleccionar entre las pistas virtuales (V-take) de cada pista del grabador (1 - 10).

### (6) Tecla [BOUNCE]

Esta tecla es el conmutador para activar / desactivar la función Bounce que se usa para combinar múltiples pistas.

### (7) Tecla [TIME BASE]

Esta tecla cambia el contador de pantalla entre el tiempo y el compás.

### (8) Tecla [SCENE]

Esta tecla se usa para guardar los ajustes actuales del mezclador como una "escena" o para recuperar una previamente grabada (Función Scene).

## Sección de los Deslizadores

### (1) Teclas de estado DRUM/BASS

Estas teclas se usan principalmente para activar el enmudecimiento (tecla sin iluminar) o apagar (tecla iluminada en verde) para los canales de percusión y bajo.

#### (2) Teclas de estado 1-6, 7/8, 9/10

Estas teclas se usan para activar / desactivar el enmudecimiento de los canales 1 - 6, 7/8, y 9/10 y para seleccionar las pistas de grabación. Cada vez que pulsa una tecla de status, la tecla sigue el ciclo de iluminada en verde(canal = enmudecimiento apagado)  $\rightarrow$  apagada (canal = enmudecimiento activado)  $\rightarrow$  iluminada en rojo (seleccionada como pista de grabación).

#### (3) Teclas de estado MASTER

Esta tecla se usa para seleccionar el deslizador MASTER para ajustes internos.



### (4) Deslizadores (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10, MASTER)

Los deslizadores DRUM/BASS ajustan el volumen de los canales de percusión / bajo, y los deslizadores 1 - 6, 7/8, 9/10 ajustan el volumen de los canales 1 - 6, 7/8, 9/10. El deslizado MASTER ajusta el volumen general que se entrega desde los jacks [OUTPUT].







Estas cinco teclas se usan para acceder a las pantallas en las que puede modificar los ajustes como la panoramización, EQ y la profundidad del efecto de envío / retorno para cada canal del mezclador.

- Tecla [EQ HIGH]
- Tecla [EQ LOW]
- Tecla [CHORUS/DELAY SEND]
- Tecla [REVERB SEND]
- Tecla [PAN]



## (1) Tecla [AUTO PUNCH IN/OUT]

Esta tecla se usa para realizar ajustes en la función "Auto Punch-in/out" lo que le permite re-grabar una parte específica de una pista. La tecla se ilumina cuando la función Auto Punch-in/out está activada.

### (2) Tecla [A-B REPEAT]

Esta tecla se usa para realizar ajustes en la función "A-B Repeat " con la que se consigue repetir de forma indefinida una parte específica de una pista. La tecla se ilumina cuando la función A-B Repeat está activada.

## (3) Tecla [CLEAR]

Esta tecla borra la marca colocada en la posición actual.

### (4) Teclas MARKER [I◄◀]/[▶►I]

Estas teclas mueven la marca que precede o sigue a la posición actual.

#### (5) Tecla [MARK]

Esta tecla coloca una marca en la posición actual. Pulsando la tecla [MARK] en la posición en la que ya existe una marca asignada, puede acceder a una pantalla en la que puede asignar una escena a la marca.

## (6) Teclas de cursor $[\blacktriangle]/[\checkmark]/[\checkmark]/[\leftarrow]$

Estas teclas se usan para cambiar entre pantallas, o para mover el área marcada en la pantalla.

#### (7) Dial

Se usa principalmente para modificar el valor de un ajuste.

#### (8) Tecla [EDIT]

Use esta tecla cuando desee editar los ajustes de los efectos internos, o para editar una canción / patrón de ritmo.

#### (9) Tecla [UNDO/REDO]

Esta tecla se usa para capturar los datos grabados de una pista o para intercambiarlos con el contenido de la pista actual.

#### (10)Tecla [EXIT]

Esta tecla se usa para cancelar la ejecución de una función o para regresar a la pantalla anterior.

### (11)Tecla [ENTER]

Esta tecla se usa para confirmar una selección o para ejecutar una función.

## Sección de Transporte



### (1) Tecla ZERO [I44]

Esta tecla regresa a la posición de inicio de una canción (la posición cero del contador).

#### (2) Tecla REW [44]

Esta tecla retrocede la posición actual en pasos de un segundo (o en pasos de un tiempo). Pulse o mantenga pulsada la tecla para rebobinar rápidamente.

#### (3) Tecla FF [▶▶]

Esta tecla avanza la posición actual en pasos de un segundo (o en pasos de un tiempo). Pulse o mantenga pulsada la tecla para avanzar rápidamente.

#### (4) Tecla STOP [■]

Detiene la canción. Para activar la función Scrub, mantenga pulsada esta tecla y pulse PLAY [▶].

#### (5) Tecla PLAY [►]

Esta tecla toca la canción desde la posición actual.

### (6) Tecla REC [●]

Use esta tecla para grabar, para grabar un patrón de ritmo o para empezar a crear una canción de ritmo.



## (1) Jacks [INPUT 1]

Son los jacks de entrada para INPUT 1. Seleccione y use uno de estos tres jacks.

 BALANCE: Se trata de un jack XLR balanceado al que puede conectar un micro o un dispositivo de nivel de línea.

- UNBALANCE: Se trata de un jack no balanceado al que puede conectar un micro o un dispositivo de nivel de línea.
- GUITAR/BASS: Se trata de un jack pone al que puede conectar directamente una guitarra eléctrica tipo pasivo o un bajo.

## Νοτα

Estos jacks tienen prioridad en el orden GUITAR/BASS  $\rightarrow$  UNBALANCE  $\rightarrow$  BALANCE. Por ejemplo, si están los tres conectados, el seleccionado será GUITAR/BASS.

## (2) Jacks [INPUT 2]

Estos jacks son los jacks de entrada para INPUT 2. Al conectar un dispositivo de salida estéreo, use estos jacks en conjunción con los jacks [INPUT 1]. Seleccione y use uno de estos dos jacks.

- BALANCE: Se trata de un jack XLR balanceado al que puede conectar un micro o un dispositivo de nivel de línea.
- UNBALANCE: Se trata de un jack no balanceado al que puede conectar un micro o un dispositivo de nivel de línea.

## Νοτα 🔘

Si se utilizan ambos jacks, se seleccionará UNBALANCE.

## (3) Jacks [OUTPUT]

Estos jacks entregan la señal que ha pasado por el deslizador MASTER. Puede usar estos tres jacks de forma simultánea.

- MASTER: Son los jacks de salida analógica RCA.
- PHONES: Se pueden conectar unos auriculares estéreo a este jack. Use este mando situado junto al jack para ajustar el volumen de los auriculares.
- DIGITAL: Se trata de un jack de salida digital de tipo óptico.

## (4) Jack [EXP PEDAL]

Puede conectar a este jack un pedal de expresión que se vende por separado (ZOOM FP01, FP02).

### (5) Jack [FOOT SW]

Puede conectar a este jack un pedal de expresión que se vende por separado (ZOOM FS01).

## (6) Conector [MIDI IN]

Este conector admite mensajes MIDI.

## (7) Conector [MIDI OUT]

Este conector permite enviar mensajes MIDI.

### (8) Teclas [PHANTOM ON/OFF]

Al activar este conmutador, se suministra una alimentación de +48V phantom a los dos jacks [INPUT 1/2] BALANCE.



Si conecta dispositivos que no necesitan de una alimentación phantom a los jacks [INPUT 1/2] BALANCE, debe desactivar este conmutador.

## (9) Conmutador [POWER]

Activa o desactiva el MRS-1044.



Al desactivar el MRS-1044, debe hacerlo con la Conmutador [POWER]. Si lo desactiva simplemente desconectando el adaptador de CA, perderá los cambios o contenidos previamente grabados.

## (10)Jack [DC 12V]

Conecte a este jack el adaptador de CA.



Esta ranura está destinada a la instalación de una tarjeta SCSI o USB que se vende por separado (distribución en breve).

Panel lateral

## Conexiones

Conecte los instrumentos, dispositivos de audio, y dispositivos MIDI tal como se indica en el siguiente diagrama.



Al conectar dispositivos estéreo como sintetizadores o reproductores de CDs, conecte la salida L del dispositivo externo al jack [INPUT 1] y la salida R al jack [INPUT 2].

DC 12V

PO

## Escuchar las canciones de demostración

Al salir de fábrica, el disco duro del MRS-1044 contiene varias canciones de demostración. Después de realizar las conexiones, active la alimentación y escuche las canciones de demostración.

## Activar el equipo

Cómo activar el MRS-1044 y el resto de equipos.

- 1. Compruebe que el adaptador de CA, los instrumentos y el sistema de audio (o los auriculares estéreo) estén correctamente conectados al MRS-1044. (Para más detailes acerca de las conexiones, consulte  $\rightarrow$  p.14.)
- 2. Pulse la Conmutador [POWER] en el panel posterior para activar el MRS-1044.



## Sugerencia

Si hay instrumentos electrónicos conectados a los jacks [INPUT 1]/[INPUT 2], active los equipos en el orden : instrumentos electrónicos  $\rightarrow$  MRS-1044.

**3.** Active el sistema de audio conectado a los jacks [MASTER].

## Seleccione una canción de demostración

El disco duro del MRS-1044 contiene varias canciones de demostración. A continuación se describe cómo cargar una canción de demostración desde el disco duro.

#### 1. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."



## Sugerencia

En el MRS-1044, los datos para una canción (incluyendo las de demostración) se gestionan en unidades denominadas "proyectos." Al cargar un proyecto, se reproduce el estado completo en el que la canción fue grabada.

#### 2. Pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá "PROJECT SELECT".



### 3. Pulse la tecla [ENTER] de nuevo.

Ahora puede seleccionar entre los proyectos guardados en el disco duro interno.



Número del provecto

### 4. Gire el dial para seleccionar el proyecto de una canción de demostración.

## Ο ΝΟΤΑ Ο

Los proyectos números 992 y siguientes no son canciones de demostración; son proyectos que contienen material para usar en la "Introducción" que empieza en la página 17, o proyectos desde los que puede importar patrones de ritmos.

#### 5. Pulse la tecla [ENTER].

Se cargará el proyecto seleccionado.

## Reproducir la canción de demostración

Después de finalizar la carga de la canción de demostración, ésta es la forma para reproducirla.

#### 1. Baje el volumen del sistema de audio.

Si escucha desde unos auriculares conectados a los jacks [OUTPUT] (PHONES), baje el volumen con el mando situado junto al jack.

#### 2. Pulse la tecla PLAY [>] de la sección de transporte.

La canción de demostración empezará a reproducirse.



3. Suba el volumen del sistema de audio (o el mando junto al jack [OUTPUT] (PHONES)) a un nivel confortable.

 Si desea ajustar el volumen de pistas individuales, use los deslizadores 1 – 6, 7/8 y 9/10. Si desea ajustar el volumen de toda la canción, use el deslizador MASTER.



Inmediatamente después de cargarse la canción de demostración (proyecto), se ajustará automáticamente de cada pista de toda la canción sin tener en cuenta las posiciones físicas de los deslizadores. Cuando mueva un deslizador, el volumen se ajustará de inmediato a la nueva posición del deslizador.

## 💽 Sugerencia 💽

Para un proyecto que use una sección de ritmo, use el deslizador DRUM para ajustar el volumen del sonido de percusión y deslizador BASS para ajustar el volumen del sonido de bajo.

## Para detener la canción de demostración, pulse la tecla STOP [■].



## 🕒 Sugerencia 🚺

Con la canción detenida, puede pulsar la tecla ZERO[I◀] para colocarse al comienzo de la canción. O puede pulsar las teclas REW[◀]/ FF[▶] para rebobinar / avanzar en pasos de un segundo.

## Desactivar el equipo

Para desactivar el MRS-1044 y los equipos periféricos conectados al mismo, hágalo en el mismo orden pero en sentido inverso con que los ha activado.

Desactive el sistema de audio (o baje al mínimo el volumen).

#### 2. Pulse el conmutador [POWER] del panel posterior.

En general, el proyecto se guardará automáticamente en el

disco duro interno y luego se desactivará. La próxima vez que active el equipo, se cargará automáticamente el último proyecto en el que haya estado trabajando.



Las canciones de demostración tienen un ajuste de protección que impide que los datos sean sobrescritos. Por esta razón, el proyecto no se guardará al desactivar el equipo después de cargar una canción de demostración.



- Debe seguir este método para desactivar el MRS-1044. Si desactiva el equipo desconectando el conector del adaptador de CA del jack [DC 12V], o desconectando del conecto del adaptador de CA de la toma de corriente, el proyecto no se guardará y los cambios que haya realizado se perderán.
- En particular, nunca debe desconectar el adaptador de CA mientras el indicador de acceso de la sección de la pantalla esté iluminado. Si lo hace, puede dañar el disco duro interno, provocando la pérdida de datos para siempre.

## Presentación

Esta sección explica el proceso de grabación de instrumentos en pistas mientras escucha el acompañamiento producido por la sección de percusión y finalmente se completa la mezcla de dos canales.

Esta presentación está dividida en los siguientes pasos 1 - 4. Siguiendo estos pasos en orden, podrá experimentar todo el proceso, desde la grabación de las primeras pistas hasta que se completa la canción.

#### • Paso 1: Preparaciones antes de grabar

Haga las preparaciones de grabación para la presentación.

#### • Paso 2: Grabar la primera pista

Grabe la primera pista mientras escucha el acompañamiento de la sección de percusión.

#### • Paso 3: Overdubbing

Grabe (sobregrabar) la segunda y las siguientes pistas mientras escucha las pistas grabadas anteriormente y el acompañamiento de la sección de percusión.

#### • Paso 4: Mezcla

Mezcle la sección de percusión y las pistas que ha grabado en el grabador, en la mezcla estéreo de dos canales, para crear la canción final.

## Paso 1: Preparaciones antes de grabar

En este paso, cargaremos un proyecto en el cuál se ha programado previamente un acompañamiento de la sección de percusión, ajustaremos el volumen de la sección de percusión y haremos las preparaciones para la grabación.

## Preparaciones

Tal como se describe en la página 14, conecte el sistema de audio a los jacks [OUTPUT] (MASTER). Si utiliza auriculares, conéctelos a los jacks [OUTPUT] (PHONES).

## 1-1: Cargar un proyecto

En el MRS-1044, todos los datos necesarios para reproducir una canción que haya creado (por ejemplo, el contenido grabado de las pistas y los ajustes de la sección del mezclador) se gestionan en unidad de un "proyecto".

Cada proyecto contiene la siguiente información.

- Toda la información grabada de la sección del grabador
- Ajustes de la sección de mezcla
- Ajustes de la sección de percusión
- Ajustes de los efectos internos
- Otros ajustes como escenas, marcas, y ajustes relacionados con MIDI

### 🔄 Sugerencia 🚺

También puede guardar varios proyectos en el disco duro interno. Cargando un proyecto que ha cargado previamente, puede recuperar el mismo estado en el cuál ese proyecto se guardó por última vez.

Si desea grabar en el MRS-1044, deberá empezar cargando un proyecto existente o creando un nuevo proyecto inicializado.

El MRS-1044 se distribuye con su disco duro, que contiene un proyecto de muestra en el cuál el acompañamiento de la sección de percusión para esta introducción ya está programado. Utilice el siguiente procedimiento para cargar este proyecto de muestra.

Active los equipos en orden, primero el MRS-1044 y después el sistema de audio.

POWER

Si el MRS-1044 está activado, se cargará automáticamente el proyecto que grabó por última vez. Aparece la siguiente pantalla.



La pantalla que aparece primero al activar el equipo se denomina "pantalla principal." La pantalla principal es el punto de partida para todas las operaciones.

## Sugerencia 🚺

Si ha pulsado una o más teclas para pasar de pantalla, puede pulsar varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

## 2 En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."



## 3 Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú del proyecto. Aquí podrá seleccionar varios elementos para trabajar con proyectos, por ejemplo cargar o guardar un proyecto.



## 4 Compruebe que la pantalla muestra el mensaje "PROJECT SELECT" y pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Ahora podrá seleccionar entre los proyectos del disco duro.



Gire el dial para seleccionar el proyecto con el nombre "Muestra 1" (número 992) y pulse la tecla [ENTER].



Aparecerá en pantalla el mensaje "LOADING" durante unos segundos y después reaparecerá la pantalla principal. La pantalla indicará el número y el nombre del proyecto cargado.

## **1-2:** Reproducir el acompañamiento de la sección de percusión

La sección de percusión del MRS-1044 contiene un generador de sonido de percusión y un generador de sonido de bajo que pueden utilizarse para obtener un acompañamiento. Un proyecto que se ha creado recientemente contiene 255 patrones de acompañamiento distintos (denominados "patrones de percusión") que utilizan estos sonidos de percusión y bajo, que consisten en muchos compases. Estos patrones de percusión se pueden reproducir en sincronización con el grabador y utilizarse como percusiones de ejemplo al grabar en una pista.

Además, puede arreglar patrones de percusión en el orden de reproducción especificado y programar los acordes y tempo para crear el acompañamiento para una canción completa. (Es la denominada "canción de percusión.")

En el proyecto que ha cargado en el paso 1-1, ya se ha programado una canción de percusión simple. Aquí se indica cómo escucharla.





El sonido de percusión y de bajo de la sección de percusión se envían respectivamente al canal DRUM y al canal BASS del mezclador. Las teclas de estado DRUM/BASS activan y desactivan el enmudecimiento del canal, y los deslizadores DRUM/BASS ajustan el volumen de cada canal.

Si las teclas de estado del DRUM/BASS están oscurecidas, significa que el enmudecimiento está activado. Pulse las teclas para que se iluminen (enmudecimiento desactivado).

## 2 Compruebe que la tecla [SONG] esté iluminada y pulse la tecla PLAY[►].



Cuando la tecla [SONG] está iluminada, el modo "modo de canción de percusión" está seleccionado, permitiéndole crear o reproducir una canción de percusión. Si pulsa la tecla PLAY [▶], empezará a reproducirse la canción de percusión.

## Sugerencia

En este momento también empezará a ejecutarse el grabador. Sin embargo, dado que todavía no ha grabado ninguna pista, no oirá ningún sonido.

## 3 Si es necesario, utilice los deslizadores DRUM/BASS para ajustar el balance del volumen.

Esta canción de percusión se utilizará como acompañamiento para las pistas que grabará en el paso 2. Ajuste el balance del volumen para una audición más agradable.



## Sugerencia

- Para más detalles acerca de la programación de su propia canción de percusión para crear un acompañamiento original, consulte la p.58.
- La información del tempo se ha introducido al principio de la canción de percusión para este proyecto. Consulte los detalles para cambiar la información del tempo en la p.62.

## 1-3: Guardar el proyecto

Antes de empezar a grabar las pistas, vamos a guardar el proyecto que ha cargado en el paso 1 - 2 (Muestra 1) del disco duro en su estado actual.



El proyecto actual se guardará automáticamente al cargar otro proyecto. Cree uno nuevo o pulse el conmutador [POWER] para desactivar el equipo.



Si se ha desactivado el MRS-1044 desconectando el adaptador de CA de la toma, o debido a una caída de la alimentación, todos los cambios realizados desde que guardó por última vez se perderán. Para evitar la pérdida de información debida a estas causas, le recomendamos que guarde periódicamente los cambios.



En la pantalla aparecerá "PROJECT."



Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú del proyecto.

3 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] hasta que aparezca el mensaje "PROJECT STORE" en la pantalla.



## Sugerencia

La(s) flecha(s) que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla indican qué teclas del cursor están disponibles en la pantalla visualizada actualmente.



Aparecerá la pantalla "PRJ STR SURE?", pidiéndole confirmación para guardar el proyecto.



## Pulse la tecla [ENTER] de nuevo.

Una vez guardado, volverá a la pantalla principal.

[Ejemplo de pentagrama: guitarras rítmicas 1]



## Paso 2: Grabar la primera pista

En este paso, grabará el acompañamiento de guitarra rítmica mostrado en el pentagrama (arriba) en la pista 1, mientras escucha el acompañamiento reproducido por la canción de percusión.

## Preparaciones

- Conecte la guitarra eléctrica al jack [INPUT 1] (GUITAR/BASS).
- Cargue el proyecto que ha guardado en el paso 1-3 (nombre del proyecto "Muestra 1," número del proyecto 992). Para información acerca de como cargar un proyecto, consulte la página 17.)

## 2-1: Ajuste la sensibilidad de la entrada y el nivel de grabación

Aquí se describe cómo ajustar la sensibilidad de la entrada adecuadamente para el instrumento conectado al jack [INPUT], y cómo ajustar el volumen de la señal de entrada (nivel de grabación).

## Pulse la tecla INPUT 1 [ON/OFF] para que la tecla se ilumine.

La tecla [ON/OFF] activa o desactiva el jack. Si la tecla está iluminada, el jack correspondiente estará activado.



Al grabar una fuente monaural, haga que la tecla [ON/OFF] se ilumine sólo para el jack al que está conectada la fuente. Al grabar una fuente externa estéreo (por ejemplo como un sintetizador) en estéreo, conecte las salidas L/R del instrumento a los jacks [INPUT 1/2] y active las teclas [ON/OFF] de INPUT 1 y 2.

## 🜑 Νοτα 🔘

No se pueden entrar simultáneamente tres o más canales de señales.



Ajuste el control [INPUT 1] para que el indicador [PEAK] se ilumine cuando toque el instrumento con más intensidad.





Ajuste el control [REC LEVEL] al máximo sin que el indicador [CLIP] se ilumine. El vúmetro (IN) situado en el centro de la pantalla muestra el nivel de señal actual.



## Sugerencia

Si no ha especificado una pista de grabación, la señal de entrada se enviará directamente al deslizador MASTER.

## 2-2: Ajuste el efecto de inserción

El MRS-1044 contiene dos tipos de efectos: un "efecto de inserción" que puede insertarse en una ruta de señal específica, y dos "efectos de envío/retorno" que pueden aplicarse a toda la canción utilizando el envío/retorno del mezclador.

En este ejemplo, grabaremos con el efecto de inserción aplicado a la guitarra conectada al jack [INPUT 1].

## 🔵 Sugerencia 🚺

Para más detalles acerca de cómo utilizar los efectos de envío/retorno, consulte la p.26

Pulse la tecla [EFFECT].



Se iluminará la tecla [EFFECT], y aparecerá una pantalla donde podrá seleccionar un patch para los efectos internos. Un "patch" es un grupo de ajustes pregrabados para un efecto interno. Un proyecto de nueva creación contiene patches para el efecto de inserción, y puede cambiar al instante los ajustes de efecto simplemente seleccionando uno de estos patches.

## 2 Utilice las teclas ALGORITHM para seleccionar un algoritmo para el efecto de inserción.



Un "algoritmo" es una combinación de módulos de efectos (efectos individuales) que el efecto de inserción permite utilizar simultáneamente. Los patches de efectos de inserción están organizados según su algoritmo. Esto significa que si selecciona un patch de efecto de inserción, empezará seleccionando el algoritmo apropiado para el instrumento a grabar, o para la finalidad deseada.

Existen los siguientes cuatro algoritmos.

- GUITAR/BASS: Un algoritmo apropiado para grabar guitarra/bajo.
- MIC: Un algoritmo apropiado para la grabación de voces o de micrófono.
- LINE: Un algoritmo apropiado principalmente para grabar instrumentos de salida estéreo, como sintetizadores o pianos eléctricos.

 MASTERING: Un algoritmo apropiado para procesar una señal de mezcla estéreo, como durante la mezcla.

Para este ejemplo, pulse la tecla [GUITAR/BASS] para seleccionar el algoritmo GUITAR/BASS. Se iluminará la tecla [GUITAR/BASS], y ahora podrá seleccionar patches que utilizan el algoritmo GUITAR/BASS.



## 🔲 Sugerencia 🚺

Para más detalles acerca de los algoritmos, consulte la p.75.



Para este ejemplo, seleccione el patch llamado "StrmBeat" (número 34).





Volverá a la pantalla principal.

🗖 Sugerencia 🚺

Si desea grabar sin enviar el sonido por el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER] en la pantalla principal para que se ilumine. Esto desviará el efecto de inserción. Si pulsa de nuevo la tecla [BYPASS/TUNER] se apagará, y se desactivará el desvío.

## 2-3: Seleccione una pista y grabe

Ahora ajustaremos el nivel de grabación, y grabaremos el sonido de la guitarra (con el efecto de inserción aplicado) en la pista 1.



Por defecto, el efecto de inserción se inserta antes del control [REC LEVEL]. Por esta razón, el nivel de grabación puede cambiar si cambia el patch de efectos de inserción. Reajuste el nivel de grabación después de

seleccionar el patch de efectos de inserción.



Con el grabador detenido, pulse repetidamente la tecla de estado 1 para que la tecla se ilumine en rojo.

Las teclas de estado 1 - 6, 7/8 y 9/10 se usan para activar/desactivar el enmudecimiento de los canales y para seleccionar la pista de grabación. Cada vez que pulse una tecla de estado, la tecla pasará por los siguientes estados: iluminada en verde (canal= enmudecimiento desactivado)  $\rightarrow$  apagada (canal= enmudecimiento activado)  $\rightarrow$ iluminada en rojo (seleccionada como pista de grabación). Cuando la tecla de estado 1 pasa de verde a rojo, de modo que la pista 1 queda seleccionada como pista de grabación, el direccionamiento de la señal de entrada cambiará de la forma siguiente.

#### Cuando no ha seleccionado una pista de grabación



#### Sugerencia

El número de pistas que pueden grabarse de manera simultánea está limitado a dos pistas monoaurales o a una pista estéreo. Si desea grabar en estéreo en las pistas 1 - 6, seleccione las pistas de grabación pulsando simultáneamente las teclas de estado en una combinación de 1/2, 3/4 ó 5/6.

Pulse la tecla PLAY [▶] y, mientras escucha la canción de percusión, utilice el deslizador 1 para ajustar el nivel de control de la guitarra.



La utilización del deslizador 1 simplemente cambia el nivel de monitorización de la fuente de grabación, y no afectará al nivel de grabación. Si es necesario, puede utilizar los deslizadores DRUM/BASS para ajustar el balance del volumen con la canción de percusión. Cuando termine de ajustar el nivel de control, pulse la tecla STOP [] para detener la canción de percusión.





Para empezar a grabar, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].



Se iluminarán las teclas REC [●] y PLAY [▶], y se iniciará la grabación en la pista 1. Grabe la interpretación de guitarra mientras escucha la canción de percusión.



Cuando haya terminado de grabar la interpretación de guitarra, pulse la tecla STOP [■].

Se apagarán las teclas REC [●] y PLAY [▶], y se detendrá la grabación.

## Para escuchar el contenido grabado, pulse la tecla ZERO [I44] para volver al principio de la canción, y pulse la tecla PLAY [►].

La pista 1 se reproducirá junto con la canción de percusión. Si desea rehacer la grabación, repita los pasos 2-6.

Si está satisfecho con el contenido grabado, guarde el 8 proyecto actual.

Para más detalles acerca de cómo guardar el proyecto, consulte la p.19.

#### Sugerencia

- Con el grabador detenido, puede utilizar las teclas REW [◀]/FF [▶] ] para mover la ubicación actual hacia delante o hacia atrás en pasos de un segundo (si el contador muestra el tiempo) o en pasos de un tiempo (si el contador muestra el compás). Después de mover la ubicación, puede pulsar la tecla PLAY [>] para empezar la reproducción desde esa ubicación.
- También puede utilizar las teclas REW [◀]/FF [▶]]para mover la ubicación actual, y después regrabar desde dicha ubicación. Si desea regrabar repetidamente en la misma zona, es conveniente utilizar la función pinchado

de entrada/salida automático ( $\rightarrow$  p.33).

• Utilizando V-takes ( $\rightarrow$  p.35) puede grabar una nueva toma manteniendo la actual.

#### [Ejemplo de pentagrama: Guitarra rítmica 2]



## Paso 3: Overdubbing

En este paso grabaremos una parte de guitarra rítmica (como en el pentagrama de ejemplo mostrado anteriormente) en la pista 2, mientras escucha la guitarra rítmica grabada en la pista 1, en el paso 2 (así como la canción de percusión). Esta grabación de partes adicionales se denomina "overdubbing."

#### ♦ Preparaciones ♦

Cargue el proyecto guardado como última operación del Paso 2-3. Alternativamente, puede cargar el proyecto "Sample 2" (número 993), en el que la pista 1 va contiene una parte de guitarra rítmica grabada en la pista 1. (Para más detalles acerca de la carga de un proyecto, consulte la p.17.)

## **3-1: Seleccione un patch de efectos** de inserción

También aplicaremos un efecto de inserción a la pista 2 mientras la grabamos.

## Pulse la tecla [EFFECT], y utilice las teclas de ALGORITHM para seleccionar el algoritmo de efectos de inserción deseado.

Igual que en el paso 2-2, pulse la tecla [GUITAR/BASS] para seleccionar el algoritmo GUITAR/BASS.



Para este ejemplo, seleccione el patch llamado "Phaser" (número 7).





Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

## 3-2: Seleccione una pista y grabe

A continuación, ajustaremos el nivel de grabación y grabaremos la guitarra rítmica en la pista 2.



Mientras reproduzca el instrumento, gire el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

Con el grabador detenido, pulse repetidamente la tecla de estado 2 para que la tecla se ilumine en rojo.

La pista 2 quedará seleccionada como pista de grabación.

Pulse la tecla PLAY [▶] y, mientras escucha la canción de percusión, utilice el deslizador 2 para aiustar el nivel de control.

Si fuera necesario, utilice los deslizadores DRUM/BASS y el deslizador 1 para ajustar el balance del volumen de la canción de percusión y la pista 1.

Cuando termine de ajustar los niveles de control, pulse la tecla STOP [ ] para detener la canción.



Pulse la tecla ZERO [I ] para volver al principio de la canción.

## Para empezar a grabar, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

Se iluminarán las teclas REC  $[\bullet]$  y PLAY  $[\blacktriangleright]$ , y se iniciará la grabación en la pista 2. Grabe la interpretación de guitarra mientras escucha la canción de percusión y la pista 1.

## 6 Cuando haya terminado de grabar la interpretación de guitarra, pulse la tecla STOP [■].

Se apagarán las teclas REC [●] y PLAY [▶], y se detendrá la grabación.

## Para escuchar el contenido grabado, pulse la tecla ZERO [I◀◀] para volver al principio de la canción, y pulse la tecla PLAY [►].

Las pistas 1/2 se reproducirán junto con la canción de percusión. Si desea rehacer la grabación, repita los pasos 2-6.

Cuando haya terminado de grabar la pista 2, utilice el mismo procedimiento para grabar otros instrumentos en las demás pistas. Cuando haya terminado toda la grabación, guarde el proyecto.

## Paso 4: Mezcla

Cuando haya terminado de grabar todas las pistas, puede ajustar el balance del volumen, etc. de la sección de percusión y de la sección del grabador y crear una canción terminada.

## Preparaciones

- Conecte un grabador master como un grabador MD o DAT a los jacks [OUTPUT] (DIGITAL o MASTER).
- Cargue el proyecto que haya guardado al final del paso 3-2. Alternativamente, puede cargar el proyecto "Sample 3" (número 994) desde el disco duro. Con los ajustes originales del MRS-1044, este proyecto contiene interpretaciones pregrabadas en todas las pistas. (Para información acerca de cómo cargar un proyecto, consulte la página 17.) La estructura de la pista de "Sample 3" se muestra a continuación.

Pista 1	Guitarra rítmica 1
Pista 2	Guitarra rítmica 2
Pista 3	Guitarra solista
Pista 4	Piano eléctrico
Pista 5	Órgano
Pista 6	Sintetizador
Pista 7/8	Percusión (L/R)
Pista 9/10	Pad sintetizador (L/R)

## 4-1: Ajustar el volumen, la panoramización y la ecualización

A continuación se explica como ajustar el volumen, la panoramización (posición estéreo izquierda/derecha), y la ecualización para cada canal de la sección del mezclador.

#### Ajustar el volumen

Asegúrese de que todas las teclas de estado (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) estén iluminadas en verde. Además, pulse las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF] para que se apaguen.



Si las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF] se activan, los instrumentos conectados a los jacks [INPUT 1/2] también se mezclan.

Suba el deslizador MASTER a la posición 0 (dB).

## Pulse el botón PLAY [▶] para reproducir la canción y utilice los deslizadores de cada canal (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) para ajustar el balance del volumen.

El sonido de percusión y el sonido de bajo de la sección de percusión se asignan a los canales DRUM y BASS respectivamente y las pistas de grabación 1 - 6, 7/8, 9/10 se asignan a los canales del mezclador 1 - 6, 7/8 y 9/10 respectivamente. Utilice los deslizadores DRUM/BASS para ajustar el volumen de la sección de percusión y los deslizadores 1 - 6, 7/8, y 9/10 para ajustar el volumen de cada pista de la sección del grabador.

#### Sección de grabador

2



El vúmetro(DRUM, BASS, 1 - 6, 7/8, 9/10) que se encuentra en el centro de la pantalla indica el nivel de señal post-deslizador de cada canal. El vúmetro L/R indica el nivel de la señal que ha pasado a través del deslizador MASTER. Ajuste la mezcla, vigilando que el punto 0 (dB) de cada vúmetro no se ilumine.



## Sugerencia 🚺

Si es necesario, también puede hacer que los vúmetros muestren los niveles de señal pre-deslizadores ( $\rightarrow$  p.54).

### Ajustar la panoramización

## En la pantalla principal, pulse la tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER.

Cuando pulse una de las teclas de la sección TRACK PARAMETER, aparecerá el menú del parámetro de pista, lo que le permitirá ajustar parámetros como la panoramización y la ecualización de cada canal. Si pulsa la tecla [PAN], aparecerá una pantalla donde podrá definir el ajuste de panoramización.



## Utilice las teclas de estado del canal cuya panoramización desee ajustar.





Cuando se visualiza el menú de parámetros de pista, puede pulsar una tecla de estado (o las teclas del cursor [◀]/[▶]) para seleccionar el canal cuyos parámetros desee ajustar.



## Gire el dial para ajustar el valor de panoramización.

El valor de panoramización se puede ajustar en una frecuencia de L100 (extremo izquierdo) - 0 (centro) - R100 (extremo derecho).

Repita los pasos 5 – 6 para ajustar la panoramización de otros canales.

## 🖸 Νοτα 🔘

Para los canales estéreo (el canal DRUM, los canales 7/8 y 9/10), las funciones de parámetros PAN funcionan como un parámetro BALANCE que ajusta el balance de volumen entre los canales L/R.

#### Ajustar la ecualización

#### 8

## Pulse la tecla [EQ HIGH] o la tecla [EQ LOW].

Pulse la tecla [EQ HIGH] para ajustar el ecualizador de alta frecuencia, o la tecla [EQ LOW] para ajustar el ecualizador de baja frecuencia. La siguiente ilustración muestra la pantalla que aparecerá si pulsa la tecla [EQ HIGH].



9 Utilice las teclas de estado del canal cuya ecualización desee ajustar.

Utilice las teclas del cursor [▼]/[▲] para seleccionar el parámetro de EQ que desea ajustar, y gire el dial para modificar el ajuste.

Los parámetros disponibles y sus frecuencias son las siguientes.

#### • Si ha pulsado primero la tecla [EQ HIGH]

- EQ HI G: Ajuste la cantidad de realce/corte -12 0 12 (dB) para el intervalo de la frecuencia alta.
- EQ HI F: Ajusta la frecuencia en que se producirá el realce o el corte de la frecuencia alta, en el intervalo de 500 18000 (Hz).

#### • Si ha pulsado primero la tecla [EQ LOW]

- EQ LO G: Ajuste la cantidad de realce/corte -12 0 12 (dB) para el intervalo de la frecuencia baja.
- EQ LO F: Ajusta la frecuencia en que se producirá el realce o el corte de la frecuencia baja, en el intervalo de 40 1600 (Hz).

## Sugerencia

- Cuando se visualizan los parámetros EQ HI G / EQ HI F en la pantalla, puede pulsar la tecla [EQ HIGH] para activar/desactivar el EQ de alta frecuencia. (La tecla se apagará cuando se desactive.)
- Cuando se visualizan los parámetros EQ LO G / EQ LO F en la pantalla, puede pulsar la tecla [EQ LOW] para activar/desactivar el EQ de baja frecuencia. (La tecla se apagará cuando se desactive.)



## 12 Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

### 4-2: Utilizar los efectos de envío/retorno

Dos efectos, reverberación y chorus/delay, están conectados internamente al envío/retorno del mezclador. Estos efectos se denominan "efectos de envío/retorno." El siguiente diagrama muestra el flujo de señal de los efectos de envío/retorno.



La profundidad de cada efecto de envío/retorno se ajusta con el nivel de envío (el nivel de la señal enviada a cada efecto) para cada canal. Si aumenta el nivel de envío se incrementará la cantidad de señal que se envía al efecto, produciendo un efecto más profundo para dicho canal.

En este ejemplo, seleccionaremos un patch de efecto de envío/retorno y ajustaremos el nivel de envío para cada canal para ajustar la cantidad de reverberación y chorus.

#### Cambiar el patch de efectos de envío/retorno

Los proyectos nuevos contienen patches para la reverberación y chorus/delay. A continuación se explica como se puede cambiar el patch actualmente seleccionado para la reverberación o chorus/delay, y editar el efecto de reverberación o chorus según lo desee.

## Pulse la tecla [EFFECT].

Aparecerá una pantalla donde podrá seleccionar los patches para los efectos internos (efectos de inserción o efectos de envío/retorno).





## Pulse la tecla [REVERB] o la tecla [CHORUS/DELAY].

Pulse la tecla [REVERB] para seleccionar el patch de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] para seleccionar un patch chorus/delay. En la pantalla se indicará el patch seleccionado actualmente para el efecto seleccionado.

La pantalla que se muestra a continuación es un ejemplo de cuando se pulsa la tecla [REVERB].



3

### Gire el dial para seleccionar un patch.

Para este ejemplo, seleccione el patch llamado "BrgtRoom " (número 01).

4 Cuando haya terminado de seleccionar el patch, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

### Ajustar el nivel de envío

## 5 En la sección TRACK PARAMETER, pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o la tecla [REVERB SEND].

Pulse la tecla [REVERB SEND] si desea ajustar el nivel de envío de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY SEND] si desea ajustar el nivel de envío chorus/delay. Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el nivel de envío del efecto seleccionado. La pantalla que se muestra a continuación es un ejemplo de cuando se pulsa la tecla [REVERB SEND].



6 Pulse una de las teclas de estado (DRUM, BASS, 1 - 6, 7/8, 9/10) cuyo nivel de envío desee ajustar.

El valor de nivel de envío del canal seleccionado se visualizará.

Pulse la tecla PLAY [▶] y mientras la canción se reproduzca, gire el dial para ajustar el valor del nivel de envío.

El nivel de envío se puede ajustar en un intervalo de 0 - 100. A medida que se incrementa el valor, el efecto se aplicará más profundamente al canal seleccionado.





Volverá a la pantalla principal.

## 4-3: Aplica un efecto de inserción a toda la canción

Puede colocar el efecto de inserción inmediatamente antes del deslizador MASTER y utilizar uno de los patches de algoritmos MASTERING para modificar las dinámicas o el tono de toda la canción. Como ejemplo, aquí se explica como utilizar este método para aplicar un efecto de inserción a toda la canción.

## Cambiar la ubicación de inserción del efecto de inserción

## En la pantalla principal, pulse la tecla [INPUT SOURCE] (ubicada en la sección de efectos).

La tecla [INPUT SOURCE] parpadeará y en la pantalla aparecerá "TRACK INPUT." Esto significa que el efecto de inserción se inserta en el mezclador de entrada (la sección del mezclador que procesa la señal de entrada).









Ahora los efectos de inserción se insertarán inmediatamente antes del deslizador MASTER y puede procesar la señal de toda la canción que se envía desde el jack [OUTPUT].



Sugerencia

El efecto de inserción también se puede insertar en el canal deseado del mezclador para procesar la señal de la sección de percusión. Para más detalles, consulte la página 76.

#### Pulse la tecla [EXIT]. 3

Volverá a la pantalla principal.

Seleccionar un patch para los efectos de inserción

Pulse la tecla [EFFECT] y pulse la tecla [MASTERING].

El algoritmo MASTERING se seleccionará para el efecto de inserción.

#### Gire el dial para seleccionar un patch. 5

Para este ejemplo, seleccione el patch número 07 "WarmMst"

רח



#### Pulse la tecla PLAY [▶] para reproducir la canción. 6

La canción entera pasará a través del efecto de inserción y se enviará desde los jacks [OUTPUT]. Si lo desea, puede editar el patch actualmente seleccionado para realizar ajustes detallados a la forma de aplicación del efecto ( $\rightarrow$  p.78).

## Cuando haya terminado de seleccionar el patch, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

## 4-4: Realizar la mezcla

Finalmente, grabará (mezclar) la canción entera en un grabador master externo.



Pulse la tecla PLAY [▶] para reproducir la canción y mientras observe el vúmetro, ajuste el volumen general de la canción según desee.

Ajuste el deslizador MASTER y asegúrese de que el punto 0 dB del vúmetro L/R no se ilumina.



Cuando haya terminado de ajustar el deslizador MASTER, pulse la tecla STOP [] para detenerlo y pulse la tecla ZERO [I44] para volver al principio de la canción.

- Empiece a grabar en el grabador externo conectado al(los) jack(s) [OUTPUT] y pulse la tecla PLAY [▶] del MRS-1044.
  - Cuando haya terminado de grabar, detenga el

grabador externo. Pulse la tecla STOP [] del MRS-1044 para detener la canción.

Así se completará la mezcla. No olvide grabar el proyecto actual en el disco duro.



Con los ajustes originales, el disco duro contiene un proyecto con una mezcla completa de todas las pistas grabadas. (Nombre del proyecto "Sample 4," número del proyecto 995.) Para información acerca de como cargar un proyecto, consulte la página 17.)

## Νοτα 🔘

En el MRS-1044, el proyecto actual se guardará automáticamente cuando desactive la unidad o carga otro proyecto. Por eso, si modifica la mezcla después de haber salvado el proyecto con su mezcla "completada", no podrá volver a la mezcla original "completa". Para asegurarse de que ha guardado la mezcla completa, le aconsejamos que proteja el proyecto ( $\rightarrow$  p.85) o guarde los ajustes de la mezcla actual como una "escena" ( $\rightarrow$  p.51).

## **Referencia** [Grabador]

Esta sección explica las funciones y operaciones de la sección del grabador del MRS-1044.

## **Desplazarse a la posición deseada en la canción (función Locate)**

Puede especificar una posición dentro la canción en unidades de tiempo (minutos/Segundos/10 ms) o en unidades de medida (compás/tiempo/pulsación), y colocarse (desplazarse) a dicha posición.

## **1.** En la pantalla principal, pulse la tecla [TIME BASE] en la sección de la pantalla.

Cada vez que pulse la tecla [TIME BASE] se alternará la visualización del tiempo y la visualización de compás.



Compases Tiempos Pulsaciones (48 pulsaciones = 1 tiempo)

## Ο ΝΟΤΑ Ο

Las operaciones Locate pueden ejecutarse incluso si la sección de percusión está desconectada de la sección del grabador (es decir, cuando la tecla [RHYTHM] esté iluminada). Aun así, en este caso, siempre se utilizará la visualización de compás.

## Compruebe que el grabador esté parado, y pulse la tecla del cursor [▶] una vez en la pantalla principal.

El carácter "M" parpadeará durante la visualización del tiempo, y el indicador "MEASURE" parpadeará durante la visualización de compás.



## Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área parpadeante hacia la izquierda o derecha, y gire el dial para especificar la posición a la que desee desplazarse.

La visualización del tiempo puede cambiarse en unidades de minutos/segundos/10 milisegundos, y la visualización de medidas en unidades de compás/tiempo/pulsación. Al cambiar el valor, se desplazará de inmediato a la posición especificada.

También puede pulsar la tecla PLAY [▶] para empezar a reproducir desde el punto al que se colocó.

## Asignar marcas dentro la canción (función Marker)

Es posible asignar hasta 100 marcas en una canción en cualquier posición deseada, y colocarse en una marca pulsando una tecla o especificando el número de marca deseada. Resulta útil cuando desea reproducir repetidamente desde una posición específica.

## 🔲 Sugerencia 🚺

También puede utilizar la función marker para recuperar los ajustes del mezclador (escenas) en una posición deseada de una canción ( $\rightarrow$  p.51).

## Asignar una marca

A continuación se describe cómo asignar una marca en una posición deseada de una canción.

## 1. Colóquese en el punto al que desea asignar una marca.

Si fuera necesario, puede utilizar la función Scrub para definir ajustes precisos en la posición actual en intervalos de 10 milisegundos ( $\rightarrow$  p.31).

## 🔲 Sugerencia 🚺

Puede asignar una marca durante la reproducción o cuando esté detenido el equipo.

## 2. Pulse la tecla [MARK].

Se asignará una marca a la posición actual. Cuando se haya asignado una marca, el nuevo número de marca (01 - 99) aparecerá en el área MARKER en la parte superior derecha de la pantalla.



El número de marca se asigna de forma automática en orden ascendente desde el principio de la canción. Si añade una marca nueva entre dos marcas existentes, las marcas subsiguientes se volverán a numerar.



## Sugerencia

- El número de marca 00 ya está definido al principio de la canción (la posición cero del contador).
- En la pantalla principal, el área MARKER en la parte superior derecha de la pantalla mostrará el número de la marca que ha pasado en último lugar (es decir, la marca anterior en la canción). Si se visualiza un punto en la parte inferior derecha del número de marca, significa que la posición de la marca coincide con la posición actual.

## Colocarse en una posición de marca

A continuación se explica cómo desplazarse a la posición de una marca. Puede hacerse de dos maneras: puede utilizar las operaciones de tecla, o especificar el número de marca directamente.

#### Utilizar teclas para localizar

#### 1. Pulse la tecla MARKER [III] o [III].

Cada vez que pulse la tecla, se colocará en la próxima marca antes o después de la posición actual.



#### Especificar el número de marca a localizar

 En la pantalla principal, pulse la tecla del cursor [◄] una vez.

La palabra MARKER parpadeará en la parte superior derecha de la pantalla.

## 2. Gire el dial para seleccionar el número de marca deseado.

Tan pronto como se cambie el número, se colocará en dicho número.

## Eliminar una marca

A continuación se describe cómo eliminar una marca que haya asignado.

#### 1. Colóquese en la marca que desee eliminar.

El número de marca visualizado en el área MARKER es la marca que se eliminará. Sin embargo, no es posible eliminar una marca a menos que la posición de la marca coincida de forma exacta con la posición actual. Compruebe que el punto de la parte inferior derecha del número de marca esté iluminado.

#### 2. Pulse la tecla [CLEAR].

La marca seleccionada se eliminará, y las marcas subsiguientes se volverán a numerar.

## Νοτα 🔘

- No es posible recuperar una marca eliminada.
- No es posible eliminar el número de marca "00" situado al principio de la canción.

## Localizar una posición deseada (función Scrub/Preview)

El MRS-1044 proporciona una función "Scrub" que le permite buscar una posición deseada mientras reproduce de forma repetida un fragmento corto antes o después de la posición actual. Resulta útil cuando desea localizar de manera muy precisa el punto en el que empieza o se detiene un sonido específico. Si la función Scrub está activada, puede utilizar la función "Preview" que reproduce 0,7 segundos del sonido anterior o siguiente al pulsar la tecla REW [◀] o FF [▶]. Si utiliza las funciones Scrub y Preview conjuntamente, podrá localizar la posición deseada rápidamente y de forma precisa.

## Νοτα 🔘

Si se están utilizando las funciones Scrub/Preview, sólo podrá reproducirse una de las pistas 1 – 10.

## **Utilizar las funciones Scrub/Preview**

 En la pantalla principal, mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse la tecla PLAY [►].

De esta forma se activa la función Scrub, y se reproducirá repetidamente un fragmento corto (40 milisegundos por defecto) a continuación de la posición actual.



Cuando la función Scrub está activada, el indicador SCRUB aparecerá en la parte inferior derecha de la pantalla.



## Pulse una de las teclas de estado 1 – 6, 7/8, o 9/10 para seleccionar la pista que se barrerá.

Para las pistas estéreo (7/8, 9/10), la selección se alternará entre pistas de números impares y números pares cada vez que pulse la tecla de estado.

 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que la unidad visualizada en el borde derecho del contador ("MS" para la visualización del tiempo, o "TICK" para visualización de compás) parpadee.

## **4.** Gire el dial hacia la izquierda o derecha para localizar la posición deseada.

Durante la reproducción de barrido, la posición actual se desplazará hacia adelante o hacia atrás en intervalos de 10 milisegundos (para la visualización de tiempo) o en intervalos de una pulsación (para la visualización de compás).

## Si desea utilizar la función Preview para escuchar el fragmento antes de la posición actual, pulse la tecla REW [44]. Para escuchar el fragmento después de la posición actual, pulse la tecla FF [▶▶].

Si pulsa la tecla REW [◀], se reproducirá un fragmento de 0,7 segundos previo a la posición actual (finalizando en la posición actual). Si pulsa la tecla FF [▶], se reproducirá un fragmento de 0,7 segundos después de la posición actual (empezando en la posición actual). Esto se denomina "reproducción previa." Cuando finalice la reproducción previa, se reanudará la reproducción de barrido.



Para cancelar la función Scrub, pulse la tecla STOP
[■].

Volverá a la pantalla principal.

## Cambiar los ajustes de la función Scrub

Cuando la función Scrub está activada, puede cambiar la dirección de la reproducción de barrido (tanto si reproduce el fragmento que se encuentra antes o después de la posición actual), y la longitud del fragmento de reproducción de barrido.

## En la pantalla principal, mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse la tecla PLAY [►].

De esta forma se activa la función Scrub, y aparecerá la siguiente pantalla. Los caracteres en la parte inferior izquierda (TO/FRM) indican la dirección de la reproducción de barrido, y el número de la parte inferior derecha (40 - 200) es la longitud de la misma.



Dirección de la reproducción de barrido

- Longitud de la reproducción de barrido

 Si desea cambiar la longitud de la reproducción de barrido, utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que el ajuste de longitud de la reproducción de barrido parpadee, y gire el dial.

Puede seleccionar 40, 80, 120, 160, o 200 (ms) como la longitud de reproducción de barrido.

## Sugerencia

También puede utilizar las teclas del cursor  $[\blacktriangle]/[\nabla]$  para cambiar la longitud de la reproducción de barrido.

 Si desea cambiar la dirección de la reproducción de barrido, utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que el ajuste de dirección de la reproducción de barrido parpadee, y gire el dial.

Si selecciona "TO," la reproducción de barrido se iniciará desde un punto anterior y finalizará en la posición actual. Si selecciona "FRM," la reproducción de barrido se iniciará desde la posición actual (este es el ajuste por defecto).



#### Sugerencia

La reproducción de la función scrub se verá afectada de inmediato por cualquier cambio que realice en los ajustes de barrido.

4. Si desea utilizar los nuevos ajustes de la reproducción de barrido para localizar una posición, utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para mover el área parpadeante a la unidad visualizada en la parte derecha del contador ("MS" para la visualización de tiempo, o "TICK" para la visualización de compás).

Gire el dial hacia la izquierda o la derecha, y la posición actual avanzará o retrocederá. Para más detalles acerca de cómo ejecutar las funciones Scrub/Preview, consulte la sección anterior.

## Para abandonar la función Scrub, pulse la tecla STOP [■].

Volverá a la pantalla principal.

## Reproducir repetidamente (función A-B Repeat)

A-B Repeat es una función que reproduce repetidamente un fragmento deseado de la canción. Esto resulta útil cuando desee escuchar el mismo fragmento repetidamente.

## Colóquese en el punto en el que desee que se inicie la reproducción de repetición, y pulse la tecla [A-B REPEAT].

La tecla [A-B REPEAT] parpadeará, y se especificará la posición de inicio de repetición (punto A).

# 2. Colóquese en el punto en el que desee que se finalice la reproducción de repetición, y pulse la tecla [A-B REPEAT].

La tecla [A-B REPEAT] dejará de parpadear y se iluminará, y se especificará la posición del final de repetición (punto B).



Si especifica un punto B que esté situado antes del punto A, el fragmento desde los puntos B  $\rightarrow$  A se reproducirá repetidamente.

#### Sugerencia

- Si desea redefinir los ajustes del punto A/B, pulse la tecla [A-B REPEAT] varias veces de forma que se apague, y a continuación repita los pasos 1 – 2 una vez más.
- Los ajustes del punto A/B pueden definirse cuando el grabador esté detenido o bien reproduciéndose.

### Para iniciar la reproducción de repetición, pulse la tecla PLAY [▶].

La reproducción de repetición se iniciará al pulsar la tecla PLAY [▶] mientras la tecla [A-B REPEAT] esté iluminada. Incluso después de pulsar la tecla STOP [■] para detener la reproducción, puede realizar la reproducción de repetición de nuevo tantas veces como desee, mientras la tecla [A-B REPEAT] esté iluminada.

## 4. Para desactivar la reproducción de repetición, pulse la tecla [A-B REPEAT].

La tecla [A-B REPEAT] se apagará, y la reproducción de repetición se desactivará.

## Νοτα 🔘

Cuando se apague la tecla [A-B REPEAT], las posiciones del punto A/B se eliminarán.

## Volver a grabar sólo un fragmento especificado (función Punchin/out)

Punch-in/out es una función que le permite grabar de nuevo un fragmento especificado de una pista grabada previamente. La acción de conmutar una pista reproducida actualmente en el modo de grabación se denomina "pinchado de entrada," y la acción de pasar de la grabación a la reproducción se denomina "pinchado de salida."

El MRS-1044 proporciona dos formas para hacerlo. Puede utilizar las teclas del panel o una pedalera (vendida por separado) para iniciar el pinchado de entrada/salida manualmente ("pinchado de entrada/salida manual"), o iniciarlos de forma automática en los puntos especificados previamente ("pinchado de entrada/salida automático").

## Νοτα 🔘

Cuando utilice el pinchado de entrada/salida para volver a grabar, el material grabado previamente se sobrescribirá (sustituirá) por el material grabado nuevamente. Si desea comparar en un futuro el estado previo con el resultado del pinchado de entrada/salida, debe capturar dicha pista de antemano como información de Deshacer ( $\rightarrow$  p.44).

## Utilizar el pinchado de entrada/salida manual

A continuación se describe cómo utilizar el pinchado de entrada/salida manual para volver a grabar un fragmento de una pista grabada previamente.

## Sugerencia

Si desea utilizar la pedalera (ZOOM FS01/FS02) para realizar el pinchado de entrada/salida, conecte la pedalera en el jack [FOOT SW] del panel posterior.

## Νοτα 🔘

Con los ajustes por defecto del MRS-1044, viene definida una pedalera conectada al jack [FOOT SW] para iniciar/detener la reproducción de la canción. Si desea utilizar la pedalera para realizar el pinchado de entrada/salida, deberá cambiar en primer lugar el ajuste interno ( $\rightarrow$  p.92).

- Pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que desea realizar el pinchado de entrada/salida, de forma que la tecla se ilumine en rojo.
- 2. Suba el deslizador del canal correspondiente a la posición de 0 dB.
- **3.** Mientras reproduzca el instrumento, utilice el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

Si fuera necesario, reproduzca el grabador y utilice los deslizadores de la sección del mezclador para ajustar el balance de mezcla del instrumento y la reproducción de las pistas.

- Colóquese en un punto varios compases antes del punto donde desee realizar el pinchado de entrada, y pulse la tecla PLAY [▶] para empezar la reproducción.
- Al llegar a la posición del pinchado de entrada, pulse la tecla REC [●] (o pulse la pedalera).

La tecla REC  $[\bullet]$  se iluminará, y empezará la grabación desde dicha posición.

 Al llegar a la posición del pinchado de salida, pulse la tecla REC [●] una vez más (o pulse otra vez la pedalera).

La tecla REC  $[\bullet]$  se apagará, y la grabación se desactivará desde dicho punto.

- 7. Para detener el transporte, pulse la tecla STOP [■].
- Para comprobar el contenido grabado nuevamente, colóquese en el punto del paso 4 y pulse la tecla PLAY [▶].

## Utilizar el pinchado de entrada/salida automático

El pinchado de entrada/salida automático es una función que le permite especificar de antemano el fragmento que se debe volver a grabar. El pinchado de entrada se realizará de forma automática cuando alcance el punto de inicio (punto de entrada), y el pinchado de salida se realizará de forma automática cuando alcance la posición final (punto de salida).



Para realizar el pinchado de entrada/salida, utilice la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] para especificar en primer lugar el punto de entrada y el punto de salida, y a continuación ejecutar la operación de grabar. El procedimiento es el siguiente:

- **1.** En el canal para la pista que desea volver a grabar, suba el deslizador a la posición de 0 dB.
- 2. Mientras reproduzca el instrumento, utilice el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.
- **3.** Colóquese en el punto en el que desea realizar el pinchado de entrada, y pulse la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT].

La tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] parpadeará. De esta forma se ajusta el "In point (punto de entrada)" en el que se iniciará la grabación.



Intermitente

## Colóquese en el punto en el que desea realizar el pinchado de salida, y pulse la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] una vez más.

De esta forma se ajusta el "Out point (punto de salida)" en el que finalizará la grabación. El botón [AUTO PUNCH-IN/OUT] deja de parpadear para iluminarse. Esto indica que la función de pinchado de entrada/salida automático está activada.



## 🔵 Sugerencia 🚺

Si desea especificar los puntos de entrada/salida de forma precisa, resulta útil utilizar la función Scrub ( $\rightarrow$  p.31) para localizar las posiciones y asignar una marca ( $\rightarrow$  p.29) de antemano en las posiciones deseadas.

- **5.** Sitúe el grabador en una posición anterior al punto de entrada.
- 6. Pulse repetidamente la tecla de estado para la pista en la que desea realizar el pinchado de entrada/salida, hasta que la tecla se ilumine en rojo.

## Νοτα 🔘

Una tecla de estado que esté iluminada en rojo significa que la posición actual se encuentra entre el punto de entrada y el punto de salida. En este caso, utilice el transporte una vez más para localizar un punto que se encuentre antes que el punto de entrada.

### Si desea ensayar el pinchado de entrada/salida automático, pulse la tecla PLAY [▶].

El grabador empezará a reproducirse. Cuando alcance el punto de entrada, la pista en la que realice el pinchado de entrada/salida se enmudecerá. Cuando alcance el punto de salida, el enmudecimiento se desactivará. (Siempre podrá monitorizar la señal de entrada durante este tiempo.) Si realiza esta acción no se grabará nada en la pista.

Una vez haya terminado de practicar, desplácese una vez más hasta una posición anterior al punto de entrada.

## Para realizar el pinchado de entrada/salida automático, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►].

Cuando alcance el punto de entrada, se iniciará la grabación de forma automática (Pinchado de entrada). Cuando alcance

el punto de salida, la grabación finalizará automáticamente y se reanudará la reproducción (pinchado de salida).

- Cuando haya terminado la grabación, pulse la tecla STOP [■].
- 10. Para verificar el contenido grabado, pulse la tecla de status de la pista en la que haya pinchado en inicio / final, hasta que la tecla se ilumine en verde. Luego localice un punto anterior al punto de inicio y pulse la tecla PLAY [▶].

Si desea rehacer la grabación, repita los pasos 5 - 8.

## **11.**Si está satisfecho con la grabación, pulse la tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT].

La tecla [AUTO PUNCH-IN/OUT] se apagará, y la función de pinchado de entrada/salida automático se desactivará. (Se ignorarán los ajustes del punto de entrada y salida.)

## 🔲 Sugerencia 🚺

Si utiliza el pinchado de entrada/salida automático junto con la función A-B Repeat ( $\rightarrow$  p.32), puede volver de forma automática al punto de pinchado de entrada después de realizar el pinchado de salida, y escuchar el contenido grabado. Para hacerlo, ajuste los puntos de entrada/salida, a continuación ajuste el punto A y el punto B fuera de esta zona y active A-B Repeat.

Referencia [Grabador]

## **Utilizar V-takes**

Cada pista 1 – 10 del grabador contiene diez pistas virtuales, denominadas "V-takes." Para cada pista, es posible seleccionar una Toma, que se utilizará para grabar y reproducir. Por ejemplo, puede conmutar V-takes como si grabara múltiples voces o solos de guitarra en la misma pista, y más adelante compararlas y seleccionar la mejor V-take.



## **Conmutar V-takes**

A continuación se describe cómo conmutar la V-take utilizada por cada pista 1 – 10.

## 🗖 Sugerencia 🚺

Incluso para las pistas estéreo (pistas 7/8 y 9/10) puede seleccionar diferentes V-takes para las pistas de numeración impar/par.

## **1.** En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE] en la sección de pantalla.

La tecla [V-TAKE] se iluminará y aparecerá una pantalla en la cual podrá cambiar la V-take para cada pista. En la indicación "TRxx-yy", xx es el número de la pista (1 - 10), e yy es el número de la V-take (1 - 10) seleccionada actualmente para dicha pista. El nombre de la V-take se visualiza debajo de "TRxx-yy."



La zona de la pantalla del vúmetro visualizará puntos iluminados/intermitentes/apagados para indicar la V-take actualmente seleccionada para cada pista, y las V-takes que ya han sido grabadas.



 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que el número de la pista parpadee, y gire el dial para seleccionar una pista (1 – 10).



## 🛛 Sugerencia 🚺

También puede utilizar las teclas de estado (1 – 6, 7/8, 9/10) para seleccionar una pista.

Al utilizar las teclas de estado 7/8 y 9/10, se seleccionarán las pistas de numeración impar/par alternativamente cada vez que pulse la tecla.

## Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que el indicador del número de la V-take parpadee, y gire el dial para seleccionar una V-take (1 – 10).

Si fuera necesario, repita los pasos 2 – 3 para también conmutar V-takes para otras pistas.

A las V-takes que ya hayan sido grabadas se les asignará un nombre por defecto de la siguiente manera. Estos nombres pueden editarse de la forma deseada. (Consulte la siguiente sección.)

- GTRxx-yy: Una V-take grabada a través de un efecto de inserción (algoritmo=GUITAR/BASS)
- MICxx-yy: Una V-take grabada a través de un efecto de inserción (algoritmo= MIC)
- LINxx-yy: Una V-take grabada a través de un efecto de inserción (algoritmo= LINE)
- MASxx-yy: Una V-take grabada a través de un efecto de inserción (algoritmo= MASTERING)
- BYPxx-yy: Una V-take grabada con el efecto de inserción desviado
- BOUxx-yy: Una V-take grabada utilizando la función de rebote

 \* xx será el número de la pista (1 – 10), e yy será el número de la V-take (1 – 10).

## Sugerencia

Si se selecciona una V-take no grabada, la zona del nombre de la V-take indicará "NO DATA."

## 4. Una vez haya terminado de conmutar V-takes, pulse la tecla [EXIT].

La tecla [V-TAKE] se apagará, y volverá a la pantalla principal.

## Editar el nombre de una V-take

Se asignará de forma automática un nombre por defecto a una V-take que ya haya sido grabada, pero puede editar este nombre de la siguiente manera.

#### 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE].

Aparecerá una pantalla en la que podrá cambiar la V-take de cada pista.

 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial (o las teclas de estado) para seleccionar la pista (1 – 10) para la que desea editar el nombre de una V-take.

Para más detalles acerca de cómo seleccionar una pista, consulte la p.35.

## 🜑 Sugerencia 💽

- No es posible editar el nombre de una V-take no grabada (NO DATA).
- Sólo puede editar el nombre de la V-take que esté seleccionada actualmente para cada pista 1 – 10.

## 3. Pulse la tecla [EDIT].

El primer carácter del nombre de la V-take parpadeará.



 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar la posición intermitente, y gire el dial para cambiar el carácter.

Puede seleccionar los siguientes caracteres.

Números: 0 - 9 Letras: A - Z, a - z Símbolos: (espacio) ! " # \$ % & '()\* + , - . / : ; < = > ? @ [ \ ] ^ \_ ` {; }

## 5. Cuando haya terminado de introducir el nombre, pulse la tecla [EXIT].

El nombre se actualizará, y volverá a la pantalla del paso 2. Si fuera necesario, puede editar el nombre de la V-take de otra pista.

## 6. Cuando haya terminado la edición, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

## 🛛 Sugerencia 🚺

Si se elimina toda la información grabada de una V-take, el nombre volverá a aparecer como "NO DATA."
# Combinar múltiples pistas (función Bounce)

"Bounce" es una función que mezcla las interpretaciones de la sección del grabador y la sección de percusión (grupo de percusión + programa de bajo), y las graba en una o dos pistas. (Esto a veces se denomina "grabación ping-pong.") A modo de ejemplo, explicaremos cómo pueden mezclarse en estéreo las pistas del grabador 1 - 8 y la sección de percusión, y grabarse en las pistas 9/10.

#### Ejecutar la grabación de rebote

1. Pulse la tecla de estado de la pista del destino de rebote (9/10) de forma que la tecla se ilumine en rojo.

Puede seleccionar un máximo de dos pistas monoaurales o una pista estéreo como el destino de rebote.

#### 2. Pulse la tecla [BOUNCE].

La tecla [BOUNCE] se iluminará, y se activará la función Bounce.

# 3. Pulse la tecla PLAY [►] para reproducir la canción, y ajuste el balance de la mezcla de cada pista.

Mientras observa los vúmetros L/R, ajuste los deslizadores de canal DRUM, BASS, 1 - 6, y 7/8 y los deslizadores MASTER de manera que los vúmetros L/R no se corten.

Cuando la función Bounce esté activada, la señal que pasa a través del deslizador MASTER se enviará desde los jacks [OUTPUT], y al mismo tiempo se enviará a la(s) pista(s) del destino de rebote. Incluso si está utilizando el efecto de inserción o un efecto de envío/retorno, el sonido con el efecto(s) aplicado se grabará en la(s) pista(s) del destino de rebote.



#### 💽 Sugerencia 🚺

- Si activa las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF], podrá mezclar las señales de entrada desde los jacks [INPUT 1] y [INPUT 2] en la grabación de rebote.
- Si sólo selecciona una pista monoaural como destino de

rebote, se grabará la señal mezclada en monoaural.

- Si fuera necesario, puede reproducir las diez pistas, y combinarlas en una o dos pistas deseadas. Para más detalles consulte la siguiente sección.
- 4. Pulse la tecla STOP [■].
- Pulse ZERO [I◀] para para colocarse al comienzo de la canción. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse PLAY [▶] para iniciar a grabar.

La grabación su las pistas 9/10 inicia.

 Cuando haya terminado la grabación, pulse la tecla STOP [■].

La función Bounce se desactivará.

#### Definir los ajustes para la función Bounce

Es posible cambiar los ajustes de la función Bounce si es necesario.

#### Especificar reproducción/enmudecimiento para la(s) pista(s) de grabación

Por defecto, se enmudecerá la(s) pista(s) de grabación del destino de rebote. Si desea reproducir las diez pistas al mismo tiempo mientras ejecuta la grabación de rebote, siga el siguiente procedimiento para cambiar el ajuste interno de manera que la(s) pista(s) de grabación también se reproduzca.

#### 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

- 2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que en la pantalla aparezca "UTILITY BOUNCE," y pulse la tecla [ENTER].
- 3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " BOUNCE REC TR," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará el ajuste actual.



- MUTE : Se enmudecerá la(s) pista(s) de grabación (ajuste por defecto).
- PLAY : Se reproducirá la(s) pista(s) de grabación.

- 4. Gire el dial para cambiar el ajuste a "PLAY."
- **5.** Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

#### Seleccionar la V-take destino de grabación

Por defecto, el resultado de la operación Bounce se grabará en la V-take que esté seleccionada actualmente para la(s) pista(s) de grabación. Si desea conservar el contenido de la(s) pista(s) de grabación, puede utilizar el siguiente procedimiento para cambiar la V-take de destino de grabación.

#### 💽 Sugerencia 🚺

Para más detalles acerca de las V-takes, consulte la p.35.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

- Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] de forma que en la pantalla aparezca "UTILITY BOUNCE," y pulse la tecla [ENTER].
- Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " BOUNCE REC TAKE," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará la V-take de destino de grabación seleccionada actualmente.

REC TK CURRENT	
-------------------	--

- CURRENT : El resultado de la operación Bounce se grabará en la V-take actualmente seleccionada para la pista de grabación.
- 1 10 : El resultado de la operación Bounce se grabará en la V-take del número que especifique.
- Gire el dial para especificar la V-take de destino de grabación (CURRENT o 1 – 10).
- 5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

#### Edición de pistas

La información de audio grabada en las pistas del grabador puede editarse de distintas maneras, borrando fragmentos o copiarla en otras pistas. Esta sección explica las funciones de edición de pistas.

#### 🗖 Sugerencia 🚺

- Cuando utilice las funciones de edición de pistas, las dos pistas de cada pista estéreo (7/8, 9/10) se gestionan como pistas separadas.
- Las V-takes que no estén seleccionadas actualmente para las pistas 1 – 10 también pueden seleccionarse para editar.



En general, la información de pista grabada que se sobrescribió mediante una operación de edición no podrá recuperarse. Si desea comparar el estado de la información antes o después de la edición, debe Capturar el estado de dicha pista ( $\rightarrow$  p.44).

# Copiar una zona especificada de información a otra ubicación

Es posible copiar un fragmento especificado de la información grabada en cualquier posición de cualquier pista. La información que estaba previamente en el destino de copia se borrará y se sobrescribirá por la información del origen de la copia.

Información del origen de la copia



**1.** En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY TR EDIT," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú de edición de pista, donde puede seleccionar el tipo deseado de función de edición.



3. Compruebe que la pantalla muestra el mensaje "TR EDIT COPY" y pulse de nuevo la tecla [ENTER]. Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista de origen de la copia y la V-take.

#### Utilice el dial y las teclas del cursor [▲]/[▼] para especificar la pista del origen de copia y la V-take.

En "TR xx-yy," "xx" especifica el número de la pista del origen de la copia e "yy" es el número de la V-take. Utilice el dial para seleccionar el número de pista(1 - 10), y las teclas de cursor  $[\blacktriangle]/[\nabla]$  para seleccionar el número de la V-take.(1 - 10).



Si gira el dial hacia la derecha mientras la pista 10 está seleccionada, aparecerá la siguiente pantalla.



En esta pantalla, podrá utilizar el dial para especificar dos pistas impares/pares adyacentes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) como origen de copia. En este caso, las V-takes seleccionadas actualmente para las dos pistas seleccionadas se eligirán automáticamente como origen de copia.

#### 5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el principio del origen de copia.



 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente en la pantalla, y gire el dial para especificar la ubicación.

La ubicación se puede especificar con uno de los siguientes dos métodos.

#### • Especificar la ubicación manualmente

Mueva la zona intermitente a una de las zonas M (minutos)/S (segundos)/MS (milisegundos) de la parte inferior de la pantalla, y gire el dial para editar el valor de cada unidad.

#### Asignar una posición de marca especificada anteriormente

Mueva la zona intermitente a la zona MARKER de la parte superior derecha de la pantalla y gire el dial para ajustar el número de marca.

💽 Sugerencia 🚺

• Pulsando la tecla [TIME BASE] para pasar a la pantalla

Measure, podrá especificar la posición en unidades de compás/tiempo/clock.

- Si mantiene pulsada la tecla STOP [■] y pulsa la tecla PLAY [▶], podrá efectuar del barrido-reproducción de la pista y la V-take que ha especificado en el paso 4. Para más detalles acerca de barrido-reproducción, consulte la p.31.
- La ubicación de inicio se puede especificar sólo entre el principio de la canción y la ubicación grabada por última vez (es decir, dentro de la información grabada).

#### Cuando haya terminado de seleccionar la posición de inicio, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la posición final del origen de copia.



### **8.** Especifique la posición final del origen de copia del mismo modo que en el paso 6.

En este momento, podrá pulsar la tecla PLAY [▶] para reproducir la zona entre la posición de inicio especificada y la posición final. Si no hay información grabada en la posición final especificada, aparecerá un símbolo "\*" en la línea inferior de la pantalla.

### **9.** Cuando haya terminado de seleccionar la posición final, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista del destino de copia (y la V-take).



# **10.**Especifique la pista del destino de copia y la V-take de la misma forma que en el paso 4.

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la posición del destino de copia.



# **11.**Especifique la posición del destino de copia de la misma forma que en el paso 6 y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número de veces(1 - 100) que se copiará la información.



# **12.** Gire el dial para especificar el número de veces que se copiará la información y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla indicará "TrCopy SURE?," pidiéndole que confirme la operación de copia.

# **13.**Para ejecutar la copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER] y la operación de copia se haya completado, la pantalla indicará "COMPLETE." Si pulsa la tecla [EXIT], volverá al menú de Edición de la pista del paso 2.

Si pulsa la tecla [EXIT] del paso 13, volverá a la pantalla de ajustes del paso 11. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] repetidamente para retroceder a través de las pantallas.

#### Copiar la información de toda una pista

La información grabada en una pista completa se puede copiar en otra pista. La información grabada en el destino de copia se borrará y se sobrescribirá por la información del origen de la copia.

Pista de origen de la copia



#### 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE].

La tecla [V-TAKE] se iluminará y aparecerá una pantalla en la cual podrá cambiar la V-take para cada pista.

#### 2. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá un menú en el cuál podrá seleccionar operaciones que editan la información de grabación de toda una pista.



#### 3. Pulse repetidamente la tecla [PROJECT/UTILITY] para que aparezca en la pantalla el mensaje "COPY TRxx-yy."

En "COPY TRxx-yy," los valores xx e yy indican respectivamente el número de pista de origen y la V-take.



#### Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la pista de origen de la copia/V-take, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista de destino de la copia/V-take. En "COPY TO TRxx-yy," el valor xx es el número de la pista de destino de la copia y el valor yy, el número de la V-take.



En esta pantalla, los puntos del vúmetro se iluminarán o apagarán según se explica a continuación para indicar si la V-take seleccionada actualmente ya se ha grabado o no.



 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la pista de origen de la copia/V-take, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le preguntará "COPY SURE?," pidiéndole que confirme la operación de copia.

# 6. Para ejecutar la copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER] y ya se haya completado la copia, volverá a la pantalla del paso 1.

Si pulsa la tecla [EXIT], volverá a la pantalla de ajustes del paso 4. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder de pantalla.

# Mover una zona especificada de información a otra ubicación

Una determinada zona de información grabada se puede mover a la ubicación de la pista que desee. La información anterior al destino de desplazamiento se borrará y se sobrescribirá por la información del origen del desplazamiento. Una vez completada la operación, la zona del origen de desplazamiento contendrá silencio.





Pista del destino de desplazamiento

#### En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY TR EDIT," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú de edición de la pista.

3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " TR EDIT MOVE," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista del destino de desplazamiento y la V-take.

 Utilice el dial y las teclas del cursor [▲]/[▼] para especificar la pista del origen de desplazamiento y la V-take.

En "TR xx-yy," "xx" especifica el número de la pista del origen de desplazamiento e "yy" especifica el número de la V-take. Utilice el dial para seleccionar el número de pista (1 - 10), y las teclas de cursor  $[\blacktriangle]/[\heartsuit]$  para seleccionar el número de la V-take.(1 - 10).



Si gira el dial hacia la derecha mientras la pista 10 está seleccionada, aparecerá la siguiente pantalla.



En esta pantalla, podrá utilizar el dial para especificar dos pistas impares/pares adyacentes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) como origen de desplazamiento. En este caso, las V-takes seleccionadas actualmente para las dos pistas seleccionadas se eligirán automáticamente como origen de desplazamiento.

#### 5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la ubicación de inicio del origen de desplazamiento.



 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente en la pantalla, y gire el dial para especificar la ubicación.

La ubicación se puede especificar con uno de los siguientes dos métodos.

#### • Especificar la ubicación manualmente

Mueva la zona intermitente a una de las zonas M (minutos)/S (segundos)/MS (milisegundos) de la parte inferior de la pantalla, y gire el dial para editar el valor de cada unidad.

#### Asignar una posición de marca especificada anteriormente

Mueva la zona intermitente a la zona MARKER de la parte superior derecha de la pantalla y gire el dial para ajustar el número de marca.

#### 💽 Sugerencia 💽

- Pulsando la tecla [TIME BASE] para pasar a la pantalla Measure, podrá especificar la posición en unidades de compás/tiempo/clock.
- Si mantiene pulsada la tecla STOP [■] y pulsa la tecla PLAY[▶], podrá efectuar del barrido-reproducción de la pista y la V-take que ha especificado en el paso 4. Para más detalles acerca de barrido-reproducción, consulte la p.31.

#### Cuando haya terminado de seleccionar la posición de inicio, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la posición final del origen de desplazamiento.



# 8. Especifique la posición final del origen de desplazamiento del mismo modo que en el paso 6.

En este momento, podrá pulsar la tecla PLAY [▶] para reproducir la zona entre la posición de inicio especificada y la posición final. Si no hay información grabada en la posición final especificada, aparecerá un símbolo "\*" en la línea inferior de la pantalla.

### **9.** Cuando haya terminado de seleccionar la posición final, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la pista del destino de desplazamiento (y la V-take).



# **10.**Especifique la pista del destino de desplazamiento y la V-take de la misma forma que en el paso 4.

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar la posición del destino de desplazamiento.



# **11.**Especifique la posición del destino de desplazamiento de la misma forma que en el paso 6 y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número de veces(1 - 100) que se copiará la zona del origen de desplazamiento.



# **12.** Gire el dial para especificar el número de veces que se copiará la información y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le preguntará "TrMove SURE?," pidiéndole que confirme la operación de desplazamiento.

# **13.**Para ejecutar el desplazamiento, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER] y la operación de desplazamiento se haya completado, la pantalla indicará "COMPLETE." Si pulsa la tecla [EXIT], volverá al menú de Edición de la pista del paso 2.

Si pulsa la tecla [EXIT] del paso 13, volverá a la pantalla de ajustes del paso 11. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder repetidamente de pantalla de ajustes.

#### Borrar una zona

Esta operación borra la información grabada de la zona especificada, convirtiéndola al estado de silencio (en blanco).



#### En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY TR EDIT," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú de Edición de la pista.

#### Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " TR EDIT ERASE," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá especificar la pista y la V-take de la que se borrará la información.

#### Utilice el dial y las teclas del cursor [▲]/[▼] para especificar la pista y la V-take de la que se borrará la información.

En "TR xx-yy," "xx" es el número de pista e "yy" es el número de la V-take de la que se borrará la información. Utilice el dial para seleccionar el número de pista (1 - 10), y las teclas de cursor  $[\blacktriangle]/[\checkmark]$  para seleccionar el número de la V-take.(1 - 10).



Si gira el dial hacia la derecha mientras la pista 10 está seleccionada, aparecerá la siguiente pantalla.



En esta pantalla, podrá utilizar el dial para especificar dos pistas impares/pares adyacentes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10). En este caso, la información se borrará de las V-takes seleccionadas actualmente para las dos pistas seleccionadas.

#### 5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la ubicación de inicio de la zona que se borrará.



 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente en la pantalla, y gire el dial para especificar la ubicación.

La ubicación se puede especificar con uno de los siguientes dos métodos.

#### • Especificar la ubicación manualmente

Mueva la zona intermitente a una de las zonas M (minutos)/S (segundos)/MS (milisegundos) de la parte inferior de la pantalla, y gire el dial para editar el valor de cada unidad.

• Asignar una posición de marca especificada anteriormente

Mueva la zona intermitente a la zona MARKER de la parte

superior derecha de la pantalla y gire el dial para ajustar el número de marca.

#### Sugerencia

- Pulsando la tecla [TIME BASE] para pasar a la pantalla Measure, podrá especificar la posición en unidades de compás/tiempo/clock.
- Si mantiene pulsada la tecla STOP [■] y pulsa la tecla PLAY [▶], podrá efectuar del barrido-reproducción de la pista y la V-take que ha especificado en el paso 4. Para más detalles acerca de barrido-reproducción, consulte la p.31.

### **7.** Cuando haya terminado de seleccionar la posición de inicio, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar la ubicación final de la zona que se borrará.



# **8.** Especifique la posición final de la zona que se borrará del mismo modo que en el paso 6.

En este momento, podrá pulsar la tecla PLAY [▶] para reproducir la zona entre la posición de inicio especificada y la posición final. Si no hay información grabada en la posición final especificada, aparecerá un símbolo "\*" en la línea inferior de la pantalla.

# **9.** Cuando haya terminado de seleccionar la posición final, pulse la tecla [ENTER].

La pantalla le preguntará "TrErase SURE?," pidiéndole que confirme la operación de borrado.

#### **10.**Para ejecutar el borrado, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER] y la operación de borrado se haya completado, la pantalla indicará "COMPLETE." Si pulsa la tecla [EXIT], volverá al menú de Edición de la pista del paso 2.

Si pulsa la tecla [EXIT] del paso 9, volverá a la pantalla de ajustes del paso 7. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder repetidamente de pantalla de ajustes.

#### Borrar la información de toda una pista

Puede borrar toda la información grabada de una pista especificada. La pista borrada volverá a quedar sin grabar.



1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE].

La tecla [V-TAKE] se iluminará y aparecerá una pantalla en la cual podrá cambiar la V-take de cada pista.

#### 2. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá un menú en el que podrá editar la información grabada en unidades de una pista completa.

#### 3. Pulse repetidamente la tecla [PROJECT/UTILITY] para que aparezca en la pantalla el mensaje "ERASE TRxx-yy."

En "ERASE TRxx-yy", los valores xx e yy indican respectivamente el número de pista y el número de V-take que se borrarán.



#### 🛛 Sugerencia 🚺

En esta pantalla, el estado iluminado/apagado de los puntos del vúmetro indicará si ya se ha grabado la V-take especificada. Para más detalles, consulte la página 40.

#### Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la pista/V-take que se borrará, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla indicará "ERASE SURE?", pidiéndole que confirme la operación de borrado.

# **5.** Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación de borrado, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Cuando pulse la tecla [ENTER] y ya se haya completado el borrado, volverá a la pantalla del paso 1.

Si pulsa la tecla [EXIT], volverá a la pantalla del paso 3. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder de pantallas.

# Intercambiar la información de pistas completas

Puede intercambiar la información grabada de dos pistas/Vtakes especificadas.



#### 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE].

La tecla [V-TAKE] se iluminará y aparecerá una pantalla en la cual podrá cambiar la V-take de cada pista.

#### 2. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá un menú en el que podrá editar la información

grabada en unidades de una pista completa.

#### 3. Pulse repetidamente la tecla [PROJECT/UTILITY] para que aparezca en la pantalla el mensaje "EXCHG TRxx-yy."

En "EXCHG TRxx-yy", los valores xx e yy indican respectivamente el número de pista y el número de V-take que se intercambiarán con otra pista/V-take.



#### Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la pista/V-take que desea intercambiar, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá especificar la otra pista/V-take con la que se intercambiará la primera. En "ExchgTo TRxx-yy", los valores xx e yy indican respectivamente el número de pista y la V-take.



#### 🛛 Sugerencia 🚺

En esta pantalla, el estado iluminado/apagado de los puntos del vúmetro indicará si ya se ha grabado la V-take especificada. Para más detalles, consulte la página 40.

#### Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] y el dial para especificar la otra pista/V-take del intercambio, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla indicará "EXCHG SURE?", pidiéndole que confirme la operación de intercambio.

#### 6. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación de intercambio, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Cuando pulse la tecla [ENTER] y ya se haya completado la operación de intercambio, volverá a la pantalla del paso 1. Si pulsa la tecla [EXIT], volverá a la pantalla del paso 4. Si es necesario, puede pulsar la tecla [EXIT] para retroceder de pantallas.

#### Capturar el contenido grabado de una pista

El MRS-1044 permite capturar la información grabada de una pista deseada, y almacenarla temporalmente en el disco duro. La información capturada puede cambiarse (intercambiarse) con la de la pista actual cuando sea necesario.

Por ejemplo, si captura una pista antes de realizar la grabación de pinchado de entrada/salida en dicha pista, puede repetir la operación de intercambio para comparar su estado original con el resultado de la grabación de pinchado de entrada/salida.



#### Capturar una pista

A continuación se describe cómo seleccionar y capturar una pista deseada.

#### 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UNDO/REDO].

Aparecerá una pantalla en la que puede seleccionar la pista que se desea capturar.



**ZOOM MRS-1044** 

 Pulse una de las teclas de estado (1 – 6, 7/8, 9/10) o utilice el dial para seleccionar la pista que se desea capturar.

#### Νοτα 🔘

No se puede capturar una pista que no se haya grabado.

#### 3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "CAPTURE SURE?"

# 4. Para ejecutar la operación de captura, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Una vez completada la captura, la pantalla indicará "SWAP" y podrá ejecutar la operación de intercambio para dicha pista.

#### 5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

#### 💽 Sugerencia 🚺

Si fuera necesario, puede repetir los pasos 2 - 4 para capturar varias pistas.

#### Νοτα 🔘

La información capturada se borrará del disco duro cuando guarde el proyecto actual.

#### Intercambiar la información capturada

A continuación se explica cómo intercambiar (cambiar) la información capturada con la información grabada actualmente de una pista.

- 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UNDO/REDO].
- Pulse una de las teclas de estado (1 6, 7/8, 9/10) o utilice el dial para seleccionar una pista previamente capturada.

Cuando seleccione una pista capturada, la pantalla indicará "SWAP".



#### 💽 Sugerencia 🚺

Si selecciona una pista que no ha sido capturada, la pantalla indicará "CAPTURE".

#### 3. Pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SWAP SURE?"

# **4.** Para ejecutar la operación de intercambio, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

La información grabada de la pista seleccionada se intercambiará con la información grabada y capturada con anterioridad. La información grabada de la pista seleccionada se guardará como información de captura en el disco duro hasta que guarde el proyecto.

#### 🔲 Sugerencia 🚺

Puede volver al estado anterior ejecutando inmediatamente el intercambio por segunda vez.

#### 5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

# **Referencia [Mezclador]**

Esta sección explica las funciones y el funcionamiento de los dos mezcladores integrados en el MRS-1044.

#### Acerca del mezclador

El mezclador del MRS-1044 se divide en dos secciones: un "mezclador de entrada " que procesa las señales desde los jacks [INPUT 1/2], y un "mezclador de pistas " que procesa las señales desde las pistas de la sección de grabación y de la sección de percusión. Los detalles de cada mezclador se describen a continuación.

#### Mezclador de entrada

En el mezclador de entrada puede ajustar la sensibilidad de las señales que se introducen desde los jacks [INPUT 1/2], ajustar varios parámetros como la panoramización y los niveles de envío a los efectos envío/retorno y asignar las señales a las pistas del grabador.



Los parámetros que se pueden ajustar en el mezclador de entrada aparecen en la siguiente tabla.

#### Parámetros del mezclador de entrada

Parámetro	Contenido		
CHO SEND	Volumen enviado a chorus/delay (efecto de envío/retorno)		
REV SEND	Volumen enviado a reverberación (efecto de envío/retorno)		
PAN	Posición izquierda/derecha (balance de canal L/R)		
REC LVL	Volumen de las señales de entrada (posición del control [REC LEVEL])		

#### Parámetros del mezclador de pistas

#### Mezclador de pistas

En el mezclador de pistas puede procesar las señales de reproducción de las pistas del grabador (1 - 6, 7/8, 9/10) y el sonido del grupo de percusión / programa de bajo de la sección de percusión y mezclaremos estas señales a estéreo. La señal mezclada con el mezclador de pistas se envía a través del deslizador MASTER desde los jacks [OUTPUT].



En el mezclador de pistas, las señales que se envían desde cada pista se gestionan en unidades conocidas como "canales." Los parámetros que se pueden ajustar para cada canal (DRUM, BASS, 1 - 6, 7/8, 9/10) aparecen en la siguiente tabla.



Los canales DRUM, 7/8, y 9/10 son todos los canal estéreo que procesan respectivamente las señales de salida desde el kit de percusión, las pistas estéreo 7/8 y 9/10. Los parámetros de estos canales estéreo están enlazados.

<b>D</b> / 1	Contenido	Canal			
Parametro		DRUM/BASS	1–6	7/8, 9/10	MASTER
EQ HI G	Acerca de realce/corte para el EQ de alta frecuencia	0	0	0	
EQ HI F	Frecuencia en la que el EQ de alta frecuencia se realzará/cortará	0	0	0	
EQ LO G	Acerca del realce/corte para el EQ de baja frecuencia	0	0	0	
EQ LO F	Frecuencia en la que el EQ de baja frecuencia se realzará/cortará	0	0	0	
CHO SEND	Volumen enviado a chorus/delay (efecto de envío/retorno)	0	0	0	
REV SEND	Volumen enviado a reverberación (efecto de envío/retorno)	0	0	0	
PAN	Posición izquierda/derecha (balance de canal L/R)	0	0	0	
FADER	Volumen de cada canal (posición del deslizador)	0	0	0	0
ST LINK	Enlaza los parámetros de los canales de números pares y números impares		0		

# Funcionamiento básico del mezclador de entrada

# Asignar señales de entrada a pistas de grabación

Aquí se explica como las señales que se reciben desde los jacks [INPUT 1]/[INPUT 2] se pueden enviar a una pista de grabación y se puede ajustar su nivel de grabación.

- Asegúrese de que el instrumento o micrófono que desea grabar esté conectado al(los) jack(s) [INPUT 1]/ [INPUT 2].
- 2. Pulse la tecla [ON/OFF] del(los) jack(s) (INPUT 1/2) a los que conecte el instrumento, para que la tecla se ilumine.

La tecla [ON/OFF] activa/desactiva el jack. Cuando se ilumina una tecla, el jack correspondiente se activa.

# **3.** Mientras reproduzca un instrumento, gire el(los) control(es) [INPUT 1]/[INPUT 2] para ajustar la sensibilidad de la entrada.

Realice ajustes para que el indicador [PEAK] parpadee ligeramente cuando reproduzca el instrumento con más volumen.

# **4.** Si desea grabar el sonido a través del efecto de inserción, seleccione un efecto de inserción si es necesario.

Con los ajustes por defecto de un proyecto, el efecto de inserción se inserta en el mezclador de entrada y se selecciona un patch adecuado para la grabación de guitarra/bajo. (Para información acerca de como seleccionar un patch diferente, consulte la página 77.)

Si desea grabar sin enviar el sonido a través del efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER] de la sección de efectos para desviar el efecto de inserción.

# **5.** Mientras reproduzca el instrumento, gire el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

El control [REC LEVEL] ajusta el nivel de señal antes de que se envíe a la pista de grabación (es decir, después de haber pasado a través del efecto de inserción). El indicador [CLIP] se iluminará si la señal se interrumpe.

#### 🗖 Sugerencia 🚺

- Ajuste los controles [REC LEVEL] al máximo para permitir que el indicador [CLIP] se ilumine.
- Los niveles de la señal enviados a la pista de grabación

cambiarán según los ajustes de los parámetros de los efectos de inserción. Si conmuta los patches de efectos de inserción o edita los parámetros, debería volver a comprobar si el nivel de grabación es el adecuado.

- El ajuste preciso del parámetro REC LEVEL se puede comprobar pulsando la tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER → la tecla [ON/OFF] de INPUT 1 o 2, → tecla del cursor [▼].
- Pulse la tecla de estado de la pista de destino de grabación (1 – 6, 7/8, 9/10) para que la tecla se ilumine en rojo, colocando la pista en el modo preparado para grabar.

La señal de entrada desde el mezclador de entrada se enviará a la pista de grabación. Puede seleccionar el modo preparado para grabar para una pista monoaural 1 - 6, y para una pistas estéreo (7/8, 9/10), o para dos pistas monoaurales (sólo los pares de pistas 1/2, 3/4, o 5/6).

El flujo de señal desde el mezclador de entrada a la pista cambiará de la siguiente forma, según el número de las pistas de grabación seleccionadas y del estado de las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF].

#### Cuando se seleccionan dos pistas monoaurales o una pista estéreo



#### Cuando se selecciona una pista monoaural como pista de grabación



• Cuando no se ha seleccionar ninguna pista de grabación



#### **Νοτ**α

Los diagramas anteriores muestran el flujo de señal cuando no se ha insertado el efecto de inserción en el mezclador de entrada. Para más información acerca del flujo de señal cuando se inserta el efecto de inserción, consulte la página 77.

#### Ajustar la profundidad de los efectos de envío/retorno

La profundidad de los efectos de envío/retorno se pueden ajustar definiendo el volumen (nivel de envío) de la señal desde el mezclador de entrada a cada efecto de envío/retorno (chorus/delay, reverberación).

Con el funcionamiento normal, si envía la señal desde el mezclador de entrada al efecto envío/retorno el efecto sólo se aplicará a la señal que se envía desde los jacks [OUTPUT] y no afectará la señal que se graba en una pista.

#### 1. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o [REVERB SEND] de la sección TRACK PARAMETER para seleccionar uno de los efectos envío/retorno.

Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] para ajustar la profundidad de chorus/delay, o pulse la tecla [REVERB SEND] para ajustar la profundidad de reverberación. La siguiente ilustración muestra la pantalla que aparecerá cuando pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND].



#### Sugerencia

Para más información acerca de cómo seleccionar un patch de envío/retorno, consulte la página 81.

#### 2. Pulse la tecla INPUT 1 (o INPUT 2) [ON/OFF].

El mezclador de entrada (INPUT) se seleccionará para las operaciones.



#### Sugerencia 💽

Los parámetros CHORUS/DELAY SEND y REVERB SEND son comunes a ambas señales de entrada INPUT 1/2.

#### 3. Gire el dial para editar el valor.

Si aumenta el valor, el efecto se hará más grave. La frecuencia y el valor por defecto de cada parámetro son los siguientes.

- REVERB SEND : 0 100 (Por defecto: 0)
- CHORUS/DELAY SEND: 0 100 (Por defecto: 0)

#### Sugerencia

- Cuando se visualiza el parámetro CHORUS/DELAY SEND, si pulsa la tecla [CHORUS/DELAY SEND] la señal se enviará desde el mezclador de entrada a chorus/delay para activar/desactivar. (La tecla se apagará cuando se desactive.)
- Cuando se visualiza el parámetro CHORUS/DELAY SEND, si pulsa la tecla [CHORUS/DELAY SEND] la señal se enviará desde el mezclador de entrada a chorus/delay para activar/desactivar.

### **4.** Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

#### Ajustar la panoramización/balance

Aquí se explica como ajustar la panoramización (posición estéreo) de la señal enviada desde el mezclador de entrada a los jacks [OUTPUT] o pistas de grabación, o el balance (el balance del volumen entre los canales).

#### 1. Pulse la tecla [PAN].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el parámetro PAN.



#### 2. Pulse la tecla INPUT 1 (o INPUT 2) [ON/OFF].

El mezclador de entrada se seleccionará para los ajustes de panoramización.

#### 3. Gire el dial para editar el valor del parámetro PAN.

El parámetro PAN se puede ajustar en una frecuencia de L100 (extremo izquierdo) - 0 (centto) - R100 (extremo derecho).

# 4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes de panoramización, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

La función del parámetro PAN cambiará de la siguiente forma, según el número de jacks de entrada activados actualmente, y en varias pistas de grabación seleccionadas actualmente.

 Cuando no hay ninguna pista de grabación seleccionada

Para la señal que se envía desde el mezclador de entrada a los canales L/R de los jacks [OUTPUT, los parámetros PAN ajustarán la panoramización (si INPUT 1 o 2 están activados pero no ambos a la vez) o el balance (si INPUT 1 o 2 están activados).

 Cuando se seleccionan dos pistas monoaruales o una pista estéreo como pista de grabación

Para la señal que se envía desde el mezclador de entrada al par de pistas de numeración par/impar, el parámetro PAN ajustará la panoramización (si INPUT 1 y 2 están activados pero no ambos a la vez) o el balance (si INPUT 1 y 2 están activados).

#### Cuando se selecciona una pista monoaural como pista de grabación

El parámetro PAN no tendrá efecto.

#### Funcionamiento básico del mezclador de pistas

#### Ajustar volumen/panoramización/EQ

Para cada canal, puede ajustar el volumen, la panoramización (posición estéreo entre los canales I/D del jack [OUTPUT]), y el EQ (ecualizador).

 Para ajustar el volumen (nivel de salida) de un canal, utilice el deslizador del canal correspondiente (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10).

#### Sugerencia

- Para comprobar el ajuste preciso del volumen (parámetro FADER), pulse la siguiente secuencia de teclas: Tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER → tecla [▼] del cursor → tecla de estado del canal deseado.
- Puede comprobar el ajuste del deslizador MASTER pulsando cualquier tecla de TRACK PARAMETER  $\rightarrow$  Tecla de estado de MASTER.
- Para ajustar la panoramización de un canal, pulse la tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER, y luego pulse una de las teclas de estado (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10) para seleccionar el canal deseado.

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el parámetro PAN del canal seleccionado.



#### 3. Gire el dial para ajustar el valor del parámetro PAN.

El intervalo es L100 (máximo izquierda) - 0 (centro) - R100 (máximo derecha). Si desea continuar y ajustar la panoramización de otro canal, repita los pasos 2 - 3.

#### 🔄 Sugerencia 🔄

- Para los canales 7/8, 9/10 y DRUM, el parámetro PAN se utiliza para ajustar el balance (el balance del volumen de los canales izquierdo y derecho).
- En la pantalla de parámetros también puede utilizar las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar parámetros, y las teclas del cursor [◄]/[►] para cambiar canales.

### **4.** Para ajustar el EQ, pulse la tecla [EQ HIGH] o la tecla [EQ LOW].

Pulse la tecla [EQ HIGH] para ajustar el tono de alta frecuencia, o la tecla [EQ LOW] para ajustar el tono de baja frecuencia.

#### 💽 Sugerencia 🚺

En este momento, la edición afectará al último canal seleccionado en los pasos 2 – 3. Según convenga, utilice las teclas de estado o las del cursor  $[\blacktriangleleft]/[\blacktriangleright]$  para cambiar canales.

#### Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar el parámetro de EQ que desea ajustar, y gire el dial para editar el valor.

Los siguientes son los parámetros que puede seleccionar y sus gamas.

#### Si ha pulsado primero la tecla [EQ HIGH]

• EQ HI G : Ajuste la cantidad de realce/corte de alta frecuencia.

Gama : -12 - 0 - 12 (dB), Por defecto: 0

 EQ HI F : Ajuste la frecuencia en la que se producirá el realce/corte de alta frecuencia.
 Gama : 500 – 18000 (Hz), Por defecto: 8000

#### ■ Si ha pulsado primero la tecla [EQ LOW]

• EQ LO G : Ajuste la cantidad de realce/corte de baja frecuencia.

Gama : -12 - 0 - 12 (dB), Por defecto: 0

• EQ LO F : Ajuste la frecuencia en la que se producirá el realce/corte de baja frecuencia.

Gama: 40 - 1600 (Hz), Por defecto: 125



#### 🔄 Sugerencia 🚺

- Cuando se visualizan las pantallas EQ HI G / EQ HI F, puede pulsar la tecla [EQ HIGH] para activar/desactivar el EQ de alta frecuencia. (La tecla se apagará cuando esté desactivada.)
- Cuando se visualizan las pantallas EQ LO G / EQ LO F, puede pulsar la tecla [EQ LOW] para activar/desactivar el EQ de baja frecuencia. (La tecla se apagará cuando esté desactivada.)
- Repita los pasos 4 5 para definir ajustes de la misma forma para otra gama o para el parámetro EQ.
- 7. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

#### Ajustar la profundidad del efecto

A continuación se describe cómo ajustar la profundidad del efecto ajustando el volumen enviado desde cada canal a los efectos de envío/retorno (chorus/delay, reverberación).

1. Pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o [REVERB SEND] de la sección TRACK PARAMETER para seleccionar uno de los efectos de envío/retorno.

#### Pulse una de las teclas de estado (DRUM, BASS, 1 - 6, 7/8, 9/10) para seleccionar el canal deseado.

Se seleccionará el canal correspondiente para las operaciones.



#### 3. Gire el dial para editar el valor.

El efecto se aplicará con más intensidad a medida que aumente el valor. La frecuencia y el ajuste por defecto de cada parámetro son los siguientes.

- REV SEND : 0 100 (Por defecto: 0)
- CHO SEND : 0 100 (Por defecto: 0)

#### 💽 Sugerencia 🚺

Cuando se visualizan los parámetros CHORUS/DELAY SEND o REVERB SEND, puede utilizar la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o [REVERB SEND] como conmutador de activación/desactivación para la señal enviada desde dicho canal a la reverberación o al chorus/delay. Para más detalles, consulte la página 48.

### 4. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

#### Enlazar los canales impares/pares

Puede enlazar los canales monoaurales adyacentes impares  $\rightarrow$  pares (1/2, 3/4, 5/6). (Es el denominado "enlace estéreo.") Los parámetros de dos canales enlazados en estéreo funcionarán conjuntamente de la misma forma que los canales 7/8 ó 9/10.

#### **1.** Pulse la tecla [PAN] de la sección TRACK PARAMETER.

#### Pulse la tecla de estado (1 – 6) para uno de los dos canales que desea enlazar en estéreo.

#### 3. Pulse dos veces la tecla del cursor [▼].

Aparecerá la pantalla del parámetro ST LINK (enlace estéreo).



#### 4. Gire el dial para activar el ajuste.

El enlace estéreo estará activado para el canal seleccionado y el canal impar/par adyacente. Para desactivar el enlace estéreo, desactive este parámetro (oFF).



#### 5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

#### Sugerencia

El parámetro PAN de dos canales enlazados en estéreo funcionará como un parámetro de BALANCE que ajusta el balance del volumen entre los canales impares / pares.

#### Νοτα 🔘

- Para ajustar el volumen de los canales enlazados en estéreo, utilice el deslizador impar. (El deslizador par no tendrá ningún efecto.)
- Además de los parámetros, las teclas de estado de dos canales enlazados en estéreo también funcionarán conjuntamente.

# Guardar/recuperar ajustes del mezclador (función Scene)

Los ajustes del mezclador y de efectos actuales pueden guardarse como una "escena" en una zona especial de la memoria y recuperarse manualmente o automáticamente cuando lo desee. Por ejemplo, es útil si desea comparar varias mezclas o si desea automatizar operaciones de mezcla.

Una escena contiene la siguiente información.

- Ajustes del mezclador de entrada (excepto para el parámetro REC LEVEL) y del mezclador de pistas
- Ajuste del deslizador MASTER
- El estado de todas las teclas de estado
- El número de patches utilizados actualmente por el efecto de inserción y los efectos de envío/retorno

Puede guardar hasta 100 escenas distintas en la memoria. La información de escena guardada en la memoria se guardar en el disco duro como parte del proyecto seleccionado actualmente.

#### Guardar una escena

Aquí se describe cómo guardar los ajustes actuales como escena.

#### Pulse la tecla [SCENE] y utilice las teclas del cursor [◄]/[▶] para que aparezca en pantalla el mensaje "SCENE SAVE."

La parte derecha de la pantalla indicará el número de escena (0 - 99) donde se guardará la información.



#### Νοτα 🔘

Cuando guarde una escena por primera vez, pulse la tecla [SCENE] y accederá automáticamente a la pantalla "SCENE SAVE".

#### Gire el dial para seleccionar el número (0 – 99) en que se guardará la escena.

Los números de una escena ya guardada están marcados con un asterisco "\*" a la izquierda.

#### 3. Para guardar la escena, pulse la tecla [ENTER].

La escena se guardará en el número seleccionado. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [ENTER]

#### Νοτα 🔘

Si selecciona una escena ya guardada y ejecuta esta operación, se sobrescribirá la escena guardada anteriormente.

#### Recuperar una escena guardada

A continuación se describe cómo recuperar una escena guardada en la memoria.

 Pulse la tecla [SCENE] y utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que aparezca en pantalla el mensaje "SCENE CALL."

La parte derecha de la pantalla indicará el número de escena (0 - 99) que se recuperará.



#### 🜑 Νοτα 🔘

No se puede acceder a la pantalla anterior si no se ha guardado ninguna escena en la memoria.

#### Gire el dial para seleccionar el número de escena (0 – 99) que desea recuperar.

Sólo podrá seleccionar los números de escena para los que la información se ha guardado en la memoria.

### 3. Para recuperar la escena seleccionada, pulse la tecla [ENTER].

La escena se seleccionará y volverá a la pantalla principal. Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], volverá a la pantalla principal sin recuperarla.

#### Borrar una escena

A continuación se describe cómo borrar una escena guardada en la memoria.

#### Pulse la tecla [SCENE] y utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que aparezca en pantalla el mensaje "SCENE DEL."

La parte derecha de la pantalla indicará el número de escena a borrar.



#### Νοτα 🔘

No se puede acceder a la pantalla anterior si no se ha guardado ninguna escena en la memoria.

#### Gire el dial para seleccionar el número de escena (0 – 99) que desea borrar.

Sólo podrá seleccionar los números de escena para los que la información se ha guardado en la memoria.

### **3.** Para borrar la escena seleccionada, pulse la tecla [ENTER].

La escena se borrará y volverá a la pantalla principal. Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], volverá a la pantalla principal sin borrarla.

#### Cambiar de escenas automáticamente

Asignando una escena a una marca que se ha colocado en una ubicación determinada de la canción, puede cambiar las escenas automáticamente. Es útil si desea cambiar la mezcla durante el progreso de la canción. Consulte la p.29 para más detalles acerca de las marcas.

 Al reproducir la canción desde el principio, cree la mezcla que será el punto de partida y guárdela en una escena.

Para más detalles acerca del funcionamiento de las escenas, consulte la p.51

### 2. Compruebe que se ha detenido el transporte y pulse la tecla ZERO [I44] para ir al principio de la canción.

El principio de la canción (posición cero del contador) ya contiene la marca del número cero. Primero deberá asignar la escena de inicio a esta marca.

#### 3. Pulse la tecla [MARK].

Si pulsa la tecla [MARK] en la posición en qué se ha asignado una marca, aparecerá una pantalla en la cuál podrá asignar una escena a la marca correspondiente.



#### 🔲 Sugerencia 🚺

- Si pulsa la tecla [MARK] en una posición a la todavía no se ha asignado una marca, se asignará una nueva marca a dicha posición.
- Si se visualiza un punto en la parte inferior derecha del número de marca, significa que la marca coincide con la posición actual.

#### Gire el dial para seleccionar el número de la escena que ha guardado en el paso 1 (la escena que será el punto de inicio de la mezcla).

La escena se asignará a la marca, y al mismo tiempo, se recuperará la escena seleccionada. La siguiente pantalla muestra un ejemplo de cuando el número de marca 0 se asigna al número de escena 1.



#### 💽 Sugerencia 🚺

Para cancelar una asignación de escena, gire el dial para que la pantalla indique "--".

#### 5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

- 6. Colóquese en el punto en el que desea que cambie la mezcla y asigne una marca.
- 7. Mientras reproduce la canción desde este punto, cree la nueva mezcla y guárdela en una escena.
- 8. Utilice las teclas MARKER [I◄ ]/[▶▶ ] para colocarse en la marca que ha asignado en el paso 6 y pulse la tecla [MARK].

Aparecerá una pantalla, que le permitirá asignar una escena a la marca que ha seleccionado en el paso 6.



**9.** Gire el dial para seleccionar el número de la escena que ha guardado en el paso 7.

#### 10.Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

- 11.Utilizando el procedimiento de los pasos 6 10, asigne una marca a cada punto en el que desee que cambie la mezcla y asigne una escena a cada una de estas marcas.
- 12.Una vez asignadas las escenas que desee a las marcas, pulse la tecla ZERO [I44] para situarse al principio de la canción, y pulse la tecla PLAY [▶] para reproducir.

Cada vez que la canción alcanza una marca a la que se ha asignado una escena, ésta se recuperará.

# Cambiar el tipo de visualización del vúmetro

Con los ajustes por defecto del MRS-1044, los vúmetors visualizados en el centro de la pantalla indicarán el nivel de las señales que hayan pasado a través de los controles/deslizadores [REC LEVEL] (post-deslizador). Sin embargo, si es necesario puede cambiar los vúmetros para que indiquen el nivel de señales antes de que pasen a traves de los controladores/deslizadores [REC LEVEL] (pre-deslizador).

**1.** En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

- 2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY SYSTEM," y pulse la tecla [ENTER].
- 3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY LVL MET," y pulse la tecla [ENTER].



4. Gire el dial para cambiar el ajuste a "PRE" (predeslizador).

Para que el ajuste vuelva a post-deslizador, seleccione "POST."

#### 5. Pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla principal.

# **Referencia** [Ritmos]

Esta sección explica las funciones y funcionamiento de la sección de ritmos, que utiliza sonidos de percusión y de bajo internos para generar interpretaciones de acompañamiento.

#### Acerca de la sección de ritmos

La sección de ritmos del MRS-1044 contiene sonidos de percusión y sonidos de bajo, y pueden utilizarse como unidad de percusión + bajo Se puede trabajar con la sección de ritmos en sincronización con la sección de grabador, o de forma independiente. A continuación le explicamos los conceptos básicos y términos que debe saber para utilizar la sección de ritmos.

#### Grupos de percusión y Programas de bajo

El acompañamiento creado por la sección de ritmos se produce mediante un "kit de percusión" y un "programa de bajo." El kit de percusión es un grupo de 24 sonidos de percusión como kick, snare, y conga, y el MRS-1044 contiene 31 kits de percusión diferentes. Puede seleccionar uno de estos kits de percusión, y utilizar los pads del panel frontal 1 - 8 para reproducir de forma manual cada sonido, o utilizarlos como generador de sonido para acompañamiento.



#### Un ejemplo de sonidos de percusión asignados a los pads

Un programa de bajo es un sonido de bajo individual, como un bajo eléctrico o un bajo acústico. Puede elegir entre 16 sonidos diferentes de bajo integrados en el MRS-1044, y utilizar los pads del panel frontal 1-8 para reproducir una escala, o utilizarlo como generador de sonido para acompañamiento.

#### Un ejemplo de escala de programa de bajo asignada a los pads



La señal de salida del grupo de percusión (estéreo) y la señal de salida del programa de bajo (monoaural) están conectadas de forma interna al canal DRUM y al canal BASS de la sección del mezclador. Para cada uno, puede ajustar de forma independiente el volumen, la pan/balance, y el EQ, y aplicar efectos de envío/retorno.



#### Patrones de ritmo y pistas de percusión/bajo

Un proyecto nuevo contiene 255 patrones de acompañamiento (cada uno con varios compases de longitud) con información de actuación de percusión/bajo. Son los denominados "patrones de ritmo."

Dentro de cada patrón de ritmo, el área que contiene la información de la actuación de percusión se denomina "pista de percusión," y el área que contiene la información de la actuación de bajo se denomina "pista de bajo."



Puede editar una parte de un patrón de percusión, o borrar el contenido total de la grabación y crear un patrón de ritmo completamente original. Los patrones de ritmo que modifique se guardan en el disco duro junto con los otros patrones de ritmo como parte de un proyecto.

#### Canciones de percusión

Varios patrones de percusión distribuidos en el orden deseado para su reproducción se conocen por el nombre de "canción de percusión." En una canción de percusión, puede programar la información de patrón de percusión, la información de acorde de pista de bajo, y la información de tempo para crear el acompañamiento para una canción completa. Un proyecto sólo puede utilizar una canción de percusión.



#### Modo patrón de percusión y modo canción de percusión

La sección de percusión puede funcionar en los dos modos: "Modo patrón de percusión," en el que puede crear y reproducir patrones de percusión, y "modo canción de percusión," en el que puede crear y reproducir una canción de percusión. Siempre estará seleccionado uno de estos dos modos.

La tecla [PATTERN] se ilumina cuando selecciona el modo Patrón de Percusión, y la tecla [SONG] se ilumina si selecciona el modo Canción de Percusión.



# Sincronizar la sección de grabador y la sección de percusión

Con los ajustes por defecto del MRS-1044, la sección de percusión funcionará en sincronización con la sección del grabador. Cuando utilice el transporte para que la sección de grabador empiece a funcionar, el patrón de percusión o la canción de percusión también empezarán a reproducirse.

No obstante, si es necesario, la sección de percusión puede desconectarse de la sección de grabador y puede utilizarse como una máquina de percusión + bajo independiente. Para realizar esto, pulse la tecla [RHYTHM]. En este estado, utilizar el transporte provocará que sólo empiece a reproducirse la sección de percusión, y la sección de grabador permanecerá inactiva.

#### Reproducir patrones de percusión

Esta sección explica cómo reproducir patrones de percusión, cómo cambiar el tempo y cómo cambiar el grupo de percusión o programa de bajo.

# Seleccionar y reproducir un patrón de percusión

A continuación le mostramos cómo seleccionar y reproducir uno de los 255 patrones de percusión.



Antes de continuar con el procedimiento siguiente, asegúrese de que los deslizadores DRUM, BASS, y MASTER del panel están levantados, y de que las teclas de estado DRUM y BASS están iluminadas.

#### 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN].

Parpadeará la tecla [RHYTHM] Si el modo Canción de Percusión (tecla [SONG] iluminada) ha sido seleccionado, pasará al modo Patrón de Percusión (tecla[PATTERN] iluminada).

La pantalla mostrará la "pantalla de patrones de percusión" en la que puede seleccionar un patrón de percusión.

Longitud del patrón de percusión (número de compases) Número de patrón de percusión

Nombre de patrón de percusión

2. Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión que quiere reproducir.

#### 3. Pulse la tecla PLAY [►].

El patrón de percusión empezará a reproducirse, y en el mismo momento, el grabador empezará a funcionar.

#### Sugerencia

Cuando la tecla [RHYTHM] está apagado a parpadea, la sección de percusión y la sección del grabador siempre están sincronizadas.

#### Si quiere enmudecer la parte de la pista de percusión o de la pista de bajo, pulse la tecla de estado DRUM o BASS.

La tecla de estado se apagará, y la interpretación de la pista correspondiente se enmudecerá. Para desactivar la función de enmudecer, pulse la misma tecla de estado otra vez.

#### Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

El grabador y el patrón de percusión se detendrán.

#### 6. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] mientras la sección de percusión se detiene.

La tecla [PATTERN] seguirá iluminada, y la tecla [RHYTHM] se apagará. Si pulsa la tecla PLAY [▶] en este estado, se reproducirá el último patrón de percusión seleccionado.

#### Si sólo quiere que se reproduzca la sección de percusión, de forma independiente, pulse la tecla [RHYTHM] mientras esté parado.

La tecla [RHYTHM] se iluminará, y la sección de percusión se desconectará de la sección del grabador. Aparecerá la pantalla de patrón de percusión.



En este estado, si pulsa la tecla PLAY [▶] sólo se reproducirá el patrón de percusión, y la sección del grabador seguirá parada.

#### Νοτα

Cuando la tecla [RHYTHM] está iluminada, el contador de la pantalla siempre indicará el compás.

#### 🔲 Sugerencia 🚺

También es posible cargar información de patrones de percusión desde otro proyecto existente en el disco duro ( $\rightarrow$  p.72).

# Cambiar el tempo del patrón de percusión

Puede utilizar la tecla [TEMPO] para cambiar el tempo del patrón de percusión.

#### 1. En el modo de patrón de percusión , pulse la tecla [TEMPO].

Se visualizará el valor del tempo actual.

Tempo	0.051
	Valor dol tompo

Valor del tempo

#### 2. Gire el dial para ajustar el tempo.

El tempo puede ajustarse en pasos de 0.1 sobre un intervalo de 40 - 250 (BPM). Puede cambiarse el tempo incluso cuando el patrón de percusión se está produciendo.

# **3.** Para cambiar el tempo manualmente, pulse la tecla [TEMPO] dos veces o más en el tempo deseado.

El intervalo entre los dos últimos tiempos en los que pulsó la tecla se detectarán de forma automática, y se ajustará como el nuevo tempo.

#### 4. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

#### 🖉 Sugerencia 🚺

El tempo que especifique aquí se aplicará a todos lo patrones reproducidos en el modo patrón de percusión, y en la canción de percusión en la cual no se ha introducido la información de tempo. (Para más detalles acerca de las canciones de percusión, consulte la p.55.)



Si graba en las pistas de grabador mientas escucha los patrones de percusión y después cambia el tempo de los patrones de percusión, los dos grupos de interpretaciones ya no estarán sincronizados. Si quiere grabar en el grabador mientras escucha patrones de percusión, debe decidir el tempo primero.

# Cambiar el programa de grupo de percusión/bajo

Puede cambiar los sonidos (programa de grupo de percusión/bajo) que están asignados a las pistas de percusión y bajo del patrón de percusión.

#### En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] para que la pantalla lea "Pad Drum" o "Pad Bass."

Seleccione "Pad Drum" si quiere cambiar el grupo de percusión o "Pad Bass" si quiere cambiar el programa de bajo.



#### 2. Pulse la tecla [KIT/PROG].

Aparecerá una pantalla en la que puede cambiar el grupo de percusión o programa de bajo.



Nombre del grupo de percusión/programa de bajo

#### Νοτα

Mientras se visualiza esta pantalla, todas las operaciones de transporte son inválidas.

#### Gire el dial para seleccionar el grupo de percusión/ programa de bajo.

Si quiere una lista de los grupos de percusión/programas de bajo que pueden seleccionarse, consulte el apéndice al final de este manual.

#### 4. Pulse la tecla [ENTER].

El cambio quedará realizado y volverá a la pantalla principal.

#### Νοτα 🔘

El grupo de percusión/programa de bajo que seleccione se aplicará a todos los patrones y canciones de percusión.

#### Crear una canción de percusión

Esta sección explica cómo distribuir los patrones de percusión en el orden deseado para su reproducción en una canción de percusión vacía, y cómo introducir acordes y otra información para crear una canción de percusión completa.



Cuando cree un proyecto nuevo en el MRS-1044, la canción de percusión siempre estará vacía.



Antes de realizar el siguiente procedimiento, asegúrese de que los deslizadores DRUM, BASS, y MASTER del panel están levantados y de que las teclas de estado DRUM y BASS están iluminadas.

# Entrar información de patrón de percusión

A continuación le mostramos cómo entrar información de patrón de percusión en una canción de percusión vacía en el orden de reproducción deseado.

# 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG], y después pulse la tecla [RHYTHM].

Se iluminará la tecla [RHYTHM] Si el modo Patrón de Percusión (tecla [PATTERN] iluminada) ha sido seleccionado, pasará al modo Patrón de Canción (tecla [SONG] iluminada).

La pantalla mostrará la "pantalla de canción de percusión," que indica el progreso de la canción de percusión.



#### Νοτα 🔘

- Mientras se reproduce la canción de percusión, la línea inferior de la pantalla mostrará el número del patrón de percusión que se ha entrado en la posición actual, el tipo de acorde y la fundamental.
- Se puede crear/editar la canción de percusión sólo cuando la tecla [RHYTHM] está iluminada.
- Cuando la tecla [RHYTHM] está iluminada, el contador de la pantalla siempre indicará el compás.

#### 2. Pulse la tecla REC [●].

La tecla REC  $[\bullet]$  se iluminará, y ahora puede entrar la información de los números de patrones de percusión y acordes en la canción de percusión.

EU÷	$\bigcirc$
EÓS	$\bigcirc$

3. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que la pantalla lea "←Ptn".

Ft.n	)
------	---

El número del patrón de percusión que se introduce en la posición actual se visualiza bajo "Ptn" en esta pantalla. No obstante, para una canción de percusión vacía, no se ha entrado información de patrón de percusión. Por esta razón, el área que visualiza el número de patrón de percusión indicará "EOS" (Fin de Canción) para mostrar el final de una canción de percusión.

# 4. Pulse la tecla [INSERT/DELETE] para que la pantalla visualice "INSERT?"

Cada vez que pulse la tecla [INSERT/DELETE], la pantalla cambiará entre "INSERT?"  $\rightarrow$  "DELETE?"  $\rightarrow$  visualización original. Cuando se visualiza "INSERT?" puede entrar nueva información de patrón de percusión en la posición actual.



# **5.** Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión que quiere entrar.

Se visualizará el número y longitud (en compases) del patrón de percusión actualmente seleccionado.



Número de patrón de percusión Longitud

### Longitud del patrón de percusión (compases)

# 6. Cuando sea necesario, utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para cambiar la longitud del patrón de percusión.

Si quiere alargar el patrón de percusión, reproduzca el mismo patrón de percusión de forma repetida. Si quiere que el patrón de percusión sea más corto, cambie al siguiente patrón de percusión antes de que termine de reproducirse.

🛛 Sugerencia 🚺

Esta operación no afectará al patrón de percusión original.

# **7.** Para finalizar el patrón seleccionado, pulse la tecla [ENTER].

La información del patrón de percusión se introducirá en la posición actual.



#### 💽 Sugerencia 🚺

Cuando se introduce la información de patrón de percusión, el compás, el acorde fundamental y el volumen de pista de percusión/pista de bajo especificados para ese patrón de percusión se entrarán en la misma posición.

#### Pulse de forma repetida la tecla del cursor [▶] para mover la posición en la cual entrará el siguiente patrón de percusión.

Cada vez que pulse una tecla de cursor [◄]/[►], la posición actual se moverá un compás adelante o atrás. Cuando avance hacia el final de la canción de percusión, la pantalla indicará "EOS."

#### Sugerencia

- En una posición en la que la no se ha introducido información de patrón de percusión, se visualizará un símbolo "←" en la parte izquierda de "Ptn." Esto indica que el patrón que lo precede inmediatamente continuará reproduciéndose.
- También es posible introducir otra información de patrones de percusión en la mitad de un patrón de percusión.

# **9.** Repita los pasos 3 – 8 para introducir patrones de percusión para la canción entera.

Si comete un error durante la introducción de información, utilice los procedimientos siguientes para corregir el error.

#### Para reseleccionar un patrón que ha introducido

Utilice las teclas del cursor  $[\blacktriangleleft]/[\blacktriangleright]$  para desplazarse hasta la información de patrón de percusión deseada, y utilice el dial para seleccionar un nuevo patrón.

#### Para insertar un nuevo patrón

Utilice las teclas del cursor  $[\blacktriangleleft]/[\blacktriangleright]$  para desplazarse hasta la posición en la que quiere insertar información de patrón de percusión, y ejecute los pasos 4 – 7. La información de patrón de percusión se insertará en la posición actual, y la subsiguiente información de patrón de percusión se moverá hacia delante según la longitud del patrón.



#### Para borrar información de patrón de percusión

Utilice las teclas del cursor  $[\blacktriangleleft]/[\blacktriangleright]$  para desplazarse hasta la posición en la que quiere borrar información de patrón de percusión y pulse la tecla [ERASE]. La información de patrón de percusión se borrará y la pantalla cambiará a " $\leftarrow$ Ptn," indicando que el patrón precedente continuará reproduciéndose.



#### ΝοτΑ

Si borra la información de patrón de percusión que se graba al principio de la canción de percusión, habrá silencio hasta la siguiente posición en la que se entre información de patrón de percusión.

#### Para borrar un compás específico

Utilice las teclas del cursor  $[\blacktriangleleft]/[\blacktriangleright]$  para desplazarse hasta el principio del compás que quiere borrar, y pulse repetidamente la tecla [INSERT/DELETE] para que la pantalla visualice "DELETE?" Cuando pulsa la tecla [ENTER] se borra el compás actual, y la subsiguiente información de patrón de percusión se moverá hacia adelante.

Si borra el primer compás de un patrón de percusión de dos compases, el segundo compás permanecerá y la pantalla cambiará a "←Ptn". Si es necesario, repita el paso para borrar este compás también.



# **10.**Cuando haya completado la canción de percusión entera, pulse la tecla STOP [■].

La tecla REC  $[\bullet]$  se apagará, y volverá a la pantalla de canción de percusión. Si quiere comprobar el contenido que ha introducido, pulse la tecla PLAY  $[\blacktriangleright]$ .

**11.**Para volver a la pantalla principal, detenga la sección de percusión y pulse la tecla [EXIT].

#### Introducir información de acordes

A continuación le mostramos cómo añadir información de acordes a una canción de percusión que usted ha creado entrando información de patrones de percusión.

#### 💽 Sugerencia 🚺

- La información de acordes consiste en una "ROOT" que especifica la fundamental (C, C#, D ...B) del acorde, y un "CHORD" que especifica el tipo de acorde (mayor, menor, etc.).
- La frase de bajo del patrón de percusión se transportará según la fundamental que introduzca. También, parte de la frase de bajo se convertirá según el tipo de acorde que especifique.

#### 1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse Tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

#### **2.** Pulse la tecla REC [•].

# 3. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que la pantalla lea " ROOT ".

Cuando introduzca datos de acorde en la canción de percusión, especificará la fundamental de acorde (C-B) y el tipo de acorde (mayor, menor, etc.) de forma separada. Cuando se visualiza "ROOT" puede especificar la fundamental del acorde.



La información del acorde se introduce en las posiciones donde el patrón de percusión se ha introducido, tal y como se muestra en las ilustraciones anteriores. La fundamenta por defecto la información del tipo de acorde es el siguiente.

- Fundamental: la fundamental del acorde especificado por el patrón de percusión
- Tipo: " -- " (sin conversión)

#### Sugerencia

Para más detalles acerca de acordes del patrón de percusión, consulte la p.69.

4. Gire el dial para especificar el nombre de la nota (C
B) que será la fundamental del acorde.

La siguiente pantalla muestra un ejemplo de cuando se ha cambiado la fundamental del acorde a A.

ROOT	$\bigcirc$
Α	$\bigcirc$

 Para especificar el tipo de acorde, pulse la tecla del cursor [▼] una vez para que la pantalla visualice "CHORD."

**6.** Gire el dial para seleccionar el tipo de acorde.

Puede escoger entre los siguientes tipos de acordes.

Dantalla	Contenido	Dantalla	Contonido
i antalia	Contenido	i untalla	Contenido
	Sin conversión	7sus4	7th Suspended 4th
Maj	Major Triad	sus4	Suspended 4th
m	Minor Triad	m7b5	Minor 7th flat 5
7	Dominant 7th	тő	Minor 6th
m7	Minor 7th	6	Major 6th
M7	Major 7th	m9	Minor 9th
au9	Augment	M9	Major 9th
dim	Diminish	mM7	Minor Major 7th

La siguiente pantalla muestra un ejemplo de cuando se ha cambiado el tipo de acorde a menor (m). Con esta configuración, la información de acorde de "A menor" se ha introducido al principio de la canción de percusión.



#### 📕 Sugerencia 📕

Si selecciona "--" (sin conversión) como el tipo de acorde, sólo se transpondrá el bajo y la frase no se convertirá. Seleccione esto cuando quiera que se reproduzca la frase original sin cambios.

 Desplácese hasta la posición en la que quiere entrar la siguiente información de acordes e introduzca la información de acordes de la misma forma que se describe en los pasos 2 – 5.

La información de acordes no necesariamente debe introducirse en la misma posición que la información de patrón de percusión. También puede cambiar el acorde en la mitad del patrón de percusión, o en la mitad del compás. La posición de entrada puede cambiarse de las formas siguientes.

#### (1) Moviéndose en pasos de un compás

Utilice las teclas del cursor  $[\blacktriangleleft]/[\blacktriangleright]$  para moverse hasta el principio del compás siguiente o anterior.

(2) Especifique la posición en unidades de negras.

Utilice las teclas REW [◀]/FF [▶] para moverse hasta el principio de la nota negra siguiente o anterior.

#### (3) Especifique la posición en unidades de semicorcheas

Pulse repetidamente la tecla del cursor  $[\blacktriangle]$  para que aparezca "EV $\rightarrow$ ", y gire el dial para moverse adelante o atrás en unidades de 12-pulsaciones (semicorcheas).

Cuando utilice los métodos (1) o (2), aparecerá el símbolo " $\leftarrow$ " a la izquierda de "CHORD" o "ROOT" en las posiciones en las que se ha introducido información de acordes. Esto indica que la información de acorde precedente permanecerá en efecto.



Cuando utilice el método **(3)**, el símbolo de la parte derecha " $EV \rightarrow$ " indicará el tipo de información que se introduce en la posición actual. Por ejemplo, "Pt" indica información de patrón de percusión y "TS" indica información de compás. (Para más detalles, consulte la p.63)

# **8.** Introduzca la información de acorde restante de la misma forma.

La información de acorde que introduce puede editarse de varias formas.

#### • Para cambiar el acorde

Vaya hasta la posición en la que se ha entrado la información de acorde, utilice las teclas del cursor  $[\blacktriangle]/[\lor]$  para cambiar la pantalla a "ROOT" (fundamental del acorde) o "CHORD" (tipo de acorde), y gire el dial para cambiar el acorde.

#### • Para borrar información de acordes

Vaya a la posición en la que se ha introducido la información de acorde, utilice las teclas del cursor  $[\blacktriangle]/[\heartsuit]$  para cambiar la pantalla a "ROOT" o "CHORD," y pulse la tecla [ERASE]. Se borrará la información de acorde, y la pantalla cambiará a " $\leftarrow$ ROOT" o " $\leftarrow$ CHORD."

#### 9. Cuando haya terminado, pulse la tecla STOP [■].

Volverá a la pantalla de canción de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

#### Introducir información de tempo

Si no se ha introducido información de tempo en una canción de percusión, se reproducirá en el tempo especificado por el modo de patrón de percusión. En otras palabras, si cambia el tempo en el modo patrón de percusión, el tempo de la canción de percusión también cambiará. Para evitar esto, puede introducir información de tempo al principio de la canción de percusión en la que se introdujo información de acorde/patrón, para arreglar el tempo específico para la canción de percusión.

#### En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse la tecla PLAY [▶].

La canción percusión empezará a reproducirse.

#### 2. Pulse la tecla [TEMPO].

Se visualizará el valor del tempo actual.





#### Mientas escucha la canción de percusión, gire el dial para ajustar la configuración del tempo (40.0 – 250.0).

Cuando haya decidio del tempo, anote la configuración.

#### Sugerencia

Si pulsa la tecla [TEMPO] dos o más veces seguida, el intervalo se detectará automáticamente y se especificará como el nuevo tempo.

#### Pulse la tecla STOP [■] para detener la canción de percusión y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

#### 5. Pulse la tecla REC [●].

# Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que la pantalla lea "←Tempo".

En esta pantalla puede introducir la información de tempo nueva, o ver/editar información de tempo entrada anteriormente.



**7.** Gire el dial para introducir el ajuste de tempo que ha decidido en el paso 3.

Ahora, cada vez que reproduzca la canción de percusión desde el principio, se reajustará a la configuración del tempo que ha introducido aquí.



Ajuste de tempo



La información de tempo también puede introducirse en mitad de la canción de percusión en intervalos de semicorcheas. Para más detalles consulte la sección de abajo.

#### 8. Pulse la tecla STOP [■].

Volverá a la pantalla de canción de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].



Si graba en las pistas del grabador mientas escucha la canción de percusión, y después cambia el tempo, las dos interpretaciones no coincidirán. Si quiere grabar mientras escucha la canción de percusión, primero debe finalizar el tempo.

#### Introducir otra información

Puede añadirse una gran variedad de información (llamada "eventos") como el volumen de pista de tempo, percusión/bajo a la canción de percusión que ha creado entrando información de patrón de percusión e información de acorde.

#### 1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse Tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

#### 2. Pulse la tecla REC [●].

#### Pulse la tecla del cursor [▲] hasta que aparezca "EV→" en la pantalla.

Cuando se muestra esta pantalla, puede girar el dial para mover la posición actual adelante o atrás en pasos de notas semicorcheas.



En esta pantalla, los símbolos visualizados que siguen " $EV \rightarrow$ " como "Pt" o "TS" le dejan ver qué tipo de eventos se introducen en la posición actual. La siguiente tabla muestra el tipo de eventos que pueden introducirse, y el símbolo correspondiente.

Tipo de evento	Símbolo	Contenido	Range
Ptn	Ŗ	Número de patrón de percusión	000 – 254
TimSig	ц.v.	Compás	1 - 8(1/4 - 8/4)
ROOT		Fundamental de acorde	С – В
CHORD	9	Tipo de acorde	, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo		Тетро	40.0 – 250.0
DrVOL	9	Volumen de pista de percusión	0 – 15
BsVOL		Volumen de la pista de bajo	0 – 15

#### Νοτα 🔘

Si no se ha introducio información de tempo, el tempo especificado en el modo de patrón de percusión será el utilizado. Para especificar el tempo para la canción de percusión, introduzca información de tempo al principio de la canción ( $\rightarrow$  p.62).

# **4.** Vaya a la posición en la que quiere introducir un nuevo evento.

Para información de cómo ir a la posición actual, consulte la página 61.

# 5. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar el tipo de evento que quiere introducir.

Si el evento que ha seleccionado se ha introducido en la posición actual, se visualizará su valor. Si no hay un evento correspondiente, la pantalla indicará " ". Esto indica que se aplicará el evento entrado anteriormente.



#### Sugerencia

Para todo tipo de eventos, la unidad mínima de entrada es una nota de semicorchea.

#### 6. Gire el dial para editar el valor.



# 7. Introduzca los eventos restantes de la misma forma.

Los eventos que introduce pueden editarse de varias formas.

#### • Para editar un valor de un evento

Visualice el evento que quiere editar y gire el dial para introducir el nuevo valor.

#### • Para borrar un evento

Visualice el evento que quiere borrar y pulse la tecla [ERASE].

#### 8. Cuando haya terminado, pulse la tecla STOP [■].

Volverá a la pantalla de canción de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

#### Reproducir una canción de percusión

A continuación le mostramos cómo reproducir una canción de percusión que usted ha creado entrando información de patrones de percusión y de acorde.

# **1.** En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla de sección de percusión [SONG] está iluminada.

Si está apagada pulse [SONG]. (La sección de percusión cambiará al modo Canción de Percusión.)

#### 2. Pulse la tecla PLAY [►].

La canción percusión empezará a reproducirse. Si se ha grabado algo en el grabador, esas pistas se reproducirán simultáneamente.

# Para detener la canción de percusión, pulse la tecla STOP [■].

#### Si sólo quiere que se reproduzca la sección de percusión, de forma independiente, pulse la tecla [RHYTHM] mientras esté parado.

La tecla [RHYTHM] se iluminará, y la sección de percusión se desconectará de la sección del grabador. La pantalla mostrará la pantalla de canción de percusión.

En este estado, si pulsa la tecla PLAY [▶] sólo se reproducirá la canción de percusión, y la sección del grabador seguirá parada. En este momento, la pantalla mostrará el número del patrón y del acorde que se reproducen actualmente.



Acorde actual Número de patrón de percusión

#### 5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

La tecla [RHYTHM] se apagará, y volverá a la pantalla principal.

#### 🔲 Sugerencia 🚺

También es posible reproducir la canción de percusión utilizando diferentes sonidos de secciones de percusión (grupo de percusión/programa de bajo). Para más detalles, consulte la página 57. "Cambiar el programa de grupo de percusión/bajo"

#### Editar una canción de percusión

Esta sección explica cómo editar una canción de percusión que ha creado.

# Copiar una región específica de compases

Parte de una canción de percusión puede copiarse en unidades de compás y puede insertarse en otra posición. Esto es útil cuando quiera repetir una parte de una canción de percusión.





#### 1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

#### **2.** Pulse la tecla REC [•].

#### 3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparece la siguiente pantalla.



**4.** Gire el dial para seleccionar el compás de inicio de la región de copia-fuente y pulse la tecla [ENTER].



**5.** Gire el dial para seleccionar el último compás de la región de copia-fuente y pulse la tecla [ENTER].



# 6. Seleccione el compás de inicio del destino de la copia y poulse la Tecla [ENTER].

El proceso se ejecutará y volverá a la pantalla del paso 2.

#### Sugerencia

Si la región del destino de la copia se extiende más allá de la canción de percusión, la canción de percusión se alargará automáticamente.

#### 7. Pulse la tecla STOP [■].

Volverá a la pantalla de canción de percusión.

#### Transponer toda la canción de percusión

Aquí le mostramos cómo la pista de bajo de la canción de percusión puede tranportarse en unidades de semitonos.

# 1. En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

#### 2. Pulse la tecla [EDIT].

En la pantalla aparecerá "EDIT TRANSP."

EDIT TRANSP

#### 3. Pulse la tecla [ENTER].

El ajuste actual de transporte (-6 - 0 - +6) se visualizará bajo "TRANSP".



# 4. Gire el dial para cambiar el ajuste de tranporte y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

#### **5.** Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación Transpose o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Si pulsa la tecla [ENTER] la operación Transporte se ejecutará, y la información de acorde (fundamental) que se

entró en la canción de percusión se convertirá según el ajuste que haya especificado.

**6.** Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

#### 🔲 Sugerencia 🚺

Ajustando la afinación de referencia del afinador integrado del MRS-1044, puede realizar precisos ajustes a la afinación del programa de bajo. (Para más detalles acerca del afinador, consulte la p.92)

#### Borrar la canción de percusión

Aquí le mostramos cómo borra la canción de percusión completa, quedando en estado en blanco.

# **1.** En la pantalla principal, asegúrese de que la tecla [SONG] está iluminada y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de canción de percusión.

#### 2. Pulse la tecla [INSERT/DELETE].

La pantalla preguntará "DELETE?"

# **3.** Pulse la tecla [ENTER] para borrar la canción de percusión o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Si pulsa la tecla [ENTER] se borrará la canción y volverá a la pantalla de la canción de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

#### 🔊 Νοτα 🔘

Si borra la canción de percusión, no podrá recuperarla. Utilice esta función con cuidado.

#### Crear un patrón de percusión original

Esta sección explica cómo puede crear su propio patrón de percusión con los pads 1 - 8 del panel frontal.

#### Selecciona la pista que desee grabar

A continuación le mostramos cómo seleccionar un patrón de percusión vacío, y después seleccionar la pista (percusión o bajo) en la que quiere grabar una interpretación.

#### Seleccionar un patrón de percusión vacío

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN], y después pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de patrón de percusión.

#### 2. Gire el dial para seleccionar un patrón de percusión vacío.

Los patrones de percusión vacíos se visualizan con el nombre de "EMPTY".



Si no hay ningún patrón de percusión vacío, puede seleccionar un patrón que no quiera y borrarlo pulsando la tecla [INSERT/DELETE]  $\rightarrow$  [ENTER]. (Para más detalles, consulte la página 71.)

El subsiguiente procedimiento será diferente dependiendo de si selecciona la pista de percusión o la de bajo como destino de grabación.

#### Seleccionar la pista de percusión

#### 1. Pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] para que la pantalla visualice "Pad Drum."

La pista de percusión quedará seleccionada. Ahora puede utilizar los pads 1 - 8 para escuchar sonidos del grupo de percusión seleccionado para la pista de percusión.

El grupo de percusión contiene 24 sonidos de percusión y ocho de estos están asignados a los pads.

#### Un ejemplo de sonidos de percusión asignados a los pads



Cuando la pista de percusión está seleccionada, "DRUM" se mostrará siempre en el área PAD a la derecha de la pantalla.

### 2. Si es necesario, pulse la tecla [BANK] y gire el dial para cambiar los bancos del pad.

La colección de sonidos asignada a los pads 1 - 8 se conoce como un "banco de pad". Cuando se selecciona la pista de percusión, puede cambiar los sonidos de percusión que se reproducen mediante los pads 1 - 8. Puede seleccionar desde los bancos de pads 1 - 3 (por defecto: 1).



#### 3. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de patrón de percusión. El ajuste del banco de pad permanecerá válido incluso si cambia las pantallas o los modos.

#### Seleccionar la pista de bajo

#### 1. Pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS] para que la pantalla visualice "Pad Bass."

La pista de bajo quedará seleccionada. Ahora puede utilizar los pads 1 - 8 para reproducir la escala del programa de bajo seleccionado para la pista de bajo.

Un ejemplo de escala de programa de bajo asignada a los pads



#### Sugerencia 🔲

Cuando la pista de bajo está seleccionada, "BASS" se mostrará siempre en el área PAD a la derecha de la pantalla.

### 2. Si es necesario, pulse la tecla [BANK] y gire el dial para cambiar los bancos del pad.

Cuando la pista de bajo está seleccionada, puede cambiar el banco de pad para cambiar la escala o intervalo del programa de bajo reproducido por los pads 1 - 8. Para la pista de bajo, puede seleccionar los bancos de pad Maj-1 -Maj-3 y min-1 - min-3 (por defecto: Maj-1).

"Maj" es una escala mayor y "min" es una escala menor natural. El número que sigue a Maj o min indica el intervalo en unidades de una octava.



Tónica de escala Banco de pad

Si es necesario, utilice las teclas del cursor
 [▲]/[▼] para cambiar la tónica de (C – B) la escala actualmente seleccionada (por defecto: E).

#### 4. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de patrón de percusión. El ajuste del banco de pad y la tónica de escala permanecerán válidos incluso si cambia las pantallas o los modos.

#### Sugerencia

Si es necesario, también puede cambiar el sonido del programa de bajo/grupo de percusión asignado a la pista ( $\rightarrow$  p.57).

#### Grabar la interpretación del pad en un patrón de percusión

Puede especificar el valor de la nota más corta y la longitud y el compás del patrón de percusión, y después grabar su interpretación en los pads.

#### Ajustar la unidad del valor de nota mínima (cuantización)

Con lo ajustes iniciales, su interpretación en los pads se alineará a la nota semicorchea más cercana cuando se grabe en un patrón de percusión En un contexto como este, el valor de nota mínimo que se graba se llama "cuantización." La cuantización puede cambiarse de la siguiente forma.

#### 1. Compruebe que la tecla [PATTERN] esté iluminada y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla

de patrón de percusión.



Se puede crear/editar un patrón de percusión sólo cuando la tecla [RHYTHM] está iluminada.

#### 2. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá una pantalla donde podrá ajustar el patrón de percusión.(Esto se llama "menú de edición de patrón de percusión.")



 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " EDIT QUANTIZ," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará el valor del ajuste de cuantización actual. La pantalla significa lo siguiente.



Ajuste de cuantización

- 4: Negra
- 8: corchea
- 12: tresillo de corcheas
- 16: semicorchea (ajuste por defecto)
- 24: tresillo de semicorcheas
- 32: fusa
- Hi: una pulsación (sin cuantización)

🛛 Sugerencia 🚺

- Una pulsación es la longitud correspondiente a 1/48 de una nota negra.
- Este ajuste es igual para todos los patrones de percusión.

#### Gire el dial para cambiar el ajuste de y pulse la tecla [EXIT].

El nuevo ajuste se finalizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

#### 5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de patrón de percusión.

#### Ajustar la longitud y compás del patrón de percusión

Cuando se crea un nuevo patrón de percusión, puede utilizar el siguiente procedimiento para especificar el número de compases que tendrá el patrón.

#### Νοτα 🔘

No es posible cambiar la longitud del compás después de grabar el patrón de percusión.

 Asegúrese de que ha seleccionado un patrón de percusión vacío en la pantalla de patrón de percusión y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.

# 2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar la pantalla "EDIT BARLEN" o "EDIT TIMESIG" y pulse la tecla [ENTER].

Seleccione la pantalla "EDIT BARLEN" si desea cambiar la longitud del patrón de percusión, o seleccione la pantalla "EDIT TIMESIG" si desea cambiar el compás. La pantalla que se muestra a continuación es un ejemplo de cuando selecciona "EDIT TIMESIG" y pulsa la tecla [ENTER].



3. Gire el dial para cambiar el ajuste.

#### Para especificar la longitud del patrón de percusión (BARLEN)

Gire el dial para especificar el número de compases (1 – 99) en el patrón de percusión.

#### Para especificar el compás del patrón de percusión (TIMESIG)

Gire el dial para especificar el compás del patrón de percusión en un intervalo de 1/4 - 8/4.

#### 4. Después de realizar el cambio, pulse la tecla [EXIT].

El nuevo ajuste se finalizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

#### 5. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de patrón de percusión.

#### Grabar su interpretación de pad

Aquí le mostramos cómo grabar su interpretación de pad en un patrón de percusión vacío.

**1.** Asegúrese de que ha seleccionado un patrón de percusión en la pantalla de patrón de percusión.

#### Pulse la tecla REC [●] y después pulse la tecla PLAY [►].

Escuchará una cuenta de "click, click, click, click." Cuando la cuenta termine, empezará la grabación del patrón de percusión.



- La sección de grabación no funcionará durante la grabación del patrón de percusión.
- El número de compases de la cuenta y el volumen del metrónomo pueden cambiarse a su gusto (→ p.72).

#### 3. Mientras escucha el metrónomo, utilice los pads 1 – 8.

Su interpretación en los pads quedará grabada según el ajuste de cuantización ( $\rightarrow$  p.67). Cuando llegue al final del patrón, volverá automáticamente al principio y podrá continuar entrando información.



🗖 Sugerencia 🚺

- La fuerza con la que golpee los pads también quedará grabada en el patrón. Si está grabando en la pista de bajo, la longitud con la que continúe manteniendo pulsado un pad también quedará grabado.
- Si pulsa la tecla REC [●] durante la grabación, la tecla REC [●] pasará a parpadear y la grabación se detendrá temporalmente. En este estado, puede golpear los pads para comprobar qué sonido está asignado a cada pad. La grabación se reanudará cuando pulse la tecla REC [●] otra vez.
- También puede introducir un patrón utilizando un controlador MIDI conectado al conector [MIDI IN] del MRS-1044 en lugar de golpear los pads.

#### 4. Si desea borrar la interpretación de un pad concreto de la pista, mantenga pulsada la tecla [ERASE] y pulse el pad correspondiente.

La información de interpretación del pad correspondiente se borrará del patrón durante el intervalo en el que continúe manteniendo pulsado la tecla [ERASE] y el pad.



 Si desea borrar la interpretación de todos los pads de la pista, mantenga pulsada la tecla [ERASE] y pulse la tecla de estado de la pista correspondiente (DRUM o BASS).

La información de interpretación para todos los pads se borrará del patrón durante el intervalo en el que continúe manteniendo pulsadas ambas teclas.



 Cuando haya terminado la grabación, pulse la tecla STOP [■]. La grabación de patrón se detendrá y volverá a la pantalla de patrón de percusión. Pulse la tecla PLAY [▶] para escuchar el patrón que ha grabado.



Cuando selecciona un patrón vacío y lo graba, un nombre de patrón de "Patxxx" (xxx será el número de patrón) se asignará automáticamente.

Puede editar este nombre de patrón según convenga ( $\rightarrow$  p.71).

- Si desea combinar las pistas y continuar la grabación del patrón de percusión, pulse repetidamente la tecla [DRUM/BASS]`para seleccionar la pista deseada (percusión o bajo) y repita los pasos 2 – 6.
- 8. Cuando termine de grabar el patrón y quiera volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

# Especificar el acorde de un patrón de percusión

Cuando haya creado un nuevo patrón de percusión que incluya una pista de bajo, y quiera utilizar este patrón en una canción de percusión, deberá especificar la fundamental y el tipo de acorde para el patrón. Si no realiza estos ajustes correctamente, los acordes que especificó en la canción de percusión podrían no reproducirse correctamente. Utilice el siguiente procedimiento para especificar los acordes para los nuevos patrones de percusión.

#### En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN], y después pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de patrón de percusión.

**2.** Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión para el que quiere especificar un acorde.

#### 3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.



 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar la pantalla " EDIT OrROOT " o " EDIT OrCHORD " y pulse la tecla [ENTER].

Seleccione "EDIT OrROOT" si desea especificar la fundamental del acorde o "EDIT OrCHORD" si desea

especificar el tipo de acorde. La pantalla que se muestra a continuación es un ejemplo de cuando selecciona " EDIT OrROOT " y pulse la tecla [ENTER].



- **5.** Gire el dial para seleccionar el tipo de fundamental del acorde.
- Para especificar la fundamental del acorde (OrROOT)

Gire el dial para especificar el nombre de nota de la fundamental del acorde en un intervalo de C - B (por defecto: C)

#### • Para especificar el tipo acorde (OrROOT)

Gire el dial para especificar el tipo de acorde. Sólo "Maj" (mayor) o "min" (menor) pueden ser seleccionadas (por defecto: Maj).

Por ejemplo, si entra una frase de bajo menor E en el patrón de percusión, debería ajustar la fundamental en "E," y el tipo de acorde "min."

#### 6. Pulse la tecla [EXIT].

El ajuste finalizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

#### Editar un patrón de percusión

Esta sección explica como editar un patrón de percusión existente.

# Ajustar el balance del volumen del kit de percusión y de la programación de bajo

El volumen del kit de percusión y de la programación de bajo se puede ajustar con los deslizadores DRUM y BASS de la sección del mezclador. Sin embargo, si es necesario el volumen de los kits de percusión y la programación de bajo también se pueden programar todos los patrones de percusión.

# 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN], y después pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará y aparecerá la pantalla de patrón de percusión.

# 2. Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión deseado y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.

#### Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar la pantalla "EDIT DrumLvl " o "EDIT BassLvl " y pulse la tecla [ENTER].

Seleccione la pantalla "EDIT DrumLvl" si desea ajustar el volumen de la pista de percusión, o la pantalla "EDIT BassLvl" si desea ajustar el volumen de la pista de bajo. La siguiente pantalla es un ejemplo de cuando selecciona la pantalla "EDIT DrumLvl " y pulsa la tecla [ENTER].



La pantalla indicará el nivel de volumen actual (0 - 15).

#### Gire el dial para definir el ajuste de y pulse la tecla [EXIT].

El cambio finalizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

**5.** Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

#### Copiar un patrón de percusión

A continuación se explica como copiar un patrón de percusión a otro número de patrón.

1. En la pantalla de patrón de percusión, seleccione el patrón de percusión fuente de copia, y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.

 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " EDIT COPY," y pulse la tecla [ENTER].



Fuente de copia del número del patrón de percusión Destino de copia del número del patrón de percusión

**3.** Gire el dial para seleccionar el patrón de percusión del proyecto destino de la copia, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

4. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar el proyecto, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Cuando la copia se complete, volverá al menú de edición del patrón de percusión.

**5.** Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

# Editar el nombre de un patrón de percusión

A continuación se explica como editar el nombre de un patrón de percusión.

 En la pantalla del patrón de percusión, seleccione el patrón de percusión cuyo nombre desee editar y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrón de percusión.

 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " EDIT NAME," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el nombre del patrón de percusión y el primer carácter empezará a parpadear.



3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente, y gire el dial para cambiar el carácter.

Para más detalles acerca de los caracteres que puede utilizar, consulte la p.36.



Cuando selecciona un patrón de percusión vacío y lo graba, un nombre de patrón de "Patxxx" (xxx será el número de patrón) se asignará automáticamente.

# **4.** Cuando haya terminado de editar el nombre, pulse la tecla [EXIT].

El nombre del patrón de percusión se actualizará, y volverá al menú de edición de patrón de percusión.

# **5.** Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

#### Eliminar un patrón de percusión

A continuación se explica como eliminar toda la información de un patrón de percusión especificado, volviéndolo a su estado en blanco.

1. En la pantalla del patrón de percusión, seleccione el patrón de percusión que desee eliminar.

#### 2. Pulse la tecla [INSERT/DELETE].

La pantalla preguntará "SURE?"

# **3.** Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar el borrado, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Cuando el patrón se haya eliminado, volverá a la pantalla del patrón de percusión.

# **4.** Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

#### Importar patrones de percusión y la canción de percusión desde otro provecto

A continuación se describe cómo importar información del patrón de percusión (255 patrones) e información de la canción de percusión desde otro proyecto que se guardó en el disco duro.

#### 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM], y a continuación pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá una pantalla donde podrá definir diferentes ajustes para la sección de percusión. (Esta pantalla se denomina "menú de utilidad de percusión.") Esta operación puede ejecutarse si la sección de percusión se encuentra en el modo Patrón de percusión o en el modo Canción de percusión.

#### 2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY IMPORT," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que puede seleccionar el proyecto que se debe importar.



Nombre del provecto del destino de importar

Número del proyecto

#### 3. Gire el dial para seleccionar un proyecto, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

#### 4. Pulse la tecla [ENTER] para importar, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Una vez se haya importado la información, volverá al menú de utilidad de percusión. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

#### Νοτα

Los patrones y la canción de percusión que están importados sobrescribirán los patrones de percusión y la canción de percusión del proyecto con los que está trabajando actualmente.

#### Editar diferentes ajustes de la sección de percusión

A continuación se describe cómo editar diferentes ajustes que afectan a toda la sección de percusión, como ajustar la sensibilidad de los pads 1 – 8 o ajustar el volumen del metrónomo.

#### Procedimiento básico

El procedimiento básico para editar los ajustes de la sección de percusión es el mismo para la mayoría de elementos. A continuación se describe el procedimiento básico.

#### Sugerencia

Puede usar el mismo procedimiento en el modo de patrones de Ritmo o en el modo de canción de ritmo.

#### **1.** En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se iluminará, y aparecerá la pantalla del patrón de percusión o la pantalla de la canción de percusión, según el modo seleccionado actualmente.

#### 2. Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

Aparecerá el menú de utilidad de percusión, donde puede definir diferentes ajustes para la sección de percusión.

- 3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar uno de los siguientes elementos para editar, y pulse la tecla [ENTER].
- COUNT : Cambia la longitud de la cuenta previa.
- CLICK : Cambia el volumen del metrónomo.
- PAD SENS (sensibilidad) : Especifica cómo se verá afectado el volumen por la fuerza con la que se golpea un pad.
- MIDI : Define ajustes relacionados con MIDI ( $\rightarrow$  p.90).
- IMPORT : Carga patrones de percusión y la canción de percusión desde un proyecto guardado en el disco duro.
- MEMORY (memoria restante) : Comprueba la cantidad de memoria de patrón de percusión y memoria de canción de percusión restante.

#### 4. Gire el dial para editar el ajuste.

La visualización de la pantalla y el funcionamiento será diferente para cada elemento. Para más detalles consulte las siguientes secciones.

#### Sugerencia

Para más detalles acerca de las operaciones MIDI, consulte la página 90. Para más detalles acerca del procedimiento de importación, consulte la sección anterior.
5. Cuando haya terminado de definir los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla principal.

# Cambiar la longitud de la cuenta previa (COUNT)

Puede cambiar la longitud de la cuenta previa que suena al grabar un patrón de percusión. Cuando aparezca la siguiente pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.

***
-----

- OFF: Se desactivará la cuenta previa.
- 1: Sonará una cuenta previa de un compás (ajuste por defecto).
- 2: Sonará una cuenta previa de dos compases.
- PAD: La cuenta previa se desactivará, y se iniciará la grabación en el momento que golpee un pad.

# Cambiar el volumen del metrónomo (CLICK)

Puede cambiar el volumen del metrónomo que suena mientras graba un patrón de percusión. Cuando se visualice la siguiente pantalla, gire el dial para ajustar el volumen (0 - 15).

```
CLICK
10
```

# Ajustar la sensibilidad de los pads (PAD SENS)

Puede especificar cómo responderá el volumen a la fuerza con la que golpea los pads (sensibilidad del pad). Cuando aparezca el mensaje "PAD SENS" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.



- SOFT: El volumen será suave, independientemente de la fuerza con la que golpee.
- MEDIUM: El volumen será medio, independientemente de la fuerza con la que golpee.
- LOUD: El volumen será alto, independientemente de la fuerza con la que golpee.

- LITE: Máxima sensibilidad. Se producirá un volumen alto incluso con golpes ligeros.
- NORMAL: Sensibilidad normal (ajuste por defecto).
- HARD: Sensibilidad baja.
- EX HARD: La sensibilidad más baja. Los volúmenes altos no se producirán a menos que golpee bastante fuerte.

# Comprobar la cantidad restante de memoria (MEMORY)

La cantidad restante de memoria de grabación para los patrones de percusión y la canción de percusión se visualizará como un porcentaje (%). Esta pantalla sólo es para visualización, y no contiene ajustes que puedan editarse.



# **Referencia** [Efectos]

Esta sección explica cómo utilizar los efectos integrados en el MRS-1044.

## Acerca de los efectos

El MRS-1044 dispone de dos tipos de efectos, un "efecto de inserción" y dos "efectos de envío/retorno." Ambos pueden usarse simultáneamente. A continuación describiremos con detalle los dos tipos de efectos.

## Efecto de inserción

El efecto de inserción se utiliza insertándolo en una ruta de señal específica. Puede seleccionar una de las siguientes ubicaciones para insertar el efecto. (Consulte el siguiente diagrama, "Efecto de inserción".)

(1) Mezclador de entrada

(2) Cualquier canal del mezclador de pistas (1 – 6, 7/8, 9/10, DRUM, BASS)

(3) Inmediatamente delante del deslizador MASTER

Por ejemplo, si inserta el efecto de inserción en el mezclador de entrada, puede aplicar el efecto a la señal que entra de los jacks [INPUT 1/2], y grabar en una pista del grabador. Alternativamente, si inserta el efecto de inserción en un canal del mezclador de pistas o inmediatamente antes del deslizador MASTER, puede procesar una pista específica o toda la canción durante la mezcla.

## Efectos de envío/retorno

Los efectos de envío/retorno están conectados internamente al envío/retorno de la sección del mezclador. El MRS-1044 dispone de dos efectos de envío/retorno, reverberación (REVERB) y chorus/delay (CHORUS/DELAY), y éstos pueden utilizarse de manera simultánea. La profundidad de los efectos de envío/retorno se ajusta por medio de los niveles de envío del mezclador de entrada o del mezclador de pistas. (El nivel de envío ajusta el nivel de la señal enviada a un efecto.) Elevando el nivel de envío se enviará la señal correspondiente a la entrada del efecto, y la señal procesada por el efecto se devolverá inmediatamente antes del deslizador MASTER, y se mezclará con las otras señales. (Consulte el siguiente diagrama, "Efectos de envío/retorno".)



**ZOOM MRS-1044** 

## Utilizar el efecto de inserción

Esta sección explica cómo insertar el efecto de inserción, cómo seleccionar un patch, y cómo editar el patch.

# Acerca de los patches del efecto de inserción

El efecto de inserción es una unidad multiefectos que contiene una cadena de efectos separados como compresor, distorsión y delay. Cada uno de estos efectos separados se denomina "módulo de efectos", y puede utilizar hasta seis módulos de efectos de manera simultánea. Un grupo de módulos de efectos que pueden utilizarse de manera simultánea se denomina un "algoritmo." Puede utilizar uno de los siguientes cuatro tipos de algoritmos.

- GUITAR/BASS: Un algoritmo apropiado para grabar guitarra/bajo.
- MIC: Un algoritmo apropiado para grabar voces etc. por un micrófono. Este algoritmo tiene dos variaciones: "MIC SINGLE" para utilizarlo con un micrófono, y "MIC DUAL" para utilizarlo con dos.
- LINE: Un algoritmo utilizado principalmente al grabar dispositivos de salida estéreo de nivel de línea, como sintetizadores o pianos electrónicos.
- MASTERING: Un algoritmo apropiado para procesar una señal de mezcla estéreo durante la mezcla, etc.

En el siguiente diagrama se muestra la distribución de los módulos de efectos y el flujo de señal para cada algoritmo.

### Sugerencia

- Algunos algoritmos son de entrada monoaural / salida estéreo, y otros son de entrada estéreo / salida estéreo. Esta diferencia afectará al flujo de señal cuando se inserte el efecto de inserción. Para más detalles, consulte la página 77.
- Los algoritmos de MIC, "MIC SINGLE" y "MIC DUAL", cambiarán de acuerdo con el tipo de efecto seleccionado para el módulo COMP/LIM. Para más detalles acerca de los tipos de efectos, consulte la p.78.

Cada módulo consta de varios parámetros (correspondientes a los mandos de una unidad de efectos compacta) que pueden editarse para ajustar el carácter o la profundidad del efecto. Los ajustes para los parámetros de cada módulo de efectos y un ajuste de volumen general (nivel de patch) se denominan colectivamente un "patch."



Un proyecto de nueva creación contiene 220 patches designados por ZOOM, y estos patches se organizan mediante los cuatro algoritmos. Puede cambiar al instante los ajustes del efecto de inserción simplemente seleccionando el algoritmo apropiado, y luego seleccionando un patch. La siguiente tabla muestra como se organizan los patches para cada algoritmo.

Algoritmo	Número de patch	Tipos
GUITAR/BASS	00 – 99	100 tipos
MIC	00 – 49	50 tipos
LINE	00 – 49	50 tipos
MASTERING	00 – 19	20 tipos

#### [Distribución de módulos para cada algoritmo]



# Cambiar la ubicación de inserción del efecto de inserción

Cuando el proyecto se encuentra en estado inicial, el efecto de inserción se inserta en el mezclador de entrada. Sin embargo, puede cambiar la localización de inserción según sea necesario. El procedimiento es el siguiente:

## **1.** En la pantalla principal, pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos.

La ubicación de inserción actualmente seleccionada aparecerá en la pantalla.



Ubicación donde se inserta el efecto de inserción

La pantalla significa lo siguiente.

- INPUT: Mezclador de entrada (ajuste por defecto)
- DRUM: Canal DRUM de cada mezclador de pistas
- BASS: Canal BASS de cada mezclador de pistas
- TR 1 TR6: Canales 1 6 de cada mezclador de pista
- TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8, TR9/10: Canales 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, o 9/10 del mezclador de pista
- MASTER: Inmediatamente delante del deslizador MASTER

## 2. Gire el dial para seleccionar la ubicación de inserción.

#### 💽 Sugerencia 🚺

Mientras se visualice la pantalla anterior, también puede seleccionar la ubicación de inserción pulsando una tecla INPUT 1/2 [ON/OFF] o una tecla de estado (DRUM, BASS, 1 – 6, 7/8, 9/10, MASTER). Cuando utilice las teclas de estado para seleccionar canales 1/2, 3/4, o 5/6 como par, pulse las teclas de estado 1/2, 3/4, o 5/6 simultáneamente.

#### 3. Pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

### Sugerencia

Si la tecla [INPUT SOURCE] se ilumina cuando se encuentra en la pantalla principal, esto significa que se inserta el efecto de inserción en una ubicación diferente en el mezclador de entrada.

# Aplicar el efecto de inserción sólo a la señal de monitorización

Normalmente cuando se inserta el efecto de inserción en el mezclador de entrada, la señal procesada por el efecto se grabará en la pista. Sin embargo, si es necesario puede aplicar el efecto de inserción sólo para la señal de monitorización y grabar la señal de entrada no procesada en la pista. Por ejemplo, cuando grabe el sonido no procesado de una interpretación vocal, el vocalista estará más cómodo cantando si se aplica un efecto de inserción adecuado a la grabación por micrófono a la señal de monitorización.



## 1. Inserte el efecto de inserción en el mezclador de entrada.

Para realizarlo, consulte la sección anterior.

#### 2. Pulse la tecla [EFFECT] y pulse una de las teclas ALGORITHM que estén iluminadas actualmente.

Aparecerá una pantalla donde podrá seleccionar un patch de efectos de inserción.

 Pulse la tecla [PROJECT/UTILITY] y utilice las teclas del cursor [◄]/[▶] para que aparezca en pantalla el mensaje " UTILITY REC SRC."



#### 4. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla donde podrá seleccionar uno de los siguientes dos tipos de señal a grabar en esta pista.



- WET: La señal de entrada que haya pasado a través del efecto de inserción se grabará en dicha pista (ajuste por defecto).
- DRY: Sólo la señal de entrada no procesada se grabará en la pista. Pero incluso en este caso, el efecto de inserción se aplicará a la señal de monitorización.

5. Gire el dial para cambiar el ajuste a "DRY."

**6.** Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla principal.

## Νοτα 🔘

El ajuste "UTILITY REC SRC" se graba independientemente para cada proyecto. Antes de empezar a grabar otras partes, cambie el ajuste a "WET."

# Seleccionar el patch para los efectos de inserción

A continuación se explica como seleccionar el patch para el efecto de inserción.

#### 1. Pulse la tecla [EFFECT].

La tecla [EFFECT] se iluminará y aparecerá una pantalla donde puede seleccionar un patch para el efecto utilizado por ultima vez (el efecto de inserción o el efecto de envío/ retorno). En la pantalla aparecerá el patch actualmente seleccionado.

INSERT: Efecto de inserción S/R-REV: Efecto de envío/retorno (reverberación) S/R-CHO: Efecto de envío/retorno (chorus/delay)



Nombre de patch

## **2.** En la sección de efecto, pulse la tecla ALGORITHM deseada.

Número de patch

- Algoritmo GUITAR/BASS: Tecla [GUITAR/BASS]
- Algoritmo MIC: Tecla [MIC]
- Algoritmo LINE: Tecla [LINE]
- Algoritmo MASTERING: Tecla [MASTERING]

Cuando seleccione un patch para el efecto de inserción, primero empezará seleccionando el algoritmo (la combinación de módulos de efectos). Cuando pulse la tecla ALGORITHM, en la pantalla aparecerán los patches de efectos de inserción de dicho algoritmo.



#### **3.** Gire el dial para seleccionar el patch deseado.

A medida que gira el dial, se recuperarán los nuevos patches inmediatamente.

### 4. Si desea desactivar temporalmente el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER] de la sección de efectos.

La tecla [BYPASS/TUNER] se iluminará y el efecto de inserción se desviará. El desvío se desactivará cuando vuelva a pulsar la tecla [BYPASS/TUNER].

### 🛛 Sugerencia 🚺

Si pulsa la tecla [ENTER] después de pulsar la tecla [BYPASS/TUNER], la función Tuner se activará. (Para más detalles acerca de la función Tuner, consulte la página 92).

## 5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT]

El flujo de la señal que pasa a través del efecto de inserción cambiará como se muestra a continuación, según la ubicación de inserción, el número de canales de la señal de entrada (1 o 2 canales), y el tipo de entrada/salida del efecto de inserción (entrada monoaural / salida estéreo, o entrada y salida estéreo). (" $M \rightarrow S$ " indica entrada monoaural / salida estéreo, y " $S \rightarrow S$ " indica algoritmos de entrada/salida estéreo.)

#### ■ Cuando se inserta en los mezcladores de entrada

 Cuando se graba en dos pistas monoaurales (las pistas 1/2, 3/4, 5/6) o en una pista estéreo (7/8, 9/10)



• Cuando se graba en una pista monoaural (pista 1 - 6)



## Sugerencia

Si no se ha seleccionado ninguna pista de grabación, la señal de salida del efecto de inserción se enviará a la ubicación inmediatamente anterior al deslizador MASTER y se mezclará con las señales del mezclador de pista.

#### Cuando se inserta en el mezclador de pista

 Si dos canales monoaurales (canales 1/2, 3/4, 5/6), un canal estéreo (7/8, 9/10), o el canal DRUM se selecciona como localización de inserción



 Si se selecciona un canal monoaural (canal 1 – 6) o el canal BASS como ubicación de inserción



Cuando se inserta inmediatamente antes del deslizador MASTER



### Editar el patch de efectos de inserción

Los módulos de efectos de un efecto de inserción dispone de varios "parámetros de efectos " que se pueden ajustar para realizar cambios más delicados del efecto. Editando los parámetros de efectos, puede obtener el tono o el efecto deseado.

Para algunos módulos de efectos, puede cambiar el "tipo de efecto." Por ejemplo, en el algoritmo GUITAR/BASS, el módulo de efectos MODULATION/DELAY dispone de doce tipos como chorus, flanger, y phaser, y los puede seleccionar y utilizar. Cuando cambie el tipo de efecto, los parámetros de efectos también cambiarán.

Módulo de efecto	MODULATION/ DELAY			
Tipo de efecto	CHORUS	FLANGER	PHASER	
Parámetros de efectos	DEPTH RATE MIX	DEPTH RATE FB	POSITION RATE COLOR	•••

A continuación se explica como editar el tipo de efecto y los parámetros de efectos para el patch actualmente seleccionado.

1. Pulse la tecla [EFFECT] para que la tecla se ilumine.

En la pantalla aparecerá el patch actualmente seleccionado.

2. Utilice las teclas ALGORITHM para seleccionar un algoritmo y gire el dial para seleccionar el patch que desee editar.

No es posible cambiar el algoritmo del patch actualmente seleccionado. Por eso, primero debe empezar seleccionando un patch que utilice el algoritmo deseado, aunque desee crear un patch desde cero.

### 3. Pulse la tecla [EDIT].

En la parte superior de la pantalla aparecerá "EDIT." Esto significa que el patch ahora se puede editar.



## **4.** Desde las teclas MODULE, pulse la tecla para el módulo de efecto que desee editar.

Cuando edite un patch, utilice las teclas MODULE para seleccionar el módulo a editar. La siguiente tabla muestra como las teclas MODULE corresponden a los varios módulos de efectos.

La siguiente pantalla es un ejemplo de cuando se pulsa la tecla [MODULATION/DELAY] para seleccionar el módulo de efectos MODULATION/DELAY.



Si selecciona un módulo de efectos con una tecla distinta a la tecla [TOTAL], puede utilizar las teclas del cursor [▲]/[▼] para acceder a las pantallas de ajustes para el tipo de efectos y para los parámetros de efectos del módulo.

## Sugerencia

- La condición iluminado/apagado de las teclas [COMPRESSOR], [PRE AMP/DRIVE], [EQUALIZER], y [MODULATION/DELAY] indican el estado activado/ desactivado del módulo correspondiente. (Si selecciona un módulo de efectos que esté desactivado, en la pantalla aparecerá "-OFF-.") Cada vez que pulse una de estas teclas, el ajuste se alternará entre activado/ desactivado.
- Para editar el módulo ZNR o VOL PDL, pulse [TOTAL] y a continuación utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para visualizar "ZNR" o "VOL PDL." A continuación gire el dial para editar el valor.
- Si desea cambiar el tipo de efecto del módulo seleccionado, pulse la tecla del cursor [▲] para que en la pantalla aparezca "TYPE," y gire el dial para seleccionar el tipo de efecto deseado.

Algor	Tecla ritmo	COMPRESSOR	PRE AMP DRIVE	EQUALIZER	MODULATION DELAY	TOTAL
GUIT	AR/BASS	COMP	PRE AMP/ DRIVE	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR VOL PDL PAT LVL
MIC	SINGLE	COMP/LIM	MIC PRE+ DE-ESSER	EQ	MODULATION/ DELAY	ZNR VOL PDL PAT LVL
DUAL		COMP/LIM	MIC PRE	EQ	DOUBLING	ZNR VOL PDL PAT LVL
LINE		COMP/LIM	ISOLATOR	EQ	MODULATION/	ZNR VOL PDL PAT LVL
MASTERING		3BAND COMP/ LO-FI	NORMALIZE	EQ	DIMENSION/ RESONANCE	ZNR VOL PDL PAT LVL

#### [Correspondencia de tecla MODULE]

El siguiente diagrama muestra un ejemplo de cuando el efecto de módulo MODULATION/DELAY se cambia de "CHORUS" a "FLANGER."



Tipo de efecto

## Νοτα

Algunos módulos de efectos sólo tienen un tipo de efecto. Para estos módulos, no habrá ninguna pantalla para seleccionar el tipo de efecto.

### Sugerencia

Cuando se edita el contenido de un patch, el indicador "EDIT" de la parte superior de la pantalla pasará a ser "EDITED."

#### **6.** Utilice las teclas del cursor $[\blacktriangle]/[\nabla]$ para seleccionar el parámetro de efecto que desea editar.

El siguiente diagrama muestra un ejemplo de cuando haya seleccionado el parámetro DEPTH del efecto "FLANGER".



Parámetro del efecto

## 7. Gire el dial para cambiar el ajuste.

Para más detalles acerca de los tipos de efecto que pueden seleccionarse en un módulo de efectos, y acerca de los parámetros de efectos de cada tipo, consulte el apéndice  $(\rightarrow p.98)$  al final de este manual.



- 8. Repita los pasos 4 7 para definir las ediciones deseadas de otros módulos.
- 9. Si desea ajustar el nivel de patch (el volumen final del patch), pulse la tecla [TOTAL], utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que en la pantalla aparezca "TOTAL PAT LVL," y gire el dial.

El nivel de patch se puede ajustar a un intervalo de 1 - 30.



## Sugerencia

Estrictamente hablando, el nivel de patch no es un módulo de sonido, pero es uno de los parámetros incluidos en el patch.

#### 10. Cuando haya terminado la edición, pulse la tecla **IEXIT1.**

Volverá a la pantalla de selección de patches.

## 🜑 Νοτα 🔘

Tenga en cuenta que si vuelve a la pantalla de selección del patch y selecciona otro patch, perderá los contenidos editados. Si desea conservar los resultados de la edición, consulte la siguiente sección.

### Guardar un patch de efectos de inserción

Puede almacenar un patch editado en cualquier ubicación del mismo algoritmo. También puede almacenar un patch existente en otra ubicación para crear una copia de dicho patch.

#### 1. Pulse la tecla [EFFECT] y luego la tecla [EDIT].

Ahora podrá editar el patch actual.

2. Pulse la tecla [TOTAL] y utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "STORE."

### 3. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número de patch que desea guardar.



## 4. Gire el dial para seleccionar el número de patch que desea guardar, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

#### 5. Pulse la tecla [ENTER].

Se almacenará el patch y volverá a la pantalla de selección de patches.

### 🔲 Sugerencia 🚺

- Los patches que almacene se guardan en el disco duro como parte del proyecto.
- La información de patch incluida en un proyecto existente puede cargarse en el proyecto actual (→ p.84). Esto resulta útil si desea utilizar un patch editado en un proyecto distinto.

# Editar el nombre de un patch de efectos de inserción

A continuación se explica como editar el nombre de un patch actualmente seleccionado.

#### 1. Pulse la tecla [EFFECT] y luego la tecla [EDIT].

Ahora podrá editar el patch actual.

#### Pulse la tecla [TOTAL] y utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "PAT NAM."

Debajo de "PAT NAM" se mostrará el nombre del patch, y parpadeará el carácter actual para realizar la edición.



#### Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente, y gire el dial para cambiar el carácter.

Para más detalles acerca de los caracteres que puede seleccionar, consulte la p.36.

### Cuando haya terminado de editar el nombre, utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "STORE", y pulse tres veces la tecla [ENTER].

Se almacenará el patch con el nombre editado, y volverá a la pantalla de selección de patches.

## Utilizar los efectos de envío/ retorno

En esta sección explicaremos cómo seleccionar y editar patches para los efectos de envío/retorno (reverberación, chorus/delay)

## Acerca de los patches de efectos de envío/retorno

Los efectos de envío/retorno "reverberación" y "chorus/ delay" son separados e independientes.

La reverberación y el chorus/delay disponen de un "tipo de efecto" que determina el tipo de efecto, y varios parámetros que permiten ajustar el carácter del efecto. Los ajustes para el tipo de efecto y los parámetros, junto con un nombre, se llaman colectivamente "patches" de efectos de envío/retorno.

Un proyecto nuevo contiene 20 patches de reverberación distintos y 20 patches de chorus/delay distintos. Puede conmutar al instante los ajustes de reverberación o de chorus/delay simplemente seleccionando el efecto para el que desea seleccionar un patch (reverberación o chorus/delay), y luego seleccionando un patch.

Algoritmo	Número de patch	Tipos
REVERB	00 – 19	20 tipos
CHORUS/DELAY	00 – 19	20 tipos

# Seleccionar un patch de efectos de envío/retorno

A continuación se describe cómo seleccionar un patch de reverberación o de chorus/delay.

#### Pulse la tecla [EFFECT], y luego la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY].

Pulse la tecla [REVERB] si desea seleccionar un patch de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] si desea seleccionar un patch de chorus/delay. Se visualizará el patch actualmente seleccionado. La siguiente pantalla muestra un ejemplo de lo que ocurre cuando se pulsa la tecla [REVERB].



#### 2. Gire el dial para seleccionar el nuevo patch.

A medida que gira el dial, se recuperarán los nuevos patches inmediatamente. Si aumenta el valor de los ajustes de parámetro REVERB SEND y CHORUS/DELAY SEND del mezclador de pistas, puede pulsar la tecla PLAY [▶] para reproducir la canción, y escuchar el resultado del patch que acaba de seleccionar.

### 💽 Sugerencia 💽

- Si selecciona un patch de reverberación o de chorus/delay, puede pulsar la tecla correspondiente ([REVERB] o [CHORUS/DELAY]) para activar/desactivar dicho efecto.(Si está desactivado, la tecla se apagará.)
- Para más detalles acerca de las operaciones del mezclador de pistas, consulte la p.49.
- 3. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

### Editar un patch de efectos de envío/ retorno

A continuación se describe cómo editar un patch de reverberación o de chorus/delay.

#### 1. Pulse la tecla [EFFECT], y luego la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY].

Pulse la tecla [REVERB] para editar un patch de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] para editar un patch de chorus/delay. Cuando pulse cualquier tecla, se visualizará el patch actual. La siguiente pantalla es un ejemplo de lo que ocurre cuando se pulsa la tecla [CHORUS/DELAY].



**2.** Si fuera necesario, gire el dial para seleccionar el patch que desea editar.

#### 3. Pulse la tecla [EDIT].

La pantalla indicará "EDIT", y aparecerá una pantalla en la que podrá editar el patch. Cuando pulse por primera vez la tecla [EDIT], aparecerá una pantalla en la que podrá seleccionar el tipo de efecto del efecto de envío/retorno seleccionado (en este ejemplo, chorus/delay).



Tipo de efecto

#### 4. Si desea cambiar el tipo de efecto, gire el dial.

En este ejemplo, se ha cambiado el tipo de efecto de chorus/delay de "CHORUS" a "DELAY." Cuando se cambia el tipo de efecto, los parámetros de efecto también serán diferentes.



#### 🗖 Sugerencia 🗖

Cuando se modifica el contenido de un patch, el indicador "EDIT" de la parte superior de la pantalla pasará a ser "EDITED."

#### Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para seleccionar el parámetro de efecto que desea editar.

En este ejemplo, se ha seleccionado el parámetro TIME del tipo de efecto "DELAY".



## 6. Gire el dial para cambiar el ajuste.

Para más detalles acerca de los tipos de efecto que pueden seleccionarse para reverberación o chorus/delay, y acerca de la gama de cada parámetro de efecto, consulte el apéndice ( $\rightarrow$  p.105) al final de este manual.

 Si fuera necesario, repita los pasos 5 – 6 para editar otros parámetros de efecto.

## 8. Cuando haya terminado la edición, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla de selección de patches.

## ΝοτΑ 🔘

Tenga en cuenta que si vuelve a la pantalla de selección del patch y selecciona otro patch, perderá las ediciones realizadas. Si desea conservar el patch editado, consulte la siguiente sección.

# Almacenar un patch de efectos de envío/retorno

Puede almacenar los patches editados en cualquier ubicación del mismo efecto de envío/retorno. También puede almacenar un patch existente en otra ubicación para crear una copia de dicho patch.

#### 1. Pulse la tecla [EFFECT] y luego la tecla [EDIT].

Ahora podrá editar el patch actual.

## 2. Utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que la pantalla muestre "STORE".

#### 3. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número de patch que desea guardar.



# **4.** Gire el dial para seleccionar el número de patch que desea guardar, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

#### 5. Pulse la tecla [ENTER].

Se almacenará el patch y volverá a la pantalla de selección de patches.

### 🔲 Sugerencia 🚺

- Los patches que almacene se guardan en el disco duro como parte del proyecto.
- La información de patch incluida en un proyecto existente puede cargarse en el proyecto actual (→ p.84). Esto resulta útil si desea utilizar un patch editado en un proyecto distinto.

# Editar el nombre de un patch de efectos de envío/retorno

A continuación se describe cómo editar el nombre del patch actual para un efecto de envío/retorno.

#### 1. Pulse la tecla [EFFECT], y luego la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY].

Pulse la tecla [REVERB] si desea editar el nombre del patch de reverberación, o la tecla [CHORUS/DELAY] si desea editar el nombre del patch de chorus/delay. Cuando pulse cualquier tecla, se visualizará el patch actual. Si fuera

necesario, gire el dial para seleccionar el patch cuyo nombre desea editar.

#### Pulse la tecla [EDIT] y utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "PAT NAM."

Debajo de "PAT NAM" se mostrará el nombre del patch, y parpadeará el carácter actual para realizar la edición.



 Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para desplazar el área intermitente, y gire el dial para cambiar el carácter.

Para más detalles acerca de los caracteres que puede seleccionar, consulte la p.36.

 Cuando haya terminado de editar el nombre, utilice las teclas del cursor [▲]/[▼] para que aparezca en pantalla "STORE", y pulse tres veces la tecla [ENTER].

Se almacenará el patch con el nombre editado, y volverá a la pantalla de selección de patches.

# Importar patches de otro proyecto

A continuación se describe cómo importar (cargar) todos los patches para los efectos internos (efecto de inserción y efecto de envío/retorno) de otro proyecto guardado en el disco duro.

#### 1. Pulse la tecla [EFFECT] y después la tecla [PROJECT/ UTILITY] en la sección de la pantalla.

La pantalla mostrará el mensaje "UTILITY REC SRC."

2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY IMPORT," y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permitirá seleccionar el proyecto desde el que se importará la información de patch.

**3.** Gire el dial para seleccionar el proyecto desde el que se importará la información de patch y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "IMPORT SURE?"

**4.** Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación de importación o pulse la tecla [EXIT] para cancelar.

Una vez importada la información, volverá a la pantalla "UTILITY IMPORT". En este momento, todos los patches de efectos del proyecto seleccionado en el paso 3 se sobrescribirán en el proyecto actual.

# **Referencia** [Proyecto]

En esta sección explicaremos las operaciones que afectan a todo un proyecto.

## Acerca de los proyectos

En el MRS-1044, la información necesaria para reproducir una canción creada se gestiona en unidades llamadas "proyectos." Un proyecto contiene la siguiente información.

- La información grabada en las V-takes 1 10 de las pistas 1 – 10
- Los ajustes actuales del mezclador
- Los ajustes guardados en los números de escena 0 99
- Los números de los patches actualmente seleccionados para el efecto de inserción / efectos de retorno de envío
- Patches de efectos de inserción y de efectos de envío/retorno (260 patches)
- El contenido grabado de los patrones de percusión (255 patrones)
- El contenido grabado de la canción de percusión
- El número del grupo de percusión y del programa de bajo seleccionados actualmente por las pistas de percusión y de bajo
- Ajustes relacionados con MIDI

El disco duro interno puede almacenar un máximo de 1000 proyectos, siempre que haya espacio disponible. Puede cargar un proyecto en cualquier momento.

Νοτα 🔘

En el MRS-1044, las operaciones de grabación/reproducción solamente pueden realizarse para el proyecto actual. No se puede trabajar con varios proyectos de manera simultánea.

## Operaciones del proyecto

En esta sección explicaremos operaciones como cargar o guardar un proyecto. El procedimiento es el mismo para la mayoría de operaciones de proyecto. El procedimiento básico es el siguiente:

## Procedimiento básico

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."



### 2. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el "menú del proyecto", donde podrá seleccionar la operación de proyecto deseada.



Elemento del menú del proyecto

- Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar una de las siguientes operaciones, y pulse la tecla [ENTER].
- PROJECT SELECT: Cargar un proyecto pregrabado desde el disco duro interno.
- PROJECT NEW: Crear un nuevo proyecto.
- PROJECT SIZE: Ver el tamaño del proyecto actual.
- PROJECT COPY: Duplicar un proyecto especificado en el disco duro.
- PROJECT ERASE: Borrar un proyecto especificado del disco duro.
- PROJECT NAME: Editar el nombre del proyecto actual.
- PROJECT PROTECT: Proteger contra escritura el proyecto actual.
- PROJECT STORE: Almacenar el proyecto actual.

## **4.** Ejecute la operación (o cambie el ajuste) seleccionado.

Para más detalles acerca del procedimiento, consulte las siguientes secciones.

**5.** Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

#### 🔵 Sugerencia 🚺

En el caso de una operación que ejecute, volverá automáticamente a la pantalla principal después de haberla ejecutado.

## Cargar un proyecto (PROJECT SELECT)

Puede seleccionar un proyecto guardado en el disco duro, y cargarlo. Cuando se visualice la siguiente pantalla, utilice el dial para seleccionar el proyecto que desea cargar.



Nombre del proyecto

Número del proyecto

Pulse la tecla [ENTER] para cargar el proyecto, o pulse la tecla [EXIT] para cancelar. Una vez cargado el proyecto, volverá a la pantalla principal.

#### 🔵 Sugerencia 🚺

- Cuando pulse la tecla [ENTER], se guardará automáticamente el proyecto en el que había estado trabajando antes de cargar el proyecto seleccionado.
- Al activar el MRS-1044, se cargará automáticamente el proyecto en el que estaba trabajando por última vez.

### Crear un nuevo proyecto (PROJECT NEW)

Esta operación crea un nuevo proyecto. Para ejecutarla, pulse la tecla [ENTER] cuando se visualice la siguiente pantalla. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].



Número del proyecto de nueva creación

Cuando pulse la tecla [ENTER], se cargará un nuevo proyecto y volverá a la pantalla principal.



- A los proyectos nuevos se les asigna automáticamente el nombre por defecto "PRJxxx" (donde xxx será un número de proyecto comprendido entre 000 – 999). Puede editar este nombre según lo desee.
- Cuando pulse la tecla [ENTER], se guardará automáticamente el proyecto en el que había estado trabajando antes de crear el nuevo proyecto.

### Comprobar el tamaño del proyecto / la capacidad disponible en el disco duro (PROJECT SIZE)

Visualiza el tamaño del proyecto actual, la capacidad disponible del disco duro interno, y el tiempo de grabación restante. Utilice las teclas del cursor  $[\blacktriangle]/[\checkmark]$  para cambiar entre los siguientes elementos de la pantalla.

• **REMAIN MB:** Muestra el espacio restante en el disco duro interno, en MB (megabytes). (Un megabyte es 1.048.576 bytes.)



• **REMAIN h/m:** El tiempo de grabación aproximado restante para cada pista se muestra en horas (h) / minutos (m) / segundos.



• **PRJ SIZ MB:** Muestra el tamaño del proyecto actual en MB (megabytes).



• **PRJ SIZ h/m:** Muestra el tamaño del proyecto actual en términos del tiempo grabado por pista, en horas (h) y minutos (m).



## Νοτα 🔘

- Estas pantallas son solamente para visualización, y no contienen elementos que puedan editarse.
- El tiempo grabable restante es una aproximación.

## **Duplicar un proyecto (PROJECT COPY)**

Esta operación copia el proyecto especificado guardado en el disco duro.



 Cuando se visualice la pantalla anterior, gire el dial para seleccionar el proyecto origen de la copia, y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla en la que podrá especificar el número del proyecto destino de la copia.



Número del proyecto destino de la copia

2. Gire el dial para seleccionar el número del proyecto destino de la copia, y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla preguntará "SURE?"

**3.** Para ejecutar la copia, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT].

Una vez completada la operación de copia, volverá a la pantalla principal con el proyecto destino de la copia seleccionado.

## Borrar un proyecto (PROJECT ERASE)

Esta operación borra el proyecto especificado del disco duro. Cuando se visualice la siguiente pantalla, utilice el dial para seleccionar el proyecto que desea borrar.



Nombre del proyecto

Número del proyecto

Para ejecutar el borrado, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar, pulse la tecla [EXIT]. Una vez completada la operación de borrado, volverá a la pantalla principal.



También es posible borrar el proyecto actual. En este caso, se cargará automáticamente el proyecto con el número más bajo una vez completada la operación de borrado.



Una vez borrado un proyecto, no podrá recuperarlo. Utilice esta función con cuidado.

# Editar el nombre del proyecto (PROJECT NAME)

Permite editar el nombre del proyecto actual. Cuando se visualice la siguiente pantalla, parpadeará el carácter seleccionado para editarlo.



Utilice las teclas del cursor  $[\blacktriangleleft]/[\blacktriangleright]$  para desplazar el área intermitente, y utilice el dial para cambiar el carácter.

Para más detalles acerca de los caracteres que puede utilizar, consulte la p.36.

## 🔲 Sugerencia 🔲

El nombre editado del proyecto se actualizará al guardar el proyecto.

# Proteger un proyecto (PROJECT PROTECT)

Este ajuste permite proteger contra escritura el proyecto actual. Cuando se visualice la siguiente pantalla, utilice el dial para seleccionar uno de los dos siguientes ajustes.



- **OFF:** Protección desactivada.
- **ON:** Protección activada. Con la protección activada, no podrá realizar las siguientes operaciones.
- Editar o grabar en el grabador
- Cambiar la V-take
- Editar un patch

- Grabar o editar un patrón de percusión o la canción de percusión
- Borrar o guardar el proyecto
- Guardar/borrar escenas, definir ajustes de marcador, etc.

Los proyectos para los que se ha activado el ajuste de Protección se indican con un símbolo **a** mostrado en la parte izquierda del número de proyecto en la pantalla principal.



#### 🛛 Sugerencia 🚺

- Aunque guarde el proyecto después de completar la mezcla, no podrá volver a dicho estado si continúa realizando cambios. Si no desea realizar más cambios en una mezcla completada, es recomendable que active la Protección.
- El ajuste de Protección se almacenará en el disco duro interno tan pronto como active o desactive el ajuste.

# Almacenar un proyecto (PROJECT STORE)

Esta operación almacena en el disco duro el proyecto actual. Para almacenar el proyecto, pulse la tecla [ENTER] cuando se visualice la siguiente pantalla.



Una vez almacenado el proyecto, volverá a la pantalla "PROJECT STORE".

#### Sugerencia

El proyecto actual se guardará automáticamente cuando cargue otro proyecto, cuando cree uno nuevo, o cuando pulse el conmutador [POWER] para desactivar el equipo.

## Νοτα 🔘

Si se ha desactivado el MRS-1044 porque se ha desconectado el adaptador de CA de la toma, o debido a un corte de alimentación, se perderán todos los cambios realizados desde que guardó el proyecto por última vez. Como precaución contra estas circunstancias, es recomendable que almacene el proyecto de manera periódica.

# **Referencia** [MIDI]

Esta sección explica los ajustes MIDI del MRS-1044.

## Acerca de MIDI

MIDI (Interface digital de instrumento musical) es un estándar que permite que los mensajes como la información de interpretación (colectivamente denominados "mensajes MIDI") se intercambien entre dispositivos como instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. El MRS-1044 acepta MIDI y puede transferir mensajes a y desde otro dispositivo compatible con MIDI a través de los conectores [MIDI IN/OUT] situados en el panel posterior.

## Lo que puede hacer utilizando MIDI

En el MRS-1044, puede utilizar MIDI para lo siguiente.

• Tocar un kit de percusión / programa de bajo desde un dispositivo externo.

Para tocar un kit de percusión o un programa de bajo, la información de la interpretación se puede enviar desde un teclado MIDI u ordenador al MRS-1044. Cuando cree un patrón de percusión, también podrá grabar una interpretación desde un dispositivo MIDI externo en lugar de utilizar los pads.

#### • Opere con el MRS-1044 y el dispositivo MIDI externo en sincronización.

Los mensajes de sincronización, denominados "Reloj (MIDI)", se pueden transmitir desde el MRS-1044 a una unidad de percusión externa, secuenciador o un dispositivo MIDI similar, de modo que los dos dispositivos funcionen en sincronización.

### Acerca de los conectores MIDI

El MRS-1044 dispone de los siguientes conectores para poder intercambiar mensajes MIDI con dispositivos MIDI externos.



#### Conector [MIDI IN]

Este conector recibe los mensajes MIDI que se envían desde un dispositivo MIDI externo. Este conector se utiliza principalmente para recibir mensajes de Notas desde un dispositivo MIDI externo para interpretar un kit de percusión o un programa de bajo.

#### Conector [MIDI OUT]

Este conector transmite mensajes MIDI desde el MRS-1044. Tenga en cuenta que los mensajes que representan el contenido interpretado por un patrón de percusión o una canción de percusión se transmiten desde este conector, así como los mensajes del Reloj MIDI cuando el MRS-1044 está en funcionamiento.

## **Definir ajustes MIDI**

Esta sección explica el procedimiento para definir ajustes MIDI. El procedimiento es el mismo para la mayoría de ajustes. El procedimiento básico es el siguiente:

### **Procedimiento básico**

- 1. Pulse la tecla [RHYTHM] y después la tecla [PROJECT/UTILITY].
- 2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que la pantalla muestre el mensaje "UTILITY MIDI."



#### 3. Pulse la tecla [ENTER].

Ahora puede seleccionar los elementos de los ajustes MIDI.



Elemento de ajuste

- 4. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para seleccionar uno de los siguientes elementos que desee ajustar y pulse la tecla [ENTER].
- DRUM CH: Ajuste el canal MIDI de la pista de percusión.
- BASS CH: Ajuste el canal MIDI de la pista de bajo.
- CLOCK: Activa/desactiva la transmisión del reloj.
- SPP: Activa/desactiva la transmisión del puntero de posición de la canción.
- COMMAND: Activa o desactiva la transmisión del mensaje Inicio/Parar/Continuar.

#### 5. Utilice el dial para ajustar el elemento.

Para más detalles acerca de cada elemento, consulte la siguiente explicación.

# 6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla habitual.

### Ajustar el canal MIDI de percusión/ bajo (DRUM CH / BASS CH)

Puede especificar los canales MIDI para la pista de percusión y la de bajo.

Cuando aparezca el mensaje "DRUM CH" o "BASS CH" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.



- 1 16CH: Canales MIDI 1 16 (Ajuste por defecto: DRUM CH=10, BASS CH=9)
- OFF: Los mensajes de canal (mensajes de nota) no se transmitirán ni recibirán.

Si especifica un canal MIDI (1 - 16) para la pista de percusión o de bajo, podrá transmitir los mensajes de nota desde un dispositivo MIDI externo de este canal MIDI para reproducir los sonidos de la pista de percusión o de bajo del MRS-1044 (es decir, para tocar el kit de percusión o el programa de bajo). Además, cuando reproduzca un patrón de percusión (o una canción de percusión) en el MRS-1044, el contenido de la pista de percusión o de bajo se transmitirá como mensaje de nota. Si este ajuste está desactivado, los mensajes de nota no se transmitirán ni recibirán.

# Especificar la transmisión de los mensajes del reloj (CLOCK)

Este ajuste especifica si el reloj del mensaje de sincronización MIDI se transmitirá. Cuando aparezca el mensaje "CLOCK" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.



- ON (transmisión activada): El reloj MIDI se transmitirá cuando el MRS-1044 esté en funcionamiento (ajuste por defecto).
- OFF (transmisión desactivada): El reloj no se transmitirá.

El reloj dará el resultado de acuerdo con el tempo del patrón de percusión (o canción de percusión) que se esté reproduciendo. Para que el dispositivo MIDI externo reproduzca en sincronización con el tempo adecuado, deberá especificar el tempo y el compás del patrón de percusión (canción de percusión) aunque no esté utilizando la pista de percusión.

## Ο ΝΟΤΑ Ο

El reloj se transmitirá aunque las pistas de percusión o de bajo estén enmudecidas (teclas de estado DRUM/BASS oscurecidas).

## 💽 Sugerencia 💽

- Cuando utilice los mensajes del reloj MIDI transmitidos desde el MRS-1044 para sincronizar la operación de un dispositivo MIDI externo, también debería activar la transmisión para los mensajes del puntero de posición de la canción e Inicio/Parar/Continuar, así como para el reloj.
- Al transmitir el reloj desde el MRS-1044, recomendamos que desactive los canales MIDI de percusión o de bajo. La sincronización puede ser inestable si los mensajes MIDI (exepto los del reloj) también se están transmitiendo.

# Especificar la transmisión de los mensajes del puntero de posición de la canción (SPP)

Puede especificar si se transmitirán los mensajes del puntero de posición de la canción. El puntero de posición de la canción es un mensaje MIDI que indica la posición del compás actual. Normalmente se utiliza en conjunción con el reloj.

Cuando aparezca el mensaje "SPP" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.

<b></b>
---------

- ON (transmisión activada): Los mensajes del puntero de posición de la canción MIDI se transmitirán cuando se ejecute la operación de Ubicación en el MRS-1044 (ajuste por defecto).
- OFF (transmisión desactivada): Los mensajes del puntero de posición del ratón no se transmitirán.

### Especificar la transmisión de los mensajes Inicio/Parar/Continuar (COMMAND)

Puede especificar si se transmitirán los mensajes de Inicio/Parar/Continuar.

Los mensajes Inicio/Parar/Continuar son mensajes MIDI que controlan el transporte de un dispositivo, provocando que éste "se active" o "se detenga." Normalmente estos mensajes se utilizan en conjunción con el reloj. Cuando aparezca el mensaje "COMMAND" en la pantalla, gire el dial para seleccionar uno de los siguientes ajustes.



- ON (transmisión activada): El mensaje Inicio/Parar/ Continuar adecuado se transmitirá cuando el MRS-1044 se detenga o empiece a iniciarse (ajuste por defecto).
- OFF (transmisión desactivada): Los mensajes Inicio/ Parar/Continuar no se transmitirán.

# **Referencia** [Otros]

Esta sección explica como utilizar funciones como el sintonizador integrado del MRS-1044, y como cambiar las funciones de la pedalera.

## Cambiar las funciones de la pedalera

Con los ajustes por defecto del MRS-1044, una pedalera (ZOOM FS01) que se vende por separado conectada al jack [FOOT SW] se puede utilizar para reproducir/detener el MRS-1044. Si desea utilizar la pedalera para realizar la grabación del pinchado de entrada/salida manual ( $\rightarrow$  p.33), utilice el siguiente procedimiento para cambiar el ajuste interno.

**1.** En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

- 2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY SYSTEM," y pulse la tecla [ENTER].
- Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY FOOT SW," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará la función asignada actualmente a la pedalera.



- PLY\_STP: El MRS-1044 alternará entre reproducir/detener cada vez que pulse la pedalera (ajuste por defecto).
- PUNCH IO: La pedalera se puede utilizar para realizar un pinchado de entrada/salida manual.
- 4. Utilice el dial para seleccionar "PLY\_STP" o "PUNCH IO."
- **5.** Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

## Utilizar el afinador

El MRS-1044 dispone de un afinador cromático integrado que se puede utilizar cuando se afine un instrumento (es decir, guitarra o bajo) conectado a los jacks [INPUT 1/2]. A continuación se explica como utilizar un afinador.

- 1. Conecte el instrumento que desee afinar con el jack [INPUT 1/2] y active la tecla [ON/OFF] para el jack al que desee conectar.
- 2. En la pantalla principal, pulse la tecla [EFFECT], y después pulse una de las teclas ALGORITHM iluminadas.

Se visualizará el patch actualmente seleccionado para el efecto de inserción.

## 🔵 Νοτα 🔘

No es posible utilizar el afinador desde la pantalla donde se visualiza un patch de efecto envío/retorno.

#### 3. Pulse la tecla [BYPASS/TUNER].

En la pantalla se visualizará alternativamente "INSERT BYPASS" y "TUNER  $\rightarrow$  ENTER." Durante este tiempo, se desviará el efecto insertado.

### 4. Pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá "TUNER," y la función de afinación se activará.

Con la función de afinación activada, el efecto de inserción se mantendrá desviado, y los efectos de envío/retorno (reverberación y chorus/delay) también se desactivará.



5. Reproduzca la nota que desee afinar y afine el instrumento para que el nombre de la nota deseada (C, C#, D, D#, E...) aparezca en la pantalla.



Nombre de nota

Cuando éste aparezca, observe los símbolos ">" y
 "<" en la pantalla y realice los ajustes precisos en la afinación.</li>



# 7. Si desea cambiar la afinación de referencia del afinador, gire el dial.

La afinación de referencia del afinador se ajusta a A media=440 Hz por defecto. La afinación de referencia se puede ajustar a un intervalo de 435 – 455 Hz.



Afinación de referencia para el afinador

### Sugerencia

Si cambia la afinación de referencia, la afinación de la programación de bajo cambiará consecuentemente.

## 8. Cuando haya terminado la afinación, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal. Al mismo tiempo, el efecto insertado permanecerá desviado, pero los efectos de envío/retorno se volverán a activar.

## **9.** Para desactivar el desvío para el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS/TUNER].

# Evitar la copia digital de su cinta master

Cuando mezcle en un grabador DAT, etc. a través del jack [DIGITAL], puede evitar que se realicen copias digitales desde una cinta digital master completa a otro grabador digital. El procedimiento es el siguiente:

### **1.** En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En la pantalla aparecerá "PROJECT."

- 2. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca "UTILITY SYSTEM," y pulse la tecla [ENTER].
- 3. Utilice las teclas del cursor [◄]/[►] para que en la pantalla aparezca " UTILITY D PRTCT," y pulse la tecla [ENTER].

Se visualizará el ajuste actual de la copia digital.



- OFF: Se podrá realizar una copia digital desde la cinta master a otro grabador digital (ajuste por defecto).
- ON: La información SCMS (Serial Copy Management System) se añadirá a la señal digital que se envía desde el jack [DIGITAL]. No será posible realizar copias digitales desde otra cinta master que contenga esta información.



#### 4. Gire el dial para activar el ajuste "ON."

**5.** Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Volverá a la pantalla principal.



Este ajuste se debe realizar antes de la mezcla. Si activa el ajuste ON después de la mezcla, no tendrá efecto.

# **Apéndices**

## Especificaciones del MRS-1044

#### Recorder

Physical tracks	10
Virtual tracks	100 (10 virtual tracks for each track)
Drum track	1 (stereo)
Bass track	1 (mono)
Simultaneously recordable	e tracks
	2 tracks
Recorded data format	16 bit linear (uncompressed)
Maximum recording time	More than 44 hours (calculated for mono tracks)
Markers	100 mark points per project
Location display	Hour/Min/Sec/mSec display,
	or Meas/Beat/Tick display
Track editing functions	Copy, Move, Paste, Erase, Exchange
Punch-in/out function	Manual, Auto
Other functions	Bounce, Scrub/Preview, A-B Repeat, Undo/Redo

#### • Mixer

Simultaneously playable tracks

	13 (10 audio tracks + stereo drum track + mono bass track)
Faders	11 $(1 - 6 \text{ mono}, 7/8 - 9/10 \text{ stereo}, drum, bass, stereo master})$
Level meter display	Switchable post-fader/pre-fader, fader value monitor function
Track parameters	Equalizer, effect send, pan (balance for stereo-link)
Equalizer	HIGH (f: 500 Hz-18 kHz,
	GAIN: +/-12 dB)
	LOW (f: 40 Hz-1.6 kHz,
	GAIN: +/-12 dB)
Effect send	Chorus/delay send, reverb send
Stereo link	Selectable for tracks 1/2, 3/4, 5/6; fixed for tracks 7/8 and 9/10
Scene function	100 scenes for each project (can be registered at markers)

#### • Effects

Algorithms	4 types (guitar/bass, mic, line,
	mastering)
Modeling method	VAMS (Variable Architecture
	Modeling System)
Number of patches	220 (100 guitar/bass + 50 mic + 50
	line + 20 mastering)
Number of effect modules	4 (compressor, pre-amp/drive, equal-
	izer, modulation/delay)
Number of send/return pa	tches
	40 (20 chorus/delay + 20 reverb)
Tuner type	Auto chromatic tuner
Tuner calibration	435 – 445 Hz, adjustable in 1 Hz steps
	, ,

#### Rhythm

Number of voices	8 drum voices, 1 bass voice
Sound generator type	16 bit linear PCM
Drum kits	30 drum kits
Number of drum sounds	24 for each drum kit (8 pads x 3
	banks)
Number of bass sounds	15 types (5 octaves for each sound)

Number of pads	8 pads (velocity sensitive)
Resolution	48 PPQN
Time signatures	1/4 – 8/4 time signatures
Number of factory preset	patterns
	More than 400 (rewritable)
Maximum number of patte	erns
	255 patterns for each song (rewritable)
Maximum number of mea	sures
	900 measures (for each Rhythm song)
	255 measures (for each Rhythm
	pattern)
Number of notes	Approximately 10,000 notes (for each
	Rhythm song)
Tempo	40.0 - 250.0 (resolution 1/10)
lempe	40.0 250.0 (resolution 1/10)
Hard disk	3.5 inch E-IDE type 15 GB
Number of projects	Maximum of 1 000 projects
	24 hit 64 times average pling
	24 bit 64 times oversampling
D/A converter	24 bit 128 times oversampling
Sampling frequency	44.1 kHz
Signal processing	24 bit
Frequency response	20 Hz – 20 kHz +/-1 dB (for 10 k-ohm
	load)
S/N	93 dB (IHF-A)
Dynamic range	97 dB (IHF-A)
THD+N	0.02% (400 Hz, at 10 k-ohm load)
Display	60 x 42 mm original LCD (with
	backlight)
Guitar/bass (Hi-Z) input	1 x mono phone jack, input impedance
	500 k-ohms
Unbalanced inputs	2 x mono phone jack, input impedance
	greater than 50 k-ohms, unbalanced
Balance inputs	2 x XLR-3-31 type, input impedance 1
	k-ohm balanced, pin 2 hot
Phantom power	48 V (with on/off switch)
Input level	-50 dBm < continuously variable < +4
	dBm
Master out	RCA phono jacks (L/R)
Output impedance	1 k-ohm
Nominal output level	-10 dBm
Headphone out	Stereo phone jack, 50 mW (at 32 ohm
	load)
Digital out	S/P DIF optical (20 bit)
MIDI	IN OUT
Control input	FP02 input jack FS01 input jack
Optional board slot	1
Dimensiona	1 (12) (12) = 260 (D) = 77 (U)
	430 (W) X 200 (D) X 77 (H)
vveignt	3.4 Kg
Power supply	DC 12V, 2A (requires included AD- 0009 AC adaptor)
Power consumption	20  W (12  V 1  A)  typical
Included items	Universal AC adaptor (AD 0000) AC
	cable
Optional accessorv	FS01 (foot switch). FP02 (expression
	pedal)
Optional board	UIB-01 (USB interface board), SIB-
	01 (SCSI interface board)

0 dBm = 0.775 Vrms

Specifications and appearance are subject to change without notice for improvement.

Apéndices

## Solucionar problemas

Si el MRS-1044 no funciona tal como se espera, compruebe los puntos siguientes Primero.

## Problemas durante la reproducción

#### No hay sonido o es muy débil

- Compruebe las conexiones al sistema de audio y el volumen del sistema de audio.
- Compruebe que los indicadores de las teclas de estado de cada canal estén iluminados en verde. Si una tecla no está iluminada, pulse la tecla para iluminarla en verde.
- Compruebe que el deslizador de cada canal y el deslizador MASTER estén subidos. Si ya lo están, bájelos y súbalos de nuevo.
- Si una escena con el volumen bajo se ha asignado a una marca, el volumen bajará automáticamente al llegar a la marca. Borre la escena asignada a la marca (→ p.52).
- El grabador no funcionará si la tecla [RHYTHM] está iluminada. Pulse la tecla [EXIT] varias veces para apagarla.

#### Los deslizadores no cambian el volumen

 En canales donde esté activado el enlace estéreo, el deslizador del canal de numeración par no tendrá efecto. Desactiva el modo Stereo Link (→ p.50) o utilice el deslizador impares.

### EN la pantalla se indica el mensaje "Don't Play" y no es posible reproducir

• El grabador no funcionará en la pantalla actual. Pulse la tecla [EXIT] varias veces para pasar a la pantalla principal.

## Problemas durante la grabación

- La señal de entrada no se puede oír o es muy baja
- Compruebe que los indicadores de las teclas INPUT 1/2 [ON/OFF] estén iluminados.
- Compruebe que los controles [INPUT 1] / [INPUT 2] estén subidos.
- Compruebe que el control [REC LEVEL] esté subido. Si ya lo está, bájelo y súbalo de nuevo.

#### No se puede grabar en una pista

- Compruebe que haya seleccionado una pista grabable.
- Compruebe si se ha quedado sin espacio libre en el disco duro (→ p.85).

 La grabación no es posible si el proyecto está protegido contra la escritura. O bien desactive el proyecto (→ p.85), o use un proyecto distinto.

### La señal del jack [INPUT 1/2] (BALANCE) no entra.

• Si los conectores están insertados en los jacks [INPUT 1] (GUITAR/BASS, UNBALANCE) o en el jack [INPUT 2] (UNBALANCE), desconecte estos conectores.

### El sonido grabado se distorsiona

- Compruebe si son adecuados los ajustes de la sensibilidad de entrada (control [INPUT 1/2]) y del nivel de grabación (control [REC LEVEL]).
- Ajuste el deslizador de manera que el punto 0 (dB) de cada vúmetro no se ilumine.
- Si el ajuste del gain del EQ del mezclador de pistas es muy alto, el sonido puede distorsionarse aunque baje el deslizador. Ajuste el EQ a un valor apropiado.

## **Problemas con los efectos**

#### El efecto de inserción no se aplica

- Compruebe que la tecla [BYPASS/TUNER] no esté iluminada.
- Compruebe que el efecto de inserción esté colocado en el punto que desee (→ p.76).
- Compruebe que la tecla MODULE esté iluminada. Si no hay ninguna tecla MODULE iluminada, pulse una o más teclas MODULE para iluminarlas o seleccione otro patch.

### El envío/retorno no se aplica

- Compruebe que las teclas [CHORUS/DELAY] o [REVERB] estén iluminadas. Si no está iluminada, pulse varias veces la tecla hasta que se ilumine.
- Para cada canal del mezclador, compruebe que los parámetros REVERB SEND o CHORUS/DELAY SEND estén activados. Si lo están, compruebe que el nivel de envío esté subido (→ p.50).

### Problemas con la sección de ritmo

#### No puede oír el patrón de ritmo

- Compruebe que las teclas DRUM/BASS estén iluminadas en verde.
- Compruebe que los deslizadores DRUM/BASS estén subidos. Si ya lo están, bájelos y súbalos de nuevo.
- Compruebe que no haya seleccionado un patrón de ritmo en blanco (nombre de patrón "EMPTY").

### No puede oír la canción de ritmo

• En un nuevo proyecto, la canción de ritmo aún no se ha creado, por lo que no podrá oír nada. Cree la canción o cargue un proyecto que ya tenga una canción de ritmo creada.

### No hay sonido al golpear los pads

 Si se ha ajustado la sensibilidad a "SOFT," no se producirán sonidos fuertes aunque golpee el pad con fuerza. Cambie el ajuste a "NORMAL," "LITE," o "LOUD" (→ p.72).

### No se puede grabar o editar un patrón / canción de ritmo

- Cuando la tecla [RHYTHM] no está iluminada o parpadea, no es posible grabar ni editar un patrón o una canción de ritmo. Pulse la tecla [RHYTHM] para que la tecla se ilumine.
- Si la pantalla indica "FULL," significa que ya ha llenado la memoria de la sección de ritmo. Borre los patrones de ritmo que ya no necesite.

### Los sonidos grabados en el patrón de ritmo no se oyen

Los sonidos que sobrepasan la polifonía máxima (8 notas para las pistas de percusión y una nota para las pista de bajo) no se tocarán. Borre alguna de las notas que ya han sido grabadas (→ p.68), o quédese en la polifonía máxima al grabar.

## **Problemas con MIDI**

- Los sonidos de percusión/bajo del MRS-1044 no puede tocarse dese un dispositivo MIDI externo
- Compruebe que el cable MIDI esté correctamente conectado desde el conector MIDI OUT del MRS-1044 al conector [MIDI IN] del dispositivo externo.
- Compruebe que los canales MIDI para las pistas de percusión y bajo estén ajustadas correctamente (→

p.90).

• Compruebe que los canales de transmisión MIDI del dispositivo externo coincidan con los canales MIDI de las pistas de percusión y/o bajo.

### No se puede sincronizar con un dispositivo MIDI externo

- Compruebe que el cable MIDI esté correctamente conectado desde el conector [MIDI OUT] del MRS-1044 al conector [MIDI IN] del dispositivo externo.
- En el MRS-1044, compruebe que la transmisión esté activada para los mensajes Timing Clock, Song Position Pointer, y Start/Stop/Continue (→ p.90).
- En el dispositivo MIDI externo, compruebe que esté ajustado para recibir Timing Clock y sincronizarse con el mismo.
- Compruebe que el dispositivo MIDI esté en modo de reproducción.

## **Otros problemas**

### No se puede guardar el proyecto

 El proyecto no se puede guardar si la protección está activada. Desactive la protección (→ p.85).

### No se puede utilizar el afinador

• El afinador no se puede usar si el efecto de inserción está insertado en un punto distinto al mezclador de entrada. Cambie el punto de inserción en el mezclador de entrada.

### No se puede grabar en un grabador externo conectado al jack [OUTPUT] (DIGITAL).

- Compruebe que el grabador externo esté ajustado a una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.
- Compruebe que el formato de audio del grabador externo soporte S/P DIF.

### No se puede crear un nuevo proyecto ni copiar uno

• Si en la pantalla se visualiza "FULL," indica que ya existen 1000 proyectos y que ya no puede crear más. Borre los proyectos que ya no necesite.

## La pantalla indica "STOP RECORDER," y no es posible hacer nada

 No se puede realizar la operación actual si el grabador funciona. Pulse la tecla STOP[■] para detener el grabador y poder llevar a cabo la operación que desea.

## Lista de parámetros/tipo de efectos

## Efecto de inserción

#### ■ ALGORITMOS PARA GUITARRA/BAJO

#### COMPRESSOR MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL		
COMP	Un compresor que hace que las dinámicas sean más consistentes.				
Descripción de los pa	rámetros COMPRES	SOR MODULE			
Nombre del parámetro	Intervalo		Descripción o	lel parámetro	
SENS	0 – 10	Ajusta la sensil	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor.		
ATTACK	0 – 10	Ajusta la veloc	Ajusta la velocidad con que se aplica la compresión.		
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel	Ajusta el nivel de salida del módulo.		

#### PRE AMP/DRIVE MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
	GAIN	TONE	LEVEL			
J-CLIN	Limpia el sonido que mo	dela un amplificador integ	rado de transistores.			
	GAIN	TONE	LEVEL			
05-0EN	Limpia el sonido que mo	dela un amplificador de lá	mparas integrado.			
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL			
00 511	Sonido de la unidad que i	nodela un amplificador de	lámparas integrado.			
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL			
	Modelo de un pequeño a	nplificador combo de lám	paras integrado, con una d	istorsión característica.		
Class A	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido crujiente único qu	e modela un amplificador	combo de estilo británico			
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido crujiente que moc	lela un amplificador apilat	ole de lámparas de estilo b	ritánico.		
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL			
-	Sonido de unidad que mo	dela un amplificador apila	ible de lámparas de estilo	británico.		
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL			
	Modela un amplificador o	combo de lamparas caracte	erizado por un sustain prol	ongado.		
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL			
	Sonido de unidad de gain	aito que modela un ampli	ficador apilable de lampai	ras.		
BLK BTM	GAIN Madala da un amalifica d	TONE	LEVEL			
	Nodelo de un amplificad	or aphable de lamparas, ca	aracterizado por unos bajo	s gruesos y una delicada di	istorsion.	
MD LEAD	GAIN Sonido do unidod que ma	IONE Idala un amplificador da g	LEVEL			
				ipaies.		
FZ-STK	GAIN Sonido de los 60 tínico de	IONE	LEVEL			
TE Bass	GAIN Modelo de un amplificad	or de baio con una gama b	LEVEL	nítida		
	GAIN					
FD Bass	Modelo de un amplificad	or de baio con una unidad	de estilo clásico			
	GAIN			CARINET	SDEAKED	
SnsBass	Sonido de unidad trebly r	para baio.		CADINET	JEARLIN	DEFIN
	GAIN	TONE	I EVEI	CARINET	SDEAKED	DEDTH
CR+CAB	Combinación de crujido	v simulador de mueble.		OADINET	OF EAREN	DEITI
	GAIN	TONE	I EVEI	CABINET	SPEAKER	DEPTH
TS+CAB	Combinación de saturació	ón clásica y simulador de i	mueble.	O/IDINE1	OF EARLER	DEI III
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
GV+CAB	Combinación de distorsió	in clásica y simulador de r	nueble.			
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
MZ+CAB	Combinación de distorsió	ón de estilo metal y simula	dor de mueble.			
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
9002+CB	Combinación de la distor	sión del Zoom 9002 y sim	ulador de mueble.			
A O'	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
Aco.Sim	Transforma el sonido de	una guitarra eléctrica en ui	n tono similar al de una gu	iitarra acústica.		
	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
E-ACPKE	Preamplificador para eléc	trico-acústico.				
Baaceim	TONE	LEVEL				
Dassoini	Transforma el sonido de	una guitarra eléctrica en ur	n tono similar al de un baj	o-guitarra.		
CARINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
CADINEI	Simulación del mueble de	e un amplificador de guita	rra/bajo.			

#### Descripción de los parámetros PRE AMP/DRIVE MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro			
GAIN	1 – 30	Ajusta la cantidad de gain.			
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.			
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.			
TOP	1 – 30	Ajusta la resonancia de las cuerdas.			
BODY	0 – 10	Ajusta la resonancia del cuerpo.			
CABINET	СМ	Combo: Simulación de un mueble de tipo integrado.			
	br	Bright Combo: Produce un tono más brillante que Combo.			
	Ft	Flat: Un mueble con una respuesta plana.			
	St	Stack: Produce el carácter de un mueble de tipo apilable.			
	bC	BassCombo: El sonido de un mueble de tipo integrado para bajo.			
	bS	BassStack: El sonido de un mueble de tipo apilable para bajo.			
SPEAKER	C1	Combo 1: El sonido de un amplificador de guitarra de tipo integrado con un altavoz de 12 pulgadas.			
	C2	Combo 2: El sonido de un amplificador de guitarra de tipo integrado con dos altavoces de 12 pulgadas.			
	C3	Combo 3: El sonido de un amplificador de guitarra de tipo integrado con un altavoz de 10 pulgadas.			
	GS	Gt Stack: El sonido de un amplificador de guitarra de tipo apilable con cuatro altavoces de 10 pulgadas.			
	GW	Gt Wall: El sonido de varios amplificadores de tipo apilable colocados juntos.			
	bC	Bs Combo: El sonido de un amplificador de bajo de tipo integrado con un altavoz de 15 pulgadas.			
	bS	Bs Stack: El sonido de un amplificador de bajo de tipo apilable con cuatro altavoces de 6,5 pulgadas.			
DEPTH	0 - 10	Ajusta la resonancia del mueble del altavoz.			
COLOR	1 – 4	Ajusta el carácter del preamplificador eléctrico-acústico.			

#### EQ MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4		
3BandEO	HIGH	MID	LOW	LEVEL		
Julia	Ecualizador de tres bandas.					

### Descripción de los parámetros EQ MODULE

Nombre del parámetro Intervalo Descripción del parámetro		Descripción del parámetro
HIGH	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia alta.
MID	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia media.
LOW	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia baja.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de sonido del módulo.

#### ZNR MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1				
ZND	Т	HRSHOLD			
200	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.				
Descripción de los parámetros ZNR MODULE					
Nombre del parámetro	Intervalo	Descripció	ón del pará		

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
THRSHOLD	OFF,1 – 30	Ajusta la sensibilidad de ZNR. Para obtener mejores resultados, ajústelo al máximo posible sin permitir los ataques o caídas que suenan poco naturales.

#### VOL PDL MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1									
VOL PDI MIN VOL										
VOLFDL	Puede utilizar un pedal de expresión para controlar el volumen.			l						
Descripción de los parámetros VOL PDL MODULE										
	1	_		Ξ.			 	 	 	

Nombre del parámetro Intervalo		Descripción del parámetro		
MIN VOL 0 – 10		Si utiliza un pedal de expresión como pedal de volumen, especifica el volumen mínimo.		

#### MODULATION/DELAY MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX				
ononos	Chorus estéreo con un sonido nítido y una gran amplitud.						
FLANGER	DEPTH	RATE	FB				
TEARGEN	Un efecto que añade un	na modulación y un caráct	er pronunciados al sonido.				
PHASER	POSITION	RATE	COLOR				
THAGEN	Un efecto que añade un	na modulación de avión a	reacción al sonido.				
	DEPTH	RATE	CLIP				
THEMOLO	Un efecto que varía cío	licamente el volumen.					
	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM			
PDL-WAN	Un efecto que permite	utilizar un pedal de expres	ión para controlar manual	mente el wah.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS			
Autowali	Un efecto en el que se aplica wah de acuerdo con las dinámicas de la interpretación.						
DITCH	SHIFT	TONE	BALANCE				
FIIOI	Un efecto que modifica la afinación del sonido original.						
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE				
Hillywoo	Un efecto que produce	una resonancia metálica.					
EXCITED	FREQ	DEPTH	LowBoost				
EXOTEN	Un efecto que da al sonido un mayor enfoque y definición espacial.						
AID	SIZE	TONE	MIX				
Ain	Simula el efecto del air	re en la resonancia de la ha	bitación, dando al sonido	una profundidad espacial.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL				
WIDE	Un efecto que produce	el sonido de una grabació	n estéreo realizada con do	s micrófonos.			
	TIME	FB	MIX				
DELAT	Un efecto de delay con	un máximo de 500 mSeg.					

#### Descripción de los parámetros MODULATION/DELAY MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro		
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.		
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.		
MIX	0 - 30	Ajusta el valor de la mezcla del efecto.		
FB	TYPE = FLANGER : -10 - 10	Ajusta el valor del feedback.		
	TYPE = DELAY : 0 - 10			
POSITION	AF / bF	Intercambia las posiciones de efecto del módulo DRIVE y del módulo MOD.		
COLOR	1 – 4	Cambia el tipo de tono de fase.		
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.		
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1 – 50	Especifica la frecuencia central del wah.		
TYPE = EXCITER : 1 – 5		Especifica la frecuencia.		
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de sonido del módulo.		
RTM	OFF / On	OFF / On Especifica si el pedal de expresión se utilizará como un pedal wah.		
FLT TYPE	bPF / LPF	PF Especifica el tipo de filtro.		
RESO	1 – 10	Añade carácter al sonido.		
SENS	-10 – 10	Ajusta la sensibilidad con la que se aplica el efecto.		
SHIFT	-12.0 – 24.0	Ajusta la cantidad de desplazamiento producido por el desafinador.		
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.		
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo.		
LowBoost	0 – 10	Enfatiza la gama de frecuencia baja.		
SIZE	1 – 10	Especifica la amplitud espacial.		
TIME	TYPE = WIDE : 1 – 64	Ajusta el tiempo de retraso.		
	TYPE = DELAY : 1 – 50			
WET LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto.		
DRY LVL	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido directo.		

### ■ ALGORITMOS PARA MIC

#### **COMP/LIM MODULE**

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 2 PARÁMETRO 3		PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	
SINGLE	SENS	ATTACK	LEVEL		-		
COMP x1	Compresor de entrada/sa	rada/salida monoaural.					
SINGLE	THRSHOLD	THRSHOLD RELEASE LEVEL					
LIMIITx1	Limitador de entrada/sal	ida monoaural.					
DUAL	SENS_1	ATTACK_1	LEVEL_1	SENS_2	ATTACK_2	LEVEL_2	
COMP x2	Compresor de entrada/sa	lida de dos canales. Los pa	arámetros para izquierda y	derecha pueden ajustarse	por separado.		
DUAL	THRSH_1	RELEASE1	LEVEL_1	THRES_2	RELEASE2	LEVEL_2	
LIMIITx2	Limitador de entrada/sal	ida de dos canales. Los par	rámetros para izquierda y (	lerecha pueden ajustarse p	or separado.		

#### Descripción de los parámetros COMP/LIM MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Descripción del parámetro		
SENS	SINGLE				
SENS 1	DUAL ( Lch )	0 – 15	Ajusta la sensibilidad de entrada de compresión.		
SENS 2	DUAL (Rch)				
ATTACK	SINGLE				
ATTACK_1	DUAL ( Lch )	0 – 15	Ajusta la velocidad con que se aplica la compresión.		
ATTACK_2	DUAL ( Rch )				
THRSHLD	SINGLE				
THRSH_1	DUAL ( Lch )	0 – 15	Ajusta la sensibilidad en la que se empezará a aplicar el limitador.		
THRES_2	DUAL ( Rch )				
RELEASE	SINGLE		Específica la longitud a partir de la cual el nivel de la señal de entrada cae nor debaio		
RELEASE1	DUAL ( Lch )	0 – 15	del umbral basta que finaliza la compresión		
RELEASE2	DUAL ( Rch )		dei uniorar nasta que rinanza la compresión.		
LEVEL	SINGLE				
LEVEL_1	DUAL ( Lch )	1 – 8	Especifica el nivel de salida del módulo.		
LEVEL_2	DUAL ( Rch )				

#### MIC PRE MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	
	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER			
MIC PRE (*1)	Preamplificador para utilizarlo con un micrófono externo.						
	COLOR 1	TONE 1	LEVEL 1	COLOR 2	TONE 2	LEVEL 2	
MIC PRE (*2)	Preamplificador para util	izarlo con un micrófono e	xterno.				

\*1: Si ha seleccionado un efecto de tipo SINGLE para el módulo COMP/LIM \*2: Si ha seleccionado un efecto de tipo DUAL para el módulo COMP/LIM

#### Descripción de los parámetros MIC PRE MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Intervalo Descripción del parámetro		
			Especifica la respuesta del micro preamplificado.		
COLOR	SINGLE	1 – 6	1. Respuesta plana 2. Curva de respuesta Low-cut.		
COLOR 1	DUAL ( Lch )		3. Curva de respuesta para guitarra acústica. 4. Curva de respuesta Low Cut para guitarra acústica.		
COLOR 2	DUAL ( Rch )		5. Curva de respuesta para vocal. 6. Curva de respuesta Low-cut para vocal.		
TONE	SINGLE				
TONE 1	DUAL ( Lch )	0 – 10	Ajusta el tono.		
TONE 2	DUAL ( Rch )				
LEVEL	SINGLE				
LEVEL 1	DUAL ( Lch )	1 – 8	Ajusta el nivel de sonido del módulo.		
LEVEL 2	DUAL ( Rch )				
DE-ESSER	SINGLE	0 – 10	Especifica el valor de corte para las sibilantes.		

#### EQ MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	PARÁMETRO 7	PARÁMETRO 8
3BandEQ (*1)	HIGH	MID	LOW	LEVEL				
	Ecualizador de tr	Ecualizador de tres bandas.						
3BandEQ (*2)	HIGH 1	MID 1	LOW 1	LEVEL 1	HIGH 2	MID 2	LOW 2	LEVEL 2
	Ecualizador de tres bandas.							

\*1: Si ha seleccionado un efecto de tipo SINGLE para el módulo COMP/LIM \*2: Si ha seleccionado un efecto de tipo DUAL para el módulo COMP/LIM

#### Descripción de los parámetros COMP/LIM MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Descripción del parámetro	
HIGH	SINGLE			
HIGH 1	DUAL ( Lch )	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia alta.	
HIGH 2	DUAL ( Rch )			
MID	SINGLE			
MID 1	DUAL ( Lch )	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia media.	
MID 2	DUAL ( Rch )			
LOW	SINGLE			
LOW 1	DUAL ( Lch )	-12 – 12	Impulsa/corta la gama de frecuencia baja.	
LOW 2	DUAL ( Rch )			
LEVEL	SINGLE			
LEVEL 1	DUAL (Lch)	1 – 8	Ajusta el nivel de sonido del módulo.	
LEVEL 2	DUAL ( Rch )			

#### ZNR MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2			
ZNR (*1)	THRSHOLD				
	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.				
ZNR (*2)	THRSH 1	THRSH 2			
	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.				
*1 0:1 1 : 1 4	A L C ADIGLE L (LL COMPLE)				

\*1: Si ha seleccionado un efecto de tipo SINGLE para el módulo COMP/LIM
 \*2: Si ha seleccionado un efecto de tipo DUAL para el módulo COMP/LIM

#### Descripción de los parámetros ZNR MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Descripción del parámetro
THRSHOLD	SINGLE		Aiusta la sensibilidad de ZNR. Para obtener mejores resultados.
THRSH 1	DUAL ( Lch )	OFF,1 – 30	ajústelo al máximo posible sin permitir los ataques o caídas que
THRSH 2	DUAL ( Rch )		suenan poco naturales.

#### VOL PDL MODULE

TYPE	PARÁMETRO 1
VOL PDL	MIN VOL
	Puede utilizar un pedal de expresión para controlar el volumen.

\*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

#### MODULATION/DELAY MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6			
	DEPTH	RATE	MIX						
CHORUS	Chorus estéreo con un so	Chorus estéreo con un sonido nítido y una gran amplitud.							
	DEPTH	RATE	FB						
FLANGER	Un efecto que añade una	modulación y un carácter	dulación y un carácter pronunciados al sonido.						
	RATE	COLOR							
PHASER	Un efecto que añade una	modulación de avión a rea	acción al sonido.						
	DEPTH	RATE	CLIP						
TREMOLO	Un efecto que varía cíclicamente el volumen.								
	SHIFT	TONE	BALANCE						
PITCH	Un efecto que modifica la	a afinación del sonido orig	ginal.						
	RATE	BALANCE							
RingMod	Un efecto que produce un	na resonancia metálica.							
	FREQ	DEPTH	LowBoost						
EXCITER	Un efecto que da al sonid	o un mayor enfoque y def	finición espacial.						
	SIZE	TONE	MIX						
AIR	Simula el efecto del aire	en la resonancia de la habi	itación, dando al sonido ur	na profundidad espacial.					
	TIME	FB	MIX						
DELAY	Un efecto de delay con u	n máximo de 500 mSeg.							
	TIME	TONE	MIX						
DOUBLE (*1)	Un efecto de doblaje que	permite ajustar el tiempo	de delay en pasos de 1 mS	ec hasta 100 mSec.					
	TIME 1	TONE 1	MIX 1	TIME 2	TONE 2	MIX 2			
DOUBLE (*2)	Un efecto de doblaje que	permite ajustar el tiempo	de delay en pasos de 1 mS	ec hasta 100 mSec.					

\*1: Si ha seleccionado un efecto de tipo SINGLE para el módulo COMP/LIM
\*2: Si ha seleccionado un efecto de tipo DUAL para el módulo COMP/LIM (utilizable sólo con DOUBLE)

#### Descripción de los parámetros MODULATION/DELAY MODULE

Nombre del parámetro		Intervalo	Descripción del parámetro		
DEPTH	SINGLE	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.		
RATE	SINGLE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.		
COLOR	SINGLE	1 – 4	Modifica el tipo de tono de fase.		
CLIP	SINGLE	0 – 10	0 – 10 Enfatiza el efecto.		
SHIFT	SINGLE	-12.0 – 24.0	Especifica el valor del desplazamiento de la afinación producida por el pitch shifter.		
BALANCE	SINGLE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido de efecto y el sonido directo.		
FREQ	SINGLE	1 – 5	Especifica la frecuencia.		
LowBoost	SINGLE	0 – 10	Enfatiza la gama baja.		
SIZE	SINGLE	1 – 10	Especifica la amplitud espacial.		
FB	SINGLE	TYPE = FLANGER : -10 – 10 TYPE = DELAY : 0 – 10	Ajusta el valor del feedback.		
TIME	SINGLE	TYPE = DELAY : 1 - 50	Ajusta el tiempo de retraso. (x 10 mSec)		
		TYPE = DOUBLE : 1 – 100	Ajusta el tiempo de retraso. (x 1 mSec)		
TIME 1	DUAL (Lch)	1 – 100	Ajusta el tiempo de retraso. (x 1 mSec)		
TIME 2	DUAL (Rch)				
TONE	SINGLE				
TONE 1	DUAL (Lch)	0 – 10	Ajusta el tono.		
TONE 2	DUAL (Rch)				
MIX	SINGLE				
MIX 1	DUAL (Lch)	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del efecto.		
MIX 2	DUAL (Rch)				

### ■ ALGORITMOS PARA LINE

#### **COMP/LIM MODULE**

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3		
	SENS	ATTACK	LEVEL		
COMP	Compresor estéreo entrada/salida.				
	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL		
LIMITER	Limitador estéreo entrada/salida.				

#### Descripción de los parámetros COMP/LIM MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
SENS	0 – 15	Especifica la sensibilidad de entrada de compresión.
ATTACK	0 – 15	Ajusta la velocidad con que se aplica la compresión.
LEVEL	1 – 8	Especifica el nivel de salida del módulo.
THRSHOLD	0 – 15	Especifica la sensibilidad en la que se empezará aplicar el limitador.
	0.15	Especifica el tiempo a partir del cual la señal de entrada cae por debajo del umbral
RELEASE	0 - 15	hasta que finaliza la compresión.

#### **ISOLATOR MODULE**

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	
	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW	
IDOLATON	Un efecto que divide la señal en tres bandas de frecuencia y le permite especificar el valor de la mezcla.					

#### Descripción de los parámetros ISOLATOR MODULE

Nombre del parámetro	netro Intervalo Descripción del parámetro	
XOVER_Lo	<b>50 – 16000</b> Frecuencia en la que las frecuencias Lo/Mid están divisos.	
XOVER_Hi	50 – 16000 Frecuencia en la que las frecuencias Mid/Hi están divisos.	
MIX_HIGH	IX_HIGH OFF, -24 – 6 Cantitad de corte de la alta frecuencia.	
MIX_MID OFF, -24 – 6 Cantitad de corte de la frecuencia mediana.		
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la frecuencia baja.

#### EQ MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARAMETER 4
3BandEO	HIGH	MID	LOW	LEVEL
Sbanded	Ecualizador de tres band	las.		

\*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

#### ZNR MODULE

TIPO PARÁMETRO 1			
ZND	THRSHOLD		
200	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.		

\*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

#### VOL PDL MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1
	MIN VOL
VOLFDL	Puede utilizar un pedal de expresión para controlar el volumen.

\*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

#### MODULATION/DELAY MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX		
Chonos	Chorus estéreo con un se	onido nítido y una gran an	plitud.		
	DEPTH	RATE	FB		
TEANGEN	Un efecto que añade una	a modulación y un carácter	pronunciados al sonido.		
DHASED	RATE	COLOR			
FIASEN	Un efecto que añade una	a modulación de avión a re	acción al sonido.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP		
THEMOLO	Un efecto que varía cíclicamente el volumen.				
DITCH	SHIFT	TONE	BALANCE		
FIION	Un efecto que modifica la afinación del sonido original.				
BingMod	RATE	BALANCE			
ningmou	Un efecto que produce una resonancia metálica.				
	TIME	TONE	MIX		
DOUBLE	Un efecto de doblaje que permite ajustar el tiempo de delay en pasos de				
	1 mSec hasta 100 mSec				

#### Descripción de los parámetros MODULATION/DELAY MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo Descripción del parámetro		
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.	
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.	
MIX	0 – 30	Ajusta el valor de la mezcla del efecto.	
FB	TYPE = FLANGER : -10 - 10	10 Ajusta el valor del feedback.	
COLOR	1 – 4	Modifica el tipo de tono de fase.	
CLIP	0 - 10	Enfatiza el efecto.	
SHIFT	-12.0 – 24.0	Especifica el valor del desplazamiento producido por el desafinador.	
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.	
BALANCE	0 - 30	Ajusta el balance del volumen entre el sonido de efecto y el sonido directo.	
TIME	1 – 100	Especifica el tiempo de retraso.	

#### ■ ALGORITMOS PARA MASTERING

#### 3BAND COMP/Lo-Fi MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	PARÁMETRO 7	PARÁMETRO 8
	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
MLT CMP	Un efecto que di	Un efecto que divide la señal de entradad en tres bandas de frecuencia y le permite especificar un compresor y un valor de la mezcla para cada banda.						
	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
Lo-Fi	Un efecto que de	Un efecto que degrada de forma intencional la calidad de audio del sonido.						

#### Descripción de los parámetros de 3BAND COMP/Lo-Fi MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
XOVER_Lo	50 – 16000	Frecuencia en la que las frecuencias Lo/Mid están divisos.
XOVER_Hi	50 – 16000	Frecuencia en la que las frecuencias Mid/Hi están divisos.
SNS_HIGH	0 – 15	Especifica la sensibilidad del compresor aplicado a la gama alta.
SENS_MID	0 – 15	Especifica la sensibilidad del compresor aplicado a la gama media.
SENS_LOW	0 – 15	Especifica la sensibilidad del compresor aplicado a la gama baja.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la alta frecuencia.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la frecuencia mediana.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Cantitad de corte de la frecuencia baja.
CHARA	0 – 10	Especifica el carácter del filtro.
COLOR	1 – 10	Especifica el color.
DIST	0 – 10	Especifica el grado de distorsión.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
EFX LVL	0 - 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto.
DRY LVL	0 - 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido directo.

#### NORMALIZE MODULE

TIPO	PAF	RÁMETRO 1
NORMLZR	GAIN	
	Un módulo que le permite ajustar	el nivel de entrada del módulo comp.
Descripción de los pa	rámetros NORMALIZE MOD	DULE
Nombre del parámetro	Intervalo	Descripciór
GAIN	-12 – 12	Especifica el gain.

#### EQ MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4
3BandEO	HIGH	MID	LOW	LEVEL
JBanded	Ecualizador de tres band	as.		

\*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

#### **ZNR MODULE**

TIPO	PARÁMETRO 1	
ZND	THRSHOLD	
ZNn	Reducción de ruido de Zoom que minimiza el ruido cuando no está tocando.	

\*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

#### VOL PDL MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	
	MIN VOL	
VOLFDL	Puede utilizar un pedal de expresión para controlar el volumen.	

\*Para una descripción de los parámetros, consulte el algoritmo GUITAR/BASS.

#### DIMENSION/RESONANCE MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6	PARÁMETRO 7
	RISE_1	RISE_2					
DIMENSN	Un efecto que prod	luce una amplitud esp	acial.				
	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
RESONNC	Un filtro de resona	ncia con LFO.					

#### Descripción de los parámetros DIMENSION/RESONANCE MODULE Nombre del parámetro Intervalo Descripción del parámetro RISE\_1 0 - 30 Especifica el grado de énfasis del componente estéreo. RISE\_2 Especifica la espaciosidad que incluye el componente monoaural. 0 – 30 DEPTH 0 – 10 1 – 30 Ajusta la profundidad del efecto. FreqOFST Especifica el desplazamiento LFO. RATE 1 - 30 Ajusta la velocidad del efecto. TYPE HPF /LPF /bPF Especifica el tipo de filtro. RESO 1 – 30 Añade carácter al efecto. EFX LVL 0 - 30 Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto. DRY LVL 0 – 30 Ajusta el valor de la mezcla del sonido directo.

## Efecto envío/retorno

#### CHORUS/DELAY MODULE

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5
	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
CHORUS	Un chorus estéreo que produce un sonido claro y una sensación de espacio maravilllosa.				
	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
DELAY	Un efecto de delay de hasta 1000 mSec.				
	TIME	TONE	EFX LVL		
DOUBLE	Un efecto de doblado de hasta 100 mSec.				

#### Descripción de los parámetros CHORUS/DELAY MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
LFO TYPE	Mn /St	Selecciona la frase LFO; Mn (monaural) o St (estéreo).
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Selecciona la velocidad de efecto.
PRE DLY	1 – 30	Ajusta el tiempo de pre-retraso.
EFX LVL	0 - 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto.
TIME	TYPE=DELAY:1 - 1000	Ajusta el tiempo de retraso. (TIME= valor del ajuste x 1msec)
	TYPE=DOUBLE:1 - 100	
FB	0 – 10	Ajusta el valor del feedback.
DAMP	0 – 10	Ajusta el valor del decay de alta frecuencia para el sonido delay.
REV_SEND	0 – 30	Ajusta el valor del sonido del delay enviado a la reverberación.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.

#### **REVERB MODULE**

TIPO	PARÁMETRO 1	PARÁMETRO 2	PARÁMETRO 3	PARÁMETRO 4	PARÁMETRO 5	PARÁMETRO 6
	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
HALL	HALL Un efecto de reverberación que produce la reverberación típica de una sala de conciertos.					
	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
ROOM	Un efecto de reverberació	ón que simula la reverbera	ción de una habitación.			

### Descripción de los parámetros REVERB MODULE

Nombre del parámetro	Intervalo	Descripción del parámetro
PRE DLY	1 – 100	Especifica el tiempo de pre-retraso.
REV TIME	1 – 30	Especifica el tiempo de reverberación.
EQ_HIGH	-12 – 6	Especifica el volumen de alta frecuencia del sonido de reverberación.
EQ_LOW	-12 – 6	Especifica el volumen de baja frecuencia del sonido de reverberación.
E/R MIX	0 – 30	Especifica el volumen de las primeras reflexiones.
EFX LVL	0 - 30	Ajusta el valor de la mezcla del sonido del efecto.

## Lista de patches de efectos

### ■ ALGORITMOS PARA GUITARRA/BAJO

N٥	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación
00	Standard	Sonido limpio tocado para ser grabado	
01	MRS-Drv	Sonido rico + distorsión completa	
02	RCT-BG	El sonido de amplificador high-gain de las series americanas del "Rectifier"	
03	CrnchCmp	Sonido Crunch ajustado con sutileza con un toque de compresión	
04	9002Lead	El sonido original del 9002	
05	F-Tweed	El sonido de un amplificador americano pequeño clásico de lámparas	
06	J-Chorus	Sonido limpio JC	
07	Phaser	Sonido limpio que simula un efecto de fase clásico	
08	BlackPnl	El sonido heavy metal de las "5100 series" del amplificador americano	
09	MatchCru	Sonido Crunch de un amplificador moderno de la clase A	
10	Arpeggio	Sonido limpio adecuado para arpeggios	
11	JetSound	Sonido versátil de avión a reacción	
12	Combo-BG	Sonido caracterizado por una detallada saturación y un sustain largo	
13	FDR-Twin	El sonido de canal de un amplificador americano clásico de lámparas	
14	Beatle	Sonido Mersey Beat Class-A	
15	CleanCH	El sonido limpio de canal de un amplificador americano clásico de lámparas	
16	WildFuzz	Sonido clásico fuzzbox	
17	JB.Style	Simulación de Octave. Un efecto indispensable para Gt&Bs unison riffs	
18	Pitch-5	Incluso las notas solas suenan como potentes acordes. Muy adecuado también como variación de los sonidos de solo.	
19	BRT-Drv	El gran sonido del British "900 series" de amplificadores apilables	
20	Soldan	Sonido de amplificador High-gain ideal para ajustes de semitono de bobina única	
21	MatchDrv	Sonido drive de un amplificador moderno de la clase A	
22	Snake	Sonido Heavy metal con un fondo sólido	
23	Crunch	Grupo de sonidos crunch "800 series"	
24	Ballad	Sonidos solistas cálidos	Guitarra
25	Metal-X	Buen sonido metal con sutiles sobretonos producidos por efectos	
26	DP-Drv	Sonido hard rock de los 70	
27	WetDrive	Sonido saturado simple con un toque wet	
28	Mellow	Sonido solista con un tono dulce	
29	MultiDst	Sonido intenso para fondos o melodias	
30	Bright	Sonido crispado para una gran variedad de usos	
31	Melody	Sonido especiado, ideal para melodías	
32	V-Blues	Sonido blues clasico	
33	BlueFngr	Sonido tirando a biues adecuado para digitación	
34	StrmBeat	Sonido basico adecuado para un soporte tondo de rasgueo	
35	CompCin	Sonido natural comp	
36	Jazzione	Sonido Impio para adecuado para jazz	
37	Funky	Sonido de cone Funky	
38	FDR-Cin	El sonido Impio de un ampinicador americano clasico de lamparas	
39	ROCKDIIY	Sonido limpio edeguado para grabagianas en directo	
40	NYFUSION	Sonido impio adecuado para gradaciones en únecto	
41	Wet-Rhy	Sonido de corte adecuado para baradas	
42	LA-SIC	Sonido Estado adecuado para percusión & blues	
43		Sonido limnio flangad	
44		Sonido hard rock wet new	
40		Sonido limpio adecuado para arpeggios, con afinación de octava	
40	Cryst cod	Sonido de estilo "Cry effect"	
4/		Sonido solista con auto-wah	
40		Modulador en anillo utilizable como efecto de sonido para grabación	
49	mening	modulador en anno utilizable como crecto de solido para grabación	1

N°	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación	
50	BS-Pick	Sonido prieto para tocar con una punta		
51	BS-Od	Sonido Rock con distorsión retro-feeling		
52	BS-Drv	Sonido de Bajo con fuerte distorsión		
53	BS-Fingr	Sonido global para digitación y punteado		
54	BS-Slap	Sonido nítido slap	Bajo	
55	BS-Comp	Sonido agradable con ataque controlado por la dinámica del punteado		
56	BS-Edge	Sonido prieto con un borde		
57	BS-Solo	Sonido adecuado para melodías, con chorus		
58	BS-Octve	Sonido con una octava en mezcla, útil en un conjunto		
59	BS-Wah	Funky bass con auto-wah		
60	AG-Fingr	Sonido adecuado para tocar al estilo de digitación		
61	AG-Cho	Sonido Chorus para electro acústica. Utilizado en rasgueo, arpeggios, o solos.	Floating agrication	
62	AG-12	Simulación de 12 sonidos de cuerda	Electro-acustico	
63	AG-Flang	Sonido Flanging afinado para guitarra acústica		
64	AcoSIM 1	Simulación del sonido sin adornos de una guitarra acústica		
65	AcoSIM 2	Simulación acústica con bellos efectos chorus	Simulaciones de	
66	AcoSIM 3	Sonido Shimmering desafinado sin modulación	guitarra acustica	
67	BsSIM1	Simula un bajo punteado con tensión		
68	BsSIM2	Simulación Chorus bass, efectiva en melodías	Simulaciones	
69	BsSIM3	Simulación de un bajo auto-wah de Bajo		
70 ∼ 99	ЕМРТҮ			

#### ■ ALGORITMOS PARA MIC

N٥	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación
00	Vo-Stnd	Efecto vocal estándard	
01	Vo-Rock	Efecto vocal Rock	
02	Vo-Balld	Efecto vocal de balada con profundidad creado por un chorus desafinado	]
03	Vo-Echo	Efecto de eco vocal	]
04	Vo-PreC1	Para micros condensadores: sonido suave, agradable recomendable durante la grabación	Vocal ( solista )
05	Vo-PreC2	Para micros condensadores: sonido de doblaje que añade profundidad a la voz, aconsejable durante la grabación	_
06	Vo-PreD1	Para micros dinámicos: un efecto que mejora la definición del sonido, aconsejado durante la grabación	
07	Vo-PreD2	Para micros dinámicos: hace el sonido más plano y líquido, aconsejable durante la grabación	
08	Vo-Robot	Voz robótica como en las películas de CF	
09	AG-Live	Sonido para grabación por micro, con un toque de directo. Ampliamente utilizable, no sólo para guitarra.	
10	AG-Brght	Sonido para grabación por micro, brillante y vívido	
11	AG-Solo	Sonido de solo profundo	Guitarra acústica
12	AG-Edge	Patch para guitarra acústica, utilizable durante la grabación (mejora el borde)	
13	AG-Strum	Patch para guitarra acústica, utilizable durante la grabación (aconsejable en rasgueos)	
14	ForWind	Sonido con Buena presencia y gamas medias distintivas	Instrumentos de viento
15	ForBrass	Delay corto general de sonido crispado	Instrumentos de Metales
16	ForPiano	Sonido con definición y profundidad mejorados Piano	Piano
17	Vo/Vo 1	Patch adecuado para duetos	
18	Vo/Vo 2	Patch para chorus opuesto a un solista vocal	Vocal ( dual )
19	Vo/Vo 3	Patch adecuado para armonía	
20	AG/Vo 1	Patch que crea un carácter callejero	
21	AG/Vo 2	Patch con carácter vocal distintivo del Street	Cantante solista
22	AG/Vo 3	Patch que aplica efectos para modificar de forma agresiva el carácter vocal	
23	AG-Mix 1	Sonido mejorado de forma efectiva para mezclas (rasgueo)	0
24	AG-Mix 2	Sonido mejorado de forma efectiva para mezclas (arpeggios)	Guitarra acustica
25 ∼ 49	EMPTY		

N٥	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación
00	Syn-Lead	Efecto para sintetizadores principales de una sola nota	
01	OrganPha	Efecto phaser para sintetizador/órgano	
02	OrgaRock	Sonido para órgano de rock	Teclado
03	EP-Chor	Resonancia y chorus preciosos, efectivos para el piano eléctrico	
04	ClavFlg	Sonido para clavicordio	
05	Concert	Efecto de sala de conciertos para piano	<u> </u>
06	Honkey	Simulación de piano Honky-tonk	Piano
07	PowerBD	Un efecto que da a un bombo más potencia	
08	DrumFing	Flanger convencional para percusión	
09	LiveDrum	Simulación de doblado en directo en exteriores	Percusión
10	JetDrum	Sonido phaser efectivo en el charles de 16 tiempos	
11	AsianKit	Transforma un kit estándar en un kit asiático	
12	BassBost	Eleva el patch que enfatiza la baja frecuencia	
13	Mono->St	Un efecto que proporciona espacio a una fuente monoaural	Audio
14	AM Radio	Simulación de una radio AM	
15 ~	ЕМРТҮ		

## ALGORITMOS PARA MASTERING

N٥	NOMBRE DEL PATCH	Comentario	Aplicación
00	PlusAlfa	Masterización que mejora la potencia en general	
01	All-Pops	Masterización convencional	
02	StWide	Amplia gama de masterización	
03	DiscoMst	Masterización para sonido de club	
04	Boost	Efecto de mezcla para un acabado hi-fi	Mastering
05	Power	Para mezclas con una grande y poderosa baja frecuencia	
06	Live	Añade un sentimiento del directo a la mezcla en general	
07	WarmMst	Masterización que añade un caluroso sentimiento general	
08	TightUp	Masterización con un fuerte sentimiento general	
09	1930Mst	Masterización para un sonido de los 30	
10	LoFi Mst	Para la masterización lo-fi	
11	BGM	Masterización para música de acompañamiento	
12 ~ 19	EMPTY		

## 

N٥	NOMBRE DEL PATCH	Comentario
00	Vocal	Chorus efectivo para añadir color a una voz
01	GtChorus	Efecto de chorus útil para el sonido apagado de la guitarra
02	Doubling	Efecto de doblado versátil
03	Echo	Llamativo Delay de estilo analógico para guitarra o voz
04	Delay375	Delay que coincide con el tempo de 120 utilizado habitualmente
05	LongDLY	Largo Delay ideal para baladas, etc.
06	FastCho	Chorus rápido (efectivo para añadir profundidad al sonido)
07	DeepCho	Versátil efecto de chorus profundo
08	ShortDLY	Versátil delay corto
09	DeepDBL	Efecto de doblado profundo
10 ~	EMPTY	

## 19 **EWERB**

N⁰	NOMBRE DEL PATCH	Comentario
00	TightHal	Hall reverb con una fuerte calidad tonal
01	BrgtRoom	Room reverb con una fuerte calidad tonal
02	SoftHall	Hall reverb con una suave calidad tonal
03	LargeHal	Simula la reverberación de un gran hall
04	SmallHal	Simula la reverberación de un pequeño hall
05	LiveHous	Simula la reverberación de un live house
06	TrStudio	Simula la reverberación de un estudio de ensayos (garaje)
07	DarkRoom	Room reverb con una suave calidad tonal
08	VcxRev	Reverberación afinada para mejorar la voz
09	Tunnel	Simula la reverberación de un túnel
10 ~ 19	EMPTY	
## Lista de patrones

#### ■ Basic set

Número	Nombre	Acorde	Número	Nombre	Acorde	Número	Nombre	Acorde	Número	Nombre	Acord
de patron	08Boat01	Em	de patron	HEK 03	Em	de patron	TECH01	Em	de patron	de patron MidEs1VA	Em
000	00Deat01	Em	052		Em	105	TECH03	Em	157	Gry Drm1	Em
002	00Deat02	Em	050		Em	105	TECHOS	Em	158	Gry Drm2	Em
002	09Boat04	Em	055		Em	107	TECH07	Em	150	Gry Drm2	Em
000	00Deat04	Em	050		Em	107	TECHOO	Em	160	Gry Drm4	Em
004	00Deat05	Em	050	MTL 01	Em	100	DoB 01	Em	161	GrySprEl	Em
005	00Deal00	Em	057		Em	110		Em	162		Em
000	00Deal07	Em	050	MTL 02	Em	110	DIIB 03	Em	162		Em
007	00Deal00	Em	009	MTL 04	Em	110	DIIB 05	Em	164		Em
000	08Boat10	Em	060		EIII	112		Em	165		Em
010	00Deat10	Em	062	TUDE02	Em	114		Em	166		Em
011	08Beat12	Em	063		Em	115	TRIP04	Em	167	INTRO06	Em
012	16Boat01	Em	064		Em	116		Em	168	INTRO07	Em
012	16Boat02	Em	065		Em	117		Em	160		Em
014	16Boat02	Em	000	FUS 02	Em	118		Em	170		Em
015	16Boat04	EM	067	FUS 02	Em	110			170		
015	16Boat05	Em	007	FUS 05	Em	119	BALD01	En	172	INTRO10	En
017	16Beat06	Em	069	POP 01	Em	120	BALD05	Em	173	INTRO12	Em
018	16Beat07	Em	070	POP 03	Fm	122	BALD07	Em	174	INTRO12	Em
019	16Beat08	Em	071	POP 05	FM	123	BALD09	Em	175	INTRO14	Em
020	16FUS 01	Em	072	POP 07	Em	124	BALD11T	Em	176	INTRO15	Em
021	16FUS 02	Em	073	POP 09	EM	125	BLUS01	Em	177	INTRO16	Em
022	04JAZZ01	EM	074	POP 11	Em	126	BLUS02	EM	178	INTRO17	EM
023	04JAZZ02	EM	075	RnB 01	Em	127	BLUS04	EM	179	INTRO18	EM
024	04JAZZ03	EM	076	RnB 03	Em	128	CNTR01	EM	180	COUNT	EM
025	04JAZZ04	Em	077	RnB 05	Em	129	CNTR02	Em	181	ENDING01	Em
026	BOSSA	Em	078	RnB 07	EM	130	CNTR04	Em	182	ENDING02	Em
027	CNTRY	Em	079	RnB 09	EM	131	JAZZ01	Em	183	ENDING03	Em
028	68BLUS	Em	080	FUNK01	Em	132	JAZZ03	Em	184	ENDING04	Em
029	DANCE	Em	081	FUNK03	Em	133	JAZZ05	Em	185	ENDING05	Em
030	ROCK01	Em	082	FUNK05	Em	134	JAZZ07P	Em	186	ENDING06	Em
031	ROCK02	Em	083	FUNK07	Em	135	SHFL01	Em	187	ENDING07	Em
032	ROCK03	Em	084	FUNK09	Em	136	SHFL03	Em	188	METRO4/4	Em
033	ROCK04	Em	085	FUNK11	Em	137	SHFL05	Em	189	METRO3/4	Em
034	ROCK05	Em	086	HIP 01	Em	138	SKA 01	Em	190	All Mute	Em
035	ROCK06	Em	087	HIP 03	Em	139	SKA 02	Em	191		
036	ROCK07	Em	088	HIP 05	Em	140	SKA 04	Em	254	EMPTY	
037	ROCK08	Em	089	HIP 07	Em	141	REGG01	Em			
038	ROCK09	Em	090	HIP 09	Em	142	REGG02	Em			
039	ROCK10	Em	091	HIP 11	Em	143	REGG03	Em			
040	ROCK11	Em	092	HIP 13	Em	144	AFRO01	Em			
041	ROCK13	Em	093	HIP 15	Em	145	AFRO03	Em			
042	ROCK15	Em	094	HIP 17	Em	140	AFRO05	Em			
043	RUCK17	Em	095		Em	14/		Em			
044	ROCKIS	Em	090		Em	140		Em			
045	ROCK21	Em	097		EIII	149		Em			
040	ROCK25	EIII	000	DANCOS	EIII	150		Em			
0/19	BOCK27	Em	100	DANCOS	Em	152		Em			
049	BOCK28T	Em	101	HOUSOI	Em	153	LATN11	Em			
050	HBK 01	Em	102	HOUS03	Em	154	MidE01	Fm			
051	HRK 02	Em	103	HOUS04	Em	155	MidE03	Em			

\* Al crear un nuevo proyecto, el grupo básico se colocará en los patrones de percusión.

\* Con los ajustes de fábrica, el proyecto número 999 contiene los ajustes del grupo básico, el kit de percusión 08GENERL y el programa de bajo 10PICKED.

\* Selecciona el kit de percusión / el programa de bajo y el tempo deseados. (Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 999 está protegido. Si desea cambiar el kit de percusión o el programa de bajo, primero deberá desactivar el ajuste de protección. Consulte la p.87.)
 \* Si desea utilizar estos patrones en otro proyecto, ejecute la operación de importación de la percusión (consulte la p.72).

ZOOM MRS-1044

Apéndices

#### ■ Rock set

Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde	Núme de pat	ero rón	Nombre de patrón	Acorde	Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde	Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde
000	ROCK01	Em	057	' I	HRK s2FA	Em	114	POP s1VA	Em	171	08Beat08	Em
001	ROCK02	Em	058	<b>i</b>	HRK s2VB	Em	115	POP s1FA	Em	172	08Beat09	Em
002	BOCK03	Em	059	)	HRK s2FB	Em	116	POP s1VB	Em	173	08Beat10	Em
003	BOCK04	Em	060		MTL 01	Em	117	POP s1FB	EM	174	08Beat11	Em
004	BOCK05	Fm	061		MTI 02	Fm	118	POP s2VA	FM	175	08Beat12	Fm
005	BOCK06	Em	062	2	MTL 03	Em	119	POP s2FA	EM	176	16Beat01	Em
006	BOCK07	Em	063	B	MTL 04	Em	120	POP s2VB	EM	177	16Beat02	Em
007	ROCK08	Em	064		MTL s1VA	Em	121	POP s2FB	EM	178	16Beat03	Em
008	BOCK09	Em	065	5 1	MTL s1FA	Em	122	POP s3VA	Fm	179	16Beat04	Em
009	BOCK10	Fm	066	; I	MTL s1VB	Fm	123	POP s3FA	Fm	180	16Beat05	FM
010	ROCK11	Em	067	, 1	MTL s1FB	Em	124	POP s3VB	Em	181	16Beat06	Em
011	BOCK12	Fm	068	3 -	THRS01	Fm	125	POP s3FB	Fm	182	16Beat07	Fm
012	ROCK13	Em	069	) -	THRS02	Em	126	RnB 01	Em	183	16Beat08	Em
013	ROCK14	Em	070	) [	PUNK01	Em	127	RnB 02	Em	184	16FUS 01	Em
014	BOCK15	Em	071		PUNK02	Em	128	RnB 03	Em	185	16FUS 02	Em
015	BOCK16	Em	072	2 7	TP s1VA	Fm	129	RnB 04	Fm	186	04JAZZ01	Fm
016	BOCK17	Em	073	3 7	TP s1FA	Em	130	BnB 05	Fm	187	04JAZZ02	FM
017	ROCK18	Em	074	. 7	TP s1VB	Em	131	RnB 06	Em	188	04JAZZ03	EM
018	ROCK19	Em	075	; -	TP s1FB	Em	132	RnB 07	EM	189	04JAZZ04	EM
019	BOCK20	FM	076	; F	FUS 01	Em	133	BnB 08	FM	190	BOSSA	Em
020	ROCK21	Em	077	· ·	FUS 02	Em	134	RnB 09	EM	191	CNTRY	Em
021	ROCK22	Em	078	B	FUS 03	Em	135	RnB 10	EM	192	68BLUS	Em
022	BOCK23	Em	079	)	FUS 04	Fm	136	RnB s1VA	Fm	193	DANCE	Fm
023	ROCK24	Em	080	)	FUS 05	Em	137	RnB s1FA	Em	194	INTRO01	Em
024	ROCK25	Em	081	I	FUS 06	Em	138	RnB s1VB	Em	195	INTRO02	Em
025	ROCK26	Em	082	2	FUS 07	EM	139	RnB s1FB	Em	196	INTRO03	Em
026	ROCK27	Em	083	<b>i</b>	FUS 08	Em	140	FUNK01	Em	197	INTRO04	Em
027	ROCK28T	Em	084		FUS s1VA	Em	141	FUNK02	Em	198	INTRO05	Em
028	ROCKs1VA	Em	085	5 1	FUS s1FA	Em	142	FUNK03	Em	199	INTRO06	Em
029	ROCKs1FA	Em	086	; I	FUS s1VB	Em	143	FUNK04	Em	200	INTRO07	Em
030	ROCKs1VB	Em	087	' I	FUS s1FB	Em	144	FUNK05	Em	201	INTRO08	Em
031	ROCKs1FB	Em	088	3 F	FUS s2VA	Em	145	FUNK06	Em	202	INTRO09	Em
032	ROCKs2VA	Em	089	)	FUS s2FA	Em	146	FUNK07	Em	203	INTRO10	Em
033	ROCKs2FA	Em	090	)	FUS s2VB	Em	147	FUNK08	EM	204	INTRO11	Em
034	ROCKs2VB	Em	091	F	FUS s2FB	Em	148	FUNK09	Em	205	INTRO12	Em
035	ROCKs2FB	Em	092	2 F	FUS s3VA	Em	149	FUNK10	Em	206	INTRO13	Em
036	ROCKs3VA	Em	093	5 F	FUS s3FA	Em	150	FUNK11	Em	207	INTRO14	Em
037	ROCKs3FA	Em	094	i I	FUS s3VB	Em	151	FUNK12	Em	208	INTRO15	Em
038	ROCKs3VB	Em	095	5 1	FUS s3FB	Em	152	FUNKs1VA	Em	209	INTRO16	Em
039	ROCKs3FB	Em	096	; 1	16FUS 03	Em	153	FUNKs1FA	Em	210	INTRO17	Em
040	ROCKs4VA	Em	097	'   1	16FUS 04	Em	154	FUNKs1VB	Em	211	INTRO18	Em
041	ROCKs4FA	EM	098	5 I	INDTs1VA	Em	155	FUNKs1FB	EM	212	COUNT	Em
042	ROCKs4VB	EM	099	)	INDTs1FA	Em	156	FUNKs2VA	Em	213	ENDING01	Em
043	ROCKs4FB	EM	100	)	INDTs1VB	Em	157	FUNKs2FA	Em	214	ENDING02	Em
044	ROCKs4BR	Em	101	I	INDTs1VC	Em	158	FUNKs2VB	Em	215	ENDING03	Em
045	HRK 01	Em	102	2	POP 01	Em	159	FUNKs2FB	Em	216	ENDING04	Em
046	HRK 02	Em	103	5 F	POP 02	EM	160	16Beat09	Em	217	ENDING05	Em
047	HRK 03	Em	104	· I	POP 03	Em	161	16Beat10	Em	218	ENDING06	Em
048	HRK 04	Em	105	5   I	POP 04	Em	162	16Beat11	Em	219	ENDING07	Em
049	HRK 05	Em	106	i I	POP 05	EM	163	16Beat12	Em	220	METRO4/4	Em
050	HRK 06	Em	107	'   I	POP 06	Em	164	08Beat01	Em	221	METRO3/4	Em
051	HRK 07	Em	108	5 I	POP 07	Em	165	08Beat02	Em	222	All Mute	Em
052	HRK s1VA	Em	109	)	POP 08	Em	166	08Beat03	Em	223		
053	HRK s1FA	Em	110	)	POP 09	EM	167	08Beat04	Em	254	EMPTY	
054	HRK s1VB	Em	111	1	POP 10	EM	168	08Beat05	Em			1
055	HRK s1FB	Em	112	2	POP 11	Em	169	08Beat06	Em			
056	HRK s2VA	Em	113	5 F	POP 12T	Em	170	08Beat07	Em			

Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 996 contiene el grupo de rock, el kit de percusión 00LIVE1 y el programa de bajo 00LIVEBS seleccionados.

\* Selecciona el kit de percusión / el programa de bajo y el tempo deseados. (Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 996 está protegido. Si desea cambiar el kit de percusión o el programa de bajo, primero deberá desactivar el ajuste de protección. Consulte la p.87.)
 \* Si desea utilizar estos patrones en otro proyecto, ejecute la operación de importación de la percusión (consulte la p.72).

Acorde

#### ■ HipHop/Techno set

Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde		Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde	Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde		Número de patró
000	HIP 01	Em		052	HOUS02	Em	104	Grv Bas3	Em		156
001	HIP 02	Fm		053	HOUS03	Fm	105	Grv Bas4	Em		157
002	HIP 03	Em		054	HOUS04	Fm	106	Gry Pad	Fm		158
003	HIP 04	Em		055	HOUSs1VA	Em	107	GrySnrFl	Em		159
004	HIP 05	Em		056	HOUSs1FA	Em	108	08Beat01	Em		160
005	HIP 06	Em		057	HOUSs1VB	Em	109	08Beat02	Em		161
006	HIP 07	Em		058	HOUSs1FB	Em	110	08Beat03	Em		162
007	HIP 08	Em		059	TECH01	Em	111	08Beat04	Em		163
008		Em		060	TECH02	Em	112	08Beat05	Em		164
009	HIP 10	Em		061	TECH03	Em	113	08Beat06	Em		165
010	HIP 11	Em		062	TECH04	Em	114	08Beat07	Em		166
011	HIP 12	EM		063	TECH05	Em	115	08Beat08	Em		167
012	HIP 13	Em		064	TECH06	Em	116	08Beat09	Em		254
013	HIP 14	Em		065	TECH07	Em	117	08Beat10	Fm		204
014	HIP 15	Em		066	TECH08	Em	118	08Beat11	Em		
015	HIP 16	Em		067	TECH09	Em	119	08Beat12	Em		
016	HIP 17	Em		068	TECH10	Em	120	16Beat01	Em		
017	HIP 18	Em		069	TECHs1VA	Em	121	16Beat02	Em		
018	HIP 19	Em		070	TECHs1FA	Em	122	16Beat03	Em		
019	HIP 20	Em		071	TECHs1VB	Em	123	16Beat04	FM		
020	HIP 21	Em		072	TECHs1FB	Em	124	16Beat05	Em		
021	HIP 22	Em		073	DnB 01	Em	125	16Beat06	Fm		
022	HIP 23	Em		074	DnB 02	Em	126	16Beat07	Em		
023	HIP s1VA	Em		075	DnB 03	Fm	127	16Beat08	Em		
024	HIP s1FA	Em		076	DnB 04	Em	128	16FUS 01	Em		
025	HIP s1VB	Em		077	DnB 05	Em	129	16FUS 02	Em		
026	HIP s1FB	Em		078	DnB 06	Em	130	04JAZZ01	EM		
027	HIP s1VC	Em		079	DnB s1VA	Em	131	04JAZZ02	EM		
028	HIP s1VD	Em		080	DnB s1FA	Em	132	04JAZZ03	EM		
029	HIP s2VA	Em		081	DnB s1VB	Em	133	04JAZZ04	Em		
030	HIP s2VB	Em		082	DnB s1FB	Em	134	BOSSA	Em		
031	HIP s2FB	Em		083	TRIP01	Em	135	CNTRY	Em		
032	HIP s2VC	Em		084	TRIP02	Em	136	68BLUS	Em		
033	HIP s2VD	Em		085	TRIP03	Em	137	DANCE	Em		
034	HIP s3VA	Em		086	TRIP04	Em	138	INTRO01	Em		
035	HIP s3VB	Em		087	AMB 01	Em	139	INTRO02	Em		
036	Hip Funk	Em		088	AMB 02	Em	140	INTRO03	Em		
037	DANC01	Em		089	AMB 03	Em	141	INTRO04	Em		
038	DANC02	Em		090	AMB 04	Em	142	INTRO05	Em		
039	DANC03	Em		091	AMB s1VA	Em	143	INTRO06	Em		
040	DANC04	Em		092	AMB s1FA	Em	144	INTRO07	Em		
041	DANC05	Em		093	AMB s1VB	Em	145	INTRO08	Em		
042	DANC06	Em		094	AMB s1FB	Em	146	INTRO09	Em		
043	DANCs1VA	Em		095	Grv Arp1	Em	147	INTRO10	Em		
044	DANCs1FA	Em	1	096	Grv Arp2	Em	148	INTRO11	Em		
045	DANCs1VB	Em	1	097	Grv Drm1	Em	149	INTRO12	Em		
046	DANCs1FB	Em	1	098	Grv Drm2	Em	150	INTRO13	Em		
047	DANCs2VA	Em	1	099	Grv Drm3	Em	151	INTRO14	Em	1	
048	DANCs2FA	Em	1	100	Grv Drm4	Em	152	INTRO15	Em		
049	DANCs2VB	Em	1	101	Grv Perc	Em	153	INTRO16	Em		
050	DANCs2FB	EM	1	102	Grv Bas1	Em	154	INTRO17	Em		
051	HOUS01	Em	1	103	Grv Bas2	Em	155	INTRO18	Em	1	

COUNT Em ENDING01 Em ENDING02 Em ENDING03 Em ENDING04 Em ENDING05 Em ENDING06 Em ENDING07 Em METRO4/4 Em METRO3/4 Em All Mute Em EMPTY

Nombre

de patrón

Apéndices

\* Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 997 contiene el grupo de HipHop/Techno, el kit de percusión 20HIPHP1 y el programa de bajo 07SYNTH seleccionados.

\* Selecciona el kit de percusión / el programa de bajo y el tempo deseados. (Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 997 está protegido. Si desea cambiar el kit de percusión o el programa de bajo, primero deberá desactivar el ajuste de protección. Consulte la p.87.)

\* Si desea utilizar estos patrones en otro proyecto, ejecute la operación de importación de la percusión (consulte la p.72).

#### ■ Jazz/Latin set

Número	Nombre	Acorde	1	Número	Nombre	Acorde	Número	Nombre	Acorde
de patrón	de patrón			de patrón	de patrón	-	de patrón	de patrón	-
000	BALD01	EM		052	SHFLs1VB	Em	104	MidEs1VB	Em
001	BALD02	Em		053	SHFLs1FB	EM	105	MidEs1FB	Em
002	BALD03	EM		054	SKA 01	Em	106	BOSSA 01	Em
003	BALD04	EM		055	SKA 02	Em	107	SAMBA 01	Em
004	BALD05T	EM		056	SKA 03	Em	108	SAMBA 02	Em
005	BALD06	Em		057	SKA 04	Em	109	08Beat01	Em
006	BALD07	Em		058	REGG01	Em	110	08Beat02	Em
007	BALD08	Em		059	REGG02	Em	111	08Beat03	Em
008	BALD09	EM		060	REGG03	Em	112	08Beat04	Em
009	BALD10	Em		061	REGG04	Em	113	08Beat05	Em
010	BALD11T	Em		062	REGGs1VA	Em	114	08Beat06	Em
011	BALDs1VA	Em		063	REGGs1FA	Em	115	08Beat07	Em
012	BALDs1FA	Em		064	REGGs1VB	Em	116	08Beat08	Em
013	BALDs1VB	Em		065	REGGs1FB	Em	117	08Beat09	Em
014	BALDs1FB	Em		066	AFRO01	Em	118	08Beat10	Em
015	BLUS01	Em		067	AFRO02	Em	119	08Beat11	Em
016	BLUS02	EM		068	AFRO03	Em	120	08Beat12	Em
017	BLUS03	Em	1	069	AFRO04	Em	121	16Beat01	Em
018	BLUS04	Em	1	070	AFRO05	Em	122	16Beat02	Em
019	BLUS05	EM	1	071	AFRO06	Em	123	16Beat03	Em
020	BLUS06	EM		072	AFRO07	Em	124	16Beat04	EM
021	BLUSs1VA	EM		073	AFRO08	Em	125	16Beat05	Em
022	BLUSs1FA	EM		074	AFROs1VA	Em	126	16Beat06	Em
023	BLUSs1VB	EM		075	AFROs1FA	Em	127	16Beat07	Em
024	BLUSs1FB	EM		076	AFROs1VB	Em	128	16Beat08	Em
025	CNTR01	Em		077	AFROs1FB	Em	129	16FUS 01	Em
026	CNTR02	Em		078	LATN01	Em	130	16FUS 02	Em
027	CNTR03	Em		079	LATN02	EM	131	04JAZZ01	EM
028	CNTR04	Em		080	LATN03	Em	132	04JAZZ02	EM
029	CNTRs1VA	Em		081	LATN04	Em	133	04JAZZ03	EM
030	CNTRs1FA	Em		082	LATN05	Em	134	04JAZZ04	Em
031	CNTRs1VB	Em		083	LATN06	Em	135	BOSSA	Em
032	CNTRs1FB	EM		084	LATN07	Em	136	CNTRY	Em
033	JAZZ01	EM		085	LATN08	EM	137	68BLUS	Em
034	JAZZ02	Em		086	LATN09	Em	138	DANCE	Em
035	JAZZ03	Em		087	LATN10	Em	139	INTRO01	Em
036	JAZZ04	Em		088	LATN11	Em	140	INTRO02	Em
037	JAZZ05	Em		089	LATN12	Em	141	INTRO03	Em
038	JAZZ06	Em		090	LATNs1VA	Em	142	INTRO04	Em
039	JAZZ07P	Em		091	LATNs1FA	Em	143	INTRO05	Em
040	JAZZs1VA	EM		092	LATNs1VB	Em	144	INTRO06	Em
041	JAZZs1FA	Em		093	LATNs1FB	Em	145	INTRO07	Em
042	JAZZs1VB	Em		094	LATNs2VA	Em	146	INTRO08	Em
043	JAZZSIEB	Em		095	LATNs2FA	Em	147	INTRO09	Em
044	SHEL01	Em		096	LATNs2VR	Fm	148	INTRO10	Fm
045	SHEL02	Em		097	LATNs2FR	Em	149	INTRO11	Em
046	SHEL02	Em		098	MidF01	Em	150	INTRO12	Em
047	SHEL04	Em		099	MidE02	Em	151	INTRO13	Em
0/8	SHEL04	Em		100	MidE02	Em	152	INTRO14	Em
0/0	SHEL -11/A	Em		100	MidE04T	Em	152	INTRO15	Em
050	SHELSTVA	Em		102	MidEc1\/A	Em	154	INTRO16	Em
050	SHELSTVA	Em		102	MidEa1EA	Em	155	INTRO17	Em
1 001				100			1 100		

Número de patrón	Nombre de patrón	Acorde
156	INTRO18	Em
157	COUNT	Em
158	ENDING01	Em
159	ENDING02	Em
160	ENDING03	Em
161	ENDING04	Em
162	ENDING05	Em
163	ENDING06	Em
164	ENDING07	Em
165	METRO4/4	Em
166	METRO3/4	Em
167	All Mute	Em
168 ∂ 254	EMPTY	

Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 998 contiene el grupo de Jazz/Latin, el kit de percusión 12JAZZ y el programa de bajo 05ACOUBS seleccionados.

Selecciona el kit de percusión / el programa de bajo y el tempo deseados. (Con los ajustes de fábrica, el número de proyecto 998 está protegido. Si desea cambiar el kit de percusión o el programa de bajo, primero deberá desactivar el ajuste de protección. Consulte la p.87.)

\* Si desea utilizar estos patrones en otro proyecto, ejecute la operación de importación de la percusión (consulte la p.72).

# Lista del kit de percusión / programa de bajo

#### ■ Lista del kit de percusión

	N°	Pantalla	Nombre del kit
LIVE BOCK	0	00LIVE1	LiveRock1
	1	01LIVE2	LiveRock2
	2	02STDIO1	Studio Drums1
	3	03STDIO2	Studio Drums2
STANDARD KIT	4	04STNDR1	Standard KIT1
	5	05STNDR2	Standard KIT2
VARIATION	6	06ELE_DR	Electric Drums
	7	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	8	08GENERL	General Kit
	9	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10	10FUNK1	FunkTrap1
	11	11FUNK2	FunkTrap2
JAZZ DRUMS	12	12JAZZ	Jazz Kit
	13	13BRUSH	Brush Kit
FPIC BOCK	14	14EPIC1	Epic Rock1
	15	15EPIC2	Epic Rock2
BALLAD SET	16	16BALAD1	Ballad Set1
	17	17BALAD2	Ballad Set2
DANCE KIT	18	18DANCE1	Dance Kit1
	19	19DANCE2	Dance Kit2
<b>BAP/HIPHOP</b>	20	20HIPHP1	Rap/Hiphop1
	21	21HIPHP2	Rap/Hiphop2
TECHNO BEAT	22	22TECH1	Techno Beat1
	23	23TECH2	Techno Beat2
LO-FI KIT	24	24LO_FI	Lo-Fi Kit
	25	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26	26GNPERC	General Percussion
	27	27DRSKIN	Drum Skins
	28	28CLKSTK	Click and Sticks
ENSEMBLE PARTS	29	29LOPERC	Lo Percussion
	30	30HIPERC	Hi Percussion

#### ■ Lista de programa de bajo

N°	Pantalla	Nombre del programa
0	00LIVEBS	Live Bass
1	01STUDIO	Studio Bass
2	02EPICBS	Epic Bass
3	03FUNKBS	Funk Bass
4	04BALLAD	Ballad Bass
5	05ACOUBS	Acoustic Bass
6	06ROCKBS	Rock Bass
7	07SYNTH	Synth Bass
8	08TECHNO	Techno Bass
9	09NOFRET	No Frets
10	10PICKED	Picked Jazz
11	11JAZZBS	Jazz Bass
12	12DRIVE	Drive Bass
13	13FUZZ	Fuzz Bass
14	14SAW	Saw Wave
15	15SQUARE	Square Wave

# Tabla de correspondencias de instrumento Pad/Nota#

# ■ Tabla de correspondencias de nombre del instrumento pad de percusión / nota MIDI#

Común a todos los kits (excepto para los kits 12, 13, 26, 27, 28, 29, 30)

Nº PAD	NOMBRE PAD	BANCO1		BANCO2		BANCO3		
N PAD		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	
PAD1	KICK	Kick	36	CowBell	56	Agogo	67	
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54	
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Hand Claps	39	
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73	
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65	
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66	
PAD7	ТОМ З	TOM 3	43	Low Bongo	61	Shaker	70	
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Сир	53	

#### KIT:12JAZZ

N° PAD		BANCO1		BANCO2		BANCO3	
Nº PAD	NUMBRE PAD	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Kick	36	Ride Cymbal 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	ТОМ З	ТОМ З	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal 1	51	Cup	53

#### KIT:13BRUSH

Nº PAD		BANCO1		BANCO2		BANCO3	
Nº PAD	NUMBRE PAD	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Kick 1	36	Snare 2	56	Agogo	67
PAD2	SNARE	Snare 1	38	Mute High Conga	62	Tambourine	54
PAD3	CLOSED HAT	Closed HiHat	42	Open High Conga	63	Pedal HiHat	39
PAD4	OPEN HAT	Open HiHat	46	Low Conga	64	Short Guiro	73
PAD5	TOM 1	TOM 1	50	Stick	37	High Timbales	65
PAD6	TOM 2	TOM 2	47	High Bongo	60	Low Timbales	66
PAD7	том з	Kick 2	43	Low Bongo	61	Shaker	70
PAD8	CYMBAL	Crash Cymbal	49	Ride Cymbal	51	Cup	53

#### **KIT:26GNPERC**

Nº PAD		BANCO1		BANCO2		BANCO3	
N PAD		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Metronome Click	36	Short Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Metroneme Bell	38	Long Guiro 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	HighQ	50	Claves 1	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Square Click	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	том з	Short Stick	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

#### KIT:27DRSKIN

		BANCO1		BANCO2		BANCO3		
N FAD		Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	
PAD1	KICK	Live Conga 1	36	Hand Tom	56	Wood Block High	67	
PAD2	SNARE	Live Conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood Block Low	54	
PAD3	CLOSED HAT	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle Bell	39	
PAD4	OPEN HAT	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73	
PAD5	TOM 1	Bongo Reverb 1	50	Latin Sell 1	37	Mute Surdo	65	
PAD6	TOM 2	Bongo Reverb 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66	
PAD7	том з	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70	
PAD8	CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53	

#### KIT:28CLKSTK

	BANCO1		BANCO2		BANCO3		
Nº PAD	NOMBRE PAD	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Stick Reverb	36	Latin Sell	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Studio Click	38	Castanet 1	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Cross Stick	42	Castanet 2	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Short Guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Claves	50	Brush Slap	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Wood Click 1	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	ТОМ З	Wood Click 2	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Wood Click 3	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

#### **KIT:29LOPERC**

		BANCO1		BANCO2		BANCO3	
N° PAD	NOMBRE PAD	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Doumbek 1	36	Loose Conga 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Doumbek 2	38	Loose Conga 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Tumba 1	50	Latin Sell	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	том з	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Hand Tom	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

#### **KIT:30HIPERC**

		BANCO1		BANCO2		BANCO3	
Nº PAD	NOMBRE PAD	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#	Nombre del instrumento	NOTA#
PAD1	KICK	Tambourine 1	36	Long Guiro 1	56	Wood Block High	67
PAD2	SNARE	Tambourine 2	38	Long Guiro 2	62	Wood Block Low	54
PAD3	CLOSED HAT	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle Bell	39
PAD4	OPEN HAT	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
PAD5	TOM 1	Shaker 1	50	Short Guiro	37	Mute Surdo	65
PAD6	TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open Surdo	66
PAD7	TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Muted Triangle	70
PAD8	CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open Triangle	53

\* En el MRS-1044, cada grupo de percusión es independiente. Esto significa que con nombres idénticos el sonido puede ser distinto.

#### ■ Tabla de correspondencias de nota del pad de bajo#

Para E min

		min-1	min-2	min-3
N° PAD	NOMBRE PAD	NOTA#	NOTA#	NOTA#
PAD1	KICK	28	40	52
PAD2	SNARE	30	42	54
PAD3	CLOSED HAT	31	43	55
PAD4	OPEN HAT	33	45	57
PAD5	TOM 1	35	47	59
PAD6	TOM 2	36	48	60
PAD7	TOM 3	38	50	62
PAD8	CYMBAL	40	52	64

Para	Para E Maj					
			Maj-1	Maj-2	Maj-3	
N° F	PAD	NOMBRE PAD	NOTA#	NOTA#	NOTA#	
PA	D1	KICK	28	40	52	
PA	D2	SNARE	30	42	54	
PA	D3	CLOSED HAT	32	44	56	
PA	D4	OPEN HAT	33	45	57	
PA	D5	TOM 1	35	47	59	
PA	D6	TOM 2	37	49	61	
PA	D7	ТОМ З	39	51	36	
PA	D8	CYMBAL	40	52	64	

\* Si la tecla está ajustada en un valor distinto a E, la NOTA# cambiará en consecuencia.

\* El bajo puede sonar en un intervalo de números de nota de 12 - 74.

\* El número de nota 12 - 74 se puede recibir desde MIDI IN sin tener en cuenta el ajuste Pad Bank.

# Implementación MIDI

#### MRS-1044 MIDI IMPLEMENTATION

1. Recognized Messages

Status	1st	2nd	Descriptio	on			
8nH	kk	vv	Note Off	kk: not vv: ve	e numb locity	er will be ignored	
9nH	kk	00H	Note Off	kk: not	e numb	er	
9nH	kk	vv	Note On	kk: not vv: vel	te numb locity	er	
BnH BnH BnH	07H 78H 7BH	vv xx xx	Channel Vo All Sounds All Notes	olume s Off Off	vv:	volume value	

2. Transmitted Messages

Status	lst	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH BnH	07H 7BH	VV 00H	Channel Volume vv: volume value All Notes Off
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

# Diagrama de implementación MIDI

[HardDi Model M	.sk Recorder IRS-1044 MIDI	] I Implementation Chart	Date :	20.August,2001 Version :1.01		
Fu	nction	Transmitted	Recognized	Remarks		
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized		
Mode	Default Messages Altered	3 x ******	3 x			
Note Number	True voice	12-74 ******	12-74			
Velocit	y Note ON Note OFF	o x	o x			
After Touch	Key's Ch's	x x	x x			
Pitch E	end	x	x			
Control		7	7	Volume		
Change						
			120	All Sounds Off		
Prog Change	True #	X ******	x			
System	Exclusive	x	x			
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x			
System Real Ti	Clock me Commands	0	x x			
Aux Mes- sages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x			
Notes						
Mode 1 : OMNI ON, POLYMode 2 : OMNI ON, MONOo : YesMode 3 : OMNI OFF, POLYMode 4 : OMNI OFF, MONOx : No						

# Índice

# A

Tecla [A-B REPEAT]	11, 32
Indicador [ACCESS]	10
Teclas ALGORITHM	9, 77
Algoritmo	21, 75
Alimentación, activar el	15
Alimentación, desactivar el	16
Alimentación phantom	13
Tecla [AUTO PUNCH IN/OUT]	11, 33

# В

Balance	48
Banco de pad	66
Tecla [BANK]	10, 66
Tecla [BOUNCE]	10, 37
Tecla [BYPASS/TUNER]	9, 21, 92

# С

Canal	46
Canción de percusión 1	8, 55
Canción de percusión, crear una	58
Introducir información de acordes	s 60
Introducir información	
de patrón de percusión	58
Introducir información de tempo	62
Introducir otra información	62
Reproducir una	
canción de percusión	63
Canción de percusión, editar una	64
Copiar una región	
específica de compases	64
Eliminar una canción de percusió	n 65
Importar una canción de	
percusión desde otro proyecto	72
Transponer toda la	
canción de percusión	65
Canciones de demostración	15
Captura	44
Tecla [CLEAR] 1	1, 30
Indicador [CLIP]	8, 20
Tecla [COMPRESSOR]	9, 79
Contador	18
Cuantización	67
Cuenta previa, cambiar la longitud de	73
Teclas del cursor $[\blacktriangle]/[\checkmark]/[\checkmark]/[\leftarrow]$	·] 12
Tecla [CHORUS/DELAY SEND] 1	1, 48
Tecla [CHORUS/DELAY]	9, 81

# D

Jack [DC 12V]	13
Deslizadores	10
Dial	12
Tecla [DRUM/BASS]	10

# Ε

Edición de pista	38
Borrar una zona	42
Borra la información de toda	

	una pista	43
Cop	biar la información de toda	
	una pista	40
Сор	iar una zona especificada	
	de información a otra ubicación	38
	Desplazarse una zona especificada	
	de información a otra ubicación	40
	Eliminar la información de	
	toda una pista	43
Tec	la [EDIT]	12
Efe	cto de inserción 7,	74
	Almacenar un patch	80
	Aplicar un efecto de inserción	
	sólo en la señal de monitorización	76
	Cambiar la posición de	
	inserción del efecto de inserción	76
	Editar el nombre del patch	81
	Editar un patch	78
	Seleccionar un patch	77
Efe	ctos	74
Efe	ctos de envío/retorno 7, 26,	74
	Almacenar un patch	83
	Editar el nombre del patch	83
	Editar un patch	82
	Seleccionar un patch	81
Tec	la [EFFECT] 9,	21
Enl	ace estéreo	50
Tec	la [ENTER]	12
EQ	25,	49
Tec	la [EQ HIGH] 11,	49
Tec	la [EQ LOW] 11,	49
Tec	la [EQUALIZER] 9,	79
Tec	la [ERASE] 10, 60,	69
Esc	enas / la función Scene	51
	Borrar una escena	52
	Cambiar de escenas automáticamente	52
	Guardar una escena	51
	Recuperar una escena guardada	52
Espa	acio libre en el disco duro, comprobar el	86
Tec	las de estado 10,	22
Tec	la [EXIT]	12
Jacl	k [EXP PEDAL]	13

### F

Tecla FF[▶ ]	12
Jack [FOOT SW]	13
Función A-B Repeat	32
Función Bounce	37
Función Marker	29
Función Preview	31
Función Punch-in/out	33
Función Scrub	31

# G

Grabación ping-pong	
Grabador	
Grupo de percusión	

37 29 55

Grupo de percusión, cambiar el	57
Tecla [GUITAR/BASS]	9, 77

## I

Controles [INPUT 1] / INPUT 2]	8, 20, 47
Jacks [INPUT 1]	12
BALANCE	12
GUITAR/BASS	13
UNBALANCE	13
[INPUT 2] Jacks	13
BALANCE	13
UNBALANCE	13
Tecla [INPUT SOURCE]	9, 76
Tecla [INSERT/DELETE]	10
Intercambio	44

# Κ

Tecla [KIT/PROG]	10, 57
------------------	--------

# L

Control [LCD CONTRAST]	10
Tecla [LINE]	9, 77
Locate / la función Locate	29

## Μ

Marcas		29
Asignar una marca		29
Colocarse en una posición		
de marca		30
Eliminar una marca		30
Tecla [MARK]	12,	29
Teclas MARKER[₩] / [▶] ]	12,	30
Deslizador MASTER		10
Tecla de estado MASTER		11
Tecla [MASTERING]	9,	77
Memoria, comprobar la cantidad restante	e	
cantidad de		73
Mensajes Note		89
Menú de edición de pista		38
Menú de edición del patrón de		
percusión		67
Menú de utilidad de percusión		72
Menú del proyecto	18,	85
Metrónomo, cambiar el volumen del		73
Mezcla		24
Mezclador		46
Mezclador de entrada		46
Ajusta la profundidad de los		
efectos de envío/retorno		48
Ajustar la panoramización/balan	ice	48
Asignar la señal de entrada a		
pistas de grabación		47
Mezclador de pistas		46
Ajustar la profundidad del		
efecto		50

Ajustar volumen/panoramizacio	ón/
EQ	49
Vincular dos canales	50
Tecla [MIC]	9, 77
MIDI	89
Canal MIDI, ajustar los	90
Inicio/Parar/Continuar	
transmisión	91
Mensajes MIDI	89
Puntero de posición de la	
canción transmisión	91
Transmisión del reloj	90
[MIDI IN] / [MIDI OUT]	
conectores	13, 89
Modo Canción de percusión	19, 56
Modo Patrón de percusión	56
Tecla [MODULATION/DELAY]	9, 79
Teclas MODULE	9, 79
Módulos de efectos	75

### Ν

Nivel de envío	48
Nivel de grabación	20
Nivel de Patch	75, 80

### 0

Teclas [ON/OFF]	8, 20, 47
Jacks [OUTPUT]	13
DIGITAL	13
MASTER	13
PHONES	13
Overdubbing	23

### Ρ

Pads 1	0, 55
Tecla [PAN] 11, 4	8, 49
Panel frontal	8
Panel lateral	13
Panel posterior	12
Panoramización 2.	5, 48
Pantalla	10
Pantalla de Canción de percusión	58
Pantalla del patrón de percusión	56
Pantalla principal	18
Parámetros de efectos 77	8, 98
Patches	21
Importar patches de otro proyecto	84
Insertar patches de efectos	75
Lista de patches	106
Patches de efecto de envío/retorno	81
Patrón de percusión	55
Cambiar el tempo de un	
patrón de percusión	57
Seleccionar y	
reproducir un patrón de percusión	56
Patrón de percusión, crear un	66
Especificar un acorde	
de un patrón de percusión	69
Grabar en un patrón de percusión	67
Seleccionar la pista para graba	ır 66

Patrón de percusión, editar un	70
Ajustar el balance de	
volumen de la percusión/bajo	70
Cargar un patrón de	
percusión desde otro proyecto	72
Copiar un patrón de percusión	71
Editar el nombre de un	
patrón de percusión	71
Eliminar un patrón de percusión	71
Tecla [PATTERN] 9,	56
Indicadores [PEAK] 8,	20
Pedalera 13, 14,	92
Teclas [PHANTOM ON/OFF]	13
Pinchado de entrada/salida	
automático	33
Pinchado de entrada/salida manual	33
Pista de bajo	55
Pista de percusión	55
Tecla PLAY[►]	12
Post-deslizador	54
Conmutador [POWER] 13, 15,	16
Tecla [PRE AMP/DRIVE] 9,	79
Pre-deslizador	54
Programa de bajo, editar un	57
Programas de bajo	55
Tecla [PROJECT/UTILITY]	10
Proyecto 17,	85
Almacenar un proyecto	88
Borrar un proyecto	87
Cargar un proyecto	86
Comprobar el	
tamaño de un proyecto	86
Copiar un proyecto	87
Crear un nuevo proyecto	86
Editar el nombre del proyecto	87
Proteger un proyecto	87
Puntero de posición de	
la canción	91

Control [REC LEVEL]	8, 20, 47
Tecla REC[●]	12
Reloj	89, 90
Reproducción de repetición	32
Tecla [REVERB SEND]	11, 48
Tecla [REVERB]	9, 81
Tecla REW[◀◀]	12
Tecla [RHYTHM]	9

# S

Tecla [SCENE]	10, 51
SCMS	93
Sección de control	11
Sección de deslizadores	10
Sección de efectos	7,9
Sección de entrada	8
Sección de grabador	6, 29
Sección de mezclador	7
Sección de pantalla	10
Sección de ritmos	7,9,55

Sección TRACK PARAMETER	11
Sección Transport	12
Sensibilidad de entrada	20
Sensibilidad del pad, ajustar la	73
Sintonizador	92
Tecla [SONG]	9, 56
Tecla STOP[∎]	12

### т

-	
Tarjeta SCSI	5, 13
Tarjeta USB	5, 13
Tecla de estado BASS	10
Tecla de estado DRUM	10
Tempo	57
Tecla [TEMPO]	10, 57
Tiempo restante	
para grabar, comprobar el	86
Tecla [TIME BASE]	10, 29
Tipo de acorde	61
Tipos de efectos	78, 98
Tecla [TOTAL]	9, 79

# U

Tecla [UNDO/REDO]	12, 44
	,

### V

Visualización de compás	29
Visualización de tiempo	20
Teolo IV TAKEL	29
Iecia [v-IAKE] 10,	, 33
V-takes	35
Conmutar las V-takes	35
Editar el nombre de una V-take	36
Vúmetro	25
Cambiar la	
pantalla del vúmetro tipo	54

### Ζ

Tecla ZERO[₩] 12



ZOOM CORPORATION NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115 Web Site: http://www.zoom.co.jp

Printed in Japan MRS-1044 - 5005-1

# / MRS-1044CD MRS-1044 versióró2.0 Manual complementario





# Indice numérico

Introducción 3
Información para los usuarios del modelo MRS-1044CD ···· 3 Manual de instrucciones MRS-1044 ····· 3 Manual complementario de la versión 2.0 del MRS-1044CD / MRS-1044 (este documento) ···· 3
Información para usuarios que hayan actualizado la
versión 1.x del MRS-1044 a la versión 2.0 ······ 3
Convenciones utilizadas en este manual ······ 3
Partes y funciones ······ 4
Panel superior ····· 4
Panel trasero ····· 4
Panel frontal ······ 5
Sección de la unidad CD-R/RW ····· 5
Panel lateral ····· 5
Características de la serie MRS-1044 versión 2.0 ··· 6

Conexión de unidades SCSI externas	7
Unidades compatibles ·····	7
Conexión de unidades SCSI ·····	7

Manejo de la pista master ····· 9	
¿Qué es la pista master? ····· 9	
Manejo básico de la pista master ····· 9	
Remezcla utilizando la pista master	0
Reproducció de la pista master ······ 11	

#### Modificación de la longitud de una toma V

(retoque)	•••••	12
-----------	-------	----

4
4
6
,
8
•

#### 3 Restauración/copia seguridad de proyectos ··· 21

Grabación de proyectos individuales en unidades exteriores
(copia de seguridad por proyecto) ······ 21
Grabación de todos los proyectos en unidades exteriores
(copia de seguridad de todo el disco duro) ······ 23
Lectura de un proyecto grabado en unidades externas
(restauración) ····· 25
Borrado de datos de copia de seguridad 28

Formateo de una unidad de almacenamiento externa ·· 29

#### Restauración del MRS-1044CD a los valores de fábrica...... 30

Resolución de problemas ······	
--------------------------------	--

Lista de programas de efectos adicionales del MRS-1044CD/ MRS-1044 versión 2.0

# Introduccion

# Introducción

Este documento sirve como "manual complementario del MRS-1044CD" para los usuarios que hayan comprado el modelo MRS-1044CD y como "manual complementario del MRS-1044 versión 2.0" para los usuarios que hayan actualizado el MRS-1044 versión 1.x a la versión 2.0.

### Información para los usuarios del modelo MRS-1044CD

Gracias por comprar el estudio de grabación multipistas **ZOOM MRS-1044CD** (al que desde ahora llamaremos "*el MRS-1044CD*"). Además de disponer de las mismas características que el MRS-1044, el MRS-1044CD también incorpora una unidad CD-R/RW para darle una mayor versatilidad.

El MRS-1044CD viene con otros dos manuales:

### Manual de instrucciones MRS-1044

Le explica todas las características y funciones comunes para el MRS-1044 y el MRS-1044CD. Le recomendamos que lea todo el manual para familiarizarse con los principios y conceptos de la grabación multipistas.

# Manual complementario de la versión 2.0 del MRS-1044CD/MRS1044 (este documento)

Explica las partes del MRS-1044CD y describe las funciones añadidas en la versión 2.0 del MRS-1044.

En el MRS-1044CD viene instalada por defecto la versión 2.0. Para manejar este aparato debería consultar tanto el manual de instrucciones del MRS-1044 como este documento.

# **Ν**ΟΤΑ

- Para conectar una unidad ZIP, MO u otro dispositivo SCSI exterior de los mencionados en este manual, es necesaria la placa de interconexión SCSI opcional SIB-01.
- La SIB-01 viene con un CD-ROM para actualizar el sistema a la versión 1.2, pero si el sistema actual ya esta funcionando con la versión 2.0, no será necesario realizar esta actualización.

# Información para los usuarios que hayan actualizado la versión 1.x del MRS-1044 a la versión 2.0

La sección que empieza en la página 6 de este manual le explica las nuevas funciones y pasos añadidos en la versión 2.0.

# ΟΝοτΑ Ο

- Para conectar una unidad CD-R/RW, ZIP, MO u otro dispositivo SCSI de los mencionados en este manual, es necesaria la placa de interconexión SCSI opcional SIB-01.
- la SIB-01 viene con un CD-ROM para actualizar el sistema a la versión 1.2, pero si el sistema actual ya esta funcionando con la versión 2.0, no será necesario realizar esta actualización.

# Convenciones utilizadas en este manual

En este manual usaremos la expresión "serie MRS-1044" para referirnos tanto al MR-1044CD como al MRS-1044.

Las explicaciones que son aplicables solo al MRS-1044CD vienen marcadas por este icono:



Las explicaciones que son aplicables solo al MRS-1044 vienen marcadas por este otro icono:



# **Partes y Funciones**

# Panelsuperior



Para mas información sobre las distintas secciones y funciones, consulte las páginas 8 – 13 del manual de instrucciones.



# Sección de la unidad CD-R/RW

(3)

(1) (2)

#### (1) Indicador de acceso a disco

Estará encendido cuando la unidad esté leyendo datos

#### (2) Agujero de expulsión

Si no puede abrir la bandeja de la unidad CD-R/RW, introduzca en este agujero algún objeto punzante como un clip o un trozo de alambre para forzar la expulsión del disco.

#### (3) Botón Eject

Al pulsar este botón se abre la bandeja de la unidad CD-R/R.

# Panel lateral



Esta ranura está diseñada para la instalación de una placa opcional SCSI o USB .

# Características de la serie MRS-1044 versión 2.0

La versión 2.0 de la serie MRS-1044 añade las siguientes funciones:

#### Pista master adicional

Aparte de las pistas normales de grabación/reproducción (1 - 10) también hay una pista master stereo. La señal grabada allí es la misma que la de las tomas [OUTPUT].

Por ejemplo, puede utilizar las pistas 1 - 10 y la sección de ritmo (caja de ritmo + programa de bajo) como fuentes para el volcado en la pista master, que servirá como pista de remezcla específica.



La pista master comprende de nuevo 10 tomas V, lo que le permite crear múltiples versiones de una mezcla final. Después puede comparar las versiones y escoger la mejor.

#### • Creación de un CD de audio

Usando la unidad CD-R/RW, puede grabar la pista master de uno o varios proyectos en un disco CD-R/CD-RW para crear un CD de audio. En un único CD-R/CD-RW puede grabar datos audio de hasta 99 canciones, suponiendo que tenga suficiente espacio en el disco. Un CD de audio creado de esta manera podrá ser reproducido en un reproductor normal de CD después de haber realizado la operación de finalización.



Dado que el MRS-1044CD dispone de una unidad CD-R/RW, con este aparato podrá crear un CD audio sin necesidad de ninguna unidad externa.

Para crear un CD audio en el MRS-1044, necesitará la placa SCSI opcional SIB-01 y una unidad CD-R/RW externa.

#### Copia de seguridad/restauración de proyectos

Puede copiar todos los proyectos que haya en el disco duro del MRS-1044 o solo los proyectos elegidos en discos CD-R/CD-RW, ZIP, MO o en otro disco duro para crear una copia de seguridad de los mismos. Los datos grabados pueden ser restaurados en la serie MRS-1044 en cualquier momento. Cuando utilice discos CD-R/CD-RW o discos extraíbles como MO o ZIP, puede partir grandes proyectos en varios volúmenes para su almacenamiento y recarga seguros.



En el MRS-1044CD, para conectar unidades externas ZIP, MO o discos duros es necesaria la placa SCSI opcional SIB-01, pero las copias de seguridad/ restauraciones en discos CD-R/CD-RW pueden realizarse en la unidad integrada.

		••	-
_			

A DECISION OF THE OWNER OWNER

En el MRS-1044, para conectar unidades externas ZIP, MO, discos duros, o unidades CD-R/RW siempre es necesaria la placa SCSI opcional SIB-01.

#### Retoque de toma V

Se ha añadido una nueva opción al menu de edición de pistas, que le permite el ajuste preciso de la posición de inicio y de la de final de una toma V. Por ejemplo, cuando cree un CD audio, puede cortar las secciones sin sonido al principio o al final de una toma V.

# Conexión de unidades SCSI externas

Para poder conectar unidades SCSI a la serie MRS-1044 versión 2.0 debe tener instalada la placa SCSI opcional SIB-01.

## Unidades compatibles

Las especificaciones técnicas de las unidades SCSI que puede conectar a la serie MRS-1044 son las siguientes:

#### Tipo



Unidad MO (disco magneto-óptico) (128 MB, 230 MB, 540 MB), unidad ZIP (100 MB, 250 MB), disco duro (2.1 – 80 GB)

Unidad CD-R/RW, MO (disco magneto-óptico) (128 MB, 230 MB, 540 MB), unidad ZIP (100 MB, 250 MB), disco duro (2.1 – 80 GB)

#### • Interface

SCSI-2

#### • Modelos confirmados

Unidad CD-R/RW: PLEXTOR PX-W1210TSE Para ver un listado de otros modelos, visite la página web de ZOOM Corporation (http://www.zoom.co.jp).

#### • Funciones disponibles

	Creacion CD audio	Backup/ restaura	Backup/restauración en volúmenes múltiples
UnidadCD-R/RW	Si	Si	Si
Unidad MO	No	Si	Si
Unidad ZIP	No	Si	Si
Disco duro	No	Si	No

# 🜑 Νοτα 🔘

- "Confirmado" hace referencia a que el funcionamiento normal ha sido comprobado en una unidad de producción comprada por ZOOM Corporation. Esto no garantiza que todas las funciones actuen en estos modelos específicos.
- ZOOM Corporation no acepta ninguna responsabilidad por los problemas que puedan producirse por el uso de las unidades SCS anteriores, tanto si son directos como indirectos.



Cuando tenga instalado el SIB-01 en el MRS-1044CD y tenga conectada una unidad CD-R/RW externa, no podrá utilizar esta unidad simultáneamente con la unidad integrada de CD-R/RW.

# Conexión de unidades SCSI

Para conectar una unidad SCSI a la serie MRS-1044 (con el SIB-01 instalado), haga lo siguiente:

 Asegúrese de que esté apagado el aparato de la serie MRS-1044 y la unidad SCSI externa. Después introduzca el conector SCSI del SIB-01 en el conector SCSI de la unidad SCSI, utilizando un cable SCSI.

El cable SCSI debe ser de alta impedancia y tan corto como sea posible. El uso de un cable de calidad inferior puede dar lugar a averías y problemas.



#### 2. Coloque el terminator en la unidad SCSI externa.

El "terminador" es una resistencia especial que debe estar colocada en la última unidad de una cadena SCSI. Algunas unidades tienen un terminador interno. En ese caso, ajuste el interruptor de ese terminador a ON.

# 3. Ajuste el ID SCSI de la unidad externa a cualquier número comprendido entre 0 – 6.

El "ID SCSI" es un número comprendido entre 0 to 7 que sirve para identificar una unidad en una cadena SCSI. Dado que el ID SCSI de la serie MRS-1044 (SIB-01) es siempre "7", el rango de ajuste para una unidad externa conectada al MRS-1044 es 0 - 6.

# 4. Encienda las unidades en el orden siguiente: unidad SCSI externa . unidad de la serie MRS-1044

5. Cuando quiera apagar las unidades, hágalo en este orden: serie MRS-1044 . unidad SCSI externa.



 Cuando tenga una unidad SCSI conectada, asegúrese de que esté encendida cuando use la serie MRS-1044. En caso contrario, puede desestabilizarse el funcionamiento de la serie MRS-1044.



El máximo número de unidades SCSI que puede conectar al MRS-1044 es dos (una unidad CD-R/RW y otra unidad SCSI) Asegúrese de que no haya conflictos con los ID SCSI. Para conseguir la máxima estabilidad del sistema le recomendamos que conecte y utilice solo una unidad SCSI a la vez.



El máximo número de unidades SCSI que puede conectar al MRS-1044CD aparte de la unidad CD-R/RW integrada es uno.

# Manejo de la pista master

Esta sección le explica cómo utilizar las posibilidades de la pista master añadidas en la version 2.0.

# ¿Qué es la pista master?

La pista master es una pista stereo que es independiente de las pistas normales 1 - 10. Ha sido diseñada para ser utilizada como una pista de remezcla para la mezcla stereo final y también puede usarla para la creación de un CD de audio.

Cuando la pista master esté ajustada al modo de grabación, grabará la señal después del fader MASTER (la misma señal que va a los conectores [OUTPUT]). Por ejemplo, puede mezclar las pistas 1 - 10 y la sección de ritmo (caja de ritmos + programa de bajo) y volcar el resultado en la pista master.



Cuando sea reproducida la pista master, la señal será insertada antes del fader MASTER. (En ese momento, serán anulados la BATERIA, el BAJO y los canales 1 - 6, 7/8 y 9/10). El fader MASTER podrá ser utilizado para ajustar el volumen y podrá monitorizar la señal en los conectores [OUTPUT].



En la serie MRS-1044, puede utilizar una pista master por proyecto. Al igual que las pistas normales, las pistas master también constan de 10 tomas V. Esto le permite crear varias versiones con distintos balances de mezcla y después elegir la mejor toma V. Una pista master grabada así puede servir como material fuente para crear un CD audio. (la toma V elegida de una pista master de un proyecto puede ser grabada en CD-R/CD-RW.)



# Manejo básico de la pista master

Para cambiar entre la grabación y la reproduccion de la pista master, utilice la tecla de estado MASTER que hay en la sección de fader. Con cada pulsación de esta tecla avanzará cíclicamente a través de estos modos:

Tecla de estado	MASTER	MASTER	MASTER
MASTER	apagado	Rojo	En verde
Estado de la	grabac/reprod	Grabación	Repr activada
pista master	desactivada	desactivada	
Otros canales	Normal	Normal	Anulados
Efecto	Normal	Normal	Off

En algunos casos, la tecla de estado MASTER funciona como tecla selectora de pista master. Por ejemplo, en la pantalla de elección de toma V (ERASE) o en un menú incluido en el menú de edición (TRIM), al pulsar la tecla MASTER aparecerá una "M" en la posición del número de pista. Esto indica que ha activado la pista master.



Toma V 1 de la pista master

## **Sugerencia**

TRIM es una funcion que fue inclũida en la version 1.2. Sirve para retocar partes innecesarias al principio y al final de una pista. Para mas informacion, vea la pagina 12.

# Remezcla utilizando la pista master

Esta sección le explica cómo mezclar las pistas 1-10 de la sección de grabación y la sección de ritmo (caja de ritmo + programa de bajo) en la pista master stereo (volcado).

### Elección de la toma V de la pista master

Primero debe elegir la toma V de la pista master en la que piense grabar.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].

En pantalla aparecerá "PROJECT".

- Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "UTILITY BOUNCE" y después pulse la tecla [ENTER].
- Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "BOUNCE REC TAKE" y después pulse la tecla [ENTER].
- 4. Compruebe que en la segunda línea de la pantalla aparezca la indicación "CURRENT".



Esta pantalla elige la toma V sobre la que volcar los datos. Cuando en pantalla aparezca "CURRENT", la toma V activa entonces será usada para la grabación. Si apareciera otra indicación, el material volcado sería grabado en una pista incorrecta.

Gire el dial hasta que aparezca la indicación "CURRENT".

# 5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

## 📕 Sugerencia 📗

El menu UTILITY BOUNCE tambien dispone de una pantalla REC TR para elegir si las pistas grabadas seran reproducidas cuando realice un volcado, pero este ajuste no estara activo cuando reproduzca un volcado en la pista master.

#### 6. Pulse la tecla [V-TAKE] de la sección de pantalla.

Se encenderá la tecla [V-TAKE] y aparecerá una pantalla en la que podrá cambiar la toma V para cada pista.



#### 7. Pulse la tecla de estado MASTER.

La pista master será elegida como pista de destino. En pantalla aparecerá el número y el nombre de la toma V elegida para la pista master. (Para tomas V no grabadas, en el campo nombre aparecerá la indicación "NO DATA".)

Toma V elegida para la pista master



Nombre de la toma V ("NO DATA" para tomas no grabadas)

# 🛛 Sugerencia 🚺

Tambien puede elegir la pista master colocando el cursor sobre el numero de pista y girando el dial totalmente hacia la derecha.

- Para cambiar a una toma V distinta, utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que empiece a parpadear el número de toma V y gire el dial para elegir 1 – 10.
- 9. Cuando haya terminado de elegir las tomas V, pulse la tecla [EXIT].

Se apagará la tecla [V-TAKE] y volverá a aparecer la pantalla principal

#### Volcado en la pista master

Mezcle a su gusto los canales de BATERIA, BAJO, 1-6, 7/8 y 9/10 para volcarlos en la pista master.

1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla de estado MASTER hasta que la tecla se encienda en rojo.



Ahora sí que podrá grabar en la pista master. Al mismo tiempo, también se encenderá la tecla [BOUNCE] y será activada la función de volcado.

Los otros canales y efectos de la sección del mezclador continuarán funcionando como antes.

2. Pulse la tecla PLAY [▶] para reproducir la canción y ajuste el balance de mezcla para cada pista.

Mientras mira los medidores de nivel L/R, ajuste los faders de canal de BATERIA, BAJO, 1 - 6, 7/8 y 9/10 y los faders MASTER para que no se saturen los medidores de nivel L/R.

 Pulse la tecla ZERO [I44] para colocarse al principio de la canción y después mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [►].

Empezará la grabación de la pista master.

### 📕 Sugerencia 🗖

- La señal grabada en la pista master es la señal que hay después del fader MASTER (la misma que va a los conectores [OUTPUT]).
- Cuando se utilice un efecto de inserción o uno de envío/ retorno, la señal grabada refleja el procesado de efectos.

# Para terminar de grabar, pulse la tecla STOP [■].

La función de volcado será desactivada.

## **Ν**οτα

- Cuando realice un volcado en la pista master, se borrará el contenido previo de esta pista. No podrá realizar un sobredoblaje.
- Inicie siempre el volcado desde el principio de la canción.
  Si empieza la grabación de una canción a medias esa posición pasará a ser el principio de la pista master.

### Reproducción de la pista master

Para reproducir la pista master grabada y revisar el contenido, haga lo siguiente:

# **1.** En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla de estado MASTER hasta que la tecla se ilumine en verde.



Cuando la tecla de estado MASTER esté iluminada en verde, se apagarán todas las demás teclas. En esta situación, el resto de canales estarán anulados y todos los efectos estarán desactivados.

#### 2. Compruebe que el contador que hay en la pantalla esté en la posición inicial.

Si no fuese así, pulse la tecla ZERO [₩].

#### 🔄 Sugerencia 🚺

Mientras este encendida en verde la tecla de estado MASTER, todas las teclas de transporte salvo la de REC  $[\bullet]$  funcionaran normalmente.

#### 3. Pulse la tecla PLAY [▶].

La pista master será reproducida desde el principio. Puede utilizar el fader MASTER para ajustar el volumen.

#### 4. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

#### 5. Para volver a activar el modo normal en la serie MRS-1044, pulse la tecla de estado MASTER para que se apague la tecla.

La anulación de todos los demás canales excepto el de la pista master y los de la sección de ritmo quedará cancelada y el resto de teclas de estado volverán a su situación anterior.

# Modificación de la longitud de una toma V (retoque)

Podrá ajustar la posición de inicio y final de una toma V grabada para las pistas 1-10 y la pista master para suprimir los datos innecesarios de forma de onda. Esto le será útil para suprimir los silencios de una toma V antes de grabarla en un disco CD-R/CD-RW.

- 1. En la pantalla principàl, pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].
- 2. Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "UTILITY TR EDIT" y pulse entonces la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú de edición de pistas.

3. Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "TR EDIT TRIM" y pulse entonces la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla para elegir la pista/toma V

Tr	imSrc	
TR	1- 1	

#### Utilice el dial y las teclas de cursor [▲]/[▼] para elegir la pista/toma V que quiera retocar.

En la indicación "TR xx- yy", "xx" es el número de pista y "yy" el número de toma V. Utilice el dial para elegir el número de pista (1 - 10) y las teclas de cursor  $\mathbf{E}$ W] para elegir el número de la toma V (1 - 10).

El girar el dial totalmente hacia la derecha cuando esté elegida la pista 10 hara que aparezca una pantalla que le permitirá elegir pistas duales pares/impares (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 9/10) y la pista master (MASTER).

Cuando esté seleccionada la pista 1/2



Cuando esté elegida la pista master

Cuando tenga seleccionadas pistas duales o la pista master, la toma V activa para cada pista será automáticamente elegida para su retoque.

#### 5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla para especificar el punto de inicio de la toma V.



# 6. Desplace hacia atrás el punto de inicio tanto como sea necesario y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla para especificar el punto final de la toma V.



### 🔲 Sugerencia 🛽

Para más información sobre cómo especificar la posición, vea la página 39 del manual de instrucciones del MRS-1044.

# 7. Del mismo modo, desplace hacia delante el punto final tanto como sea necesario y pulse la tecla [ENTER].

Pulse la tecla PLAY [▶] de la sección de transporte del MRS-1044 para reproducir el rango que está entre los puntos de inicio y final especificados.

# Νοτα 🔘

El punto de inicio no podrá ser desplazado más hacia delante de su posición original y tampoco podrá colocar el punto final más hacia atrás de su posición original.

# 8. Cuando haya especificado el punto final, pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "TrTrim SURE?", para verificar el proceso de retoque.

### 🔲 Sugerencia 📗

Después de haber especificado el punto de inicio y final, seguirá teniendo disponibles los datos audio originales hasta que pulse la tecla [ENTER] en el paso 9. Pulse la tecla [EXIT] si quiere retroceder los pasos y hacer las correcciones que sean oportunas.

# 9. Para ejecutar el proceso de retoque, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

Cuando pulse [ENTER], serán anulados los datos que queden fuera del rango comprendido entre los puntos de inicio y final especificados Cuando la operación de retoque haya terminado, en pantalla aparecerá la indicación "COMPLETE".



# **Ν**ΟΤΑ

Cuando el punto inicial haya sido desplazado hacia atrás, la toma V completa pasa a quedar delante.

10. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

# Creación de un CD audio

Esta sección le explica cómo crear un CD audio grabando la pista master de un proyecto en un disco CD-R/CD-RW utilizando la unidad CD-R/RW.



Para crear un CD en el MRS-1044, necesitará una placa SCSI opcional SIB-01 y una unidad externa SCSI CD-R/RW .

# Grabación de datos audio

Cuando grabe datos audio en un disco CD-R/CD-RW, se utilizará como fuente la toma V activa elegida de la pista master de cada proyecto. Por ello primero debe volcar todo el proyecto en la pista master. (para más información sobre el proceso de volcado, vea la pagina 11.)

Hay dos maneras de grabar datos audio en un disco CD-R/CD-RW.

#### Grabación por proyecto

Este método implica elegir un único proyecto y grabar la pista master de ese proyecto en el disco. Cuando utilice este método, hasta que no haya sido finalizado el disco CD-R/CD-RW, podrá cargar otro proyecto y añadir datos audio posteriormente.

#### Grabación por album

Este método implica primero la creación de una lista para el CD audio (a la que se llama "album") que contenga información sobre las pistas master de varios proyectos que vayan a ser incluidos. Entonces el CD se graba en un único proceso y es finalizado de forma automática para que no puedan ser añadidos más datos audio posteriormente

#### 🛯 Sugerencia 🗖

La "finalización" de un CD audio hace referencia al proceso de convertirlo en reproducible en un lector de CDs ordinario. Después de haber sido finalizado, no podrá introducir más datos en un disco CD-R/CD-RW.

## 🔵 Νοτά 🔘

- Los datos de forma de onda de la toma V elegida de la pista master son grabados tal como son en el CD audio.
   Tenga en cuenta que el ajuste del fader MASTER no produce ningún efecto sobre los datos grabados.
- No podrá especificar solo una parte de la pista master para grabarla. Si fuese necesario, utilice la función de retoque (p. 12) para suprimir las secciones innecesarias antes y después de la parte sobre la que quiera trabajar.

# Acerca de los discos CD-R/CD-RW

Cuando esté creando un CD en la serie MRS-1044, podrá utilizar tanto discos CD-R como discos CD-RW. Las características de estos dos tipos de discos son las siguientes:

#### • CD-R

Este tipo de discos solo le permite grabar o añadir datos una única vez. Después de grabar el discos, no podrá modificar ni regrabar datos. Los discos CD-R tienen una capacidad de 650 MB o 700 MB. Para grabar datos audio en un disco, necesitará un CD-R virgen Hasta que un disco no haya sido finalizado, podrá seguir añadiendo en él más datos audio

#### • CD-RW

Este tipo de discos le permite grabar, añadir y eliminar datos Los discos CD-RW también tienen una capacidad de 650 o de 750 MB

Para grabar datos audio en un disco, necesitará un CD-RW virgen o que haya sido totalmente borrado. (Para más información sobre cómo borrar un CD-RW, vea la pagina 18). Hasta que un disco no haya sido finalizado, podra seguir grabando en él más datos audio.

Un CD audio creado en un disco CD-RW no podrá ser reproducido en un reproductor normal de CDs.

# Grabación de datos audio por proyecto

Puede elegir un proyecto y grabar el contenido de su pista master en un disco CD-R/CD-RW.



Compruebe que la unidad CD-R/RW esté conectada al SIB-01 y encendida.

# 1. Compruebe que ha introducido un disco adecuado en la unidad CD-R/RW.

Para grabar nuevos datos audio utilice un CD-R/CD-RW virgen o un disco CD-RW que haya sido totalmente borrado.

Creación de un CD audic

Para añadir datos audio, utilice un CD-R/CD-RW que no haya sido finalizado.

#### 2. Elija el proyecto a utilizar como fuente de grabación.

Compruebe que ha elegido una toma V grabada para la pista master de ese proyecto. Si fuese necesario, utilice la función de retoque para suprimir las secciones innecesarias antes y después de la parte elegida de la toma V.

#### 3. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY]

En pantalla aparecerá la indicación "PROYECT".

- Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "UTILITY CD-R/RW" y después pulse la tecla [ENTER].
  - Si no aparece el menú anterior es porque la MRS-1044 no ha reconocido correctamente la unidad CD-R/RW. Compruebe que la unidad esté encendida y que esté activada la conexión SCSI.

#### Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "CD-R/RW BURN CD" y pulse la tecla [ENTER].

En la parte inferior de la pantalla aparecerá la duración de las tomas V de la fuente en horas(H), minutos (M), segundos (S) y milisegundos (MS).



#### Para verificar la capacidad de grabación que queda en el disco, pulse la tecla de cursor [▼].

La parte inferior de la pantalla pasará a indicarle la capacidad de grabación disponible en el disco. Pulse la tecla de cursor  $[\blacktriangle]$  para volver a la pantalla anterior.



 Para escuchar la pista master de la fuente, pulse la tecla PLAY [►]. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

#### 8. Pulse dos veces la tecla [ENTER].

La indicación que aparecerá en pantalla pasará a ser esta:

Número de pistas a grabar en el disco



#### 9. Para que empiece la grabación, pulse la tecla [ENTER].

Empezará la grabación del CD-R/CD-RW. Durante el proceso de grabación, en pantalla aparecerá la indicación "wait". En la parte inferior de la pantalla, podrá seguir el progreso de la operación de grabación.

Cuando el proceso de grabación haya terminado, en pantalla aparecerá la indicación "COMPLETE".

### 🛛 Sugerencia 🚺

- Si en lugar de pulsar la tecla [EXIT] pulsa [ENTER], la pantalla volverá a quedar como en el paso anterior.
- Sera elegida automáticamente la velocidad de grabación más rápida que acepte esa unidad CD-R/RW.

#### 10. Cuando haya terminado la grabación, pulse [EXIT].

El sistema volverá al paso 5. Para añadir más datos audio, escoja el proyecto con los datos de la fuente elegida y repita los pasos anteriores.

# 🛛 Νοτα 🔘

- Cuando coloque una nueva pista, se creará automáticamente una pausa de 2 segundos.
- Hasta que el disco CD-R/CD-RW no haya sido finalizado, el disco no podrá ser reproducido en un lector normal de CDs. (Para más información sobre cómo poder escuchar un disco CD-R/CD-RW no finalizado, vea el siguiente apartado).
- Para terminar el proceso de grabación y volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

### Reproducción de un CD de audio

Para reproducir un CD audio introducido en la unidad CD-R/RW, haga lo siguiente. También puede utilizar este método para escuchar un disco CD-R/CD-RW en el que haya grabado datos audio.

## 🔵 Νοτα 🔘

Un disco CD-R/CD-RW no podrá ser reproducido de ninguna otra manera.



Compruebe que la unidad CD-R/RW esté conectada al SIB-01 y encendida.

- Compruebe que ha introducido un disco adecuado en la unidad CD-R/RW.
- 2. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY]
- Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "UTILITY CD-R/RW" y después pulse la tecla [ENTER].
- Si no apareciera el menú anterior, la MRS-1044 no habríia reconocido correctamente la unidad CD-R/RW. Compruebe que la unidad esté encendida y que la conexion SCSI esté activada.
- Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "CD-R/RW PLAYER" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la siguiente información:



#### (1) Número de pista

Indica el número de la pista en el disco CD audio o CD-R/CD-RW.

#### (2) Método de reproducción

Indica el metodo de reproducción de CDs audio elegido

en esos momentos. "D" hace referencia a una reproducción digital y "A" a una analógica.

#### (3) Estado de finalización

Cuando aquí aparezca un símbolo "\*" el disco CD-R/CD-RW no estará finalizado.

#### (4) Posición activa

La posición de la pista activa será indicada en horas (H), minutos (M) y segundos (S).

# 5. Utilice la tecla FF [▶>] y REW [◄] para elegir la pista que quiera reproducir.

Mientras aparezca la indicacion anterior, podrá utilizar las teclas FF [▶] y REW [◀] para elegir la pista en el CD.

La tecla FF  $[\blacktriangleright]$  elige la siguiente pista y la tecla REW  $[\blacktriangleleft]$  la pista anterior.

#### Utilice las teclas de cursor [▼]/[▲] para elegir el método de reproducción (solo en el MRS-1044).

En el MRS-1044, cada pulsación de las teclas de cursor [▼]/[▲] le permite cambiar entre los dos siguientes métodos:

#### • D (reproducción digital)

La señal audio digital del CD es leída en el MRS-1044 y emitida a través de las tomas [OUTPUT] del panel trasero (DIGITAL, PHONES, MASTER L/R). (Ajustes por defecto)

#### • A (reproducción analógica)

La señal audio del CD es reproducida a través de las salidas de línea y de auriculares de la unidad CD-R/RW.

_	_	
=		
-	/	~
	Ц.	ര
		~
		9

En el MRS-1044CD solo podrá realizar reproducciones digitales. Tenga en cuenta que la salida de reproducción del CD quedará anulada si elige "A" (reproducción analógica).

#### Para controlar la reproducción/parada del CD, utilice las teclas de la sección de transporte de la serie MRS-1044.

Mientras aparezca la indicación anterior, las teclas de la sección de transporte de la serie MRS-1044 funcionarán de este modo:

#### • Tecla PLAY [►]

Reproduce las pistas elegidas. Si pulsa esta tecla durante la reproducción analógica el sistema entrará en el modo de pausa.

#### Tecla STOP [■]

Detiene la reproducción y el sistema vuelve al principio de la pista activa.

#### ● Tecla FF [▶>]

Detiene la reproducción y el sistema salta al principio de la pista siguiente.

#### • Tecla REW [44]

Detiene la reproducción y el sistema salta al principio de la pista anterior.

Durante la reproducción de un CD audio, los ajustes del fader (salvo el del fader MASTER), EQ, reverb, chorus y panorama no tendrán ningún efecto.



Cuando elija "A" (reproducción analógica como método de reproducción, el fader MASTER estará inactivo. Mientras esté en marcha el proceso de reproducción, no podrá cambiar entre los métodos de reproducción analógico y digital.

8. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

# Finalización de un disco CD-R/CD-RW

"Finalizar" un disco CD-R/CD-RW en el que haya grabado datos hace referencia al proceso de convertirlo en reproducible en un reproductor normal de CDs.

## 🔵 Νοτα 🔘

Después de que un disco CD-R/CD-RW haya sido finalizado, no podrá incluir más pistas. Realice con cuidado los siguientes pasos.



Compruebe que la unidad CD-R/RW esté encendida y conectada al SIB-01.

- Compruebe que ha introducido un disco CD-R/CD-RW finalizado en la unidad CD-R/RW.
- 2. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].
- Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "UTILITY CD-R/RW" y después pulse la tecla [ENTER].



Si no apareciera el menú anterior es porque la MRS-1044 no habría reconocido correctamente la unidad CD-R/RW. Compruebe que la unidad esté encendida y que la conexion SCSI esté activada.

#### Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "CD-R/RW FINALIZE" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la siguiente información:



#### (1) Pistas totales

Le indica el número total de pistas en el disco CD-R/CD-RW.

#### (2) Tiempo de reproducción

Indica el tiempo total de reproducción de todas las pistas en el disco CD-R/CD-RW (incluyendo las pausas) en horas (H) minutos (M) y segundos (S).

#### 5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla apareceráa la indicación "FINALIZ SURE?".

#### 6. Para que se realice el proceso de finalización, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Empezará el proceso de finalización. Durante dicho proceso, en pantalla aparecerá la indicación "FINALIZ wait...".

Cuando haya terminado el proceso de finalización, en pantalla aparecerá "FINALIZ COMPLETE".

El disco CD-R/CD-RW podrá ser reproducido ahora en un reproductor normal de CDs. Pero ya no podrá incluir más pistas.

# 🛛 Sugerencia 🚺

Al borrar el disco completo, podrá volver a usar el disco CD-RW tras su finalización. Vea la explicación de la siguiente sección.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT]

### Borrado de un disco CD-RW

Puede borrar toda la información contenida en un disco CD-RW (datos audio o datos de volcado), convirtiéndolo en un disco virgen.



Compruebe que la unidad CD-R/CD-RW esté conectada al SIB-01 y encendida.

- 1. Compruebe que ha introducido un disco CD-R/CD-RW en la unidad CD-R/RW.
- 2. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY]
- 3. Utilice las teclas de cursor [◄]/[▶] para que en pantalla aparezca "UTILITY CD-R/RW" y despus pulse la tecla [ENTER].
  - Si no apareciera el menú anterior es porque la MRS-1044 no habría reconocido correctamente la unidad CD-R/RW. Compruebe que la unidad esté encendida y que esté activada la conexión SCSI.

#### Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "CD-R/RW CDRW ERS" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "CdrwErs NORMAL".

CdrwErs NORMAL	
-------------------	--

 Utilice las teclas de cursor [♥]/[▲] para elegir uno de los dos siguientes métodos de borrado de CD-RW.

#### • NORMAL (ajuste por defecto)

Será borrada la información que haya en todas las zonas del disco. Este método de borrado dura más tiempo que el RAPIDO, pero es más fiable. Le recomendamos que utilice este método (el tiempo máximo requerido para un disco de 650 MB es de 74 minutos y para uno de 700 MB 80 minutos).

#### RAPIDO

Solo es borrada en el CD-RW la información de pista. La operación dura unos pocos minutos.

#### 6. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "CdrwErs SURE?".

# 7. Para que se lleve a cabo el proceso de borrado, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Empezará el proceso de borrado. Durante dicho proceso, en pantalla aparecerá la indicación "CdrwErs wait...". Cuando haya terminado el proceso de borrado, en pantalla aparecerá "CdrwErs COMPLETE".

8. Para volver a la pantalla pricipal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

### Grabación de datos audio por album

Este método supone crear una lista para el CD audio (llamada "album") que contiene información acerca de las pistas master de los distintos proyectos que vayan a ser incluidos. El disco CD-R/CD-RW es entonces grabado en una operación.

Compruebe que la unidad CD-R/CD-RW esté conectada al SIB-01 y encendida.

# 1. Compruebe que ha introducido un disco adecuado en la unidad CD-R/RW.

Para grabar nuevos datos audio utilice un CD-R/CD-RW virgen o un disco CD-RW que haya sido totalmente borrado. Para añadir datos audio, utilice un CD-R/CD-RW que no haya sido finalizado.

# 2. Asegúrese de haber elegido las tomas V correctas para las pistas master de los proyectos que vaya a grabar.

Cuando grabe datos audio como album, las tomas V elegidas de las pistas master de todos los proyectos seleccionados serán utilizadas como material fuente.

### 🜑 Νοτα 🔘

Cuando elija una toma V no grabada para una pista master, ese proyecto no podrá ser seleccionado como fuente de grabación.

3. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].

En pantalla aparecerá la indicación "PROYECT".

 Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "UTILITY CD-R/RW" y después pulse la tecla [ENTER].



Si no apareciera el menú anterior, la MRS-1044 no habría reconocido correctamente la unidad CD-R/RW Compruebe que la unidad esté encendida y que esté activada la conexión SCSI.

 Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "CD-R/RW ALBUM" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla de selección de proyectos a incluir en el album.



Esta pantalla le indica que no hay ningún proyecto seleccionado.

# 6. Gire el dial para elegir el proyecto que vaya a colocar en la pista 1 del album y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla pasará a mostrar lo siguiente:



### (1)Número de proyecto

#### (2) Nombre del proyecto

Muestra el nombre y el número del proyecto que se vaya a utilizar como fuente de grabación.

#### (3) Número de pista

Muestra el número de la pista del disco CD-R/CD-RW que va a utilizar como destino de la grabación.

#### (4) Duración de la pista master

Le indica la longitud de la toma V elegida de la pista master en el proyecto anterior.



Solo se verán los proyectos con una pista master para la cual se haya elegido una toma V grabada. Si no aparece el nombre del proyecto que quiera elegir, compruebe si eligió una toma V grabada para su pista master.

7. Cuando haya escogido el proyecto para la pista 1, utilice la tecla de cursor [►] para desplazarse a la pista 2.

En pantalla aparecerá lo siguiente:



Esta pantalla le indicará que en esos momento no hay ningún proyecto seleccionado para la pista 2 y siguientes.

8. Utilice el dial para elegir el proyecto que vaya a usar en la pista 2 del album.



# 9. Del mismo modo, seleccione los proyectos para las pistas 3 y siguientes.

El máximo número de pistas disponibles es 99, suponiendo que haya suficiente espacio libre en el disco.

#### • Para revisar la capacidad del disco

Pulse la tecla  $[\mathbf{\nabla}]$ . En la parte inferior de la pantalla aparecerá el tiempo disponible en el disco. Para volver a la pantalla anterior, pulse la tecla  $[\mathbf{\Delta}]$ .

#### Para escuchar la pista audio

Pulse la tecla PLAY [▶]. En pantalla aparecerá la pista master del proyecto. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

Creación de un CD audic

#### • Para cambiar los proyectos de un album

Utilice las teclas de cursor  $[\blacktriangleleft]/[\blacktriangleright]$  para elegir el número de pista en la que quiera cambiar el proyecto y utilice el dial para escoger otro proyecto.

#### • Para borrar un proyecto en un album

Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para elegir el número de pista cuyo proyecto quiera borrar y pulse la tecla [EDIT]. En pantalla aparecerá la indicación "DELETE SURE?".



Para borrar el proyecto de la lista del album, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT] Cuando borre un proyecto, las pistas siguientes serán desplazadas una posición.

BORRADO ↓				
Pista01	Pista02	Pista03	Pista05	FIN DEL
Proy001	Proy015	Proy003	Proy023	Proy
<u>~</u>				
Pista01	Pista02	Pista05	FIN DEL	
Proy001	Proy015	Proy023	Proy	

#### • Para borrar todos los proyectos de un album

En la pantalla para borrar un proyecto en una pista, pulse la tecla [EDIT] y después la de cursor  $[\mathbf{\nabla}]$ . En pantalla aparecerá el mensaje "ALL DEL SURE?".



Para borrar todos los proyectos de la lista del album, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].

# 10. Cuando ya haya grabado todos los proyectos que quiera en el album, pulse dos veces la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá lo siguiente:

Número total de pistas con proyectos



# 11. Para que se lleve a cabo el proceso de grabación, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Empezará la grabación del disco CD-R/CD-RW y aparecerá la siguiente pantalla. La parte inferior de la pantalla le indica el progreso de la operación de grabación.



Cuando haya terminado el proceso de grabación, el disco será expulsado y en pantalla verá "ALBUM NEXT?".

#### 12. Si quiere grabar otro disco, pulse la tecla [ENTER] Para terminar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

La pantalla volverá a la situación en la que estaba en el paso 4.

13. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

# Restauración/copia de seguridad de proyectos

Esta sección le explica cómo realizar copias de seguridad/restaurar proyectos de la serie MRS-1044 en un disco CD-R/CD-RW, en otro tipo de dispositivos o en un disco duro externo.

# Grabación de proyectos individuales en unidades exteriores (copia por proyecto)

Puede copiar un determinado proyecto en la unidad CD-R/RW o en una unidad SCSI para realizar una copia de seguridad Los tipos de unidades que puede utilizar son los siguientes:

- Unidad interna CD-R/RW(sólo para el MRS-1044CD)
- Unidad externa CD-R/RW (sólo para el MRS-1044)
- Unidad MO (Magneto-óptico) (128 MB, 230 MB, 540 MB)
- Unidad ZIP (100 MB, 250 MB)
- Disco duro (2.1 80 GB)

Dependiendo del tipo de unidad que utilice para el volcado de datos, puede que tenga que partir un proyecto grande en varios volúmenes, o podrá añadir datos de varios proyectos en un mismo volumen. La tabla que figura a continuación le muestra los diferentes métodos de volcado disponibles para distintas unidades.

	Incluir más datos	Copia/restauración en varios volúmenes
CD-R (*1)	No	Si
CD-RW (*2)	No	Si
MO (*3)	Si	Si
ZIP (*3)	Si	Si
Disco duro (*3)	Si	No

- \*1 Solo lo podrá realizar con un disco virgen
- \*2 Tendrá que utilizar un disco no formateado o un disco en el que haya borrado todos los datos.
- \*3 Solo podrá utilizar un disco formateado en un aparato de la serie MRS-1044. (Para más información sobre el proceso de formateo, vea la página 34). Aunque en la unidad ya haya grabado un volcado del aparato de la serie MRS-1044, podra grabar más si tiene suficiente espacio en el disco.

### 📕 Sugerencia 📗

Para ver una lista de las marcas y modelos de unidades compatibles, visite nuestra pagina web (http://www.zoom.co.jp).

- Cuando use una unidad SCSI externa como destino de la copia, compruebe que la unidad esté conectada a la unidad de la serie MRS-1044 y que esté encendida.
- Cuando utilice una unidad CD-R/RW, MO o ZIP para realizar la copia, asegúrese de haber introducido un disco adecuado.

- 3. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].
- 4. Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "UTILITY BACKUP" y pulse la tecla [ENTER].

# 🜑 Νοτα 🔘

Si no apareciera el menú anterior es porque la unidad de la serie MRS-1044 no habría reconocido correctamente la unidad SCSI. Compruebe que la unidad esté encendida y que el cable SCSI esté bien conectado.

#### Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca "BACKUP SAVE" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla de elección de proyecto para su copia de seguridad.



Si la unidad detecta que tiene conectada una unidad CD-R/RW y otro dispositivo SCSI, cuando pulse la tecla [ENTER] en el paso 5 aparecerá una pantalla de selección de destino de la copia.



Utilice las teclas de cursor [◀]/[▶] para elegir "CD-R/RW" (para realizar la copia en una unidad CD-R/RW) o "ExtDRV" (para realizar la copia en otra unidad SCSI) y pulse [ENTER].

# 6. Gire el dial para elegir un proyecto y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la capacidad de almacenamiento necesaria (en MB) para realizar una copia de seguridad de ese proyecto.



Dimensiones del proyecto (requeridas para la copia del proyecto)

# 🔵 Νοτά 🔘

Cuando la unidad de destino sea un disco duro y su capacidad sea inferior a las dimensiones del proyecto, no podrá realizar la copia de seguridad del mismo.

#### 7. Pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá el nombre del directorio que vaya usar en el proceso.



Nombre del directorio

El "directorio" (también llamado "carpeta") es una unidad jerárquica que es creada en la unidad en la que se realiza la copia de seguridad durante el transcurso de dicho proceso. Todos los datos del proyecto son grabados en ese directorio. Por defecto, el nombre del directorio es "PROJxxx" (donde xxx es el nombre del proyecto). Lo puede cambiar (podrá editar el carácter que esté parpadeando entonces).

#### Si fuese necesario, utilice las teclas de cursor [◄]/[►] y el dial para editar el nombre del directorio y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "SAVE SURE?".

# **Ν**οτα

Puede elegir los siguientes caracteres: Numéricos: 0 - 9 Letras: A - Z S mbolo: \_ (Subrayado)

Los siguientes pasos y operaciones varían dependiendo del tipo de unidad elegida como destino para la copia de seguridad.

#### Copia de seguridad en un disco duro

9. Para que se realice la copia de seguridad, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

Mientras se esté realizando la copia de seguridad, en pantalla aparecerá la indicación "SAVE wait...". Cuando la operación haya terminado, en pantalla se leerá "SAVE COMPLETE".

## 🜑 Νοτα 🔘

Si el disco duro se llenase antes de terminar de realizar la copia de seguridad, en pantalla aparecerá la indicación "SAVE FULL" y el proceso será abortado. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla anterior

10. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

#### Copia de seguridad en una unidad CD-R/RW

9. Para que se realice la copia de seguridad, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

Cuando se empiece a realizar la copia de seguridad, en pantalla aparecerá el número de disco y la indicación "wait..."



Cuando el tamaño del proyecto supere la capacidad del CD-R/CD-R, el disco será expulsado cuando se llene y en pantalla aparecerá un mensaje que le indicará que introduzca el siguiente disco CD-R/CD-RW.



#### 10. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca un nuevo disco CD-R/CD-RW y pulse la tecla [ENTER].

Continuará realizándose la copia de seguridad. En pantalla aparecerá el número del nuevo disco y la indicación "wait...".



Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT] para que en pantalla aparezca la indicación "CANCEL?" y después pulse [ENTER].

# 🜑 Νοτά 🔘

- Cuando tenga que realizar la copia de seguridad en varios volúmenes, anote el número del disco en la carcasa y en la etiqueta.
- Durante la restauración, introduzca los discos CD-R/CD-RW en el mismo orden que utilizó para realizar la copia de seguridad. Si no respeta este orden, no podrá restaurar los datos.

# 11. Repita los pasos anteriores hasta que haya realizado la copia de seguridad de todo el proyecto.

Cuando haya terminado el proceso, en pantalla aparecerá la indicación "SAVE COMPLETE".

12. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT]

#### Copia de seguridad en una unidad ZIP o MO

9. Para que se realice la copia de seguridad, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

Restauración/copia de seguridad de proyectos

Cuando se empiece a realizar la copia de seguridad, en pantalla aparecerá el número de disco y la indicación "wait..."



Cuando el tamaño del proyecto supere la capacidad del ZIP o MO, el disco será expulsado cuando se llene y en pantalla aparecerá un mensaje que le indicará que introduzca el siguiente disco ZIP o MO.

# 10. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca un nuevo disco ZIP o MO y pulse la tecla [ENTER].

Continuará realizándose la copia de seguridad. En pantalla aparecerá el número del nuevo disco y la indicación "wait...". Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT] para que en pantalla aparezca la indicación "CANCEL?" y después pulse la tecla [ENTER].

### **Ν**οτα

- Cuando tenga que realizar la copia de seguridad en varios volúmenes, anote el número del disco en la carcasa y en la etiqueta.
- Durante la restauración, debe introducir los discos ZIP o MO en el mismo orden que siguió al realizar la copia de seguridad. Si no respeta este orden, no podrá realizar la restauración.

#### 11. Repita los pasos anteriores hasta que haya realizado la copia de seguridad de todo el proyecto.

Cuando haya terminado el proceso, en pantalla aparecerá la indicación "SAVE COMPLETE".

12. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

### Grabación de todos los proyectos (copia de seguridad de todo el disco duro)

Puede copiar todo el contenido del disco duro de una unidad de la serie MRS-1044 en una unidad SCSI externa. Si un proyecto no cupiese en el disco (o en otro tipo de unidades), tendra que copiarlo en volúmenes independientes, cada uno de los cuales empezará en el número de proyecto más bajo.



## Ο ΝΟΤΑ 🔘

Cuando haga una copia de seguridad de todo el disco, en la unidad de destino para cada proyecto se creará un directorio llamado "PROJxxx" (donde xxx es el número del proyecto). Tenga cuidado porque cualquier directorio con el mismo nombre en la unidad de destino será sobregrabado

- 1. Cuando utilice una unidad SCSI externa como destino para la copia de seguridad, compruebe que la unidad esté encendida y conectada a la unidad de la serie MRS-1044.
- 2. Cuando utilice una unidad CD-R/RW, MO o dZIP, introduzca en ella un disco adecuado.
- 3. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].
- Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY BACKUP", y pulse la tecla [ENTER].
- Si no apareciera el menú anterior es porque el MRS-1044 no ha reconocido correctamente la unidad SCSI. Compruebe que esté encendida y que el cable SCSI esté bien conectado.

#### Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "BACKUP AllSave" y pulse la tecla [ENTER].

Si la unidad detecta que tiene conectada una unidad CD-R/RW y otra unidad SCSI, cuando pulse la tecla [ENTER] en el paso 5, aparecerá una pantalla para que elija el destino de la copia de seguridad.



6. Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para elegir entre "CD-R/RW"(copia en la unidad CD-R/RW) o "ExtDRV"

# copia de seguridad en otra unidad SCSI) y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá el espacio necesario (en MB) para hacer una copia de seguridad de todos los proyectos.



Capacidad necesaria para la copia de seguridad

### 🜑 Νοτα 🔘

Cuando la unidad de destino sea un disco duro y el espacio del mismo sea inferior a la capacidad indicada en esta pantalla, no podrá realizarse la copia de seguridad.

#### 7. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:



Las pantallas y los pasos que deberá realizar posteriormente variarán dependiendo del tipo de unidad que haya elegido como destino para la copia de seguridad.

#### Copia de seguridad en un disco duro

8. Para que se lleve a cabo el proceso de copia de seguridad, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Mientras esté realizándose la copia de seguridad, en pantalla aparecerá la indicación "AllSave wait...". Cuando haya terminado el proceso en pantalla se leerá "AllSave COMPLETE".

## **Ν**οτα

Si el disco duro se llenase antes de que termine de realizarse la copia de seguridad, en pantalla aparecerá la indicación "SAVE FULL" y el proceso será abortado. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla anterior

9. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

#### Copia de seguridad en una unidad CD-R/RW

8. Para que se lleve a cabo el proceso de copia de seguridad, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER], comenzará a realizarse la copia de seguridad desde el proyecto con el número más bajo y seguirá con los más altos. En pantalla aparecerá el número del proyecto activo y la indicación "wait...".



Número del proyecto que se esté grabando entonces

Cuando el tamaño de la copia de seguridad supere la capacidad del CD-R/CD-RW, el disco será expulsado cuando se llene y en pantalla aparecerá u mensaje que le indicará que introduzca el siguiente CD-R/CD-RW



Número del último proyecto grabado

El número que figura en la parte inferior derecha le indica el número de proyectos grabados en el disco.

9. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca un nuevo disco CD-R/CD-RW y pulse la tecla [ENTER].

Continuará realizándose la copia de seguridad. En pantalla aparecerá el número del nuevo disco y la indicación "wait...".



## 🔵 Νοτα 🔘

- Cuando tenga que realizar la copia de seguridad en varios volúmenes, anote el número del disco en la carcasa y en la etiqueta.
- Durante la restauración, debe introducir los discos en el mismo orden que siguió al realizar la copia de seguridad. Si no respeta este orden, no podrá realizar la restauración.
- Cuando haga una copia de seguridad de todo el disco duro, la restauración se hará por proyectos individuales.

# 10. Repita los pasos anteriores hasta que haya terminado de hacer las copias de seguridad de todos los proyectos.

Cuando haya terminado el proceso, en pantalla aparecerá la indicación "SAVE COMPLETE".

11. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

#### Copia de seguridad en una unidad ZIP o MO

8. Para que se lleve a cabo el proceso de copia de seguridad, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar la operación, pulse [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER], comenzará a realizarse la
copia de seguridad desde el proyecto con el número más bajo y seguirá con los más altos. En pantalla aparecerá el número del proyecto activo y la indicación "wait...".



Número del proyecto que este siendo grabado entonces

Cuando el tamaño de la copia de seguridad supere la del ZIP o MO, cuando se llene el disco este será expulsado y en pantalla aparecerá un mensaje que le pedirá que introduzca el siguiente disco.



Número del ultimo proyecto grabado

El número que aparece en la parte inferior derecha le indica el número de proyectos grabados en ese disco.

# 9. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca un nuevo disco y pulse la tecla [ENTER].

Continuará realizándose la copia de seguridad. En pantalla aparecerá el número del nuevo disco y la indicación "wait...".



## Ο ΝΟΤΑ 🔘

- Cuando tenga que realizar la copia de seguridad en varios volúmenes, anote el número del disco en la carcasa y en la etiqueta.
- Durante la restauración, debe introducir los discos en el mismo orden que siguió al realizar la copia de seguridad. Si no respeta este orden, no podra realizar la restauración.
- Cuando haga una copia de seguridad de todo el disco duro, la restauración se hará por proyectos individuales.

# 10. Repita los pasos anteriores hasta que termine de hacer las copias de seguridad de todos los proyectos.

Cuando haya terminado de realizarse la copia de seguridad en pantalla aparecerá la indicación "SAVE COMPLETE".

11. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

## Lectura de un proyecto grabado en unidades externas (restauración)

Puede volver a cargar en el disco duro de una unidad de la serie MRS-1044 cualquier proyecto grabado en una unidad SCSI.

Las pantallas y operaciones que debe realizar varían dependiendo del tipo de unidad que utilice como fuente para la restauración.

### Restauración desde una unidad CD-R/RW

Compruebe que la unidad CD-R/RW esté conectada al SIB-01 y encendida.

- 1. Compruebe que ha introducido un disco CD-R/CD-RW en la unidad CD-R/RW.
- 2. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY]
- 3. Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY BACKUP" y pulse la tecla [ENTER].

Si no apareciera el menú anterior es porque el MRS-1044 no ha reconocido correctamente la unidad CD-R/RW. Compruebe que la unidad SCSI esté encendida y que el cable SCSI esté bien conectado.

### Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "BACKUP LOAD" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá el mensaje "LOAD InsDisc1".

Si la unidad detecta que tiene conectada una unidad CD-R/RW y otra unidad SCSI, cuando pulse [ENTER] en el paso 4 aparecerá una pantalla para que escoja la fuente de restauración. Uilice las teclas de cursor [◄]/[►] para elegir "CD-R/RW".



 Introduzca el disco correcto según el método que haya seguido para crear la copia de seguridad y pulse la tecla [ENTER].

• Si ha creado la copia de seguridad por proyectos Introduzca el disco número 1.

#### • Si ha hecho una copia de todo el disco duro

Introduzca el disco que contenga el primer proyecto que tenga que ser restaurado.

## **Ν**οτα

Incluso aunque haya creado una copia de todo el disco duro, la restauración se realizará por proyectos independientes.

En pantalla aparecerá el nombre del proyecto a restaurar y el número del nuevo proyecto.



### 🔄 Sugerencia 🛛

Durante la restauración de un proyecto, la unidad de la serie MRS-1044 creará automáticamente un nuevo número de proyecto. Esto evitará que borre o sobregrabe por error algún proyecto del disco duro, incluso aunque coincida su nombre.

## 🔵 Νοτα 🔘

- Para modificar el disco fuente para la restauración, pulse la tecla [EXIT]. Cambie el disco y vuelva a ejecutar el paso 4.
- Cuando una copia de seguridad comprenda varios volúmenes, asegúrese de que el primer disco que introduzca sea el primer disco para ese proyecto. Si ha introducido otro disco, no aparecerá en pantalla el nombre del proyecto.

# 6. Si quiere comprobar el directorio fuente para la restauración, pulse la tecla de cursor [▼].

En pantalla aparecerá el nombre del directorio. Para volver a la pantalla anterior, pulse la tecla [▲].



Nombre del directorio

#### 7. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "LOAD SURE?", para verificar el proceso de restauración.

### 8. Para que se lleve a cabo el proceso, pulse la tecla [ENTER]. Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT].

Cuando empiece el proceso de restauración, en pantalla aparecerá la indicación "LOAD wait...".

Cuando una copia de seguridad abarque varios CD-R/ CD-RW, después de que haya sido leido el primer disco, aparecerá un mensaje indicándole que introduzca el siguiente disco



# 9. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca el siguiente disco CD-R/CD-RW y pulse [ENTER].

Continuará realizándose el proceso de restauración. En pantalla aparecerá el número del nuevo disco y la indicación "wait...".



Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT] para que en pantalla aparezca la indicación "CANCEL?" y pulse la tecla [ENTER].

## **Ν**οτα

Cuando una copia de seguridad comprenda varios volúmenes, asegúrese de introducir los discos en el mismo orden que siguió para crear la copia. Si no respeta este orden, no podrá realizar la restauración.

# 10. Repita los pasos anteriores hasta que haya grabado todo el proyecto.

Cuando haya terminado el proceso de restauración, en pantalla aparecerá la indicación "LOAD COMPLETE".

11. Para volver a la pantalla anterior, pulse varias veces la tecla [EXIT].

### Restauración en una unidad ZIP o MO

- 1. Compruebe que la unidad ZIP o MO esté conectada correctamente a la unidad de la serie MRS-1044.
- 2. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY]
- Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY BACKUP" y pulse la tecla [ENTER].

## **Ν**οτα

Si no apareciera el menú anterior es porque la unidad de la serie MRS-1044 no ha reconocido correctamente la unidad ZIP o MO. Compruebe que esté encendida la unidad y que esté bien conectado el cable SCSI.

 Utilice las teclas de cursor [◄]/[►] para que en pantalla aparezca la indicación "BACKUP LOAD" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "LOAD InsDisk1".

# LOAD InsDisk1



Si la unidad detecta que tiene conectadas tanto una unidad CD-R/RW como otra unidad SCSI, aparece una pantalla para elegir la fuente para la restauración cuando pulse la tecla [ENTER+ en el paso 4. Use las teclas de cursor [◄]/[▶] para elegir "ExtDRV" y pulse la tecla [ENTER].



### Introduzca el disco ZIP o MO (disco número 1) que contenga el proyecto en la unidad y pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerán el nombre del proyecto a restaurar y el nuevo número de proyecto.

Si quiere comprobar el directorio fuente para la restauración, pulse la tecla de cursor  $[\mathbf{\nabla}]$ .



## **Ν**οτα

- Si la copia de seguridad de un proyecto ocupa varios volúmenes asegúrese de que haya introducido el primer disco para ese proyecto. Si introduce otro disco, el nombre del proyecto no aparecerá en pantalla.
- Para cambiar el disco fuente para la restauración, pulse la tecla [EXIT] y repita el proceso desde el paso 4.

# 6. Gire el dial para elegir un proyecto fuente para la restauración y pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá la indicación "LOAD SURE?" para verificar este proceso de restauración

### 7. Para ejecutar este proceso, pulse la tecla [ENTER] Si quiere cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT] en lugar de la anterior.

Cuando comienza la restauración, en la pantalla aparece la indicación "LOAD wait...".

Cuando la copia del proyecto está dividida en varios discos ZIP o MO aparece un mensaje que le pide al usuario que introduzca el siguiente disco una vez que hayan sido leidos los datos del primero.



### 8. Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca el disco MO o ZIP siguiente, y pulse la tecla [ENTER].

La operación de restauración de reanudará. En la pantalla aparecerán el número del disco y la indicación "wait...".



Para cancelar la operación, pulse la tecla [EXIT] para que aparezca la indicación "CANCEL?" y pulse después la tecla [ENTER].

## Ο ΝΟΤΑ Ο

Cuando tenga una copia de seguridad que ocupe varios volúmenes asegúrese de introducir los discos en el mismo orden que durante la realización de la copia. En caso contrario no será posible la restauración.

# 9. Repita los pasos anteriores hasta que haya restaurado el proyecto completo.

Cuando haya terminado la operación de restauración, la indicación de la pantalla cambiará a "LOAD COMPLETE".

### 10. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

### Restauración desde un disco duro

- 1. Compruebe que el disco duro esté conectado correctamente a la unidad de la serie MRS-1044.
- 2. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].
- 3. Use las teclas de cursor [◄]/[►] para hacer que la pantalla cambie a "UTILITY BACKUP" y pulse después la tecla [ENTER].

## **Ν**οτα

Si no aparece el menú anterior, es que la serie MRS-1044 no reconoce correctamente el disco duro. Compruebe el estado de encendido/apagado de la unidad exterior y la conexión SCSI.

### Use las teclas de cursor [◄]/[►] para hacer que en pantalla aparezca "BACKUP LOAD" y pulse después la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá el nombre del proyecto a ser

restaurado y el nuevo número de proyecto. Si quiere comprobar el directorio fuente para la restauración, pulse la tecla de cursor  $[\mathbf{\nabla}]$ .



# 5. Gire el dial para elegir el proyecto fuente para la restauración y pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá la indicación "LOAD SURE?" para verificar este proceso de restauración.

6. Para ejecutar este proceso, pulse la tecla [ENTER]. Si quiere cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT] en lugar de la anterior.

Cuando comienza la restauración, en la pantalla aparece la indicación "LOAD wait....". Cuando haya terminado el proceso de restauración, la indicación de la pantalla cambiará a "LOAD COMPLETE".

7. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

## Borrado de los datos de copia

Puede eliminar los datos de copias de seguridad (directorios) de las unidades usadas para la copia (discos MO, ZIP o disco duro) si ya no necesita dichos datos.

🔵 Νοτα 🔘

Los datos almacenados en un disco CD-R/RW no pueden ser eliminados. En el caso de un disco CD-RW, es posible borrar de un solo golpe, para poderlo volver a usar después ( $\rightarrow$  p. 18).

1. Compruebe que la unidad SCSI esté conectada correctamente a la serie MRS-1044.

### 🜑 Νοτα 🔘

Una vez que haya eliminado un directorio de datos, no podrá restaurarlo. Tenga cuidado de no borrar por accidente un directorio que pueda necesitar.

- 2. Cuando esté usando una unidad MO o ZIP, asegúrese de que esté introducido el cartucho o disco correcto.
- 3. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/UTILITY].
- Use las teclas de cursor [◄]/[►] para hacer que la pantalla cambie a la indicación "UTILITY BACKUP" y pulse después

#### la tecla [ENTER].

## 🛛 Νοτά 🔘

Si no aparece el menú anterior, es que la serie MRS-1044 no reconoce correctamente la unidad SCSI. Compruebe el estado de encendido/apagado de la unidad exterior y la conexión SCSI.

5. Use las teclas de cursor [◄]/[►] para hacer que en pantalla aparezca "BACKUP DELETE" y pulse después la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá el nombre del proyecto a ser suprimido.



6. Gire el dial para elegir el proyecto a eliminar y pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá la indicación "DELETE SURE?", para verificar este proceso de borrado.

7. Para ejecutar este proceso de borrado, pulse la tecla [ENTER]. Si quiere cancelar el proceso, pulse la tecla [EXIT] en lugar de la anterior.

Cuando comienza el borrado, en la pantalla aparece la indicación "DELETE wait....".

Cuando haya terminado la operación de borrado, la indicación de la pantalla cambiará a "DELETE COMPLETE".

8. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

## **Ν**οτα

- Cuando quiera borrar datos que ocupen varios volúmenes, repita el proceso anterior para cada volumen que corresponda.
- Compruebe siempre el nombre del directorio, para asegurarse de que no va a eliminar por error otro proyecto.

# Formateo de una unidad de almacenamiento exterior

La serie MRS-1044 puede ejecutar el formateo de un disco duro o cartucho introducido en una unidad MO o ZIP. Esto es necesario siempre antes de usar por primera vez estos dispositivos.

## 🔵 Νοτα 🔘

Cuando ejecute el formateo, todos los datos presentes en dicho disco o cartucho se perderán y no podrá recuperarlos. Tenga cuidado de no formatear por accidente un disco que contenga datos que quiera conservar

- 1. Compruebe que la unidad SCSI esté conectada correctamente a la serie MRS-1044.
- 2. Cuando esté usando una unidad MO o ZIP, asegúrese de que tenga un cartucho adecuado introducido en ella.
- En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT/ UTILITY].
- Use las teclas de cursor [◄]/[►] para hacer que la pantalla indique "UTILITY BACKUP", y pulse después la tecla [ENTER].

## 🔵 Νοτα 🔘

Si no aparece el menú anterior, es que la serie MRS-1044 no reconoce correctamente la unidad SCSI. Compruebe el estado de encendido/apagado de la unidad exterior y la conexión SCSI.

### Use las teclas de cursor [◄]/[►] para hacer que la pantalla cambie a "UTILITY BACKUP" y pulse entonces la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá la indicación "FORMAT SURE?" para comprobar el proceso de formateo.

### 6. Para ejecutar el proceso de formateo, pulse la tecla [ENTER]. Si quiere cancelar el proceso, pulse en vez de la anterior la tecla [EXIT].

Cuando comienza el formateo, en pantalla aparece la la indicación "FORMAT wait..."

Cuando el formateo haya terminado, la indicación de la pantalla cambiará a "FORMAT COMPLETE".

# 7. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

# Reinicio del MRS-1044CD a los valores de fábrica



El modelo MRS-1044CD viene de fábrica con un CD-ROM marcado como "Recovery Disc". Esta sección le explica cómo usar este disco para reiniciar la unidad a los valores de fábrica

**¡Aviso!** Cuando reinicie el MRS-1044CD a los valores de fábrica, todos los proyectos que hayan sido creados por el usuario serán eliminados. Por tanto, antes de hacer esto realice una copia de seguridad de todos los datos de proyectos que quiera conservar

- 1. Compruebe que el MRS-1044CD esté encendido. Pulse el botón de expulsión del panel frontal para abrir la bandeja de la unidad CD-R/RW.
- 2. Coloque el CD-ROM "Recovery Disc" incluido con la unidad en la bandeja y empújela suavemente hacia dentro.

La bandeja de CD-R/RW se cerrará.

3. Apague el MRS-1044CD y después vuelvalo a encender.

Cuando encienda la unidad con el "Recovery Disc" dentro de la bandeja, se activa un modo especial llamado "modo CD-ROM".

Cuando acceda a este modo CD-ROM, en pantalla aparecerá "FacRcvr All Init"

**Q11** Trit.

#### 4. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá ahora "FacRcvr Sure?".

5. Para poner en marcha el proceso de reinicio a los datos de fábrica, pulse una vez mas la tecla [ENTER].

El proceso de reinicialización comenzará. Cuando haya terminado, en pantalla aparecerá el mensaje "FacRcvr Done".



6. Cuando haya terminado con este proceso de reinicialización, pulse el boton de expulsión, extraiga el disco "Recovery Disc" y apague el MRS-1044CD

Cuando vuelva a encender de nuevo la unidad, volverá a estar en el modo normal.

# Resolución de problemas

Si se encuentra con algún problema al usar la serie MRS-1044 o una unidad SCSI, compruebe primero los siguientes puntos:

### La serie MRS-1044 no reconoce la unidad SCSI

- · Compruebe si la placa SIB-01 está instalada correctamente
- Compruebe si el sistema de la serie MRS-1044 está actualizado a la versión 2.0.
- Compruebe si el cable SCSI está conectado correctamente y si la unidad SCSI está encendida.
- Compruebe si el ajuste de ID SCSI es el correcto
- Compruebe si ha instalado un terminador en la última unidad, o si el terminador interno ha sido ajustado a ON. En muy pocas ocasiones, el quitar el terminador puede mejorar la estabilidad del sistema.

### Los CD audio creados con la serie MRS-1044 no puede ser reproducidos por un lector normal de CD

- · Compruebe si el disco ha sido finalizado.
- Compruebe si el reproductor es un modelo muy antiguo En algunas unidades de hace años, los CD audio creados a partir de discos CD-R no se reproducen correctamente, incluso si el disco ha sido finalizado.

Los CD audio creados con discos CD-RW no se reproducirán en las unidades de CD normales.

### Los datos audio no pueden ser grabados en un disco CD-R/CD-RW

- Verifique si el disco no ha sido ya finalizado.
- No puede realizar una copia de seguridad
- Compruebe que el disco CD-R/CD-RW no contenga ya otros datos audio
- Verifique que el disco duro tenga capacidad suficiente.

### No puede restaurar una copia de seguridad que ocupe varios volúmenes

• ¿Ha introducido el disco correcto?

Cuando haya realizado la copia de seguridad por proyectos, introduzca el disco número 1. Cuando este disco haya haya sido leido, introduzca el disco que contenga el primer proyecto a restaurar.

### Mientras está usando el UIB-01, el indicador de acceso permanece iluminado

- Cuando tenga instalado el UIB-01 en el modelo MRS-1044CD y esté usando la unidad en el modo USB, el indicador de acceso de disco puede que permanezca continuamente iluminado. Esto no indica ningún problema, y puede usar el modo USB de forma normal.
- Cuando está tratando de ejecutar una orden, aparece uno de los mensajes siguientes

#### [mensajes relacionados con unidades MO, ZIP y discos duros]

 	NO DIR NSERT DISKxxx	El din Intro	rectorio duzca el	no ex l disco	iste nún	nero xxx
I	=ULL	No en el	queda disco d	espa uro.	cio	suficiente
5	NO DATA No existe ningún dato aplica SAME DIR Ya existe un directorio con		plicable con el			
		mism	10 nomb	ore		

#### [mensajes relacionados con la unidad CD-R/RW]

FULL	No queda espacio suficiente en el disco CD-R/CR-RW
INSERT DISCxxx	Introduzca el disco número xxx
NO AUDIO	Ha introducido un disco distinto a un
	CD en la unidad CD-R/RW.
NO DATA	No existe ningún dato aplicable
NO DISC ······	No ha insertado ningún disco en
	la unidad CD-R/CR-RW.
NotBLANK ·····	El disco CD-R/CR-RW no está
	en blanco.
NOT CD-R	El disco introducido en la unidad
	CD-R/CR-RW no es un disco
	CD-R/CR-RW

#### [mensajes relacionados con el MRS-104]

HDD FULL	El disco duro interno del
	MRS-1044 está lleno
PRJ FULL ······	No puede crear más proyectos en el
	disco duro interno del MRS-1044.

#### Lista de programas de efectos adicionales en el MRS-1044CD/MRS-1044 Versión 2.0

No.	PATCH NAME	Comentario				
15	WideDrms	Amplio efecto stereo para bateria, muy eficaz cuando se usa en la pista MRS 'DRUM'				
16	DanceDrm	Enfatiza el nivel global, y especialmente los graves, hasta el máximo				
17	Octaver	Añade octava inferior mezcla de control con el parámetro de balance de tono				
18	Percushn	Añade aire, presencia e imagen stereo, especialmente eficaz en las percusiones manuales				
19	MoreTone	Aisla y realza la banda de rango medio para un mayor tono en los instrumentos con un sonido 'plano'. Añade cuerpo en la guitarra ritmica distorsionada				
20	SnrSmack	Añade 'mordiente' en la pista de bateria es una buena forma de añadir presencia a la pista MRS 'DRUM'				
21	Shudder!	Este efecto especial es magnifico para pistas de tecno				
22	SwpPhase	Efecto de modulación de fase fuertemente resonante para muchos tipos de pistas.				
23	DirtyBiz	Añade una textura de distorsión controle el parámetro de velocidad de modulación de repique para un efecto afinado o no afinado				
24	Doubler	Añade una 'segunda voz' especialmente buena para las voces.				

## ALGORITMO LINE

### ■ ALGORITMO MASTERING

No.	PATCH NAME	Comentario
12	RockShow	Añade una sensación de directo a una mezcla rock
13	Exciter	Efecto de filtro de graves en el módulo compresor que suprime los super graves y añade distorsión en los medios y agudos
14	Clarify	Añade brillo de super agudos en cualquier mezcla, resaltando los detalles
15	VocalMax	Hace que las voces queden en un segundo plano, especialmente útil en música con muchas texturas
16	RaveRez	Efecto especial 'sumergido' que usa un filtro pasabandas de barrido



ZOOM CORPORATION NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115 Web Site: http://www.zoom.co.jp

Impreso en Japón MRS-1044CD - 5000-1