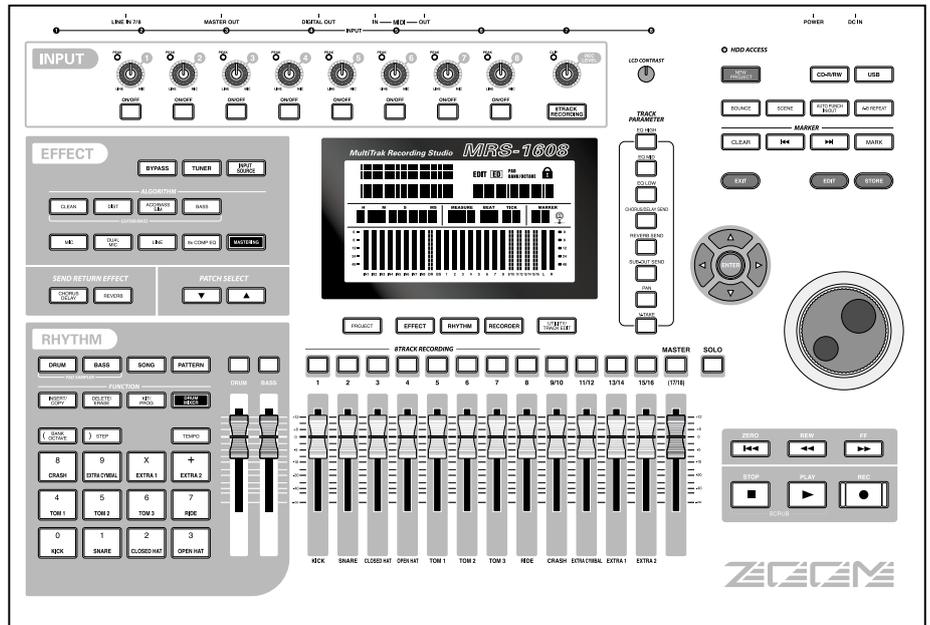


MultiTrak Recording Studio **MRS-1608**



Manual de instrucciones



© ZOOM Corporation

Está prohibida la reproducción total o parcial de este manual por cualquier sistema.

INSTRUCCIONES DE USO Y SEGURIDAD

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

En este manual se usan símbolos para resaltar las advertencias y precauciones que ha de tener en cuenta para evitar accidentes. El significado de estos símbolos es el siguiente:



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos extremadamente peligrosos. Si usted ignora lo indicado por este símbolo y maneja el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños serios e incluso la muerte.



Este símbolo indica que hay explicaciones acerca de aspectos sobre los que debe tener cuidado. Si usted ignora este símbolo y usa el aparato de forma incorrecta, pueden producirse daños en el aparato.

Lea y cumpla lo indicado en los siguientes puntos de seguridad para asegurarse un funcionamiento sin problemas con el MRS-1608.

• Alimentación



El MRS-608 recibe la corriente del adaptador CA que viene con el aparato. Para evitar averías y riesgos, no utilice ningún otro tipo de adaptador CA.

Cuando utilice el MRS-1608 en otra zona con un voltaje diferente, consulte con su distribuidor local ZOOM el tipo de adaptador CA que debe utilizar.

• Acerca de la conexión a toma de tierra



Dependiendo de las condiciones de su instalación, es posible que sienta una ligera descarga eléctrica al tocar alguna parte metálica del MRS-1608. Si quiere evitar esto, conecte a tierra la unidad uniéndolo con un cable al tornillo de tierra del panel trasero a una buena fuente de toma de tierra.

Para evitar el riesgo de accidentes, nunca utilice ninguna de las siguientes tomas de tierra:

- Tuberías de agua (riesgo de descargas)
- Tuberías de gas (riesgo de explosión)
- Cables de teléfono o eléctricos (riesgo de caída de rayos)

• Entorno



Evite utilizar el MRS-1608 en entornos en los que pueda quedar expuesto a:

- Temperaturas excesivas
- Altos niveles de humedad
- Niveles de polvo o arena muy elevados
- Vibraciones o golpes excesivos

• Manejo



Nunca coloque objetos que contengan líquidos, como jarrones, sobre el MRS-1608 ya que esto podría dar lugar a una descarga eléctrica.



El MRS-1608 es un instrumento de precisión. No aplique una fuerza excesiva sobre las teclas y controles. Tenga cuidado de que no se le caiga la unidad y de no someterla tampoco a golpes.

• Alteraciones



No abra nunca la carcasa del MRS-1608 ni trate de modificar este dado que eso puede producir daños en la unidad.

• Conexión de cables y conectores de entrada y salida



Antes de conectar y desconectar cables, apague siempre el MRS-1608 y todos los demás equipos. Antes de trasladar este aparato de un lugar a otro, apáguelo y desconecte todos los cables y el adaptador CA.

• Volumen



No utilice demasiado tiempo el MRS-1608 a un volumen excesivamente elevado ya que ello podría producirle daños auditivos.

• Unidad CD-R/RW



No mire nunca directamente al haz láser proyectado desde el cabezal óptico de la unidad CD-R/RW ya que esto podría dañar sus ojos.

Precauciones de uso

• Interferencias eléctricas

Por motivos de seguridad, el MRS-1608 ha sido diseñado para ofrecer la máxima protección frente a la emisión de radiaciones electromagnéticas desde el interior de la unidad, y protección de interferencias exteriores. No obstante, no debe colocar cerca del MRS-1266 aparatos que sean muy susceptibles a las interferencias o que emitan ondas electromagnéticas potentes, ya que la posibilidad de dichas interferencias nunca puede ser eliminada por completo.

Con cualquier tipo de unidad de control digital, incluyendo el MRS-1608, las interferencias electromagnéticas pueden producir errores y pueden dañar o destruir los datos. Tenga cuidado para reducir al mínimo este riesgo de daños.

• Limpieza

Utilice un trapo suave y seco para limpiar el MRS-1608. Si es necesario, humedezca ligeramente el trapo. No utilice nunca limpiadores abrasivos, ceras o disolventes (como el aguarrás o el alcohol de limpieza) dado que pueden dañar el acabado o la superficie.

• Copias de seguridad

Los datos del MRS-1608 pueden perderse debido a averías u operaciones incorrectas. Haga una copia de seguridad de sus datos para evitarse problemas.

• Derechos de autor (Copyright)

Excepto para uso personal, están prohibidas las grabaciones no autorizadas de fuentes con copyright (CDs, discos de vinilo, cintas, videoclips, material de broadcast, etc) . ZOOM Corporation no aceptará ninguna responsabilidad por las infracciones contra las leyes de copyright.

Tenga siempre a mano este manual para cualquier referencia en el futuro.

MIDI es una marca registrada de Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

El resto de marcas comerciales y marcas registradas son propiedad de sus dueños respectivos.

Todas las marcas comerciales y marcas registradas mencionadas en este manual solo se usan con fines de identificación y en ningún momento infringen la propiedad intelectual ni las leyes del copyright de sus dueños respectivos.

Índice

INSTRUCCIONES DE USO Y SEGURIDAD	2	(función de pinchado/despinchado)	39
Introducción	7	Uso del pinchado/despinchado manual	39
Introducción al MRS-1608	9	Uso del pinchado/despinchado automático	40
Grabadora	10	Grabación de varias pistas en una pista master	
Sección rítmica	10	(función de remezcla)	41
Mezclador	11	Acerca de la pista master	41
Efectos	11	Pasos para la remezcla de la pista master	41
Partes del MRS-1608	12	Reproducción de la pista master	41
Panel superior	12	Combinación de varias pistas en una o dos pistas	
Panel trasero	14	(función de volcado)	42
Panel frontal	14	Funcionamiento del volcado	42
Conexiones	15	Ajustes para el volcado	42
Instalación de la unidad CD-R/RW	17	Ejecución del volcado de grabación	43
Encendido/apagado	19	Grabación del sonido de batería/bajo	
Encendido	19	(grabación rítmica)	44
Apagado (desconexión)	19	Selección de la pista de batería/bajo como fuente de	
Escucha de una canción de demostración	20	grabación	44
Elección de la canción demo	20	Grabación	44
Reproducción de la demo	20	Grabación en 8 pistas simultáneamente	
¡A grabar!	21	(modos de grabación de 8 pistas)	45
Guía rápida	22	Acerca de la grabación de 8 pistas	45
Paso 1: Preparativos	22	Asignación de una señal de entrada a una pista	45
1.1 Creación de un nuevo proyecto	22	Función marcador	46
1.2 Selección del patrón rítmico a utilizar	23	Ajuste de una marca	46
Paso 2: Grabación de la primera pista	24	Localización de una marca	47
2.1 Ajuste de la sensibilidad de entrada	24	Borrado de una marca	47
2.2 Aplicación del efecto de inserción	25	Ajustes para la claqueta	48
2.3 Elección de una pista y grabación	26	Referencia [Edición de pistas]	49
Paso 3: Sobredoblaje	28	Edición de un rango de datos	49
3.1 Ajustes de la sensibilidad de entrada y del		Pasos básicos para edición de rango	49
efecto de inserción	28	Copia de un determinado rango de datos	50
3.2 Elección de una pista y grabación	28	Desplazamiento de un determinado rango de datos	51
Paso 4: Mezcla	29	Borrado de un determinado rango de datos	52
4.1 Desactivación de la entrada y de la sección de ritmos	29	Retoque de un determinado rango de datos	52
4.2 Ajuste del volumen, panorama stereo y EQ	29	Fundido de entrada/salida de un rango específico de	
4.3 Aplicación del efecto de envío/retorno	31	datos	53
4.4 Aplicación del efecto de inserción a una pista	32	Inversión de un rango específico de datos audio	54
Paso 5: Remezcla	33	Modificación de la duración de un rango específico de	
5.1 Uso del efecto de inserción de masterización	33	datos	54
5.2 Remezcla en la pista master	34	Compensación del tono de un determinado rango	55
Referencia [grabadora]	35	Generación de una armonía de 3 partes a partir de un	
Tomas V	35	determinado rango de datos audio	57
Acerca de las tomas-V	35	Generación de una armonía de 1 parte a partir de un	
Cambio de toma-V	35	determinado rango de datos audio	59
Asignación de nombres a las tomas-V	36	Edición utilizando tomas-V	61
Desplazamiento hasta un punto concreto de la		Pasos básicos de edición de tomas V	61
canción (función de localización)	37	Borrado de una toma-V	62
Reproducción del mismo pasaje de forma		Copia de una toma-V	62
repetitiva (función de repetición A-B)	37	Desplazamiento de una toma V	63
Búsqueda de una posición determinada		Intercambio de tomas V	63
(función de barrido/previsualización)	38	Importación de una toma V de otro proyecto	64
Uso del barrido/previsualización	38	Captura de pista e intercambio	65
Modificación de la dirección y duración del barrido	38	Captura de una pista	65
Re-grabación solo de una región determinada		Intercambio de los datos de pista y de los datos	
		capturados	66

Referencia [Bucle de frase]	67
¿Qué tipos de frases se pueden utilizar?	67
Carga de una frase musical	68
Pasos básicos para cargar una frase	68
Importación de una frase del proyecto activo	69
Importación de un fichero WAV/AIFF	70
Importación de una frase desde un proyecto distinto	71
Ajuste de los parámetros de las frases	71
Copia de una frase	73
Borrado de una frase	73
Grabación de un bucle de frase en una pista	73
Uso de la entrada FAST para el bucle de frase	74
Grabación de un bucle de frase en una pista	75
Referencia [Mezclador]	77
Acerca del mezclador	77
Asignación de señales de entrada a las pistas de grabación	78
Ajuste de la señal de cada pista (parámetros de pista)	80
Enlace de dos pistas (enlace stereo)	82
Asignación de una señal de entrada/pista a la toma SUB-OUT	82
Uso de la función solo	84
Grabación/carga de ajustes del mezclador (función de escena)	84
Grabación de una escena	84
Carga de una escena	85
Activación automática de escenas	85
Borrado de determinados parámetros de una escena	86
Referencia [Ritmo]	87
Acerca de la sección rítmica	87
Kits de batería y programas de bajo	87
Patrones rítmicos	88
Canción rítmica	88
Modo de patrón rítmico y modo de canción rítmica	88
Sincronización de la sección de grabador y de la sección rítmica	88
Reproducción de patrones rítmicos	89
Elección de un patrón rítmico	89
Modificación del tempo	89
Cambio de kit de batería / programa de bajo	90
Selección del sonido o escala para la reproducción con parches	91
Creación de un patrón rítmico original	93
Preparativos	93
Introducción en tiempo real de una secuencia de batería	94
Entrada en tiempo real de una secuencia de bajo	95
Introducción por pasos de una secuencia de batería	96
Entrada por pasos de la secuencia de bajo	98
Introducción de información de acorde de un patrón rítmico	100
Cambio del nivel de volumen de la secuencia de batería/bajo	101
Asignación de un nombre a un patrón rítmico	101
Edición de patrones rítmicos	102
Copia de un patrón rítmico	102
Borrado de un patrón rítmico	103
Creación de una canción rítmica	103
Selección de una canción rítmica	103
Introducción de información de patrón usando la entrada por pasos	104
Uso del método FAST para la introducción de información de patrón	106
Introducción de información de acorde	108
Introducción de otros datos	109
Reproducción de una canción rítmica	111
Edición de una canción rítmica	111
Copia de una región de compases específica	111
Trasposición de toda la canción rítmica	112
Copia de una canción rítmica	112
Borrado de la canción rítmica	113
Asignación de un nombre a una canción rítmica	113
Creación de su propio kit de batería	114
Cambio del sonido y de los ajustes para cada parche	114
Asignación de un nombre a un kit de batería	116
Copia de un kit de batería	116
Ajuste del volumen de cada parche con los faders	117
Importación de patrones y canciones rítmicas de otro proyecto	117
Edición de varios ajustes de la sección rítmica	118
Procedimiento básico	118
Modificación de la longitud del pre-conteo	119
Cambio de volumen del metrónomo	119
Ajuste de la sensibilidad de los parches	120
Comprobación de la cantidad de memoria libre	120
Intercambio de las posiciones de panorama izquierda/derecha	120
Referencia [Parche de Sampler]	121
Funcionamiento del parche de sampler	121
Material que puede importar al pool de muestreos	122
Importación de un muestreo	122
Pasos básicos para importar muestreos	122
Importación de una parte de una pista/toma V	123
Importación de un fichero WAV/AIFF	124
Ajuste de distintos parámetros de muestreo	125
Edición de muestreos	126
Copia de un muestreo	126
Borrado de un muestreo	127
Edición de un determinado rango de un muestreo	127
Creación de programas de sampler	128
Creación de un nuevo programa de sampler	128
Asignación de muestreos a los parches	129
Edición de un programa de sampler	131
Asignación de un nombre a un programa de sampler	131
Copia de un programa de sampler	131
Borrado de un programa de sampler	132
Uso de los parches para reproducir el parche de sampler	133
Reproducción de los sonidos del parche de sampler en un patrón rítmico	134
Grabación de una reproducción de parche de sampler en una pista audio	135
Importación de un programa de sampler desde otro proyecto	136
Referencia [Efectos]	138
Acerca de los efectos	138
Efecto de inserción	138
Efecto de envío/retorno	138
Uso del efecto de inserción	139
Acerca de los programas del efecto de inserción	139
Modificación de la posición de inserción del efecto de inserción	140
Elección del programa para el efecto de inserción	141
Edición del programa del efecto de inserción	142
Grabación/intercambio de programas de efectos de inserción	145
Edición del nombre de un programa del efecto de inserción	145

Aplicación del efecto de inserción solo a la señal del monitor	146
Uso del efecto de envío/retorno	147
Acerca de los programas de efectos de envío/retorno	147
Elección de un programa de efecto de envío/retorno	147
Edición de un programa de efecto de envío/retorno	147
Grabación/intercambio de programas de efecto de envío/retorno	148
Edición del nombre de un programa de efectos de envío/retorno	149
Importación de programas de otro proyecto	149
Referencia [Creación de un CD]	151
Acerca de la creación de un CD audio	151
Acerca de los discos CD-R/RW	151
Creación de un CD audio	152
Creación de un CD audio por proyecto	152
Creación de un CD audio por álbum	153
Uso de la función de marcador para separar pistas	155
Inclusión de una lista de reproducción en un álbum	156
Reproducción de un CD de audio	157
Finalización de un CD-R/RW	158
Borrado de un CD-RW	159
Carga de un CD de audio en un proyecto	160
Copia de seguridad y restauración	161
Grabación de un único proyecto en CD-R/RW	161
Grabación de todos los proyectos en CD-R/RW	162
Carga de un proyecto desde un disco CD-R/RW	163
Referencia [Proyectos]	165
Acerca de los proyectos	165
Operaciones de proyectos	165
Procedimiento básico	165
Carga de un proyecto	166
Creación de un nuevo proyecto	166
Comprobación del tamaño del proyecto/capacidad disponible en disco duro	167
Duplicación de un proyecto	167
Borrado de un proyecto	168
Edición del nombre de proyecto	168
Protección de un proyecto	169
Referencia [MIDI]	170
Acerca del MIDI	170
Qué puede hacer con el MIDI	170
Realización de ajustes relacionados con el MIDI	171
Procedimiento básico	171
Ajuste del canal MIDI del programa de bajo/kit de batería	171
Activación o desactivación de los mensajes de reloj de temporización	172
Activación on/off de los mensajes de puntero de posición de canción	172
Activación on/off de los mensajes de inicio/parada/continuación	172
Activación o desactivación de los mensajes de cambio de programa	173
Activación o desactivación de los mensajes de código de tiempo MIDI (MTC)	173
Uso del reproductor SMF	174
Lectura de un SMF en un proyecto	174
Selección de destino de salida SMF	175
Reproducción SMF	176
Referencia [Otras funciones]	177
Reproducción de varios proyectos de forma continua (reproducción en secuencia)	177
Creación de una lista de reproducción	177
Reproducción de lista de reproducción	178
Uso de la función de afinador	179
Uso del afinador cromático	179
Uso de otros tipos de afinador	180
Modificación de la función del pedal de disparo	181
Prevención de la copia digital de un disco o cinta master	182
Cambio del tipo de indicación del medidor de nivel	182
Uso de una tarjeta opcional para conectar esta unidad a un ordenador	183
Mantenimiento del disco duro	184
Proceso básico de mantenimiento	184
Comprobación/restauración de la integridad de los datos del disco duro interno (ScanDisk)	184
Reinicialización de los ficheros del sistema a los valores de fábrica (inicialización de fábrica)	185
Restauración del disco duro completo a los valores de fábrica (inicialización total)	185
Mantenimiento del disco duro usando el CD-ROM que viene con la unidad	186
Especificaciones técnicas	187
Resolución de problemas	188
Problemas durante la reproducción	188
Problemas durante la grabación	188
Problemas con los efectos	189
Problemas con la sección rítmica	189
Problemas con el MIDI	189
Problemas con la unidad CD-R/RW	190
Otros problemas	190
Apéndice	191
Parámetros de efectos	191
Efecto de inserción	191
Efecto de envío/retorno	201
Programas de efectos	202
Efectos de inserción	202
Efecto de envío/retorno	208
Patrones rítmicos	209
Kits de batería	211
Programas de bajo	211
Instrumentos	212
Tabla de números de nota MIDI	214
Frasas musicales	215
Contenido del disco duro del MRS-1608	217
Compatibilidad con la serie MRS	217
Implementación MIDI	218
Tabla de implementación MIDI	219
INDICE ALFABETICO	220

Introducción

¡Enhorabuena por elegir el **ZOOM MRS-1608 MultiTrak Recording Studio** (al que haremos referencia a partir de ahora como “**MRS-1608**”). El MRS-1608 es un magnífico aparato que le ofrece las siguientes características.

■ **Toda la funcionalidad necesaria para una completa producción musical**

El MRS-1608 le ofrece toda la funcionalidad necesaria para la producción profesional de música: grabadora de disco duro, caja de ritmos/bajos, sampler, mesa de mezclas digital, efectos, unidad CD-R/RW, etc. El MRS-1608 le permite desde crear pistas rítmicas hasta realizar una grabación multipistas, llevar a cabo remezclas o grabar un CD de audio.

■ **Grabadora de 16 pistas x 10 tomas**

La sección de la grabadora dispone de 16 pistas de audio (8 mono y 4 stereo) y una pista master stereo para la remezcla. Dado que cada pista contiene diez pistas virtuales (tomas-V), puede grabar varias tomas para las partes importantes como las voces o los solos de guitarra y después elegir la mejor de ellas. Dispone de una amplia gama de funciones especiales que incluyen la compresión/aplastamiento del tiempo y la compensación de tono.

■ **Configuración versátil de entrada/salida; puede grabar simultáneamente en ocho canales**

El MRS-1608 dispone de 3 tipos de entradas en el panel frontal y en el trasero que dan señal a un total de ocho canales. Puede conectar a la unidad una amplia gama de fuentes, incluyendo instrumentos de alta impedancia como guitarras y bajos, micrófonos dinámicos, micros de tipo condensador, así como sintetizadores y otros aparatos de nivel de línea.

En el modo operativo normal se eligen dos entradas para la grabación de las pistas audio, pero también dispone de un modo de grabación de 8 pistas que le permite grabar hasta 8 señales a la vez. Esta opción resulta perfecta para las multi-tomas de batería o para la grabación de todo un grupo.

En la sección de salida hay salidas stereo analógicas y digitales (ópticas) así como un conector STEREO SUB-OUT que puede llevar una mezcla independiente. Las posibles aplicaciones de este último conector incluyen la monitorización durante la grabación y su uso como una salida de envío para un efecto externo.

■ **La función de volcado le permite la grabación ping-pong de 16 pistas a la vez**

La función de volcado le permite la unión de varias pistas en una o dos pistas mediante la pulsación de unas pocas teclas. Puede reproducir 16 pistas, añadir el sonido de bajo y batería y volcar el resultado en dos tomas-V vacías.

Si escoge la pista master como destino de volcado, es posible realizar la remezcla interna sin gastar para ello ninguna de las pistas normales de audio.

■ Puede usar la sección rítmica para crear un ritmo guía o un acompañamiento

La sección rítmica le ofrece más de 400 tipos de patrones de acompañamiento desde su generador interno de sonidos de batería. También puede crear sus propios patrones con una entrada en tiempo real/por pasos. Puede utilizar los patrones como ritmo guía durante la grabación o también puede programarlos junto con acordes para crear el acompañamiento rítmico para una canción completa. Además de la entrada por pasos convencional, el MRS-1608 dispone de un innovador concepto llamado FAST, desarrollado por ZOOM, que le permite crear canciones rápidamente con varios patrones de repetición.

■ Función de bucle de frase para pegar material audio

Utilizando datos audio grabados o ficheros audio tomados desde un disco CD-ROM, puede crear "bucles de frases musicales" de redobles de batería o riffs de guitarra. La secuencia de reproducción y el contador de repetición de frases pueden ser programados con el método FAST y grabados en cualquier pista o toma-V como datos audio.

■ El parche de sampler le permite reproducir material audio con los parches

Puede asignar a los parches partes de una pista audio o de un fichero audio importado de un CD-ROM y reproducirlos como un grupo de percusión. Esto le resultará útil para añadir efectos de sonido a una canción o reproducir un patrón rítmico con un "toque" característico.

■ Sección de mezclador con posibilidad de automatización

El mezclador digital interno puede manejar la señal de reproducción desde las pistas de audio además de los canales de batería y bajo. Los ajustes de nivel, panorama stereo y ecualización de cada canal pueden ser grabados como "escenas" independientes. Una escena puede ser activada automáticamente en el punto que quiera en una canción.

■ Efectos versátiles

En lo referente a efectos internos, el MRS-1608 le ofrece un "efecto de inserción" que puede introducir en una determinada ruta de señal y un "efecto de envío/retorno" que se utiliza a través del bucle de envío/retorno del mezclador. Los efectos pueden ser utilizados de formas muy diversas, como para modificar el tono en tiempo real mientras graba una pista o durante la reproducción de una pista.

■ La unidad CD-R/RW le permite crear CDs audio o realizar volcados

El MRS-1608 con unidad CD-R/RW integrada le permite grabar en un disco CD-R/RW datos audio grabados en la pista master, para producir un CD audio. Esto le resultará útil para hacer copias de seguridad de datos que haya grabado.

La versión del MRS-1608 sin unidad CD-R/RW interna le permite conectar la unidad opcional CD-02, que le ofrece las mismas funciones que en el modelo integrado.

Para poder sacarle el máximo partido a las versátiles funciones del MRS-1608 y garantizarle un funcionamiento sin problemas del mismo, le recomendamos que lea atentamente este manual.

Conserve este manual junto con la tarjeta de garantía.

Introducción al MRS-1608

El MRS-1608 está dividido internamente en cinco secciones.

● Sección de grabadora

Graba y reproduce audio.

● Sección rítmica

Utiliza las fuentes internas de sonido de bajo y batería para reproducir ritmos.

● Sección de mezclador

Mezcla las señales de la sección de la grabadora y de la fuente de sonido de batería/bajo para su transmisión a través de los conectores de salida o para remezclarlas en las pistas master apropiadas.

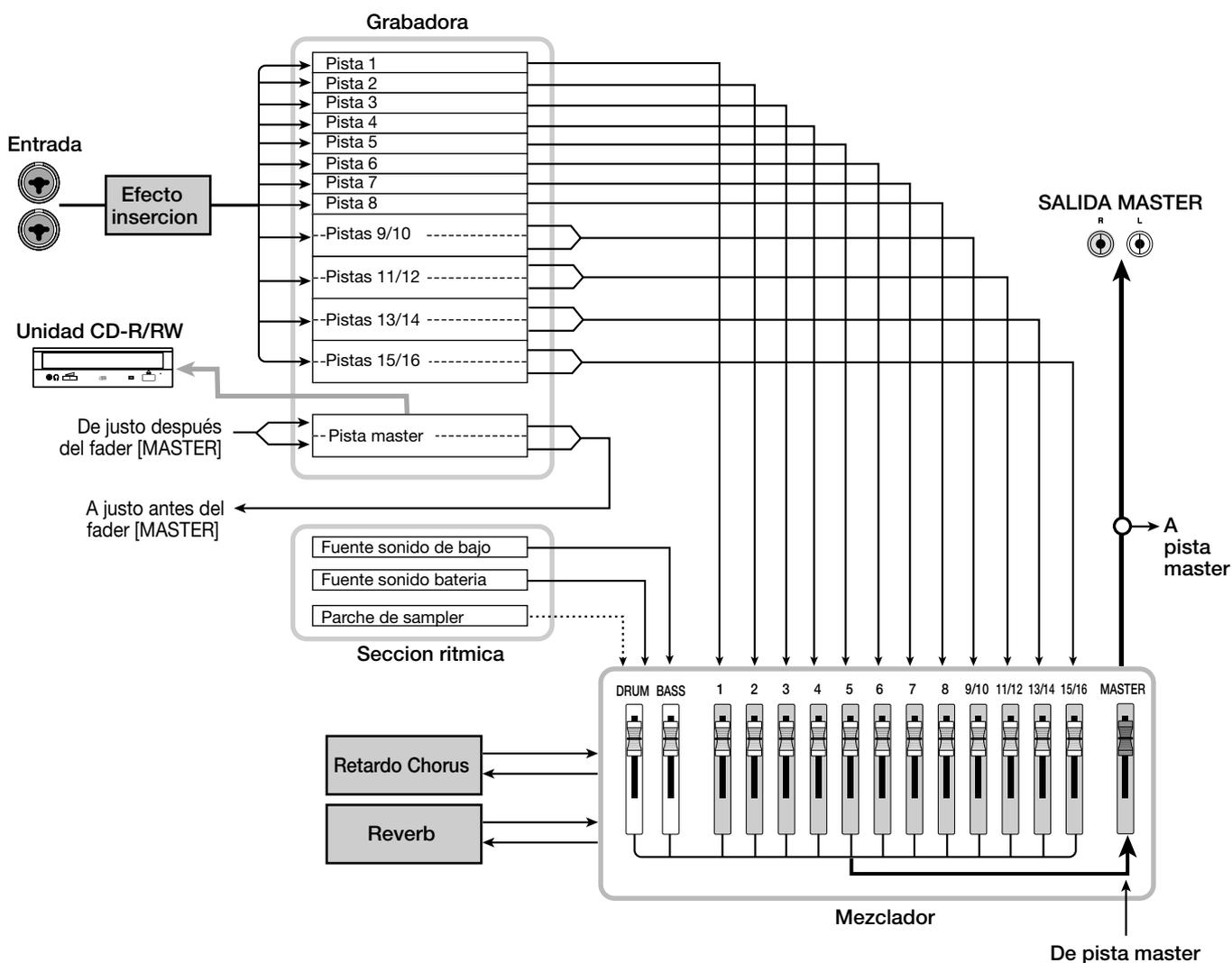
● Sección de efectos

Procesa señales de entrada, señales de reproducción de la grabadora o señales de la fuente de señal de batería/bajo para darle distintas características al sonido.

● Sección de unidad CD-R/RW

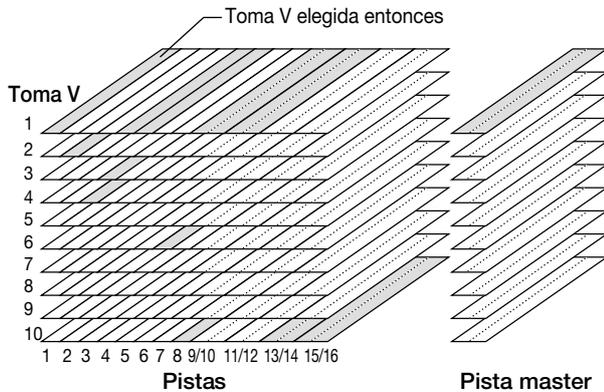
Le permite grabar un CD audio o hacer una copia de seguridad del material grabado. También se utiliza para importar material audio desde CDs y CD-ROMs.

El diagrama que aparece a continuación le muestra el flujo de señal en cada sección y las relaciones existentes entre las distintas secciones.



Grabadora

La sección de grabadora del MRS-1608 consta de 16 pistas audio: ocho pistas mono (pistas 1-8) y cuatro stereo (pistas 9/10-15/16). (Una "pista" es una sección independiente para la grabación de datos audio). Puede grabar hasta 8 pistas audio y reproducir hasta 16 a la vez. Cada una de las pistas dispone de diez pistas virtuales activables (denominadas "tomas-V"). En cada pista, puede elegir una toma-V para la grabación/reproducción.



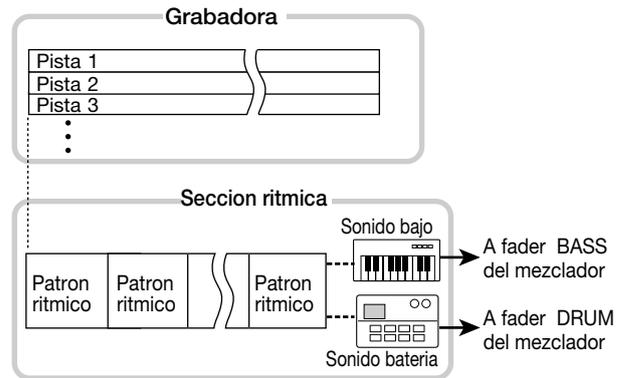
La sección de grabadora también dispone de un conjunto de pistas stereo que son independientes de las pistas ordinarias de grabación/reproducción 1-16. Son llamadas pistas master. Estas pistas master se utilizan para la remezcla y para almacenar el material utilizado para crear un CD audio.

Sección rítmica

El MRS-1608 dispone de una sección rítmica sincronizada con la grabadora. Esta sección está formada por 511 patrones de acompañamiento (llamados "patrones rítmicos") que son utilizados por el generador de sonido de batería/bajo interno. (El aparato sale de fábrica con unos 400 patrones prefijados). Puede usar estos patrones tal y como vienen, puede modificarlos parcialmente o puede crear patrones totalmente nuevos desde el principio.

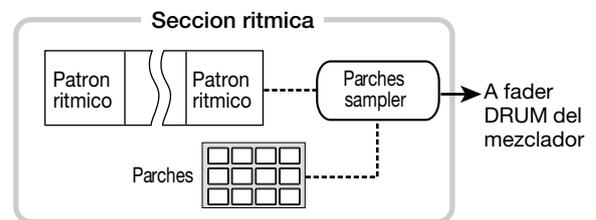
AVISO

Puede hacer sonar las fuentes de sonido de batería/bajo con los parches del panel superior o con un teclado MIDI.



Puede distribuir los patrones rítmicos en el orden de reproducción que quiera y puede programar los acordes y el tempo para crear el acompañamiento rítmico para una canción completa. (esto es lo que se conoce como "canción rítmica"). Puede crear hasta 10 canciones rítmicas, entre las cuales puede elegir una para la reproducción/edición.

La sección también puede ser reproducida usando el "parche de sampler" en lugar de las fuentes de sonido de batería/bajo. El parche de sampler utiliza partes de una pista de audio o de un fichero audio importado desde un CD-ROM y le permite reproducirlas con los parches o en un patrón/canción rítmica. Esto le permite incluir sonidos especiales en un patrón/canción rítmica para crear sus propios sonidos originales.



AVISO

Puede procesar el sonido de batería/bajo y el sonido de salida del parche de sampler con el efecto de inserción y grabarlo en una pista de la grabadora.

Mezclador

Las señales de las pistas audio 1 - 16 y los sonidos de batería y bajo (pista de batería/pista de bajo) son enviados a canales independientes del mezclador para el ajuste individual del volumen y tono y para la creación de una mezcla stereo.

Para cada pista, puede controlar de forma separada parámetros como el volumen, panorama stereo y la ecualización de 3 bandas.

Efectos

El MRS-1608 dispone de dos tipos de efectos: de inserción y de envío/retorno. Estos efectos, que pueden ser utilizados simultáneamente, tienen las siguientes características.

◆ Efecto de inserción

Puede introducir este efecto en cualquiera de los tres puntos siguientes de la ruta de señal.

- (1) Inmediatamente después de la toma de entrada
- (2) El canal que quiera del mezclador
- (3) Justo antes del fader [MASTER]

El valor por defecto es la posición (1) (inmediatamente después de la toma de entrada).

Cuando cambie este ajuste a (2), el efecto solo procesará una pista o sonido de batería/bajo.

Cuando ajuste este parámetro a (3), podrá procesar la mezcla stereo final. Este ajuste es el adecuado para procesar la señal de toda la canción durante la remezcla.

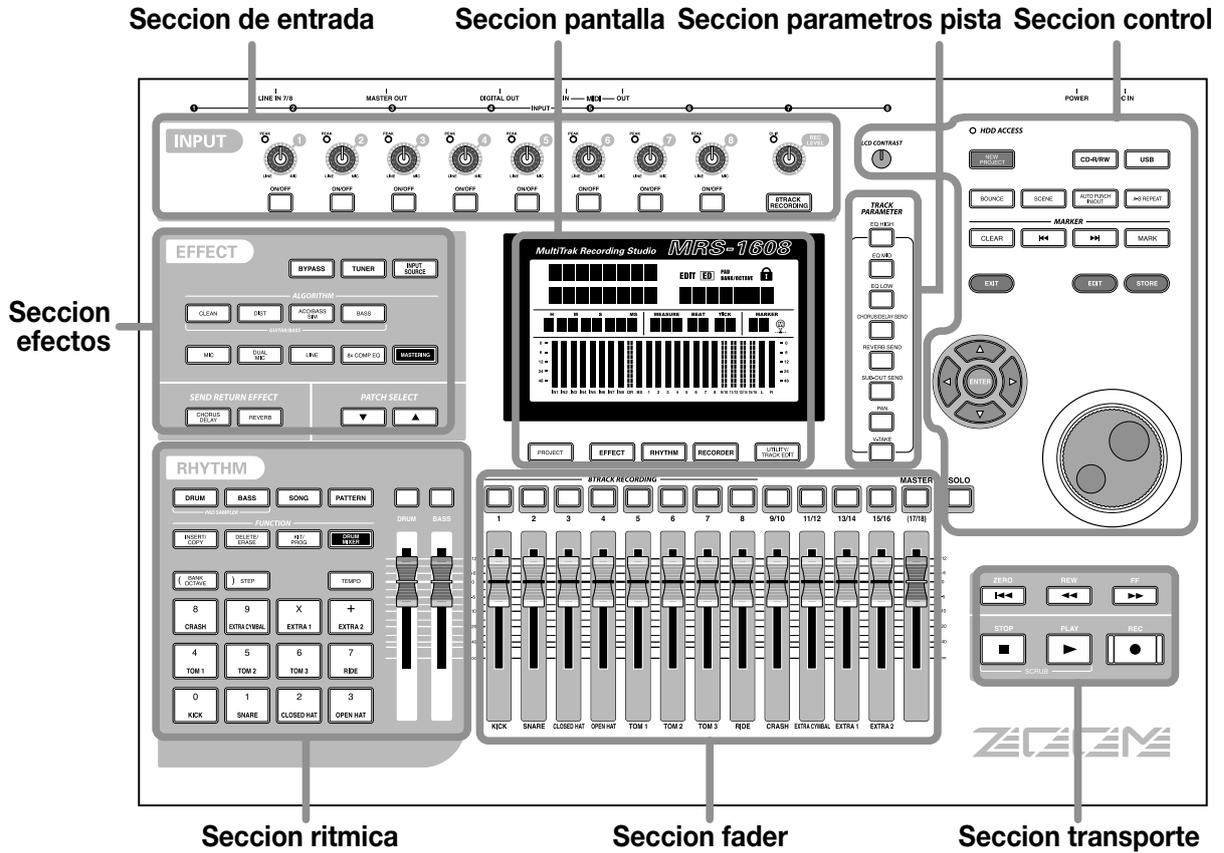
◆ Efecto de envío/retorno

Este efecto está conectado internamente al bucle de envío/retorno de la sección de mezclador. Hay dos tipos de efectos de envío/retorno: reverberación y chorus/retardo, que puede usar simultáneamente.

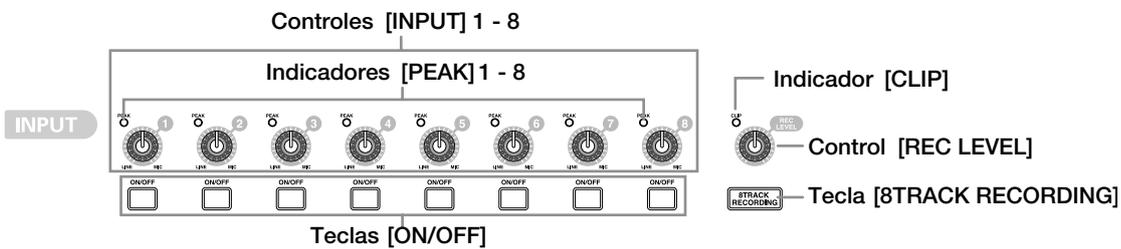
El nivel de envío de cada canal del mezclador ajusta la profundidad del efecto de envío/retorno. El aumentar el nivel de envío producirá un efecto reverb o chorus/retardo más profundo para ese canal.

Partes del MRS-1608

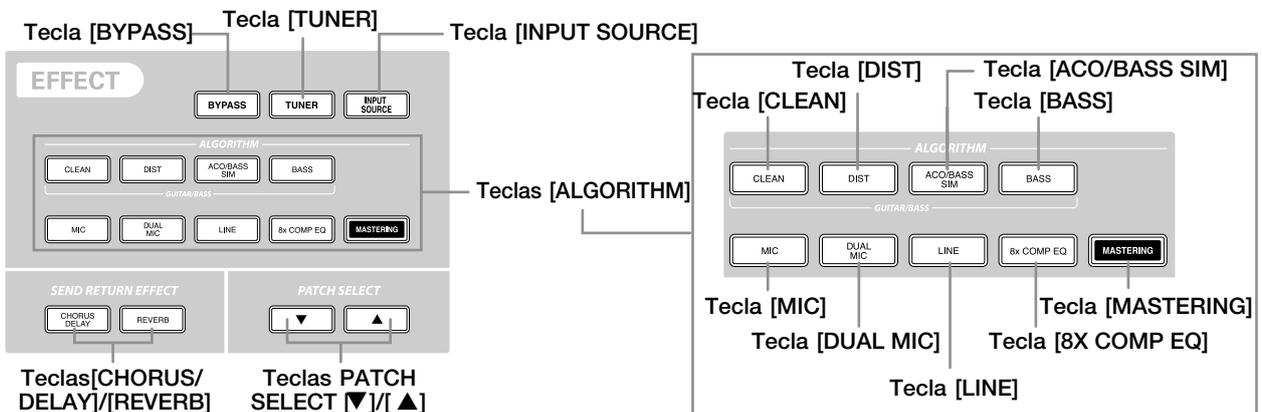
Panel superior



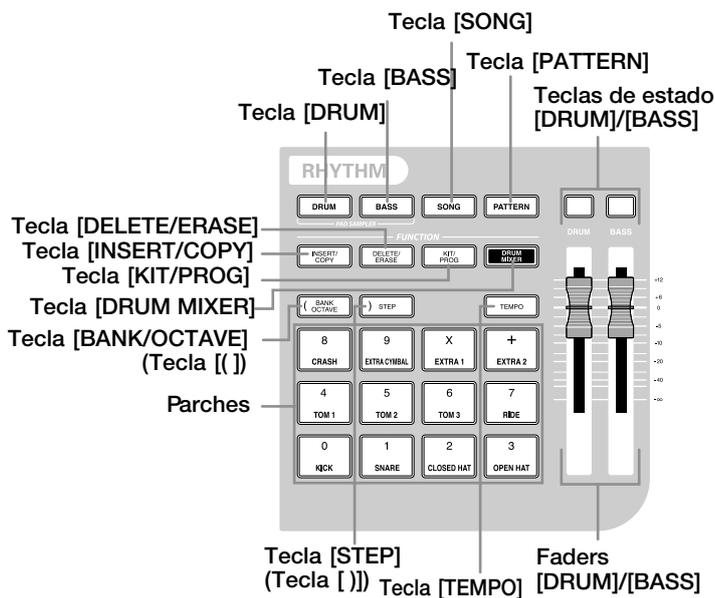
Seccion de entrada



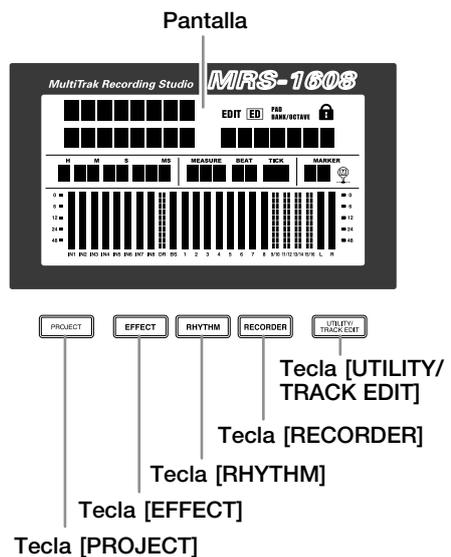
Seccion de efectos



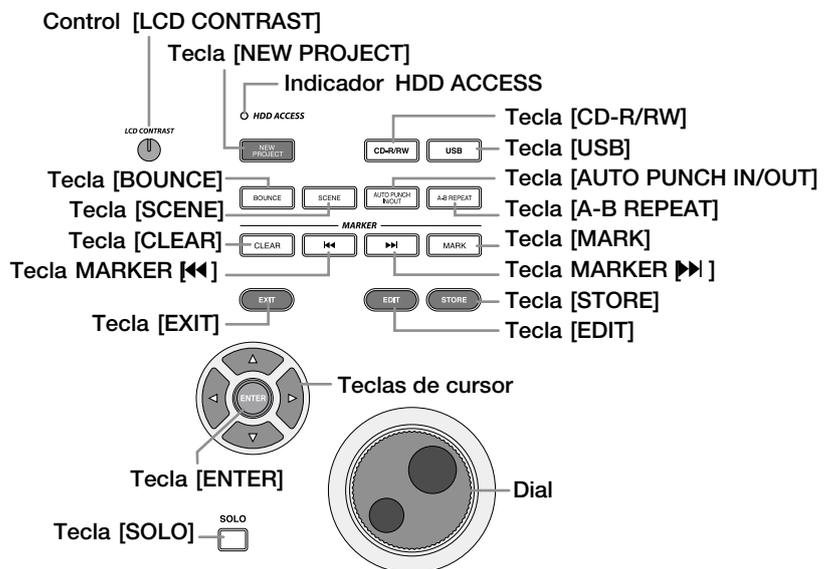
Seccion ritmica



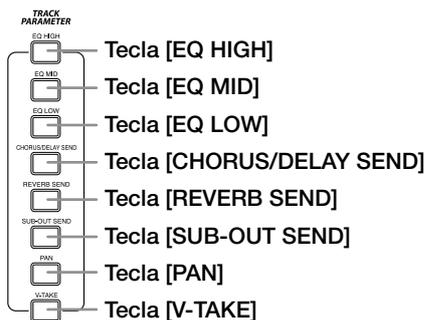
Seccion de pantalla



Seccion de control

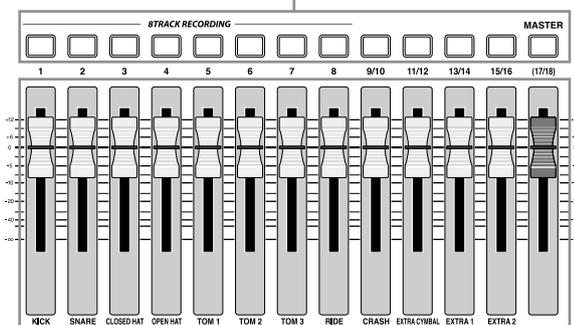


Sección de parámetros de pista

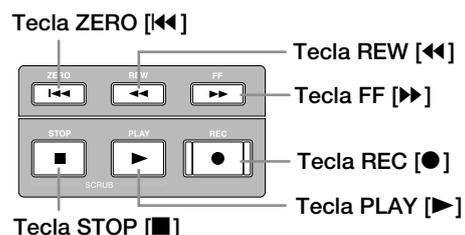


Seccion de fader

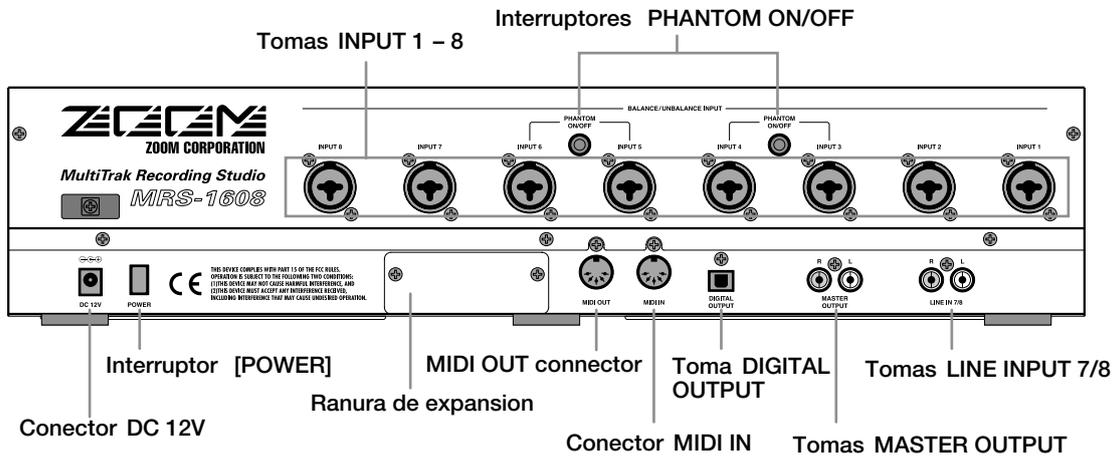
Teclas de estado (1 - 8, 9/10 - 15/16, [MASTER])



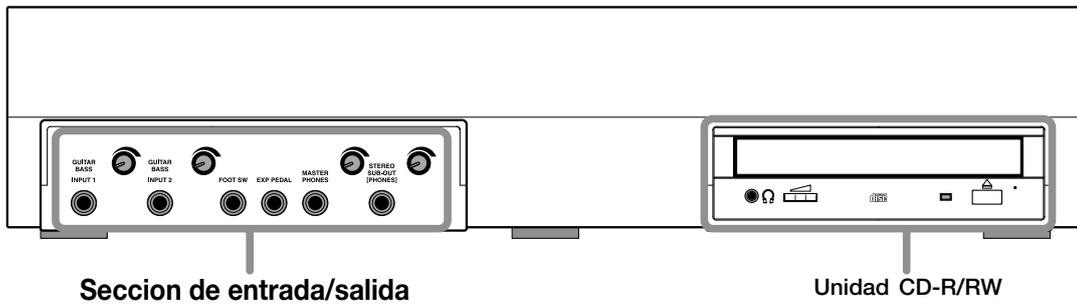
Sección de transporte



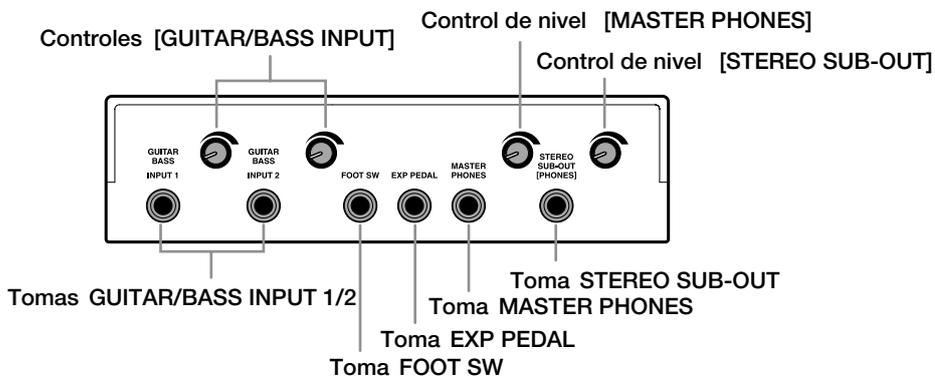
Panel trasero



Panel frontal



Seccion de entrada/salida



Conexiones

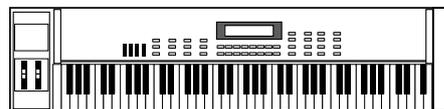
Conecte los instrumentos, micrófonos, unidades audio y dispositivos MIDI tal y como le indicamos en este diagrama.

Cuando conecte unidades con salida stereo como sintetizadores o reproductores de CD, conecte la salida L de dicha unidad a la toma INPUT impar y la salida R a la toma INPUT con número par.

Para pasar alimentación fantasma de +48V a un micro condensador, conecte el micro a las entradas INPUT 3/4 o 5/6 y ajuste el interruptor [PHANTOM ON/OFF] correspondiente a ON.

Las tomas INPUT 1 - 8 aceptan tanto clavijas XLR como conectores phono mono (balanceadas/no balanceadas).

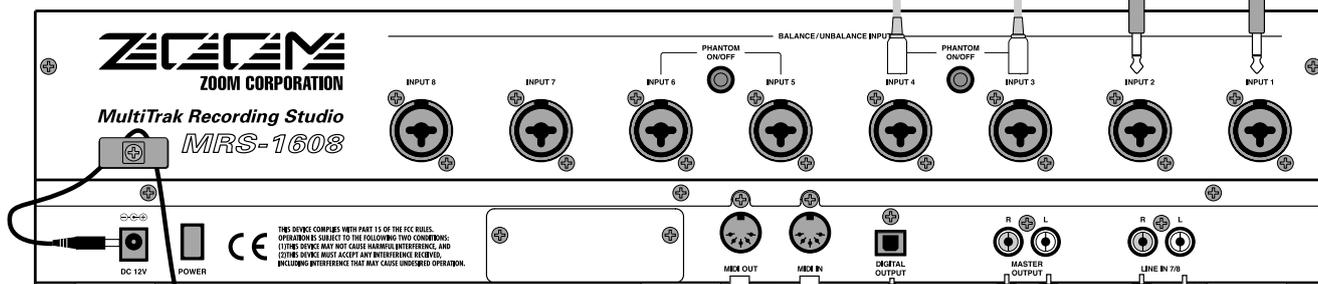
Sintetizador o sampler, etc.



Micrófonos dinámicos o condensadores



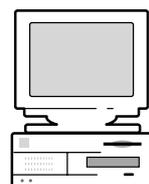
Panel trasero



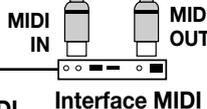
Adaptador CA



Sujete el cable del adaptador en el gancho tal como le mostramos antes de conectarlo a la toma [DC 12V]. Esto evitará que el conector se suelte si se engancha con el adaptador por accidente.



Secuenciador MIDI (ordenador, etc.)



Interface MIDI

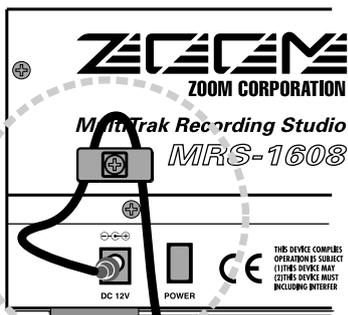


Grabadora digital (grabadora MD, DAT, etc.)

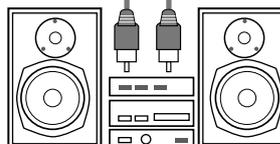


Reproductor CD, etc.

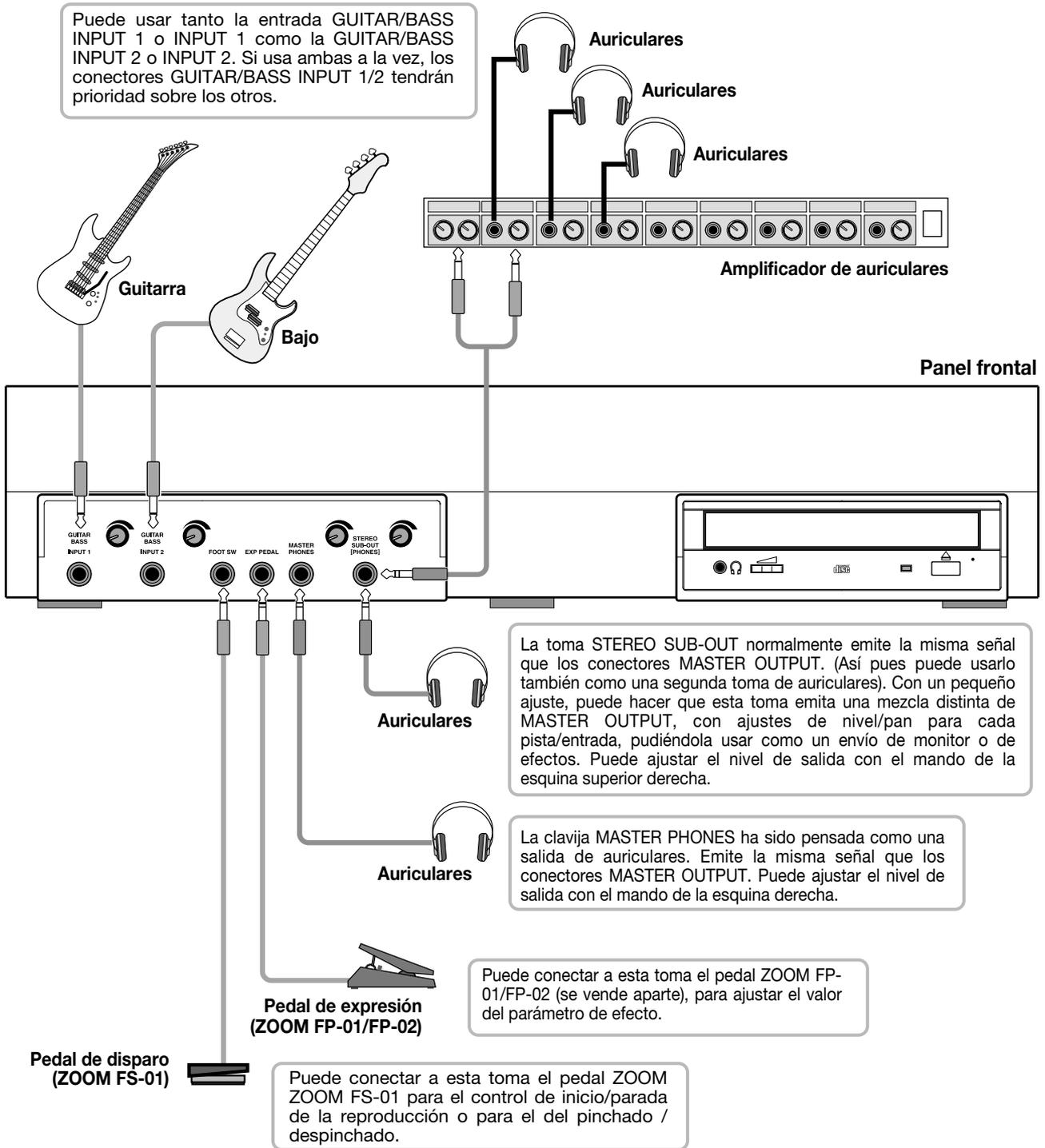
La señal de las tomas LINE INPUT 7/8 se mezcla con las de las tomas INPUT 7/8. Por ejemplo, puede conectar un reproductor de CD o similar o usar la entrada de retorno de efecto de una unidad exterior de efectos. Ajuste el nivel de salida de la fuente de forma que no haya distorsiones cuando la use como señal de entrada.



Para evitar daños en los altavoces de su sistema de monitorización, apague el sistema que tenga conectado a las tomas MASTER OUTPUT (o baje el volumen al mínimo) antes de hacer ninguna conexión.



Sistema de monitorización (componentes audio o altavoces autoamplificados, etc.)

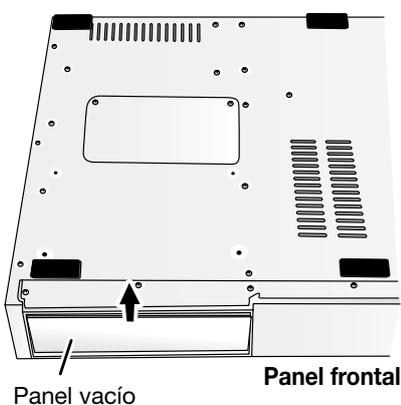


Instalación de la unidad CD-R/RW

Para instalar la unidad CD-R/RW (que puede comprar por separado) en un modelo MRS-1608 sin unidad CD-R/RW preinstalada, haga lo siguiente.

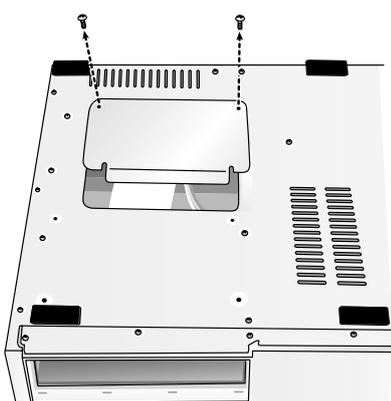
Precaución

Antes de instalar la unidad, asegúrese de que estén desconectados todos los cables y el adaptador CA.



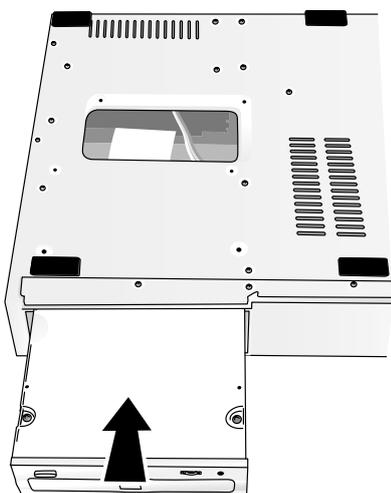
- 1.** Déle la vuelta al MRS-1608 y quite el panel vacío de la sección de montaje de unidades del panel frontal.

Para retirar el panel vacío, tire de la ranura que hay en la parte central.



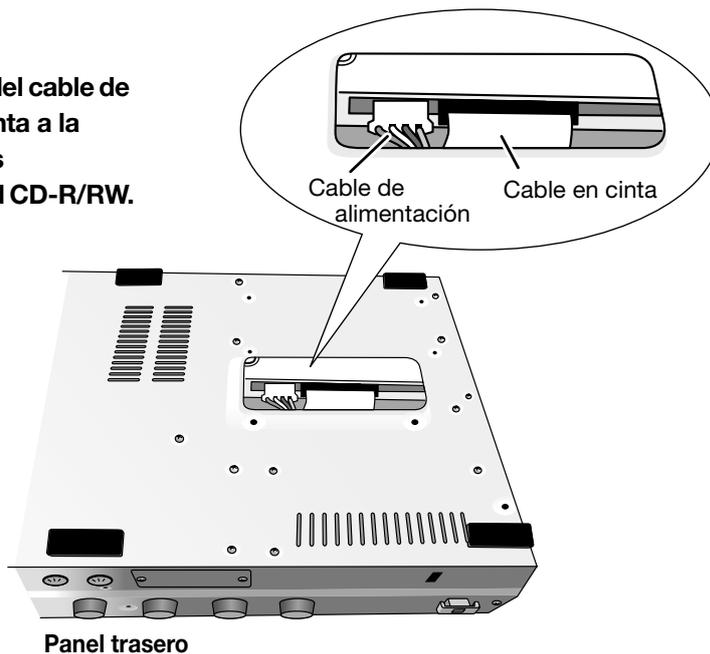
- 2.** Quite los tornillos de sujeción de la lámina inferior y retire dicha lámina.

Deslice la placa inferior hacia la parte trasera para quitarla. Tenga cuidado de no perder los tornillos ya que los necesitará después.

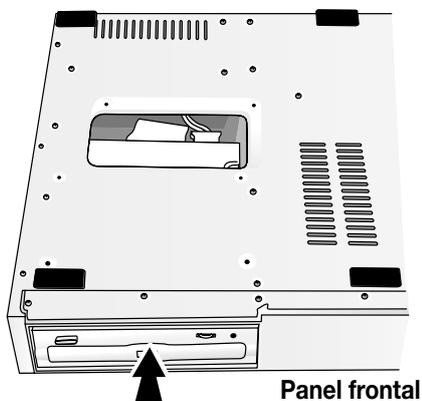


- 3.** Coloque la unidad CD-R/RW en el receptáculo.

- 4.** Conecte uno de los extremos del cable de alimentación y del cable en cinta a la unidad principal y el otro a sus respectivas tomas en la unidad CD-R/RW.



- 5.** Empuje la unidad CD-R/RW hasta el fondo del receptáculo de modo que los agujeros para colocar tornillos que hay en la parte inferior del MRS-1608 y los de la unidad CD-R/RW queden alineados.



- 6.** Sujete la unidad CD-R/RW con los cuatro tornillos planos que vienen incluidos. Después, coloque la lámina inferior con los tornillos que quitó en el paso 2.

NOTA

- Utilice solo la unidad CD-R/RW CD-01 o CD-02 de ZOOM Corporation.
- ZOOM Corporation no aceptará ninguna responsabilidad por daños directos o indirectos producidos por el uso de otro tipo de unidad.

Encendido/apagado

Esta sección le explica cómo debe realizar el proceso de encendido o apagado del MRS-1608.

Encendido

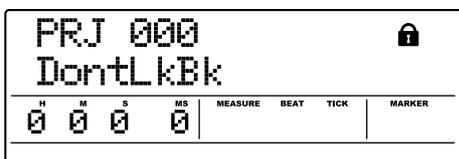
1. Compruebe que el MRS-1608 y las unidades periféricas estén apagadas.
2. Asegúrese de que el adaptador CA, el instrumento y el sistema de monitorización (o auriculares) estén correctamente conectados al MRS-1608. (Para más información sobre las conexiones, vea la página 15).

En este punto, el volumen del instrumento conectado y el del sistema de monitorización deberán estar ajustados al mínimo.

Cuando tenga conectado un sintetizador u otro instrumento electrónico, encienda esas unidades antes que el MRS-1608.

3. Pulse el interruptor [POWER] del panel trasero

En cuanto haya encendido el MRS-1608, la unidad realizará un test de auto-comprobación y serán leídos los ajustes del sistema. Espere hasta que aparezca la pantalla siguiente. Esta pantalla es la llamada "pantalla principal"



4. Encienda el sistema de monitorización que tenga conectado.

Apagado (desconexión)

1. Apague el sistema de monitorización.
2. Pulse el interruptor [POWER] del panel trasero del MRS-1608.

En pantalla aparecerá la indicación "GOODBYE SEE YOU!" y la unidad se apagará.

Cuando tenga conectado un sintetizador u otro instrumento electrónico, apague estas unidades después del MRS-1608.



Precaución

- Para apagar el MRS-1608, use siempre el procedimiento que acabamos de indicarle. No apague nunca la unidad desconectando de la entrada [DC 12V] el enchufe del adaptador CA o el propio adaptador de la salida de corriente.
- Especialmente, nunca debe apagar la unidad quitando el adaptador mientras el indicador HDD ACCESS está encendido. Si hiciera esto, podría dañar el disco duro interno, haciendo que se perdieran todos los datos.

Escucha de una canción de demostración

El disco duro del MRS-1608 viene de fábrica con tres canciones de demostración. Para escucharlas, haga lo siguiente.

Elección de la canción demo

En el MRS-1608, los datos de canciones son distribuidos en unidades denominadas "proyectos". Un proyecto incluye datos audio grabados, patrones y ajustes de ritmos y de efectos y otro tipo de información. Cuando cargue un proyecto, se reproducirá el estado completo en el cual fue grabada esa canción.

Para cargar el proyecto de una canción demo desde el disco duro, haga lo siguiente.

1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "PROJECT SELECT".

2. Pulse la tecla [ENTER].

Los proyectos grabados en el disco duro aparecen en la parte inferior de la pantalla.



3. Gire el dial para elegir la canción de demostración.

Los proyectos 000 – 002 corresponden a las canciones de demostración.

AVISO

El proyecto número 1 contiene una canción de demostración que utiliza la función de bucle de frase (→ p. 67). Si quiere, puede cargar elementos de esa canción de demostración mientras trabaja en otro proyecto.

4. Pulse la tecla [ENTER].

Se encenderá el indicador HDD ACCESS y se cargará el proyecto elegido. Cuando aparezca la pantalla del proyecto correspondiente en la pantalla principal, la canción de demostración habrá sido cargada.

Reproducción de la demo

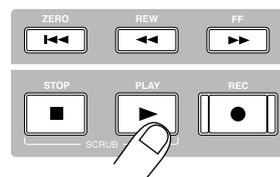
Después de cargarla, reproduzca la canción de demostración.

1. Baje el volumen del sistema de monitorización.

Cuando tenga conectados unos auriculares, baje el control de nivel [MASTER PHONES].

2. Pulse la tecla PLAY [▶] de la sección de transporte.

Empezará la reproducción de la canción de demostración.



3. Ajuste a su gusto el volumen del sistema de monitorización (o el control de nivel [MASTER PHONES]).

4. Si quiere ajustar el volumen de las pistas individuales, utilice los faders respectivos.

El volumen de la sección rítmica puede ser ajustado con los faders [DRUM]/[BASS]. Si quiere ajustar el volumen de toda la canción, utilice el fader [MASTER].

5. Para activar o desactivar las pistas individuales, pulse la tecla de estado correspondiente.

Cuando la tecla de estado esté apagada, la pista estará anulada. Cuando la tecla esté encendida en verde, la anulación estará desactivada.

6. Para detener la demo, pulse la tecla STOP [■].

NOTA

La canción de demostración del disco está ajustada con el estado de protección, lo que significa que aunque puede modificar el nivel de mezcla o el ajuste de panorama mientras toca la canción, no podrá grabar los cambios en el disco. Si quiere conservar las modificaciones realizadas, desactive el estado de protección (→ p. 169).

¡A grabar!

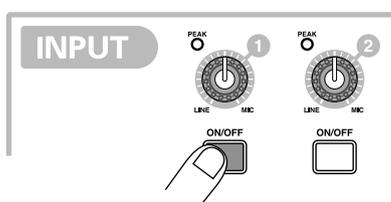
Esta sección está dedicada al procedimiento básico de grabación en el MRS-1608. A modo de ejemplo, le explicamos la forma de grabar una guitarra conectada a la toma GUITAR/BASS INPUT 1 de la pista 1.

- 1. Pulse la tecla [NEW PROJECT] y después pulse [ENTER] .**

Habrá creado un nuevo proyecto y se habrá activado el modo de espera de grabación.

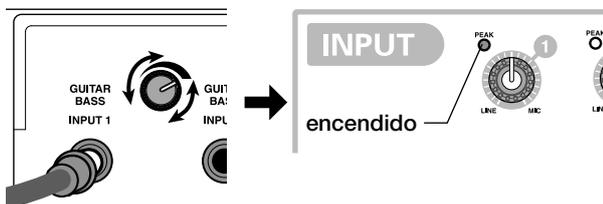
- 2. Pulse la tecla [ON/OFF] para la entrada 1 para que se encienda la tecla.**

Ahora estará activada la toma a la que está conectada la guitarra.



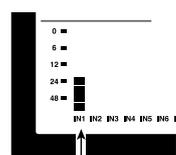
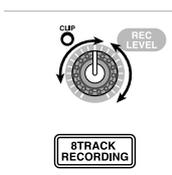
- 3. Mientras toca la guitarra, utilice el control 1 [GUITAR/BASS INPUT] para ajustar la sensibilidad de la entrada.**

Haga el ajuste de tal modo que el indicador [PEAK] parpadee solo levemente cuando toque su instrumento al máximo volumen posible.



- 4. Mientras toca la guitarra, gire el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.**

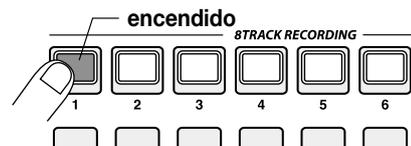
Si el indicador [CLIP] se enciende con los niveles de reproducción más altos, entonces tendrá que bajar el nivel de grabación. En la parte inferior de la pantalla aparecerá el nivel de señal activo.



Nivel de señal activo

- 5. Pulse repetidamente la tecla de estado 1 hasta que la tecla se encienda en rojo.**

Una pista cuya tecla de estado está encendida en rojo estará en el modo de espera de grabación.



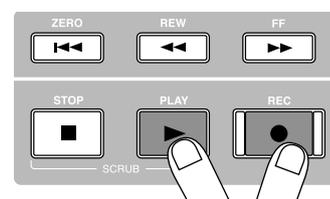
- 6. Utilice el fader de la pista 1 para ajustar el nivel de monitorización de la señal de entrada.**

AVISO

Cuando en un proyecto nuevo pulse la tecla PLAY [▶], empezará a reproducirse un patrón rítmico de forma sincronizada con la pista audio. Si no quiere tener este acompañamiento rítmico, baje los faders [DRUM]/[BASS] o pulse repetidamente la correspondiente tecla de estado hasta que se apague.

- 7. Para que empiece la grabación, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse PLAY [▶] .**

Escuchará una claqueta de cuatro tiempos y empezará la grabación. Toque su instrumento para que se grabe.



- 8. Cuando haya terminado de grabar, pulse la tecla STOP [■] .**

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

- 9. Para revisar el contenido de la grabación, pulse ZERO [◀◀] y después PLAY [▶].**

- 10. Para salir del modo de grabación, pulse la tecla de estado 1 para hacer que se encienda en verde.**

Guía rápida

Ahora vamos a utilizar el MRS-1608 para hacer una grabación en serio. Esta sección le describe los cinco pasos que forman todo el proceso de grabación de pistas y creación de toda la canción.

■ Paso 1: Preparativos

Le indica cómo crear un proyecto nuevo, elegir un ritmo guía y cómo realizar otros pasos necesarios para grabar.

■ Paso 2: Grabación de la primera pista

Le indica cómo crear la primera pista mientras utiliza el efecto de inserción.

■ Paso 3: Sobredoblaje

Le indica cómo grabar más pistas mientras escucha una pista ya grabada (sobredoblaje).

■ Paso 4: Mezcla

Le indica cómo ajustar el nivel, panorama stereo y EQ de cada pista, cómo aplicar el efecto de envío/retorno y cómo remezclar las pistas grabadas en un par de pistas stereo.

■ Paso 5: Remezcla

Por último la mezcla stereo es grabada en la pista master para crear la canción ya terminada.

Paso 1: Preparativos

1.1 Creación de un nuevo proyecto

En el MRS-1608, los datos de las canciones son distribuidos en unidades denominadas “proyectos”. Para poder grabar en el MRS-1608, antes debe crear un proyecto.

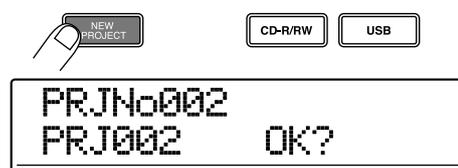
1. Conecte al MRS-1608 el instrumento a grabar y el sistema de monitorización (→ p. 15).

2. Encienda primero el MRS-1608 y después el sistema de monitorización.

Cuando arranque el MRS-1608, se cargará automáticamente el último proyecto utilizado.

3. Pulse la tecla [NEW PROJECT] de la sección de control.

Cuando pulse la tecla [NEW PROJECT] en la pantalla principal, aparecerá la indicación siguiente y podrá crear un proyecto.



Aquí puede crear un proyecto nuevo. También puede asignarle un nombre al proyecto.

AVISO

- Durante la creación de un nuevo proyecto, automáticamente será elegido el proyecto libre con el número más bajo.
- También puede crear un proyecto nuevo desde el menú de proyectos (→ p. 166).

4. Pulse la tecla [ENTER].

Se creará un proyecto nuevo y aparecerá la pantalla principal. Mientras continúe en esta pantalla podrá realizar distintas operaciones de la sección de la grabadora como grabar o reproducir.



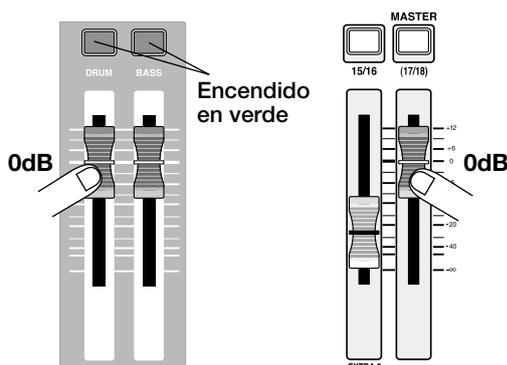
AVISO

- Cuando elija un proyecto distinto o cuando cree un proyecto nuevo, el proyecto en el que haya estado trabajando será grabado automáticamente.
- Cuando apague el MRS-1608 siguiendo el procedimiento indicado en este manual (→ p.19), el último proyecto en el que haya estado trabajando será grabado automáticamente.

1.2 Selección del patrón rítmico a utilizar

El MRS-1608 incluye una función de ritmo interna que actúa de forma sincronizada con la grabadora. Esto le permite utilizar sonidos de batería (kits de batería) y sonidos de bajo (programas de bajo) para crear patrones rítmicos repetidos de varios compases. Combinando distintos patrones puede crear el acompañamiento rítmico para toda una canción (canción rítmica).

1. Verifique que estén encendidas en verde las teclas de estado [DRUM]/[BASS]. Después, ajuste los faders [DRUM]/[BASS] y [MASTER] a la posición de 0 (dB).



La señal de salida del kit de batería/programa de bajo (pista de batería/pista de bajo) es enviada al correspondiente fader de la sección del mezclador. Al igual que las pistas ordinarias, estas pista también tienen teclas de estado y faders para activar la reproducción o anularla y para ajustar el nivel de la señal.

2. Pulse la tecla [PATTERN] de la sección rítmica.

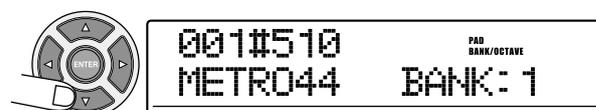
Se encenderá la tecla [PATTERN] y aparecerá en pantalla el patrón rítmico seleccionado entonces.



Mientras visualice esta pantalla, parpadeará la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla. Esto le indica que la sección rítmica activa está siendo configurada.

Mientras la tecla [RHYTHM] parpadee o esté apagada, la grabadora y la sección de ritmos estarán siempre sincronizadas (→ p. 87).

3. Gire el dial o utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el patrón que quiera usar como ritmo guía.

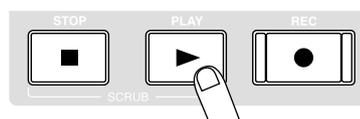


Para cada proyecto, puede utilizar hasta 511 patrones rítmicos, 475 de los cuales vienen preprogramados (para los otros patrones aparece la indicación "EMPTY").

Si gira el dial para escoger otro patrón rítmico mientras se está reproduciendo uno, el nuevo patrón empezará después de que el patrón activo haya acabado. Cuando elija ese nuevo patrón con las teclas de cursor arriba/abajo, el nuevo patrón empezará a ser reproducido inmediatamente.

En este ejemplo, escogeremos un patrón rítmico sencillo como ritmo guía para utilizarlo durante la grabación. Si elige por ejemplo el patrón rítmico 510, escuchará un sonido de metrónomo de una nota negra.

4. Pulse la tecla PLAY [▶] de la sección de transporte.



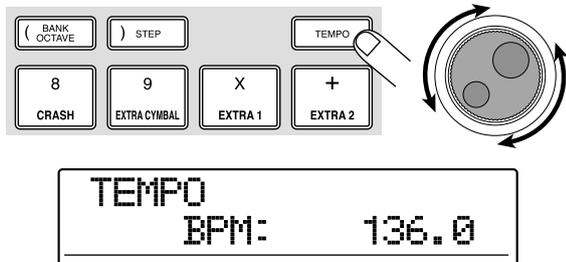
Se reproducirá repetidamente el patrón rítmico elegido de forma sincronizada con la grabadora. La tecla [TEMPO] parpadeará siguiendo el valor del tempo actual.

AVISO

- Si pulsa la tecla [RHYTHM] para hacer que se encienda mientras la grabadora está parada, podrá reproducir el patrón rítmico solo.
- Durante la reproducción, parpadearán los parches correspondientes al sonido actual del kit de batería/tono del programa de bajo. También puede golpear los parches para tocar los sonidos de batería/notas de bajo .

- Para modificar el tempo, pulse la tecla [TEMPO] de la sección rítmica y gire el dial para modificar el valor de tempo que aparece en pantalla.

El tempo es ajustado en intervalos de 0.1 BPM.



Cuando haya terminado con este ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

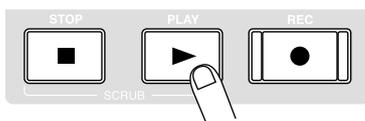
AVISO

También puede ajustar el tempo pulsando de forma repetitiva la tecla [TEMPO] (→ p.89).

- Utilice los faders [DRUM]/[BASS] para ajustar el volumen de la pista de batería/bajo.

Si no quiere escuchar el sonido de bajo, baje totalmente el fader [BASS] .

- Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■] .



- Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].



Paso 2: Grabación de la primera pista

En este paso, se grabará la primera pista mientras escucha el ritmo guía de la sección rítmica. Como ejemplo, le indicaremos cómo grabar una guitarra eléctrica en la pista 1 con el efecto de inserción.

2.1 Ajuste de la sensibilidad de entrada

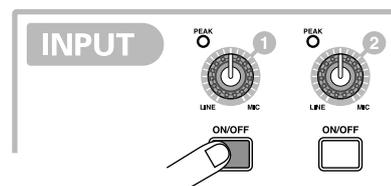
- Conecte un instrumento a la toma GUITAR/ BASS INPUT1 (→ p. 15).

Para conectar una guitarra o bajo, utilice las tomas 1/2 GUITAR/BASS INPUT del panel frontal. Para conectar un sintetizador u otra unidad con salida stereo de nivel de línea, utilice las tomas INPUT 1 – 8 del panel trasero.

AVISO

Puede usar tanto la clavija GUITAR/BASS INPUT 1 como la INPUT 1, y tanto la GUITAR/BASS INPUT 2 como la INPUT 2. Si tiene conectados ambos tipos de tomas, los conectores GUITAR/BASS INPUT 1/2 tendrán prioridad.

- En la pantalla principal, pulse la tecla [ON/OFF] de la entrada 1 para que se encienda en rojo.



Las teclas [ON/OFF] 1 – 8 de la sección de entrada controlan el estado de las entradas 1 – 8. Cuando una tecla esté encendida, la correspondiente entrada estará activada.

AVISO

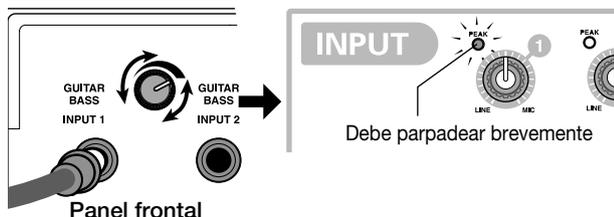
Para grabar en stereo la salida de un sintetizador o de otra unidad stereo, conecte la salida L y la R a un par de entradas INPUT par/impar y pulse las correspondientes teclas [ON/OFF] para que se enciendan ambas teclas.

- Mientras toca el instrumento, utilice el control 1 [GUITAR/BASS INPUT] para ajustar la sensibilidad.

Cuando el instrumento esté conectado a GUITAR/BASS INPUT 1/2, use el control 1/2 [GUITAR/BASS INPUT]. Cuando el instrumento esté conectado a INPUT 1 – 8, utilice el control 1 – 8 [INPUT] para ajustar la sensibilidad de entrada.

Ajuste el control de forma que el indicador [PEAK] de la sección de entrada solo se ilumine puntualmente cuando toque el instrumento a máximo volumen.

● Cuando utilice la toma GUITAR/BASS INPUT

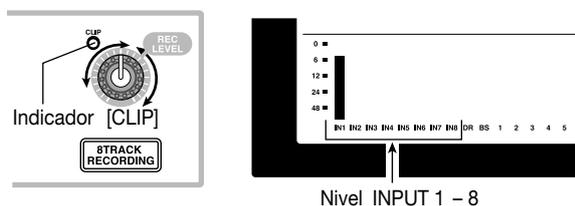


● Cuando use la toma INPUT



4. Mientras toca el instrumento, utilice el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

[REC LEVEL] controla el nivel de la señal que va a la grabadora (después de pasar por el efecto de inserción). Observe el medidor de nivel IN1 que hay en la esquina inferior izquierda de la pantalla y ajuste el nivel tan alto como sea posible, pero sin que ese ajuste haga que se encienda el indicador 0 dB durante los picos de reproducción.



Si ha ajustado el nivel de grabación demasiado alto, se encenderá el indicador [CLIP] del control [REC LEVEL].

2.2 Aplicación del efecto de inserción

La señal del MRS-1608 puede ser modificada a través del efecto de inserción. Puede aplicar este efecto a la entrada, a cualquier pista, o inmediatamente antes del fader [MASTER]. El efecto de inserción es en realidad una unidad multiefectos que incluye varios efectos individuales (módulos de efecto) como el de compresor, distorsión y retardo, conectados en serie.

Los pasos que le describimos a continuación le indican cómo elegir un algoritmo y aplicar el efecto de inserción a la señal de guitarra conectada a la toma GUITAR/BASS INPUT.

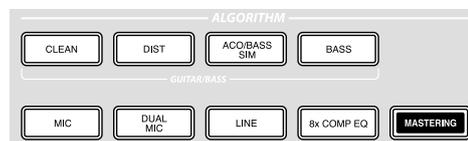
1. Pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos.



En la segunda línea de la pantalla aparecerá indicada la posición de inserción del efecto. El valor por defecto es "IN" (INPUT). Si hay otro valor activo en ese momento, gire el dial para elegir "IN".

2. Utilice las teclas [ALGORITHM] de la sección de efectos para elegir el algoritmo que quiera.

Un "algoritmo" es una combinación de módulos de efectos que puede utilizar simultáneamente. El MRS-1608 tiene 9 algoritmos que son controlados por las teclas [ALGORITHM] de la sección de efectos.



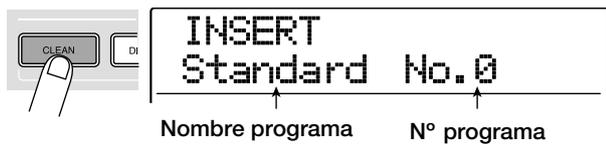
Puede elegir entre los siguientes algoritmos.

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**
Es un algoritmo perfecto para la grabación de una guitarra/ bajo.
- **MIC**
Es un algoritmo perfecto para la grabación de voces o de otras señales captadas con micrófono.
- **DUAL MIC**
Es un algoritmo con dos entradas mono totalmente independientes y canales de salida mono.
- **8x COMP EQ**
Es un algoritmo con 8 canales de entrada/salida independientes. Puede aplicar en cada canal un filtro pasaltos, compresor y ajustes de EQ distintos .
- **LINE**
Es un algoritmo que resulta perfecto fundamentalmente para la grabación de instrumentos de salida de nivel de línea como un sintetizador o piano eléctrico.

● **MASTERING**

Es el algoritmo adecuado para el procesado de la señal stereo que se produce durante la remezcla.

Cuando elija un algoritmo, se encenderá su correspondiente tecla y en la pantalla aparecerá un “patch” (programa de efectos) que utiliza el algoritmo en cuestión.



NOTA

El algoritmo 8x COMP EQ solo podrá ser insertado en la entrada si está activada la función de grabación de 8 pistas (→p. 45) .

3. Gire el dial para elegir el programa.

Tiene disponibles 320 programas para el efecto de inserción. Puede editar estos programas si quiere modificar el sonido o la profundidad del efecto.

Los programas disponibles para cada algoritmo son estos:

Algoritmo	Rango nº programa
CLEAN	0 – 29
DIST	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 19
BASS	0 – 19
MIC	0 – 49
DUAL MIC	0 – 49
8x COMP EQ	0 – 19
LINE	0 – 49
MASTERING	0 – 29

AVISO

Cuando aparezca la indicación “EMPTY” como nombre del programa, el programa estará vacío. El elegir este programa no tendrá ningún efecto.

4. Mientras toca el instrumento con la máxima salida, reajuste el nivel de grabación y compruebe que el indicador [REC LEVEL] no esté encendido.

El nivel de grabación cambiará de acuerdo al programa elegido. Para evitar la saturación, puede que sea necesario reajustar el control [REC LEVEL] .

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

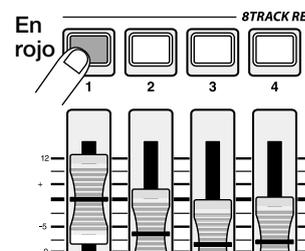
AVISO

Para grabar sin utilizar el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS] de la sección de efectos. Se encenderá la tecla y el efecto de inserción será anulado.

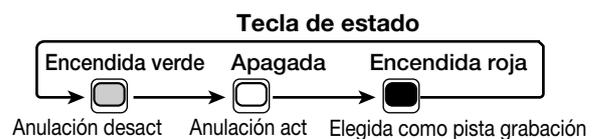
2.3 Elección de una pista y grabación

Ahora grabaremos el sonido de la guitarra (con el efecto de inserción aplicado) en una pista 1.

1. En la pantalla principal, pulse repetidamente la tecla de estado 1 hasta que se encienda en rojo.

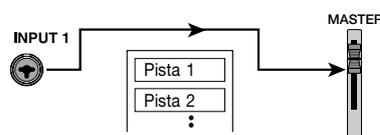


Las teclas de estado sirven para elegir la pista de grabación y para activar/desactivar la anulación de canal. Cada vez que pulse una tecla de estado, la tecla irá pasando cíclicamente a través de los siguientes estados.

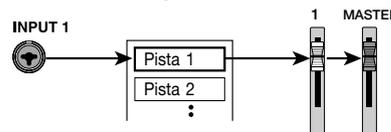


Cuando la tecla de estado 1 esté encendida en rojo, la pista 1 estará en el modo de espera de grabación y la señal de entrada será asignada a la pista 1. El direccionamiento de la señal pasará a ser el siguiente:

Cuando no hay una pista de grabación elegida



Cuando ha elegido una pista para la grabación (pista 1)



Cuando pulse las teclas de estado 9/10 – 15/16, habrá elegido como destino de grabación un par de pistas stereo. Salvo por la elección de la toma V de destino de grabación y

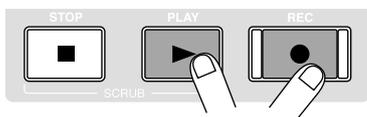
el ajuste de fase, los parámetros para las pistas stereo izquierda/derecha están ajustados a los mismos valores. Esto le resultará útil para grabar fuentes stereo o sintetizadores o reproductores de CD.

AVISO

- Normalmente, solo podrá elegir dos pistas a la vez. Para elegir dos pistas mono, pulse la primera tecla de estado de una pareja par/impar para que se encienda en rojo y después, mantenga pulsada la otra tecla para que también se encienda en rojo.
- Aunque la señal de entrada sea mono, el elegir un par de pistas stereo como destino le asegurará que el despliegue izquierdo/derecho añadido por determinados efectos de ajuste de inserción se mantenga en la grabación.
- También puede grabar 8 pistas simultáneamente (→ p. 45).

2. Ajuste el fader 1 y el fader [MASTER] a 0 dB. Después ajuste el volumen del sistema de monitorización mientras toca el instrumento.

3. Para empezar a grabar, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción. Mantenga pulsada después la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].



Se encenderán las teclas REC [●] y PLAY [▶], escuchará una claqueta de cuatro tiempos y empezará la grabación. Grabe su ejecución con el instrumento mientras escucha la ritmo guía de la sección rítmica.

AVISO

- Puede cambiar el número y el estilo de la claqueta (→ p. 48).
- Si la señal de entrada suena distorsionada, vaya al paso 2.1 para ajustar la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación.

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

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

grabación. En pantalla aparecerá durante un instante la indicación “wait...” y después volverá a aparecer la pantalla principal.

NOTA

El tiempo que estará en pantalla la indicación “wait...” puede variar. No apague la unidad mientras aparezca en pantalla esta indicación. Si lo hace puede perder los datos grabados e incluso podría dañar la unidad.

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



La pista será reproducida junto con el ritmo guía de la sección de ritmo.

AVISO

- Puede especificar una posición en horas/minutos/segundos/milisegundos para desplazarse directamente a ese punto (→ p. 37).
- El introducir marcas en los puntos que quiera le permitirá avanzar rápidamente hasta esos puntos (→ p. 46).

6. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

Para rehacer la grabación, repita los pasos 3 – 5.

7. Si está satisfecho con el contenido grabado, pulse la tecla de estado 1 hasta que se ilumine en verde.

Se anulará el estado de espera de grabación en el que estaba la pista 1.

AVISO

- El contenido grabado puede ser copiado, borrado o editado (→ p. 49).
- Con la activación de la toma-V para la pista, puede grabar una nueva toma conservando la toma actual (→ p. 35).

Funcionamiento básico de las teclas de transporte

Tecla REW [◀◀]: Desplaza hacia atrás la posición activa en pasos de 1 segundo. Puede aumentar la velocidad manteniendo pulsada la tecla REW [◀◀] y pulsando FF [▶▶].

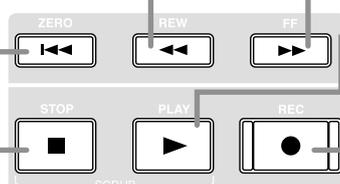
Tecla FF [▶▶]: Desplaza hacia delante la posición activa en pasos de 1 segundo. Puede aumentar la velocidad manteniendo pulsada la tecla FF [▶▶] y pulsando REW [◀◀].

Tecla ZERO [◀◀]: Devuelve la grabadora a la posición inicial (contador en cero).

Tecla PLAY [▶]: Inicia la reproducción desde la posición activa.

Tecla STOP [■]: Detiene la grabadora.

Tecla REC [●]: Si pulsa la tecla PLAY [▶] mientras mantiene pulsada esta tecla comenzará la grabación. El pulsar esta tecla durante la reproducción produce un pinchado, mientras que el pulsarla durante la grabación produce un despinchado.



Paso 3: Sobredoblaje

En este paso, aprenderá cómo grabar otro instrumento en la pista 2, mientras escucha lo que acaba de grabar en el paso anterior. La grabación de partes adicionales de esta forma es conocida como “sobredoblaje”.

3.1 Ajustes de la sensibilidad de entrada y del efecto de inserción

Al igual que en el paso 2, vamos a ajustar la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación y vamos a realizar los ajustes para el efecto de inserción.

- 1. Conecte el siguiente instrumento que quiera grabar y pulse la tecla [ON/OFF] para que se encienda en rojo.**
- 2. Ajuste la sensibilidad de entrada y el nivel de grabación de la misma manera que en el paso 2.1.**
- 3. Elija el algoritmo y el programa que quiera como en el paso 2.2.**
- 4. Cuando haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.**

3.2 Elección de una pista y grabación

Ahora ya podrá grabar el segundo instrumento en la pista 2, mientras reproduce el contenido de la pista 1 y el ritmo guía.

- 1. Pulse repetidamente la tecla de estado 2 hasta que se encienda en rojo.**

La pista 2 estará ahora en el modo de espera de grabación. Compruebe que las tecla de estado 1 y [DRUM]/[BASS] estén encendidas en verde.

- 2. Ajuste el fader [MASTER] a 0 dB y use el fader 2 para ajustar el nivel de monitorización.**

Si es necesario, coloque la grabadora en el modo de reproducción y use los faders 1/2 y los faders [DRUM]/[BASS] para ajustar el balance de nivel de monitorización entre las pistas.

- 3. Para que empiece la grabación, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].**

Después de la claqueta, empezará la grabación en la pista 2. Grabe el instrumento que esté tocando mientras escucha el ritmo guía y la pista 1.

- 4. Cuando haya terminado de grabar la pista 2, pulse la tecla STOP [■].**

En pantalla aparecerá durante un instante la indicación “wait...” y después volverá a aparecer la pantalla principal.

- 5. Para escuchar lo que acaba de grabar, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción y pulse PLAY [▶].**

Se reproducirá el ritmo guía de la sección rítmica y las pistas 1/2. Ajuste los faders 1/2 de la manera adecuada para conseguir un buen balance de nivel.

- 6. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].**

AVISO

Para rehacer la grabación, repita los pasos 3 – 5. También puede iniciar la grabación desde un punto intermedio de la pista y usar la función de pinchado/despinchado para rehacer solo un pasaje concreto (→ p. 39).

- 7. Si está satisfecho con lo que acaba de grabar, pulse la tecla de estado 2 hasta que se ilumine en verde.**

Ahora puede grabar más pistas utilizando este procedimiento.

AVISO

El máximo número de pistas que puede grabar es 16. Pero incluso aunque tenga completas las 16 pistas, puede utilizar la función de volcado (también llamada grabación ping-pong) para trasladar el contenido de varias pistas a 1 o 2 pistas. Después puede elegir otra toma-V para volcar las pistas y grabar más (→ p. 35).

Paso 4: Mezcla

Cuando haya terminado de grabar todas las pistas, puede utilizar el mezclador interno para ajustar parámetros como el volumen, EQ (ecualizador), panorama stereo (posicionamiento stereo izquierdo/derecho), etc. para un par de pistas stereo.

4.1 Desactivación de la entrada y de la sección de ritmos

De cara a evitar la introducción de señales no deseadas en la mezcla, debería desactivar la entrada y el ritmo guía de la sección rítmica.

1. Para anular la sección de ritmo, pulse las teclas de estado [DRUM]/[BASS] para que se apaguen.
2. Para anular la entrada, pulse la entrada [ON/OFF] de la entrada a la que esté conectada el instrumento para hacer que se apague.

AVISO

Si quiere, puede añadir a la mezcla el sonido del kit de batería/ programa de bajo y/o el sonido de las señales de entrada.

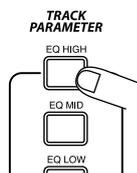
4.2 Ajuste del volumen, panorama stereo y EQ

A continuación le explicamos cómo ajustar el volumen, panorama y la ecualización para cada pista controlando los parámetros de pista del mezclador interno.

1. Para ajustar el balance de volumen entre las pistas, utilice los faders 1 – 8 y 9/10 – 15/16.

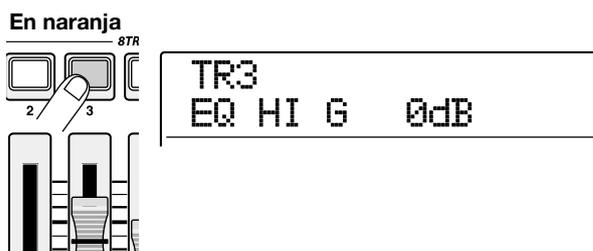
Manejando los faders de un par stereo, puede ajustar el balance izquierdo/derecho.

2. Para ajustar la EQ y el panorama para cada pista, pulse la correspondiente tecla de la sección de parámetros de pista.

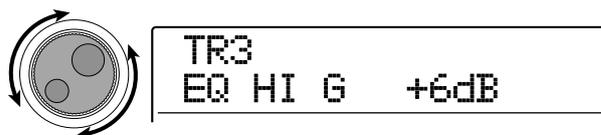


3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir la pista en la que quiera realizar el ajuste.

Mientras visualice la pantalla de parámetros de pista, podrá utilizar las teclas de estado y las de cursor izquierdo/derecho para elegir una pista. La tecla de estado de la pista seleccionada entonces estará encendida en naranja.



4. Gire el dial para elegir el ajuste.



5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo o las teclas de la sección de parámetros de pista para escoger un parámetro de pista, y ajuste otros de la misma manera.

Cuando visualice en pantalla un parámetro, la pulsación de la correspondiente tecla en la sección de parámetros de pista activará este parámetro si estaba desactivado y viceversa.

Los parámetros que puede elegir para las pistas 1 – 8 y 9/10 – 15/16 aparecen en el listado incluido en la página siguiente.

AVISO

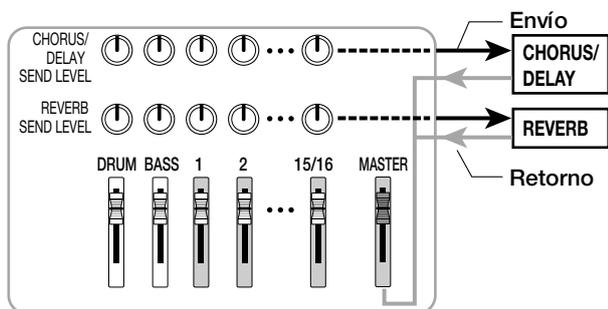
- En el ajuste por defecto para un proyecto, los parámetros SUB-OUT SEND LVL y SUB-OUT SEND PAN están desactivados. Para más información sobre como controlar estos parámetros, vea la página 82.
- También puede utilizar algunos parámetros de pista (nivel, EQ, panorama/balance, intensidad del efecto de envío/ retorno, etc) para la pista de batería/bajo y para las señales de entradas.

Lista de parámetros de pista

Parámetro	Tecla correspondiente	Indicación	Rango de ajuste	Descripción
EQ HI GAIN	Tecla [EQ HIGH]	EQ HI G	-12 – +12dB	Ajusta el rango de realce/corte de las altas frecuencias.
EQ HI FREQUENCY		EQ HI F	500 – 18000(Hz)	Ajusta la frecuencia central para el rango de realce/corte de las altas frecuencias.
EQ MID GAIN	Tecla [EQ MID]	EQ MID G	-12 – +12dB	Ajusta el rango de realce/corte de los medios.
EQ MID FREQUENCY		EQ MID F	40 – 18000(Hz)	Ajusta la frecuencia central para el rango de realce/corte de los medios.
EQ MID Q-FACTOR		EQ MID Q	0.1 – 1.0	Ajusta el valor Q (anchura de banda) para la ecualización de medios.
EQ LOW GAIN	Tecla [EQ LOW]	EQ LO G	-12 – +12dB	Ajusta el rango de realce/corte de los graves.
EQ LOW FREQUENCY		EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Ajusta la frecuencia central para el rango de realce/corte de los graves.
CHORUS/DELAY SEND LEVEL	Tecla [CHORUS/DELAY SEND]	CHO SEND	0 – 100	Ajusta el volumen de señal enviado al efecto chorus/retardo.
REVERB SEND LEVEL	Tecla [REVERB SEND]	REV SEND	0 – 100	Ajusta el nivel de señal enviado al efecto reverb.
SUB-OUT SEND ON/OFF	Tecla [SUB-OUT SEND]	SUB SEND	ON/OFF	Elige si la toma STEREO SUB-OUT lleva la misma señal que la toma MASTER OUTPUT. Solo puede seleccionar este parámetro para la pista master.
SUB-OUT SEND LEVEL		SUB SEND LVL	0 – 127	Ajusta el nivel de la señal enviada desde las pistas 1 – 16, pista de batería/bajo y desde la entrada a la toma STEREO SUB-OUT. Este parámetro no aparece cuando SUB-OUT SEND ON/OFF para la pista master está ajustado a ON.
SUB-OUT SEND PAN		SUB SEND Pan	L100 – 0 – R100	Ajusta el panorama de la señal enviada desde las pistas 1 – 16, pista de batería/bajo y desde la entrada a la toma STEREO SUB-OUT. Este parámetro no aparece cuando SUB-OUT SEND ON/OFF para la pista master está ajustado a ON.
PAN	Tecla [PAN]	PAN	L100 – 0 – R100	Ajusta el panorama para la pista. En el caso de las pista stereo, este parámetro ajusta el balance izquierdo/derecho.
V-TAKE	Tecla [V-TAKE]	TR x-y	x=1 – 16 y=1 – 10	Elige la toma-V que va a utilizar la pista. x es el número de la pista e y el número de la toma-V.
FADER	Ninguna	FADER	0 – 127	Ajusta el volumen activo.
STEREO LINK		ST LINK	ON/OFF	Enlaza los parámetros para dos pistas mono (→p. 82).
INVERT		INVERT	ON/OFF	Define si la fase de la señal de salida estará invertida o no. OFF implica una fase normal y ON que la fase estará invertida.

4.3 Aplicación del efecto de envío/retorno

Las señales de pista enviadas al mezclador interno pueden ser procesadas por un efecto que esté conectado internamente al bucle de envío/retorno del mezclador. (esto es lo que se conoce como efecto de envío/retorno). El MRS-1608 dispone de dos tipos de efectos de envío/retorno (chorus/retardo y reverb).



Puede ajustar la intensidad del efecto de envío/retorno para cada pista a través del parámetro nivel de envío (que controla el nivel de señal que es enviada al efecto). El aumentar el valor de este parámetro hará que la acción del efecto sea mayor.

◆ Selección del programa de efectos de envío/retorno

1. En la pantalla principal, pulse [CHORUS/DELAY] o [REVERB] de la sección de efectos.

Pulse la tecla [CHORUS/DELAY] para elegir un programa de chorus/retardo, o la tecla [REVERB] para elegir un programa de reverb. En pantalla aparecerá el programa activo en ese momento para el efecto escogido. Lo siguiente es un ejemplo de lo que aparece en pantalla al pulsar la tecla [REVERB].



2. Gire el dial para escoger un programa.

Cada efecto de envío/retorno tiene 30 programas preprogramados (numerados del 0 al 29). Si quiere, también puede editar estos programas (→ p. 147).

3. De la misma forma elija el programa para el otro efecto de envío/retorno.

4. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

NOTA

En la configuración por defecto para un proyecto, el nivel de envío para el efecto de envío/retorno está ajustado a cero para cada pista. Por lo tanto, para comprobar el sonido producido por el efecto tendrá que subir el ajuste de este parámetro.

◆ Ajuste de la intensidad del efecto de envío/retorno para cada pista

5. En la pantalla principal, pulse la tecla [CHORUS/DELAY SEND] o [REVERB SEND] de la sección de efectos para ajustar sus respectivos niveles.

La pantalla le indicará el nivel de envío ajustado entonces para el efecto. La pantalla mostrada a continuación es un ejemplo de lo que aparecerá al pulsar la tecla [REVERB SEND].



6. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado para elegir la pista cuyo nivel de envío quiera ajustar.

7. Mientras reproduce la canción, gire el dial para ajustar el valor del nivel de envío.

8. Ajuste del mismo modo el nivel de envío para el resto de pistas.

9. Ajuste de igual forma la intensidad del otro efecto de envío/retorno.

10. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

4.4 Aplicación del efecto de inserción a una pista

Puede aplicar el efecto de inserción a la salida de cualquier pista para post-procesar la señal de salida de la pista.

◆ Cambio del algoritmo/posición de inserción del efecto

1. Use la tecla [ALGORITHM] de la sección de efectos para elegir el algoritmo que quiera utilizar.

Durante la aplicación del efecto de inserción a una pista, el algoritmo seleccionado define el número de pistas en las que podrá ser utilizado el efecto.

● Cuando elija 8x COMP EQ

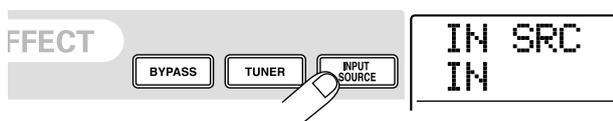
El efecto podrá ser utilizado en la salida de ocho pistas continuas (1 – 8 o 9 – 16).

● Cuando elija otro algoritmo distinto a 8x COMP EQ

El efecto podrá ser utilizado en un máximo de dos pistas mono o una pista stereo.

2. Pulse la tecla [INPUT SOURCE] en la sección de efectos.

En pantalla aparecerá la posición de inserción activa en ese momento.



3. Gire el dial para que en la segunda línea de la pantalla aparezca la pista a la que quiera aplicar el efecto de inserción.

Se encenderá en naranja la tecla de estado de la pista escogida.

● Cuando haya elegido el algoritmo 8x COMP EQ

Podrá seleccionar ocho pistas contiguas (TR 1 – 8 o TR 9 – 16) como posición de inserción. Además, si ha elegido TR 9 – 16, podrá ajustar distintos valores de EQ, compresor y filtro pasa-altos para las pistas par/impar.



● Cuando haya elegido otro algoritmo distinto de 8x COMP EQ

Puede elegir una de entre las ocho pistas mono (TR 1 – TR 8) o dos pistas mono/una pista stereo (TR 1/2 – TR 15/16) como posición de inserción.



AVISO

También puede elegir la posición de inserción utilizando las teclas de estado. Para seleccionar una pista mono x 2, mantenga pulsada una de las teclas de estado mientras pulsa la otra.

◆ Selección del programa para el efecto de inserción

4. Pulse de nuevo la tecla [ALGORITHM] elegida en el paso 1.

Aparecerá en pantalla el programa activo entonces.

5. Mientras reproduce la canción, gire el dial para elegir el programa que quiera utilizar.

El efecto de inserción podrá ser utilizado ahora para post-procesar la pista especificada. Cuando se aplique el efecto, puede que cambie el nivel de salida. Utilice el fader correspondiente para reajustar el nivel cuando sea necesario.

AVISO

Cuando elija el algoritmo 8x COMP EQ, podrá realizar ajustes y la activación/desactivación del efecto individualmente para cada pista (→ p.142).

6. Cuando haya comprobado el efecto, detenga la canción y pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

AVISO

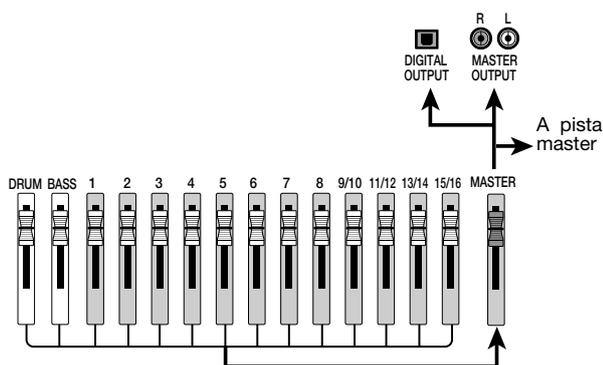
Si el efecto de inserción se aplica a la salida de la pista, no podrá aplicarlo también a la entrada o antes del fader [MASTER]. Sin embargo, utilizando la función de volcado (→ p. 42) para grabar la pista/toma-V en otra toma-V vacía, puede convertir el sonido del efecto post-procesado en datos audio y después aplicar el efecto de inserción en otra posición.

Paso 5: Remezcla

Cuando haya terminado con el proceso de mezcla, podrá transferirla a dos pistas para crear la canción terminada. A esto es a lo que se conoce como “remezcla”.

Hay dos forma de hacer esto: utilizar los conectores MASTER OUTPUT o DIGITAL OUTPUT y grabar la canción en una grabadora externa o utilizar la pista master interna del MRS-1608 para grabar.

La pista master es un par específico de pistas stereo que están separadas de las pistas audio normales. Cuando elija la pista master como pista de grabación, se grabará la señal que hay después del fader [MASTER]. Luego podrá utilizar el contenido grabado en la pista master como material fuente para crear un CD de audio.



Esta sección le explica el procedimiento para la remezcla utilizando el segundo método, es decir, la grabación en la pista master.

5.1 Uso del efecto de inserción de masterización

Aplicando el efecto de inserción inmediatamente antes del fader [MASTER], podrá procesar la señal de la mezcla stereo para la remezcla. Si en este punto elige el algoritmo MASTERING, podrá usar el efecto de masterización para procesar la mezcla stereo.

NOTA

Cuando el efecto de inserción esté colocado inmediatamente antes del fader [MASTER], no podrá utilizar el efecto para el procesamiento de la señal durante la grabación o post-procesado de una pista.

Para aplicar el efecto de inserción a la mezcla stereo, haga lo siguiente.

◆ Modificación de la posición en la que es introducido el efecto de inserción

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos.

En pantalla aparecerá la posición actual del efecto de inserción.

2. Gire el dial para que aparezca la indicación “MASTER” en la segunda línea de la pantalla.

IN SRC
MASTER

Ahora el efecto de inserción estará colocado justo antes del fader [MASTER].

3. Pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla principal.

◆ Elección de un programa para el efecto de inserción

4. Pulse la tecla [MASTERING] de la sección de efectos.

El algoritmo MASTERING quedará seleccionado para el efecto de inserción. En pantalla aparecerá el programa elegido entonces.



5. Mientras reproduce la canción, gire el dial para elegir el programa que quiera.

Si quiere, puede editar el programa elegido entonces para modificar el efecto posteriormente (→ p. 142).

NOTA

Si al aplicar el efecto de masterización la señal suena distorsionada, compruebe que no haya distorsión al reproducir las pistas individuales y, si es necesario, baje los ajustes de los faders.

6. Cuando haya comprobado que el sonido está ajustado tal y como quería, pulse la tecla [EXIT].

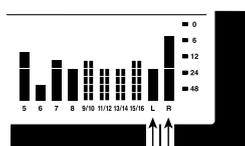
La unidad volverá a la pantalla principal.

5.2 Remezcla en la pista master

Después de que haya terminado de realizar los ajustes del efecto de masterización, grabe la mezcla final en la pista master.

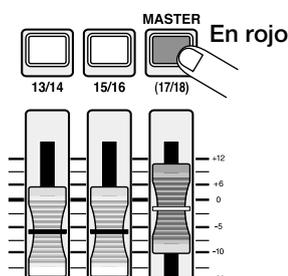
- 1. Pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción.**
- 2. Pulse la tecla PLAY [▶] para reproducir la canción y compruebe el nivel de señal después del fader [MASTER] .**

Esta comprobación del nivel de señal después del fader [MASTER] puede realizarla observando el medidor de nivel que hay en la parte inferior derecha de la pantalla. Si el segmento de 0 dB se enciende durante la reproducción, baje el fader [MASTER] para realizar un ajuste más preciso. Después de comprobar el nivel, pulse la tecla STOP [■].



Nivel se ñal canal izdo. Nivel se ñal canal dcho.

- 3. Pulse repetidamente la tecla de estado [MASTER] para que se encienda en rojo.**



Ahora podrá grabar la pista master.

- 4. Desplácese hasta la posición de inicio de la grabadora. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse PLAY [▶].**

Empezará la grabación en la pista master.

- 5. Cuando haya terminado de grabar, pulse la tecla STOP [■].**

- 6. Para reproducir la pista master, pulse repetidamente la tecla de estado [MASTER] hasta que se encienda en verde.**

Cuando esta tecla esté encendida en verde, la pista master podrá ser reproducida. Todas las demás teclas de estado se apagarán y las señales de las otras pistas serán anuladas. También estarán desactivados los efectos de envío/retorno.

- 7. Vuelva al principio de la canción y pulse la tecla PLAY [▶].**

Se reproducirá la pista master. Para detener la reproducción, pulse la tecla STOP [■].

- 8. Para volver al funcionamiento normal del MRS-1608, pulse repetidamente la tecla de estado [MASTER] hasta que se apague.**

Se cancelará la anulación de todas las demás pistas y las teclas de estado volverán a la situación en que se encontraban anteriormente.

AVISO

- Al igual que el resto de pistas, la pista master también tiene 10 tomas-V.
- Puede reproducir las pistas master de varios proyectos de forma consecutiva (→ p. 177).
- También puede editar más tarde el contenido de la pista master (→ p. 49).

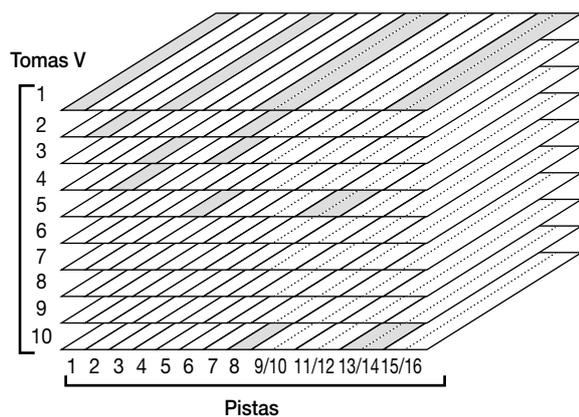
Referencia [grabadora]

Ese capítulo le explica las funciones y pasos operativos de la sección de la grabadora.

Tomas-V

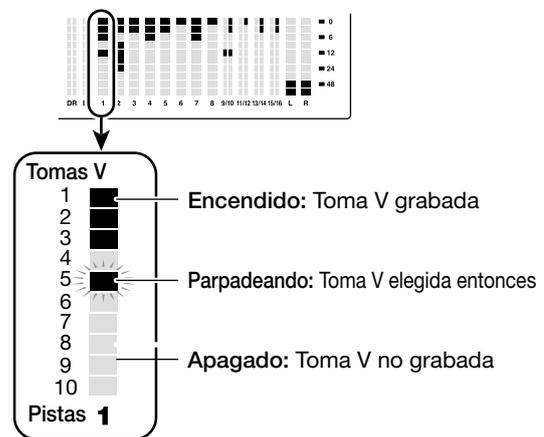
Acerca de las tomas-V

Cada una de las pistas 1 - 16 de la grabadora contiene diez pistas virtuales, llamadas "tomas V". Para cada pista, puede elegir una toma para utilizarla para los procesos de grabación y reproducción. Por ejemplo, puede ir cambiando de toma V conforme vaya grabando varias voces o solos de guitarra en la misma pista y después puede compararlos y elegir la mejor toma V.



- Si ha elegido la pista master como número de pista aparecerá la indicación "M".

Mientras aparece en pantalla la indicación anterior, el estado de la toma-V para cada pista vendrá indicado por los segmentos del medidor de nivel. Un segmento encendido corresponde a una toma-V grabada y uno apagado a una toma-V no grabada. El segmento que parpadea le indica la toma-V activa entonces para cada pista.



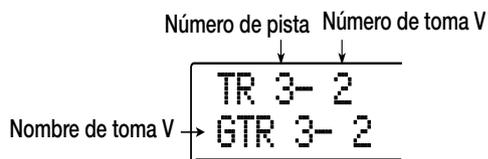
2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir una pista.

Cambio de toma-V

Para cambiar la toma-V utilizada para cada pista 1 - 16 haga lo siguiente.

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

Se encenderá la tecla y aparecerán en pantalla el número de pista y el número y nombre de la toma V.



AVISO

- Si elige una toma V en la que no haya nada grabado, aparecerá la indicación "NO DATA".

```
TR 2- 1  
GTR 2- 1
```

AVISO

También puede elegir la pista con las teclas de estado. Para las pistas (9/10-15/16), con cada pulsación de la tecla de estado cambiará entre la pista impar y la par. Al pulsar la tecla de estado [MASTER] elegirá la pista master.

3. Gire el dial para elegir la toma V.

Para las pistas stereo, puede elegir una toma diferente para la pista impar y para la par.

4. Para elegir una toma V para cada pista, repita los pasos 2-3 tantas veces como sea necesario.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Se apagará la tecla [V-TAKE].

Asignación de nombres a las tomas-V

A cada toma V grabada se le asignará automáticamente un nombre por defecto, siguiendo el siguiente patrón (xx indica el número de pista e yy el número de toma-V):

GTRxx-yy

Corresponde a una toma V grabada a través del algoritmo CLEAN, DIST o ACO/BASS SIM del efecto de inserción .

BASxx-yy

Corresponde a una toma V grabada a través del algoritmo BASS del efecto de inserción.

MICxx-yy

Corresponde a una toma V grabada a través del algoritmo MIC del efecto de inserción.

DULxx-yy

Corresponde a una toma V grabada a través del algoritmo DUAL MIC del efecto de inserción.

LINxx-yy

Corresponde a una toma V grabada a través del algoritmo LINE del efecto de inserción.

8INxx-yy

Corresponde a una toma V grabada a través del algoritmo 8x COMP EQ del efecto de inserción.

MASxx-yy

Corresponde a una toma V grabada a través del algoritmo MASTERING del efecto de inserción

BYPxx-yy

Corresponde a una toma V grabada sin pasar a través del efecto de inserción.

BOUxx-yy

Corresponde a una toma V grabada usando la función de volcado o grabación rítmica.

LP_xx_yy

Corresponde a una frase registrada en toma-V utilizando la función de bucle de frase (→ p. 67)

HRMxx-yy

Corresponde a una toma V grabada usando la función de de generación de armonía o función de armonía de duo.

AVISO

Cuando utilice la función de bucle de frase para grabar una frase en la pista master, se le asignará el nombre "LP_MS_yy".

Para cambiar el nombre a una toma-V, haga esto:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE] de la sección de parámetros de pista.

Se encenderá la tecla y aparecerá en pantalla el número de pista y el número y nombre de la toma V.

```
TR 3- 2
GTR 3- 2
```

NOTA

Solo podrá modificar el nombre de la toma V activa en ese momento para una pista.

2. Use los cursores izquierdo/derecho para elegir la pista cuyo nombre de toma V quiera editar.

```
TR 2- 2
GTR 2- 1
```

NOTA

Si escoge una toma V en la que no haya nada grabado, aparecerá la indicación "NO DATA" y no podrá editar el nombre.

3. Pulse la tecla [EDIT] .

Parpadeará el primer carácter del nombre de la toma V. Esto le indica que puede modificar el nombre de la toma-V.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar.

5. Gire el dial para elegir un carácter.

Puede elegir entre los siguientes caracteres.

Números: 0 – 9

Letras: A – Z, a – z

Símbolos: (espacio) ! “ # \$ % & ‘ () * + , - . /
: ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } | ¥ ← →

6. Repita los pasos 4 - 5 hasta que haya ajustado el nombre que quiera.

7. Cuando haya terminado de editar el nombre, pulse la tecla [EXIT].

El nuevo nombre será aceptado y la unidad volverá a la situación del paso 2. Si es necesario, puede editar los nombres de otras tomas V.

8. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Se apagará la tecla [V-TAKE].

AVISO

Si borra una toma V grabada, su nombre volverá a quedar como "NO DATA".

Desplazamiento hasta un punto concreto de la canción (función de localización)

Puede indicar una posición dentro de la canción en unidades de tiempo (minutos/segundos/milisegundos) o en unidades rítmicas (compás/tiempo/tick) y desplazarse hasta allí.

Horas		Segundos		Compases		Ticks	
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	10	12	660	307	2	0	00
Minutos		Milisegundos		Tiempos musicales			

AVISO

Si utiliza la función de marcador (→ p. 46) para introducir marcadores en distintos puntos de tiempo de la grabadora, podrá usar la función de localización para desplazarse de un marcador a otro.

1. Asegúrese de que la grabadora esté parada.
2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho de la pantalla principal para desplazar la parte parpadeante hasta la unidad que quiera modificar.

Por ejemplo, para modificar los minutos, haga que parpadee el segmento marcado con una "M".

H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	10	12	660	307	2	0	00

3. Gire el dial para modificar el valor que está parpadeando.

Cuando modifique el valor de pantalla, la unidad se desplazará inmediatamente a la nueva posición. Al pulsar la tecla PLAY [▶] empezará la reproducción a partir de ese punto.

AVISO

La indicación de compás/tiempo/tick cambiará de acuerdo al tempo y compás activos en la sección rítmica.

Reproducción del mismo pasaje de forma repetitiva (función de repetición A-B)

Es una función que reproduce repetidamente una región concreta de la canción. Esto le será útil cuando quiera escuchar de forma repetitiva la misma región, por ejemplo mientras ensaya.

1. Desplácese hasta el punto en el que quiera que empiece la reproducción repetida y pulse la tecla [A-B REPEAT] de la sección de control.

Parpadeará esta tecla; acaba de introducir el punto de inicio (punto A) de la reproducción repetida.

AVISO

Puede introducir el punto A/B tanto durante la reproducción como con la unidad parada.

2. Colóquese en el punto en el que quiera que termine la reproducción repetida y pulse de nuevo la tecla [A-B REPEAT].

La tecla [A-B REPEAT] dejará de parpadear y se quedará iluminada fija; acaba de introducir el punto donde deberá finalizarla reproducción repetida (punto B).

NOTA

- Para volver a ajustar el punto A/B, pulse la tecla [A-B REPEAT] para que se apague y repita el proceso desde el paso 1.
- Si introduce como punto B una posición anterior al punto A, la región que será reproducida repetidamente será la B → A.

3. Para que comience la reproducción repetida, pulse la tecla PLAY [▶].

La reproducción repetida empezará en cuanto pulse la tecla PLAY [▶] siempre y cuando esté encendida la tecla [A-B REPEAT]. Cuando llegue al punto B, la grabadora "saltará" al punto A y continuará la reproducción.

4. Para detener la reproducción repetida, pulse la tecla STOP [■].

Incluso después de pulsar la tecla STOP [■] para detener la reproducción, mientras esté encendida la tecla [A-B REPEAT], podrá ejecutar la reproducción repetida tantas veces como quiera.

5. Para desactivar la reproducción repetida, pulse la tecla [A-B REPEAT].

Se apagará la tecla [A-B REPEAT] y la reproducción repetida será desactivada. Se borrarán los puntos A/B.

Búsqueda de una posición determinada (Función barrido/previsualización)

El MRS-1608 dispone de una función "Scrub" (barrido) que le permite buscar una determinada posición mientras se reproduce repetidamente una pequeña región colocada antes o después de la posición activa. Esta función le resultará útil cuando quiera localizar con precisión el punto en el que empieza o acaba un determinado sonido. Cuando esté activada la función de barrido, puede utilizar la función "Preview" (previsualización) que reproduce 0.7 segundos antes o después del punto activo. Usando conjuntamente las funciones de barrido y previsualización podrá encontrar la posición que quiera de forma precisa y rápida

Uso del barrido/previsualización

1. Para realizar un barrido, en la pantalla principal, mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse PLAY [▶].

Se encenderá la tecla y se reproducirá repetidamente una pequeña región (40 milisegundos por defecto) colocada a continuación de la posición activa.

Justo después de activar la función de barrido, se seleccionará la pista de audio 1 como destino de barrido.



Cuando esté activada la función de barrido en pantalla aparecerá lo siguiente.



2. Utilice las teclas de estado para elegir la(s) pista(s) en la(s) que quiera aplicar el barrido.

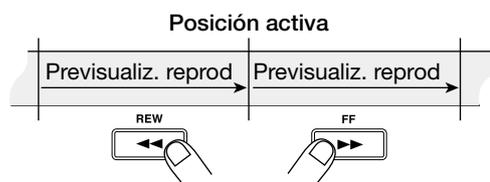
Puede elegir hasta 4 pistas simultáneamente. (los pares de pistas stereo cuentan como dos). Para activar esta función si estaba desactivada para una pista o viceversa, pulse la tecla de estado correspondiente. Si intenta seleccionar más de cuatro pistas, la función de barrido solo se aplicará a las últimas cuatro pistas escogidas.

3. Para desplazar la posición de la reproducción de barrido, use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que la indicación de milisegundos o ticks del contador empiece a parpadear. Gire el dial para ajustar la posición que quiera.

Durante la reproducción de barrido, puede desplazar la posición hacia delante o hacia atrás en milisegundos o en ticks.

4. Si quiere utilizar la función de previsualización para escuchar la región anterior a la posición activa, pulse la tecla REW [◀]. Para escuchar la región situada después de la posición activa, pulse la tecla FF [▶].

Si pulsa la tecla REW [◀], se reproducirá la región colocada 0.7 segundos antes de la posición activa (esta región terminará en la posición activa). Si pulsa la tecla FF [▶], se reproducirá la región colocada 0.7 segundos después de la posición activa (empezando en la posición activa). A esto es a lo que se conoce como "previsualización de reproducción". Cuando acabe este tipo de reproducción, continuará la reproducción de barrido.



5. Para cancelar la función de barrido, pulse la tecla STOP [■].

Se apagarán las teclas PLAY [▶] y STOP [■].

Modificación de la dirección y duración del barrido

Cuando esté activada la función de barrido, podrá modificar la dirección de la reproducción de barrido (si la región que será reproducida estará colocada antes o después de la posición activa) y la longitud de la región en la que se realiza esta reproducción de barrido.

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

Esto activará la función de barrido y aparecerá en pantalla la dirección y duración de la reproducción de barrido.



2. Si quiere modificar la longitud de la reproducción de barrido, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que la longitud de la reproducción de barrido empiece a parpadear y gire el dial.

Puede escoger entre los siguientes valores 40, 80, 120, 160 o 200 (ms).

AVISO

También puede utilizar las teclas de cursor arriba/abajo para modificar la longitud de la reproducción de barrido.

3. Si quiere modificar la dirección de la reproducción de barrido, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que empiece a parpadear la dirección de la reproducción de barrido y gire el dial.

Si elige "TO", la reproducción de barrido empezará en un punto anterior a la posición activa y acabará en la posición activa. Si elige "FRM", la reproducción de barrido empezará en la posición activa.

Para salir de la función de barrido, pulse STOP [■].



Re-grabación solo de una región determinada (función de pinchado/despinchado)

La función de pinchado/despinchado le permite volver a grabar solo una región concreta de una pista grabada previamente. La acción de pasar de estar reproduciendo la pista activa al modo de grabación se llama "pinchado" y la de volver al modo de reproducción desde el de grabación se llama "despinchado".

El MRS-1608 tiene dos formas de hacer esto. Puede utilizar las teclas del panel o un pedal de disparo (ZOOM FS-01, que puede adquirirse por separado) para realizar estas operaciones manualmente ("pinchado/despinchado manual") o realizarlas automáticamente en puntos señalados ("pinchado/despinchado automático").

NOTA

Cuando esté activada la función de grabación de 8 pistas (→ p. 45), no podrá utilizar el pinchado/despinchado.

Uso del pinchado/despinchado manual

Para realizar el pinchado/despinchado manual, haga lo siguiente:

AVISO

- Si quiere utilizar un pedal de disparo para el pinchado/despinchado, conecte el pedal de disparo ZOOM FS-01 a la toma FOOT SW del panel frontal.
- Con los ajustes por defecto para el MRS-1608, el pedal de disparo estará ajustado para controlar la reproducción/parada de la grabadora. Si quiere utilizar el pedal de disparo para el pinchado/despinchado, primero debe modificar el ajuste del pedal (→ p. 181).

1. Pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado hasta que la tecla se encienda en rojo.
2. Ajuste el fader de esa pista de la forma adecuada.
3. Utilice la tecla [ON/OFF] para elegir la entrada y después toque el instrumento conectado a la toma INPUT y utilice los controles [INPUT] y [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.
4. Colóquese en un punto unos cuantos compases antes del punto de pinchado que quiera introducir y pulse la tecla PLAY [▶] para que la grabadora active el modo de reproducción.
5. Cuando llegue al punto de pinchado, pulse la tecla REC [●] (o pulse el pedal de disparo). Se encenderá la tecla REC [●] y empezará la reproducción desde ese punto.
6. Cuando llegue al punto de despinchado que quiera introducir, vuelva a pulsar la tecla REC [●] (o el pedal de disparo). Se apagará la tecla REC [●] y el MRS-1608 pasará del modo de grabación al de reproducción.
7. Para detener la grabadora, pulse la tecla STOP [■].
8. Para revisar el contenido que acaba de grabar, colóquese en un punto anterior al punto de pinchado y pulse la tecla PLAY [▶].

Uso del pinchado/despinchado automático

La función de pinchado/despinchado automático le permite indicar de antemano la región que va a volver a grabar. El pinchado se realizará en cuanto llegue a la posición inicial (punto de pinchado) y el despinchado cuando llegue a la posición final (punto de despinchado). Por ejemplo esto resulta adecuado cuando no pueda utilizar el MRS-1608 porque esté tocando el instrumento o cuando requiera un cambio reproducción/grabación muy rápido.

Para realizar un pinchado/despinchado automático, primero debe especificar el punto de pinchado (el punto en el que la grabadora pasa de la reproducción a la grabación) y el de despinchado (el punto en el que la grabadora pasa de la grabación a la reproducción) y después realizar la operación de grabación.



1. Ajuste de forma adecuada el fader de la pista en la que quiera realizar la operación de pinchado/despinchado.

2. Utilice la tecla [ON/OFF] para elegir la entrada y después toque el instrumento conectado a la toma INPUT y utilice los controles [INPUT] y [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

3. Colóquese en el punto en el que quiera realizar el pinchado y pulse la tecla [AUTO PUNCH IN/OUT].

Parpadeará esta tecla. Este paso ajusta el “punto de pinchado” en el que empezará la grabación.

4. Colóquese en el punto en el que quiera realizar el despinchado y vuelva a pulsar la tecla [AUTO PUNCH IN/OUT].

La tecla dejará de parpadear y quedará iluminado fija. Esto ajusta el punto de despinchado en el que terminará la grabación.

AVISO

Si quiere indicar los puntos de pinchado/despinchado de un modo preciso, es conveniente utilizar la función de barrido (→ p. 38) para encontrar las posiciones y asignarles una marca (→ p. 46).

5. Use la función de localización para colocarse en un punto anterior al punto de pinchado.

6. Pulse repetidamente la tecla de estado para la pista en la que quiera realizar el pinchado/despinchado hasta que parpadee en rojo.

NOTA

Una tecla de estado encendida en rojo (y la tecla REC [●] durante la grabación) le indica que la posición activa está comprendida entre el punto de pinchado y el de despinchado. En este caso, vuelva a utilizar el transporte para colocarse en un punto anterior al punto de pinchado

7. Si quiere realizar un ensayo con la función de pinchado/despinchado automático, pulse la tecla PLAY [▶].

La grabadora entrará en el modo de reproducción. Cuando llegue al punto de pinchado, se anulará la pista en la que esté realizando el pinchado/despinchado. Cuando llegue al punto de despinchado, se desactivará la anulación. (Siempre podrá monitorizar la señal de entrada durante este tiempo). Al realizar esta acción no borrará ni grabará nada en la pista.

Cuando haya terminado con el ensayo, colóquese en una posición anterior al punto de pinchado.

NOTA

Para modificar las posiciones de los puntos de pinchado y despinchado, pulse la tecla [AUTO PUNCH IN/OUT] para que se apague y repita los pasos 3 – 7.

8. Para ejecutar la función de pinchado/despinchado automático, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse PLAY [▶].

Cuando llegue al punto de pinchado, empezará automáticamente la grabación (pinchado). Cuando llegue al de despinchado, la grabación terminará automáticamente y continuará la reproducción (despinchado).

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

10. Para escuchar el resultado de la grabación, pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que haya grabado hasta que esta tecla se encienda en verde. Colóquese en una posición anterior al punto de pinchado y pulse la tecla PLAY [▶].

Si quiere rehacer la grabación, repita los pasos 5 – 9.

11. Cuando quede satisfecho con la grabación, pulse la tecla [AUTO PUNCH IN/OUT] para que se apague la tecla.

La función de pinchado/despinchado automático se desactivará y los puntos de pinchado y despinchado serán eliminados.

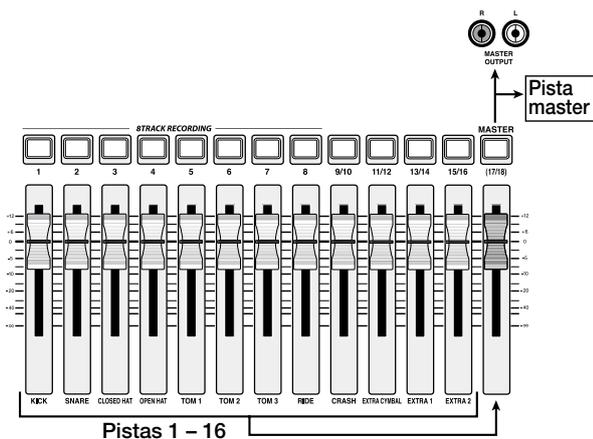
Grabación de varias pistas en una pista master (función de remezcla)

Esta sección le explica cómo reproducir pistas audio grabadas y sonidos de la pista de batería/bajo y grabarlos como una mezcla stereo en una pista master (remezcla).

Acerca de la pista master

La pista master es un grupo de pistas stereo que es independiente de las pistas normales 1 - 16. El uso más frecuente que se le da a esta pista master es para grabar el resultado final de un proceso de remezcla. Puede utilizar el contenido de la pista master para crear un CD de audio. Cuando ajuste la pista master para la grabación, la señal después de pasar a través del fader [MASTER] (la misma señal que en las tomas MASTER OUTPUT) es enviada a la pista master.

El MRS-1608 dispone de una pista master para cada proyecto. Al igual que las pistas 1 - 16, la pista master también tiene diez pistas virtuales (tomas V). Esto le permite grabar distintas mezclas en varias tomas-V y elegir posteriormente la mejor toma.



AVISO

Es posible reproducir de forma sucesiva las pistas master de varios proyectos que estén grabados en el disco duro (→ p. 177).

Pasos para la remezcla de la pista master

A continuación le indicamos cómo mezclar las pistas de la grabadora y el sonido de la sección de ritmos en dos canales stereo y cómo grabarlos en la pista master.

1. Si es necesario, consulte la página 35 y elija la toma-V que quiera para la pista master.

2. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla de estado [MASTER] hasta que se encienda en rojo.

La pista master estará ahora lista para su grabación.

3. Coloque la grabadora en el modo de reproducción y ajuste el balance de mezcla de las distintas pistas.

Los ajustes individuales de nivel de las pistas así como los ajustes del efecto de inserción y del efecto de envío/retorno influyen sobre la señal enviada a la pista master. Ajuste los niveles mientras observa el medidor de nivel I/D y se asegura de que no se produce una saturación de la señal.

4. Para realizar la operación de remezcla, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción y después pulse la tecla PLAY [▶] mientras mantiene pulsada la tecla REC [●].

Empezará la grabación de la pista master.

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

AVISO

Puede hacer que la operación de remezcla empiece desde un punto de la canción. Solo serán sobregrabados los datos que estén dentro del rango grabado.

Reproducción de la pista master

Para reproducir la pista master grabada, siga estos pasos.

1. En la pantalla principal, pulse varias veces la tecla de estado [MASTER] hasta que se encienda en verde.

La unidad entrará en el modo de reproducción de la pista master. En este modo, todas las demás pistas estarán anuladas y todos los efectos estarán desactivados.

AVISO

Mientras la tecla de estado [MASTER] esté encendida en verde, las teclas de transporte, salvo la tecla REC [●], funcionarán con normalidad.

2. Pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio de la canción y después pulse la tecla PLAY [▶].

Empezará la reproducción de la pista master. Puede utilizar el fader [MASTER] para ajustar el volumen de reproducción.

3. Para detener la reproducción, pulse STOP [■].

4. Para cancelar el modo de reproducción de la pista master, pulse la tecla de estado [MASTER] de forma que se apague esta tecla.

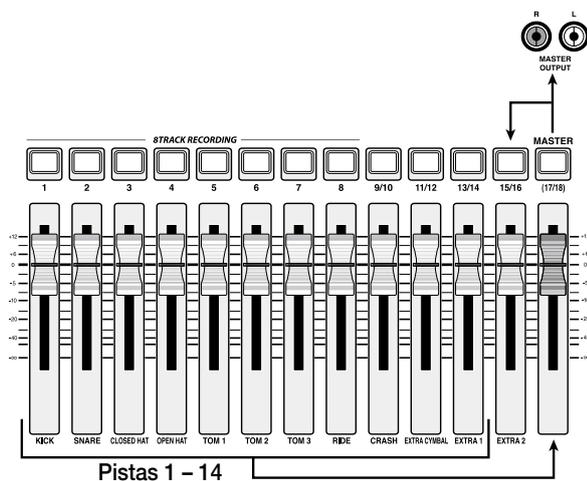
Se desactivará la anulción de todas las pistas y la unidad volverá a funcionar con normalidad. Las teclas de estado que hubiesen sido desactivadas automáticamente volverán a la situación en la que se encontraban previamente.

Combinación de varias pistas en una o dos pistas (función de volcado)

Funcionamiento del volcado

Esta es una función que mezcla el sonido de las pistas de audio y de las pistas de batería/bajo y las graba en una o dos pistas. (A esto también se le llama a veces "grabación ping-pong".)

Por ejemplo, puede volcar el contenido de las pistas 1 - 14 en las pistas 15/16 y después puede activar las tomas V de las pistas 1 - 14 para grabar nuevas versiones de su interpretación.



AVISO

- También puede mezclar las señales de las tomas INPUT en la grabación de volcado.

- Si elige solo una pista mono como destino de volcado, será grabada la señal mezclada en mono.
- Si es necesario, puede reproducir las pistas 1 – 16 y puede volcarlas en una toma V vacía de una pista seleccionada.

Ajustes para el volcado

Antes de utilizar la función de volcado, debe hacer una serie de ajustes.

◆ Especificación de la reproducción/ anulción para la(s) pista(s) grabada(s)

Por defecto, la(s) pista(s) de grabación de destino de volcado eatará anulada. Si quiere reproducir una pista mientras realiza una grabación de un volcado en otra toma V de la pista, utilice el siguiente procedimiento para cambiar el ajuste interno para que también sean reproducidas la(s) pista(s) grabada(s).

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

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY BOUNCE" y pulse la tecla [ENTER].

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación "BOUNCE RECTRACK" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla verá el ajuste actual.



Las indicaciones tienen el siguiente significado:

- **MUTE:** La pista(s) de grabación serán anuladas (ajuste por defecto).
- **PLAY:** La pista(s) de grabación serán reproducidas.

4. Para reproducir la pista destino de volcado, gire el dial para cambiar el ajuste a "PLAY".

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

◆ Elección de la toma-V de destino de la grabación

Por defecto, el resultado de una operación de volcado es grabado en la toma V elegida entonces para la(s) pista(s) de grabación. Si quiere reproducir una pista mientras está realizando un volcado en otra toma V de la pista, puede utilizar el siguiente procedimiento para modificar la toma V de destino de la grabación.

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

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY BOUNCE" y pulse la tecla [ENTER].

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "BOUNCE REC TAKE" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el ajuste actual.



REC TAKE
CURRENT

Las indicaciones significan lo siguiente.

- **CURRENT:**

El resultado del volcado será grabado en la toma V elegida entonces para la pista de grabación (ajuste por defecto).

- **1 – 10:**

El resultado del volcado será grabado en la toma V de la pista de grabación cuyo número indique aquí.

4. Gire el dial para especificar la toma V de destino de la grabación.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Ejecución del volcado de grabación

En este ejemplo, volcaremos el contenido de las pistas 1 - 16 y de las pistas de batería/bajo en la toma V número 10 de las pistas 15/16.

1. Vaya al apartado "Ajustes para el volcado" y ajuste la pista destino de grabación a "PLAY".

2. Vaya al apartado "Ajustes para el volcado" y elija la toma-V número 10 como pista de destino de grabación.

3. En la pantalla principal, pulse varias veces las teclas de estado de las pistas 15/16 para que se enciendan en rojo.

Ahora las pistas 15/16 ya estarán listas para la grabación.

4. Pulse la tecla [BOUNCE] de la sección de control.

Se encenderá esta tecla y se activará la función de volcado para las pistas de destino. El resto de pistas y efectos funcionarán con normalidad.

5. Ajuste la grabadora para la reproducción y ajuste el balance de mezcla de las distintas pistas.

Los ajustes individuales de nivel de pista así como los ajustes del efecto de inserción y del efecto de envío/retorno influyen sobre la señal mezclada que es enviada a las pistas de destino de volcado.

Ajuste los niveles mientras observa el medidor de nivel I/D y asegúrese de que no se produce ninguna saturación de la señal.

6. Coloque la grabadora al principio y empiece a grabar.

Empezará la grabación sobre las pistas 15/16.

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

AVISO

- Para comprobar el resultado de una operación de volcado, elija la toma-V de las pistas de destino de volcado y anule las demás pistas. Tenga en cuenta que los parámetros de pista seguirán siendo válidos. Para monitorizar el sonido sin procesar, vuelva a ajustar el volumen de pista y la ecualización para las pistas de destino de grabación a sus valores. Cuando esté realizando un volcado en stereo a dos pistas mono, ajuste el parámetro Pan para la pista impar a L 100 y para la pista par a R 100.
- Si solo está grabada la señal de la pista de batería o bajo, consulte el apartado "Selección de la pista de batería/bajo como fuente de grabación" en la página 44 y elija

“MASTER” como fuente.

8. Para desactivar la función de volcado, pulse la tecla [BOUNCE].

Se apagará la tecla [BOUNCE] y se anulará la función de volcado.

Grabación del sonido de batería/bajo (grabación rítmica)

El MRS-1608 le permite grabar en cualquier pista el sonido de la pista de batería o de la de bajo de la sección rítmica. Esta función se llama “grabación rítmica”. Al grabar una canción o patrón rítmico en una pista audio, puede combinarlo con otra canción o patrón para que sea reproducido por la sección rítmica.

Para usar la función de grabación rítmica, haga lo siguiente:

Selección de la pista de batería/bajo como fuente de grabación

Mientras utiliza la función de volcado, elija la pista de batería/bajo como señal fuente para grabar.

1. En la pantalla principal, pulse [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación “UTILITY TR EDIT”.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación “UTILITY BOUNCE” y pulse la tecla [ENTER].

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación “BOUNCE REC SRC” y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá lo siguiente:

```

┌───────────┐
│ REC SRC   │
│ MASTER   │
└───────────┘
    
```

En este punto puede elegir la señal fuente para grabar. Tiene disponibles estas opciones:

- **MASTER**

Señal justo antes del fader [MASTER] (ajuste por defecto)

- **DRUM TR**

Pista de batería

- **BASS TR**

Pista de bajo

4. Gire el dial para elegir “DRUM TR” o “BASS TR” como fuente de grabación.

5. Pulse varias veces [EXIT] para volver a la pantalla principal.

Grabación

Mientras reproduce las pistas audio, puede grabar la reproducción de la sección rítmica en cualquier pista audio.

1. Pulse la tecla [BOUNCE].

Se encenderá esta tecla.

2. Pulse repetidamente la tecla de estado de la pista en la que quiera grabar hasta que la tecla se encienda en rojo.

En este punto, se grabará la señal de la pista elegida en el paso 4 del apartado “Selección de la pista de batería/bajo como fuente de grabación”.

NOTA

Para grabar pistas de batería en stereo, elija dos pistas como destino de grabación. Si solo elige una pista, la grabación se realizará en mono.

3. Compruebe que la tecla [RHYTHM] esté apagada y que ha elegido la canción o patrón rítmico que quiere grabar o que los sonidos que quiera reproducir están asignados a los parches.

4. Coloque la grabadora en el modo de reproducción y ajuste el nivel de salida de la pista de batería/bajo.

Ajuste los niveles mientras observa el medidor de nivel y se asegura de que no se produce una saturación de la señal.

5. Coloque la grabadora al principio y empiece a grabar.

Se grabará en la pista audio el patrón/canción rítmica que esté siendo reproducido. Si durante la grabación golpea los parches, también se capturará ese sonido. Cuando haya terminado, pare la grabadora. Para anular la función de volcado y volver al funcionamiento normal, vuelva a ajustar la fuente de grabación a “MASTER”, como le indicamos en el apartado “Selección de la pista de batería/bajo como fuente de grabación”.

AVISO

También puede utilizar un teclado MIDI o un aparato similar en vez de los parches para reproducir los sonidos de batería/bajo.

6. Pulse la tecla [BOUNCE] .

Se apagará la tecla.

Grabación en 8 pistas simultáneamente (modo de grabación de 8 pistas)

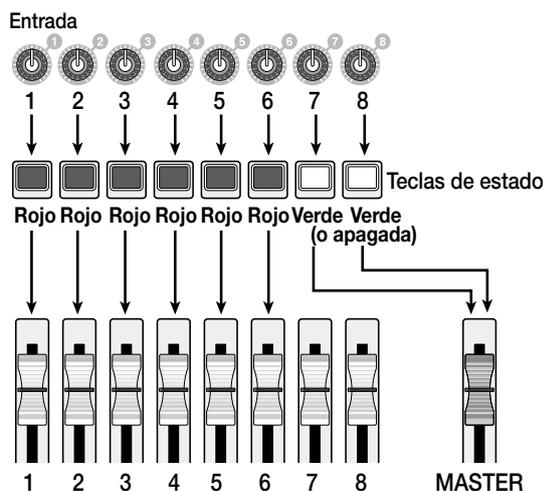
Esta sección le explica cómo utilizar el modo de grabación de 8 pistas que le permite grabar hasta 8 pistas a la vez.

Acerca de la grabación de 8 pistas

En el modo de grabación de 8 pistas, las señales de las tomas INPUT 1 - 8 (o de las tomas GUITAR/BASS INPUT 1/2 en lugar de las tomas INPUT 1/2) pueden ser grabadas directamente en las pistas 1 - 8. Esto resulta muy útil por ejemplo para grabar la interpretación de toda una banda en una única sesión, utilizando pistas independientes para las distintas partes o para capturar una interpretación de batería con distintos micrófonos.

En el modo de grabación de 8 pistas, las entradas 1 - 8 se corresponden con las pistas 1 - 8. Cuando la tecla de estado de una pista esté encendida en rojo, la señal de esa entrada podrá ser grabada en la pista. Cuando la tecla de estado de la pista esté iluminada en verde, la señal de su correspondiente entrada será enviada directamente a un punto inmediatamente anterior al fader [MASTER].

También puede utilizar en el modo de grabación de 8 pistas los efectos de inserción y de envío/retorno.

**NOTA**

- En el modo de grabación de 8 pistas, no se puede grabar en las pistas 9/10 - 15/16. Para sobregresar una pista mono después de haber grabado las pistas 1-8, primero tendrá que mover las tomas grabadas a las pistas 9-16 (→ p. 63).
- En el modo de grabación de 8 pistas, no están disponible la función de pinchado/despinchado ni la de volcado.

Asignación de una señal de entrada a una pista

Después de ajustar el nivel de las señales procedentes de las tomas INPUT 1 - 8 o de las tomas GUITAR/BASS 1/2, las señales serán enviadas a las pistas 1 - 8 en la sección de grabadora.

- 1. Verifique que los instrumentos o micrófonos que vaya a grabar estén conectados a las tomas INPUT 1 - 8 o GUITAR/BASS INPUT 1/2.**

NOTA

Puede usar el conector GUITAR/BASS INPUT 1 o INPUT 1, y el conector GUITAR/BASS INPUT 2 o INPUT 2. Si usa ambos conectores, las clavijas GUITAR/BASS INPUT 1/2 tendrán prioridad.

- 2. Pulse la tecla [8TRACK RECORDING] en la sección de entrada.**

Se encenderá la tecla y el MRS-1608 entrará en el modo de grabación de 8 pistas.

- 3. Pulse las teclas [ON/OFF] para las tomas INPUT 1 - 8.**

Cuando lo haga, se encenderá una tecla y se activará la correspondiente entrada.

- 4. Mientras toca los instrumentos, ajuste los controles [INPUT] para conseguir un nivel de sensibilidad de entrada adecuado.**

Cuando utilice las tomas GUITAR/BASS INPUT 1/2, realice el ajuste con el control [GUITAR/BASS INPUT] 1/2 del panel frontal.

- 5. Para utilizar un efecto de inserción, pulse la tecla [INPUT SOURCE] en la sección de efectos y pulse la tecla [ON/OFF] para la entrada a la que quiera aplicar al efecto.**

La correspondiente tecla [ON/OFF] se encenderá en naranja y se aplicará el efecto de inserción. Cuando haya elegido 8x COMP EQ como algoritmo para el efecto de inserción,

podrá aplicar procesado de efectos a todos los canales.

AVISO

En la condición por defecto de un proyecto, se elige como efecto de inserción un programa adecuado para la reproducción de guitarra/batería. Si es necesario, elija un programa distinto (→ p. 139).

6. Mientras toca los instrumentos, utilice el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.

Ajuste el nivel de grabación tan alto como sea posible, pero evite los ajustes que hagan que se encienda el indicador [CLIP]. Puede comprobar el nivel actual de señal a través de los medidores de nivel IN1 – IN8.

7. Pulse repetidamente las teclas de estado para las pistas (1 - 8) que vaya a grabar de forma que estas teclas se enciendan en rojo.

Puede activar hasta ocho teclas de estado a la vez. Cuando una pista está en el modo de espera de grabación, la señal de entrada al mezclador será enviada a la pista de grabación correspondiente.

Si la tecla [ON/OFF] para una pista está ajustada a ON pero la correspondiente tecla de estado está encendida en verde (o apagada), su respectiva entrada no será grabada.

8. Coloque la grabadora al principio y empiece a grabar.

Cuando haya terminado de grabar, pare la grabadora.

9. Para anular el modo de grabación de 8 pistas, pulse la tecla [8TRACK RECORDING].

Se apagará la tecla.

Función marcador

Esta función le permite introducir marcas en una canción en la posición que quiera para poder volver a ellas por medio de una sencilla operación. Puede introducir hasta 100 marcadores.

AVISO

- También es posible cambiar grupos de ajustes de mezclador o de efectos (escenas) en una posición marcada (→ p. 84).
- Cuando cree un CD de audio, puede utilizar los marcadores para incluir información de tipo índice. Esto permite al reproductor de CDs acceder a puntos específicos de las pistas (→ p. 155).

Ajuste de una marca

A continuación le indicamos cómo introducir una marca en la posición que quiera dentro de una canción.

1. Localice el punto en el que quiera introducir una marca.

AVISO

- Puede asignar una marca tanto durante la reproducción como con la unidad parada.
- También puede utilizar la función de barrido (→ p. 38) para localizar la posición con una precisión más alta..

2. Pulse la tecla [MARK] de la sección de control.

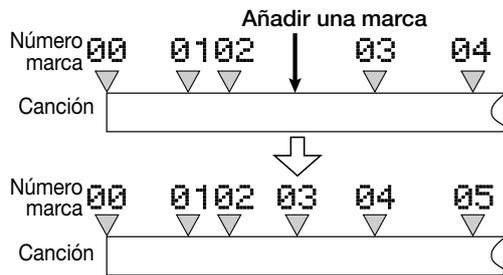
Se asignará una marca a la posición activa. El número de la marca aparecerá en la zona MARKER del contador.



El campo MARKER le indica el número de la marca en la posición actual o la marca anterior más cercana. Cuando la posición activa coincide con la marca, aparecerá un símbolo de marca a la derecha del número de marca.

El número de marca es asignado automáticamente en orden ascendente desde el principio de la canción. Si añade una nueva marca entre dos ya existentes, las

marcas posteriores serán reenumeradas.



AVISO

La marca 00 está colocada siempre al principio de la canción (la posición del contador cero). No puede cambiar esto.

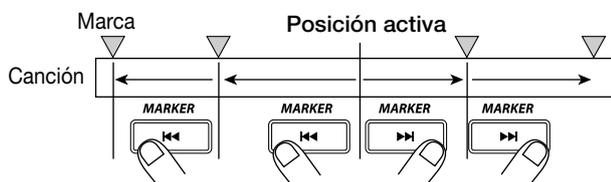
Localización de una marca

A continuación le explicamos cómo desplazarse hasta la posición en la que se encuentra una marca. Puede hacerlo de dos maneras distintas: utilizando las funciones de las teclas o indicando directamente el número de la marca.

◆ Uso de las teclas para localizar la marca

1. En la pantalla principal, pulse la tecla **MARKER** [◀◀] o [▶▶] de la sección de control

Cada vez que pulse la tecla, la unidad se desplazará hasta la siguiente marca colocada antes o después de la posición en la que se encuentra en ese momento.



◆ Introducción del número de la marca que quiera localizar

1. En la pantalla principal, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que parpadee en el contador el número de marca.

2. Gire el dial para elegir el número de marca que quiera.

En cuanto introduzca este número la unidad se desplazará hasta la marca que tenga dicho número.

Borrado de una marca

A continuación le indicamos lo que debe hacer para borrar una marca asignada.

1. Localice la marca que quiera borrar.

No es posible eliminar una marca salvo que la posición de la misma coincida exactamente con la posición activa. Asegúrese de que aparezca el símbolo de marca. Si no aparece, utilice las teclas **MARKER** [◀◀] / [▶▶] para "saltar" al punto de marcador exacto.

2. Pulse la tecla **[CLEAR]** de la sección de control.

Se borrará la marca elegida y las marcas posteriores serán reenumeradas.

NOTA

- No puede recuperar una marca borrada.
- No es posible borrar la marca "00" colocada al principio de la canción.

Ajustes para la claqueta

En la configuración por defecto para un proyecto, escuchará una claqueta de cuatro tiempos antes de empezar a grabar. Puede modificar el número de compases y el volumen de la claqueta de la siguiente manera:

- 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.**

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

- 2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY PreCount" y pulse la tecla [ENTER].**

En pantalla aparecerá lo siguiente:



- 3. Para modificar el número de tiempos de la claqueta, pulse la tecla [ENTER]. Gire el dial para elegir entre estas opciones:**

- **OFF**

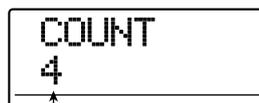
La claqueta estará desactivada.

- **1 – 8**

Escuchará una claqueta de 1 – 8 tiempos.

- **SPECIAL**

Oirá una claqueta especial, que es la que aparece a continuación.

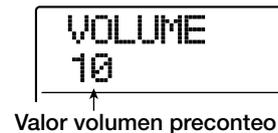


Número tiempos preconteo

Cuando haya terminado con los ajustes, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla del paso 2.

- 4. Para modificar el volumen de la claqueta, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca la indicación "PreCount VOLUME" en pantalla y pulse la tecla [ENTER].**

La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente. Gire el dial para ajustar el volumen (0 – 15).



Valor volumen preconteo

- 5. Cuando haya acabado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.**

Si pone en marcha entonces el proceso de grabación, escuchará una claqueta con el número de tiempos que haya seleccionado al volumen que haya escogido.

Referencia [Edición de pistas]

Esta sección le explica cómo editar los datos audio que contienen las pistas 1-16 de la sección de grabadora. Existen dos tipos de funciones de edición: edición de un rango de datos de una pista y edición de la toma V completa.

Edición de un rango de datos

A continuación le explicamos el procedimiento para especificar un rango dentro de una pista y después realizar una operación de edición.

Pasos básicos para edición de rango

Cuando esté editando un rango específico de datos, hay una serie de pasos que son similares para todas las operaciones. Estos pasos son los siguientes:

1. En la pantalla principal, pulse [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá "UTILITY TR EDIT".



UTILITY
TR EDIT

2. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el menú de edición de pistas que contiene distintas órdenes de edición.



TR EDIT
COPY

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para elegir la orden que quiera entre las siguientes opciones.

- **COPY**

Copia un determinado rango de datos audio.

- **MOVE**

Traslada un determinado rango de datos audio.

- **ERASE**

Borra un determinado rango de datos audio.

- **TRIM**

Conserva solo un determinado rango de datos audio y borra el resto.

- **FADE I/O (Fade-in/out)**

Realiza un fundido de entrada/salida sobre un determinado intervalo de datos audio.

- **REVERSE**

Invierte un determinado rango de datos audio.

- **TimStrch (Time Stretch/Compress)**

Modifica la duración de todos los datos audio de una pista sin cambiar el tono.

- **PitchFix**

Aplica compensación de tono a un determinado rango de datos audio.

- **HARMONY+ (Harmony Generate)**

Añade armonía de 3 partes a un determinado rango de datos audio.

- **DUO HARM (Duo Harmony)**

Añade armonía de 1 parte a un determinado rango de datos audio.

4. Pulse la tecla [ENTER].

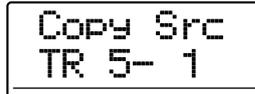
Aparecerá la pantalla para elegir la pista y la toma V que quiera editar.

La imagen siguiente es un ejemplo del aspecto que tendrá la pantalla cuando elija la orden COPY en el paso 3.



Copy Src
TR 1- 1

5. Use las teclas de cursor arriba/abajo o las teclas de estado y el dial para elegir la pista (1 - 16, MASTER) y el número de la toma-V.



Copy Src
TR 5- 1

En esta pantalla, también puede elegir para su edición tomas-V que no estén seleccionadas entonces.

Para órdenes distintas de PitchFix, HARMONY+ y DUO HARM, cuando esté seleccionada la pista 16, al girar el dial hacia la derecha elegirá parejas de pistas formadas por una pista impar y otra par (pista 1/2, pista 15/16 etc.) o la pista master (indicada como "M").



Copy Src
TR 1/2

NOTA

- También puede pulsar las teclas de estado de dos pistas mono impar/par adyacentes para elegir esas pistas.
- Al pulsar repetidamente las teclas de estado de las pistas stereo elegirá la pista impar, la par y la pista stereo una tras otra.
- Cuando haya escogido una única pista como fuente de edición para una orden distinta de HARMONY+ y DUO HARM, el destino de edición también será una sola pista.
- Cuando haya elegido como fuente de edición dos pistas o la pista master, el destino de edición serán dos pistas o la pista master. La toma- V elegida entonces para cada pista será el destino.

6. Pulse la tecla [ENTER].

Los pasos posteriores serán distintos dependiendo de la orden elegida. Vea las secciones correspondientes para las distintas órdenes.

7. Cuando haya ejecutado la orden de edición, pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

NOTA

Después de realizar una operación de edición y volver a grabar los datos audio en una pista, no podrá restaurar los datos originales. Si quiere conservar la condición anterior a la operación edición, utilice la funciones de captura e intercambio (→ p. 65) para esa pista.

Copia de un determinado rango de datos

Puede copiar los datos audio de un determinado rango en una posición concreta de una pista/toma-V. Esta acción sobregrabará los datos existentes en la posición de destino. Los datos de la fuente utilizada para esta operación no sufrirán ningún tipo de modificación.

Pista fuente copia



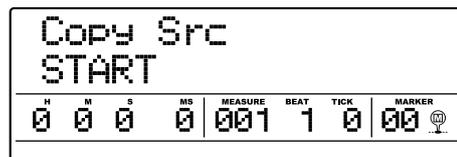
Copiar



Pista destino copia

1. Para elegir la pista/toma V utilizada como fuente para la operación de copia, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos para edición de rango” y pulse la tecla [ENTER].

La pantalla que aparecerá será la siguiente. Esta pantalla le permite indicar el punto inicial del rango que vaya a copiar.



El punto inicial del rango de edición aparece en el contador en horas, minutos, segundos y milisegundos, y en compases, tiempos y ticks .

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto de inicio de la copia.

Puede especificar el punto en horas/minutos/segundos/milisegundos o en compases/tiempos/ticks. Cuando haya especificado un determinado valor, las otras unidades reflejarán la nueva posición.

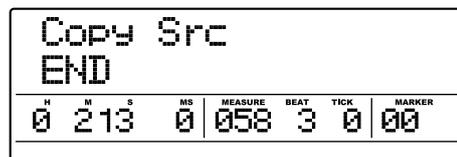
También podrá especificar los puntos de edición utilizando marcadores haciendo que parpadee el número de marcador.

NOTA

Si especifica un punto en el que no hay datos audio, en la segunda línea de la pantalla aparecerá el símbolo * .

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Copy Src END”. Esta pantalla le permite especificar el punto final del rango a copiar.

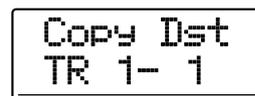


4. Para introducir el punto final del rango a copiar, utilice el mismo procedimiento que en el paso 2.

Si quiere reproducir el rango especificado, pulse PLAY [▶] .

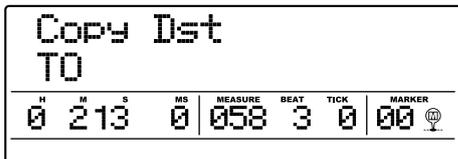
5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Copy Dst TR xx-yy” (donde xx es el número de la pista e yy el número de la toma V).



6. Indique la pista/toma V destino de la copia del mismo modo que hizo para escoger la pista/toma V fuente para dicha operación y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación.



- Indique el punto de inicio del destino de la copia del mismo modo que para la fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "COPY SURE?" .

- Para ejecutar la operación de copia, pulse la tecla [ENTER].

Cuando haya terminado la operación de copia, la unidad volverá al menú de edición de pistas.

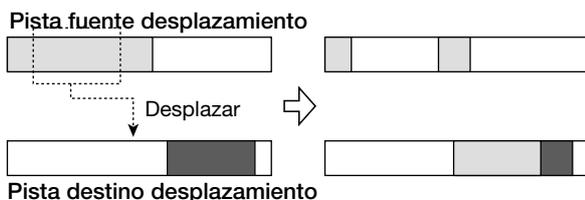
Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

AVISO

Para pegar el mismo rango varias veces, utilice la función de bucle de frase (→ p. 67).

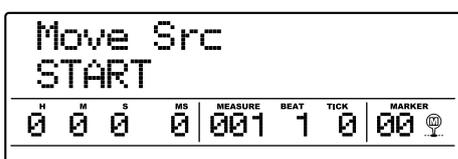
Desplazamiento de un determinado rango de datos

Puede trasladar los datos audio de un determinado rango a una posición específica de una pista/toma-V. Esta operación sobreguará los datos existentes en la posición de destino. Los datos de la fuente de desplazamiento serán eliminados.



- Para elegir la pista/toma V fuente de desplazamiento, siga los pasos 1 - 6 del apartado "pasos básicos para edición de rango" y pulse la tecla [ENTER].

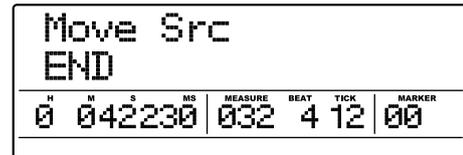
En pantalla aparecerá la indicación "Move Src START".



- Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial de la operación de desplazamiento.

- Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá el mensaje "Move Src END".

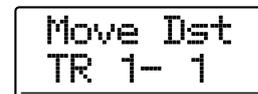


- Para indicar el punto final de la operación de desplazamiento, utilice el mismo procedimiento que en el paso 2.

Para reproducir el rango especificado, pulse PLAY [▶].

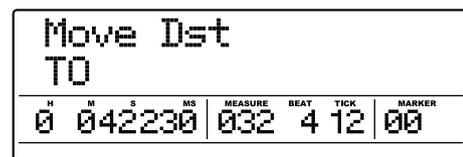
- Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla que le permitirá especificar la pista/toma V utilizada como destino de esta operación.



- Indique la pista/toma V destino de la operación de desplazamiento del mismo modo que hizo para escoger la pista/toma V fuente para dicha operación y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación que le permite especificar el punto inicial del destino de la operación de desplazamiento.



- Indique el punto de inicio del destino de la operación de desplazamiento del mismo modo que para la fuente de dicha operación y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "MOVE SURE?" .

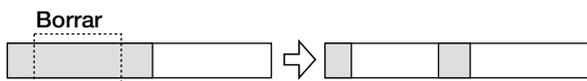
- Para ejecutar la operación de desplazamiento, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Cuando se haya ejecutado el desplazamiento, la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

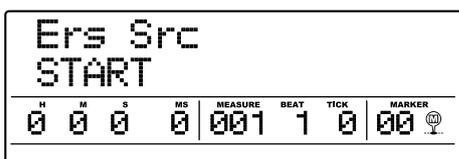
Borrado de un determinado rango de datos

Puede borrar los datos audio de un determinado rango y hacer que ese rango pase a la condición de no grabado.



1. Para elegir la pista/toma V a borrar, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos para edición de rango” y pulse la tecla [ENTER].

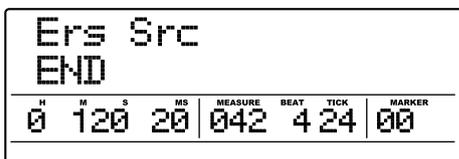
En pantalla aparecerá la indicación “Ers Src START” .



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial de la operación de borrado.

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Ers Src END”.



4. Para indicar el punto final del rango a borrar, use el mismo procedimiento que en el paso 2.

Para reproducir el rango especificado, pulse PLAY [▶] .

5. Pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación “ERASE SURE?” .

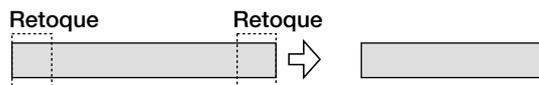
6. Para ejecutar la operación de borrado, pulse la tecla [ENTER] .

Cuando se haya ejecutado el borrado, la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Retoque de un determinado rango de datos

Puede borrar los datos audio de un determinado rango y ajustar el punto de inicio/final de los datos (retoque). Por ejemplo, cuando vaya a grabar la pista master en un disco CD-R/RW, puede que quiera eliminar una serie de secciones al principio y al final de la toma V que vaya a utilizar.

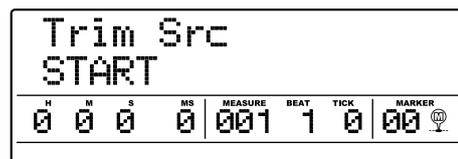


NOTA

Cuando son borrados (retocados) los datos que están antes de una sección específica, los datos audio restantes se desplazan hacia delante en esa cantidad. Con ello puede que la temporización se desajuste con respecto a otras pistas.

1. Para elegir la pista/toma V en la que vaya a realizar el retoque, siga los pasos 1 - 6 de “pasos básicos para edición de rango” y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Trim Src START” .

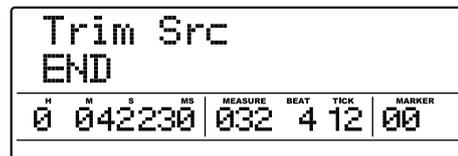


2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial del rango.

Se borrarán todos los datos anteriores al punto especificado.

3. Pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación “Trm Src END”.



4. Para indicar el punto final del rango, utilice el mismo procedimiento que en el paso 2.

Todos los datos detrás de este punto serán eliminados. Para reproducir el rango especificado, pulse PLAY [▶] .

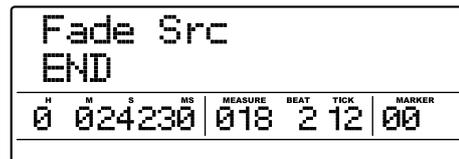
5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “TRIM SURE?” .

6. Para que se ejecute la operación de retoque, pulse la tecla [ENTER].

Cuando se haya ejecutado el retoque, la unidad volverá al menú de edición de pistas.

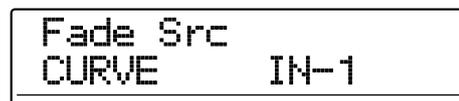
Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.



4. Para especificar el punto final del fundido de entrada/salida, use el mismo procedimiento que en el paso 2.

5. Pulse la tecla [ENTER].

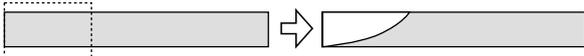
En pantalla aparecerá la indicación “Fade Src CURVE” .



Fundido de entrada/salida de un rango específico de datos

Puede realizar un fundido de entrada o uno de salida sobre un rango de datos concreto.

Fundido de entrada

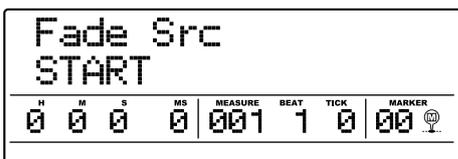


NOTA

La orden de fundido de entrada/salida no realiza una simple modificación del volumen de la pista. En realidad regraba los datos de la forma de onda y por lo tanto no se puede deshacer una vez que se haya realizado.

1. Para elegir la pista/toma V en la que va a realizar el fundido de entrada/salida, siga los pasos 1 - 6 de “pasos básicos para edición de rango” y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Fade Src START” .



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial del fundido de entrada/salida.

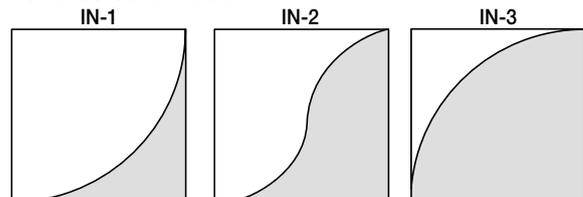
3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Fade Src END”.

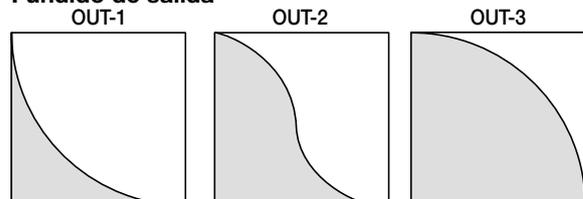
6. Gire el dial para elegir la curva para el fundido de entrada/salida.

Las curvas IN-1 a IN-3 son curvas para fundidos de entrada, mientras que las curvas OUT-1 a OUT-3 son curvas para fundidos de salida. El aspecto de estas curvas es el siguiente:

Fundido de entrada



Fundido de salida



7. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “FADE I/O SURE?” .

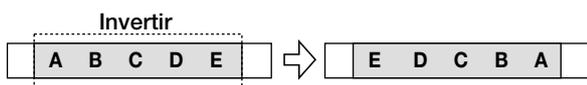
8. Para ejecutar la operación de fundido de entrada/salida, pulse la tecla [ENTER].

Cuando se haya ejecutado el fundido, la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

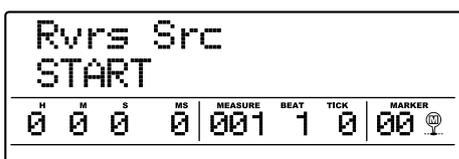
Inversión de un rango específico de datos audio

Puede invertir el orden de un determinado rango de datos audio.



1. Para elegir la pista/toma V que vaya a invertir, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos para edición de rango” y pulse la tecla [ENTER].

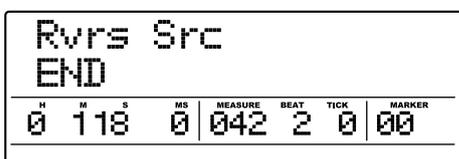
Aparecerá en pantalla la indicación “Rvrs Src START” .



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para indicar el punto inicial del rango de datos que vaya a invertir.

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Rvrs Src END”.



4. Para especificar el punto final del rango que vaya a invertir, utilice el mismo procedimiento que en el paso 2 .

Para reproducir el rango especificado, pulse PLAY [▶].

5. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “REVERSE SURE?”.

6. Para ejecutar la operación de inversión, pulse la tecla [ENTER].

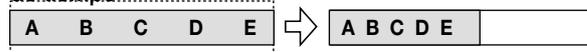
Cuando se haya ejecutado la operación de inversión, la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Modificación de la duración de un rango específico de datos

Puede cambiar la duración de un rango especificado de datos de una pista sin modificar el tono (expansión/compresión de tiempo). Los datos expandidos o comprimidos pueden ser grabados sobre los antiguos datos en la misma pista o puede pegarlos en otra pista.

Compresión/expansión de tiempo



NOTA

- El punto de inicio de la operación de edición para la expansión/compresión es siempre el principio de la toma-V.
- El punto en el que detenga la reproducción cuando esté comprobando el efecto de la expansión/compresión de tiempo será el punto final de la operación de edición.

1. Para elegir la pista/toma V en la que vaya a realizar la expansión/compresión de tiempo, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos para edición de rango” y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “TmStrDst”. En esta situación, puede elegir una pista/toma V en la que colocar los datos audio después de realizar la expansión/compresión de tiempo.



2. Use las teclas de cursor arriba/abajo y el dial para elegir la pista/toma V de destino y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:



Esta pantalla le permite especificar el ratio para la expansión/compresión de tiempo de dos maneras diferentes :

- **Stretch ratio (%)**

Expresa la longitud de la pista después de realizar la expansión/compresión de tiempo.

- **Tempo (BPM)**

Ajusta el tempo (tiempos musicales por minuto) después de realizar la expansión/compresión de tiempo, utilizando como referencia el tempo ajustado en la canción rítmica. En la situación por defecto, se muestra el tempo activo de la sección rítmica.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la unidad en la que vaya a realizar el ajuste de la expansión/compresión de tiempo.

Parpadeará la unidad elegida.

4. Gire el dial para ajustar la expansión/compresión de tiempo.

Cuando introduzca el ajuste de alguna de las dos formas explicadas anteriormente, la otra cambiará también de acuerdo a este ajuste.

El rango para la expansión/compresión de tiempo debe estar comprendido entre el 50% y el 150%.

5. Pulse la tecla PLAY [▶].

Se reproducirá la pista expandida o comprimida desde el principio de la toma-V.

Si continúa con la reproducción hasta el final de la toma-V, se comprimirán/expandirán todos los datos de la pista/toma-V.

AVISO

Es posible modificar el ratio de expansión/compresión durante la reproducción.

6. En el punto en el que quiera que termine la función de expansión/compresión de tiempo, pulse la tecla STOP [■].

En pantalla aparecerá la indicación “TimStrch SURE?”.

7. Para ejecutar la operación de expansión/compresión de tiempo, pulse [ENTER].

Cuando se haya ejecutado la operación de expansión/compresión de tiempo, la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

AVISO

Para aplicar la expansión/compresión de tiempo solo a una parte de la canción como un patrón rítmico o un riff de guitarra, utilice la función de copia y la de retoque para crear una toma-V de la longitud que quiera.

Compensación del tono de un determinado rango

Esta orden de edición le permite especificar una CLAVE y ESCALA y alinear todos los datos audio en un rango específico a la nota más próxima en esa escala (PitchFix). En vez de la escala, también puede utilizar una frase de una secuencia de bajo como referencia para la compensación de tono.

AVISO

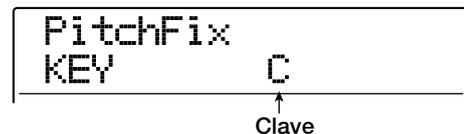
Los datos audio editados después de la compensación de tono sobregabarán los datos existentes.

NOTA

Para que el cambio de tono funcione correctamente, los datos audio deben representar notas simples grabadas sin aplicar retardo, reverb, chorus u otros efectos.

1. Para elegir la pista/toma V en la que vaya a realizar la compensación de tono, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos para edición de rango” y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “PitchFix KEY”. En esa situación, puede elegir la clave para la escala que vaya a utilizar para la compensación de tono.



AVISO

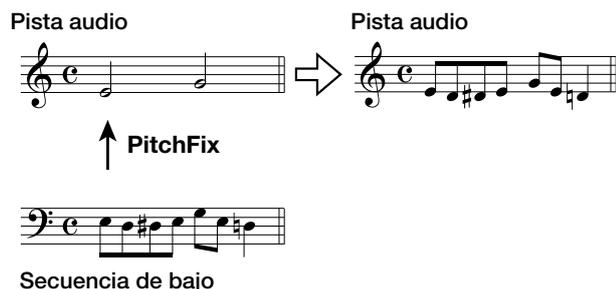
Solo puede elegir como pista fuente para la función PitchFix una pista mono o una de las dos pistas de un par stereo.

2. Gire el dial para elegir la clave.

El rango para la misma es C – B (a intervalos de semitono) y “BassSeq”.

Cuando elija “BassSeq”, se detectará el tono de la pista audio y se traspondrá a la nota más cercana indicada por la secuencia de bajo o por el parche que esté golpeando. El límite superior para la detección de tono es dos octavas por encima del (A)La central.

Por ejemplo, si utiliza una pista audio grabada con tonos largos y aplica la función PitchFix utilizando una secuencia de bajo con un ritmo corto, obtendrá un interesante efecto con una modulación potente.

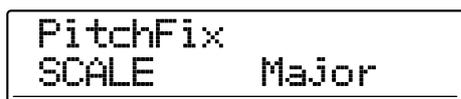


AVISO

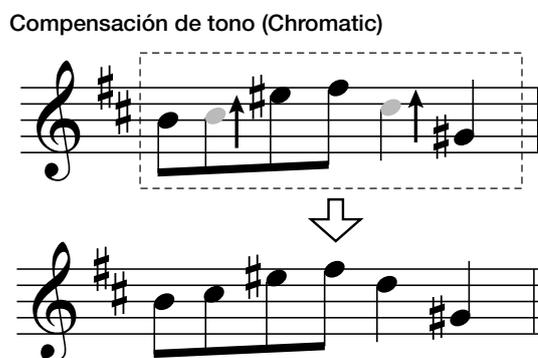
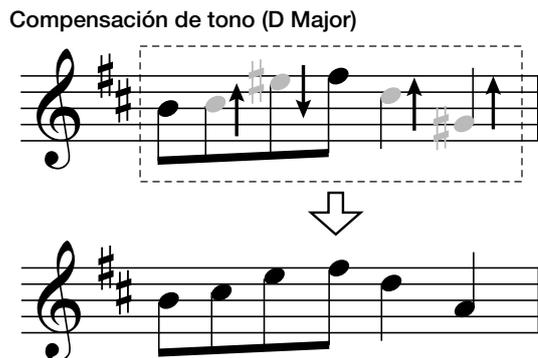
- Cuando elija “BassSeq”, no será necesario realizar el paso 3.
- Cuando escoja “BassSeq” para la compensación de tono, se elegirá la nota en la octava más próxima al material fuente. Si el tono de la fuente y el de la pista de bajo están muy alejados, los resultados pueden ser impredecibles.

3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación “PitchFix SCALE” y gire el dial para elegir el tipo de escala.

Los tipos de escala que puede elegir son: “Major”, “Minor” y “Chromatic” (cromática). Cuando escoja Chromatic, la compensación de tono se realizará con respecto al semitono más cercano.

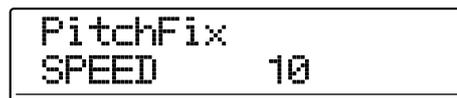


Las ilustraciones siguientes le muestran la compensación de tono para la misma melodía, utilizando el ajuste D Major y Chromatic.



4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “PitchFix SPEED” y gire después el dial para elegir la velocidad a la que quiera ajustar el tono. El rango de ajuste está comprendido entre 0 y 30.

Los valores más bajos dan lugar a una compensación más rápida. Para conseguir un efecto natural, elija un valor más bien alto.



AVISO

El elegir una compensación de tono muy rápida, puede producir una voz robótica a partir de una fuente vocal.

5. Pulse la tecla de cursor abajo para hacer que la indicación del contador empiece a parpadear. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial para indicar el punto inicial para la compensación de tono.

También puede usar las teclas MARKER [◀◀]/[▶▶], ZERO [◀◀] y REW [◀◀]/FF [▶▶] para colocarse en el punto. Si quiere comprobar el resultado, pulse PLAY [▶].

6. Para que empiece la compensación de tono, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

La grabación arranca con la compensación de tono activada. Si ha elegido “BassSeq” en el paso 2, podrá ver el nivel de la pista de bajo en el medidor de nivel de la pantalla.

Puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho durante la grabación para cargar y editar los valores de los parámetros ajustados en los pasos 2 – 5. Si pulsa la tecla [BYPASS], anulará el efecto de compensación de tono. (Esto también se reflejará en la grabación).

AVISO

En este punto también puede utilizar las funciones de pinchado/despinchado manual y automático.

7. Cuando la grabación haya avanzado hasta el punto en el que quiera detener la compensación de tono, pulse STOP [■].

En pantalla aparecerá la indicación “PitchFix SURE?”.

8. Para ejecutar la compensación de tono, pulse la tecla [ENTER].

Se sobrescribirán los datos audio del rango especificado, y la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Generación de una armonía de 3 partes a partir de un determinado rango de datos audio

Puede utilizar la información de acorde programada en el patrón/canción rítmica para cambiar el tono de los datos audio y crear una armonía de 3 partes (base de acorde/tercera/quinta).

El que se utilice como fuente de información de acorde el patrón o la canción rítmica depende del modo elegido para la sección rítmica (modo de patrón rítmico o modo de sección de ritmo).

Puede añadir al material fuente los datos audio con el tono modificado o puede grabarlos en otra pista/toma-V.

Por ejemplo, cuando tenga programado G Major → C Major → D en una canción rítmica, se creará la siguiente armonía:

Pista fuente



Generación de armonía

↓ ↓

<p>Pista fuente</p> 	<p>Pista destino grabación</p> 
--	--

AVISO

- Dependiendo del tono del material fuente y del ajuste del patrón/canción rítmica, los resultados de esta orden pueden ser totalmente impredecibles.
- Cuando genere la armonía utilizando la canción rítmica, debe programar de antemano los acordes para la canción rítmica.
- Cuando utilice el ajuste “-- (sin conversión)” como tipo de acorde en la canción rítmica, no podrá crear ninguna armonía en este punto.
- Cuando genere la armonía utilizando información de acorde del patrón rítmico, la armonía será creada para el mismo acorde.

NOTA

Para que la función de generación de armonía funcione correctamente, los datos audio deberían representar notas sueltas sin aplicar retardo, reverb, chorus u otros efectos.

1. Elija el patrón o canción rítmica que quiera utilizar para la generación de armonías.

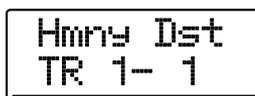
Cuando ya lo haya hecho, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

NOTA

Asegúrese de que el patrón/canción rítmica incluye una información de acorde adecuada.

2. Para elegir la pista/toma V para la generación de armonías, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos para edición de rango” y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Hmny Dst”. En este momento puede elegir el destino para grabar la armonía.



AVISO

Solo puede elegir para la generación de armonías una única pista mono o una de las dos pistas de un par stereo.

3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo y el dial/teclas de estado para elegir la pista/ toma-V que quiera usar como destino.

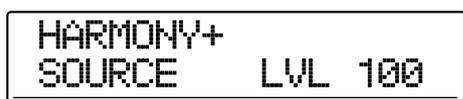
Si utiliza la misma pista/toma-V que la fuente, los datos de armonía serán añadidos a los datos originales y se sobregrabará la toma-V. También puede fijar como destino una pista stereo o dos pistas mono.

AVISO

Durante el ajuste de parámetros y la generación de armonías, la tecla de estado de la pista fuente está encendida en verde y la de la pista de destino lo está en rojo. Si también elige como destino la pista/toma-V fuente, la tecla de estado estará encendida en naranja.

4. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



En esta pantalla, puede ajustar el volumen y el panorama stereo para la fuente y las partes de armonía. El parámetro para la fuente de edición es “SOURCE”. El parámetro para la clave del acorde se llama “CHORUS 1”, el de la tercera “CHORUS 2” y el de la quinta “CHORUS 3”.

5. Compruebe que en la segunda línea de la pantalla aparece “SOURCE LVL” y gire el dial para ajustar el volumen para la fuente de edición.

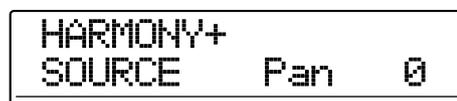
El rango para este ajuste es 0 - 127. Un valor de 100 implica que no habrá ningún cambio de nivel.

AVISO

Cuando el parámetro SOURCE LVL esté ajustado a cero, se anulará la fuente de edición y solo se grabarán en la pista las partes de armonía generadas.

6. Para ajustar el valor de panorama stereo para la fuente de edición, utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación “SOURCE Pan” y gire después el dial para ajustar el panorama stereo para la fuente.

El rango para este ajuste es: L100 (totalmente a la izquierda) – 0 (centrado) – R100 (todo a la derecha).



NOTA

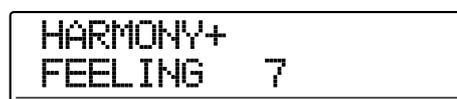
Cuando el destino es una pista mono, el ajuste del panorama no tendrá ningún efecto.

7. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho y el dial para ajustar del mismo modo el nivel y el panorama para las partes de armonía (CHORUS 1 - 3) .

Al ajustar el parámetro LVL a cero anulará la correspondiente parte.

8. Para ajustar la velocidad con la que alcanzarán el tono de destino las partes de armonía creadas, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “HARMONY+ FEELING” y gire el dial.

El rango de ajuste del parámetro FEELING es 0 - 30. Cuanto mayor sea el valor más suave será la transición a la armonía.



- 9.** Pulse la tecla de cursor abajo para hacer que parpadee la indicación del contador. Utilice después las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial para indicar el punto inicial para la generación de armonías.

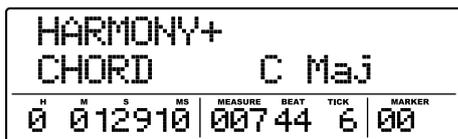
También puede utilizar las teclas MARKER [◀◀]/[▶▶], ZERO [◀◀] y REW [◀◀]/FF [▶▶] para localizar el punto.

AVISO

En este punto también puede utilizar las funciones de pinchado/despinchado manual y automático.

- 10.** Para que empiece la generación de armonías, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

Empezará la grabación. Aparecerá la siguiente pantalla:



Cuando en la segunda línea de la pantalla aparezca la indicación “CHORD”, se mostrará el patrón/canción rítmica activa. Puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para monitorizar y editar los parámetros de los pasos 5 – 8.

AVISO

También puede reproducir la pista de batería/bajo cuando esté reproduciendo la armonía. Utilice los faders como sea necesario para ajustar el nivel.

- 11.** Cuando la grabación haya avanzado hasta el punto en el que quiera detener la generación de armonías, pulse STOP [■].

Aparecerá en pantalla la indicación “HARMONY+ SURE?”.

- 12.** Para ejecutar la generación de armonías, pulse la tecla [ENTER].

Se grabarán los datos audio del rango especificado. Cuando haya terminado el proceso la unidad volverá al menú de edición de pistas .

la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Generación de una armonía de 1 parte a partir de un determinado rango de datos audio

Puede especificar una CLAVE y ESCALA y cambiar el tono de los datos audio en una tercera arriba o abajo para crear una armonía de 1 parte. A esto es a lo que se conoce como función Duo Harmony.

Puede añadir al material fuente los datos audio con el tono modificado o puede grabarlos en otra pista/toma-V. Por ejemplo, cuando CLAVE = C y ESCALA = Mayor y elija el cambio de tono hacia arriba para la función Duo Harmony, se creará la siguiente armonía:

Pista fuente



Duo Harmony



Pista destino de grabación



NOTA

Para que la función Duo Harmony funcione correctamente, los datos audio deberían representar notas sueltas grabadas sin aplicar retardo, reverb, chorus u otros efectos.

- 1.** Para elegir la pista/toma V para la generación de armonías, siga los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos para edición de rango” y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “DHmnyDst”. En este momento, puede elegir el destino para grabar la armonía creada.

DHmnyDst
TR 1- 1

NOTA

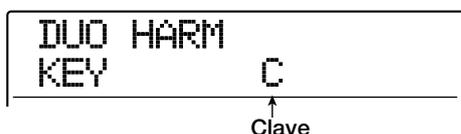
Solo puede elegir para la función Duo Harmony una única pista mono o una de las dos pistas de un par stereo.

2. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo y el dial/teclas de estado para elegir la pista/toma-V que quiera usar como destino.

Si utiliza la misma pista/toma-V que la fuente, los datos de armonía serán añadidos a los datos originales y se sobregrebará la toma-V. También puede fijar como destino una pista stereo o dos pistas mono.

3. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación. En ella puede ajustar la clave que vaya a utilizar como referencia para la armonía.



4. Gire el dial para elegir la clave.

El rango para este ajuste es C - B (a intervalos de semitono).

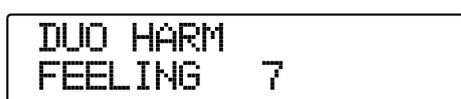
5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "DUO HARM SCALE". Gire el dial para elegir el tipo de escala y la dirección del cambio de tono. Dispone de los ajustes siguientes:

- **Maj Up:** Crea una armonía una tercera mayor arriba
- **Min Up:** Crea una armonía una tercera menor arriba
- **Maj Dn:** Crea una armonía una tercera mayor abajo
- **Min Dn:** Crea una armonía una tercera menor abajo



6. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "FEELING". Gire el dial para elegir la velocidad con la que la armonía llegará al tono de destino.

El rango para este ajuste es 0 - 30. Cuanto más alto sea el valor, más suave será la transición a la armonía.



7. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "SOURCE LVL" y gire el dial para ajustar el volumen para la fuente de edición.

El rango para este parámetro es 0 - 127. Un ajuste de 100 implica que no se modificará el nivel.



AVISO

Cuando el parámetro SOURCE LVL esté ajustado a cero, se anulará la fuente de edición y solo se grabarán en la pista las partes de armonía generadas

8. Para ajustar el valor de panorama para la fuente de edición, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "SOURCE Pan" y después gire el dial para ajustar el panorama para la fuente.

El rango para este parámetro es: L100 (totalmente a la izquierda) - 0 (centrado) - R100 (totalmente a la derecha).



NOTA

Cuando el destino sea una pista mono, el ajuste del panorama no tendrá ningún efecto.

9. Ajuste del mismo modo el nivel y el panorama para la parte de armonía, siendo esta vez la indicación "CHORUS LVL" o "CHORUS Pan" la que deberá aparecer en pantalla.

10. Pulse la tecla de cursor abajo para hacer que parpadee la indicación del contador. Utilice después las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial para especificar el punto de inicio para la generación Duo Harmony.

También puede utilizar las teclas MARKER [◀◀]/[▶▶], ZERO [◀◀] y REW [◀◀]/FF [▶▶] para localizar el punto.

La parte Duo Harmony se añadirá al rango en el que se están realizando los pasos de grabación. Si quiere comprobar el resultado, pulse la tecla PLAY [▶].

AVISO

En este punto también puede utilizar las funciones de pinchado/despinchado manual y automático.

11. Para que empiece la generación Duo Harmony, mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

12. Cuando la grabación llegue hasta el punto en el que quiera detener la generación de armonías, pulse la tecla STOP [■].

En pantalla aparecerá la indicación “DUO HARM SURE?”.

13. Para confirmar la operación, pulse la tecla [ENTER].

El resultado de la edición se grabará en la pista. Cuando haya terminado el proceso, la unidad volverá al menú de edición de pistas .

la unidad volverá al menú de edición de pistas.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Edición utilizando tomas-V

También puede editar los datos audio grabados en tomas V. Le resultará útil para intercambiar los datos de dos tomas-V o para borrar una toma V que no vaya a necesitar más.

Pasos básicos de edición de tomas V

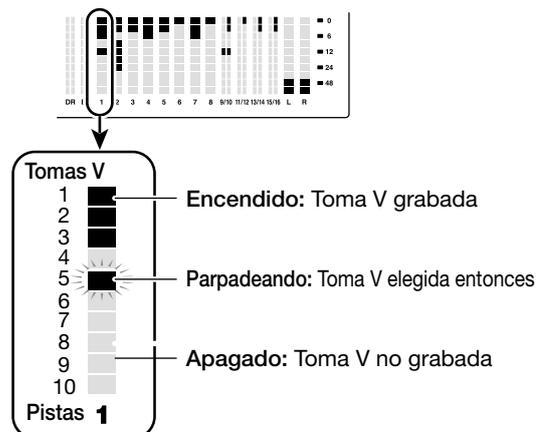
En la edición de datos audio en tomas V hay una serie de pasos comunes para las distintas operaciones:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [V-TAKE] de la sección de parámetros de pista.

Se encenderá la tecla y aparecerá una pantalla que le permitirá elegir la toma V.

```
TR 1- 1
GTR 1- 1
```

Mientras aparezca esta pantalla, el estado encendido/apagado/parpadeando del medidor de nivel le indicará la elección de las tomas V y la presencia o ausencia de datos audio.



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho y el dial para elegir una pista y toma-V.

La tecla de estado para la pista elegida en ese momento estará iluminada en naranja. También puede pulsar una tecla de estado para elegir una pista.

También puede seleccionar la pista master. En este caso, aparecerá la indicación “M”.

AVISO

El pulsar repetidamente la tecla de estado para una pista stereo elige la pista impar de la misma y después la par de forma sucesiva.

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá un menú para la edición de datos audio en forma de tomas-V.

4. Pulse repetidamente la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] para elegir la orden que quiera cargar. Tiene disponibles las siguientes órdenes de edición:

- **ERASE**

Borra los datos audio de una pista/toma V específica.

- **COPY**

Copia los datos audio de una pista/toma V específica en otra pista/toma V.

- **MOVE**

Traslada los datos audio de una pista/toma V específica a otra pista/toma V.

- **EXCHG (intercambio)**

Intercambia los datos audio de una pista/toma V específica con los datos de otra pista/toma V.

- **IMPORT**

Importa cualquier pista/toma-V de otro proyecto grabado en el disco duro.

AVISO

Si es necesario, en esta pantalla puede cambiar la pista/toma V elegida.

5. Pulse la tecla [ENTER].

Los pasos posteriores serán diferentes dependiendo del tipo de orden que haya elegido en el paso 4. Vea las secciones correspondientes a dichas órdenes.

6. Cuando haya sido ejecutada la orden de edición, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

NOTA

Después de ejecutar una orden de edición para volver a grabar los datos audio en una pista, no podrá restaurar los datos

originales. Para conservar la condición anterior a la edición, utilice las funciones de captura e intercambio (→ p. 65) para esa pista.

Borrado de una toma-V

Puede borrar los datos audio de una toma V específica. Dicha toma V vuelve a la condición de no grabada..



1. Siga los pasos 1 - 5 del apartado “pasos básicos de edición de tomas V” para elegir la pista/toma V que quiera borrar y para que en pantalla aparezca la indicación “ERASE”. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “ERASE SURE?”.

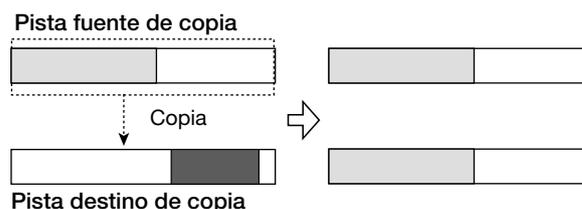
2. Para ejecutar la operación de borrado, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Cuando haya acabado la operación de borrado, la unidad volverá al menú de selección de tomas V.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Copia de una toma-V

Puede copiar los datos audio de una determinada toma V en otra toma. Esta acción sobregaba los datos existentes en la toma V de destino. Los datos de la toma V fuente para la operación de copia no sufrirán ninguna alteración



1. Siga los pasos 1 - 5 del apartado “pasos básicos de edición de tomas V” para elegir la pista/toma V que quiera copiar y para que en pantalla aparezca la indicación “COPY”. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir la pista/toma V destino de la copia.

```
COPY TO
TR 4- 1
```

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho y el dial para elegir la pista/ toma V de destino y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “COPY SURE?”. Si ya hay datos audio en el destino de la copia, aparecerá el mensaje “OverWrt?”. Cuando se ejecute la operación de copia, estos datos serán sobregrabados.

3. Para ejecutar la operación de copia, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Cuando haya acabado la operación de borrado, la unidad volverá al menú de selección de tomas V.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Desplazamiento de una toma V

Puede trasladar los datos audio de una toma V específica a cualquier otra toma V. Esta acción sobregrabará cualquier dato existente en la toma V de destino. Los datos en la toma V fuente para esta operación serán borrados.

Pista fuente desplazamiento



Desplazar



Pista destino desplazamiento

1. Siga los pasos 1 - 5 de “pasos básicos de edición de tomas V” para elegir la pista/ toma V que quiera trasladar y para que en pantalla aparezca la indicación “MOVE”. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla para que elija el la pista/toma V destino de la operación de desplazamiento.

```
MOVE TO
TR 1- 1
```

2. Utilice los cursores izquierdo/derecho y el

dial para elegir la pista/toma V de destino y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “MOVE SURE?”. Si ya hay datos audio en el destino de la copia, aparecerá el mensaje “OverWrt?”. Cuando se ejecute la operación de desplazamiento, estos datos serán sobregrabados.

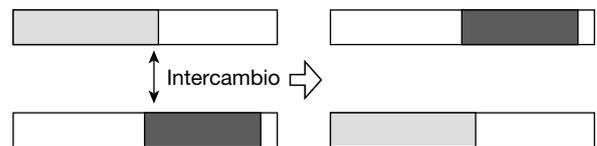
3. Para ejecutar la operación de copia, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Cuando haya acabado la operación de desplazamiento, la unidad volverá al menú de selección de tomas V.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Intercambio de tomas V

Puede intercambiar los datos audio de dos tomas V específicas.



1. Siga los pasos 1 - 5 del apartado “pasos básicos de edición de tomas V” para elegir la pista/toma V fuente para el intercambio y para que en pantalla aparezca la indicación “EXCHG”. Pulse después la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla para que elija la pista/toma V destino de la operación de intercambio.

```
EXCHG TO
TR 1- 1
```

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho y el dial para elegir la toma V destino del intercambio y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “EXCHG SURE?”.

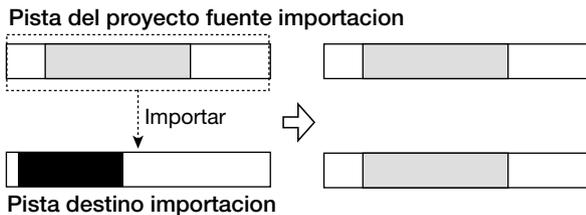
3. Para ejecutar la operación de intercambio, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Cuando haya acabado la operación de intercambio, la unidad volverá al menú de selección de tomas V.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Importación de una toma V de otro proyecto

Puede importar cualquier toma V de otro proyecto en una determinada pista/toma V del proyecto activo. La toma V importada sobrescribirá los datos audio de la toma V de destino.



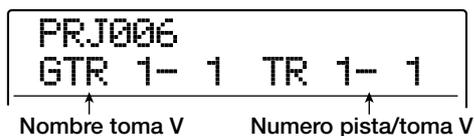
- 1. Siga los pasos 1 - 5 del apartado “pasos básicos de edición de tomas V” para elegir la pista/toma V que quiera importar y para que en pantalla aparezca la indicación “IMPORT” . Pulse después la tecla [ENTER].**

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir el proyecto fuente a importar.



- 2. Gire el dial para elegir el proyecto fuente para la operación y pulse la tecla [ENTER] .**

Aparecerá en pantalla una pista/toma V de ese proyecto. Mientras esté en esta pantalla, el estado encendido/apagado/parpadeando del medidor de nivel le indicará el estado de la toma V en el proyecto fuente.



- 3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho y el dial para elegir la pista/toma V a importar.**

Cuando escoja una pista/toma V no grabada, en lugar del nombre de la toma V aparecerá la indicación “NO DATA”.

- 4. Pulse la tecla [ENTER] key.**

En pantalla aparecerá la indicación “IMPORT SURE?” . Si ya hay datos audio en el destino de la importación, aparecerá el mensaje “OverWrt?”. Cuando se ejecute la operación, esos datos serán sobregrabados.

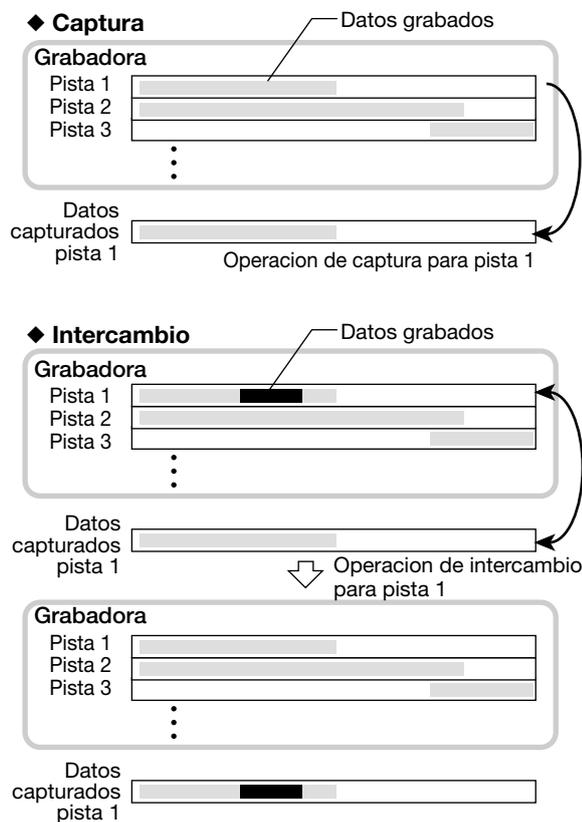
- 5. Para ejecutar la imprtación, pulse de nuevo la tecla [ENTER] .**

Cuando haya acabado la operación de importación, la unidad volverá al menú de selección de tomas V.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Captura de pista e intercambio

Puede capturar los datos audio de cualquier pista y almacenarlos temporalmente en el disco duro. Después puede intercambiar los datos capturados con los datos que contiene la pista. Esto le permite por ejemplo grabar el estado de una pista antes de realizar una operación de edición. Si el resultado de esta operación no le satisface, puede conseguir fácilmente que la pista recupere su estado previo.



NOTA

- La captura se realiza pista por pista.
- Los datos de la pista capturada serán borrados del disco duro cuando cargue otro proyecto o cuando apague la unidad.

Captura de una pista

Puede capturar los datos audio de una pista específica.

- 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] de la sección de pantalla.**

En pantalla aparecerá la indicación “UTILITY TR EDIT”.

- 2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY CAP/SWAP” y pulse la tecla [ENTER].**

La pantalla pasará a tener el siguiente aspecto:

```
CAPTURE
TR1
```

- 3. Utilice las teclas de estado o el dial para elegir la pista que quiera capturar.**

La tecla de estado para la pista elegida entonces estará encendida en naranja. También puede escoger la pista master. En este caso, aparecerá la indicación “MASTER” y la tecla de estado [MASTER] estará encendida.

AVISO

No puede capturar una pista para la que haya elegido una toma V no grabada.

- 4. Pulse la tecla [ENTER].**

En pantalla aparecerá la indicación “CAPTURE SURE?”.

- 5. Para que se lleve a cabo la operación de captura, vuelva a pulsar la tecla [ENTER].**

Cuando se haya realizado la operación de captura, en pantalla aparecerá la indicación “SWAP TRxx” (donde xx es el número de pista). Esto indica que se ha capturado la pista y que si es necesario puede realizar una operación de intercambio.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

- 6. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].**

AVISO

Para capturar varias pistas, repita los pasos 3 – 5.

Intercambio de los datos de pista y de los datos capturados

Puede intercambiar los datos de una pista y los datos capturados.

- 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.**

En pantalla aparecerá la indicación “UTILITY TR EDIT”.

- 2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY CAP/SWAP” y pulse la tecla [ENTER].**

- 3. Utilice las teclas de estado o el dial para elegir una pista capturada previamente.**

Cuando haya escogido una pista capturada, en pantalla aparecerá la indicación “SWAP”.



```
SWAP
TR1
```

AVISO

Si elige una pista que no haya sido capturada previamente, aparecerá la indicación “CAPTURE”.

- 4. Pulse la tecla [ENTER].**

En pantalla aparecerá la indicación “SWAP SURE?”.

- 5. Para que se lleve a cabo la operación de intercambio, vuelva a pulsar la tecla [ENTER].**

Cuando haya terminado la operación, se habrán intercambiado los datos audio de la pista elegida y los datos audio capturados previamente.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

AVISO

Si vuelve a realizar la operación de intercambio, la pista recuperará el contenido que tenía antes de realizar la primera operación de intercambio.

- 6. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].**

Referencia [Bucle de frase]

El MRS-1608 le permite manejar parte de una pista grabada o un fichero audio en CD-ROM como una frase musical que podrá cargar y reproducir con total libertad, en una secuencia preprogramada o un cierto número número de veces. Puede grabar el resultado en cualquier pista/toma V. Esta función recibe el nombre de “bucle de frase”. Por ejemplo, puede utilizar un CD comercial con muestreos para capturar bucles de batería en cualquier orden y utilizarlos para crear una pista rítmica. Esta sección le explica los pasos que implica la creación de un bucle de frase.

¿Qué tipos de frases se pueden utilizar?

El MRS-1608 puede gestionar hasta 100 frases musicales en un único proyecto. Las frases son almacenadas en el disco duro en una zona llamada “pool o parrilla de frases”. Una frase musical puede estar constituida por los siguientes tipos de datos.

(1) Cualquier pista/toma V del proyecto activo

Puede elegir cualquier pista/toma V del proyecto cargado en ese momento y especificar en él un determinado rango para que sea utilizado como una frase musical.

(2) Fichero audio en CD-ROM/R/RW

Puede cargar un fichero audio mono o stereo (fichero de 8/16 bits AIFF o WAV con una frecuencia de muestreo 8 - 48 kHz) desde un CD-ROM/R/RW introducido en la unidad CD-R/RW y utilizarlo como una frase musical. Si tiene instalada en el MRS-1608 la tarjeta opcional UIB-02 también podrá copiar ficheros audio del disco duro de un ordenador en el disco duro del MRS-1608 y utilizarlos después como una frase.

NOTA

- Después de cargarlos, todos los ficheros audio serán reproducidos con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si es necesario, los ficheros con otras frecuencias de muestreo pueden ser convertidos (remuestreados) a 44.1 kHz.
- El MRS-1608 no reconoce los ficheros que no cumplan el standard del nivel 2 de la ISO9660.
- Este aparato no reconoce los discos CD-R o CD-RW que no hayan sido finalizados.

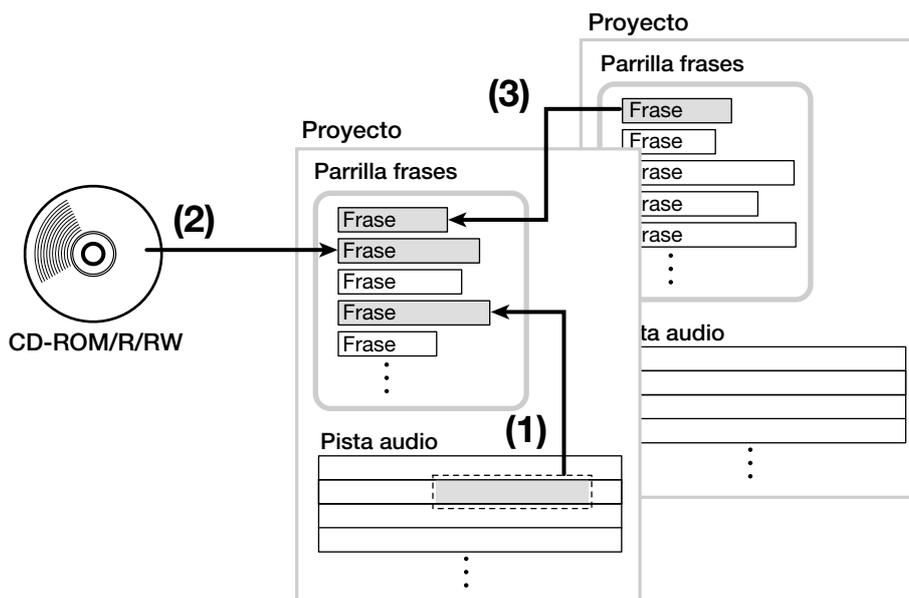
(3) Frases de otro proyecto

También puede cargar cualquier frase de un proyecto grabado en el disco duro del MRS-1608.

AVISO

No puede cargar directamente una pista audio desde un CD como una frase musical. Primero deberá leerla sobre una pista 1 - 16 del MRS-1608 (→ p. 160) y después tendrá que cargar la pista de audio en el pool de frases.

Una vez que haya cargado una serie de frases musicales en el pool de frases, puede especificar distintos parámetros como el rango de reproducción y el nivel de volumen, y después puede indicar una secuencia de reproducción y el número de veces que será reproducida cada frase musical . Después puede grabar el resultado en cualquier pista/toma V como un bucle de frase.



Carga de una frase musical

En esta sección le explicamos cómo cargar una frase musical en el pool de frases.

Pasos básicos para cargar una frase

En el proceso de carga de frases musicales hay una serie de pasos que son comunes para todos los tipos de frases. Estos pasos son los siguientes.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY PHRASE" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permitirá elegir la frase .

```
PHRASE
REST      No. 0
  ↑        ↑
Nombre de frase  Numero de frase
```

AVISO

La frase número 0 está preprogramado como un silencio de 1 compás (ritmo de 4/4). No podrá sobregrabar esta frase.

3. Gire el dial para elegir un número en el que debería ser cargada la frase.

Si elige un número de frase que esté vacío, en pantalla aparecerá la indicación "EMPTY".

NOTA

Si elige algún número en el que ya haya cargada alguna frase, la frase anterior será eliminada y reemplazada por la nueva frase.

4. Pulse de nuevo la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades de frases musicales para cargar frases y bucles de frase.

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que en pantalla aparezca la indicación "PHRASE IMPORT" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el menú para elegir la fuente que vaya a importar.

```
IMPORT
TAKE
```

6. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para elegir una de las opciones que le indicamos a continuación y pulse la tecla [ENTER].

● TAKE

Importa un rango específico de datos audio de cualquier pista/toma V del proyecto cargado en esos momentos.

● WAV/AIFF

Importa un fichero audio (WAV/AIFF) de un CD-ROM/R/RW introducido en la unidad CD-R/RW o del disco duro interno.

● PHRASE

Importa una frase del pool de frases o de otro proyecto grabado en el disco duro.

Los pasos posteriores son distintos dependiendo de la fuente que haya elegido.

Para saber lo que debe hacer en cada caso, consulte las secciones correspondientes.

Después de que la operación de importación haya sido ejecutada, volverá a aparecer en pantalla el menú de frases musicales. Puede incluir hasta 100 frases en un proyecto (la duración de cada frase oscila entre 1 segundo y 30 minutos).

Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

AVISO

A la frase grabada se le asigna automáticamente el nombre "PHxxx-yy" (donde xxx es el número de proyecto activo e yy el número de frase).

Importación de una frase del proyecto activo

Puede especificar un rango de cualquier pista/toma V del proyecto activo y utilizarlo como una frase.

1. Para elegir la opción "TAKE" como fuente de importación, repita los pasos 1 - 6 del apartado "pasos básicos para cargar una frase". Pulse después la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación "ImprtSrc TR xx-yy" (donde xx es el número de pista e yy el número de toma V). Ahora podrá elegir la fuente a importar.

2. Utilice el dial o las teclas de estado para elegir la toma y las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el número de la toma V.

```

ImprtSrc
TR 16- 1
  
```

Cuando escoja la pista 16, al girar el dial hacia la derecha elegirá parejas de pistas formadas por una pista impar/par o la pista master (si pulsa a la vez dos teclas de estado una de las cuales corresponderá a la pista par y la otra a la impar, elegirá las pistas como dos pistas mono). Cuando haya seleccionado una pista stereo, dos pistas mono o la pista master, podrá importar la frase en stereo.

AVISO

El pulsar repetidamente la tecla de estado para una pista stereo elige la pista impar de la misma, después la par y luego la master de forma sucesiva.

3. Pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación "ImprtSrc START". En esta situación, puede especificar el punto de inicio para el rango de datos que vaya a importar.

```

ImprtSrc
START
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 0 0 0 001 1 0 00
  
```

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para especificar el punto de inicio.

Si desplaza la sección parpadeante hasta el campo MEASURE/BEAT/TICK o MARKER de la pantalla, podrá especificar el punto en forma de compás, tiempo, tick

o como un número de marca.

AVISO

- Para realizar una reproducción de barrido de la toma V de la pista especificada (→ p. 38) , mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse la tecla PLAY [▶] .
- El rango de reproducción del bucle de frase puede ser retocado también tras su importación. Por tanto, basta con que aquí haga una selección amplia o grosera.
- Si intenta especificar un punto en el que no haya datos audio, en la segunda línea de la pantalla aparecerá el símbolo * .

5. Pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la siguiente pantalla.

```

ImprtSrc
END
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 0 2 10 002 2 24 00
  
```

6. Especifique el punto final del rango de la misma manera que en el paso 4.

Para reproducir el rango especificado, pulse PLAY [▶] .

7. Cuando haya especificado totalmente la fuente de importación, pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "IMPORT SURE?" .

```

IMPORT
SURE?
  
```

8. Para que se ejecute la importación, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

La frase será importada. Cuando haya terminado el proceso de importación, volverá a aparecer el menú de frases musicales.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Importación de un fichero WAV/AIFF

Puede importar un fichero audio (WAV/AIFF) desde un CD-ROM o CD-R/RW introducido en la unidad CD-R/RW o desde el disco duro interno.

Antes de ello es necesario realizar una serie de operaciones preliminares.

● Cuando realice la importación desde la unidad CD-R/RW

Introduzca en la unidad CD-R/RW un CD-ROM o CD-R/RW que contenga ficheros audio.

● Cuando haga la importación desde el disco duro interno

Copie ficheros audio desde un ordenador en una carpeta llamada "WAV_AIFF" que esté justo dentro del directorio raíz (carpeta de nivel superior) del disco duro interno.

Los ficheros deben tener la extensión ".WAV" (ficheros WAV) o ".AIF" (ficheros AIFF).

NOTA

- Para copiar ficheros audio en el disco duro interno, necesitará la tarjeta opcional UIB-02. Para saber más sobre el uso de la tarjeta opcional, vea la página 183.
- El MRS-1608 no reconocerá las subcarpetas que estén colocadas dentro de la carpeta WAV_AIFF.
- El procedimiento que le describimos a continuación no le permite escuchar antes los ficheros audio. Confirme el contenido del fichero y su nombre antes de empezar con el procedimiento.

1. Para elegir la opción "WAV/AIFF" como fuente de importación, repita los pasos 1 - 6 del apartado "pasos básicos para cargar una frase". Pulse después la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "IMPORT CD-ROM". Ahora podrá elegir la unidad fuente.

```
IMPORT
CD-ROM
```

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la unidad fuente: "CD-ROM" (unidad CD-R/RW) o "IntHDD" (disco duro interno) y pulse la tecla [ENTER].

La unidad buscará los ficheros WAV/AIFF en la unidad especificada. Cuando localice esos ficheros, aparecerán en pantalla sus correspondientes nombres.

```
IMPORT
LOOP.WAV
```

Nombre de fichero

AVISO

Si elige como fuente la opción CD-ROM y no hay ningún disco dentro de la unidad, en pantalla aparecerá la indicación "IMPORT Ins Disc" y se abrirá la bandeja de la unidad CD-R/RW. Para continuar, introduzca un disco que contenga ficheros audio y pulse la tecla [ENTER].

3. Gire el dial para elegir el fichero audio que quiera importar.

Cuando tenga que acceder a un disco introducido en la unidad CD-R/RW que tenga ficheros audio dentro de una determinada carpeta, gire el dial para que aparezca en pantalla el nombre de la carpeta. Cuando tenga elegida una carpeta, en la parte derecha de la pantalla aparecerá la indicación "Folder".

```
IMPORT
WAVFILES Folder
```

Nombre de carpeta

En esta situación, cuando pulse la tecla [ENTER], aparecerán en pantalla los ficheros que haya dentro de la carpeta elegida. Gire el dial para elegir el fichero que quiera. Utilice la tecla [EXIT] para subir un nivel.

4. Cuando haya elegido el fichero, pulse la tecla [ENTER].

Dependiendo de la frecuencia de muestreo del fichero audio importado, ocurrirá lo siguiente:

● Frecuencia de muestreo de 44.1 kHz

En pantalla aparecerá la indicación "IMPORT SURE?". Cuando pulse la tecla [ENTER] se importará el fichero audio. Cuando haya terminado el proceso, volverá a aparecer el menú de frases musicales.

● Frecuencia de muestreo distinta de 44.1 kHz

Cuando pulse la tecla [ENTER] aparecerá una pantalla que le permitirá realizar una conversión (remuestreo) a la frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.

```
WAV/AIFF
Resample ON
```

Gire el dial para activar/desactivar el proceso de remuestreo. Cuando pulse la tecla [ENTER], en pantalla

aparecerá la indicación “WAV/AIFF SURE?”. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para que empiece la importación. Cuando haya terminado el proceso, volverá a aparecer el menú de frases musicales. Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

AVISO

A la frase cargada se le asignará automáticamente el nombre “PHxx-yy” (donde xxx es el número de proyecto activo e yy el número de frase).

NOTA

Los ficheros audio importados siempre serán reproducidos con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si desactivó el remuestreo durante la importación, un fichero que haya sido importado con una frecuencia de muestreo distinta será reproducido con un tono y tempo diferentes.

Importación de una frase desde un proyecto distinto

Puede importar cualquier frase que esté dentro del pool de frases de otro proyecto grabado en el disco duro.

NOTA

- Cuando importe una frase musical desde el pool de frases de otro proyecto, no podrá especificar un rango. Si es necesario, edite el punto de reproducción de la frase después de importar la frase.
- El procedimiento que le describimos a continuación no le permite escuchar antes los ficheros audio. Confirme el contenido del fichero y su nombre antes de empezar con el procedimiento.

1. Para elegir la opción “PHRASE” como fuente de importación, repita los pasos 1 - 6 del apartado “pasos básicos para cargar una frase”. Pulse después la tecla [ENTER].

.En pantalla aparecerá la indicación “PRJ SEL xxx” (donde xxx es el nombre del proyecto). Ahora puede elegir el proyecto fuente.

```
PRJ SEL
PROJ004 PRJ 004
```

Nombre de proyecto Numero de proyecto

2. Gire el dial para elegir el proyecto fuente y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permite elegir frases musicales incluidas dentro de ese proyecto.

```
PHRASE
PH003-02 No.2
```

Nombre de frase Numero de frase

AVISO

Si el proyecto elegido no contiene ninguna frase musical, en pantalla aparecerá durante unos segundos la indicación “NO DATA” y después volverá a aparecer la pantalla anterior.

3. Gire el dial para elegir la frase musical y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “IMPORT SURE?”.

4. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para que se ejecute el proceso de importación.

Se importará la frase. Cuando haya terminado de realizarse el proceso de importación, volverá a aparecer el menú de frases musicales.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Ajuste de los parámetros de las frases

Una vez que haya importado frases musicales al pool de frases, deberá especificar parámetros como el rango de reproducción y el número de compases.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación “UTILITY TR EDIT”.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que en pantalla aparezca la indicación “UTILITY PHRASE” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla la frase.

```
PHRASE
REST No.0
```

3. Gire el dial para elegir la frase a editar.

Cuando pulse la tecla PLAY [▶], se reproducirá la frase elegida. Si escoge un número en el que no haya ninguna frase importada, aparecerá la indicación “EMPTY” en lugar del nombre de la frase.

4. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá un parámetro de la frase elegida.

PHRASE
 MEAS x02 No. 1

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para cargar el parámetro que quiera editar.**● MEAS xXX (XX = 01 – 99)**

Este parámetro fija el número de compases que corresponde al rango de reproducción de la frase musical. Le permite expandir o comprimir la duración de la reproducción de la frase musical para que coincida con el ajuste del tempo de la sección rítmica. Puede ajustar el número de compases en el rango comprendido entre 1 y 99.

● TIMSIG

Especifica el tiempo musical de la frase. Junto con el parámetro MEAS x, determina la longitud de la frase musical. El rango para este ajuste es: 1 (1/4) – 8 (8/4).

● START

Indica el punto inicial de reproducción de la frase en milisegundos. En la condición por defecto, este punto corresponde al comienzo de los datos importados.

● END

Indica el punto final de reproducción de la frase en milisegundos. En la condición por defecto, este punto corresponde al final de los datos importados.

● NAME

Le permite asignar un nombre a la frase

● LVL

Le permite ajustar el nivel de reproducción de la frase en el rango comprendido entre ± 24 dB.

AVISO

Si no pretende adaptar la frase a una canción rítmica, no será necesario que ajuste los parámetros MEAS x y TIMSIG.

6. Para ajustar el valor, utilice el dial y las teclas de cursor izquierdo y derecho.**• Ajuste de MEAS x/TIMSIG/LVL**

Gire el dial para ajustar el valor numérico..

• Ajuste START / END

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para hacer que el valor del contador empiece a parpadear y gire el dial para ajustar el valor numérico.

• Ajuste del parámetro NAME

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la posición del carácter a modificar y gire el dial para escoger el carácter.

AVISO

Puede utilizar la tecla PLAY [▶] para comprobar la frase durante la edición.

7. Repita los pasos 5 - 6 para completar la frase musical.

Si quiere, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla de frases musicales y editar otra frase.

8. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Copia de una frase

Puede copiar una frase musical en otro número de frase. Cualquier frase contenida en el destino de la copia será sobregrabada (borrada). Esta operación le resultará útil por ejemplo cuando vaya a usar una frase como plantilla y quiera guardarla con distintos ajustes de los parámetros.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY PHRASE" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

PHRASE	
REST	No. 0

3. Gire el dial para elegir la fuente a copiar.
4. Pulse la tecla [INSERT/COPY] en la sección rítmica.

Aparecerá la pantalla que le permite indicar el número de la frase musical que vaya a utilizar como destino del proceso de copia.

COPY TO	
PH000-03	No. 3

5. Gire el dial para elegir el número de frase que vaya a utilizar como destino de esta operación y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "COPY SURE?".

NOTA

Si ya hay alguna frase en el lugar usado como destino de la copia, ésta será eliminada y reemplazada por la frase musical utilizada como fuente del proceso de copia. Tenga cuidado de no eliminar ninguna frase de forma accidental.

6. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para que se realice el proceso de copia.

Se copiará la frase y la pantalla volverá a la situación indicada en el paso 2.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Borrado de una frase

Puede devolver una frase musical a la condición de vacía (en blanco) de la forma siguiente.

NOTA

Una vez que borre una frase, no podrá recuperarla. Utilice esta función con cuidado.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY PHRASE" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla de frases musicales.

3. Gire el dial para elegir la fuente a borrar.

4. Pulse la tecla [DELETE/ERASE] en la sección rítmica.

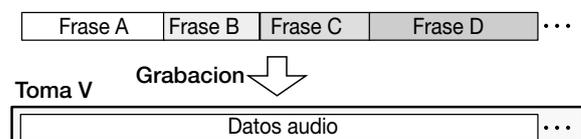
En pantalla aparecerá la indicación "DELETE SURE?".

5. Para que se ejecute el proceso de borrado, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Se borrará la frase y volverá a aparecer la pantalla de frases musicales. Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

Grabación de un bucle de frase en una pista

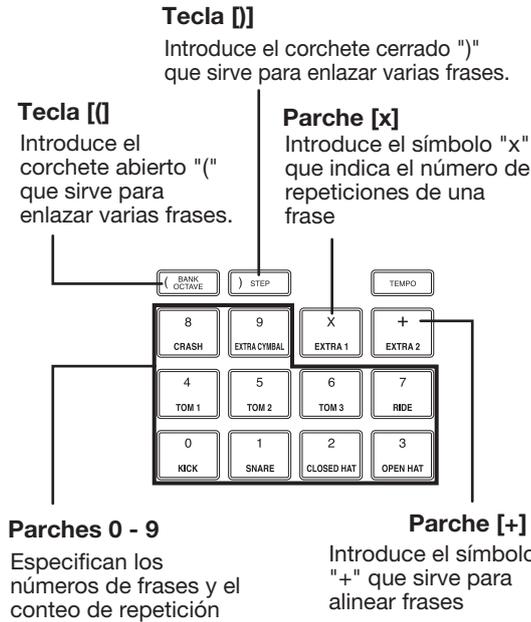
Las frases contenidas en un pool de frases pueden ser reproducidas en un orden determinado, pueden ser repetidas automáticamente y grabadas como un bucle de frase en una determinada pista/toma V. Después de grabar el bucle de frase, la pista/toma V de destino contendrá datos audio reales que podrán ser reproducidos y editados de la misma forma que los datos audio reales.



Uso de la entrada FAST para el bucle de frase

En la creación de un bucle de frase, puede utilizar el método FAST (traductor de canciones asistido por fórmulas) desarrollado por ZOOM para especificar la secuencia de frases y el número de repeticiones.

Para la entrada FAST se utilizan las teclas y parches la sección rítmica, tal y como le indicamos a continuación.



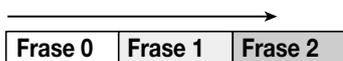
Las reglas básicas para crear una frase musical son las siguientes:

● Selección de la frase

Utilice los parches 0 – 9 para elegir un número de frase comprendido entre 0 y 99.

● Alineación de frases

Utilice el símbolo "+" para alinear frases. Por ejemplo, si introduce **0 + 1 + 2** se grabará la siguiente secuencia:



● Repetición de las frases

Utilice el símbolo "x" para especificar el número de repeticiones de la frase musical. "x" tiene prioridad sobre "+". Por ejemplo, si introduce **0 + 1 x 2 + 2** se grabará la siguiente secuencia de frases:

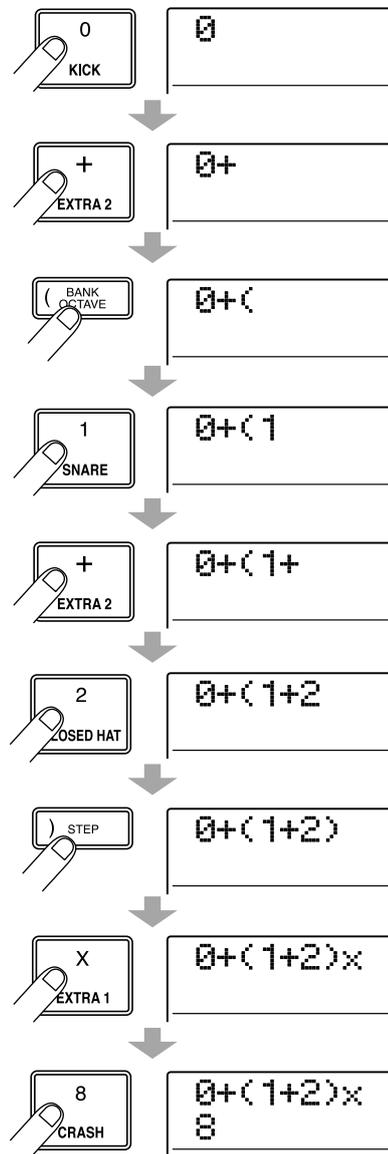


● Enlace de varias frases

Utilice los símbolos "(" y ")" para enlazar un grupo de frases para repetir las, y el símbolo "x" para indicar el número de repeticiones. Por ejemplo, si introduce **(1 + 2) x 2 + 3** se grabará la siguiente secuencia de frases:



Una forma de introducir la fórmula **0 + (1 + 2) x 8** es la siguiente:



AVISO

Si la fórmula no cabe en dos líneas, la indicación se desplazará un carácter cada vez. Si utiliza las teclas de cursor para desplazar la posición de entrada, la línea se desplazará de acuerdo a ello.

Si comete algún error durante la introducción de la fórmula, corríjalo de la siguiente forma:

● Inserción de un número o símbolo

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el lugar en el que quiera insertar un nuevo número/símbolo. Introduzca después el nuevo número/símbolo.

● Borrado de un número o símbolo

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta la posición en la que esté el número o símbolo que quiera borrar. Pulse después la tecla [DELETE/ERASE].

Cuando ya haya acabado de introducir la fórmula, especifique la pista/toma V en la que quiera grabar el bucle de frase como datos audio.

AVISO

- La ecuación para un bucle de frase se almacena como parte de un proyecto también después de grabar el bucle de frase. Esto le permite cargar, editar y reutilizar los datos más adelante.
- Después de haber grabado un bucle de frase, no puede volver a grabar solo una parte de los datos o añadir otro bucle de frase. Para hacer modificaciones, especifique de nuevo toda la frase completa como una ecuación y grábela de nuevo.

Grabación de un bucle de frase en una pista

Esta sección le explica cómo crear un bucle de frase y grabarlo como datos audio en una pista/toma V específica.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY PHRASE" y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de frases musicales.

```
PHRASE
REST      No. 0
```

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá el menú de utilidades de frases musicales.

```
PHRASE
IMPORT
```

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "PHRASE CREATE" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla de abajo. Esta pantalla le permite elegir una pista/toma V para grabar el bucle de frase.

```
CREATE
TR 1- 1
```

5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo o las teclas de estado y el dial para elegir la pista/toma V en la que grabar la frase.

```
CREATE
TR16- 1
```

Cuando escoja la pista 16, al girar el dial hacia la derecha elegirá parejas de pistas formadas por una pista impar/par (1/2, 7/8 etc.) o la pista master (si pulsa a la vez dos teclas de estado una de las cuales corresponderá a la pista par y la otra a la impar, elegirá las pistas como dos pistas mono). Cuando haya seleccionado una pista stereo, dos pistas mono o la pista master, la toma V elegida entonces para las dos pistas especificadas o para la pista master pasará a ser el lugar en el que se realizará la grabación.

NOTA

- El pulsar repetidamente la tecla de estado para una pista stereo elige la pista impar de la misma, después la par y luego la master de forma sucesiva.
- Si la frase musical es monoaural y la pista de destino de la operación de grabación es stereo, se grabarán los mismos datos en ambas pistas.
- Si la frase es stereo y la pista de destino de la grabación es mono, se mezclarán los canales izquierdo y derecho de la frase cuando los datos vayan a ser grabados en la pista.
- Cuando elija una toma V que contenga datos audio, los datos existentes serán completamente borrados y sobregabados por los nuevos datos audio.

6. Cuando haya elegido una pista/toma V, pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá una pantalla que le permite seleccionar el número de bucle de frase



AVISO

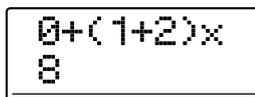
Puede crear hasta diez bucles de frase (LOOP01 – LOOP10).

7. Gire el dial para elegir el número de bucle de frase que quiera y pulse la tecla [ENTER].

Ahora podrá realizar la introducción FAST.

8. Use las teclas y parches para introducir la ecuación para crear el bucle.

Para más información sobre este tema, vea la página 74.



9. Cuando haya terminado de introducir la ecuación, pulse la tecla [ENTER].

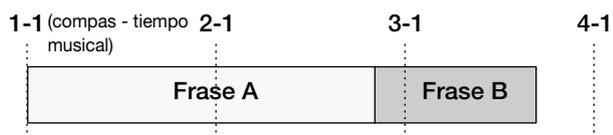
Aparecerá la pantalla siguiente. Esta pantalla le permitirá elegir si quiere que la reproducción de la frase musical coincida o no con el compás/tempo de la sección rítmica.



10. Gire el dial para elegir uno de los siguientes métodos.

● **ADJUST OFF**

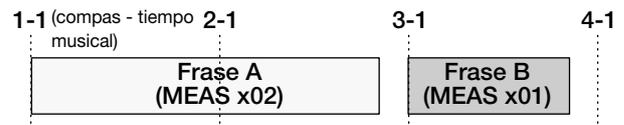
Cuando escoja este ajuste, se reproducirá continuamente la frase elegida, de forma independiente a las líneas de compás y tiempo de la canción rítmica. (valor por defecto)



● **ADJUST BAR**

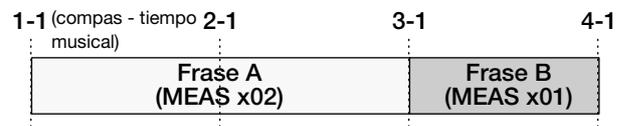
Cuando elija este ajuste, el principio de la reproducción de la frase será alineado con el principio del compás de la

canción rítmica. Si un compás de la frase (el rango de reproducción de la frase dividido por el número de compases especificado por el parámetro MEAS x) es más largo que un compás de la canción rítmica, la frase terminará cuando hayan sido reproducidos el número de compases indicados por el parámetro MEAS x, sin esperar al final de la frase. Si un compás de la frase es más corto que un compás de la canción rítmica, habrá un espacio en blanco hasta el compás donde la reproducción salte a la siguiente frase.



● **ADJUST BAR & LEN**

Cuando elija este ajuste, la longitud de la frase será ajustada para que coincidan los compases de la canción rítmica y de la frase (no cambiará el tono).



NOTA

- Cuando elija ADJUST BAR o ADJUST BAR & LEN, compruebe que el parámetro MEAS x para cada frase esté ajustado a un número de compases adecuado. Si el ajuste no es adecuado, la canción rítmica y la frase no estarán sincronizadas correctamente.
- Si elige ADJUST BAR & LEN y el ratio de expansión/compresión supera un determinado rango (50 – 150%), aparecerá la indicación “Out of Range” y puede que no consiga los resultados esperados.

11. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “CREATE SURE?”.

12. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para que se lleve a cabo el proceso de grabación del bucle de frase.

Se grabará el bucle de frase. Cuando haya terminado el proceso, la pantalla volverá a la de frases musicales. Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación e irá hacia atrás un paso cada vez.

13. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Referencia [Mezclador]

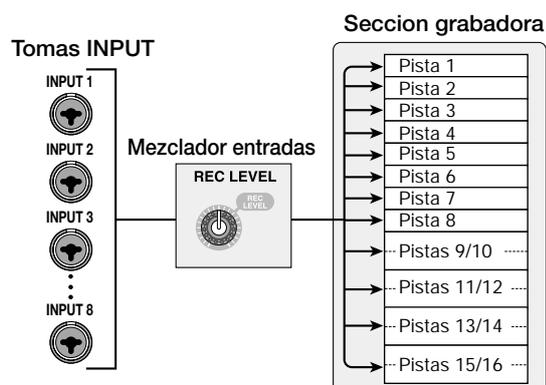
Esta sección le explica las funciones y el manejo de los dos tipos de mezcladores internos del MRS-1608.

Acerca del mezclador

El mezclador del MRS-1608 está dividido en dos secciones: un “mezclador de entrada” que procesa las señales de las tomas de entrada y un “mezclador de pista” que procesa las señales de las pistas de audio y de la pista de batería/bajo de la sección de la grabadora. A continuación le describimos los detalles de cada mezclador.

◆ Mezclador de entrada

Ajusta la sensibilidad de las señales recibidas en las tomas INPUT y GUITAR/BASS INPUT y asigna esas señales a las pistas de la grabadora.



El mezclador de entrada le permite ajustar los siguientes parámetros:

- Sesibilidad de señal de entrada
- Nivel de grabación de señal de entrada
- Fase de señal de entrada
- Nivel de señal enviada a STEREO SUB-OUT

Si una señal entrante no es asignada a ninguna pista (no está seleccionada ninguna pista de grabación), la señal entrante será enviada directamente al fader [MASTER]. En este caso, podrá ajustar los siguientes parámetros:

- Panorama de la señal de entrada
- Intensidad del efecto de envío/retorno

AVISO

En el modo de grabación de 8 pistas, puede ajustar el valor del panorama y el nivel de envío para cada entrada.

◆ Mezclador de pistas

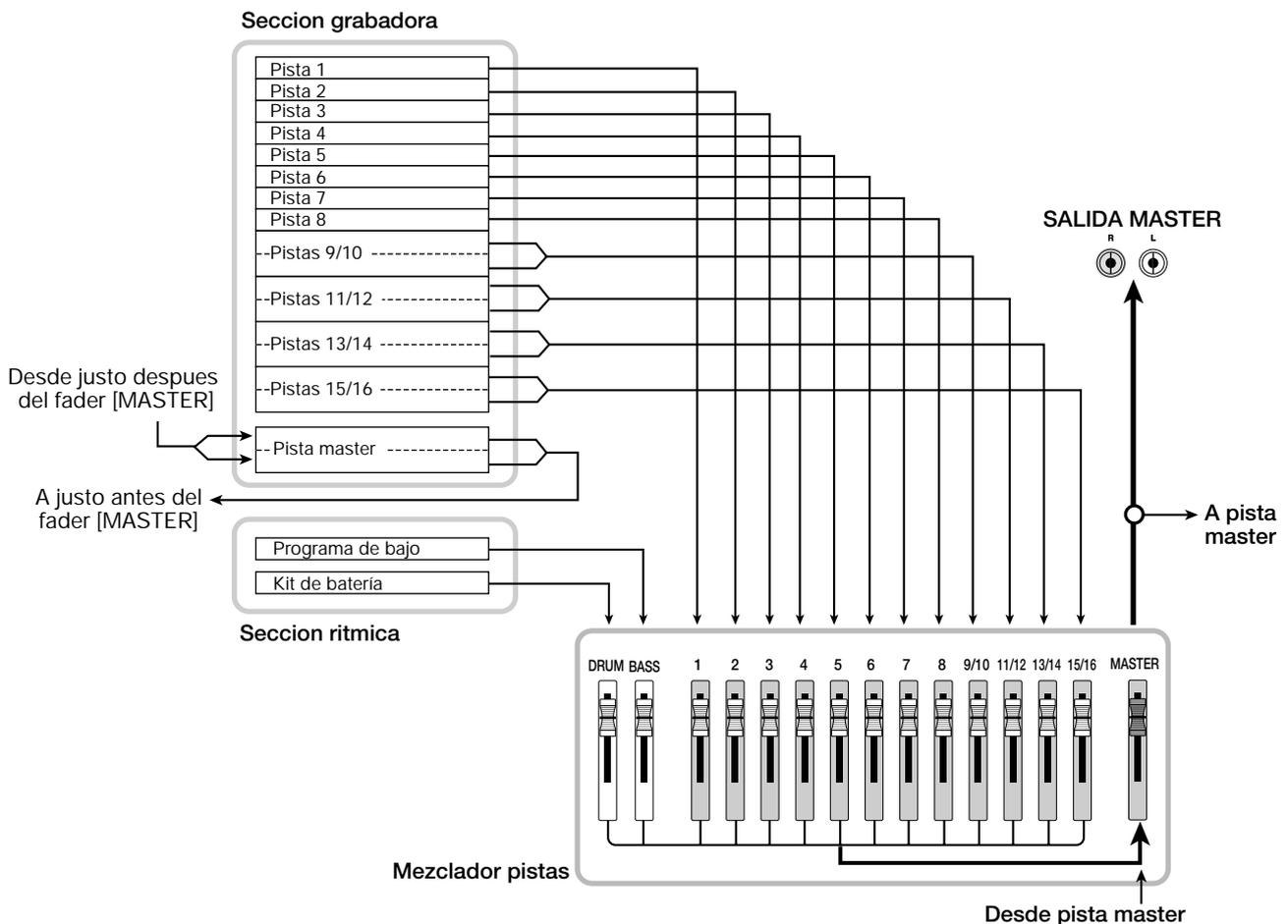
El mezclador de pistas sirve para procesar las señales de reproducción de las pistas de la grabadora 1 – 16 y el sonido de la pista de batería/bajo y mezclar estas señales en stereo. El mezclador le permite regular el volumen con los faders y ajustar el panorama y la ecualización para cada pista.

El mezclador de pistas le permite ajustar los siguientes parámetros:

- Volumen de pista
- Panorama de pista
- Fase de pista
- Toma V utilizada para la pista (solo pistas de audio)
- Cantidad de corte/realce de EQ en el rango de altas frecuencias, frecuencia de retorno
- Cantidad de corte/realce de EQ en el rango de frecuencias medias, frecuencia de retorno y anchura de banda
- Cantidad de corte/realce de EQ en el rango de bajas frecuencias, frecuencia de retorno
- Intensidad de efecto de envío/retorno
- Nivel de señal enviado a la toma STEREO SUB-OUT
- Ajustes de enlace stereo (→ p. 82) (solo pistas audio 1 – 8)

AVISO

Las pistas audio 9/10 – 15/16 y la pista de batería son canales stereo. En ellos, los ajustes de parámetros, excepto la fase y el número de toma V, están enlazados para los canales I/D.



Asignación de señales de entrada a las pistas de grabación

Esta sección le explica cómo ajustar la sensibilidad para la entrada de señales a través de las tomas INPUT 1 – 8 y GUITAR/BASS INPUT 1/2 y cómo enviarlas a una pista en la sección de la grabadora.

- 1. Asegúrese de que el instrumento o el micro que quiera grabar esté conectado a su correspondiente entrada o a la toma GUITAR/BASS INPUT.**

NOTA

Puede utilizar tanto el conector GUITAR/BASS INPUT 1 como el INPUT 1, y de la misma manera tanto GUITAR/BASS INPUT 2 como INPUT 2. Si conecta ambas clavijas, las tomas GUITAR/BASS INPUT 1/2 tendrán prioridad.

- 2. Pulse la tecla [ON/OFF] de la entrada a la que esté conectada el instrumento o el micrófono, de forma que dicha tecla se encienda en rojo.**

La elección de entrada se realiza con las teclas [ON/OFF] de la sección de entrada. Si pulsa una tecla [ON/OFF] mientras ya está encendida otra, se apagará esa tecla y se encenderá la

que acaba de pulsar. La entrada estará activada mientras su tecla esté encendida.

Normalmente podrán estar activadas hasta dos teclas simultáneamente. Para activar dos entradas, mantenga pulsada una tecla [ON/OFF] y pulse la otra.

AVISO

Cuando esté activada la tecla [8TRACK RECORDING], estará activado el modo de grabación de 8 pistas y podrá utilizar hasta 8 entradas a la vez. En él, puede activar o desactivar cada entrada individualmente. Normalmente podrán estar activadas hasta dos teclas simultáneamente. Para activar dos entradas, pulse a la vez ambas teclas [ON/OFF].

- 3. Mientras toca el instrumento, gire el control INPUT o [GUITAR/BASS INPUT] de la entrada elegida en el paso 2 para ajustar la sensibilidad de entrada.**

Realice los ajustes de modo que el indicador [PEAK] solo parpadee esporádicamente cuando toque el instrumento al máximo volumen.

- 4. Si va a grabar el sonido a través del efecto de inserción, pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos y gire el dial para ajustar la posición de inserción del efecto a IN.**

Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

AVISO

- Con los ajustes por defecto de un proyecto, el efecto de inserción es introducido en el mezclador de entrada y se elige un programa adecuado para la grabación de la batería/bajo.
- Si quiere grabar sin enviar el sonido a través del efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS] en la sección de efectos para anular el efecto de inserción.

- 5. Pulse una de las teclas [ALGORITHM] de la sección de efectos para elegir el algoritmo que quiera y utilice las teclas PATCH SELECT [▲]/[▼] o gire el dial para elegir el programa que vaya a usar.**

```
INSERT
MRS-DRV No. 0
```

- 6. Mientras toca el instrumento, gire el control [REC LEVEL] para ajustar el nivel de grabación.**

El control [REC LEVEL] ajusta el nivel de la señal antes de enviarlo a la pista de grabación (es decir, después de que haya pasado a través del efecto de inserción). El indicador [CLIP] se encenderá si la señal satura. Ajuste el nivel de grabación tan alto como sea posible, pero evitando los ajustes que hagan que se encienda el indicador [CLIP].

AVISO

- El nivel de la señal enviado a la pista de grabación cambiará de acuerdo a los ajustes de los parámetros del efecto de inserción. Si activa los programas del efecto de inserción o edita los parámetros, deberá volver a comprobar si el nivel de grabación es adecuado.
- Puede comprobar el ajuste preciso del parámetro de control [REC LEVEL]. Para ello deberá pulsar cualquier tecla de la sección de parámetros de pista y después la tecla de cursor abajo para que aparezca el valor de "REC LVL".

- 7. Pulse repetidamente la tecla de estado para la pista de destino de la grabación hasta que dicha tecla se encienda en rojo**

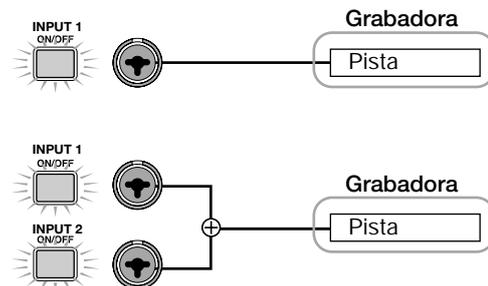
La señal entrante en el mezclador de entrada será enviada a la pista de grabación. Puede elegir el modo de grabación para hasta dos pistas mono (1 - 8) o para una stereo (9/10 - 15/16).

Cuando elija dos pistas mono, las parejas de pistas disponibles serán las siguientes: 1/2, 3/4, 5/6, o 7/8. Para

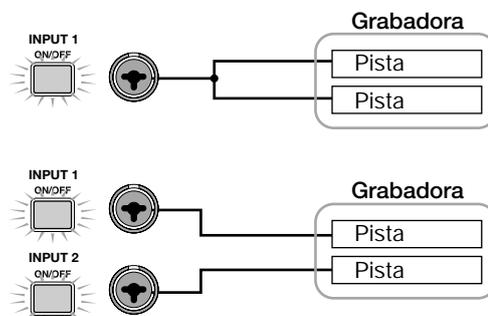
elegir dos pistas, pulse repetidamente la tecla de estado para una pista hasta que se encienda en rojo y después mantenga pulsada esa tecla y pulse la tecla de estado de la otra pista.

El flujo de señal desde el mezclador de entrada hasta la pista variará de la siguiente forma, dependiendo del número de entradas y de las pistas de grabación.

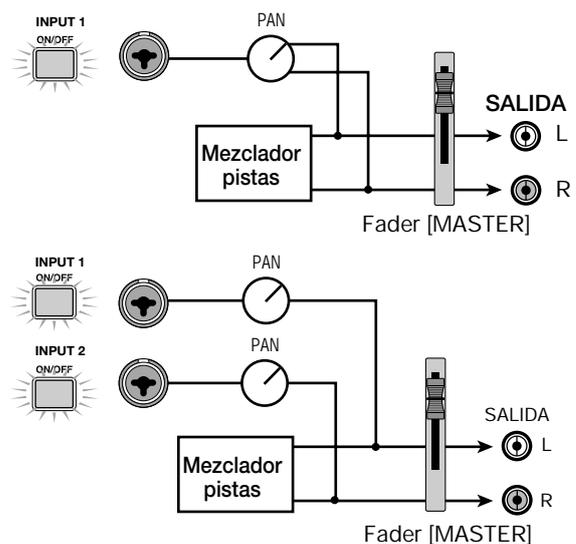
- **Una pista mono elegida como pista de grabación**



- **Dos pistas mono o una pista stereo elegida como pista de grabación**



- **No hay ninguna pista elegida como pista de grabación**



NOTA

- Los diagramas anteriores le muestran el flujo de señal cuando el efecto de inserción no ha sido introducido en el mezclador de entrada. Cuando sí que esté introducido el efecto de inserción, el flujo de señal varía dependiendo del número de canales de entrada y salida del efecto (→ p. 141).
- En el modo de grabación de 8 pistas (→ p. 45), las señales de las entradas 1 – 8 son enviadas a las pistas 1 – 8.

AVISO

- Cuando no haya ninguna pista elegida como pista de grabación, las señales serán enviadas directamente al fader [MASTER]. Puede utilizar los controles de panorama del mezclador de entrada para ajustar el panorama de la señal enviada al fader [MASTER] (cuando elija una pista de grabación, el ajuste de panorama del mezclador de entrada no tendrá efecto sobre la señal).
- Puede utilizar la función de volcado para aplicarle el efecto de envío/retorno a la señal de entrada a grabar (→ p. 42).

Ajuste de la señal de cada pista (parámetros de pista)

El mezclador de entrada y el de pistas le permiten ajustar diversos aspectos de cada pista (los parámetros de pista), como el panorama y la intensidad del efecto de envío/retorno. Esta sección le explica la forma de ajustar estos parámetros de pista.

1. Pulse cualquier tecla de la sección de parámetros de pista.

El pulsar cualquiera de las teclas de la sección de parámetros de pista hará que aparezca en pantalla el correspondiente parámetro. Las teclas activadas para la pista de destino/entrada estarán encendidas. Las teclas de parámetros inactivos o de los parámetros no incluidos en esa pista/entrada estarán apagadas.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho o las teclas de estado y las teclas [ON/OFF] para elegir la entrada/pista.

AVISO

- Para elegir una sola pista de un par de de pistas stereo (como la pista 9 o la 10), pulse repetidamente la tecla de estado.
- En el modo de grabación de 8 pistas, puede utilizar simultáneamente hasta 8 entradas. En este caso, puede elegir la entrada con la correspondiente tecla [ON/OFF] y ajustar los parámetros de pista para cada entrada (salvo el nivel de grabación). En pantalla aparecerá el número de la entrada (INPUT 1, INPUT 7, etc).

3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de pista que quiera ajustar. Para consultar la lista de parámetros disponibles, vea la tabla que aparece en la próxima página.

Para aquellos parámetros de pista que tengan teclas específicas, puede elegir directamente dicho parámetro pulsando la tecla.

4. Gire el dial para ajustar el valor.

5. Para aquellos parámetros para los que pueda elegir que estén activados o desactivados (marcados con un asterisco en la tabla de la página siguiente), pulse repetidamente la tecla correspondiente de la sección de parámetros de pista hasta que se apague la tecla.

Cada pulsación de la tecla hará que vaya alternando entre activo (on) e inactivo (off).

Por ejemplo cuando cambie la EQ de agudos de on a off, la indicación en pantalla cambiará de la siguiente forma. El pulsar una vez más la tecla respectiva restaurará la condición anterior.

- EQ activada (on)

```
TR1
EQ HI G  0dB
```

- EQ desactivada (off)

```
TR1
EQ HI  OFF
```

6. Repita los pasos 3 – 5 hasta que haya terminado de ajustar todos los parámetros que quiera.

Si es necesario, en este caso puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho, las teclas de estado y las teclas [ON/OFF] para cambiar a otra pista/entrada y ajustar otros parámetros.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse [EXIT].

◆ Lista de parámetros de pista

Parámetro	Pantalla	Rango de ajuste	Descripción	Pista 1 - 8	Pista 9 - 16	Pista master	Pista batería/bajo	Entr 1 - 8
EQ HI GAIN (*)	EQ HI G	-12 - +12dB	Ajusta el realce o corte de agudos en el rango que va de -12 a +12 dB. Este parámetro aparece solo cuando HI EQ está activada.	O	O		O	
EQ HI FREQUENCY (*)	EQ HI F	500 - 18000(Hz)	Ajusta la frecuencia de retorno para el realce/corte de agudos. Este parámetro aparece solo cuando HI EQ está activada.	O	O		O	
EQ MID GAIN (*)	EQ MID G	-12 - +12dB	Ajusta el realce o corte de medios en el rango que va de -12 a +12 dB. Este parámetro aparece solo cuando MID EQ está activada.	O	O		O	
EQ MID FREQUENCY (*)	EQ MID F	40 - 18000(Hz)	Ajusta la frecuencia de retorno para el realce/corte de medios. Este parámetro aparece solo cuando MID EQ está activada.	O	O		O	
EQ MID Q-FACTOR (*)	EQ MID Q	0.1 - 1.0	Ajusta el valor Q (anchura de banda) para la EQ de medios. Este parámetro aparece solo cuando MID EQ está activada.	O	O		O	
EQ LOW GAIN (*)	EQ LO G	-12 - +12dB	Ajusta el realce o corte de graves en el rango que va de -12 a +12 dB. Este parámetro aparece solo cuando LOW EQ está activada.	O	O		O	
EQ LOW FREQUENCY (*)	EQ LO F	40 - 1600(Hz)	Ajusta la frecuencia de retorno para el realce/corte de graves. Este parámetro aparece solo cuando LOW EQ está activada.	O	O		O	
CHORUS/ DELAY SEND LEVEL (*)	CHO SEND	0 - 100	Ajusta el nivel de envío de efecto de chorus/retardo para la pista/entrada.	O	O		O	O
REVERB SEND LEVEL (*)	REV SEND	0 - 100	Ajusta el nivel de envío del efecto reverb para la pista/entrada.	O	O		O	O
SUB-OUT SEND ON/OFF (*)	SUB SEND	ON/OFF	Elige si la señal que está en las salidas MASTER OUTPUT (señal de pista master) también es enviada a la toma STEREO SUB-OUT.			O		
SUB-OUT SEND LEVEL (*)	SUB SEND LVL	0 - 127	Ajusta el nivel de la señal enviada desde la toma/pista a la toma STEREO SUB-OUT (→ p. 82).	Δ	Δ		Δ	Δ
SUB-OUT SEND PAN (*)	SUB SEND Pan	L100 - 0 - R100	Ajusta el panorama para la señal enviada desde la pista/entrada a la toma STEREO SUB-OUT.	Δ	Δ		Δ	Δ
PAN (*)	PAN	L100 - 0 - R100	Ajusta el panorama de la señal de entrada/pista. Para pistas stereo, este parámetro ajusta el balance de nivel izquierda/derecha.	O	O		O	O
V-TAKE	TR x-y	x=1 - 16 y=1 - 10	Elige la toma V a usar para la pista (→ p. 35). x indica el número de pista y el número de toma V.	O	O	O		
FADER	FADER	0 - 127	Ajusta el nivel de volumen activo.	O	O	O	O	
REC LVL	REC LVL	0 - 127	Ajusta el nivel de grabación.					O
STEREO LINK	ST LINK	ON/OFF	Controla la función de enlace stereo para enlazar dos pistas mono (→ p. 82).	O				
INVERT	INVERT	ON/OFF	Le permite invertir la fase de la pista/entrada. Cuando está ajustado a off, la fase es normal y cuando lo está a on, la fase está invertida.	O	O		O	O

Símbolo (*) : indica un parámetro que puede ser activado y desactivado directamente con una tecla de la sección de parámetros de pista.

O: Parámetro válido para esta pista/entrada

Δ: El triángulo indica un parámetro que solo aparece en pantalla cuando está desactivado el parámetro SUB-OUT SEND LVL ON/OFF para la pista master.

Enlace de dos pistas (enlace stereo)

En el MRS-1608, puede enlazar los parámetros de un canal mono impar y el canal par adyacente (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) y utilizarlos como una pareja de pistas stereo. (A esto es a lo que se conoce como “enlace stereo”). El procedimiento para realizar este tipo de ajuste es el siguiente:

- 1. Pulse cualquier tecla de la sección de parámetros de pista.**
- 2. Pulse la tecla de estado de una de las pistas mono que quiera enlazar en stereo.**
- 3. Pulse repetidamente la tecla de cursor abajo hasta que aparezca la siguiente indicación:**

Esta es la pantalla del parámetro STEREO LINK.

```
TR7
ST LINK  OFF
```

- 4. Gire el dial para ajustarlo a ON.**

Habrá activado el enlace stereo para la pista elegida y para la pista impar o par adyacente. Para desactivar el enlace stereo, vuelva a ajustar este parámetro a OFF.

- 5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].**

AVISO

- Para ajustar el volumen de las dos pistas enlazadas en stereo, utilice el fader impar (el fader par no tendrá ningún efecto).
- El parámetro PAN de dos pistas enlazados en stereo funcionará como un parámetro BALANCE que ajusta el balance de volumen entre las pistas.
- Además cuando esté activado el enlace stereo, podrá ajustar el parámetro de fase y el de elección de toma-V de forma individual para cada pista.

Asignación de una señal de entrada/pista a la toma SUB-OUT

En la situación por defecto de un proyecto, la toma STEREO SUB-OUT emite la misma señal que las tomas MASTER OUTPUT. Por lo tanto, puede utilizarla como una salida de auriculares extra. Si es necesario, puede controlar individualmente el nivel de señal y el panorama de la señal enviada a la toma STEREO SUB-OUT para cada entrada o pista, creando una mezcla distinta de la de las tomas MASTER OUTPUT. Esto le resultará útil para crear una mezcla de monitorización o para enviar solo la señal desde una pista/entrada a un efecto externo.

AVISO

- Para las pistas audio y para la pista de batería/bajo, la señal justo antes del fader es enviada a la toma STEREO SUB-OUT.
- Para las entradas 1 – 8, la señal después del control [REC LEVEL] es enviada a la toma STEREO SUB-OUT.

- 1. Conecte un sistema de monitor o un efecto externo a la toma STEREO SUB-OUT.**

Utilice el control [STEREO SUB-OUT] para ajustar el nivel de señal en la toma STEREO SUB-OUT a un nivel adecuado.

AVISO

Para conectar un sistema con entradas stereo, utilice un cable en Y (conector stereo x 1 + conector mono x 2). Si conecta las dos clavijas mono del cable en Y a efectos independientes, la toma STEREO SUB-OUT funcionará como dos tomas AUX OUT. En este caso, podrá ajustar totalmente a la izquierda o a la derecha el panorama de la señal enviada desde la pista/entrada a la toma STEREO SUB-OUT para elegir el destino del envío.

- 2. Pulse la tecla de estado [MASTER] y después la tecla [SUB-OUT SEND] de la sección de parámetros de pista.**

En pantalla aparecerá la indicación “MASTER SUB SEND”.

En la situación por defecto de un proyecto, el parámetro SUB-OUT SEND ON/OFF de la pista master está ajustado a ON, de tal forma que la toma STEREO SUB-OUT emite la misma señal que las tomas MASTER OUTPUT.

En este caso, la señal de otras pistas o entradas no podrá ser enviada directamente a la toma STEREO SUB-OUT.

```

MASTER
SUB SEND ON

```

Mientras el parámetro SUB-OUT SEND ON/OFF de la pista master esté en ON, aparecerá la indicación “xxx SUB SEND MASTER” (donde xxx es el nombre de la entrada/pista) cuando cargue otra pista o entrada. Para esta pista de entrada, el parámetro SUB-OUT SEND no puede ser modificado.

3. Gire el dial para ajustar el parámetro a OFF.

En este momento, podrá ajustar individualmente el nivel de señal a enviar desde cada pista/entrada a la toma STEREO SUB-OUT.

AVISO

- También puede pulsar la tecla [SUB-OUT SEND] para cambiar entre los valores ON y OFF.
- Si elige ON, podrá volver a la condición original en cualquier momento.

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho y las teclas de estado para elegir la pista/entrada y gire el dial para ajustar el nivel de la señal enviada a la toma STEREO SUB-OUT.

Cuando el proyecto está en la condición por defecto, el parámetro SUB-OUT SEND LVL está ajustado a cero para todas las entradas/pistas. Un valor de 100 hace que se envíe una señal de ganancia unitaria (0 dB) a la toma STEREO SUB-OUT.

```

TR1
SUB SEND LVL 100

```

5. Pulse la tecla de cursor abajo hasta que aparezca la indicación que le mostramos abajo. Después, gire el dial para ajustar el panorama de la señal enviada a la toma STEREO SUB-OUT.

El rango para el panorama es el siguiente: L100 (totalmente a la izquierda) – 0 (central) – R100 (totalmente a la derecha). Si quiere volver a la situación del paso 4, pulse la tecla de cursor arriba.

```

TR2
SUB SEND Pan R32

```

6. Repita los pasos 4 – 5 para ajustar el nivel de salida para todas las señales de pista/entrada enviadas a la toma STEREO SUB-OUT.

Puede ajustar a OFF el parámetro SUB-OUT SEND para esa entrada/pista y para ello tendrá que pulsar la tecla [SUB-OUT SEND] repetidamente hasta que se apague la tecla. Esto le resultará útil para desactivar esa pista/entrada de la mezcla. Si pulsa de nuevo la tecla volverá a ajustar este parámetro a ON y recuperará la condición original.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Uso de la función solo

Si quiere, durante la reproducción de la sección de la grabadora puede anular todas las pistas salvo una. A esto es a lo que se conoce como “función solo”. Por ejemplo, le resultará útil para ajustar de forma precisa los parámetros para una determinada pista.

1. En la pantalla principal, haga que comience la reproducción de la sección de la grabadora y pulse la tecla [SOLO].

Se encenderá la tecla.

NOTA

Además, cuando esté encendida la tecla [SOLO], las señales de entrada serán siempre mezcladas. Si es necesario, desactive entradas pulsando la correspondiente tecla [ON/OFF].

2. Pulse la tecla de estado (excepto la tecla de estado [MASTER]) de la pista que quiera monitorizar sola.

La tecla de estado se encenderá en verde y solo oír la pista correspondiente. Puede utilizar el fader de la pista para ajustar el volumen.

AVISO

- En el caso de pistas stereo, se monitorizarán ambas pistas.
- Mientras esté encendida la tecla [SOLO], dos pistas mono que estén enlazadas en stereo se reproducirán individualmente.

3. Para anular la función solo, pulse de nuevo la tecla [SOLO].

Se apagará la tecla.

Grabación/carga de ajustes del mezclador (función de escena)

Puede grabar los ajustes activos del mezclador y de los efectos como una “escena” en una determinada zona de la memoria que podrá cargar manual o automáticamente cuando quiera. Esto le resultará útil cuando quiera comparar varias mezclas o cuando quiera automatizar operaciones de mezcla.

Una escena contiene los siguientes datos:

- Parámetros de pista (excepto para la activación/desactivación del enlace stereo y el número de toma V elegida en ese momento)
- El estado de todas las teclas de estado (reproducción, anulación)
- Número del programa del efecto de inserción/fuente de entrada
- Número del programa del efecto de envío/retorno (chorus/retardo, reverb)
- Ajustes de fader

Puede grabar en la memoria hasta 100 escenas distintas. Los datos de escena almacenados en memoria son grabados en el disco duro interno como parte del proyecto activo en ese momento.

Grabación de una escena

Esta sección le explica cómo grabar los ajustes activos como una escena.

1. Pulse la tecla [SCENE] en la sección de control.

2. Gire el dial para elegir el número de escena (0 - 99) en la que serán grabados los datos.

Si elige un número en el que ya tenga grabados datos de escena, los datos existentes serán eliminados y sobregrabados por los nuevos.

3. Pulse la tecla [STORE].

Parpadeará el primer carácter del nombre de la escena. Entonces podrá darle un nombre a la escena.

AVISO

El nombre por defecto es “SCENExxx” (donde xxx es el número de escena).

- Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Repita este proceso hasta que haya terminado de introducir el nombre. Para más información sobre los caracteres disponibles, vea la página 36.

- Pulse la tecla [STORE] o [ENTER] para que se lleve a cabo el proceso de almacenamiento.

Los ajustes activos para el mezclador y para los efectos serán grabados como una escena. Cuando haya terminado este proceso, la unidad volverá a la pantalla del paso 2. Si quiere cancelar el proceso, en vez de pulsar estas teclas, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

- Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

Carga de una escena

Esta sección le explica cómo cargar una escena grabada en memoria.

- Pulse la tecla [SCENE] de la sección de control.

En la pantalla aparecerá el número de escena que vaya a ser cargada.

- Gire el dial para elegir la escena a cargar.

AVISO

El pulsar la tecla [EDIT] después de elegir una escena, le permite editar el nombre de la escena. Consulte los pasos 4 – 5 del apartado “grabación de una escena” para editar el nombre.

- Para cargar la escena elegida, pulse la tecla [ENTER].

Se cargará la escena, en pantalla aparecerá la indicación “CALL” y la unidad volverá a la situación en la que estaba en el paso 1.

Si en vez de [ENTER] pulsa la tecla [EXIT], se anulará la operación y volverá a la pantalla principal.

Activación automática de escenas

El MRS-1608 le permite asignar una escena a una marca (→ p. 46) colocada en la posición que quiera dentro de la canción. Esto le resultará útil para activar escenas automáticamente. Por ejemplo, puede modificar el balance de mezcla o los ajustes de los efectos con la canción en marcha.

- Desplácese hasta el punto de la canción en el que quiera modificar la mezcla y pulse la tecla [MARK] de la sección de control.

Habrá introducido una marca en este punto. Repita este paso para introducir marcas en todos los puntos en los que quiera modificar la mezcla.

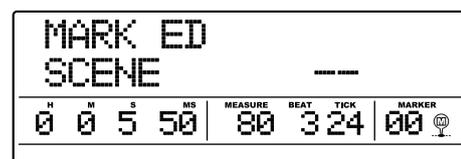
- Grabe como escena la mezcla que vaya a utilizar al principio de la canción así como el resto de ajustes de mezcla.

- Cuando la grabadora esté parada, pulse la tecla ZERO [◀◀] de la sección de transporte para desplazarse hasta la posición de inicio.

El principio de la canción (posición del contador cero) ya contiene la marca número 00. Puede asignar la escena inicial a esta marca.

- Pulse la tecla [MARK].

Cuando pulse la tecla [MARK] en una posición en la que haya asignado una marca, aparecerá una pantalla que le permitirá asignar una escena a la marca correspondiente.

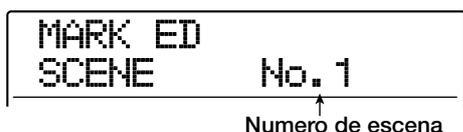


NOTA

Si pulsa la tecla [MARK] en una posición en la que no aparezca ningún símbolo de marca, asignará una nueva marca a esa posición.

- Gire el dial para elegir el número de escena que quiera asignar a esa marca y pulse la tecla [ENTER].

Se asignará la escena a la marca.



AVISO

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

6. Utilice las teclas **MARKER** [◀]/[▶] para localizar la siguiente marca en la que quiera que cambie la mezcla y asigne una escena de la misma manera que acabamos de describir.

7. Cuando haya terminado de asignar escenas a todas las marcas, desplácese hasta la posición de inicio de la grabadora y haga que empiece la reproducción.

Cada vez que la canción llegue a una marca a la que haya asignado una escena, esa escena se cargará.

8. Pulse la tecla **[EXIT]** para volver a la pantalla principal.

Borrado de determinados parámetros de una escena

Si quiere, puede desactivar un grupo de parámetros grabados en una escena. Esos parámetros no cambiarán incluso aunque cambie de escena. Puede especificar los siguientes grupos de parámetros y hacer que estén activos o inactivos:

Grupo	Elemento
TRACK PARAMETER	EQ HI
	EQ MID
	EQ LO
	CHO SEND
	REV SEND
	PAN
	Reproducción/anulación
INSERT EFFECT	Número de programa
	Fuente de entrada
CHORUS/DELAY	Número de programa
REVERB	Número de programa
ALL FADER	Posición de fader
MASTER FADER	Posición fader [MASTER]

Por ejemplo, después de que haya programado una

secuencia de cambios automáticos de escena, puede que quiera desactivar solo el grupo TRACK PARAMETER y ajustar el EQ y los parámetros del ecualizador y de panorama manualmente para cada pista.

1. Pulse la tecla **[SCENE]** de la sección de control y **[UTILITY/TRACK EDIT]** de la sección de pantalla.

Aparecerá la siguiente pantalla. En este momento, puede elegir si la escena controlará la acción de los faders o no.



2. Gire el dial para ajustar el permiso del fader a **ON** u **OFF**.

Puede activar o desactivar el control de escena para todos los grupos salvo para el fader pulsando una de las teclas que aparecen a continuación, en la condición indicada en el paso 1:

- **Grupo TRACK PARAMETER**
Cualquier tecla de estado salvo la tecla [MASTER].
- **Grupo INSERT EFFECT**
Cualquier tecla [ALGORITHM]
- **Grupo CHORUS/DELAY**
Tecla [CHORUS/DELAY]
- **Grupo REVERB**
Tecla [REVERB]
- **Grupo MASTER FADER**
Tecla de estado [MASTER]

Cuando esté activado un grupo, su tecla estará encendida y cuando esté desactivado estará parpadeando.

AVISO

- Puede activar/desactivar el grupo TRACK PARAMETER para cada pista de forma individual.
- También puede utilizar las teclas de cursor arriba/abajo para activar o desactivar todos los grupos a la vez excepto el grupo MASTER FADER.

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

Volverá a la pantalla principal.

Los ajustes realizados aquí se graban como parte del proyecto.

Referencia [Ritmo]

Esta sección le explica las funciones y operaciones de la sección rítmica del MRS-1608.

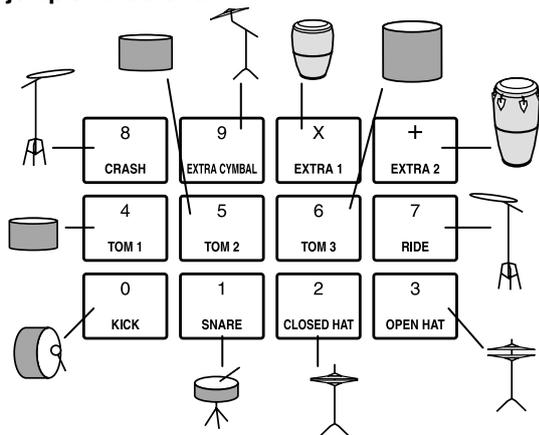
Acerca de la sección rítmica

La sección de ritmos del MRS-1608 utiliza sonidos internos de batería y de bajo para producir acompañamientos rítmicos. Puede usarla en lugar del metrónomo para reproducir patrones rítmicos sencillos, o puede programar una secuencia de patrones rítmicos y una progresión de acordes en la sección de acompañamientos rítmicos para una canción completa. La sección rítmica consta de los siguientes elementos:

Kits de batería y programas de bajo

El acompañamiento creado por la sección rítmica es producido por un “kit de batería” y un “programa de bajo”. El kit de batería es un conjunto de 36 sonidos de batería/percusión como el de bombo, caja, hi-hat y conga. Se conoce como “grupo de sonidos de batería” a una combinación de sonidos de batería/percusión y kits de batería utilizados en un proyecto. Un grupo de sonidos de batería incluye unos 80 sonidos de batería/percusión y 15-17 kits de batería. Partiendo de un grupo de sonidos de batería, también puede elegir los sonidos que le interesen y crear sus propios kits de batería. Puede elegir uno de esos kits de batería y reproducir sus sonidos con los parches del panel superior, o puede utilizarlo como un generador de sonido para acompañamientos.

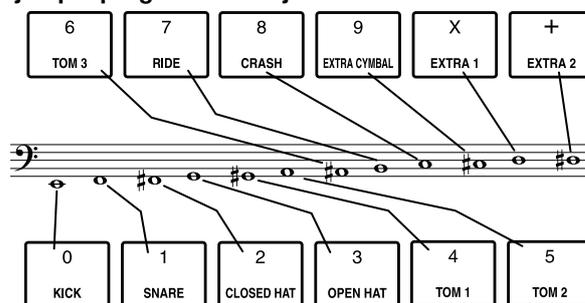
Ejemplo kit batería



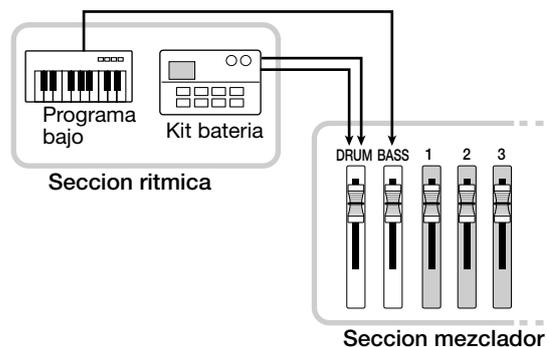
Un programa de bajo es un simple sonido de bajo, como un bajo eléctrico o uno acústico, que puede ser

reproducido como una escala de notas con los parches del panel superior. El MRS-1608 dispone de 13 programas de bajo. Puede elegir uno de ellos y reproducir una escala de notas con los parches, o utilizarlo como una fuente de sonido para acompañamientos.

Ejemplo programa de bajo



La señal de salida del kit de batería (stereo) y la del programa de bajo (mono) son enviadas al fader correspondiente del mezclador interno, desde donde puede ajustar independientemente el volumen, panorama (balance), EQ y otros parámetros y aplicarles efectos de envío/retorno.



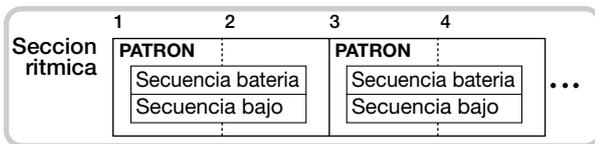
NOTA

Mientras utilice el parche de sampler (→ p. 121), no estará disponible el sonido del kit de batería/programa de bajo.

Patrones rítmicos

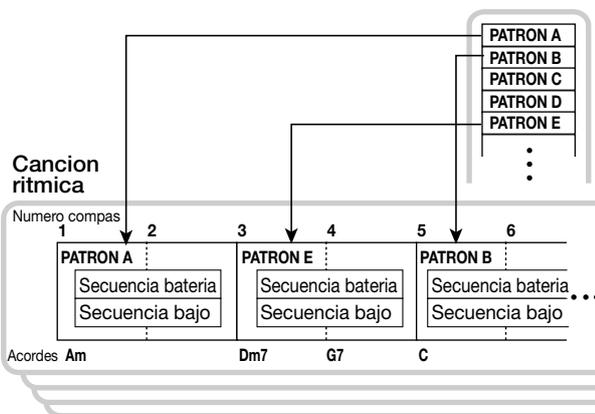
Un proyecto puede contener patrones de acompañamiento con datos de interpretación de bajo/batería de hasta 99 compases cada uno. Estos patrones de acompañamiento son llamados “patrones rítmicos”. El MRS-1608 puede tener almacenados 511 patrones. Dentro de cada patrón rítmico, la zona que contiene los datos de interpretación de batería se llama “secuencia de batería” y la que contiene los datos de interpretación de bajo recibe el nombre de “secuencia de bajo”.

En la condición por defecto, un proyecto contiene patrones rítmicos preprogramados en los números 000 – 472, 509 – 510. Puede editar una parte de un patrón rítmico o puede borrar totalmente su contenido y crear un patrón completamente original. Los patrones rítmicos que modifique o cree se graban en el disco duro junto con los demás patrones rítmicos como parte del proyecto.



Canción rítmica

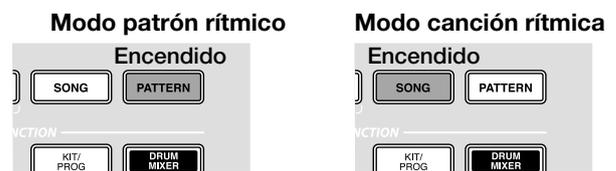
Se llama “canción rítmica” a varios patrones rítmicos distribuidos en un determinado orden de reproducción. Junto con los datos de patrones rítmicos, una canción rítmica contiene información sobre distintos aspectos como datos de acorde, tempo y tipo de ritmo para crear el acompañamiento de una canción completa. En cada proyecto puede grabar hasta 10 canciones rítmicas.



Modo de patrón rítmico y modo de canción rítmica

La sección de ritmos puede funcionar en cualquiera de estos dos modos: “modo de patrón rítmico”, en el que puede crear y reproducir patrones rítmicos, y “modo de canción rítmica”, en el que puede crear y reproducir una canción rítmica. Siempre estará seleccionado uno de estos dos modos.

Para elegir el modo de patrón rítmico, pulse la tecla [PATTERN] y para elegir el de canción rítmica, pulse la tecla [SONG]. Se encenderá la tecla que corresponda.



Sincronización de la sección de grabador y de la sección rítmica

Con los valores por defecto del MRS-1608, la sección rítmica estará sincronizada con la sección de grabador. Cuando se ponga en marcha la sección de transporte para que empiece a funcionar la sección de grabador, también empezará la reproducción de la canción rítmica o del patrón rítmico. Si quiere, puede desconectar la sección rítmica de la sección de grabador y utilizarla independientemente.

Para ver si la grabadora está sincronizada con la sección rítmica, observe si está encendida o apagada la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla. Cuando esté sincronizada esta tecla estará apagada. Si pulsa la tecla para que se encienda, la grabadora será separada de la sección rítmica y la sección rítmica funcionará por su cuenta.

Para restaurar la condición original, pulse la tecla [RHYTHM] o la tecla [EXIT].

Reproducción de patrones rítmicos

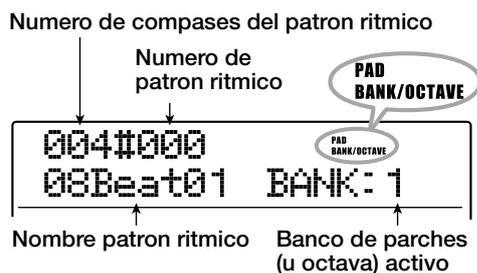
Esta sección le explica cómo reproducir patrones rítmicos, cómo modificar el tempo y como cambiar de kit de batería o de programa de bajo.

Elección de un patrón rítmico

Esta sección le explica cómo elegir y reproducir uno de los 511 patrones rítmicos.

1. En la pantalla principal, pulse [PATTERN] de la sección rítmica para que se encienda.

Aparecerá la pantalla de selección de patrones, que le mostrará la siguiente información:



AVISO

- Cuando pulse [PATTERN] en la pantalla principal, parpadeará la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla. Esto significa que la sección rítmica está sincronizada con la grabadora.
- En la parte derecha de la pantalla aparece el banco de parches (combinación de sonidos reproducibles con los parches) o de parches de octava (registro de programa de bajo).

2. Gire el dial para elegir el patrón rítmico que quiera reproducir.

En el estado por defecto de un proyecto, los patrones vienen prefijados en los números de patrón 000 – 472, 509 – 510.

3. Pulse la tecla PLAY [▶].

El patrón rítmico elegido empezará a ser reproducido repetidamente. Si pulsa PLAY [▶] mientras esté parpadeando la tecla [RHYTHM], la grabadora se pondrá en marcha en cuanto empiece la reproducción del patrón rítmico.

4. Si quiere anular la pista de batería o la de bajo, pulse repetidamente su correspondiente tecla de estado hasta que ésta se apague.

Se anulará la pista. Para desactivar la anulación, pulse repetidamente la misma tecla de estado hasta que se encienda en verde.

5. Para detener la reproducción del patrón rítmico, pulse la tecla STOP [■].

La tecla PLAY [▶] se apagará.

6. Para reproducir solo el patrón rítmico, pulse la tecla [RHYTHM] en el modo de parada para que se encienda la tecla.

Se desconectará la sección de la grabadora de la sección rítmica.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

AVISO

Durante la reproducción de patrones rítmicos, también puede reproducir sonidos de la sección rítmica golpeando los parches.

Modificación del tempo

Para modificar el tempo del patrón rítmico:

AVISO

El tempo ajustado aquí se aplica a todos los patrones rítmicos. Una canción rítmica que no tenga programada ninguna información de tempo también utilizará este tempo.

1. Pulse la tecla [PATTERN] para hacer que se apague.

Aparecerá la pantalla de selección de patrones rítmicos.

AVISO

Puede modificar el tempo en el modo de reproducción y en el de parada.

2. Pulse la tecla [TEMPO].

Aparecerá la siguiente pantalla:



3. Gire el dial para ajustar el tiempo.

Puede ajustar el tiempo en el rango 40.0 – 250.0 (BPM).

4. Para modificar el tiempo manualmente, pulse repetidamente la tecla [TEMPO] con el tiempo que quiera ajustar.

Se detectará el intervalo medio de tiempo entre las pulsaciones de la tecla y se ajustará el tiempo a dicho valor.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

NOTA

Si está grabando pistas audio mientras escucha el patrón rítmico y después quiere modificar el tiempo, el contenido de la pista audio y el patrón rítmico dejarán de estar sincronizados. Primero debe decidir el tiempo que va a utilizar.

Cambio de kit de batería / programa de bajo

Puede cambiar de kit de batería/programa de bajo utilizado en la sección de ritmos.

◆ Cambio de kit de batería

1. Pulse la tecla [DRUM].

Ahora puede utilizar los parches para reproducir un kit de batería.

2. Para modificar el sonido de batería ajustado, pulse la tecla [RHYTHM] y después la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] .

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo.



3. Compruebe que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY SoundSel” y después pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la siguiente pantalla:



Nombre bloque sonidos

NOTA

No aparecerá esta pantalla cuando esté utilizando el parche de sampler.

4. Gire el dial para elegir un ajuste de sonido de batería de los que aparecen a continuación y después pulse [ENTER] .

Los ajustes de sonidos de batería disponibles son:

• **STANDARD**

Sonidos de batería y percusión adecuados para una gran variedad de estilos musicales.

• **ANALOG**

Sonidos de batería/percusión para hip-hop, techno, house y otros estilos musicales que utilicen cajas de ritmo analógicas.

• **CLASSIC**

Sonidos de batería/percusión del estilo de las cajas de ritmos propias de ZOOM.

Cuando pulse la tecla [ENTER], se cargará el ajuste de sonido de batería correspondiente y aparecerá una pantalla para que elija un patrón o canción rítmica.

5. Para escoger un kit de batería, pulse la tecla [KIT/PROG] de la sección rítmica.

Aparecerá en pantalla el kit de batería elegido en ese momento.



AVISO

Si utiliza las teclas de cursor arriba/abajo mientras elige un kit de batería , cambiará la combinación de sonidos reproducibles por los parches.

6. Gire el dial para elegir el kit de batería que quiera.

Se activará el kit de batería inmediatamente. Para ver una lista de los kits de batería disponibles, consulte el apéndice que hay al final de este manual.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

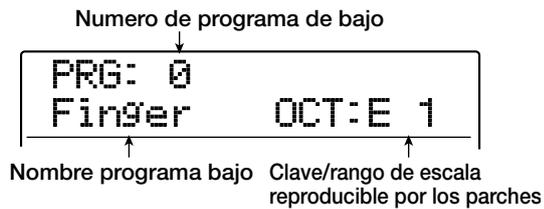
◆ Cambio de programa de bajo

1. Pulse la tecla [BASS] .

Ahora puede utilizar los parches para reproducir un programa de bajo.

2. Pulse la tecla [KIT/PROG] de la sección rítmica.

Aparecerá en pantalla el programa de bajo elegido entonces.



AVISO

Si utiliza las teclas de cursor arriba/abajo mientras elige un programa de bajo, cambiará la octava reproducibile por los parches.

3. Gire el dial para escoger el programa de bajo que quiera .

Se activará inmediatamente el programa de bajo. Para ver una lista de los programas disponibles, consulte el apéndice que está al final de este manual.

4. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Selección del sonido o escala para la reproducción con parches

Utilizando los parches del panel superior, puede reproducir manualmente un kit de batería o programa de bajo. Esta sección le explica cómo elegir la combinación de sonido de batería o la octava/escala del programa de bajo que vaya a asignar a los parches.

AVISO

El kit de batería/programa de bajo siempre puede ser reproducido con los parches, independientemente de que la tecla [RHYTHM] esté encendida/parpadeando/apagada .

◆ Reproducción de un kit de batería con los parches

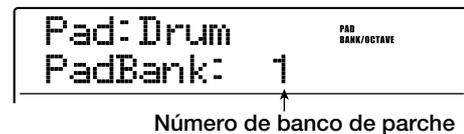
Cuando reproduzca un kit de batería, podrá cambiar entre tres bancos de parches (combinación de sonidos de batería), lo que da lugar a un total de 36 sonidos.

1. En la pantalla principal, pulse [DRUM].

Se encenderá la tecla y podrá elegir un kit de batería para que se reproduzca. En la condición por defecto para un proyecto, está seleccionado el banco de parches 1.

2. Utilice la tecla [BANK/OCTAVE] de la sección rítmica para cambiar de banco de parches.

Si pulsa [BANK/OCTAVE] mientras esté seleccionado un kit de batería, aparecerá la pantalla de elección de banco de parches.



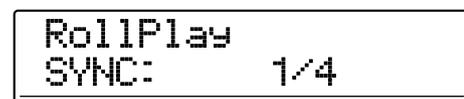
3. Gire el dial para escoger el banco de parches que quiera (1 – 3).

Los sonidos asignados a los parches cambiarán inmediatamente.

4. Golpee los parches cuyo sonido quiera reproducir.

Haga que se encienda o apague la tecla [DRUM] cuando sea necesario y utilice el fader [DRUM] para ajustar el volumen.

5. Para reproducir un parche determinado repetidamente (redoble), pulse la tecla [STEP] de la sección rítmica para que aparezca en pantalla la siguiente indicación:



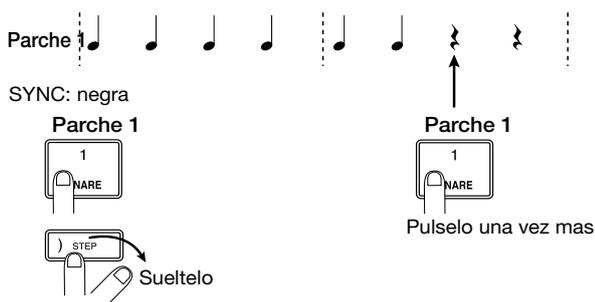
Cuando gire el dial en esta pantalla, ajustará el intervalo para el redoble con estos valores:

- 2/4 – 8/4 negra x 2 – 8
- 1/3 tresillo de blancas
- 3/8 negra con puntillo
- 1/4 negra (por defecto)
- 3/16 corchea con puntillo
- 1/6 tresillo de negras
- 1/8 corchea
- 1/12 tresillo de corcheas
- 1/16 semicorchea
- 1/24 tresillo de semicorcheas
- 1/32 fusa
- H1 1 tick (1/48 de negra)

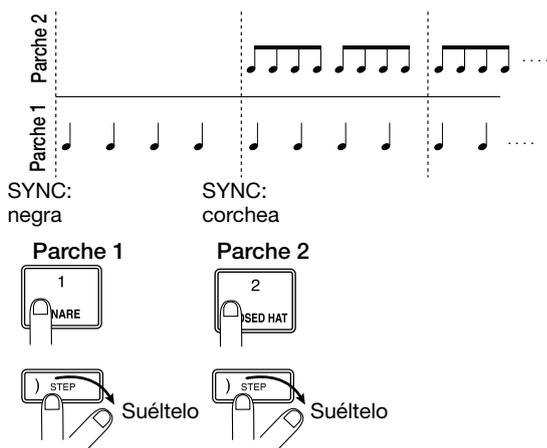
Cuando golpee un parche mientras pulsa la tecla [STEP], los parches se reproducirán repetidamente en el intervalo especificado (redoble). Por ejemplo, puede repetir el sonido de un bombo a intervalo de negras, o puede reproducir un hihat en unidades de semicorcheas.

Para detener el redoble, deje de pulsar el parche.

Si primero deja de pulsar la tecla [STEP], continuará el redoble aunque deje de pulsar el parche. Para detener el redoble en este caso, pulse de nuevo el parche.



Puede utilizar diferentes tipos de intervalos para los distintos parches. Por ejemplo, cuando elija un intervalo de una negra para el parche 1 y un intervalo de una corchea para el parche 2, obtendrá los siguientes:



Para volver a la pantalla anterior, pulse la tecla [EXIT].

AVISO

La función de redoble le resultará útil durante la introducción de patrones rítmicos en tiempo real.

6. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

◆ Reproducción de un programa de bajo con los parches

Cuando reproduzca un programa de bajo, puede especificar una escala y octava, que modificará el tono de los sonidos asignados a los parches.

1. En la pantalla principal, pulse [BASS].

Se encenderá la tecla y podrá elegir un programa de bajo para que se reproduzca.

2. Utilice la tecla [BANK/OCTAVE] de la sección rítmica para cambiar la escala y octava que reproducirán los parches.

Si pulsa [BANK/OCTAVE] mientras esté seleccionado un programa de bajo, aparecerá en pantalla el tipo de escala, clave y octava activas en ese momento.



3. Para cambiar la clave de la escala, utilice las teclas de cursor arriba/abajo.

El rango de ajuste es C – B a intervalos de semitono. La tecla especificada aquí es la nota que será reproducida por el parche 1.

4. Para modificar el tipo de escala, utilice las teclas de cursor izquierda/derecha.

Los tipos de escala entre los que puede elegir son CHROMATC (cromática), MAJOR y MINOR.

Por ejemplo, cuando haya elegido como clave “E”, el tono de los parches cambiará de la siguiente manera dependiendo del tipo de escala elegida:

CHROMATIC

C	C#	D	D#
G#	A	A#	B
E	F	F#	G

MAJOR

F#	G#	A	B
B	C#	D#	E
E	F#	G#	A

MINOR

F#	G	A	B
B	C	D	E
E	F#	G	A

5. Gire el dial para cambiar la octava que será reproducida por los parches.

La octava que reproducirán los parches puede ser elegida en cuatro pasos (1 – 4). Por ejemplo, un cambio de 1 a 2 modificará el tono asignado a los parches una octava hacia arriba.

Cualquier cambio en un ajuste tendrá efecto de forma inmediata.

6. Golpee los parches a reproducir.

Haga que se encienda o apague la tecla [BASS] cuando sea necesario y utilice el fader [BASS] para ajustar el volumen.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Creación de un patrón rítmico original

Esta sección le explica cómo crear sus propios patrones rítmicos originales. Hay dos formas de hacer esto: la entrada en tiempo real, en la que grabará lo que toque con los parches del panel frontal, y la introducción por pasos, en la que la reproducción estará parada e introducirá los sonidos uno a uno.

Preparativos

Antes de empezar a grabar, debe de hacer una serie de ajustes para el patrón rítmico, como elegir el número de compases y el tipo de ritmo, o el valor de cuantización (unidad de grabación más corta). Por defecto, un patrón rítmico vacío tiene un ritmo de 4/4 y una duración de 2 compases.

NOTA

Después de haber empezado con el proceso de introducción del patrón rítmico, no podrá modificar el tipo de ritmo ni el número de compases del mismo. Asegúrese de haber realizado estos ajustes antes de empezar con el proceso.

1. En la pantalla principal, pulse [PATTERN].

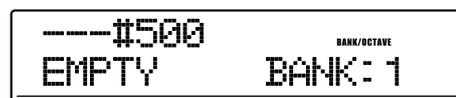
Aparecerá la pantalla de selección de patrones.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

Se encenderá la y podrá crear y editar un patrón rítmico.

3. Gire el dial para elegir un patrón rítmico vacío.

Cuando elija un patrón vacío, aparecerá en pantalla la indicación "EMPTY".



AVISO

Si no ya no queda ningún patrón rítmico vacío, borre un patrón que no necesite (→ p. 103).

4. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de patrones.



- 5.** Para ajustar el valor de cuantización, compruebe que en pantalla aparezca la indicación “EDIT Quantize” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación. El valor de cuantización es la nota más pequeña para la grabación de un patrón. Cuando realice una introducción en tiempo real, la reproducción se grabará utilizando los pasos de nota elegidos aquí. El valor por defecto es “16” (una semicorchea).



- 6.** Gire el dial para elegir uno de los ajustes de cuantización indicados a continuación. Después, pulse la tecla [EXIT].

- 4Negra
- 8Corchea
- 12Tresillo de negras
- 16Semicorchea (por defecto)
- 24Tresillo de semicorcheas
- 32Fusa
- Hi1 tick (1/48 de negra)

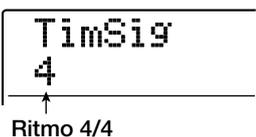
Cuando pulse la tecla [EXIT], aparecerá de nuevo el menú de edición de patrones rítmicos.

AVISO

El ajuste de cuantización se aplica a todos los patrones rítmicos.

- 7.** Para ajustar el tipo de ritmo del patrón, use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “EDIT TimSig” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el ajuste activo del tipo de compás rítmico.

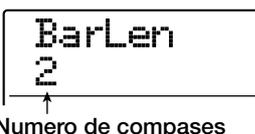


- 8.** Gire el dial para elegir el tipo de ritmo y pulse la tecla [EXIT] para volver al menú de edición de patrones de ritmo.

El rango para este ajuste es 1 – 8 (1/4 – 8/4).

- 9.** Para ajustar la longitud (número de compases) del patrón rítmico, use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca la indicación “EDIT BarLen” y pulse la tecla [ENTER].

Se indicará la longitud actual del patrón en forma de número de compases.



- 10.** Gire el dial para elegir el valor que quiera.

El rango para este ajuste está comprendido entre 1 y 99 compases.

- 11.** Cuando haya terminado con el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla de selección de patrones rítmicos.

Introducción en tiempo real de una secuencia de batería

Para la entrada en tiempo real de una secuencia de batería, tiene que tocar los patrones rítmicos con los parches del MRS-1608.

- 1.** En la pantalla de patrón rítmico, elija un patrón rítmico que esté vacío.

Si está parpadeando la tecla [RHYTHM], púlsela para que se quede encendida fija.

- 2.** Pulse la tecla [DRUM] para que se encienda.

Ahora podrá reproducir el kit de batería con los parches. Su interpretación se grabará como una secuencia de batería.

- 3.** Cuando sea necesario, pulse la tecla [BANK/OCTAVE] para cambiar de banco de parches.

- 4.** Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

Escuchará una claqueta de cuatro tiempos y empezará la grabación del patrón rítmico.

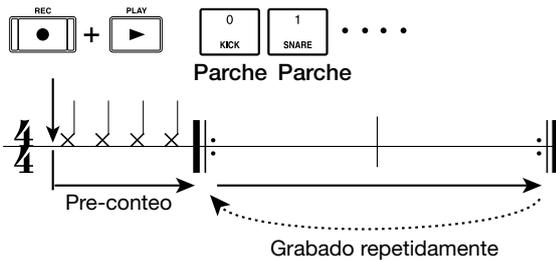
AVISO

Puede modificar el tiempo musical y el volumen de los clics de la claqueta (→ p. 118).

5. Mientras escucha el metrónomo, golpee los parches.

Se grabará su interpretación con los parches como una secuencia de batería teniendo en cuenta el ajuste de cuantización. También se grabará la intensidad con la que golpee los parches.

Cuando llegue al final del patrón, la unidad volverá automáticamente al primer compás y continuará la entrada en tiempo real.



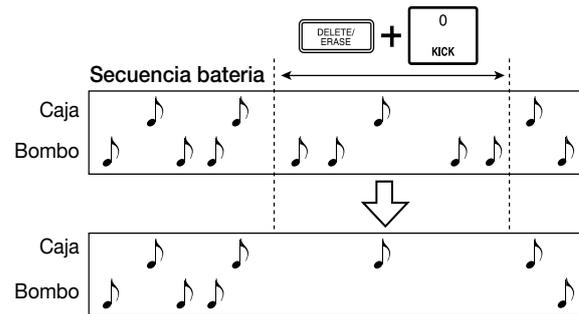
Si durante la grabación pulsa la tecla REC [●], esa tecla empezará a parpadear y la grabación quedará suspendida de forma temporal. En este caso puede golpear los parches para comprobar qué sonido está asignado a cada parche. La grabación continuará en cuanto vuelva a pulsar la tecla REC [●].

AVISO

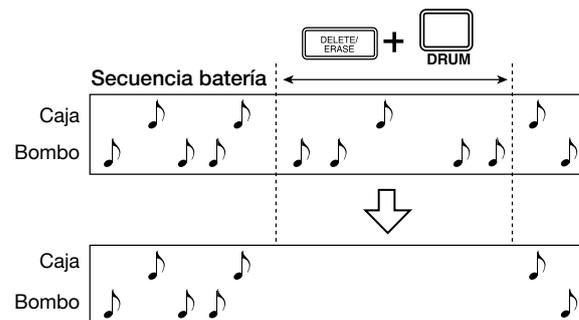
- Durante la entrada en tiempo real, puede pulsar la tecla [DRUM] o [BASS] para cambiar de secuencia de destino para la grabación.
- En lugar de golpear los parches, también puede introducir un parche en tiempo real utilizando un controlador MIDI conectado a la entrada MIDI IN del MRS-1608. Para ver una lista de los parches y de sus correspondientes números de nota, vea el apéndice que figura al final de este manual.
- Después de terminar la entrada en tiempo real, puede modificar el ajuste de cuantización y después grabar encima de la secuencia existente. (La modificación del valor de cuantización no afectará a la información de reproducción existente.)

6. Para editar el contenido grabado durante la entrada en tiempo real, haga lo siguiente:

- **Para borrar la interpretación de un parche concreto** Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse el parche cuyo sonido quiera borrar. La interpretación del parche correspondiente se borrará del patrón rítmico.



- **Para borrar la interpretación de todos los parches** Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse la tecla de estado [DRUM]. Se borrará de la secuencia de batería la interpretación de todos los parches.



7. Cuando haya terminado la grabación en tiempo real, pulse la tecla STOP [■].

Se detendrá la grabación del patrón rítmico. Pulse PLAY [▶] para escuchar el patrón que acaba de grabar.

NOTA

- Cuando elija un patrón vacío y lo grabe, se le asignará automáticamente el nombre "Patxxx" (donde xxx es el número del patrón). Puede editar este nombre de patrón cuando sea necesario (→ p. 101).
- Puede utilizar la entrada por pasos para añadir información de reproducción a un patrón rítmico grabado mediante la entrada en tiempo real.

Entrada en tiempo real de una secuencia de bajo

Para la entrada en tiempo real de una secuencia de bajo, puede golpear los parches del MRS-1608.

1. En la pantalla de patrón rítmico, elija un patrón rítmico vacío.

Si la tecla [RHYTHM] está parpadeando, púlsela para que se quede encendida fija.

2. Pulse la tecla [BASS] para que la tecla se encienda.

Ahora podrá reproducir el programa de bajo con los parches. Su interpretación se grabará como una secuencia de bajo.

3. Cuando sea necesario, pulse la tecla [BANK/OCTAVE] para modificar la escala y octava del programa de bajo.

4. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

Escuchará una claqueta de cuatro tiempos y empezará la grabación del patrón rítmico.

AVISO

Puede modificar el tiempo musical y el volumen de los clics de la claqueta (→ p. 118).

5. Mientras escucha el metrónomo, golpee los parches.

Se grabará su interpretación con los parches como una secuencia de bajo teniendo en cuenta el ajuste de cuantización. También se grabará la intensidad con la que golpee los parches. Cuando llegue al final del patrón, la unidad volverá automáticamente al primer compás y continuará la entrada en tiempo real.

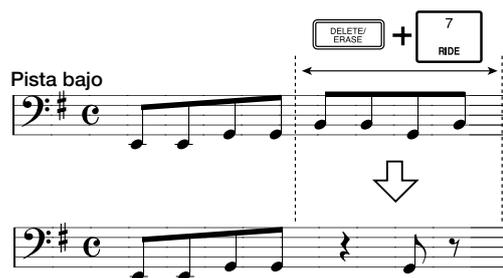
Si durante la grabación pulsa la tecla REC [●], la grabación quedará suspendida de forma temporal. En este momento puede golpear los parches para comprobar qué nota está asignando a cada parche y también puede cambiar de octava. La grabación continuará en cuanto vuelva a pulsar la tecla REC [●].

AVISO

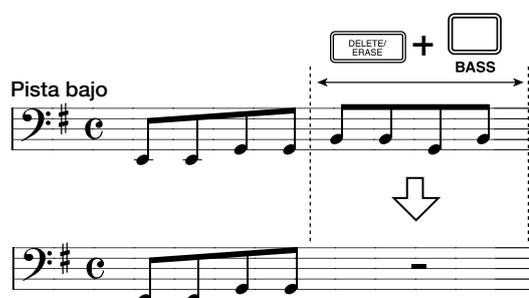
- Durante la entrada en tiempo real, puede pulsar la tecla [DRUM] o [BASS] para cambiar de secuencia de destino para la grabación.
- En lugar de golpear los parches, también puede introducir un parche en tiempo real utilizando un controlador MIDI conectado a la entrada MIDI IN del MRS-1608.
- Después de terminar la entrada en tiempo real, puede modificar el ajuste de cuantización y después grabar encima de la secuencia existente. (La modificación del valor de cuantización no afectará a la información de reproducción existente.)

6. Para editar el contenido grabado durante la entrada en tiempo, haga lo siguiente:

- **Para borrar la interpretación de un parche concreto** Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse el parche cuyo sonido quiera borrar. Se borrará del patrón rítmico la interpretación del parche correspondiente.



- **Para borrar la interpretación de todos los parches** Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse la tecla de estado [BASS]. Se borrará de la secuencia de bajo la interpretación de todos los parches.



7. Cuando haya terminado la grabación en tiempo real, pulse la tecla STOP [■]

Se detendrá la grabación del patrón rítmico. Pulse PLAY [▶] para escuchar el patrón que acaba de grabar.

NOTA

- Puede utilizar el método de introducción por pasos para añadir información de reproducción a un patrón rítmico grabado mediante la entrada en tiempo real.

Introducción por pasos de una secuencia de batería

En la introducción por pasos, cada nota se introduce por separado con el MRS-1608 detenido. Esto hace que resulte más sencillo introducir patrones de batería aun más complejos o líneas de bajo que fuesen difíciles de crear mediante la entrada en tiempo real.

Para la entrada por pasos de la secuencia de batería, debe especificar la longitud de los pasos (intervalo hasta la siguiente nota o silencio) utilizando el valor de cuantización. Después debe introducir las notas y los silencios.

Cuando golpea un parche y después pulsa la tecla [STEP], la información de reproducción (nota) es introducida en ese punto y el paso avanza un intervalo correspondiente al valor actual de la cuantización. También se graba la intensidad con la que golpea el parche.

Si solo pulsa [STEP], no introducirá ninguna información de reproducción, pero el paso avanzará un intervalo correspondiente al valor actual de la cuantización. Esto pasará a ser un silencio (vea el diagrama de abajo).

1. En la pantalla de patrón rítmico, elija el número de un patrón rítmico que esté vacío.

Si está parpadeando la tecla [RHYTHM], púlsela para que se quede encendida fija.

2. Pulse la tecla [DRUM].

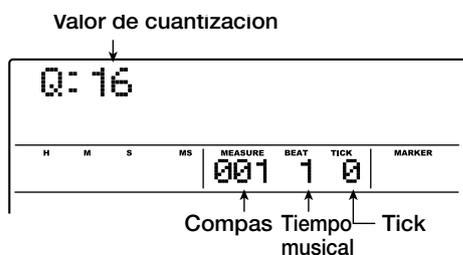
En esta condición, los sonidos del kit de batería quedan asignados a los parches del panel superior.

3. Cuando sea necesario, pulse [BANK/OCTAVE] para elegir el banco de parches que contenga el sonido a introducir.

Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

4. Pulse la tecla REC [●].

Se encenderá la tecla y aparecerá la pantalla siguiente. En este punto, es posible la introducción por pasos.



La primera línea de la pantalla le indica el valor de cuantización y el contador le muestra la posición actual en compases/tiempos/ticks.

5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el valor de cuantización.

Este ajuste pasa a ser la longitud de la nota que quiera introducir. Puede modificar este ajuste en cualquier momento durante la entrada por pasos.

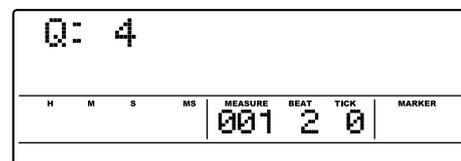
- 4 Negra
- 8 Corchea
- 12 Tresillo de corcheas
- 16 Semicorchea (por defecto)
- 24 Tresillo de semicorcheas
- 32 Fusa
- Hi 1 tick (1/48 de negra)

AVISO

El ajuste del valor de cuantización está enlazado al ajuste de la cuantización para la entrada en tiempo real. Si modifica uno de los ajustes, también variará el otro.

6. Para introducir una nota, golpee el parche correspondiente a la nota y pulse después la tecla [STEP].

Se grabará la nota y la unidad avanzará un paso correspondiente al valor de cuantización ajustado en el paso 5. También puede utilizar la tecla [BANK/OCTAVE] para elegir un banco de parches diferente antes de golpear un parche.

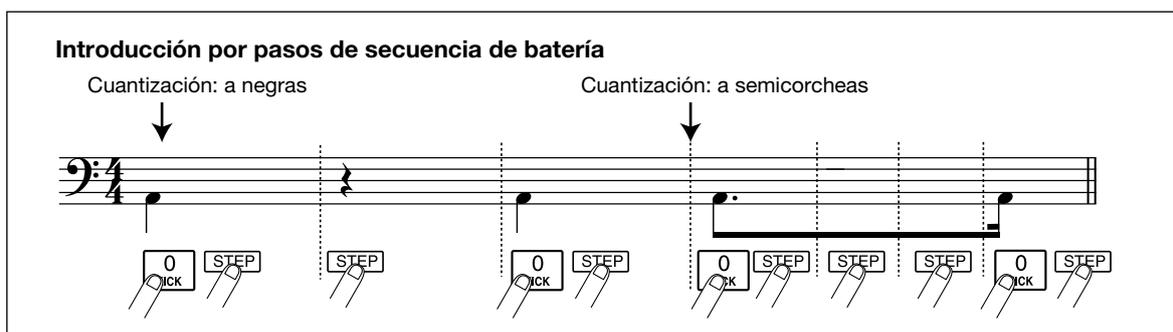


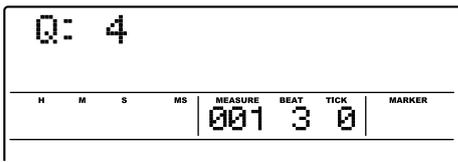
AVISO

- La intensidad con la que golpee el parche también será grabada en la secuencia de batería.
- Si golpea varios parches durante la entrada, se grabarán varios sonidos en la misma posición.

7. Para introducir un silencio, pulse solo [STEP].

Si pulsa la tecla [STEP], la posición avanzará un paso (duración del valor de cuantización) pero no se grabará ninguna información de reproducción.





8. Para introducir el patrón rítmico que quiera, repita los pasos 6 – 7 mientras modifica la longitud del paso cuando sea necesario.

Cuando llegue al final del patrón, la unidad volverá automáticamente al principio del primer compás, lo que le permitirá introducir más sonidos de instrumentos.

Cuando utilice la tecla [STEP] para desplazarse paso a paso a través de un patrón rítmico grabado, se encenderá el parche grabado en la correspondiente posición.

9. Para borrar una nota que haya introducido, pulse repetidamente la tecla [STEP] para desplazarse hasta la posición que quiera borrar. Mantenga después pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse el parche correspondiente.

Se borrará la nota grabada allí y se apagará el parche.

NOTA

Cuando esté buscando una nota para borrarla, ajuste la cuantización al mismo valor que el valor más pequeño utilizado durante la grabación, o a un valor inferior. De lo contrario puede ser que se pierda el principio de una nota.

10. Cuando haya terminado la introducción por pasos, pulse la tecla STOP [■].

Se apagará la tecla REC [●] y volverá a aparecer la pantalla de selección de patrón rítmico.

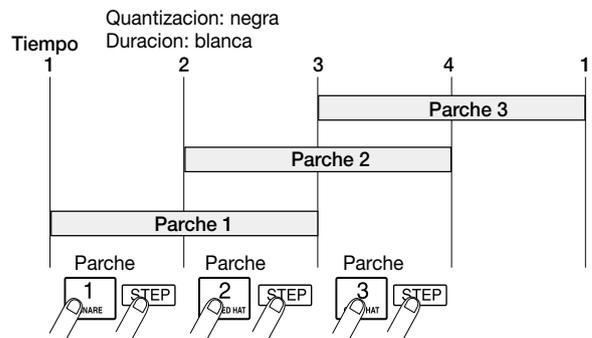
El pulsar la tecla PLAY [▶] le permite revisar el patrón rítmico que acaba de grabar.

11. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Entrada por pasos de la secuencia de bajo

En comparación con la introducción por pasos de la secuencia de batería, el procedimiento para la introducción por pasos de la secuencia de bajo es algo más complejo porque hay que incluir los elementos adicionales de “tono” y “duración”. Como en la entrada por pasos de la pista de batería, tendrá que especificar la longitud del paso (intervalo hasta la siguiente nota o silencio) utilizando el valor de cuantización y tendrá que utilizar los parches y la tecla [STEP] para introducir notas y silencios. Pero cuando introduzca una nota, también tendrá que especificar el parámetro de duración. Este parámetro le permite modificar la duración actual de cada nota, manteniendo la longitud del paso (vea el diagrama mostrado abajo).

También puede ajustar la duración a un valor superior a la longitud del paso. En este caso, la nota se solapará con la nota siguiente y podrá obtener un efecto similar a un arpeggio.



1. En la pantalla de patrones rítmicos, elija un número de patrón rítmico que esté vacío.

2. Pulse la tecla [BASS] y elija una secuencia de bajo.

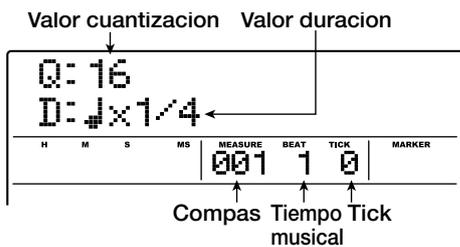
Entrada por pasos de secuencia de bajo

3. Cuando sea necesario, pulse la tecla [BANK/OCTAVE] para modificar la octava para la entrada por pasos.

Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla anterior.

4. Pulse la tecla REC [●].

Aparecerá la pantalla siguiente. En este punto, es posible la introducción por pasos.



La primera línea de la pantalla le indica el valor de cuantización y la segunda el valor de la duración.

5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el valor de cuantización

El valor elegido aquí pasa a ser la duración de 1 paso.

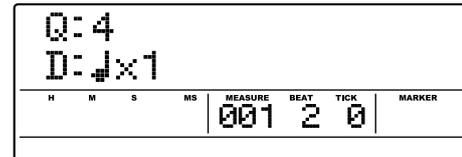
6. Gire el dial para elegir el valor de la duración, como le indicamos en la lista mostrada abajo.

La duración viene expresada como “♩ x yy”, es decir, como múltiplos de una negra. Dependiendo del valor de “yy”, obtendrá las siguientes duraciones:

- 1 – 8 negra x 1 – 8
- 3/2 negra con puntillo
- 3/4 corchea con puntillo
- 1/2 corchea
- 1/3 tresillo de corcheas
- 1/4 semicorcheas
- 1/6 tresillo de semicorcheas
- 1/8 fusa
- 1/12 tresillo de fusas
- 1/16 semifusa
- 1/24 tresillo de semifusas

7. Para introducir una nota, golpee el parche correspondiente a la nota y pulse después [STEP].

Se grabará la nota y la unidad avanzará un paso, correspondiente al valor de cuantización ajustado en el paso 5. También puede utilizar la tecla [BANK/OCTAVE] para elegir una octava diferente antes de golpear un parche.

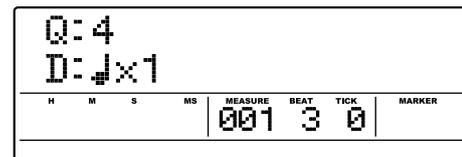


AVISO

- También se grabará en la secuencia de bajo la intensidad con la que golpee el parche.
- Si golpea varios parches durante la introducción de la secuencia, puede crear un acorde. El máximo número de sonidos simultáneos en la sección de ritmos es 24 (bajo + batería).

8. Para introducir un silencio, pulse solo [STEP].

Cuando pulse la tecla [STEP], la posición avanzará un paso (duración del valor de cuantización) pero no se grabará ninguna información de reproducción.



9. Para introducir el patrón de bajo que quiera, repita los pasos 7 – 8 mientras modifica el valor de la cuantización y la duración cuando sea necesario.

Cuando llegue al final del patrón, la unidad volverá de forma automática al principio del primer compás, permitiéndole que continúe con la introducción de la secuencia de bajo.

10. Para borrar una nota introducida, pulse repetidamente la tecla [STEP] para ir hasta la posición que quiera borrar. Mantenga pulsada entonces la tecla [DELETE/ERASE] y pulse el parche que sea.

Se borrará la nota grabada allí y se apagará el parche.

NOTA

Cuando está buscando una nota para borrarla, ajuste la cuantización al mismo valor que el valor más pequeño utilizado durante la grabación, o a un valor inferior. De lo contrario puede ser que se pierda el principio de una nota.

11. Cuando haya terminado la entrada por pasos, pulse la tecla STOP [■].

Se apagará la tecla REC [●] y volverá a aparecer la pantalla de selección de patrón rítmico. El pulsar la tecla PLAY [▶] le permite revisar el patrón rítmico grabado.

- 12.** Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Introducción de información de acorde de un patrón rítmico

Cuando haya grabado un patrón rítmico (clave + tipo de acorde), y modifique después la información de acorde (clave + tipo de acorde), la frase de bajo será transformada basándose en la información original de acorde de ese patrón rítmico.

AVISO

No será necesario que realice este proceso para patrones no utilizados en una canción rítmica o en los que no haya introducido ninguna secuencia de bajo.

- 1.** En la pantalla principal, pulse [PATTERN] . Aparecerá la pantalla de selección de patrones rítmicos y parpadeará la tecla [RHYTHM].
- 2.** Gire el dial para elegir el patrón para el que vaya a especificar la información de acorde /clave/tipo de acorde) y pulse [RHYTHM] para que esa tecla se quede encendida fija. La unidad será capaz ahora de crear y editar patrones rítmicos.
- 3.** Pulse la tecla [EDIT]. Aparecerá en pantalla el menú de edición de patrones rítmicos.

```
EDIT
QUANTIZE
```

- 4.** Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "EDIT OrgRoot" y pulse la tecla [ENTER] .

Esta pantalla le permitirá especificar la clave para el patrón rítmico elegido.

```
OrgRoot
E
↑
Clave
```

- 5.** Gire el dial para elegir la clave del acorde.

El rango disponible es C - B (valor por defecto: E). Cuando ajuste la información de acorde para una canción rítmica, la clave que especifique aquí pasará a ser el valor por defecto.

- 6.** Cuando haya terminado el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

Habrá introducido este ajuste y volverá a aparecer el menú de edición del patrón rítmico.

- 7.** Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "EDIT OrgChord" y pulse la tecla [ENTER] .

Esta pantalla le permitirá especificar el tipo de acorde para ese patrón rítmico.

```
OrgChord
MAJOR
```

- 8.** Gire el dial para elegir el tipo de acorde.

Para este ajuste, puede elegir entre MAJOR o MINOR. Por ejemplo, si ha introducido una frase musical de bajo con un acorde en E menor, ajuste la clave a "E" y el tipo de acorde a "MINOR".

- 9.** Cuando haya terminado de realizar el ajuste, pulse la tecla [EXIT] .

Habrá introducido este ajuste y volverá a aparecer el menú de edición de patrones rítmicos.

- 10.** Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Cambio del nivel de volumen de la secuencia de batería/bajo

Puede ajustar el volumen de la secuencia de batería y de bajo con los faders [DRUM] y [BASS]. Si es necesario, también puede programar los niveles de volumen individualmente para cada patrón rítmico.

- 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] de modo que se encienda esta tecla.**

Aparecerá la pantalla de selección de patrón y parpadeará la tecla [RHYTHM].

- 2. Gire el dial para elegir el patrón para el que quiera introducir la información de nivel y pulse la tecla [RHYTHM].**

La tecla [RHYTHM] estará ahora iluminada fija y la unidad le permitirá ahora crear y editar patrones rítmicos.

- 3. Pulse la tecla [EDIT].**

Aparecerá en pantalla el menú de edición de patrones rítmicos.

```
EDIT
QUANTIZE
```

- 4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "EDIT Dr Level" y pulse la tecla [ENTER].**

Esta pantalla le permite especificar el volumen de la secuencia de batería.

```
Dr LEVEL
15
```

La pantalla le mostrará el ajuste actual de volumen (0 - 15).

- 5. Gire el dial para elegir el ajuste que quiera y pulse la tecla [EXIT].**

El ajuste será aceptado y volverá a aparecer el menú de edición de patrones rítmicos.

- 6. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "EDIT Bs Level" y pulse la tecla [ENTER].**

Esta pantalla le permitirá especificar el volumen de la secuencia de bajo.

```
Bs LEVEL
15
```

Aparecerá en pantalla el valor actual de volumen (0 - 15).

- 7. Gire el dial para elegir el ajuste que quiera y pulse después la tecla [EXIT].**

El ajuste será aceptado y volverá a aparecer el menú de edición de patrones rítmicos.

- 8. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].**

Asignación de un nombre a un patrón rítmico

Cuando elija un patrón rítmico vacío para la entrada, se le asignará automáticamente el nombre "Pat xxx" (donde xxx es el número de patrón). Puede editar este nombre de patrón cuando sea necesario.

- 1. En la pantalla principal, pulse [PATTERN] de modo que se encienda esta tecla.**

Aparecerá la pantalla de selección de patrones rítmicos y la tecla [RHYTHM] parpadeará.

- 2. Gire el dial para elegir el patrón y pulse la tecla [RHYTHM].**

La tecla [RHYTHM] estará ahora iluminada fija y podrá crear o editar patrones rítmicos.

- 3. Pulse la tecla [EDIT].**

Aparecerá en pantalla el menú de edición de patrones rítmicos.

```
EDIT
QUANTIZE
```

- 4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "EDIT NAME" y pulse la tecla [ENTER].**

Ahora puede editar el nombre del patrón rítmico.

```
NAME
Pat 500
```

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Para más información sobre los caracteres disponibles, consulte la página 36.

6. Repita el paso 5 hasta que haya terminado de introducir el nombre que quiera asignar a ese patrón.
7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Edición de patrones rítmicos

Esta sección le explica cómo copiar patrones rítmicos o cómo borrarlos para volverlos a dejar en blanco.

Copia de un patrón rítmico

Puede copiar un patrón rítmico en otro número de patrón. Esto le resultará útil cuando quiera crear variaciones de patrones rítmicos.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] de modo que se ilumine.

Aparecerá la pantalla de selección de patrón rítmico y parpadeará la tecla [RHYTHM].

2. Gire el dial para elegir el patrón rítmico que quiera copiar y pulse la tecla [RHYTHM].

La tecla [RHYTHM] se quedará encendida fija y ahora podrá crear o editar un patrón rítmico.

3. Pulse la tecla [INSERT/COPY] de la sección rítmica.

Aparecerá la pantalla mostrada abajo, que le permitirá elegir el patrón rítmico destino de la copia.

```
COPY
0→ 1
```

Nº patrón rítmico destino copia

AVISO

- Cuando escoja un patrón vacío, a la derecha del número de patrón aparecerá la indicación "E" .
- Cuando elija como destino un patrón rítmico ya existente, su contenido será sobregabado con el del patrón a copiar.

4. Gire el dial para elegir el número del patrón rítmico que quiera utilizar como destino de la copia y pulse la tecla [ENTER] .

En pantalla aparecerá la indicación "COPY SURE?" .

5. Pulse [ENTER] de nuevo para que se ejecute el proceso de copia.

Cuando haya terminado de realizarse la operación, volverá a aparecer la pantalla de selección de patrones rítmicos, con el patrón de destino de la copia como patrón seleccionado.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

- 6. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].**

Borrado de un patrón rítmico

Esta sección le explica cómo borrar todos los datos de un patrón rítmico específico, dejándolo en blanco.

- 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PATTERN] para hacer que se ilumine.**

Aparecerá la pantalla de selección de patrón rítmico y parpadeará la tecla [RHYTHM].

- 2. Gire el dial para elegir el patrón rítmico que quiera borrar y pulse la tecla [RHYTHM].**

La tecla [RHYTHM] se quedará encendida fija y ahora podrá crear o editar un patrón rítmico.

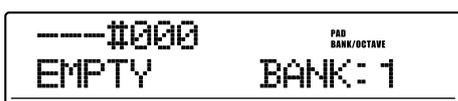
- 3. Pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección rítmica.**

En pantalla aparecerá la indicación "DELETE SURE?" .

- 4. Para ejecutar el proceso de borrado, pulse la tecla [ENTER].**

Cuando haya terminado de realizarse la operación, volverá a aparecer la pantalla de selección de patrones rítmicos.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER] , anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.



- 5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].**

Creación de una canción rítmica

El MRS-1608 le permite grabar hasta 10 canciones rítmicas por proyecto. Una de ellas estará seleccionada para su edición o reproducción.

Una canción rítmica puede tener hasta 999 compases de patrones rítmicos. Para crear una canción rítmica, debe especificar una secuencia de reproducción de patrones rítmicos y añadir información de tempo y acordes.

Existen dos métodos para introducir la información de patrón rítmico.

● Introducción por pasos

Con este método, creará los patrones rítmicos uno a uno indicando un número de patrón rítmico y el número de compases. Puede introducir el patrón en cualquier punto de la canción. También puede cambiar a otro patrón rítmico mientras el patrón rítmico anterior esté siendo reproducido. Este modo es el indicado para especificar patrones rítmicos de forma detallada.

● FAST (Traductor de canciones asistido por fórmulas)

Este método utiliza fórmulas sencillas para especificar la reproducción de patrones rítmicos de principio a fin. El resultado se graba en la canción rítmica en una única operación. Dado que con este método no es posible introducir un patrón en mitad de una canción, resulta más adecuado para casos en los que ya haya decidido de antemano la configuración de toda la canción.

AVISO

No existen diferencias en la canción rítmica resultante dependiendo del método de entrada utilizado, es decir la canción será la misma independientemente de si la ha creado utilizando una entrada por pasos o a través del método FAST. Si es necesario, primero puede crear una versión preliminar de la canción utilizando el FAST y después puede realizar una edición detallada utilizando la entrada por pasos.

Selección de una canción rítmica

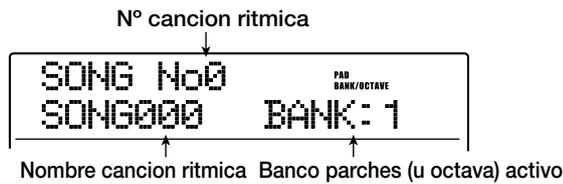
Elija la canción rítmica a editar o a reproducir de la siguiente manera:

AVISO

En la condición por defecto de un proyecto, todas las canciones rítmicas están vacías.

- 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de la sección rítmica.**

Se encenderá la tecla y aparecerá la pantalla de selección de canción rítmica:



Quando la canción rítmica esté vacía, en el campo de nombre de la canción rítmica aparecerá “EMPTY”.

AVISO

- Cuando pulse [SONG] en la pantalla principal, parpadeará la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla. Esto indica que la sección rítmica y la grabadora están sincronizadas.
- Si pulsa la tecla [RHYTHM] hasta que se quede encendida fija, conseguirá que la sección rítmica y la grabadora funcionen de forma independiente.
- Solo podrá crear y editar canciones rítmicas cuando la tecla [RHYTHM] esté encendida fija.

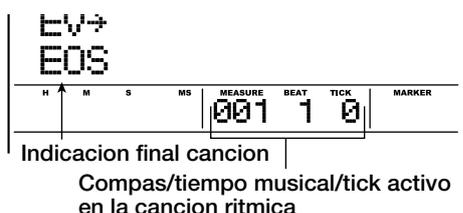
- 2. Gire el dial para elegir un número de canción rítmica comprendido entre 0 y 9.**
- 3. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .**

Introducción de información de patrón usando la entrada por pasos

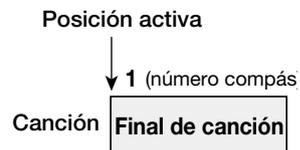
Esta sección le explica cómo introducir datos de patrón rítmico en una canción rítmica vacía especificando el número de patrón rítmico y el número de compases.

- 1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] y después la tecla [RHYTHM].**
Se encenderán ambas teclas y aparecerá la pantalla de selección de canción rítmica.

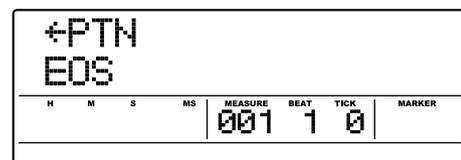
- 2. Pulse la tecla REC [●] de la sección de transporte.**
Se encenderá esta tecla y aparecerá la pantalla mostrada a continuación. Ahora podrá efectuar la introducción de una canción rítmica por pasos.



La indicación “EOS” (final de canción) le muestra el final de la canción rítmica. En una canción vacía, la indicación “EOS” estará colocada al principio. Por eso, en este caso no ocurrirá nada si trata de reproducir la canción.



- 3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que en la primera línea de la pantalla aparezca la indicación “ ← PTN” .**



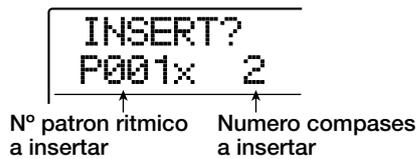
Durante la introducción por pasos, las teclas de cursor arriba/abajo servirán para hacer que aparezca distintos tipos de información acerca de los eventos programados en la posición activa. Puede elegir las siguientes opciones:

Parámetro	Descripción
EV →	Información de evento en el punto activo
PTN	Número de patrón rítmico
TimSig	Tipo de ritmo
ROOT	Clave de acorde
CHORD	Tipo de acorde
TEMPO	Tempo
DrVOL	Volumen secuencia de batería
BsVOL	Volumen secuencia de bajo
DrKIT	Número de kit de batería
BsPRG	Número de programa de bajo

AVISO

Quando haya elegido otra opción distinta de “EV →” y no haya introducido ninguna información para la posición activa, aparecerá la flecha “ ← ” antes del nombre de la opción (por ejemplo: “ ← PTN”). Esto le indica que todavía es válida la información introducida en el punto anterior.

- 4. Pulse la tecla [INSERT/COPY] para que en la primera línea de la pantalla aparezca la indicación “INSERT?”.**



Ahora puede introducir información de patrón rítmico.

5. Gire el dial para elegir el patrón rítmico que quiera introducir.

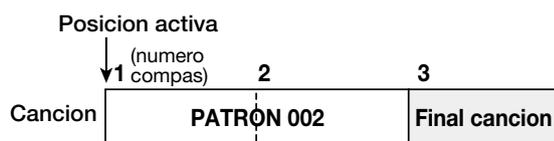
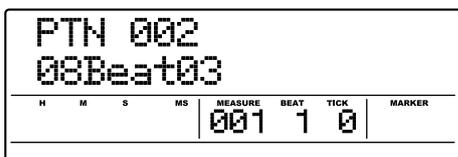
6. Si es necesario, utilice las teclas de cursor arriba/abajo para especificar el número de compases a insertar.

Si alarga el patrón rítmico, se reproducirá repetidamente el mismo patrón. Si acorta el patrón, la canción cambiará al siguiente patrón rítmico antes de que haya terminado la reproducción del patrón activo.

7. Para finalizar con el ajuste, pulse [ENTER].

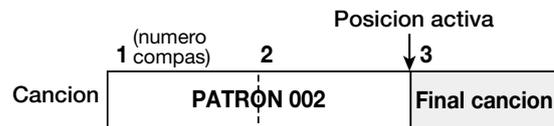
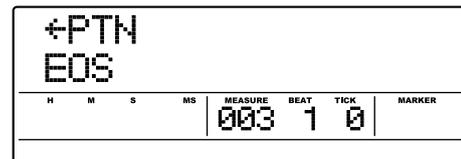
La información de patrón rítmico será introducida en la posición activa y la pantalla volverá a la situación original. La indicación “EOS” será desplazada hacia atrás el número de compases que haya introducido.

Si cuando esté en esta pantalla pulsa la tecla PLAY [▶], podrá revisar el patrón rítmico introducido en el punto activo.



8. Pulse repetidamente la tecla de cursor derecho para desplazarse hasta el número de compás en el que aparezca la indicación “EOS”.

Durante la entrada por pasos, puede utilizar las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición de entrada en unidades de compás. Cuando llegue al final de la canción, en la segunda línea de la pantalla aparecerá la indicación “EOS”.



AVISO

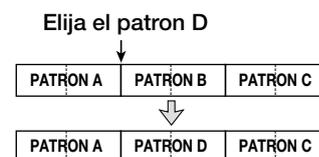
- Puede utilizar las teclas REW [◀◀] y FF [▶▶] de la sección de transporte para desplazar la posición activa en unidades de tiempos musicales.
- Cuando aparezca en pantalla “EV→”, al girar el dial desplazará la posición activa en unidades de semicorchea. Al hacer que aparezca la indicación “EV→” para desplazarse hasta un punto dentro de un compás y después usar las teclas de cursor arriba/abajo para visualizar información de eventos, podrá introducir información de eventos en unidades de semicorcheas (→ p. 108).

9. Repita los pasos 4 – 8 para terminar de introducir toda la información de patrones que quiera.

10. Cuando lo haya hecho, pulse la tecla STOP [■].

Se apagará la tecla REC [●] y volverá a aparecer la pantalla de selección de canción rítmica. Si pulsa PLAY [▶], se reproducirá la canción rítmica que acaba de crear. Para editar la información de patrón rítmico introducida, haga lo siguiente:

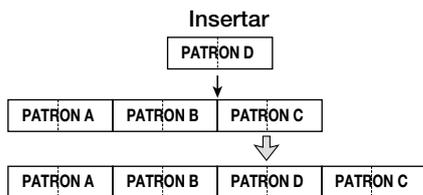
- **Para seleccionar un patrón rítmico diferente**
Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse hasta el punto en donde esté la información de patrón rítmico y gire el dial para elegir el nuevo patrón rítmico.



Si se desplaza hasta un punto en el que no haya información de ningún patrón rítmico (en pantalla aparecerá la indicación “← PTN”), podrá introducir nueva información de patrón rítmico en este punto. En cualquier caso, la nueva información de patrón rítmico añadida seguirá siendo válida hasta el siguiente punto en el que introduzca información de patrones rítmicos.

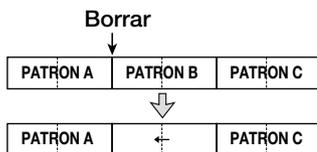
● **Para insertar un nuevo patrón en una canción**

Desplácese hasta la posición en la que quiera insertar el patrón rítmico y ejecute los pasos 4 - 7. Se insertará un patrón rítmico nuevo en la posición activa y los datos de los patrones rítmicos posteriores serán desplazados hacia delante de acuerdo a la longitud de ese patrón.



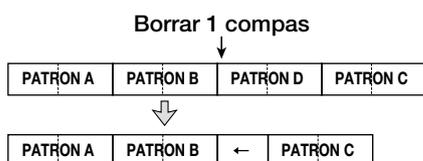
● **Para borrar la información de patrón rítmico introducida**

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para ir hasta la posición en la que quiera borrar la información de patrón rítmico y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. Cuando se haya borrado la información de patrón rítmico, el patrón rítmico previo continuará siendo válido hasta el punto en el que es introducida la siguiente información de patrón rítmico.



● **Para borrar un determinado compás**

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse al principio del compás que quiera borrar. Pulse repetidamente la tecla de cursor arriba para cargar la indicación “EV→” y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. (la pregunta “DELETE?” le pedirá que lo confirme). Pulse la tecla [ENTER]. Se borrará el compás en la posición activa y avanzarán los datos de los patrones rítmicos posteriores. Cuando borre un compás al principio de un patrón rítmico (por ejemplo el primer compás de un patrón de 2 compases), este será el único compás que se borre y para el segundo compás aparecerá la indicación “← PTN”.



Uso del método FAST para la introducción de información de patrón

El método FAST (traductor de canciones asistido por fórmulas) desarrollado por ZOOM utiliza fórmulas sencillas para especificar la reproducción de patrones rítmicos de principio a fin. Puede utilizar las siguientes teclas y parches de la sección de ritmos para introducir valores numéricos:

Tecla [)]

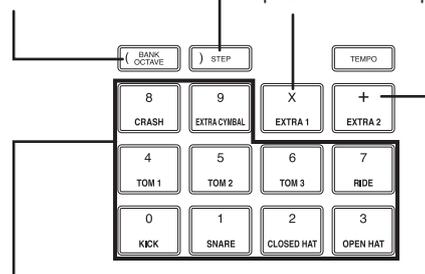
Introduce un corchete cerrado ")" que se utiliza para enlazar varios patrones.

Tecla [(

Introduce un corchete abierto "(" que se utiliza para enlazar varios patrones.

Tecla [x]

Introduce el símbolo "x" que indica el número de repeticiones de un patrón



Parches 0 - 9

Especifica números de patrón y conteos de repetición.

Tecla [+]

Introduce el símbolo "+" que sirve para alinear patrones

Las reglas básicas para crear una secuencia de patrones rítmicos son las siguientes:

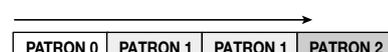
● **Alineación de patrones**

Utilice el símbolo “+” para alinear patrones. Por ejemplo, cuando introduzca **0 + 1 + 2** obtendrá la siguiente secuencia de reproducción:



● **Repetición de patrones**

Utilice el símbolo “x” para especificar repeticiones de patrones. “x” tiene preferencia sobre “+”. Por ejemplo, al introducir **0 + 1 x 2 + 2** obtendrá la siguiente secuencia de reproducción:



● **Repetición de múltiples patrones**

5. Cuando haya terminado de introducir la fórmula, pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla mostrada abajo, desde la cual podrá elegir el número de canción rítmica en el que quiera grabar la canción.



6. Gire el dial para escoger la canción rítmica de destino y pulse la tecla [ENTER].

Se ejecutará la operación de grabación y volverá a aparecer el menú de edición de canciones rítmicas.

Para comprobar el resultado, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla de selección de canciones rítmicas, elija la canción rítmica que acaba de grabar y pulse la tecla PLAY [▶].

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Introducción de información de acorde

Esta sección le explica cómo añadir información de acorde (clave y tipo de acorde) a la canción rítmica que haya creado introduciendo datos de patrón rítmico. Cuando esté reproduciendo una canción rítmica para la que haya introducido información de acorde, la secuencia de bajo variará de acuerdo a la progresión del acorde.

AVISO

- Si la clave original del patrón rítmico y la clave indicada para la canción rítmica son distintas, la secuencia bajo de la frase musical será traspuesta de acuerdo a la clave que haya introducido para la canción rítmica .
- Si el tipo de acorde del patrón rítmico y el tipo de acorde especificado para la canción rítmica son diferentes, la secuencia de bajo de la frase se convertirá de acuerdo al tipo de acorde introducido para la canción rítmica. (Dependiendo de la frase, puede que no haya ningún cambio).

1. Compruebe que esté encendida las tecla [SONG] y la tecla [RHYTHM].

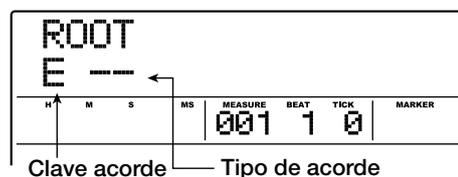
Si alguna de estas teclas no está encendida, púlsela para que se encienda. Utilice la tecla ZERO [◀◀] para alinear la posición activa con respecto al principio de la canción.

2. Pulse la tecla REC [●].

Se encenderá la tecla [REC] y podrá realizar una entrada por pasos de la canción rítmica.

3. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que en la primera línea de la pantalla aparezca la indicación "ROOT".

En un punto en el que ya tenga introducida información de patrón rítmico, se asignará automáticamente la información de acorde "E--" (clave: E, tipo de acorde: sin conversión).



4. Gire el dial para especificar el nombre de la nota (C - B) que será la clave del acorde.

La siguiente pantalla es un ejemplo de lo que ocurre cuando haya ajustado la clave del acorde a A.



5. Para especificar el tipo de acorde, pulse de nuevo la tecla de cursor abajo para que aparezca en la primera línea de la pantalla la indicación "CHORD".

6. Gire el dial para elegir el tipo de acorde.

Puede elegir entre los siguientes tipos de acordes.

Pantalla	Descripción	Pantalla	Descripción
----	Sin conversión	7sus4	7ª suspendida 4ª
Maj	Triada mayor	sus4	4ª suspendida
m	Triada menor	m7b5	7ª menor 5ª bemol
7	7ª dominante	m6	6ª menor
m7	7ª menor	6	6ª menor
M7	7ª mayor	m9	9ª menor
sus9	Aumento	M9	9ª menor
dim	Disminución	M7	7ª menor mayor

La siguiente pantalla es un ejemplo de lo que ocurre cuando haya ajustado el tipo de acorde a "M7".



Si ahora pulsa PLAY [▶], podrá monitorizar el patrón rítmico con la nueva información de acorde.

7. Colóquese sobre la posición en la que quiera introducir el próximo dato de acorde

e introduzca esos datos siguiendo los pasos indicados en los puntos 3 - 6.

Puede modificar la posición de entrada dentro de una canción rítmica de alguna de las siguientes procedimientos:

● **Desplazándose a intervalos de un compás**

Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazarse al principio del compás anterior o siguiente.

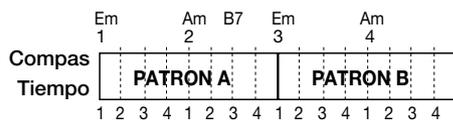
● **Desplazándose a intervalos de tiempos**

Utilice las teclas REW [◀◀]/FF [▶▶] para desplazarse al principio del tiempo anterior o siguiente.

● **Desplazándose a intervalos de corcheas**

Pulse repetidamente la tecla de cursor arriba hasta que aparezca la indicación “EV→” y gire el dial para avanzar o retroceder a intervalos de 12 ticks (una semicorchea).

Si es necesario, también puede introducir información de acorde en un punto dentro de un compás, como le mostramos abajo (unidad más pequeña: semicorchea). Por ejemplo, para introducir información de acorde en unidades de semicorcheas, haga que aparezca la indicación “EV→” en la primera línea de la pantalla, gire el dial para desplazar el punto activo y haga que vuelva a aparecer la pantalla de introducción de información de acorde.



AVISO

En un punto en el que no haya introducido ninguna información de acorde, a la izquierda de la indicación “ROOT” o “CHORD” aparecerá el símbolo “←”. Esto le indica que continúa siendo válida la información de este tipo inmediatamente anterior.

8. Introduzca del mismo modo los restantes datos de acorde.

Si ha cometido algún error o quiere realizar algún cambio, haga lo siguiente:

● **Para cambiar la información de acorde**

Colóquese sobre la posición en la que haya introducido los datos de acorde, utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la indicación “ROOT” o “CHORD” y gire el dial para modificar la información de acorde.

● **Para borrar información de acorde**

Colóquese sobre la posición en la que haya introducido los datos de acorde, use las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca la indicación “ROOT” o “CHORD” y pulse la tecla [DELETE/ERASE] . Se borrarán los datos de acorde (clave y acorde) y en pantalla aparecerá la indicación “← ROOT” o “← CHORD”.

9. Cuando haya terminado, pulse STOP [■].

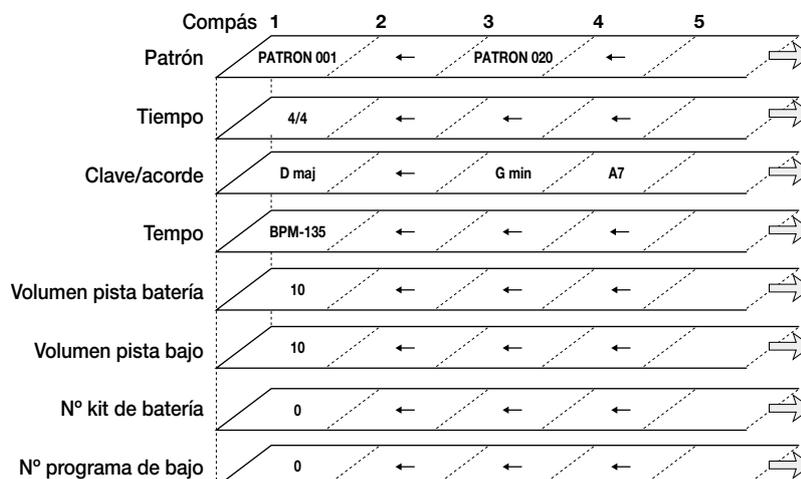
La unidad volverá a la pantalla de selección de canción rítmica. Si ahora pulsa PLAY [▶], podrá monitorizar la canción rítmica con la nueva información de acorde.

Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Introducción de otros datos

Una canción rítmica contiene información acerca de patrones rítmicos, acorde, tempo, tiempo musical etc. en una matriz de configuración, como puede ver en la parte inferior de esta página. A esto es a lo que se conoce como información de evento. Cuando la canción rítmica está en el modo de entrada (tecla REC [●] encendida), puede desplazar la posición activa con las teclas de cursor, etc. y puede utilizar las teclas de cursor arriba/abajo para cargar e introducir o editar información de evento .

1. Compruebe que esté encendida la tecla [SONG] y la tecla [RHYTHM] .



Si alguna de estas teclas no está encendida, púlsela para que se encienda. Utilice la tecla ZERO [◀◀] para alinear la posición activa con respecto al principio de la canción.

2. Pulse la tecla REC [●].

Se encenderá la tecla [REC] y podrá introducir el patrón rítmico para la canción rítmica.

3. Pulse repetidamente la tecla de cursor arriba para en la primera línea de la pantalla aparezca la indicación "EV→".

Esta pantalla le permite comprobar la información de evento introducida en el punto activo. El símbolo colocado después de "EV→" (como por ejemplo "Pt" o "TS") indica el tipo de evento.



En la tabla que aparece a continuación figuran los eventos disponibles y sus respectivos símbolos.

Tipo de evento	Simbolo	Contenido	Rango
Ptn	⋮	Numero patron ritmico	000 – 510
TimSig	⋮	Tipo de ritmo	1 – 8(1/4 – 8/4)
ROOT	⋮	Clave acorde	C – B
CHORD		Tipo de acorde	--, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
Tempo	⋮	Tempo	40.0 – 250.0
DrVOL	⋮	Volumen secuencia bateria	0 – 15
BsVOL		Volumen secuencia bajo	0 – 15
DrKIT		Kit de bateria	Vea el apendice
BsPRG		Programa bajo	Vea el apendice

NOTA

- Si no ha introducido ninguna información de tempo para la canción rítmica, se utilizará el tempo ajustado entonces para la sección de ritmos. Para asegurar que una canción rítmica sea reproducida siempre con el mismo tempo, introduzca la información del tempo al principio de la canción.
- Solo puede introducir la información de tipo de ritmo al principio de un compás.

4. Colóquese sobre la posición en la que

quiera introducir un nuevo evento.

Para más información sobre cómo desplazar la posición activa, vea la página 108.

5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el tipo de evento que quiera introducir.

Si el evento que elija aquí ha sido introducido en la posición activa, en pantalla aparecerá su valor



Si ningún evento corresponde a este punto, en pantalla aparecerá "← xxx" (donde xxx es el nombre del evento). Esto indica que se aplicará el evento introducido previamente.



6. Gire el dial para introducir el valor.

7. Introduzca del mismo modo los eventos restantes.

Para introducir más información para el mismo tipo de evento, puede desplazar la posición activa en compases o tiempos musicales mientras tiene en pantalla la ventana de introducción de eventos.

Si comete un error o si quiere modificar la información, puede editar los eventos de las siguientes maneras:

● Para modificar el ajuste de un evento

Haga que aparezca en pantalla el evento que quiera modificar y gire el dial para modificar el ajuste.

● Para borrar información de evento

Haga que aparezca en pantalla el evento que quiera borrar y pulse la tecla [DELETE/ERASE].

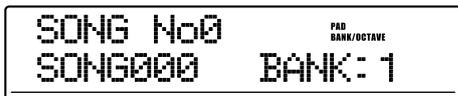
8. Cuando haya terminado, pulse la tecla STOP [■].

Se apagará la tecla REC [●] y volverá aparecer la pantalla de selección de canciones rítmicas. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Reproducción de una canción rítmica

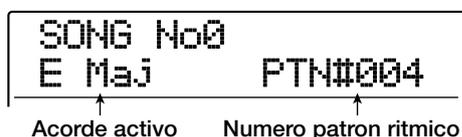
Esta sección le explica cómo reproducir una de las 10 canciones rítmicas que haya creado introduciendo datos de patrón rítmico y datos de acorde.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG]. Se encenderá la tecla y aparecerá la pantalla de selección de canciones rítmicas.



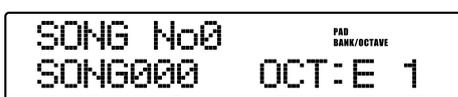
2. Gire el dial para elegir la canción y pulse después la tecla [▶].

La canción rítmica empezará a ser reproducida. Si había grabado algo en las pistas de audio, esas pistas se reproducirán simultáneamente. La pantalla le mostrará información sobre el número de patrón, tipo de acorde y otro tipo de información en la posición activa



3. Para detener la canción rítmica, pulse la tecla STOP [■].
4. Si quiere que la sección rítmica se reproduzca de forma independiente, pulse la tecla [RHYTHM] con la unidad parada para que se encienda esta tecla.

En la parte derecha de la pantalla aparecerá el banco de parches o el ajuste de escala/octava (el que aparezca una u otra de estas dos opciones dependerá del sonido elegido entonces).



5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

AVISO

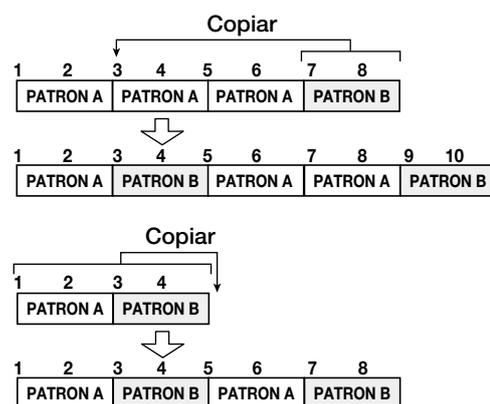
Durante la reproducción de una canción rítmica también es posible reproducir un kit de batería o programa de bajo golpeando los parches.

Edición de una canción rítmica

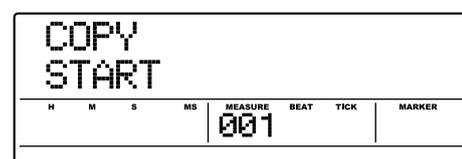
Esta sección le explica cómo editar una canción rítmica que haya creado.

Copia de una región de compases específica

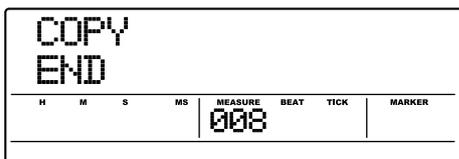
Puede copiar parte de una canción rítmica en secciones de compases e insertarla en otra posición. Esto será útil cuando quiera repetir una parte de una canción rítmica.



1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] para que se encienda esta tecla.
2. Pulse la tecla [RHYTHM]. Se encenderá esta tecla y podrá crear o editar una canción rítmica.
3. Pulse la tecla REC [●].
4. Pulse dos veces la tecla [INSERT/COPY]. Aparecerá la siguiente pantalla:

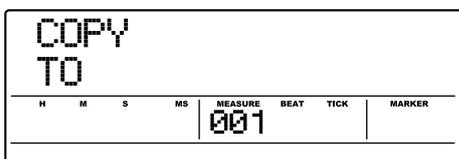


5. Gire el dial para elegir el compás de inicio en la fuente de copia y pulse la tecla [ENTER]. Aparecerá la pantalla para elegir el punto final de la copia.



6. Gire el dial para elegir el compás final de la fuente de copia y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla para elegir el punto de destino de la copia.



7. Gire el dial para elegir el compás de inicio del destino de la copia .

8. Para que se ejecute el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER].

Cuando se haya realizado el proceso, el marcador “EOS” avanzará una cantidad igual al número de compases copiados.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez que lo haga.

9. Pulse la tecla STOP [■].

La unidad volverá a la pantalla de selección de canción rítmica.

Trasposición de toda la canción rítmica

Puede trasponer la secuencia de bajo de la canción rítmica en unidades de semitonos.

NOTA

Cuando utilice la función de trasposición, se sobregrabará la información de acorde (clave) introducida para la canción rítmica. Para volver al estado anterior, realice la operación de trasposición al revés.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de forma que se encienda esta tecla.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

Se encenderá la tecla y podrá crear o editar la canción rítmica.

3. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de canción rítmica.



4. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que en pantalla aparezca la indicación “TRANSPOS” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



5. Gire el dial para elegir el ajuste para la trasposición (-6 - 0 - +6) y pulse la tecla [ENTER].

Cuando elija por ejemplo un ajuste de +6, la canción rítmica será traspuesta seis semitonos hacia arriba.

Cuando pulse la tecla [ENTER], en pantalla aparecerá la indicación “TRANSPOS SURE?” .

6. Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para ejecutar la operación de trasposición.

Se realizará la trasposición y volverá a aparecer el menú de edición de canción rítmica.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez que lo haga.

Copia de una canción rítmica

Puede copiar el contenido de cualquier canción rítmica de un proyecto en cualquier otra canción rítmica. Esto le resultará útil si quiere crear variaciones de una canción.

NOTA

Cuando ejecute la copia, el contenido de la canción rítmica de destino será completamente borrado y sobregabado por la canción rítmica utilizada como fuente de copia. Tenga cuidado de no borrar de forma accidental una canción que quiera conservar.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de forma que se encienda esta tecla.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

Se encenderá la tecla y podrá editar o crear una canción rítmica.

3. Gire el dial para elegir la canción rítmica utilizada como fuente de la copia.

4. Pulse la tecla [INSERT/COPY].

Aparecerá la pantalla de abajo, que le permitirá elegir la canción rítmica utilizada como destino de la copia.



AVISO

Si una canción rítmica está vacía, a la derecha del número aparecerá la indicación "E".

5. Gire el dial para elegir la canción rítmica de destino de la copia y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "COPY SURE?".

6. Para que se ejecute el proceso de copia, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Cuando haya terminado el proceso, la unidad volverá a la pantalla de selección de canción rítmica con la canción rítmica de destino seleccionada.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

Borrado de la canción rítmica

Esta sección le explica cómo borrar totalmente la canción rítmica, haciendo que se quede en blanco.

AVISO

Una vez que haya borrado la canción rítmica, no podrá recuperarla. Utilice con cuidado esta operación.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de forma que se encienda esta tecla.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

Se encenderá la tecla y podrá editar o crear una canción rítmica.

3. Gire el dial para elegir la canción rítmica que quiera borrar.

4. Pulse la tecla [DELETE/ERASE].

Aparecerá en pantalla la indicación "DELETE SURE?".

5. Para borrar la canción, pulse [ENTER].

Cuando haya terminado el proceso, la unidad volverá a la pantalla de selección de canción rítmica.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez que lo haga.

Asignación de un nombre a una canción rítmica

Puede editar el nombre de cualquier canción rítmica de la siguiente forma:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [SONG] de forma que se encienda esta tecla.

2. Pulse la tecla [RHYTHM].

Se encenderá la tecla y podrá editar o crear una canción rítmica.

3. Gire el dial para elegir la canción rítmica cuyo nombre quiera editar y pulse [EDIT].

Aparecerá el menú de edición de canción rítmica.

```
EDIT
TRANSP0S
```

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "EDIT NAME" y pulse [ENTER].

Aparecerá el nombre de la canción rítmica. La sección que parpadea le indica el carácter que puede modificar.

```
NAME
SONG000
```

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante y gire el dial para elegir un carácter.

Para más información sobre los caracteres disponibles, consulte la página 36.

6. Repita el paso 5 hasta que haya terminado de introducir el nombre que quiera.

7. Cuando lo haya hecho, pulse la tecla [EXIT].

Se modificará el nombre de la canción y la pantalla volverá al menú de edición de canción rítmica. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Creación de su propio kit de batería

Puede crear su propio kit de batería asignando a los parches sonidos con ajustes específicos para el volumen, tono, panorama, etc. y puede darle un nombre único a dicho kit. También puede copiar un kit de batería existente y editar solo una parte del mismo. Puede grabar el kit de batería en el disco duro como parte del proyecto.

Cambio del sonido y de los ajustes para cada parche

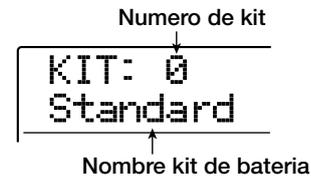
Puede especificar el sonido, volumen, tono, panorama y otros tipos de parámetros para cada parche y de esta forma crear su propio kit de batería.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de forma que se encienda.

Puede crear el kit de batería tanto en el modo de patrón rítmico como en el de canción rítmica.

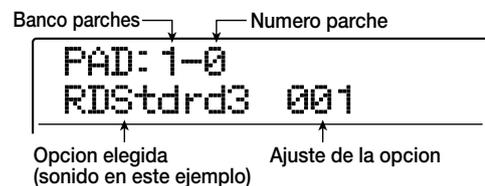
2. Pulse la tecla [DRUM] de la sección de ritmos y después la tecla [KIT/PROG].

Aparecerá en pantalla el nombre del kit de batería elegido para su edición.



3. Gire el dial para elegir el kit de batería que quiera editar y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá el menú para la edición de los ajustes individuales de los parches.



4. Si es necesario, pulse la tecla [BANK/OCTAVE] y utilice el dial para cambiar de banco de parches.

Para volver a la pantalla principal, pulse [EXIT].

5. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir un parámetro para su ajuste. Dispone de los siguientes parámetros

• Sonido de instrumento

Le permite elegir un sonido de batería/percusión del sonido de batería elegido entonces para asignárselo a un parche. Para ver una lista con los números de los sonidos y sus correspondientes nombres, consulte el apéndice que aparece al final de este manual.

• PITCH

Ajusta el tono del sonido de bajo/percusión para el parche. El rango de ajuste va de -7.9 pasando por 0 (tono de referencia) a 7.9, a intervalos de 0.1 (1/10 de semitono).

• LEVEL

Ajusta el nivel de salida para el parche. El rango de ajuste para este parámetro es 0 - 15.

AVISO

Cuando pulse la tecla [DRUM MIXER] en la pantalla de selección de kit de batería, podrá utilizar los faders 1 - 8 y 9/10 - 15/16 para ajustar el parámetro LEVEL (→ p. 117).

• PAN (Panorama)

Ajusta la posición de stereo izquierda/derecha (panorama) para el parche. El rango de ajuste máximo es L63 (tope izquierdo) - 0 (centro) - R63 (tope derecho).

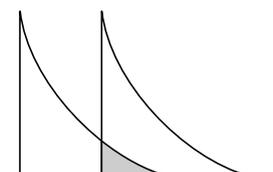
AVISO

El valor de panorama ajustado aquí es válido independientemente del ajuste de panorama de la pista. Cuando ajuste el parámetro de panorama de pista a izquierda/derecha, el balance de volumen izquierda/derecha cambiará, pero el posicionamiento de cada parche se mantendrá igual.

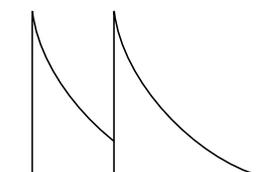
• GROUP (grupo de parches)

Elige el tipo de sonido producido al golpear los parches en serie (PL/MN) y el grupo al que quiere que pertenezca el parche (0 - 7). El rango de ajuste es PL0 - PL7 y MN0 - MN7. Cuando elija un ajuste del tipo PL, al golpear dos parches de forma sucesiva se producirá un solapamiento del sonido, es decir continuará escuchándose un sonido cuando empiece el siguiente. Cuando elija un ajuste de tipo MN, dejará de escucharse un sonido cuando empiece el siguiente.

GRUPO=PL



GRUPO=MN



Los números 0 - 7 indican el grupo al que pertenecerá el parche (0 = ningún grupo, 1 - 7: los correspondientes grupos). Los parches de un mismo grupo no pueden producir sonidos a la vez.

Por ejemplo, si asigna un sonido hi-hat abierto y un sonido hi-hat cerrado a dos parches del mismo grupo, el sonido hi-hat abierto dejará de escucharse en cuanto se reproduzca el sonido del hi-hat cerrado, dando lugar a una situación totalmente realista.

• REV SEND (envío de reverb)

Ajusta el nivel de envío de la reverb para cada parche. El rango de ajuste es 0 - 127. Este ajuste no depende del nivel de envío de la reverb en la pista.

• NAME (nombre del kit de batería)

Le permite cambiar de nombre el kit de batería (→ p. 116).

6. Pulse el parche para el que quiera realizar un ajuste.

Aparecerá en pantalla el ajuste activo para ese parche. Por ejemplo, si ha elegido el parámetro PAN y pulsa el parche 3, en pantalla aparecerá lo siguiente:

```

PAD: 1-3
PAN          L16
  
```

7. Gire el dial para elegir un valor.

8. Repita los pasos 5 - 7 tantas veces como sea necesario para editar otros parches.

9. Cuando haya terminado el ajuste, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla de elección de kit. El kit de batería creado será grabado como parte del proyecto.

AVISO

También puede copiar todos los ajustes para un parche en otro parche. Para ello, pulse la tecla [INSERT/COPY] mientras aparece en pantalla un parámetro para el parche fuente de copia. Elija después el banco de parches y el parche en el que quiera copiar los ajustes y pulse la tecla [ENTER].

Ajuste del volumen de cada parche con los faders

Puede controlar con los faders el volumen de cada parche para el kit de batería activo mientras reproduce una canción/patrón rítmico. Esto le resultará útil cuando quiera ajustar con precisión el volumen de cada instrumento antes de la remezcla.

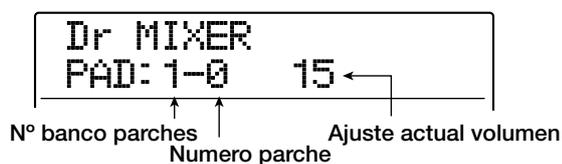
1. En la pantalla principal, pulse [RHYTHM] de forma que se encienda esa tecla.

2. Pulse la tecla [DRUM] de la sección rítmica y después la tecla [KIT/PROG].

Aparecerá la pantalla de selección de kit de batería.

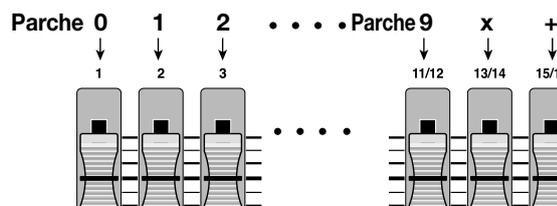
3. Pulse la tecla [DRUM MIXER].

Se encenderá esta tecla y la pantalla le indicará el banco de parches, el número de parche y el ajuste de volumen elegidos entonces.



4. Mientras se esté reproduciendo la canción/patrón rítmico, use los faders para ajustar el volumen correspondiente para cada parche.

Mientras la tecla [DRUM MIXER] esté encendida, los 12 faders de la sección de faders estarán asignados a los parches 0 - 9, x, +.



Cuando mueva un fader, el parche correspondiente estará seleccionado para su ajuste y cambiará su volumen. Si es necesario, cambie de parche con la tecla [BANK/OCTAVE].

5. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Se grabará el nuevo ajuste de volumen para el kit de batería.

AVISO

También podrá ajustar de esta misma manera el volumen para cada parche en el programa sampler (→ p. 121).

Importación de patrones y canciones rítmicas de otro proyecto

Esta sección le explica cómo importar de forma selectiva o global patrones y canciones rítmicas de otros proyectos grabados en el disco duro.

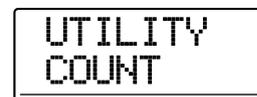
NOTA

El proceso de importación sobregabará los patrones/canciones rítmicas existentes en el proyecto activo entonces. Tenga cuidado de no sobregabar por error patrones o canciones rítmicas que quiera conservar.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de forma que se encienda.

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá en pantalla el menú de utilidades de ritmo en el que podrá hacer distintos ajustes en la sección de ritmos.



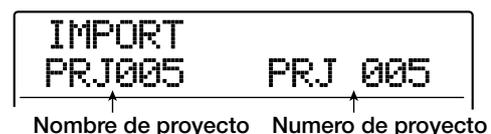
3. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca la indicación "UTILITY IMPORT" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



4. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir ALL (importar todos los patrones y canciones rítmicas) o PATTERN (importar un determinado patrón rítmico), y pulse la tecla [ENTER].

Ahora podrá elegir el proyecto fuente que quiera importar.



5. Gire el dial para elegir el proyecto fuente y pulse la tecla [ENTER] .

Los pasos posteriores varían dependiendo de la opción que haya elegido en el paso 4.

- **Cuando haya elegido ALL**

Compruebe que aparezca en pantalla la indicación "IMPORT SURE?". Vaya al paso 7.

- **Cuando haya elegido PATTERN**

Aparecerá en pantalla el patrón rítmico fuente. Gire el dial para elegir el patrón que quiera y pulse la tecla [ENTER] . Ahora podrá elegir el patrón de destino. Vaya al paso 6.

6. Gire el dial para escoger el destino para la importación y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "SURE?".

7. Para que se ejecute el proceso de importación, pulse la tecla [ENTER].

Cuando haya importado todos los patrones/canciones, volverá a aparecer la pantalla de selección de patrón o canción rítmica. Si solo ha importado un único patrón, volverá a aparecer la pantalla del paso 5 .

Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

Edición de varios ajustes de la sección rítmica

Esta sección le explica cómo editar varios ajustes que afectan a toda la sección de ritmos, como el ajuste de la sensibilidad de los parches o el ajuste del volumen del metrónomo.

Procedimiento básico

El procedimiento básico para editar los ajustes de la sección de ritmos es el mismo para la mayoría de los ajustes y consiste en lo siguiente:

AVISO

Puede utilizar el mismo procedimiento tanto en el modo de patrón rítmico como en el de canción rítmica.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] para que se encienda esa tecla.

Dependiendo del modo de operación activo de la sección rítmica, aparecerá la pantalla de selección de patrones rítmicos o la de selección de canciones rítmicas.

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá el menú de utilidades de la sección rítmica que le permite realizar distintos ajustes en la sección de ritmos.

```
UTILITY
SoundSel
```

AVISO

Cuando esté utilizando la función de parche de sampler, en lugar de lo anterior aparecerá la indicación "UTILITY SPL PRG".

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir uno de los ajustes que aparece a continuación y pulse la tecla [ENTER] .

- **SoundSel**

Elige el grupo de sonidos de batería que vaya a utilizar la sección rítmica (→ p. 90).

- **COUNT**

Modifica la longitud de la claqueta de entrada que se escucha durante la introducción de un patrón en tiempo real.

- **ClickVol**

Modifica el nivel de volumen del metrónomo que se escucha durante la introducción de un patrón rítmico en tiempo real.

- **PAD SENS**

Modifica la sensibilidad del parche que determina el nivel de volumen de acuerdo a la fuerza con la que haya golpeado el parche.

- **MIDI**

Realiza ajustes relacionados con el MIDI (→ p. 170).

- **IMPORT**

Importa patrones y la canciones rítmicas de otro proyecto grabado en el disco duro (→ p. 117).

- **MEMORY**

Comprueba la cantidad de memoria libre para el almacenamiento de patrones y canciones rítmicas.

- **SAMPLE**

Importa y edita material fuente para utilizarlo con la función de parche de sampler (→ p. 121).

- **POSITION**

Elige si el ajuste de panorama del sonido de batería se aplica desde el punto de vista del batería o del público.

4. Gire el dial para editar el ajuste.

La pantalla que aparezca y el manejo serán distintos para cada elemento. Para más información, vea las secciones que figuran a continuación.

AVISO

Para más información sobre la elección del grupo de sonidos de batería, ajuste MIDI, importación y sobre la función de parche de sampler, consulte las correspondientes secciones .

5. Cuando haya terminado con el proceso de ajuste, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

Modificación de la longitud del pre-conteo

Puede modificar la longitud del pre-conteo o claqueta que escuchará cuando grabe un patrón rítmico en tiempo real. Ejecute los pasos 1-3 del apartado “Procedimiento básico” para que aparezca la indicación “UTILITY COUNT” y pulse la tecla [ENTER]:

```
COUNT
4
```

- **OFF**

La claqueta de entrada está desactivada.

- **1 – 8**

Se escuchará un pre.conteo de 1 – 8 compases (valor por defecto: 4).

- **SPECIAL**

Se escuchará la siguiente claqueta:



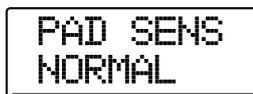
Cambio de volumen del metrónomo

Puede modificar el volumen del metrónomo que escuchará cuando grabe un patrón rítmico en tiempo real. Ejecute los pasos 1-3 del apartado “Procedimiento básico” para que aparezca la indicación “UTILITY ClickVol” y pulse la tecla [ENTER].

```
ClickVol
10
```

Ajuste de la sensibilidad de los parches

Puede especificar el volumen producido por la fuerza con la que golpee los parches (sensibilidad de parche). Ejecute los pasos 1-3 del apartado "Procedimiento básico" para que aparezca la indicación "UTILITY PAD SENS" y pulse la tecla [ENTER]. Gire después el dial para elegir uno de los ajustes siguientes:



PAD SENS
NORMAL

● SOFT

El volumen será suave, independientemente de la fuerza con la que golpee el parche.

● MEDIUM

El volumen será medio, independientemente de la fuerza con la que golpee el parche.

● LOUD

El volumen será alto, independientemente de la fuerza con la que golpee el parche.

● LITE

Máxima sensibilidad. Incluso los golpes más suaves producirán un volumen elevado.

● NORMAL

Sensibilidad normal (valor por defecto).

● HARD

Sensibilidad baja. Se necesitará golpear los parches con fuerza para producir un volumen elevado.

● EX HARD

La sensibilidad más baja. Se necesitará golpear los parches con muchísima fuerza para producir un volumen elevado.

Comprobación de la cantidad de memoria libre

La cantidad de memoria de grabación libre para los patrones rítmicos y para la canción rítmica será indicada como porcentaje (%). Ejecute los pasos 1-3 del apartado "Procedimiento básico" para que aparezca la indicación "UTILITY MEMORY" y pulse la tecla [ENTER]. Esta es una pantalla destinada únicamente a la visualización. En ella no puede editar ningún ajuste.



MEMORY
45%

Intercambio de las posiciones de panorama izquierda/derecha

El ajuste de panorama para el sonido de batería se puede aplicar desde el punto de vista del batería o del público. Ejecute los pasos 1-3 del apartado "Procedimiento básico" para que aparezca la indicación "UTILITY POSITION" y pulse la tecla [ENTER]. Después elija una de estas dos opciones:

● PLAYER

El ajuste de panorama izquierda/derecha se aplica desde el punto de vista del batería.

● LISTENER

El ajuste de panorama izquierda/derecha se aplica desde el punto de vista del público.

Referencia [Parche de Sampler]

Esta sección le explica el funcionamiento del parche de sampler, que le permite importar pasajes de sonidos cortos de pistas audio o de un CD-ROM y asignarlos a los parches para que los reproduzcan.

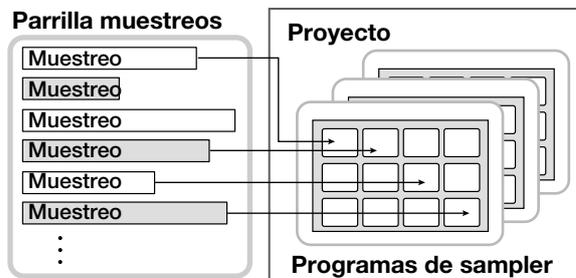
Funcionamiento del parche de sampler

El parche de sampler es una función que le permite asignar material de pistas audio o de un CD-ROM a los parches del MRS-1608 para reproducirlos. Puede usar esta función para añadir sonidos de efectos a una canción o reproducir un patrón/canción rítmica con sus sonidos originales.

El material (muestreros) utilizado para el parche de sampler puede proceder de una pista de audio o de un CD-ROM. Los muestreros se graban en el disco duro del MRS-1608 en una zona especial que recibe el nombre de "pool o parrilla de muestreros". Puede almacenar como máximo 1000 muestreros. El rango de reproducción puede ser ajustado individualmente para cada muestrero (vea la imagen de abajo).

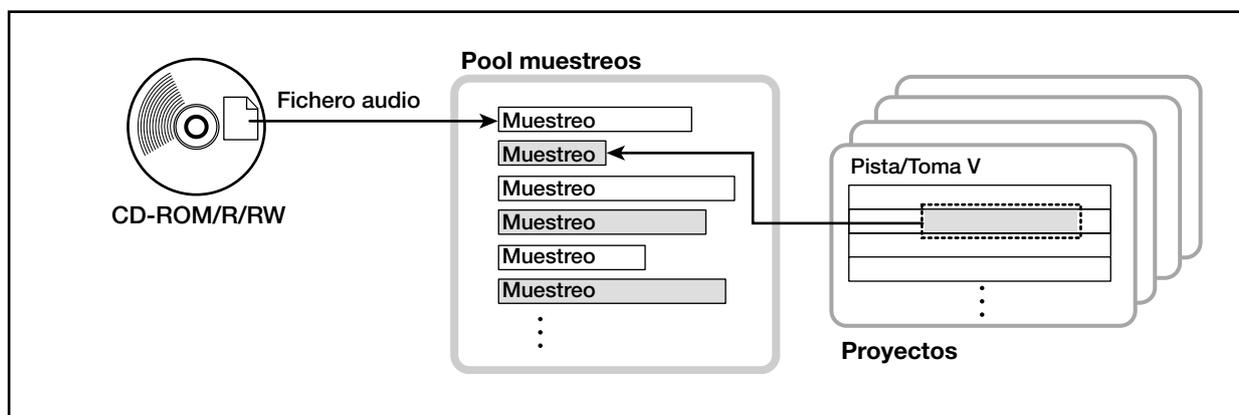
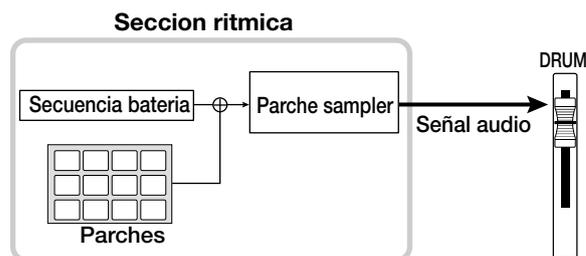
Para utilizar el parche de sampler, los muestreros son cargados en la memoria desde el pool de muestreros y después son asignados a los parches del MRS-1608. Puede utilizar simultáneamente hasta 36 muestreros con un tiempo de reproducción combinado de 22 segundos (convertido a mono). Se llama programa de sampler a una combinación de esos muestreros asignados. El programa de sampler contiene información acerca de la asignación de muestreros a los parches, así como sobre el nivel, panorama, tono y otro tipo de parámetros. En el MRS-1608, puede crear hasta 10 programas de sampler por proyecto.

Los programas de sampler creados se graban como parte del proyecto.



El parche de sampler también puede ser reproducido por una secuencia de batería en lugar de con los parches. (Sin embargo, mientras esté utilizando el parche de sampler, no estarán disponibles ni el kit de batería ni el programa de bajo).

La señal de salida del parche de sampler es enviada al fader [DRUM] del mezclador. Al igual que una pista ordinaria de batería, puede controlarla con la tecla de estado y por el fader, y puede utilizar los parámetros de pista para modificar la señal.



Material que puede importar al pool de muestreos

Puede importar al pool de muestreos los siguientes tipos de material audio:

(1) Cualquier pista del proyecto activo

Puede elegir cualquier pista/toma V del proyecto que tenga cargado entonces y especificar en él un rango para que sea utilizado como muestreo.

(2) Fichero audio grabado en un CD-ROM/R/RW

También podrá utilizar como muestreo un fichero de audio stereo o mono (frecuencia de muestreo 8 – 48 kHz, fichero WAV/AIFF de 8 ó 16 bits) grabado en un disco CD-ROM/R/RW .

NOTA

- Todos los ficheros audio serán reproducidos con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Cuando vaya a usar un fichero audio que haya sido grabado con una frecuencia de muestreo diferente, conviértalo a una frecuencia de 44.1 kHz duante la importación, cuando sea necesario.
- No utilice discos que no cumplan el nivel 2 de la ISO 9660 .
- No podrá utilizar discos CD-R/RW con sesiones no finalizadas.

Importación de un muestreo

Esta sección le explica cómo importar muestreos al pool de muestreos.

Pasos básicos para importar muestreos

En el proceso de adquisición de muestreos hay una serie de pasos que son comunes para todos los tipos de fuentes:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla.

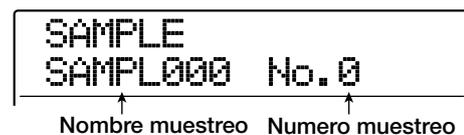
Se encenderá la tecla y la sección rítmica pasará a funcionar de manera independiente.

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo que le permite hacer distintos ajustes en la sección rítmica.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY SAMPLE" y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá la pantalla de selección de muestreos.



4. Gire el dial para elegir el número de muestreo que quiera utilizar como destino de la importación.

Cuando el muestreo elegido esté vacío, en el campo de nombre de muestreo aparecerá la indicación "EMPTY" .

NOTA

Si elige el número de un muestreo ya existente, su contenido será sobregabado con el nuevo muestreo.

5. Pulse de nuevo [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá el menú para la importación y edición de muestreos.

```
SAMPLE
IMPORT
```

6. Compruebe que en pantalla aparezca la indicación “SAMPLE IMPORT” y pulse [ENTER].

Ahora podrá elegir el tipo de fuente a importar.

```
IMPORT
TAKE
```

7. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir uno de los tipos de fuentes siguientes y pulse la tecla [ENTER].

● **TAKE**

Importa un rango específico de datos audio de cualquier pista/toma V del proyecto cargado en esos momentos.

● **WAV/AIFF**

Importa un fichero audio (WAV/AIFF) de un CD-ROM/R/RW introducido en la unidad CD-R/RW o del disco duro interno.

Los pasos posteriores son distintos dependiendo de la fuente que haya elegido. Para ver lo que debe hacer en cada caso, consulte las secciones correspondientes.

Después de que la operación de importación haya sido ejecutada, volverá a aparecer la pantalla de selección de muestreos. Puede importar hasta 1000 muestreos .

Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

AVISO

A los muestreos importados se les asigna automáticamente un nombre del tipo “SAMPLxxx” (donde xxx es el número del muestreo).

Importación de una parte de una pista/toma V

Puede especificar un rango de cualquier pista/toma V del proyecto cargado entonces e importarlo como un muestreo.

1. Repita los pasos 1 – 7 del apartado “pasos básicos para importar muestreos” para hacer que en pantalla aparezca la indicación “TAKE”. Pulse después [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “ImprtSrc TR xx-yy”

(donde xx es el número de pista e yy el número de toma V). Ahora puede elegir la pista/toma V que quiera utilizar como fuente a importar.

2. Utilice el dial o las teclas de estado para elegir la pista y las teclas de cursor arriba/abajo para elegir la toma V.

```
ImprtSrc
TR 16- 1
```

Cuando esté seleccionada la pista 16, el giro del dial más hacia la derecha elegirá parejas de pistas formadas por una pista impar/par, o la pista master. Si pulsa de forma sucesiva las dos teclas adyacentes de un par de pista impar/par, elegirá “mono track x 2” .

AVISO

El pulsar repetidamente las teclas de estado para una pista stereo elige la pista impar de la misma, después la par y luego la master de forma sucesiva.

3. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “ImprtSrc START”. Esta pantalla le permite especificar el punto de inicio para la importación.

```
ImprtSrc
START
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 0 0 0 001 1 0 00
```

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la sección parpadeante del contador y gire el dial para especificar el punto de inicio de la importación.

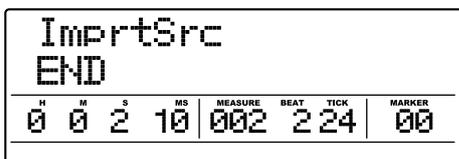
Si desplaza la sección parpadeante hasta el campo MEASURE/BEAT/TICK o MARKER de la pantalla, podrá especificar el punto en forma de compás, tiempo, tick o como un número de marca.

HINT

- Para realizar una reproducción de barrido del rango especificado (→ p. 38) , mantenga pulsada la tecla STOP [■] y pulse la tecla PLAY [▶] .
- El rango de reproducción del muestreo puede ser retocado también tras su importación.
- Si escoge un punto en el que no haya datos audio, en la segunda línea de la pantalla aparecerá el símbolo * .

5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.



6. Especifique el punto final del rango de la misma manera que en el paso 4.

Para reproducir el rango especificado entre el punto de inicio y el punto final, pulse PLAY [▶].

7. Cuando haya especificado totalmente la fuente de importación, pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "IMPORT SURE?".

8. Para que se ejecute la importación, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Cuando haya terminado el proceso de importación, volverá a aparecer la pantalla de selección de muestreos. Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

Importación de un fichero WAV/AIFF

Puede importar un fichero audio (WAV/AIFF) desde un CD-ROM o CD-R/RW introducido en la unidad CD-R/RW o desde el disco duro interno

Antes de ello es necesario realizar una serie de operaciones preliminares.

● Cuando realice la importación desde la unidad CD-R/R

Introduzca en la unidad CD-R/RW un CD-ROM o CD-R/RW que contenga ficheros audio.

● Cuando haga la importación desde el disco duro interno

Copie ficheros audio desde un ordenador en una carpeta llamada "WAV_AIFF" que está justo en un segundo nivel dentro del directorio raíz (carpeta de nivel superior) del disco duro interno.

Los ficheros deben tener la extensión ".WAV" (ficheros WAV) o ".AIF" (ficheros AIFF).

NOTA

- Para copiar ficheros audio en el disco duro interno, necesitará la tarjeta opcional UIB-02. Para más información sobre el uso de la tarjeta opcional, vea la página 183.
- El MRS-1608 no reconocerá las subcarpetas que estén colocadas dentro de la carpeta WAV_AIFF.
- El procedimiento que le describimos a continuación no le permite previsualizar los ficheros audio. Confirme el contenido del fichero y su nombre antes de empezar.

1. Repita los pasos 1 - 6 del apartado "pasos básicos para importar muestreos" para que en pantalla aparezca la indicación "WAV/AIFF". Pulse después [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "IMPORT CD-ROM", que le permitirá elegir la unidad fuente.



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la unidad fuente: "CD-ROM" (unidad CD-R/RW) o "IntHDD" (disco duro interno) y pulse la tecla [ENTER].

La unidad buscará los ficheros WAV/AIFF en la unidad especificada. Cuando localice esos ficheros, aparecerán en pantalla sus correspondientes nombres.



NOTA

Si elige como fuente la opción CD-ROM y no hay ningún disco dentro de la unidad, en pantalla aparecerá la indicación "IMPORT Ins Disc" y se abrirá la bandeja de la unidad CD-R/RW. Para continuar, introduzca un disco que contenga ficheros audio y pulse la tecla [ENTER].

3. Gire el dial para elegir el fichero audio que quiera importar.

Cuando tenga que acceder a un disco introducido en la unidad CD-R/RW que tenga ficheros audio dentro de una determinada carpeta, gire el dial para que aparezca el nombre de la carpeta. Cuando tenga elegida una carpeta, en la parte derecha de la pantalla aparecerá "Folder".



En esta situación, cuando pulse la tecla [ENTER], aparecerán en pantalla los ficheros que haya dentro de la carpeta elegida. Gire el dial para elegir el fichero que quiera. Utilice la tecla [EXIT] para subir un nivel.

4. Cuando haya elegido el fichero, pulse la tecla [ENTER].

Dependiendo de la frecuencia de muestreo del fichero audio importado, ocurrirá lo siguiente:

● Frecuencia de muestreo de 44.1 kHz

En pantalla aparecerá la indicación "IMPORT SURE?". Cuando pulse la tecla [ENTER] se importará el fichero audio. Cuando haya terminado el proceso, volverá a aparecer la pantalla de selección de muestreos.

● Frecuencia de muestreo distinta de 44.1 kHz

Cuando pulse la tecla [ENTER] aparecerá una pantalla que le permitirá realizar una conversión (remuestreo) a la frecuencia de muestreo de 44.1 kHz.

```

WAV/AIFF
Resample ON
  
```

Gire el dial para activar/desactivar el proceso de remuestreo. Cuando pulse la tecla [ENTER], en pantalla aparecerá la indicación "WAV/AIFF SURE?". Pulse de nuevo la tecla [ENTER] para que empiece la importación. Cuando haya terminado el proceso, volverá a aparecer la pantalla de selección de muestreos.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez que lo haga.

AVISO

Al muestreo importado automáticamente se le asigna el nombre "SAMPLxxx" (donde xxx es el número de muestreo).

NOTA

Los ficheros audio importados siempre serán reproducidos con una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. Si desactivó el remuestreo durante la importación, un fichero que haya sido importado con una frecuencia de muestreo distinta será reproducido con un tono y tempo diferentes.

Ajuste de distintos parámetros de muestreo

Una vez que haya importado muestreos al pool de muestreos, podrá ajustar algunos de sus parámetros como el rango de reproducción y el nombre.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla.

Se encenderá la tecla y la sección de ritmos funcionará de forma independiente.

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades que le permite realizar distintos ajustes de la sección rítmica.

3. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SAMPLE" y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla que le permite elegir el muestreo.

```

SAMPLE
SAMPL000 No.0
  
```

↑ Nombre muestreo ↑ Numero muestreo

4. Gire el dial para elegir el muestreo cuyos parámetros quiera ajustar.

Cuando pulse la tecla PLAY [▶], se reproducirá el muestreo que aparezca entonces en pantalla. Si escoge un muestreo vacío, en lugar del nombre del muestreo aparecerá la indicación "EMPTY" .

5. Pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá un parámetro del muestreo elegido.

```

SAMPL000
START      No.0
  
```

H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	MARKER
0	0	0	0				

6. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para cargar el parámetro que quiera ajustar.

● START

Indica el punto inicial de reproducción del muestreo en milisegundos. En la condición por defecto, este punto corresponde al comienzo del muestreo.

● END

Indica el punto final de reproducción del muestreo en milisegundos. En la condición por defecto, este punto corresponde al final del muestreo (22 segundos como máximo).

● NAME

Le permite asignar un nombre al muestreo.

● SIZE

Le indica el tamaño del muestreo que aparezca entonces en pantalla.

7. Utilice el dial y las teclas de cursor para ajustar el valor.

• Ajuste START/END

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para hacer que este campo empiece a parpadear y gire el dial para ajustar el valor.

• Ajuste NAME

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la posición del carácter a modificar y gire el dial para escoger el carácter.

AVISO

- Si pulsa la tecla PLAY [▶] durante el ajuste de un parámetro, se reproducirá el muestreo .
- El parámetro SIZE es solo de tipo informativo y no puede modificarlo. Las teclas de cursor izquierdo/derecho le permiten cambiar entre los dos formatos posibles en los que puede venir expresado: KB (kilobytes) o ms (milisegundos).

8. Repita los pasos 6 – 7 para ajustar todos los parámetros que quiera.

También puede pulsar [EXIT] para volver a la pantalla de selección de muestreos y elegir otro muestreo cuyos parámetros quiera ajustar.

9. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Edición de muestreos

Esta sección le indica cómo copiar y borrar muestreos en el pool de muestreos y cómo editar datos de forma de onda en un determinado rango de un muestreo.

Copia de un muestreo

Puede copiar un muestreo en otro número de muestreo. Cualquier muestreo que haya en el destino de la copia será sobregabado. Esta operación le resultará útil por ejemplo para crear muestreos idénticos con distintos puntos de inicio y final.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla.

Se encenderá la tecla y la sección rítmica pasará a funcionar de forma independiente.

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SAMPLE" y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla que le permite elegir el muestreo:

```

SAMPLE
SAMPL000 No.0
  
```

↑ ↑
Nombre muestreo Numero muestreo

4. Gire el dial para elegir el muestreo que quiera copiar.

5. Pulse la tecla [INSERT/COPY] de la sección rítmica.

Aparecerá la pantalla que le permite elegir el número de muestreo destino de la copia.

```

COPY TO
EMPTY    No.3
  
```

6. Gire el dial para elegir el número de muestreo que vaya a utilizar como destino de esta operación y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "COPY SURE?" .

AVISO

El proceso de copia sobregaba cualquier muestreo existente en el muestreo elegido como destino. Tenga cuidado de no eliminar por error ningún muestreo que quiera conservar.

7. Para que se ejecute el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER].

Se copiará el muestreo y la unidad volverá a la pantalla de selección de muestreos.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

Borrado de un muestreo

Puede borrar un muestreo del pool de muestreos de la siguiente manera:

NOTA

Una vez que borre un muestreo, no podrá recuperarlo . Utilice esta función con cuidado.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla.

Se encenderá esta tecla y podrá utilizar la sección de ritmos de forma totalmente independiente.

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SAMPLE" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla de selección de muestreos.

**4. Gire el dial para elegir el muestreo que quiera borrar****5. Pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección rítmica.**

En pantalla aparecerá la indicación "DELETE SURE?".

6. Para que se ejecute el proceso de borrado, pulse de nuevo la tecla [ENTER] .

Cuando haya terminado de realizarse la operación de borrado, la unidad volverá a la pantalla de selección de muestreos.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

Edición de un determinado rango de un muestreo

Puede especificar un rango de un muestreo y después realizar funciones de edición de forma de onda como la inversión o el fundido de entrada/salida.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla.

Se encenderá la tecla y podrá utilizar la sección de ritmos de forma totalmente independiente.

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo.

3. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SAMPLE" y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de selección de muestreos.

4. Gire el dial para elegir el muestreo que quiera editar y pulse después la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá la pantalla del menú de utilidades de muestreo.

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que en pantalla aparezca la indicación "SAMPLE SPL EDIT" y pulse la tecla [ENTER].

Ahora podrá elegir una orden de edición.



Tiene disponibles las siguientes órdenes.

● REVERSE

Invierte un determinado rango de datos audio.

● FADE I/O (Fundido de entrada/salida)

Realiza un fundido de entrada/salida en un intervalo de datos audio especificado.

6. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la orden y pulse la tecla [ENTER].

Los pasos posteriores son los mismos que los indicados para las respectivas órdenes de edición en la sección de edición de pistas de este manual.

Para la opción REVERSE, vea la página 54. Para el FUNDIDO E/S, vea la página 53. La única diferencia es que el rango solo puede ser indicado en minutos/segundos/milisegundos.

Creación de programas de sampler

Creación de un nuevo programa de sampler

Para utilizar muestreos que haya importado, primero debe crear un programa de sampler en blanco en un número de programa no utilizado, como le indicamos abajo:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla.

Se encenderá la tecla y la sección rítmica pasará a funcionar de forma independiente. Dependiendo del estado de funcionamiento de la sección rítmica, aparecerá la pantalla de selección de patrón o canción rítmica.

2. Pulse simultáneamente las teclas [DRUM] y [BASS] de la sección rítmica.

Se encenderán ambas teclas y podrá utilizar el parche de sampler.

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo.

```
UTILITY
SPL PRG
```

4. Compruebe que aparezca la indicación "UTILITY SPL PRG" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú de programas de sampler para distintas funciones de este tipo de programas.

```
SPL PRG
SELECT
```

AVISO

El menú de programas de sampler solo aparecerá cuando pueda utilizar el parche de sampler.

5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que en pantalla aparezca la indicación "SPL PRG NEW" y pulse [ENTER].

Aparecerá la indicación "PRG NEW SURE?"

6. Para crear un programa nuevo, pulse la tecla [ENTER].

Cuando se haya creado el programa de sampler, la unidad volverá a la pantalla de selección de patrón o canción

rítmica. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez que lo haga.

Asignación de muestreos a los parches

Para asignar muestreos a los parches para el programa de sampler, haga lo que le indicamos a continuación. También puede ajustar el volumen y el panorama para cada parche.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla y pulse después a la vez las teclas [DRUM] y [BASS] de la sección rítmica

Se encenderán ambas teclas y podrá utilizar el parche de sampler.

2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá el menú de utilidades de ritmo.

```
UTILITY
SPL PRG
```

3. Compruebe que aparezca la indicación "UTILITY SPL PRG" y pulse [ENTER].

Aparecerá el menú de programa de sampler.

```
SPL PRG
SELECT
```

4. Compruebe que aparezca "SPL PRG SELECT" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla siguiente, que le permite elegir un programa de sampler para cargarlo en el parche de sampler.

```
PRG SEL
SPL PRG0 PRG:0
```

5. Gire el dial para elegir el programa de sampler y pulse la tecla [ENTER].

El programa de sampler elegido se cargará en el parche de sampler. Cuando haya terminado de cargarse, la unidad volverá a la pantalla de selección de patrón o canción rítmica.

NOTA

No podrá elegir un número de programa no utilizado. Para crear un programa de sampler desde el principio, primero debe crear un programa nuevo (→ p. 128).

6. Pulse [KIT/PROG] de la sección rítmica.

Cuando pulse la tecla [KIT/PROG] en la pantalla de selección de patrón o canción rítmica, aparecerá un menú que le permitirá realizar ajustes para cada parche.

```

Banco parches →   ← Numero parche
┌──────────┬──────────┐
│ PAD: 1-0   │           │
│ EMPTY      │           │
└──────────┴──────────┘
      ↑
Nombre muestreo
```

Si no ha asignado ningún muestreo al parche que aparece en pantalla, en el campo de nombre de muestreo aparecerá la indicación "EMPTY".

AVISO

En un programa de sampler recién creado, todas las asignaciones de parches estarán vacías.

7. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir un banco de parches y pulse el parche que quiera asignar a un muestreo.

El parche será seleccionado. Por ejemplo, si pulsa el parche 2 del banco de parches 1, aparecerá lo siguiente.

```

┌──────────┬──────────┐
│ PAD: 1-2   │           │
│ EMPTY      │           │
└──────────┴──────────┘
```

8. Para realizar un ajuste para este parche, pulse [INSERT/COPY] de la sección rítmica.

En pantalla aparecerá la indicación "SPL LOAD" y podrá elegir un muestreo para asignárselo al parche.

```

┌──────────┬──────────┬──────────┐
│ SPL LOAD  │           │           │
│ SAMPL000 │ No. 0    │           │
└──────────┴──────────┴──────────┘
      ↑           ↑
Nombre muestreo Numero muestreo
```

9. Gire el dial para elegir el muestreo que quiera asignar al parche y pulse dos veces la tecla [ENTER].

Para escuchar el muestreo, pulse la tecla PLAY [▶] . Se realizará el proceso de asignación y la unidad volverá a la pantalla del paso 6.

AVISO

En cuanto haya pulsado la tecla [ENTER] una vez, aparecerá en pantalla la indicación "LOAD OK?". En la segunda línea de la pantalla aparecerá el tamaño del muestreo. Puede utilizar las teclas de cursor arriba/abajo para cambiar entre la indicación de tamaño y la de tiempo de reproducción del muestreo.

10. Para ajustar distintos parámetros para el parche, utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir uno de los parámetros indicados a continuación y gire el dial para ajustarlo.

• PITCH

Ajusta de un modo preciso el tono del muestreo para el parche. El rango de ajuste va de -7.9 pasando por 0 (tono de referencia) a 7.9, a intervalos de 0.1 (1/10 de semitono).

• LEVEL

Ajusta el nivel de salida para el parche. El rango de ajuste para este parámetro es 1 - 15.

• PAN (Panorama)

Ajusta la posición de stereo izquierda/derecha (panorama) para el parche. El rango de ajuste máximo es L63 (tope izquierdo) - 0 (centro) - R63 (tope derecho).

AVISO

El valor de panorama ajustado aquí es independiente del ajuste de panorama del parámetro de pista. Cuando cambie el panorama de pista a derecha o izquierda, la distribución relativa para cada parche se mantendrá aunque todo el sonido se desplace a izquierda o derecha.

• GROUP

Elige el tipo de sonido producido al golpear los parches en serie (PL/MN) y el grupo al que quiere que pertenezca el parche (0 - 7). El rango de ajuste es PL0 - PL7 o MN0 - MN7. Para una mayor explicación sobre este ajuste, vea la página 114.

• REV SEND (Envío de reverb)

Ajusta el nivel de envío de la reverb para cada parche. El rango de ajuste es 0 - 127. El ajuste no depende del nivel de envío de la reverb en la pista.

• NAME (Nombre de programa)

Le permite modificar el nombre del programa de sampler.

• MEMORY REMAIN

Le indica la cantidad de memoria disponible para el parche de sampler, en unidades de capacidad o de tiempo de reproducción. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para cambiar entre el formato de kB (kilobytes) y de ms (milisegundos).

AVISO

- El parámetro MEMORY REMAIN es un parámetro solo de información y no puede modificarlo.
- También puede utilizar las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla el nombre del muestreo y para elegir otro muestreo. Pulse después la tecla [INSERT/COPY].
- Normalmente, un muestreo se reproducirá hasta el final cuando golpee su parche. Para terminar antes el muestreo, haga lo que le indicamos. Ajuste el parámetro LEVEL para otro parche a cero y ajuste su parámetro MNO - MN9 al mismo grupo que el parche cuyo sonido quiera detener. Golpee después el segundo parche en el punto donde quiera detener el muestreo.

11. Repita los pasos 7 - 10 para asignar muestros a otros parches.

Un programa de sampler puede tener un tiempo de reproducción de 22 segundos como máximo (cerca de 2 megabytes). Si aparece la indicación "SPL FULL" mientras esté asignando los muestros, habrá agotado esa memoria. En ese caso, borre asignaciones de muestros que no necesite tal y como le explicamos más adelante.

12. Para cancelar la asignación de muestros a un parche, elija el parche y pulse la tecla [DELETE/ERASE]. Pulse después [ENTER].

Cuando pulse la tecla [DELETE/ERASE] , en la segunda línea de la pantalla aparecerá la indicación "SURE?". Pulse [ENTER] para continuar con la operación.

AVISO

Cuando borre un muestreo, el parche volverá a los ajustes por defecto para cada parámetro.

13. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

El programa creado se grabará automáticamente en el disco duro.

AVISO

Puede copiar un programa de sampler en otro programa, o también puede borrarlo. Para más información, vea el siguiente apartado.

Edición de un programa de sampler

Puede cambiar el nombre a un programa de sampler o también puede copiarlo en otro programa. A continuación le indicamos el procedimiento para editar un programa de sampler.

Asignación de un nombre a un programa de sampler

Para asignar un nombre a un programa de sampler, haga lo siguiente:

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] para que se encienda esta tecla.

2. Pulse simultáneamente las teclas [DRUM] y [BASS] de la sección de ritmo.

Se encenderán ambas teclas y podrá utilizar el parche de sampler.

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] y después pulse dos veces la tecla [ENTER].

Ahora podrá elegir un programa de sampler para cargarlo en el parche de sampler.

4. Gire el dial para elegir el programa de sampler al que quiera asignar un nombre y pulse la tecla [ENTER].

Se cargará el programa de sampler y la unidad volverá a la pantalla de selección de patrón o canción rítmica.

5. Pulse la tecla [KIT/PROG].

Aparecerá el menú para realizar ajustes del programa de sampler.

```
PAD: 1-0
SAMPL000
```

6. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para hacer que aparezca en pantalla el nombre del programa.

```
NAME
SPL PRG1
```

7. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir el nuevo carácter.

Para más información sobre los caracteres disponibles, vea la página 36.

8. Repita el paso 7 hasta que termine de introducir el nombre.

9. Cuando haya acabado, pulse [EXIT].

Se grabará el nuevo nombre y volverá a aparecer la pantalla de selección de programa de sampler.

Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Copia de un programa de sampler

Puede copiar un programa de sampler del proyecto activo en número de programa no utilizado. Para ello, haga lo siguiente:

AVISO

Si todos los números de programa están ocupados, aparecerá la indicación "PRG FULL" y no podrá realizar el proceso de copia. Elimine los programas de sampler que ya no necesite antes de seguir.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] para que se encienda esta tecla.

2. Pulse simultáneamente las teclas [DRUM] y [BASS] de la sección de ritmo.

Se encenderán ambas teclas y podrá utilizar el parche de sampler.

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá la siguiente pantalla:

```
UTILITY
SPL PRG
```

4. Compruebe que aparezca la indicación "UTILITY SPL PRG" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá el menú del programa de sampler.

```
SPL PRG
SELECT
```

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación "SPL PRG COPY" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el programa de sampler que vaya a utilizar como fuente de copia.

```
PRG COPY
SPL PRG0 PRG: 0
```

Nombre programa fuente copia Numero programa fuente copia

6. Gire el dial para elegir el programa de sampler que quiera copiar y pulse [ENTER].

En pantalla aparecerá entonces el programa de sampler que vaya a utilizar como destino de la operación de copia.

```
PRG COPY
COPY TO PRG: 1
```

Nº programa destino copia

7. Gire el dial para elegir el programa de sampler que vaya a usar como destino de la copia y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "PRG COPY SURE?".

8. Para que se ejecute el proceso de copia, pulse la tecla [ENTER].

Cuando haya terminado el proceso, la unidad volverá a la pantalla de selección de patrón o canción rítmica.

Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Borrado de un programa de sampler

Puede eliminar un programa sampler que ya no necesite haciendo lo siguiente.

NOTA

Los programas de sampler que elimine no podrán ser restaurados. Utilice por tanto esta operación con cuidado.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] para que se encienda esta tecla.
2. Pulse simultáneamente las teclas [DRUM] y [BASS] de la sección de ritmo.

Se encenderán ambas teclas y podrá utilizar el parche de sampler.

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá la siguiente pantalla:

```
UTILITY
SPL PRG
```

4. Compruebe que aparezca la indicación "UTILITY SPL PRG" y pulse [ENTER].

Aparecerá el menú de programa de sampler.

```
SPL PRG
SELECT
```

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para hacer que aparezca en pantalla la indicación "SPL PRG DELETE" y pulse la tecla [ENTER].

El programa de sampler que vaya a ser eliminado aparecerá en la pantalla.

```
PRG DEL
SPL PRG0 PRG: 0
```

Nombre programa a borrar Numero programa a borrar

- 6. Gire el dial para elegir el programa de sampler que quiera borrar y pulse la tecla [ENTER].**

En pantalla aparecerá entonces la indicación “SPL DEL SURE?” .

- 7. Para que se ejecute el proceso de borrado, pulse la tecla [ENTER].**

Cuando haya terminado el proceso, la unidad volverá a la pantalla de selección de patrón o canción rítmica.

Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

NOTA

Si borra todos los programas, se creará automáticamente el programa número 0.

Uso de los parches para reproducir el parche de sampler

Puede elegir un programa de sampler para reproducirlo con los parches.

- 1. En la pantalla principal, pulse a la vez las teclas [DRUM] y [BASS] de la sección de ritmo.**

Se encenderán ambas teclas y podrá utilizar el parche de sampler.

NOTA

- Mientras esté activo el parche de sampler, no podrá utilizar el kit de batería ni el programa de bajo.
- El pulsar solo la tecla [DRUM] o [BASS] , le permite volver al funcionamiento normal en el cual puede reproducir un kit de batería o un programa de bajo.

- 2. Pulse la tecla [RHYTHM] para que se encienda y después pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].**

Aparecerá en pantalla la indicación “UTILITY SPL PRG”.

- 3. Pulse dos veces la tecla [ENTER] .**

La primera vez que pulse la tecla [ENTER], aparecerá el menú de programa de sampler. Cuando pulse de nuevo la tecla [ENTER] mientras visualiza la indicación “SPL PRG SELECT” , aparecerá la siguiente pantalla:

```
PRG SEL
SPL PRG1 PRG: 1
```

- 4. Gire el dial para elegir el programa que quiera reproducir y pulse la tecla [ENTER].**

Se cargará el programa de sampler elegido en el parche de sampler. Cuando haya terminado de cargarse, la unidad volverá a la pantalla de selección de patrón o canción rítmica.

- 5. Para cambiar de banco de parches, pulse la tecla [BANK/OCTAVE].**

Aparecerá la pantalla de selección de banco de parches.

```
PAD: SMPL          PAD BANK/OCTAVE
PadBank: 1
```

6. Gire el dial para elegir el banco de parches que quiera (1 – 3).

Cambiará inmediatamente el sonido asignado a los parches. Cuando haya terminado de realizar todos los ajustes, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla original.

7. Golpee los parches para reproducir los parches asignados.

Puede activar y desactivar la función pulsando la tecla de estado [DRUM] y puede utilizar el fader [DRUM] para ajustar el nivel del parche de sampler.

AVISO

En lugar de golpear los parches, también puede utilizar un controlador MIDI conectado a la entrada MIDI IN del MRS-1608. El ajuste del canal MIDI y la asignación de números de nota MIDI a los parches es igual para el kit de batería.

8. Para reproducir continuamente el muestreo de un parche, mantenga pulsada la tecla [STEP] y después pulse el parche.

Si golpea el parche mientras mantiene pulsada la tecla [STEP], se activará la función de redoble, que reproduce un sonido de forma repetitiva en cuanto golpee el parche una sola vez. Para detener el redoble, deje de pulsar el parche. Si deja de pulsar primero la tecla [STEP], el redoble continuará aunque deje de pulsar el parche. En este caso, para detener el redoble tendrá que pulsar el parche una vez más.

Para más información sobre la función de redoble, vea la página 91.

Para volver a la pantalla anterior, pulse la tecla [EXIT] .

AVISO

También puede utilizar la función de redoble durante la introducción de un patrón rítmico en tiempo real.

9. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Reproducción de los sonidos del parche de sampler en un patrón rítmico

Esta sección le explica cómo puede utilizar los sonidos del parche de sampler durante la entrada en tiempo real y para la reproducción de un patrón rítmico.

AVISO

- Puede utilizar un patrón de ritmo creado de esta manera dentro de una canción rítmica.
- También se grabará la intensidad con la que golpee los parches.

NOTA

No podrá utilizar a la vez el parche de sampler con el kit de batería/programa de bajo. Para usar una patrón o canción rítmica con bajo/batería junto con el parche de sampler, grave primero en una pista audio la reproducción del patrón rítmico (→ p. 44).

1. En la pantalla principal, pulse simultáneamente las teclas [DRUM] y [BASS] de la sección de ritmo

El sonido de la sección rítmica es activado en el parche de sampler.

2. Pulse la tecla [PATTERN] de la sección rítmica y después pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla.

Se encenderán ambas teclas y será posible introducir y editar patrones rítmicos. Aparecerá en pantalla el patrón rítmico activo en esos momentos.



3. Gire el dial para elegir un patrón vacío.

4. Pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio del patrón rítmico.

Si es necesario, ajuste el número de compases, el tipo de ritmo y el ajuste de la cuantización del patrón rítmico (→ p. 93).

5. Si es necesario, use la tecla [BANK/OCTAVE] y el dial para elegir el banco de parches.

Después de elegir el banco de parches, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla previa.

6. Mantenga pulsada la tecla [●] y pulse la tecla PLAY [▶].

Oirá una claqueta de cuatro tiempos y después empezará la grabación del patrón rítmico.

7. Mientras escucha el metrónomo, golpee los parches.

Su interpretación del parche de sampler se grabará como una secuencia de batería.

El pulsar la tecla REC [●] durante la grabación le permite colocar la grabación en el modo de pausa para probar y cambiar de banco de parches. Pulse de nuevo la tecla REC [●] para continuar con la grabación.

AVISO

En lugar de golpear los parches, también puede utilizar un controlador MIDI conectado a la entrada MIDI IN del MRS-1608.

8. Para editar el contenido grabado durante la entrada en tiempo real, haga lo siguiente:

● Para borrar la interpretación de un determinado parche

Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse el parche cuyo sonido de muestreo asignado quiera borrar. En cuanto pulse ambas teclas la información del correspondiente parche se borrará del patrón rítmico.

● Para borrar la interpretación de todos los parches

Mantenga pulsada la tecla [DELETE/ERASE] y pulse la tecla de estado [DRUM]. En cuanto pulse ambas teclas, se borrará la interpretación de todos los parches.

9. Cuando haya terminado la grabación en tiempo real, pulse la tecla STOP [■].

Se detendrá el patrón rítmico.

10. Para que se reproduzca el patrón rítmico resultante, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver al principio del patrón rítmico y pulse después la tecla PLAY [▶].

Cuando esté satisfecho con el contenido del patrón rítmico, pulse la tecla STOP [■] para detener el patrón rítmico y pulse después varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

AVISO

También puede crear un patrón rítmico utilizando la entrada por pasos de una secuencia de batería.

Grabación de una reproducción de parche de sampler en una pista audio

Puede grabar la reproducción de su parche de sampler en una pista audio. Esto le será útil para añadir efectos de sonido en tiempo real a otras pistas audio.

NOTA

- Cuando elija un patrón/canción rítmica durante una grabación, se reproducirá el contenido de la misma y los sonidos del parche de sampler serán activados por el patrón o canción rítmica. Para grabar solo la reproducción del parche, elija un patrón/canción rítmica vacía.
- No podrá utilizar a la vez el parche de sampler con el kit de batería/programa de bajo. Para usar una patrón o canción rítmica con bajo/batería junto con el parche de sampler, grabe primero en una pista audio la reproducción del patrón rítmico (→ p. 44).

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

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY BOUNCE" y pulse [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.

```
BOUNCE
REC TAKE
```

3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "BOUNCE REC SRC" y pulse [ENTER].

En este punto puede elegir la fuente de grabación del volcado.

```
REC SRC
MASTER
```

4. Gire el dial para cambiar el ajuste a "DRUM TR" y pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

Cuando realice el volcado, podrá grabar la señal del parche de sampler (pista de batería) en cualquier pista audio.

5. Pulse a la vez las teclas [DRUM] y [BASS] de la sección rítmica para activar el parche de sampler.

6. Elija el programa de sampler que quiera reproducir.

Para más información, vea el apartado “Uso de los parches para reproducir el parche de sampler” (→ p. 133).

7. Pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

8. Pulse repetidamente la tecla de estado de la pista audio en la que quiera grabar los datos hasta que se ilumine en rojo.

9. Pulse la tecla [BOUNCE] de la sección de control para que se encienda en rojo.

10. Mantenga pulsada la tecla REC [●] y pulse la tecla PLAY [▶] para que empiece el volcado.

Escuchará cuatro clics como claqueta y entonces comenzará el volcado.

11. Golpee los parches que quiera reproducir.

La señal del parche de sampler se grabará directamente en la pista audio.

Puede cambiar de banco de parches cuando sea necesario y puede utilizar la función de redoble para repetir periódicamente sonidos de muestreos (→ p. 133).

12. Para detener la grabación, pulse STOP [■].

13. Para ver el resultado, pulse la tecla ZERO [◀◀] para volver a la posición de inicio de la grabación y pulse después PLAY [▶].

14. Cuando la grabación esté a su gusto, pulse la tecla [BOUNCE] para que se apague la tecla. Ejecute los pasos 1 – 4 para volver a ajustar la fuente de grabación a “MASTER”.

Importación de un programa de sampler desde otro proyecto

Si quiere, puede importar al proyecto activo un programa de sampler creado para otro proyecto. Para ello, haga lo siguiente:

AVISO

El programa importado sobregabará el programa de sampler elegido entonces para el parche de sampler. Para conservar ese programa, cree primero un programa nuevo vacío e importe el programa de sampler del otro proyecto.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [RHYTHM] de la sección de pantalla para que se encienda la tecla.

2. Pulse simultáneamente las teclas [DRUM] y [BASS] de la sección rítmica.

Se encenderán ambas teclas y podrá utilizar el parche de sampler.

3. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT].

Aparecerá la siguiente pantalla:

```
UTILITY
SPL PRG
```

4. Compruebe que aparezca la indicación “UTILITY SPL PRG” y pulse [ENTER].

Aparecerá el menú del programa de sampler.

```
SPL PRG
SELECT
```

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para hacer que aparezca en pantalla la indicación “SPL PRG IMPORT” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla siguiente, que le permite elegir el proyecto desde el que se va a importar el programa de sampler.

Referencia [Efectos]

Esta sección le explica las funciones y el manejo de la sección de efectos del MRS-1608.

Acerca de los efectos

El MRS-1608 dispone de dos tipos de efectos, un “efecto de inserción” y un “efectos de envío/retorno”. Puede utilizar ambos tipos simultáneamente. A continuación le describimos más detalladamente los dos tipos de efectos.

Efecto de inserción

El efecto de inserción se utiliza para insertar un efecto en una determinada ruta de señal. Puede elegir una de las siguientes posiciones para colocar el efecto:

- (1) Mezclador de entrada
- (2) Cualquier pista del mezclador de pistas
- (3) Inmediatamente antes del fader [MASTER]

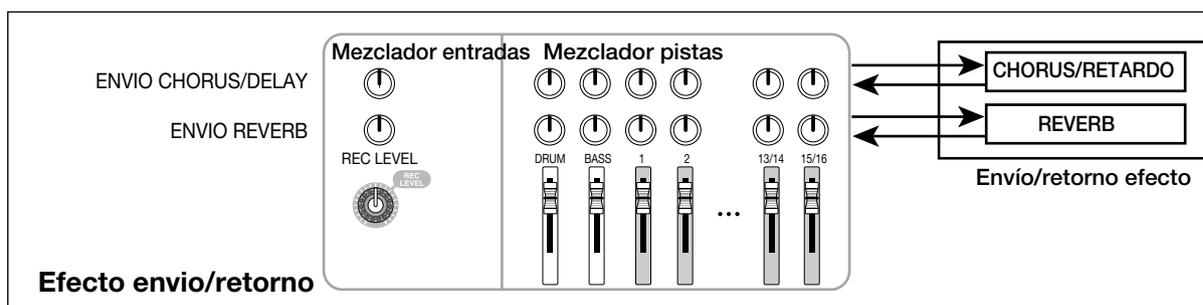
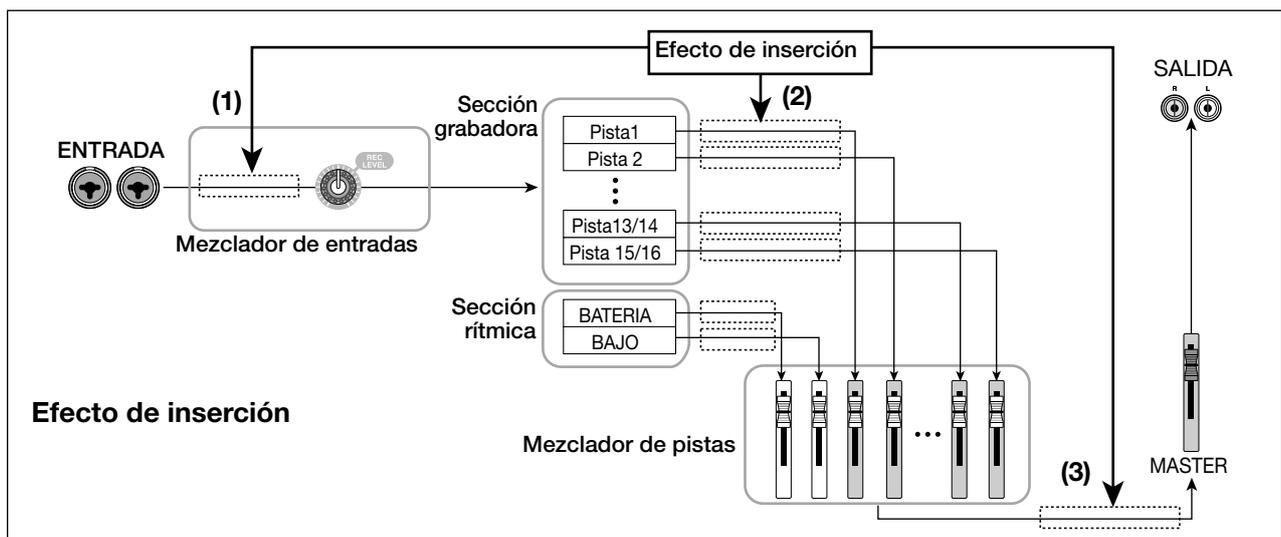
Por ejemplo, si introduce el efecto en el mezclador de entrada, la señal entrante será directamente procesada por el efecto y el resultado será grabado en una pista de la

grabadora. Alternativamente, si introduce el efecto en un canal del mezclador de pistas, el efecto procesará la señal de reproducción de una pista audio o el sonido de batería/bajo. Si elige una posición colocada inmediatamente antes del fader [MASTER], puede utilizar el efecto para procesar la mezcla final antes de grabarla en la pista master.

Efecto de envío/retorno

Los efectos de envío/retorno están conectados internamente al bucle de envío/retorno de la sección de mezclador. El MRS-1608 tiene dos efectos de envío/retorno, la reverb y el chorus/retardo y puede usarlos a la vez.

Los niveles de envío del mezclador de entrada o del mezclador de pistas ajustan la profundidad del efecto de los efectos de envío/retorno. Al aumentar el nivel de envío enviará la señal correspondiente a la entrada del efecto y la señal procesada por el efecto será devuelta inmediatamente antes del fader [MASTER] y será mezclada con las demás señales.



Uso del efecto de inserción

Esta sección le explica cómo elegir la posición para el efecto de inserción, y cómo elegir y editar un programa.

Acerca de los programas del efecto de inserción

El efecto de inserción es una unidad multiefectos que contiene una serie de efectos individuales como el de compresor, distorsión y retardo, conectados en serie. Cada uno de estos efectos independientes es un “módulo de efectos”.

Se llama “algoritmo” a una combinación de los módulos de efectos que puede utilizar simultáneamente.

El MRS-1608 dispone de los siguientes algoritmos:

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**
- **MIC**

Es un algoritmo adecuado para la grabación de guitarra/bajo.

Es un algoritmo perfecto para la grabación con micrófono.

● DUAL MIC

Es un algoritmo con dos canales totalmente independientes para 2 entradas y 2 salidas mono.

● 8x COMP EQ

Es un algoritmo con ocho entradas/salidas independientes. En cada canal puede tener un filtro pasa-altos (HPF), compresor y ajustes de ecualizador distintos.

● LINE

Es un algoritmo adecuado principalmente para la grabación de instrumentos de nivel de línea como sintetizadores o pianos eléctricos.

● MASTERING

Algoritmo perfecto para procesar la señal stereo de mezcla.

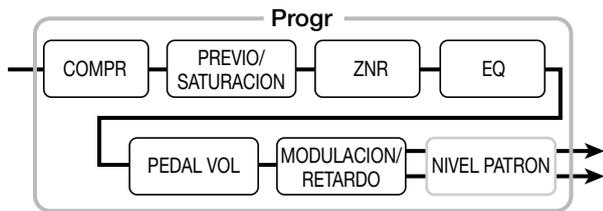
En el diagrama que aparece abajo le mostramos la distribución de los módulos de efectos y el flujo de la señal.

AVISO

- Dependiendo del algoritmo elegido, la configuración de entrada/salida del efecto será diferente. Para algunos ajustes de posición de inserción, puede mezclar en mono dos señales de entrada o la salida stereo de un efecto (→ p. 141).
- Con el algoritmo 8x COMP EQ, el módulo VOL PDL es compartido por los ocho canales.

Cada módulo de efectos comprende dos aspectos, el tipo de efecto y los parámetros de efectos. Se llama “programa” a los ajustes de los parámetros y del tipo de efecto para un módulo de efectos.

Algoritmo	Distribucion del modulo de efectos	Tipo entrada/salida
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMPRESOR → PREVIO/SATURACION → ZNR → EQ → PEDAL VOL → MODULAC/RETARDO	Mono → Stereo
MIC	COMPR/LIMIT → PREVIO MICRO + DE-ESSER → ZNR → EQ → PEDAL VOL → MODULAC/RETARDO	
DUAL MIC	→ COMPR/LIMIT → PREVIO MICRO → ZNR → EQ → VOL PDL → RETARDO → → COMPR/LIMIT → PREVIO MICRO → ZNR → EQ → VOL PDL → RETARDO →	Mono x 2 → Mono x 2
8x COMP EQ	→ HPF → COMPR/LIMIT → EQ → PEDAL VOL → → HPF → COMPR/LIMIT → EQ → PEDAL VOL → ⋮ → HPF → COMPR/LIMIT → EQ → PEDAL VOL →	Mono x 8 → Mono x 8
LINE	→ COMPR/LIMIT → AISLANTE → ZNR → EQ → PEDAL VOL → MODULACION → → COMPR/LIMIT → AISLANTE → ZNR → EQ → PEDAL VOL → MODULACION →	Stereo → Stereo
MASTERING	→ COMP 3 BANDAS → NORMALIZACION → ZNR → EQ → PEDAL VOL → DIMENSION → BAJA FIDELIDAD → NORMALIZACION → ZNR → EQ → PEDAL VOL → DIMENSION → BAJA FIDELIDAD → NORMALIZACION → ZNR → EQ → PEDAL VOL → DIMENSION → BAJA FIDELIDAD → NORMALIZACION → ZNR → EQ → PEDAL VOL → DIMENSION → BAJA FIDELIDAD → NORMALIZACION → ZNR → EQ → PEDAL VOL → DIMENSION	Stereo → Stereo



Un proyecto contiene 320 programas que están distribuidos de acuerdo a los nueve algoritmos anteriores. Puede modificar de forma instantánea los ajustes del efecto de inserción simplemente eligiendo el algoritmo adecuado y seleccionando después un programa.

La tabla que aparece a continuación le muestra el número de programas para cada algoritmo.

Algoritmo	Programas (programas preprogramados)
CLEAN	30 (22)
DIST	50 (42)
ACO/BASS SIM	20 (10)
BASS	20 (10)
MIC	50 (31)
DUAL MIC	50 (30)
8X COMP EQ	20 (10)
LINE	50 (30)
MASTERING	30 (21)

Modificación de la posición de inserción del efecto de inserción

Cuando el proyecto está en su estado inicial, el efecto de inserción es aplicado al mezclador de entrada. Sin embargo, puede modificar la posición de inserción cuando sea necesario. Tiene las siguientes posibilidades:

Pantalla	Posición de inserción
IN	Mezclador de entrada
IN1 - IN8	Una de las entradas del mezclador de entrada
IN1-8	Todas las entradas del mezclador de entrada
DRUM	Salida de la pista de batería
BASS	Salida de la pista de bajo
TR1 - TR8	Cualquier salida de pista 1 - 8
TR1/2 - TR15/16	Cualquier salida de pista stereo o 2 pistas mono
TR1-8	Todas las salidas de las pistas 1 - 8
TR9-16	Todas las salidas de las pistas 9 - 16
MASTER	Justo antes del fader [MASTER]

NOTA

- Solo podrá elegir una de las salidas del mezclador de entrada IN1 - IN8 si ha activado la función de grabación de 8 pistas.
- Las opciones TR1-8 y TR9-16 solo estarán disponibles cuando haya elegido el algoritmo 8x COMP EQ .
- Solo podrá elegir IN1-8 cuando esté activada la función de grabación de 8 pistas y cuando haya elegido el algoritmo 8x COMP EQ .
- Si cambia al algoritmo 8x COMP EQ después de elegir la posición de inserción, esa posición cambiará a IN, TR1-8 o TR9-16 (dependiendo del ajuste anterior).

◆ Inserción a mezclador de entrada (grabación en una o dos pistas)

1. En la pantalla principal, asegúrese de que esté encendida en rojo la tecla [ON/OFF] para la entrada que quiera elegir. Pulse después la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos.

En pantalla aparecerá la posición actual de inserción.



2. Compruebe que la opción elegida sea "IN" .

Si no es así, gire el dial para elegir el ajuste "IN". (También puede hacer esto pulsando una tecla [ON/OFF].)

Cuando haya elegido el mezclador de entrada como posición de inserción, todas las teclas [ON/OFF] estarán encendidas en naranja. En esta situación, el efecto se aplicará a una o dos entradas de acuerdo a lo que haya hecho en el paso 1.

NOTA

Si no está activada la función de grabación de 8 pistas, no podrá elegir el mezclador de entrada como posición de inserción, incluso aunque haya seleccionado el algoritmo 8x COMP EQ.

3. Pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

◆ Inserción a mezclador de entrada (grabación en 8 pistas simultáneamente)

En el modo de grabación de 8 pistas, puede aplicar el efecto de inserción a la entrada de cualquier canal 1 – 2 o a los 8 canales.

1. Compruebe que esté activada la función de grabación de 8 pistas y que las teclas [ON/OFF] para las entradas 1 – 8 estén encendidas en rojo (→ p. 45).

2. Pulse la tecla [INPUT SOURCE].

En pantalla aparecerá la posición actual de inserción.

3. Gire el dial para elegir la entrada que quiera utilizar como posición de inserción.

Si está activada la función de grabación de 8 pistas, el funcionamiento será diferente dependiendo del algoritmo elegido.

● Cuando haya elegido el algoritmo 8x COMP EQ

Escoja la opción IN1-8. En esta situación, todas la teclas [ON/OFF] de entrada estarán encendidas en naranja y el efecto será aplicado a las entradas 1 - 8.

AVISO

Puede activar o desactivar efectos en canales individuales del algoritmo 8x COMP EQ.

● Cuando haya elegido otro algoritmo

Elija la entrada de IN1 - IN8 (entrada 1 - entrada 8) a la que quiera aplicarle el efecto. (La tecla [ON/OFF] de entrada de la entrada seleccionada se encenderá en naranja). También puede utilizar las teclas [ON/OFF] para elegir la entrada. El pulsar dos teclas [ON/OFF] simultáneamente, le permite elegir una combinación dos entradas. (también puede elegir entradas no consecutivas).

La entrada de número inferior será asignada al canal L y la de otra al canal R .

AVISO

Si ha elegido dos entradas para el efecto, las entradas serán visualizadas juntas en la pantalla, en el formato "INx/y" (donde x/y es el correspondiente número de entrada).

4. Cuando haya terminado de realizar la selección de la posición de inserción, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a la pantalla principal.

◆ Inserción a una salida de pista justo antes del fader [MASTER]

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [INPUT SOURCE] de la sección de efectos.

En pantalla aparecerá la posición actual de inserción.

2. Gire el dial para elegir la posición de inserción.

La tecla de estado de la pista elegida o la tecla de estado [MASTER] se encenderá en naranja. También puede utilizar estas teclas para elegir la posición de inserción. Si pulsa seguidas las teclas de estado de una entrada impar y una par adyacente, elegirá "mono track x 2".

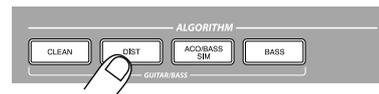
3. Cuando haya terminado de realizar la selección de la posición de inserción, pulse la tecla [EXIT].

Elección del programa para el efecto de inserción

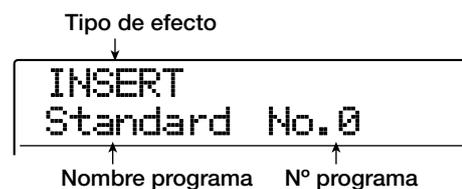
Esta sección le explica cómo elegir el programa para el efecto de inserción.

1. Pulse una de las teclas [ALGORITHM] de la sección de efectos. Elija la tecla que corresponda al algoritmo que quiera utilizar.

Se encenderá la correspondiente tecla y aparecerá la pantalla de selección de programa para el efecto de inserción.



Para elegir un programa para el efecto de inserción, primero debe especificar el algoritmo (combinación de módulo de efectos). Cuando pulse cualquier tecla [ALGORITHM], en la primera línea de la pantalla aparecerá la indicación "INSERT" y en la segunda aparecerá un programa incluido en el algoritmo elegido.



NOTA

Si pasa de otro algoritmo al 8x COMP EQ, la posición cambiará a IN1 - 8, TR1 - 8, o TR9 - 16 (dependiendo del ajuste anterior). Compruebe que esté seleccionada la posición de inserción que quiere utilizar.

AVISO

- Incluso aunque esté activada la función de grabación de 8 pistas, el algoritmo 8x COMP EQ puede procesar las salidas de las pistas 1 - 8 o 9 - 16 del mezclador de pistas. Esto resulta útil para procesar individualmente la salida de 8 pistas durante la remezcla.
- Mientras realiza los ajustes para el efecto de inserción o para el efecto de envío/retorno, estará encendida la tecla [EFFECT] de la sección de pantalla. Cuando pulse la tecla en la pantalla principal, aparecerá la pantalla de selección de programa para el último efecto que haya utilizado.

2. Utilice las teclas PATCH SELECT [▼]/[▲] o gire el dial para elegir el programa.

Se cargará el nuevo programa.

AVISO

Si el programa está vacío, en lugar del nombre del programa aparecerá la indicación "EMPTY". La selección de este programa no tendrá ningún efecto.

3. Para desactivar temporalmente el efecto de inserción, pulse la tecla [BYPASS] de la sección de efectos.

Se encenderá la tecla [BYPASS] y el efecto de inserción será anulado. Si vuelve a pulsar la tecla [BYPASS], activará de nuevo el efecto de inserción.

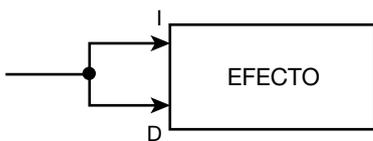
4. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

El flujo de señal que atraviesa el efecto de inserción es distinto, como puede ver a continuación, dependiendo de la posición de inserción y del destino de la señal después de atravesar el efecto.

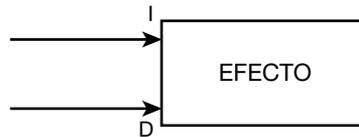
● **Uso del efecto de inserción de entrada mono en una pista/entrada mono**



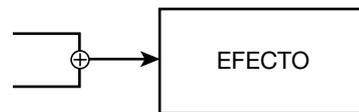
● **Uso del efecto de inserción de entrada stereo (o 2 entradas mono) en una pista/entrada mono**



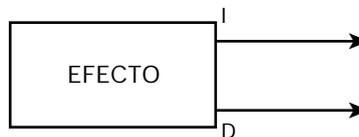
● **Uso del efecto de inserción de entrada stereo (o 2 entradas mono) en una pista/entrada stereo**



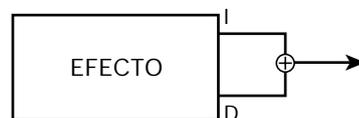
● **Uso del efecto de inserción de entrada mono en una pista/entrada stereo**



● **Envío de la salida del efecto de inserción a una pista stereo o al fader [MASTER]**



● **Envío de la salida del efecto de inserción a una pista mono**



AVISO

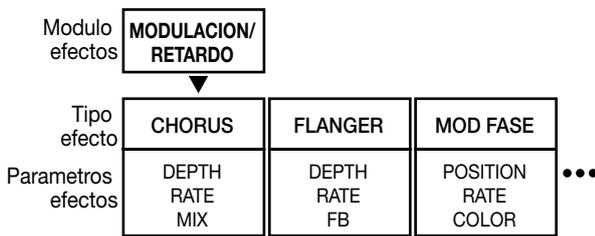
Con el algoritmo 8x COMP EQ, las señales de los 8 canales son procesadas individualmente por el HPF/compresor y por los efectos de ecualización. Por lo tanto, la entrada y salida para cada canal es siempre mono.

Edición del programa del efecto de inserción

Los módulos de efectos del efecto de inserción tienen varios "parámetros de efectos" que puede ajustar para introducir distintos cambios en el carácter del efecto. Editando estos parámetros podrá conseguir el sonido que quiera.

Para algunos módulos de efectos, puede cambiar de tipo de efecto. Por ejemplo el módulo de efectos MODULATION/DELAY del algoritmo MIC dispone de 18 tipos de efecto como el chorus, flanger, modulación de fase, etc. (Cuando cambie de

tipo de efecto, también cambiarán los parámetros del efecto.)



Esta sección le explica cómo editar el tipo de efecto y los parámetros del efecto para el programa elegido entonces.

1. Utilice las teclas [ALGORITHM] para elegir el algoritmo y use después las teclas PATCH SELECT [▼]/[▲] o el dial para escoger el programa que quiera editar.

No se puede modificar el algoritmo de un programa. Por este motivo, primero tiene que empezar eligiendo un programa que utilice el algoritmo que quiera emplear, incluso aunque quiera crear un programa desde el principio.

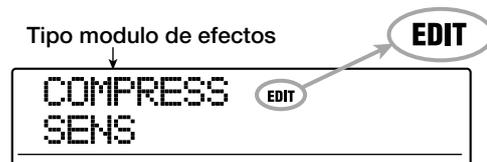
AVISO

Si el programa está vacío, en lugar del nombre del programa aparecerá la indicación "EMPTY". Para crear un programa desde el principio, elija un programa vacío en el algoritmo que quiera utilizar.

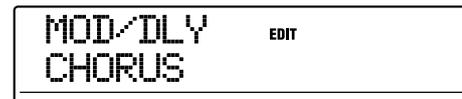
2. Pulse la tecla [EDIT].

En la primera línea de la pantalla aparecerá el tipo de módulo de efectos y la palabra "EDIT". Esto le indica que ahora

puede editar el programa.



3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el módulo de efectos a editar.



La indicación que aparece en la primera línea para los distintos módulos de efectos es la siguiente:

AVISO

- Para editar el módulo ZNR/VOL PDL, haga que aparezca en la primera línea de la pantalla la indicación "TOTAL" .
- En el algoritmo DUAL MIC, puede editar por separado los módulos asignados a los canales L y R. La indicación "L" en la primera línea de la pantalla implica que está seleccionado el módulo para el canal izquierdo, mientras que la indicación "R" implica que lo está el módulo para el canal derecho.
- El algoritmo 8x COMP EQ tiene un filtro pasa-altos, un compresor y un EQ por canal, con control individual de activación/desactivación. El número del canal operativo en ese momento aparece en la primera línea de la pantalla.

Algoritmo	Indicacion de modulo				
CLEAN DIST ACO/BASS sim BASS	COMPRESS COMPRESOR	PRE/DRV PREVIO/SATURACION	3BandEQ ECUALIZADOR	MOD/DLY MODULACION/RETARDO	TOTAL ZNR, PEDAL VOL , NIVEL PATR
MIC	COMP/LIM COMPRESOR/LIMITAD	MIC PRE PREVIO MIC+DE-ESSER	3BandEQ ECUALIZADOR	MOD/DLY MODULACION/RETARDO	TOTAL ZNR, PEDAL VOL , NIVEL PATR
DUAL MIC	COMP L COMPRESOR/LIMITAD	MicPre L PREVIO MICRO	EQ L ECUALIZADOR	DELAY L RETARDO	TOTAL ZNR, PEDAL VOL , NIVEL PATR
8x COMP EQ	HPF1	HPF2	...	HPF8	TOTAL ZNR, PEDAL VOL , NIVEL PATR
LINE	COMP/LIM COMPRESOR/LIMITAD	ISOLATOR AISLANTE	3BandEQ ECUALIZADOR	MOD/DLY MODULACION/RETARDO	TOTAL ZNR, PEDAL VOL , NIVEL PATR
MASTERING	CMP/LoFi COMPR 3 BANDAS /BAJA FIDELIDAD	NORMLZR NORMALIZADOR	3BandEQ ECUALIZADOR	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCIA	TOTAL ZNR, PEDAL VOL , NIVEL PATR

NOTA

- Las indicaciones que figuran en la tabla de la página anterior aparecerán cuando el módulo de efectos esté activado. Cuando esté desactivado, en la segunda línea de la pantalla aparecerá la indicación “-OFF-” .
- El algoritmo 8x COMP EQ no incluye un módulo ZNR.

4. Si quiere cambiar de tipo de efecto para el módulo de efectos elegido, gire el dial.

Para los módulos de efectos que incluyan varios tipos de efectos, en la segunda línea de la pantalla aparecerá el nombre del tipo de efecto elegido en esos momentos. En esta situación, cuando gire el dial cambiará el tipo de efecto .

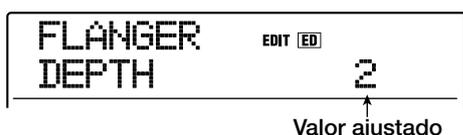


AVISO

Si ha modificado el contenido de un programa, el indicador “EDIT” colocado en la parte superior de la pantalla pasará a indicar “EDITED”.

5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro del efecto que quiera editar.

La pantalla que aparece abajo es un ejemplo del aspecto que tendrá la pantalla cuando elija el parámetro DEPTH del efecto “FLANGER”.



AVISO

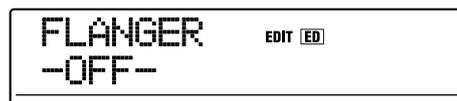
Para volver a elegir el tipo de efecto, pulse repetidamente la tecla de cursor arriba para que aparezca el nombre del tipo de efecto y después gire el dial.

6. Gire el dial para elegir el tipo de efecto que quiera.

Para más información sobre los tipos de efectos que puede seleccionar para cada módulo de efectos y sobre los parámetros de efectos para cada tipo, vea el apéndice que aparece al final de este manual.

7. Para activar o desactivar el módulo de efectos, haga que aparezca en pantalla la indicación para el módulo y pulse la tecla [ENTER].

Cuando esté desactivado el módulo de efectos, en la segunda línea de la pantalla aparecerá la indicación “-OFF-”. Si pulsa de nuevo la misma tecla volverá a activar el módulo.



AVISO

En el algoritmo 8xCOMP EQ , los efectos en los canales respectivos no pueden ser activados o desactivados a la vez en un único paso. Sin embargo, cuando visualice el ajuste para el efecto respectivo, simplemente pulse la tecla [ENTER] para que el efecto cambie entre on y off.

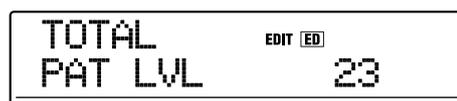
NOTA

No podrá desactivar los módulos incluidos en TOTAL.

8. Repita los pasos 3 - 7 para realizar las ediciones que quiera para los demás módulos.

9. Si quiere ajustar el nivel del programa (el volumen final del programa), pulse la tecla [TOTAL], utilice las teclas de cursor arriba/abajo para que aparezca en pantalla la indicación “TOTAL PAT LVL” y gire el dial.

El rango en el que puede ajustar el nivel del programa va de 1 a 30.



10. Cuando haya terminado de realizar la edición, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la pantalla de selección de programas.

NOTA

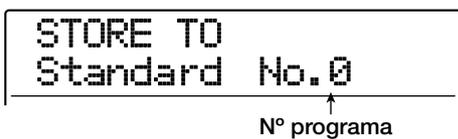
Recuerde que si elige otro programa sin grabar primero el que haya editado, no se guardarán los cambios realizados durante la edición. Si quiere conservar los resultados de su edición, lea la sección siguiente.

Grabación/intercambio de programas de efectos de inserción

Un programa que haya editado puede ser grabado en cualquier posición del mismo algoritmo. También puede grabar un programa ya existente en otra posición para crear una copia del mismo. Otra opción es intercambiar la posición de los programas.

1. En la pantalla de selección de programas de efectos, pulse la tecla [STORE].

El programa seleccionado entrará en el modo de espera de grabación. Ahora podrá realizar la grabación o la operación de intercambio.



STORE TO
Standard No. 0
Nº programa

2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca la indicación "STORE TO" o "SWAP TO".

3. Gire el dial para elegir el destino del programa que vaya a grabar/intercambiar.

4. Para que se ejecute el proceso de grabación/intercambio, vuelva a pulsar la tecla [STORE].

Cuando haya terminado de realizarse el proceso, volverá a aparecer la pantalla de selección de efectos de inserción. Si pulsa [EXIT] en vez de [STORE], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

AVISO

- Los programas almacenados son grabados en el disco duro como parte del proyecto.
- Puede cargar en el proyecto activo los datos de programa incluidos en un programa ya existente.

Edición del nombre de un programa del efecto de inserción

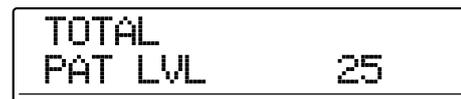
Esta sección le explica cómo editar el nombre del programa elegido en ese momento.

1. Utilice las teclas [ALGORITHM] para elegir el algoritmo que contenga el programa cuyo nombre quiera modificar. Use después las teclas PATCH SELECT [▼]/[▲] o el dial para elegir el programa.

2. Pulse la tecla [EDIT].

Podrá editar el programa seleccionado en ese momento.

3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "TOTAL PAT LVL".



TOTAL
PAT LVL 25

4. Pulse repetidamente la tecla de cursor abajo para que aparezca en pantalla la indicación "PAT NAME".

Ahora podrá editar el nombre del programa activo.

Parpadeará el carácter que haya escogido entonces para su edición.



PAT NAME
Standard

5. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Para más información sobre los caracteres disponibles, vea la página 36.

6. Repita el paso 5 tantas veces como sea necesario para terminar de introducir el nuevo nombre.

7. Pulse dos veces la tecla [STORE] de la sección de control para confirmar el nuevo nombre.

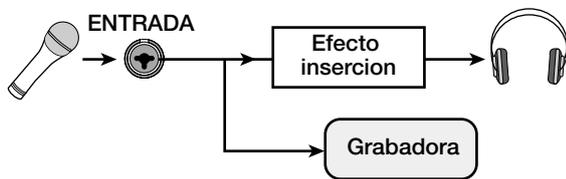
Se grabará el nuevo nombre y la unidad volverá a la pantalla de elección de programa del efecto de inserción.

NOTA

Recuerde que si elige otro programa sin grabar previamente el nombre del programa editado, dicho programa recuperará su antiguo nombre.

Aplicación del efecto de inserción solo a la señal del monitor

Normalmente cuando coloque el efecto de inserción en el mezclador de entrada, la señal procesada por el efecto será grabada en la pista. Sin embargo, si quiere, puede aplicar el efecto de inserción solo a la señal del monitor y puede grabar en la pista la señal de entrada sin procesar. Por ejemplo, cuando esté grabando el sonido de una voz sin procesarla, al cantante puede resultarle más cómodo cantar si le aplica a la señal del monitor un efecto de inserción adecuado para la grabación de micros.



1. Ajuste la posición del efecto de inserción al mezclador de entrada.

2. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación “UTILITY TR EDIT” .

```

UTILITY
TR EDIT
  
```

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “UTILITY REC SRC” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.

```

REC SRC
WET
  
```

Ahora podrá elegir uno de los dos tipos de señal siguientes para grabarla en la pista.:

● DRY

● DRY

Solo se grabará en la pista la señal no procesada. Pero, incluso en este caso, el efecto de inserción será aplicado a la señal que aparece en las tomas MASTER OUTPUT.

4. Gire el dial para elegir el ajuste “DRY”.

5. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

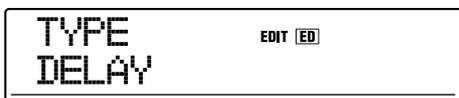
La unidad volverá a la pantalla principal.

NOTA

El ajuste “UTILITY REC SRC” es grabado de forma independiente para cada proyecto. Antes de empezar a grabar otras partes, cambie el ajuste a “WET”.

4. Para cambiar de tipo de efecto, gire el dial.

Cuando cambie de tipo de efecto, también cambiarán los parámetros de efectos.

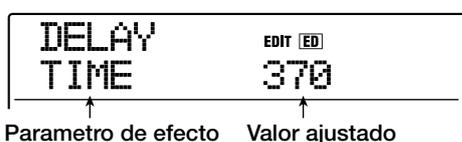


AVISO

Si ha editado el contenido de un programa, el indicador "EDIT" que aparece en la parte superior de la pantalla cambiará a "EDITED". Cuando el ajuste vuelva a la condición original, este indicador volverá a marcar "EDIT".

5. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el parámetro de efecto que quiera editar.

En la primera línea de la pantalla aparecerá el tipo de efecto y en la segunda línea el nombre y el valor actual de ese parámetro del efecto.



AVISO

Para cambiar de tipo de efecto, pulse repetidamente la tecla de cursor arriba para que aparezca en pantalla el nombre del tipo de efecto y gire el dial para escoger el tipo de efecto que quiera.

6. Gire el dial para modificar el ajuste.

Para más información sobre los tipos de efectos que puede elegir para la reverb o para el chorus/retardo y sobre el rango de cada parámetro del efecto, vea el apéndice que está al final de este manual.

7. Repita los pasos 5 - 6 tantas veces como sea necesario para editar los demás parámetros del efecto.

8. Cuando haya terminado de realizar la edición, pulse la tecla [EXIT].

Volverá a aparecer la pantalla de elección del programa de envío/retorno.

NOTA

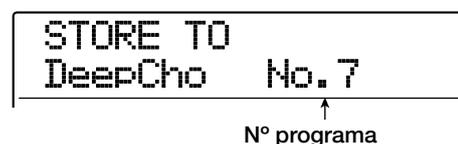
Recuerde que si elige otro programa sin grabar primero el activo, no se guardarán los cambios que haya realizado durante la edición. Si quiere conservar los resultados de su edición, lea la sección que figura a continuación.

Grabación/intercambio de programas de efecto de envío/retorno

Un programa que haya editado puede ser grabado en cualquier posición del mismo efecto de envío/retorno. También puede grabar un programa ya existente en otra posición para crear una copia de dicho programa. También puede intercambiar la posición de los programas.

1. En la pantalla de elección del programa de envío/retorno, pulse la tecla [STORE].

El programa que tenga seleccionado en ese momento entrará en el modo de espera de grabación. Ahora podrá realizar la operación de grabación o de intercambio.



2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "STORE TO" o "SWAP TO".

3. Gire el dial para elegir el destino del parche que quiera grabar/intercambiar.

4. Para que se ejecute la operación de grabación/intercambio, pulse la tecla [STORE].

Cuando la operación haya terminado de realizarse, volverá a aparecer la pantalla de elección del programa del efecto de envío/retorno.

AVISO

- Los programas almacenados son grabados en el disco duro como parte del proyecto.
- Puede cargar en el proyecto activo los datos de programa incluidos en un proyecto ya existente (→ p. 149).

Edición del nombre de un programa de efectos de envío/retorno

Esta sección le explica cómo editar el nombre del programa activo para el efecto de envío/retorno.

1. Pulse la tecla [REVERB] o [CHORUS/DELAY] de la sección de efectos y utilice después las teclas PATCH SELECT [▼]/[▲] o el dial para elegir que programa que quiera editar.
2. Pulse la tecla [EDIT] y utilice la tecla de cursor abajo para que aparezca en pantalla la indicación "PAT NAME".

Ahora podrá editar el nombre del programa activo en ese momento. Podrá modificar el carácter que esté parpadeando.

```
PAT NAME
DeepCho
```

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter.

Para más información sobre los caracteres disponibles, vea la página 36.

4. Repita el paso 3 tantas veces como sea necesario para terminar de introducir el nuevo nombre.
5. Pulse dos veces la tecla [STORE] de la sección de control para confirmar el nuevo nombre.

Se grabará el nuevo nombre y volverá a aparecer la pantalla de selección del programa de efecto de envío/retorno.

Importación de programas de otro proyecto

Si quiere puede importar todos los programas (o algunos de ellos) del efecto de envío/retorno de otro proyecto ya grabado en el disco duro.

NOTA

Recuerde que al importar programas de esta forma sobregrabará todos los programas del proyecto activo. Tenga cuidado de no borrar por error algún programa que quiera conservar.

1. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY IMPORT" y después pulse [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

```
IMPORT
ALL
```

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir ALL (importar todos los programas) o PATCH (importar un solo programa) y pulse la tecla [ENTER].

Ahora puede elegir el proyecto que quiera importar.

```
IMPORT          PRJ 005
PRJ005          PRJ 005
```

3. Gire el dial para elegir el proyecto fuente de importación y pulse la tecla [ENTER].

Los pasos posteriores son diferentes, dependiendo de la opción que haya elegido en el paso 2.

● Si ha escogido ALL

Compruebe que aparezca en pantalla la indicación "IMPORT SURE?" y vaya al paso 5.

● Si ha escogido PATCH

En pantalla aparecerá el programa a importar. Utilice el dial y las teclas [ALGORITHM]/[REVERB]/[CHORUS/DELAY] para elegir el programa y pulse la tecla [ENTER]. Ahora puede elegir el programa de destino para la importación. Vaya al paso 4.

4. Gire el dial para escoger el destino para la importación y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “SURE?”.

5. Para que se realice el proceso de importación, pulse la tecla [ENTER].

Cuando haya terminado el proceso de importación, volverá a aparecer la pantalla de selección del efecto de envío/retorno.

Si ha importado un solo proyecto, volverá a aparecer la pantalla del paso 3.

Si pulsa [EXIT] en vez de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

Referencia [Creación de un CD]

Esta sección le describe cómo utilizar la unidad CD-R/RW del MRS-1608 para crear un CD de audio o grabar un proyecto del disco duro en un disco CD-R/RW.

NOTA

- Esta sección no es aplicable a los modelos MRS-1608 sin unidad de CD-R/RW integrada.
- Los CDs de modo de mezcla o protegidos contra copia no pueden ser reproducidos ni leídos.

Acerca de la creación de un CD audio

El MRS-1608 le permite grabar el contenido de la pista master de cualquier proyecto en un CD-R/RW en formato CD-DA (datos audio). El resultado es un CD audio que puede ser reproducido en un reproductor de CDs.

Hay dos formas de grabar datos audio en un CD-R/RW:

● Grabación por proyecto

Este método graba en el disco la pista master de un único proyecto. Cuando utilice este método, sí que será posible añadir datos audio posteriormente hasta que finalice el disco CD-R/RW.

● Grabación por álbum

Este método implica crear en primer lugar una lista para el CD audio (llamado “álbum”) que contiene información acerca de las pistas master de los distintos proyectos que van a ser incluidos. Después se graba el CD-R/RW en una sola operación y se finaliza automáticamente para que no se puedan añadir más datos posteriormente.

AVISO

La “Finalización” de un CD-R/CD-RW audio es el proceso que hace que sea legible en un reproductor normal de CDs aparte del MRS-1608. Después de que un CD-R/CD-RW haya sido finalizado, no podrá añadirle más datos.

NOTA

- Los datos de forma de onda de la toma V activa para la pista master son grabados tal cual en el CD audio. Puede utilizar la función de retoque para eliminar las partes en blanco anteriores o posteriores al material audio (→ p. 52).
- Si la toma V tiene una longitud inferior a 4 segundos, no será posible grabar la pista master.

Acerca de los discos CD-R/R

Para crear un CD de audio, puede utilizar un CD-R o un CD-RW. A continuación le describimos las características de ambos:

● CD-R

Este tipo de disco permite solo una grabación o adición de datos. Una vez que haya grabado los datos, no podrá modificarlos ni borrarlos. Los CD-R tienen una capacidad de 650 o de 700 MB .

Para grabar datos audio del MRS-1608 en un disco, necesitará un CD-R virgen. Mientras el disco no haya sido finalizado, podrá añadirle más datos audio hasta llegar a la capacidad máxima del disco. Después de finalizarlo, el disco podrá ser reproducido en un reproductor normal de CDs.

● CD-RW

Este disco permite la grabación, adición y sustitución de datos. Los discos CD-RW pueden tener una capacidad de 650 o de 700 MB.

Para grabar datos audio del MRS-1608 en un disco, necesitará un CD-RW virgen o totalmente borrado. Mientras el disco no haya sido finalizado, podrá añadirle más datos audio hasta llegar a la capacidad máxima del disco. Algunos reproductores son incapaces de reproducir CD-RW, aunque hayan sido finalizados.

Disco	Grabación	Adición datos	Borra do
CD-R	Solo una vez	Sí	No
CD-RW	Muchas veces (tras borrarlo)	Sí	Sí

NOTA

Cuando utilice CD-RW preformateados comercialmente, realice en primer lugar una operación de borrado, como le describimos en la página 159.

Creación de un CD audio

Esta sección le explica la forma de crear un CD de audio utilizando como material fuente un proyecto terminado.

Creación de un CD audio por proyecto

Puede elegir un proyecto y grabar el contenido de su pista master en un CD-R/CD-RW. Cuando cree un CD de audio por proyecto, puede elegir como material fuente cualquier toma V que quiera de la pista master.

1. Introduzca un CD-R/RW en la unidad CD-R/RW interna.

Para grabar datos audio, utilice un CD-R/RW virgen o un CD-RW que haya sido totalmente borrado.

Incluso aunque el disco contenga datos, podrá seguir añadiéndole más datos mientras no lo finalice.

2. Elija el proyecto que vaya a utilizar como fuente de grabación.

NOTA

Antes de empezar con este procedimiento, utilice la función de retoque en la toma V para eliminar las partes en blanco del principio y el final (→ p. 52).

3. En la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de control.

Aparecerá el menú CD-R/RW que le permite realizar distintas funciones de disco.

```
CD-R/RW
AUDIO CD
```

4. Compruebe que aparezca en la pantalla la indicación “CD-R/RW AUDIO CD” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla.

```
AUDIO CD
BURN CD
```

5. Compruebe que aparezca en la pantalla la indicación “AUDIO CD BURN CD” y pulse la tecla [ENTER].

La indicación “BURN CD TIME” aparecerá junto con la duración de la pista master (toma V) que esté seleccionada entonces para su grabación.

Si quiere escuchar el contenido de la toma V, pulse la tecla PLAY [▶].

```
BURN CD
TIME
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
0 327320
```

↑
Duracion pista master

AVISO

Cuando pulse la tecla de cursor abajo, en la segunda línea de la pantalla aparecerá la indicación “REMAIN” y en el contador aparecerá el tiempo de grabación disponible en el disco CD-R/RW introducido. Pulse la tecla de cursor arriba para volver a la indicación anterior.

6. Si quiere cambiar de toma V utilizada como material fuente, pulse la tecla [EDIT].

En cuanto pulse la tecla aparecerá la siguiente pantalla:

```
TAKE SEL
MASTER 1 TR M- 1
```

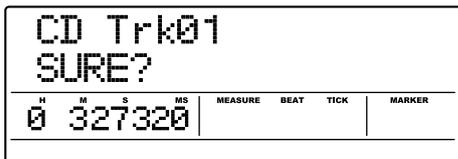
NOTA

No podrá escoger tomas V no grabadas de la pista master.

Gire el dial para elegir la toma V. Para volver a la situación del paso 5, pulse la tecla [EXIT]. Si es necesario, escuche la toma V para comprobar que ha elegido la toma correcta.

7. Pulse dos veces la tecla [ENTER].

Cuando pulse la tecla la primera vez, aparecerá la indicación “CD Trkxx WRITE?”, y cuando la pulse por segunda vez, esta indicación será sustituida por “CD Trkxx SURE?” (donde xx es el número de pista). Cuando añada datos a un disco CD-R/RW, esta indicación le permitirá comprobar qué pista del proyecto va a grabar.



8. Para que se ejecute el proceso de grabación, pulse de nuevo [ENTER].

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

Durante el proceso de grabación, aparecerá en pantalla la indicación “wait...”. El contador le indicará el progreso de la grabación. Cuando haya terminado este proceso, aparecerá en pantalla la indicación “CD Trkxx COMPLETE” (donde xx es el número de pista).

9. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Si quiere añadir más datos audio al disco, repita los pasos 2 – 8.

AVISO

- Cuando utilice este método, en el disco se introducirá automáticamente un espacio en blanco de dos segundos entre las pistas.
- Mientras el disco no haya sido finalizado, el disco CD-R/RW no podrá ser reproducido en un reproductor normal de CDs. (Para consultar cómo reproducir un CD-R/RW no finalizado en el MRS-1608, vea la página 157).

Creación de un CD audio por álbum

Este método implica crear una lista para el CD audio (llamado “álbum”) que contiene información acerca de distintos proyectos grabados en el disco duro. El disco CD-R/CD-RW será grabado después en una sola operación. Con este método, el disco es finalizado de forma automática.

En la grabación por álbum, se utilizará como material fuente la última toma V elegida de la pista master de cada proyecto.

Hay dos métodos para hacer la grabación por álbum:

● Pista a pista (TAO)

La pista master de cada proyecto elegida para el álbum es grabada en una operación independiente. Cuando reproduzca en un reproductor de CD un disco CD-R grabado por el método pista a pista, habrá una pausa de 2 segundos entre las pistas.

● Disco de una sola vez (DAO)

Las pistas master de todos los proyectos elegidos para el álbum se graban en una única operación. Cuando reproduzca en un reproductor de CD un disco CD-R grabado por el DAO, no habrá pausas entre las pistas. Si es necesario, puede usar marcas colocadas en el proyecto como información de subcódigo PQ (que especifican la posición de inicio/parada de pista y otros elementos).

AVISO

Puede incluir en el álbum información de listas de reproducción creadas a partir de la función de reproducción de secuencia (→ p. 156).

NOTA

Antes de empezar el procedimiento que le describimos a continuación, utilice la función de retoque en las tomas V utilizadas como material fuente.

1. Introduzca un CD-R/RW en la unidad CD-R/RW interna.

Utilice un CD-R/RW virgen o un CD-RW que haya sido totalmente borrado.

2. Compruebe que estén seleccionadas las tomas V correctas para las pistas master de los proyectos que vaya a grabar.

3. En la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de control.

Aparecerá el menú CD-R/RW .

4. Compruebe que en pantalla aparezca la indicación “CD-R/RW AUDIO CD” y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

```
AUDIO CD
BURN CD
```

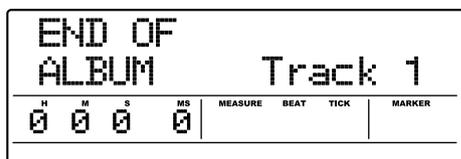
5. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “AUDIO CD ALBUM” y pulse [ENTER] .

Ahora podrá elegir el método de grabación:

```
ALBUM
BurnType  DAO
```

- 6.** Gire el dial para elegir “DAO” (disco de una sola vez) o “TAO” (pista por pista) y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la pantalla que le permite registrar los proyectos para el álbum.



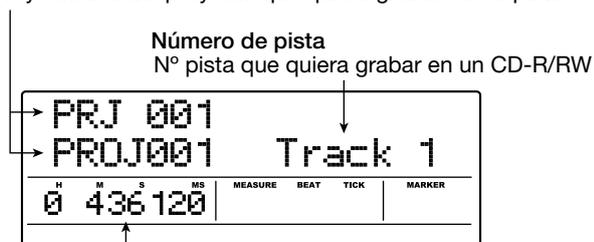
El mensaje “END OF ALBUM” le indica el final de la lista de proyectos del álbum. Cuando cargue por primera vez la pantalla del álbum, dado que no habrá ningún proyecto registrado, aparecerá la indicación “END OF ALBUM”.

- 7.** Gire el dial para elegir el proyecto que vaya a utilizar como pista 1 de ese álbum.

La indicación “END OF ALBUM” se desplazará hasta la siguiente pista (pista 2 en este ejemplo) y aparecerá esta pantalla:

Nº proyecto/Nombre proyecto

Nº y nombre del proyecto que quiera grabar como pista



Duración de la toma

Longitud de la toma V elegida como pista master de proyecto, en horas (H), minutos (M), segundos (S), y milisegundos (MS)

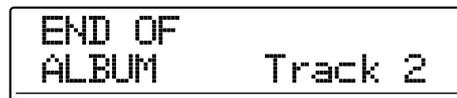
Si quiere reproducir la pista master del proyecto que aparece entonces en pantalla, pulse la tecla PLAY [▶].

NOTA

- No podrá elegir como material fuente los proyectos con una pista master en la que esté seleccionada una toma V no grabada. Asegúrese que ha elegido la toma V que quiera utilizar.
- Si ha borrado los datos de la pista master para los proyectos incluidos en el álbum, el álbum volverá a estar en blanco.

- 8.** Cuando haya elegido el proyecto para la pista 1, utilice la tecla de cursor derecho para desplazarse hasta la pista 2.

Aparecerá la siguiente pantalla:



- 9.** Gire el dial para elegir el proyecto que quiera utilizar como pista 2 del álbum.

- 10.** Del mismo modo, elija los proyectos para la pista 3 y siguientes.

El máximo número de pistas disponibles es 99, suponiendo que haya suficiente espacio libre en el disco.

AVISO

Cuando pulse la tecla de cursor abajo, en la segunda línea de la pantalla aparecerá la indicación “REMAIN” y en el contador verá el tiempo de grabación disponible en el disco CD-R/RW introducido. Pulse la tecla de cursor arriba para volver a la indicación anterior.

● Para cambiar de proyectos en un álbum

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el número de la pista en la que quiera cambiar el proyecto y use el dial para elegir otro.

● Para insertar proyectos en un álbum

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el número de la pista en la que quiera insertar un proyecto. Pulse la tecla [INSERT/COPY] de la sección rítmica. En pantalla aparecerá la indicación “INSERT?”. Utilice el dial para elegir otro proyecto y pulse la tecla [ENTER]. (Se volverán a numerar las pistas posteriores).

● Para borrar un proyecto de un álbum

Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el número de la pista que quiera borrar. Pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección rítmica. En pantalla aparecerá la indicación “DELETE SURE?”. Para borrar el proyecto del álbum, pulse la tecla [ENTER]. (Se volverán a numerar las pistas posteriores.)

● Para borrar todos los proyectos de un álbum

En la pantalla del álbum, pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección rítmica y después pulse el botón de cursor abajo. En pantalla aparecerá la indicación “ALL DEL SURE?”. Para borrar todos los proyectos del álbum, pulse la tecla [ENTER].

● **Para cambiar de toma V para la pista master**
Pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal. Cargue el proyecto en el que quiera cambiar de toma V y elija la toma V para la pista master. Vuelva después a la pantalla de álbum.

11. Cuando haya grabado todos los proyectos que quiera en el álbum, pulse dos veces la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

```

ALBUM
SURE?

```

AVISO

Si pulsa de nuevo la tecla [ENTER], en pantalla aparecerá la indicación “xx Tracks BURN?” (donde xx es el número de pistas) . Desde esta pantalla puede comprobar el número total de pistas que serán grabadas.

12. Para que se ejecute la grabación, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Si pulsa [EXIT] en vez de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

Durante el proceso de grabación, aparecerá en pantalla la indicación “wait...”. El contador le indicará el progreso de la operación.

Cuando haya terminado el proceso de grabación, el disco será expulsado automáticamente y aparecerá en pantalla el mensaje “ALBUM NEXT?”. Si quiere grabar otro disco con el mismo contenido, introduzca un CD-R/RW virgen o un CD-RW que haya sido totalmente borrado y pulse la tecla [ENTER]. Para terminar el proceso, pulse la tecla [EXIT].

13. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Uso de la función de marcador para separar pistas

Cuando cree un CD de audio utilizando el método DAO, puede utilizar la función de marcador incluida en el proyecto para generar información de subcódigo PQ (que especifica la posición de inicio/parada de pista y otros elementos) para dividir un proyecto en varias pistas. Puede activar o desactivar para cada proyecto la separación de pistas basada en marcadores. Por ejemplo, cuando un proyecto contenga varias canciones que fueron grabadas en directo, puede introducir una marca al principio de cada una de estas canciones para que éstas sean grabadas en el CD como pistas diferentes. Esto le facilitará la búsqueda o salto entre pistas.

NOTA

Para utilizar la función de separación de pistas basada en marcadores, debe introducir como mínimo dos marcas (incluyendo la marca 00 de inicio del proyecto).

1. Cargue el proyecto que quiera dividir en varias pistas y ajuste las marcas en los puntos en los que deban ser divididas las pistas.

La función de división de pistas basada en marcadores solo puede ser activada o desactivada para todo el proyecto. Borre de antemano cualquier marca que sea innecesaria.

2. Ejecute los pasos 1 – 6 del apartado “Creación de un CD audio por álbum”, elija el método de grabación de disco de una sola vez (DAO) y haga que aparezca la pantalla de álbum.

```

END OF
ALBUM      Track 1
-----
  H  M  S  MS  MEASURE  BEAT  TICK  MARKER
  0  0  0  0

```

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho y gire el dial para registrar proyectos para el álbum.

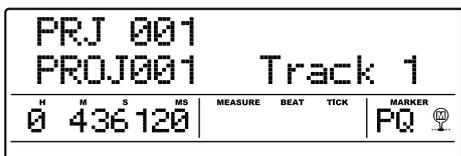
4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir el proyecto que quiera dividir en varias pistas.

5. Pulse la tecla [MARK] de la sección de control.

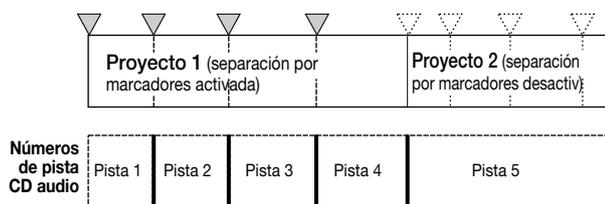
Las marcas incluidas en este proyecto se utilizarán como subcódigos PQ. En el campo MARKER de la pantalla

aparecerá la indicación “PQ” y un icono de marca. El pulsar la tecla [MARK] le permitirá volver a la situación previa. Mientras esté en la pantalla de álbum podrá realizar la selección de activación/desactivación de marcador en cualquier momento.

Si está activada la función de marcador para el proyecto registrado como pista 1 del CD de audio, aparecerá la siguiente pantalla:



Cuando divida un proyecto, aumentará el número de pistas del álbum y se renumerarán las pistas correspondientes a los proyectos posteriores. Por ejemplo si ha introducido cuatro marcas para el proyecto, las pistas del CD de audio se distribuirán de la siguiente forma:



Los pasos posteriores para crear el CD audio son los que le hemos descrito en el apartado anterior.

NOTA

- Si las pistas no se separan tal y como esperaba, pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal y compruebe si ha creado correctamente la información de marcador para el proyecto.
- Si las marcas están demasiado juntas, en pantalla aparecerá la indicación “ERROR Track is Short” y no podrá activar para ese proyecto la separación basada en marcadores.
- El máximo número de pistas por álbum es 99. Si intenta activar para un proyecto la separación basada en marcadores y eso da lugar a que el número de pistas sea superior a 99, en pantalla aparecerá la indicación “ERROR Too Many Track” y no podrá activar esa separación basada en marcadores.

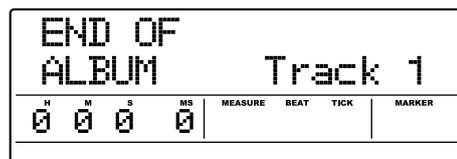
Inclusión de una lista de reproducción en un álbum

El MRS-1608 le permite registrar las pistas master de varios proyectos en una lista (lista de reproducción) para su reproducción continua en una determinada secuencia (→ p. 177). Es posible incluir información de lista de reproducción cuando cree un CD de audio por álbum.

AVISO

Puede crear hasta diez listas de reproducción, pero solo puede incluir una en cada álbum.

1. Ejecute los pasos 1 – 6 del apartado apartado “Creación de un CD audio por álbum y haga que aparezca la pantalla de álbum.



2. Pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá la pantalla que le mostramos a continuación. En ella puede elegir la lista de reproducción (1 – 10) que quiera incluir en el álbum.



Nº lista reproducción

3. Gire el dial para elegir la lista de reproducción y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “IMPORT SURE?”.



4. Para importar la información de la lista de reproducción, pulse la tecla [ENTER].

Se ejecutará el proceso y volverá a aparecer la pantalla de álbum.

AVISO

Después de importar la información relativa a la lista de reproducción, podrá editar el álbum de la forma habitual.

Reproducción de un CD de audio

Para reproducir un CD audio introducido en la unidad CD-R/CD-RW, siga los pasos que le indicamos a continuación. También puede utilizar este método para escuchar un CD-R/CD-RW que no haya sido finalizado todavía.

NOTA

- Un CD-R/CD-RW que no haya sido finalizado solo podrá ser reproducido por este método.
- Los CDs de modo de mezcla o protegidos contra copia no pueden ser reproducidos.

1. Introduzca un CD audio en la unidad CD-R/RW.

2. En la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de control.

Aparecerá el menú de CD-R/RW.

3. Compruebe que aparezca en pantalla la indicación "CD-R/RW AUDIO CD" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

```
AUDIO CD
BURN CD
```

4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "AUDIO CD PLAYER" y pulse la tecla [ENTER].

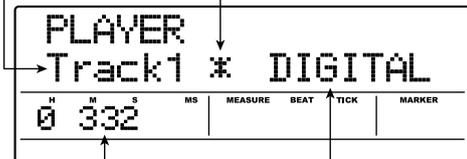
Aparecerá la pantalla del reproductor de CD para la reproducción de CD audio. La segunda línea de la pantalla le indica el número de pista y el método de reproducción para el CD audio introducido. Si ha introducido un disco no finalizado, aparecerá un símbolo de asterisco "*" .

Nº pista

Le muestra el número de la pista elegida entonces en el CD audio.

Estado de finalización

Cuando aparezca aquí el símbolo *, habrá introducido un CD-R/RW no finalizado.



Posición activa de pista

Le indica la posición activa de la pista en horas (H), minutos (M), y segundos (S).

Método de reproducción

Le indica el método de reproducción de CD audio elegido entonces: DIGITAL o ANALOG

5. Utilice las teclas REW [◀] y FF [▶] de la sección de transporte para elegir la pista que quiera reproducir.

La tecla FF [▶] elige la siguiente pista y la tecla REW [◀] la pista anterior.

6. Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir el método de reproducción para el CD audio.

Puede elegir entre estos dos métodos:

● DIGITAL (reproducción digital)

La señal audio digital del CD es leída por el MRS-1608 en el dominio digital y pasa a estar disponible como una señal audio en las tomas MASTER OUTPUT del panel trasero, en los conectores DIGITAL OUTPUT y en la toma MASTER PHONES del panel frontal. (valor por defecto). Puede ajustar el volumen de reproducción del CD utilizando el fader [MASTER].

● ANALOG (reproducción analógica)

La señal audio del CD es reproducida a través de las salidas de auriculares de la unidad CD-R/RW. Ajuste el volumen con el control de volumen de la unidad.

7. Para empezar a reproducir el CD audio, pulse la tecla PLAY [▶].

Empezará la reproducción de las pistas elegidas. Cuando haya terminado la reproducción de una pista, comenzará la reproducción de la siguiente. Durante la reproducción de un CD audio, estarán desactivados todos los faders salvo el fader [MASTER] y también lo estarán el ecualizador, reverb, chorus/retardo y los ajustes de panorama.

- 8. Para la elección de pistas y para controlar el modo de parada/pausa de la reproducción, utilice las teclas de la sección de transporte.**

● **Tecla PLAY [▶]**

Hace que comience la reproducción de las pistas elegidas. Si pulsa esta tecla durante la reproducción, ajustará el sistema al 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 siguiente pista.

● **Tecla REW [◀◀]**

Detiene la reproducción y el sistema salta al principio de la pista anterior.

- 9. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].**

Finalización de un CD-R/RW

La “finalización” de un CD-R/RW en el que haya grabado datos audio hace referencia al proceso de convertirlo en un CD audio acabado. Cuando un CD-R haya sido finalizado, podrá ser reproducido en un reproductor normal de CDs. (Un CD-RW normalmente no podrá ser reproducido por un reproductor normal de CDs, ni siquiera aunque haya sido finalizado). Después de finalizar un disco, no podrá añadirle más pistas.

- 1. Introduzca el disco que quiera finalizar en la unidad CD-R/RW.**
- 2. En la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de control.**
Aparecerá el menú de CD-R/RW .
- 3. Compruebe que aparezca en pantalla la indicación “CD-R/RW AUDIO CD” y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá la siguiente pantalla:

```
AUDIO CD
BURN CD
```

- 4. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “AUDIO CD FINALIZE” y pulse la tecla [ENTER].**

Aparecerá en pantalla el número total de pistas que hay en el CD-R/RW. El contador le indicará el tiempo total de reproducción de todas las pistas del disco (incluyendo pausas) en horas (H), minutos (M) y segundos (S).



- 5. Pulse la tecla [ENTER] .**

En pantalla aparecerá la indicación “FINALIZE SURE?”.

- 6.** Para que se ejecute el proceso de finalización, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Empezará el proceso de finalización. Cuando termine, en pantalla aparecerá el mensaje "FINALIZE COMPLETE".

- 7.** Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

AVISO

Puede volver a dejar un disco CD-RW en blanco tras su finalización borrando todos sus datos.

Borrado de un CD-RW

Puede borrar toda la información contenida en un disco CD-RW (datos audio o datos de copia de seguridad), consiguiendo un disco en blanco.

- 1.** Introduzca el disco en la unidad CD-R/RW.
- 2.** En la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de control.
Aparecerá el menú de CD-R/RW .
- 3.** Compruebe que aparezca en pantalla la indicación "CD-R/RW AUDIO CD" y pulse la tecla [ENTER].

AVISO

- También es posible borrar un disco CD-RW desde el menú de copia de seguridad (vea pág. 161). Una vez que haga que en pantalla aparezca la indicación "BACKUP CDRW ERS" y pulse la tecla [ENTER, podrá borrar el disco de la misma forma que le describimos abajo.

- 4.** Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación "AUDIO CD CDRW ERS" y pulse [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

```
CDRW ERS
NORMAL
```

- 5.** Utilice las teclas de cursor arriba/abajo para elegir uno de los posibles métodos de borrado de CD-RW.

● NORMAL (valor por defecto)

Se borra la información contenida en todas las zonas del disco. Este método dura más tiempo que la operación de borrado QUICK, pero con este método los contenidos del disco son borrados de una forma fiable. Le recomendamos que utilice este método. (El tiempo máximo requerido es de 74 minutos para un disco de 650 MB y de 80 minutos para uno de 700 MB)

● QUICK

Solo se borra la información de pista en el disco CD-RW. Requiere menos tiempo que el método de borrado NORMAL.

6. Pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “CDRW ERS SURE?”.

7. Para que se ejecute el proceso de borrado, pulse de nuevo la tecla [ENTER] .

Empezará el proceso de borrado. Cuando acabe, aparecerá el mensaje “CDRW ERS COMPLETE”.

Si pulsa [EXIT] en vez de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

8. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Carga de un CD de audio en un proyecto

El MRS-1608 puede leer datos de un CD audio introducido en la unidad CD-R/RW y puede grabar esos datos en cualquier pista/toma V de la grabadora interna. Los datos pueden ser reproducidos y editados del mismo modo que los datos del resto de pistas. Esto resulta útil por ejemplo para utilizar frases de batería o de guitarra desde un CD de muestreo.

Los datos solo pueden ser leídos como pistas completas de un CD audio. No es posible especificar un rango. Si quiere utilizar solo parte de una pista, realice el retoque de las partes no deseadas después de cargar los datos (→ p.52).

NOTA

- Los datos audio se graban en la toma V elegida entonces de la pista de destino. Si es necesario, escoja de antemano la toma V adecuada .
- El material sujeto a derechos de autor (CD, discos, cintas, vídeos, emisiones de radio, etc.) está protegido por las leyes del copyright.
- Los CDs de modo de mezcla o protegidos contra copia no pueden ser cargados

1. Introduzca en la unidad CD-R/RW el disco desde el que quiera cargar datos audio.**2. Ejecute los pasos 2 - 5 del apartado “Reproducción de un CD de audio” (→ p. 157) para hacer que aparezca la pantalla del reproductor de CD y elija la pista que quiera del CD.****3. Pulse la tecla REC [●].**

Aparecerá la pantalla mostrada a continuación, que le permite elegir el destino para los datos audio.

```

READ DST
TR 1/2

```

4. Utilice las teclas de estado o gire el dial para elegir la pista para grabar los datos.

Solo puede elegir parejas de pistas mono formadas por una pista impar y otra par (1/2, 3/4, 5/6, 7/8), pistas stereo (9/10 – 15/16) o la pista master (MASTER).

5. Pulse la tecla [ENTER] .

Habrá elegido el destino de la grabación y en pantalla aparecerá la indicación “READ CD SURE?”. Cuando la pista ya contenga datos, aparecerá el mensaje “OverWrt?”. Esto le indicará que los datos existentes serán sobregabados cuando ejecute la operación.

6. Para que se lleve a cabo el proceso de lectura, pulse de nuevo la tecla [ENTER].

Empezará la carga de datos desde el CD audio. Cuando haya terminado este proceso, la unidad volverá a la pantalla del reproductor de CD.

Si pulsa la tecla [EXIT] en vez de [ENTER], anulará la operación y retrocederá un paso cada vez.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .


```
CHANGE
DISC002
```

Cuando aparezca el mensaje anterior, introduzca el siguiente CD-R/RW y pulse la tecla [ENTER]. Continuará realizándose el volcado. Si son necesarios más de dos discos, repita los pasos anteriores.

NOTA

Cuando un volcado abarque varios discos, para realizar una operación de restauración deberá introducir los discos en el mismo orden. Asegúrese de anotar el número del disco en su correspondiente caja y en el propio disco.

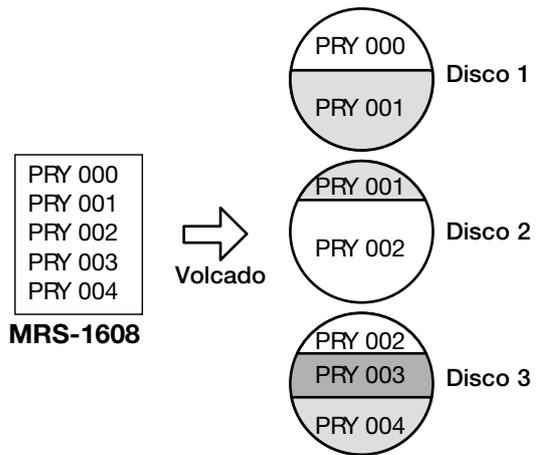
AVISO

Cuando el disco sea expulsado, puede abortar la operación de volcado. Para ello, pulse la tecla [EXIT] mientras aparece en pantalla la indicación “CHANGE DISCxxx” (donde xxx es el número de disco) . El mensaje que aparecerá ahora en la pantalla será el siguiente: “SAVE CANCEL?”. Pulse la tecla [ENTER] para que termine el proceso.

10. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Grabación de todos los proyectos en CD-R/RW

Puede grabar todos los proyectos del disco duro en CD-R/RW para hacer una copia de seguridad de los mismos. Si el tamaño total de todos los proyectos es superior a la capacidad de un disco CD-R/RW, la copia de seguridad abarcará varios volúmenes; los proyectos con los números más bajos se grabarán en los discos con los números más bajos.



NOTA

Incluso aunque haya hecho la copia de seguridad de todos los proyectos en una única operación, deberá realizar la restauración por proyectos individuales.

1. Introduzca un disco CD-R/RW en la unidad CD-R/RW.

Para realizar una copia de seguridad de los proyectos, utilice un disco CD-R/RW virgen o un disco CD-RW que haya borrado totalmente.

2. En la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de control.

Aparecerá el menú de CD-R/RW.

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “CD-R/RW BACKUP” y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “BACKUP SAVE”.

4. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para que aparezca en pantalla la indicación “BACKUP ALL SAVE” y pulse [ENTER].

En pantalla podrá ver el espacio que será necesario para hacer una copia de seguridad de todos los proyectos expresado en MB (megabytes).

```
SIZE
1137MB
```

5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la siguiente pantalla:

```
ALL SAVE
SURE?
```

6. Para ejecutar el volcado, pulse [ENTER] y para cancelar la operación, pulse [EXIT] .

Cuando pulse la tecla [ENTER], empezará a realizarse la copia de seguridad comenzando por el proyecto con el número más bajo. En pantalla aparecerá el número del disco, el número del proyecto y la indicación "BURNING".

Numero de disco

```
DISC001
BURNING PRJ 004
```

Proyecto que se esta grabando entonces

Cuando haya terminado de realizarse el volcado, en pantalla aparecerá la indicación "ALL SAVE COMPLETE". Si el tamaño de la copia de seguridad es superior a la capacidad de un disco CD-R/RW, el disco será expulsado después de que se llene y aparecerá la siguiente pantalla:

```
CHANGE
DISC002 PRJ 005
```

Nº del proyecto que solo ha sido copiado en parte

El número que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla le indica hasta qué proyecto se ha grabado en ese disco. Introduzca un nuevo disco CD-R/RW y pulse la tecla [ENTER]. Continuará realizándose el volcado. Si se necesitan más de dos discos, repita los pasos anteriores.

NOTA

Cuando una copia de seguridad completa abarque varios discos, para restaurar un único proyecto primero tendrá que introducir los discos en los que lo haya grabado. Asegúrese de anotar el número del disco en su correspondiente caja y en el propio disco.

AVISO

Cuando el disco sea expulsado, también puede abortar la operación de volcado. Para ello, pulse la tecla [EXIT] mientras aparece en pantalla la indicación "CHANGE DISCxxx" (donde xxx es el número del disco). El mensaje que aparecerá ahora en la pantalla será el siguiente: "ALL SAVE CANCEL?". Pulse la tecla [ENTER] para que termine el proceso.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT] .

Carga de un proyecto desde un disco CD-R/RW

Para restaurar un proyecto grabado en un CD-R/RW en el disco duro del MRS-1608, haga lo siguiente:

NOTA

Incluso aunque haya hecho la copia de seguridad de todos los proyectos en una única operación, deberá realizar la restauración por proyectos individuales.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [CD-R/RW] de la sección de control.

Aparecerá el menú de CD-R/RW.

2. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación "CD-R/RW BACKUP" y pulse la tecla [ENTER] .

Aparecerá en pantalla el mensaje "BACKUP SAVE".

3. Utilice las teclas de cursor izquierdo/ derecho para que aparezca en pantalla la indicación "BACKUP LOAD" y pulse la tecla [ENTER].

Se abrirá la bandeja de la unidad CD-R/RW y aparecerá la siguiente pantalla:

```
LOAD
InsDisc1
```

4. Introduzca el CD-R o CD-RW en el que esté grabado el proyecto.

Introduzca el disco correcto.

- Si ha volcado el proyecto como un único proyecto Introduzca el disco número 1.

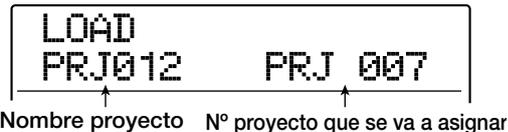
- Si ha volcado el proyecto como parte de una copia de seguridad global de todos los proyectos Introduzca el disco en el que esté grabado el proyecto. (Si hay varios discos, introduzca el primer disco que contenga datos del proyecto).

NOTA

Si la copia de seguridad del proyecto abarca varios discos, asegúrese de introducir primero el primer disco que contenga datos del proyecto. Si introduce otro disco, los datos del proyecto no serán leídos correctamente.

5. Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el nombre del proyecto en el disco y el número asignado a ese proyecto.



AVISO

Durante la restauración en el MRS-1608, al proyecto se le asignará automáticamente un número de proyecto vacío. Si ya existe en el disco duro un proyecto con el mismo nombre, dicho proyecto no será sobregabado.

6. Para ver el nombre del directorio desde el que será leído el proyecto, pulse el botón de cursor abajo.

En la segunda línea de la pantalla aparecerá el nombre del directorio. Pulse la tecla de cursor arriba para restaurar la pantalla original.

7. Gire el dial para elegir el proyecto a cargar y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación "LOAD SURE?".

8. Para que se ejecute la operación de carga, pulse la tecla [ENTER] y para anularla, pulse [EXIT].

Cuando pulse la tecla [ENTER], aparecerá la indicación "Wait...". Cuando haya terminado de realizarse esta operación, en pantalla aparecerá la indicación "LOAD COMPLETE" y el disco CD-R/RW será expulsado.

Si la copia de seguridad abarca varios discos, el CD-R/RW será expulsado automáticamente en cuanto hayan sido cargados los datos y aparecerá la siguiente pantalla:



Cuando aparezca en pantalla el mensaje anterior, introduzca el siguiente CD-R/RW y pulse [ENTER]. Continuará realizándose la operación de carga. Repita los pasos anteriores las veces que sean necesarias hasta que haya sido leído el último disco del proyecto.

NOTA

Si la copia de seguridad del proyecto abarca varios discos, asegúrese de introducir los discos en el orden correcto. De lo contrario los datos del proyecto no se leerán correctamente.

AVISO

También puede abortar la operación de carga cuando el disco sea expulsado. Para ello, pulse la tecla [EXIT] mientras aparece en pantalla la indicación "CHANGE DISCxxx" (donde xxx es el número de disco). El mensaje que aparecerá ahora en la pantalla será el siguiente: "LOAD CANCEL?". Pulse la tecla [ENTER] para que termine el proceso.

9. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Referencia [Proyectos]

Esta sección le describe cómo realizar operaciones con proyectos completos.

Acerca de los proyectos

En el MRS-1608, los datos necesarios para reproducir una canción que haya creado son gestionados en unidades denominadas “proyectos”. Cuando cargue proyectos desde el disco duro, siempre puede restaurar la información que contenía el proyecto cuando lo grabó. Un proyecto contiene la siguiente información.

- Datos audio grabados en tomas V 1 – 10 de pistas 1 – 16 y de la pista master
- Números de tomas V elegidas en cada pista
- Ajustes de la sección de mezclador
- Ajustes almacenados en las escenas 0 – 99
- Ajustes de activación/desactivación de parámetros de escena
- Número y ajustes de programas activos para los efectos de inserción y envío/retorno
- Patrones rítmicos
- Canciones rítmicas
- Número de programa de bajo/kit de batería activo en ese momento para la pista de batería/bajo
- Programas de muestreo para el parche de muestreo
- Muestreos usados por los programas de sampler
- Datos audio de la parrilla de frases musicales
- Contenido de la lista de reproducción
- Otros ficheros necesarios

NOTA

En el MRS-1608, las operaciones de grabación / reproducción pueden ser solo realizadas en el proyecto activo. No es posible realizar funciones para varios proyectos a la vez.

Operaciones de proyectos

Esta sección le explica operaciones como la carga o la grabación de un proyecto. El procedimiento es el mismo para la mayoría de las operaciones de proyecto. El proceso básico es el siguiente.

Procedimiento básico

1. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT].

En la pantalla aparecerá el menú de proyectos que le permitirá elegir la operación de proyecto que quiera.



PROJECT
SELECT

AVISO

Cuando pulse la tecla [PROJECT], el proyecto activo será grabado de forma automática en el disco duro.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir una de las operaciones siguientes.

● PROJECT SELECT

Carga desde el disco duro interno un proyecto que haya sido almacenado previamente.

● PROJECT NEW

Crea un nuevo proyecto.

● PROJECT SIZE

Muestra el tamaño del proyecto que está cargado.

● PROJECT COPY

Duplica un proyecto concreto en el disco duro.

● PROJECT ERASE

Elimina del disco duro un proyecto específico.

● PROJECT NAME

Edita el nombre del proyecto cargado.

● PROJECT PROTECT

Cambia entre on y off el estado de protección del proyecto que está cargado en ese momento.

● PROJECT SEQ PLAY

Reproduce de forma continua las pistas master de varios proyectos grabados en el disco duro (→ p. 177).

3. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la operación que haya elegido (o cambiar su valor).

Para más detalles sobre estas operaciones, consulte las secciones siguientes.

4. Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Dependiendo de lo que haya elegido en el paso 2, es posible que la pantalla principal se active automáticamente.

Carga de un proyecto

Puede elegir un proyecto que esté almacenado en el disco duro para cargarlo.

1. Realice los pasos 1 – 2 de “Procedimiento básico” para hacer que en pantalla aparezca la indicación “PROJECT SELECT”. Pulse después [ENTER].

En la pantalla aparecerá entonces el nombre y número del proyecto a cargar.



2. Gire el dial para elegir el proyecto que quiera.

3. Pulse la tecla [ENTER] para cargar el proyecto.

Cuando la carga haya terminado, la unidad volverá a la pantalla principal. Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de [ENTER] cancelará la operación de carga y irá hacia atrás un paso por cada pulsación.

AVISO

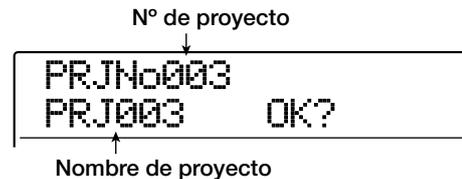
Cuando encienda el MRS-1608 se cargará automáticamente el último proyecto en el que haya estado trabajando.

Creación de un nuevo proyecto

Esta operación crea un proyecto nuevo.

1. Realice los pasos 1 – 2 de “Procedimiento básico” para hacer que en pantalla aparezca la indicación “PROJECT NEW” y pulse después la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá el proyecto a ser creado.



El número del proyecto que va a ser creado se asignará automáticamente, eligiendo el número de proyecto vacío más bajo, y se asignará también un nombre por defecto “PRJxxx” (donde xxx será el número de proyecto).

El primer carácter del nombre del proyecto comenzará a parpadear. Esto indicará que puede cambiar el nombre del proyecto.

2. Si quiere, edite el nombre del proyecto.

Para editar el nombre, utilice las teclas de cursor izquierdo/derecho para desplazar la posición parpadeante hasta el carácter que quiera modificar y gire el dial para elegir un carácter. También podrá editar el nombre del proyecto más tarde (→ p. 168).

3. Pulse [ENTER] para crear el proyecto.

Una vez que haya sido creado el nuevo proyecto, se cargará automáticamente y la unidad volverá a la pantalla principal. Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de [ENTER] cancelará la operación de creación e irá hacia atrás un paso por cada pulsación.

AVISO

Si la grabadora está detenida y en la LCD está la pantalla principal, puede cargar la pantalla del paso 1 simplemente pulsando la tecla [NEW PROJECT].

Borrado de un proyecto

Esta operación borra del disco duro el proyecto elegido.

1. Realice los pasos 1 – 2 de “Procedimiento básico” para hacer que en pantalla aparezca la indicación “PROJECT ERASE” y pulse después la tecla [ENTER].

```
PRJ ERS
PRJ004   PRJ 004
```

↑ ↑
Nombre de proyecto N° de proyecto

2. Gire el dial para elegir el proyecto a borrar y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá el mensaje “PRJ ERS SURE?”.

3. Pulse [ENTER] para borrar el proyecto.

Cuando el proceso de borrado haya finalizado, pulse la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

NOTA

- Una vez que haya borrado un proyecto no podrá recuperarlo. Utilice por tanto esta función con cuidado.
- Un proyecto en el que la opción de protección esté en ON no puede ser borrado. Ajuste la protección a OFF y repita el proceso si quiere borrarlo.
- Si borra un proyecto que estaba como activo en ese momento, en cuanto el proceso de borrado haya terminado se cargará automáticamente el proyecto con número más bajo.

Edición del nombre de proyecto

Esta operación le permite editar el nombre del proyecto que esté cargado en ese momento.

1. Realice los pasos 1 – 2 de “Procedimiento básico” para hacer que en pantalla aparezca la indicación “PROJECT NAME” y pulse la tecla [ENTER].

En la pantalla podrá ver el nombre del proyecto activo.

```
PRJ NAME
PRJ003
```

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para desplazar la sección parpadeante hasta el carácter que quiera cambiar y gire el dial para elegir el nuevo carácter.

Si quiere más información acerca de los distintos caracteres disponibles, consulte la página 36.

Para volver a la página principal después de editar el nombre, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Protección de un proyecto

Esta operación le permite proteger contra la grabación el proyecto cargado en ese momento, lo que impedirá que pueda editarlo o grabarlo. Cuando esta protección esté en ON, no podrá realizar las operaciones siguientes.

- Borrado de un proyecto
- Edición o grabación en la grabadora
- Cambio de la toma V
- Edición de un programa (incluyendo el cambio de estado on/off de módulo)
- Grabación o edición de un patrón o canción rítmica
- Almacenamiento/borrado de escenas, ajuste de marcadores, etc.
- Creación de un bucle de frase musical
- Creación de datos de muestreo para la función de parche de muestreo

- 1. Realice los pasos 1 – 2 de “Procedimiento básico” para hacer que en pantalla aparezca la indicación “PROJECT PROTECT”. Pulse después [ENTER].**

Aparecerá la pantalla en la que podrá ajustar el estado de protección ON/OFF.

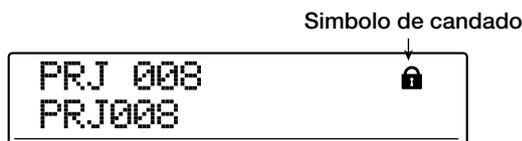
```
PRJ PRT
OFF
```

- 2. Gire el dial para elegir el valor ON (protección activada) u OFF (protección desactivada).**

Cuando cargue un proyecto que tenga la protección activada a ON, en la esquina superior derecha de la pantalla aparecerá un símbolo de candado.

Símbolo de candado

```
PRJ 008
PRJ008
```



Los cambios en el estado de protección se activan de forma inmediata. Para volver a la pantalla principal después de realizar el ajuste que quiera, pulse varias veces la tecla [EXIT].

NOTA

Los proyectos que no tengan la protección activa serán grabados de forma automática cuando apague la unidad o cuando cargue otro proyecto. Si ha terminado una canción, le recomendamos que active su protección a ON. Esto le evitará posibles modificaciones accidentales provocadas por operaciones que realice después de acabar la canción.

Referencia [MIDI]

Esta sección explica los ajustes y funciones del MRS-1608 relacionados con el sistema MIDI.

Acerca del MIDI

El sistema MIDI (acrónimo inglés de “interconexión digital de instrumentos musicales”) es un standard que permite intercambiar mensajes tales como los datos de interpretación (llamados de forma colectiva “mensajes MIDI”) entre distintos tipos de unidades como instrumentos musicales electrónicos y ordenadores.

El MRS-1608 acepta el sistema MIDI y está equipado con los dos conectores MIDI siguientes.



MIDI OUT

MIDI IN

- **Conector MIDI IN**

Sirve para la recepción de mensajes MIDI enviados desde un dispositivo MIDI exterior. Este conector se usa principalmente para recibir mensajes de nota desde una unidad MIDI externa para reproducir un kit de batería, programa de bajo o parche de sampler.

- **Conector MIDI OUT**

Sirve para transmitir mensajes MIDI desde el MRS-1608. Los mensajes de nota que representan el contenido reproducido por un patrón o canción rítmica son transmitidos desde este conector, así como la información de sincronización para su uso en una unidad MIDI exterior.

Qué puede hacer con el MIDI

En el MRS-1608, puede usar el sistema MIDI para las siguientes funciones.

- **Recibir y enviar información de reproducción**

Puede utilizar un teclado MIDI exterior o un ordenador para enviar información de reproducción (mensajes de nota on/off) a la entrada MIDI IN del MRS-1608, para reproducir distintos sonidos de la sección rítmica. Cuando esté creando un patrón rítmico, puede usar un teclado MIDI exterior en lugar de los parches del MRS-1608 para introducir la información de reproducción.

Puede enviar mensajes de nota on/off desde el MRS-1608 al golpear los parches o cuando esté reproduciendo un patrón / canción rítmica. Puede usar estos mensajes para reproducir sonidos en cualquier fuente de sonidos MIDI exterior.

- **Envío de información de sincronización**

El conector MIDI OUT del MRS-1608 puede emitir información de reloj de temporización MIDI (reloj MIDI) y código de tiempo MIDI (MTC) a un secuenciador MIDI o cualquier otro dispositivo MIDI exterior. Con ella puede sincronizar las operaciones de reproducción y otras funciones de transporte y localización.

- **Envío/recepción de información de cambio de programa**

El MRS-1608 puede recibir mensajes de cambio de programa desde una unidad MIDI exterior para cambiar el sonido de la sección rítmica. El MRS-1608 también puede emitir este tipo de mensajes cuando cambia de sonido para con ello producir un cambio sincronizado en la otra unidad.

- **Envío/recepción de información de cambio de control**

A través del conector MIDI IN, el MRS-1608 puede recibir mensajes de cambio de control desde una unidad MIDI exterior para controlar el nivel de la pista de batería/bajo. A través del MIDI OUT, el MRS-1608 puede enviar mensajes de cambio de control de acuerdo a la información de nivel de batería/bajo contenida en una canción rítmica.

- **Reproducción SMF**

El MRS-1608 puede leer SMFs (archivos MIDI standard) de un disco CD-ROM/R/RW y cargar su contenido en un proyecto. Una vez cargado, un SMF puede usar fuentes de sonido internas o externas y realizar la reproducción de forma sincronizada con la sección de grabadora o la sección rítmica (función de reproductor SMF).

Realización de ajustes relacionados con el MIDI

Aquí le explicamos cómo realizar los ajustes relacionados con el MIDI. El procedimiento es el mismo para la mayoría de los ajustes. Los pasos básicos son los siguientes.

Procedimiento básico

1. Pulse [RHYTHM] en la sección de pantalla y después pulse [UTILITY/TRACK EDIT].

En ese momento aparecerá el menú de utilidades de ritmo en el que podrá hacer diversos ajustes de la sección de ritmo.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "UTILITY MIDI" en la pantalla.

```
UTILITY
MIDI
```

3. Pulse la tecla [ENTER].

La indicación en pantalla cambiará a lo de aquí abajo. En esta condición, puede elegir los elementos de ajuste relacionados con el sistema MIDI.

```
MIDI
DRUM CH
```

4. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir uno de los elementos siguientes.

- DRUM CH

Ajusta el canal MIDI para el kit de batería.

- BASS CH

Ajusta el canal MIDI para el programa de bajo.

- CLOCK

Transmisión de reloj de temporización on/off.

- SPP

Transmisión del puntero de posición de canción on/off.

- COMMAND

Transmisión de mensaje de inicio/parada/continuación on/off.

- PRG CHG

Activa o desactiva la transmisión de cambio de programa.

- MTC

On/Off de la transmisión de código de tiempo MIDI.

AVISO

- Para más información acerca del procedimiento de reproducción SMF, vea la página 174.
- La transmisión de cambio de control siempre está activa, excepto cuando el canal de envío/recepción de programa de bajo/kit de batería está en off.

5. Pulse la tecla [ENTER] para ver el valor del elemento elegido y gire el dial para cambiarlo.

Para más detalles sobre cada uno de los elementos, vea los párrafos siguientes.

6. Cuando haya terminado de realizar los ajustes, pulse varias veces la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal.

Ajuste del canal MIDI del programa de bajo/kit de batería

Puede especificar los canales MIDI para el programa de bajo y el kit de batería.

Consulte los pasos 1 – 4 de "Procedimiento básico" para hacer que aparezca en la pantalla la indicación "MIDI DRUM CH" o "MIDI BASS CH" y después pulse la tecla [ENTER]. Después, gire el dial para elegir uno de los valores siguientes.

```
DRUM CH
10CH
```

- 1 – 16CH

Le permite elegir un canal MIDI 1 – 16 (valor por defecto: DRUM CH=10CH, BASS CH=9CH)

- OFF

Con esto los mensajes de canal (Nota On/Off, cambio de programa, cambio de control y otros mensajes) no serán recibidos ni enviados.

Si especifica un canal MIDI (1 – 16) para el kit de batería o programa de bajo, podrá transmitir mensajes de nota on/off desde una unidad MIDI exterior en ese canal MIDI para reproducir los sonidos del MRS-1608.

Además, cuando reproduzca un patrón o canción rítmica en

el MRS-1608, la información de reproducción de pista de bajo/batería será transmitida como mensajes de nota on/off.

Activación o desactivación de los mensajes de reloj de temporización

Este ajuste especifica si la señal de reloj de temporización de sincronización MIDI será transmitida o no.

Consulte los pasos 1 – 4 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca en la pantalla la indicación “MIDI CLOCK” y pulse la tecla [ENTER]. Gire el dial después para elegir entre los siguientes valores:



CLOCK
ON

● ON (transmisión on)

La información de reloj de temporización será transmitida cuando el MRS-1608 esté en marcha (valor por defecto).

● OFF (transmisión off)

La información de reloj de temporización no será transmitida.

El reloj de temporización será emitido de acuerdo al tempo del patrón/canción rítmica que se esté reproduciendo. Para que una unidad MIDI funcione de forma sincronizada y con el tempo adecuado, deberá especificar un tempo para la canción/patrón rítmico. Además, para sincronizar el ritmo en el MRS-1608 y la unidad MIDI, deberá ajustar un tipo de ritmo para la canción/patrón rítmico.

NOTA

La información de temporización será transmitida incluso aunque las pistas de bajo/batería estén anuladas (teclas de estado [DRUM]/[BASS] apagadas).

AVISO

- Cuando use los mensajes de reloj de temporización del MRS-1608 para sincronizar el funcionamiento de un dispositivo MIDI exterior, también debería activar la transmisión de los mensajes de puntero de posición de canción e inicio/parada/continuación a la vez que el reloj de temporización.
- Cuando transmita señal de reloj de temporización desde el MRS-1608, le recomendamos que desactive OFF los canales MIDI del kit de batería/programa de bajo. La sincronización puede hacerse inestable si a la vez se transmiten mensajes de temporización y otros mensajes MIDI.

Activación on/off de los mensajes de puntero de posición de canción

Con esto puede especificar si los mensajes de puntero de posición de canción serán transmitidos o no. Este puntero es un mensaje MIDI que indica la posición activa como un conteo de tiempos musicales desde el principio. Normalmente se usa junto con el reloj de temporización.

Consulte los pasos 1 – 4 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca en la pantalla la indicación “MIDI SPP” y pulse [ENTER]. Gire después el dial para elegir uno de estos ajustes.



SPP
ON

● ON (transmisión on)

Los mensajes de puntero de posición de canción MIDI serán transmitidos cuando realice en el MRS-1608 una operación de localización (valor por defecto).

● OFF (transmisión off)

Estos mensajes de puntero no serán transmitidos.

Activación on/off de los mensajes de inicio/parada/continuación

Puede especificar si los mensajes de inicio/parada/continuación serán transmitidos o no. Este tipo de mensajes controlan el transporte de una unidad, haciendo que esté en marcha o detenida. Normalmente estos mensajes se utilizan junto con el reloj de temporización.

Consulte los pasos 1 – 4 de “Procedimiento básico” para hacer que aparezca la indicación “MIDI COMMAND” y pulse la tecla [ENTER]. Gire después el dial para elegir uno de los siguientes valores.



COMMAND
ON

● ON (transmisión on)

Se transmitirá el mensaje adecuado de inicio/parada/continuación cuando el MRS-1608 se detenga o comience a funcionar (valor por defecto).

● OFF (transmisión off)

Este tipo de mensajes no serán transmitidos.

Activación o desactivación de los mensajes de cambio de programa

Puede especificar si serán transmitidos los mensajes de cambio de programa. Los cambios de programa son mensajes MIDI que hacen que cambie el número de sonido de un instrumento MIDI externo como un sintetizador. Consulte los pasos 1 – 4 de “Procedimiento básico” para hacer que en la pantalla aparezca la indicación “MIDI PRG CHG” y pulse la tecla [ENTER]. Gire después el dial para elegir uno de estos valores.

```
PRG CHG
ON
```

- **ON (transmisión on)**

Cuando cambie en el MRS-1608 el sonido de la sección rítmica, será emitido un mensaje de cambio de programa en el canal MIDI respectivo (valor por defecto).

- **OFF (transmisión off)**

Los mensajes de cambio de programa no serán transmitidos.

AVISO

No existe ninguna opción para activar o desactivar la recepción de cambios de programa. Esta función siempre está activa, excepto cuando el canal del programa de bajo/kit de batería esté en off.

Activación o desactivación de los mensajes de código de tiempo MIDI (MTC)

Puede especificar si los mensajes de código de tiempo MIDI (MTC) que se usan para la sincronización serán transmitidos o no.

Consulte los pasos 1 – 4 de “Procedimiento básico” para hacer que en la pantalla aparezca la indicación “MIDI MTC” y pulse después [ENTER]. Use después el dial para elegir uno de los valores siguientes.

```
MTC
30
```

- **24 (24 secuencias o fotogramas/segundo)**

- **25 (25 fotogramas/segundo)**

ZOOM MRS-1608

- **29.97 (29.97 fotogramas/segundo, no volcada)**

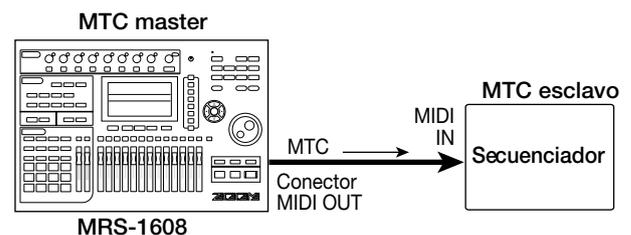
- **30 (30 fotogramas/segundo, no volcada)**

Con estos valores, cuando el MRS-1608 esté en marcha serán enviados mensajes MTC con el valor de fotogramas por segundo escogido.

- **OFF (transmisión off)**

Los mensajes MTC no serán transmitidos.

La salida del mensaje MTC está basada en la información de tiempo de la grabadora. Cuando utilice el MTC para sincronizar dispositivos MIDI, el MRS-1608 siempre actuará como master o controlador MTC. Configure el resto de unidades para que actúen como esclavos MTC y para que reciban los mensajes MTC y funcionen de acuerdo a ellos. Aquí puede ver un ejemplo de la sincronización del MRS-1608 con un secuenciador.



AVISO

- El sistema MTC permite una sincronización más precisa que los mensajes de reloj de temporización MIDI.

Uso del reproductor SMF

Utilizando la función de reproductor SMF, el MRS-1608 podrá leer SMF (ficheros MIDI standard) de formato 0 desde un disco CD-ROM/R/RW y cargar los contenidos en un proyecto. Una vez cargados, un SMF puede reproducirse de forma sincronizada con la sección de la grabadora o con la sección rítmica, usando los sonidos de la sección de ritmo o fuentes de sonido MIDI conectadas a la salida MIDI OUT. Aquí le explicamos cómo utilizar esta función.

AVISO

El "formato 0" es un tipo de SMF que contiene toda la información de reproducción de canal MIDI en una única pista.

NOTA

Los tipos de ficheros siguientes no pueden ser leídos.

- SMF de formato 1 ó 2
- Ficheros que estén en un disco CD-ROM/R/RW que no cumpla con el standard ISO 9660 nivel 2
- Ficheros que estén en un disco CD-R/RW que no haya sido finalizado

Lectura de un SMF en un proyecto

Por medio de los pasos siguientes, puede leer un SMF desde un disco CD-ROM/R/RW y cargarlo en un proyecto. El número máximo de SMF por proyecto es de 100.

1. Introduzca el CD-ROM o CD-R/RW que contenga el SMF en la unidad de CD-R/RW.

2. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

En la pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SMF" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá entonces el menú para selección y reproducción de ficheros SMF.

```
SMF
IMPORT
```

4. Compruebe que en pantalla aparece "SMF IMPORT" y pulse la tecla [ENTER].

Después aparecerán en pantalla los nombres de los ficheros SMF que haya en el CD-ROM/R/RW.

```
IMPORT
SEQ1
```

↑
Nombre de fichero

5. Gire el dial para elegir el SMF que quiera importar.

NOTA

Si el fichero que quiera no aparece, asegúrese de que dicho fichero sea de formato 0.

6. Para realizar el proceso de importación, pulse la tecla [ENTER].

Cuando la importación haya terminado, el disco será expulsado de la unidad de CD-R/RW. Para importar otro fichero SMF, repita los pasos 1 – 6.

7. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

AVISO

Si usa la tarjeta opcional UIB-02, podrá importar directamente ficheros SMF desde un ordenador a un proyecto. Para hacerlo, deberá copiarlo en la carpeta PROJxxx (donde xxx será el número del proyecto a usar).

Selección de destino de salida SMF

Cuando reproduzca un SMF, puede elegir entre enviar la información completa de reproducción a una fuente de sonido exterior o reproducir determinados canales con las fuentes de sonido internas del MRS-1608. El destino de salida SMF se especifica con los dos parámetros siguientes.

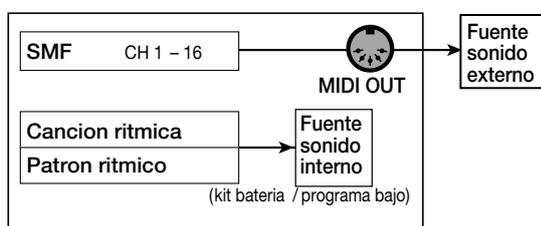
● SMF ChToDrum

Elige qué canal MIDI (1 – 16) de la información de reproducción SMF será dirigida al kit de batería interno del MRS-1608. La información del canal que elija aquí no estará presente en el conector MIDI OUT. Cuando ajuste este parámetro a OFF, no se enviará información de reproducción al kit de batería.

● SMF ChToBass

Elige qué canal MIDI (1 – 16) de la información de reproducción SMF será dirigida al programa de bajo interno del MRS-1608. La información del canal que elija aquí no estará presente en el conector MIDI OUT. Cuando ajuste este parámetro a OFF, no se enviará información de reproducción al programa de bajo.

El diagrama de abajo ilustra un ejemplo de ajuste para usar el MRS-1608 como un reproductor SMF y otras fuentes de sonido exteriores. En este ejemplo, la información de reproducción SMF solo es enviada al conector MIDI OUT.

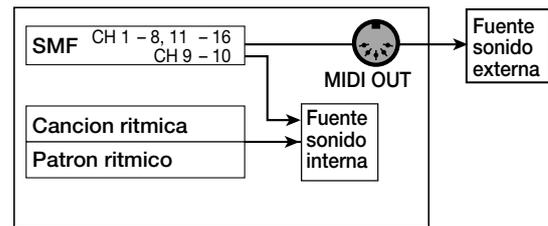


NOTA

Cuando un SMF es reproducido en la situación anterior, la canción o patrón rítmico del MRS-1608 será reproducida simultáneamente. Si no quiere reproducir el sonido de batería/bajo, ajuste la tecla de estado [DRUM]/[BASS] a OFF o elija una canción/patrón rítmico vacío.

El diagrama que aparece a continuación le muestra un ejemplo de uso del MRS-1608 como un reproductor SMF y utilizando conjuntamente fuentes de sonido internas y externas. En este ejemplo, el canal MIDI 9 de la información de reproducción SMF es enviado al programa de bajo, el canal MIDI 10 al kit de batería y los demás canales MIDI al conector MIDI OUT.

ZOOM MRS-1608



NOTA

- Cuando un SMF es reproducido en la situación anterior, la información de reproducción del SMF y la información de la canción o patrón rítmico será enviada a la vez al kit de batería/programa de bajo. Si quiere usar el kit de batería/programa de bajo solo para el SMF, primero debe elegir una canción/patrón rítmico.
- Si el fichero SMF contiene mensajes de cambio de programa o de control, modificarán los parámetros correspondientes de las fuentes de sonido internas (tono, volumen). (Los mensajes de inflexión tonal solo afectarán a los programas de bajo).

1. En la pantalla principal, pulse [UTILITY/ TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SMF" y pulse [ENTER].

En la pantalla aparecerá el menú SMF.

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "ChToDrum" o "ChToBass" y pulse la tecla [ENTER].

Si ha elegido "ChToDrum", la indicación en pantalla cambiará a lo siguiente.

```
ChToDrum
10CH
```

4. Gire el dial para elegir OFF o 1 – 16, y pulse después la tecla [EXIT].

AVISO

El valor por defecto es "10" (canal MIDI 10) para el parámetro ChToDrum y "9" (canal MIDI 9) para ChToBass.

5. Haga el ajuste para el otro parámetro de la misma forma.

6. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT].

Reproducción SMF

Puede elegir cualquier fichero SMF importado en un proyecto y reproducirlo de la forma siguiente.

NOTA

- Cuando reproduzca un fichero SMF, el tempo de la sección rítmica será descartado y la reproducción comenzará con la temporización programada en el SMF. No obstante, si hay un evento de cambio de tempo programado en algún punto de la canción rítmica, ese cambio pasará a activarse. Para usar el tempo del SMF siempre, primero debería elegir una canción rítmica vacía.
- Si la información de tipo de ritmo del SMF y de la sección rítmica es distinto, la posición de la pista audio y la del SMF puede que sean distintas cuando realice un proceso de localización en base a compases/tiempos/ticks.

1. Desde la pantalla principal, pulse [UTILITY/ TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de utilidades.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY SMF" y pulse [ENTER].

Aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "SMF OUTPUT" y pulse [ENTER].

En esta condición puede decidir si quiere activar la reproducción SMF o no.

```
OUTPUT
ON
```

4. Compruebe que el valor sea ON y pulse la tecla [EXIT].

En la condición por defecto de un proyecto, este valor es ON. Si fuese OFF, gire el dial para elegir ON.

5. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que la indicación "SMF FILE SEL" aparezca en pantalla.

```
SMF
FILE SEL
```

6. Pulse la tecla [ENTER].

En esta pantalla puede elegir un SMF importado en un proyecto para su reproducción.

```
FILE SEL
SEQ1
```

AVISO

Si quiere, puede eliminar del proyecto el SMF seleccionado. Para hacerlo, elija el SMF a eliminar y pulse la tecla [DELETE/ ERASE] en la sección rítmica. Aparecerá la indicación "SURE?". Pulse la tecla [ENTER] para eliminar el fichero.

7. Gire el dial para elegir el fichero SMF a reproducir y pulse la tecla [ENTER].

El fichero será seleccionado y la pantalla volverá al menú SMF.

8. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

9. Para reproducir el SMF, pulse PLAY [▶].

El SMF será reproducido junto con la sección rítmica / sección de grabadora.

Referencia [Otras funciones]

Esta sección le explica otras funciones del MRS-1608.

Reproducción de varios proyectos de forma continua (reproducción en secuencia)

El MRS-1608 le permite alinear las pistas master de varios proyectos almacenados en el disco duro y reproducirlos de forma continua en un orden concreto (reproducción en secuencia). Esto resulta útil para grabar varios proyectos en un dispositivo exterior como una grabadora de MD.

Para usar la reproducción en secuencia, cree una lista de reproducción que especifique el orden de los proyectos. (Puede crear hasta 10 listas de reproducción distintas). También puede importar información de listas de reproducción en un álbum usado para la creación de un CD audio.

Creación de una lista de reproducción

El registro de proyectos en una lista de reproducción se hace de la siguiente forma.

1. Compruebe que la toma V que quiere reproducir esté seleccionada para la pista master de cada proyecto.

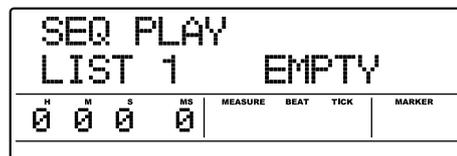
2. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT] en la sección de pantalla.

En ese momento aparecerá el menú de proyecto en el que tendrá diversas funciones relacionadas con los proyectos.

```
PROJECT
SELECT
```

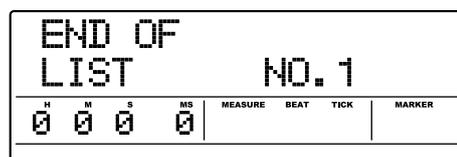
3. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para resaltar la indicación "PROJECT SEQ PLAY" en la pantalla y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá una ventana para la selección de una lista de reproducción. Si no existe ninguna, en pantalla aparecerá el mensaje "EMPTY" (vacío).



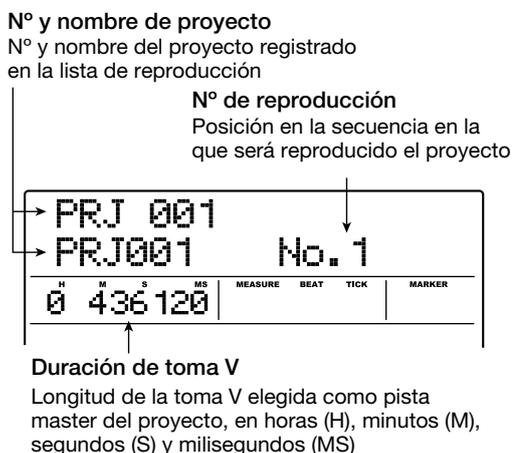
4. Gire el dial para elegir la lista de reproducción en la que quiera registrar los proyectos y pulse la tecla [EDIT].

Aparecerá la ventana en la que podrá registrar proyectos para la lista de reproducción. La indicación "END OF LIST" indica el final de la lista de reproducción. Cuando la lista esté vacía, la indicación "END OF LIST" estará al principio de la lista.



5. Gire el dial para elegir el proyecto que quiera registrar al principio de la lista.

La indicación en pantalla cambiará de la siguiente forma:



NOTA

- En una lista de reproducción no puede registrar proyectos en los que haya elegido una toma V no grabada para la pista master. Si el nombre del proyecto elegido no aparece en la pantalla, compruebe la toma V activa para la pista master.
- Si la toma V tiene menos de 4 segundos, no podrá registrar la pista master en la lista de reproducción.

6. Pulse la tecla de cursor derecha.

La indicación en pantalla cambiará a la siguiente. (La indicación END OF LIST se habrá desplazado a la segunda posición). En esta condición, puede elegir el segundo proyecto a ser reproducido.

```

END OF
LIST      No.2
  
```

7. Gire el dial para elegir el siguiente proyecto a ser reproducido.

Utilice el mismo proceso descrito anteriormente para elegir las posiciones de proyectos siguientes.

Puede registrar un máximo de 99 proyectos en cada lista de reproducción.

● Para cambiar los proyectos de una lista

Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número de reproducción en el que quiera cambiar el proyecto y use el dial para elegir el proyecto que quiera.

● Para insertar un proyecto en una lista

Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número de reproducción en el que quiera insertar un proyecto. Pulse la tecla [INSERT/COPY] de la sección rítmica. En la pantalla aparecerá la indicación "INSERT?". En ese momento, use el dial para elegir otro proyecto y pulse la tecla [ENTER]. (Los proyectos siguientes serán reenumerados).

● Para eliminar un proyecto de una lista

Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir el número de reproducción que quiera eliminar. Pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección rítmica. En la pantalla aparecerá la indicación "DELETE SURE?". Para eliminar el proyecto de la lista, pulse [ENTER]. (Los proyectos siguientes serán reenumerados).

● Para eliminar todos los proyectos de una lista

En la pantalla de registro de la lista de reproducción, pulse la tecla [DELETE/ERASE] de la sección rítmica y después el cursor abajo. En la pantalla aparecerá la indicación "ALL DEL SURE?". Para eliminar todos los proyectos de la lista, pulse la tecla [ENTER].

● Para cambiar la toma V para la pista master

Pulse repetidamente la tecla [EXIT] para volver a la pantalla principal. Cargue el proyecto para el que quiera cambiar la toma V y elija la toma V que quiera para la pista master. Después, vuelva a la pantalla de registro de la lista de reproducción.

8. Cuando haya registrado todos los proyectos que quiera en la lista de reproducción, pulse la tecla [EXIT] varias veces para volver a la pantalla principal.

AVISO

El contenido de la lista de reproducción es almacenado automáticamente.

NOTA

Si los datos de la pista master para los proyectos incluidos en una lista de reproducción han sido eliminados del disco duro, la lista de reproducción vuelve a quedar en blanco.

Reproducción de lista de reproducción

Elija la lista de reproducción para la reproducción continua de proyectos de la forma siguiente.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [PROJECT] de la sección de pantalla.

Aparecerá el menú de proyectos.

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "PROJECT SEQ PLAY" y pulse la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá una ventana para la selección de una lista de reproducción. El contador de la parte inferior de la pantalla le mostrará el tiempo de reproducción total de todos los proyectos que haya en la lista.

```

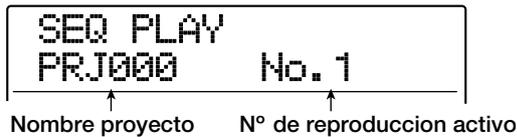
SEQ PLAY
LIST 1      3song's
-----
H M S MS MEASURE BEAT TICK MARKER
02015320
  
```

Tiempo total reproducción de proyectos

3. Gire el dial para elegir la lista de reproducción que quiera.

4. Pulse la tecla PLAY [▶].

Los proyectos serán reproducidos en el orden en que fueron registrados en la lista de reproducción. La indicación en pantalla cambiará a la siguiente.



Use el fader [MASTER] para ajustar el volumen de reproducción.

Cuando un proyecto haya sido reproducido al completo, el siguiente será cargado y reproducido automáticamente.

Durante la reproducción de un proyecto, podrá usar las teclas siguientes para elegir una pista, colocar en pausa la reproducción o colocarse en un punto concreto.

● **Tecla PLAY [▶]**

Pone en marcha la reproducción desde el principio del proyecto activo.

● **Tecla STOP [■]**

Detiene la reproducción del proyecto y vuelve al principio del proyecto activo.

● **Tecla ZERO [◀◀]**

Vuelve al proyecto que esté registrado en la posición 1 de la lista de reproducción.

● **Tecla FF [▶▶]**

Detiene la reproducción y hace que el sistema se desplace directamente hasta el principio del proyecto siguiente.

● **Tecla REW [◀◀]**

Detiene la reproducción y hace que el sistema se desplace directamente hasta el principio del proyecto anterior.

Cuando la reproducción del último proyecto haya terminado, la unidad se detendrá.

5. Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Uso de la función de afinador

El MRS-1608 incorpora un versátil afinador que puede adaptar también a una guitarra de 7 cuerdas y a otras afinaciones no convencionales. Esta sección le explica cómo usar la función de afinador.

Uso del afinador cromático

El afinador cromático que puede detectar de forma automática los tonos en pasos de un semitono funciona de la siguiente forma.

- 1. Conecte el instrumento que quiera afinar a una de las tomas INPUT 1 – 8 o a las GUITAR/BASS INPUT 1/2.**
- 2. Desde la pantalla principal, pulse la tecla [ON/OFF] de la entrada a la que esté conectada el instrumento de forma que se ilumine en rojo.**

AVISO

Si están activadas dos o más entradas, las señales de entrada respectivas serán mezcladas y enviadas al afinador. Le recomendamos que ajuste a OFF todas las entradas que no necesite afinar.

3. Pulse la tecla [TUNER] de la sección de efectos.

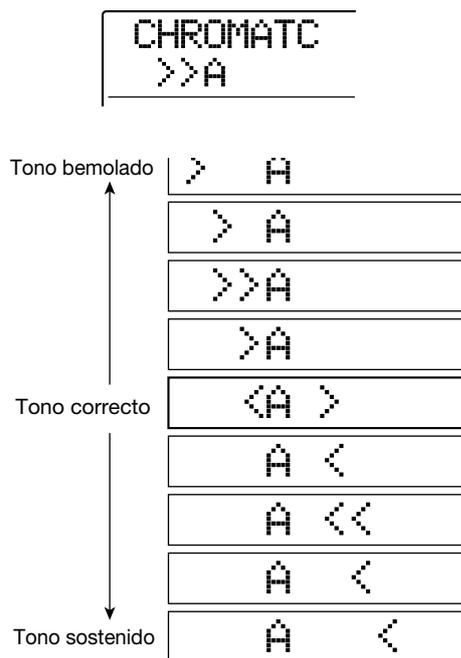
El efecto de inserción y el de envío/retorno quedan en bypass y el afinador interno se activa. Si es la primera vez que usa esta función, se elegirá el afinador cromático.

Tipo de afinador elegido entonces



4. Toque la nota que quiera afinar.

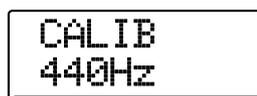
El tono será detectado de forma automática y en la pantalla aparecerá el nombre de la nota más cercana (C, C#, D, D#, E...). La pantalla también le indicará la cantidad de desafinación de dicha nota con el tono correcto.



5. Ajuste el tono hasta que la indicación “<>” encierre la nota correcta.

6. Para cambiar el tono de referencia del afinador, gire el dial durante la afinación.

El tono de referencia del afinador está ajustado por defecto a A (la) central = 440 Hz. Puede ajustar este tono de referencia en el rango de 435 – 445 Hz, en pasos de 1 Hz. Una vez que cambie el valor, la pantalla original volverá a aparecer en unos segundos.



AVISO

- El tono de referencia que elija aquí seguirá activo hasta que devuelva el ajuste al valor original o a otro.
- Cuando cambie el tono de referencia del afinador, el tono del programa de bajo de la sección rítmica también cambiará al mismo.
- El ajuste de tono de referencia es almacenado de forma individual para cada proyecto.

7. Cuando haya terminado de usar la función de afinador, pulse la tecla [EXIT].

El afinador se desconecta y el efecto de inserción y de envío/retorno vuelven a su condición original.

Uso de otros tipos de afinador

El MRS-1608 le permite el uso de otros tipos de afinación distintos aparte de la afinación cromático, incluyendo la afinación standard de bajo y guitarra y otras diversas funciones de afinación especiales.

Para usar estos tipos deberá elegir primero un número de cuerda y que después afinar las cuerdas de una en una.

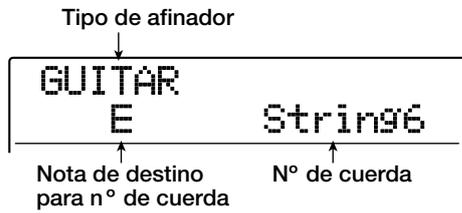
1. Conecte la guitarra o el bajo que quiera afinar a una de las tomas GUITAR/BASS INPUT 1/2. Pulse la tecla [ON/OFF] de la entrada a la que esté conectado ese instrumento de forma que se ilumine.

2. Pulse la tecla [TUNER] en la sección de efectos y use las teclas de cursor izquierda / derecha para elegir el tipo de afinador.

Con el afinador activo, las teclas de cursor izquierda/ derecha le servirán para cambiar el tipo de afinador. En la siguiente tabla puede ver los tipos y notas para cada cuerda.

Tipo de afinador		GUITAR	BASS	OPEN A	OPEN D	OPEN E	OPEN G	DADGAD
Número de cuerda / nombre de nota	String1	E	G	E	D	E	D	D
	String2	B	D	C#	A	B	B	A
	String3	G	A	A	F#	G#	G	G
	String4	D	E	E	D	E	D	D
	String5	A	B	A	A	B	G	A
	String6	E		E	D	E	D	D
	String7	B						

Por ejemplo, cuando elija el tipo de afinador "GUITAR", la pantalla le mostrará la información siguiente.



- 3.** Toque la cuerda indicada como una cuerda libre (sin pulsar ningún traste) y realice la afinación.
- 4.** Use las teclas de cursor arriba/abajo para elegir otros números de cuerda.
Afine las otras cuerdas de la misma forma.
- 5.** Para salir de la función de afinación, pulse la tecla [EXIT].

El afinador estará desactivado y el efecto de inserción y de envío/retorno volverán a su condición original.

AVISO

Si es necesario, puede cambiar el tono de referencia del afinador (A = 440 Hz). El proceso para cambiarlo es igual que para el afinador cromático.

Modificación de la función del pedal de disparo

Con los ajustes por defecto de un proyecto, puede usar un pedal de disparo conectado a la toma FOOT SW para controlar la reproducción/paro de la grabadora. Para usar este pedal de disparo para controlar la grabación por pinchado/despinchado manual (→ p.39), use el proceso siguiente para cambiar el ajuste interno.

- 1.** En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] en la sección de pantalla.

En pantalla aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

- 2.** Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY SYSTEM" y pulse la tecla [ENTER].

La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

- 3.** Asegúrese que en pantalla aparece la indicación "SYSTEM FOOT SW" y pulse la tecla [ENTER].

Entonces podrá ver la función que está activa en ese momento para el pedal de disparo.

```
FOOT SW
PLY_STP
```

- 4.** Gire el dial para elegir "PLY_STP" o "PUNCH IO".

Los posibles valores son los siguientes.

- PLY_STP

Cada pulsación sobre el pedal de disparo hará que cambie entre reproducción y paro en la sección de grabadora.

- PUNCH IO

Podrá usar el pedal de disparo para realizar el pinchado / despinchado manual. El pedal de disparo aquí tendrá el mismo efecto que pulsar la tecla REC [●].

- 5.** Para volver a la pantalla principal, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Prevención de la copia digital de un disco o cinta master

Durante la remezcla a una grabadora DAT, MD o unidad similar a través de las clavijas DIGITAL OUTPUT, puede evitar el que se realicen copias digitales (copias de tercera generación) a partir de su disco o cinta master final en otra grabadora digital. El proceso es el siguiente.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "UTILITY SYSTEM" y pulse [ENTER].

La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. Use de nuevo las teclas de cursor izquierda / derecha para hacer que en pantalla aparezca la indicación "UTILITY D PRCT" y pulse la tecla [ENTER].

Podrá ver entonces el valor activo para la copia digital.

```
D PRCT
OFF
```

Los posibles valores tienen el siguiente significado.

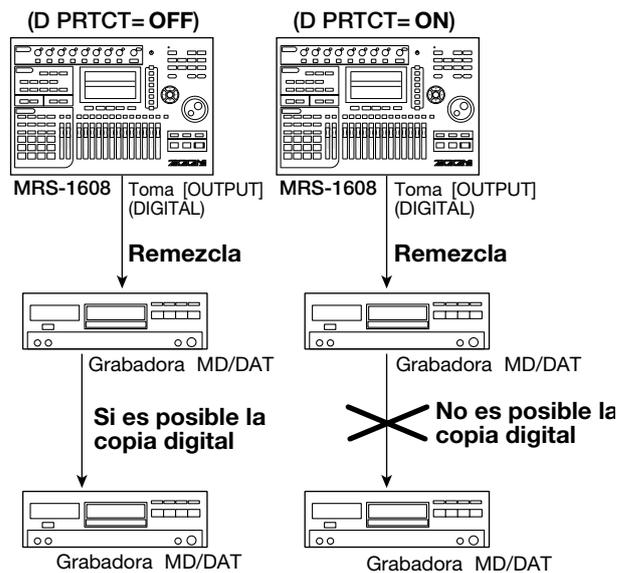
- OFF (valor por defecto)

Está permitida la copia digital desde su cinta master a otra unidad de grabación digital.

- ON

Se añaden datos SCMS (sistema de gestión de copias en serie) a la señal digital emitida por los conectores [DIGITAL OUTPUT]. No podrá realizar copias digitales (copias de tercera generación) de una cinta o disco master que contenga los datos.

4. Gire el dial para elegir el valor "ON".



5. Para volver a la pantalla inicial, pulse la tecla [EXIT] varias veces.

Cambio del tipo de indicación del medidor de nivel

El medidor de nivel que está debajo de la pantalla puede indicar el nivel de la señal después de pasar a través de los controles/faders de nivel (post-fader) o el de la señal antes de pasar por ellos (pre-fader). Puede cambiar el ajuste de la forma siguiente.

AVISO

Cuando esté enviando la señal de una pista/entrada dada a la clavija STEREO SUB-OUT, será enviada la señal antes del fader. Si activa el medidor de nivel al valor pre-fader, podrá monitorizar el nivel de señal enviado a STEREO SUB-OUT.

1. En la pantalla principal, pulse la tecla [UTILITY/TRACK EDIT] de la sección de pantalla.

Aparecerá la indicación "UTILITY TR EDIT".

2. Utilice las teclas de cursor izquierda/derecha para que aparezca en pantalla la indicación "UTILITY SYSTEM" y pulse la tecla [ENTER].

La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

- Use de nuevo las teclas de cursor izquierda/derecha para hacer que aparezca la indicación "UTILITY LVL MET" y pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá en pantalla el ajuste activo para el medidor de nivel.

```
LVL MET
POST
```

Dispone de los valores siguientes:

- **POST (valor por defecto)**

El medidor le muestra el nivel de la señal después de pasar por los faders de nivel y el control [REC LEVEL].

- **PRE**

El medidor le muestra el nivel de la señal antes de atravesar los faders y el control [REC LEVEL].

- Gire el dial para cambiar el valor.

- Para volver a la pantalla principal, pulse varias veces la tecla [EXIT].

Uso de una tarjeta opcional para conectar esta unidad a un ordenador

Si ha instalado en el MRS-1608 la placa USB opcional UIB-02, el disco duro interno del MRS-1608 podrá ser reconocido por un ordenador (Windows/Macintosh) como un disco duro externo. Esto le permite transferir datos audio, hacer copias de seguridad de sus proyectos, etc. Para hacer esto posible, conecte el ordenador y el MRS-1608 con un cable USB y active el MRS-1608 en el modo USB como le describimos a continuación.

AVISO

El UIB-02 acepta tanto Windows (98/98SE/Me/2000/XP) como MacOS (9.1/9.2/MacOS X). Dependiendo del ordenador y sistema operativo, es posible que tenga que instalar un driver o controlador. Para más detalles, vea el manual online que viene con el UIB-02.

- Compruebe que la grabadora esté detenida. Conecte entonces la placa opcional a un puerto USB del ordenador usando un cable USB.
- En la pantalla principal, pulse la tecla [USB] de la sección de control.

La indicación en pantalla cambiará a lo siguiente.

```
UIB MODE
SURE?
```

- Pulse la tecla [ENTER].

Aparecerá la indicación "UIB WORKING" y el MRS-1608 pasará al modo UIB.

```
UIB
WORKING
```

Cuando este modo está activo, el ordenador reconoce automáticamente el disco duro interno del MRS-1608 y lo deja como unidad de red.

Para más detalles sobre el funcionamiento de esto, vea el manual online que viene con el UIB-02.

- Para finalizar la conexión, cancele el estado de on-line en el ordenador.

5. Para cancelar el modo UIB en el MRS-1608, pulse la tecla [EXIT].

Aparecerá la indicación “HDD scan...” y el MRS-1608 volverá al modo normal.

AVISO

También puede ajustar el MRS-1608 al estado on-line cuando encienda la unidad. Mantenga pulsada la tecla [USB] mientras enciende el MRS-1608. Cuando pulse la tecla [ENTER], el MRS-1608 y el ordenador quedarán en el estado on-line (aparecerá “I/F WORKING”). Para arrancar en el modo normal, cancele el estado on-line y pulse [EXIT].

Mantenimiento del disco duro

Esta sección le explica cómo comprobar y restaurar la integridad del disco duro interno y cómo realizar otras funciones de mantenimiento del mismo.

Proceso básico de mantenimiento

El proceso de mantenimiento del disco duro interno es el mismo para la mayor parte de las operaciones implicadas. Estos pasos básicos son los siguientes.

1. Apague el MRS-1608. Mientras mantiene pulsada la tecla [CLEAR] vuelva a encenderlo.

El MRS-1608 arrancará en el “modo de utilidades ROM” que sirve para realizar funciones especiales.

```
ROM UTY
MRS-1608
```

2. Pulse la tecla [MARK] de la sección de control.

Aparecerá la indicación “ExtFunc Select”.

```
ExtFunc
←Select→
```

3. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir la orden que quiera.

```
AutoRepr
←→ENT
```

Las opciones posibles son.

● ScanDisk

Comprueba y repara la integridad de los datos almacenados en el disco duro interno.

● Init Fac (Inicialización a valores de fábrica)

Restaura los ficheros de sistema y diversos datos necesarios para un correcto funcionamiento. Los datos creados por el usuario no serán borrados.

● Init ALL (Inicialización total)

Formatea el disco duro y restaura los ficheros de sistema y el resto de datos necesarios para funcionar. Todos los proyectos existentes son borrados.

4. Pulse la tecla [ENTER] para ejecutar la orden elegida.

Las indicaciones que aparecerán posteriormente y los pasos que tendrá que realizar variarán dependiendo de la operación que quiera realizar. Vea las secciones siguientes.

5. Cuando la orden haya sido ejecutada, apague y vuelva a encender la unidad.

El MRS-1608 volverá a funcionar normalmente.

Comprobación/restauración de la integridad de los datos del disco duro interno (ScanDisk)

Esto sirve para comprobar y restaurar los datos del disco duro interno. Utilice esta orden cuando la unidad funcione de forma inestable.

NOTA

ScanDisk no siempre es capaz de restuarar los ficheros dañados. Para evitar perder datos, le recomendamos que haga copias de seguridad regularmente de los datos del disco duro interno en discos CD-R/RW.

1. Consulte los pasos 1 – 3 del “Proceso básico de mantenimiento” para hacer que aparezca en pantalla la indicación “ScanDisk”. Pulse después [ENTER].

Aparecerá el menú ScanDisk en el que podrá elegir el método de prueba.

2. Use las teclas de cursor izquierdo/derecho para elegir la función ScanDisk.

● AutoRepr (Reparación automática)

Esta función comprueba todos los ficheros del disco duro y repara automáticamente los que estén dañados.

● ChekFile (Comprobación de ficheros)

Esto solo comprueba todos los archivos, pero no los repara automáticamente. Si es detectado un problema, aparecer un mensaje en pantalla.

3. Para ejecutar la función elegida, pulse la tecla [ENTER].

Comenzará el proceso. Si pulsa [EXIT] en lugar de la tecla [ENTER], podrá cancelar la operación y volver a la condición del paso 1.

NOTA

Una vez que haya comenzado el proceso ScanDisk, el usuario no puede interrumpirlo. Nunca apague el aparato mientras el proceso ScanDisk esté en marcha; en caso contrario el disco duro se dañará.

4. Cuando ScanDisk haya terminado, pulse la tecla [EXIT].

La unidad volverá a la condición del paso 1.

Reinicialización de los ficheros del sistema a los valores de fábrica (inicialización de fábrica)

Esta acción solo restaura los archivos del sistema y otros datos necesarios para el funcionamiento del MRS-1608. Los proyectos creados por el usuario no se verán afectados por esta operación. Use este proceso si el MRS-1608 sigue siendo inestable tras usar ScanDisk.

1. Consulte los pasos 1 – 3 del “Proceso básico de mantenimiento” para hacer que aparezca en pantalla la indicación “Init Fac”. Pulse después la tecla [ENTER].

En la pantalla aparecerá la indicación “Init Fac Sure?” para confirmar la operación.

```
Init Fac
Sure?
```

2. Para restaurar los datos del sistema, pulse una vez más la tecla [ENTER].

El proceso de inicialización de fábrica comenzará. Cuando haya terminado, la unidad volverá a la condición que tenía en el paso 1.

Si pulsa [EXIT] en lugar de [ENTER] podrá cancelar esta operación y volver a la condición del paso 1.

Restauración del disco duro completo a los valores de fábrica (inicialización total)

Esto formatea el disco duro y restaura los archivos de sistema y el resto de datos necesarios para funcionar. Todos los proyectos existentes, incluyendo las demos, serán borradas.

Precaución

- Una vez borrados, los proyectos creados por el usuario no pueden ser recuperados. Use esta función con cuidado.
- Para conservar los proyectos, haga una copia de seguridad de ellos en un disco CD-R/RW (→ p. 161).

1. Repita los pasos 1 – 3 del “Proceso básico de mantenimiento” para hacer que aparezca en pantalla la indicación “Init ALL”. Pulse después la tecla [ENTER].

En pantalla aparecerá la indicación “Init ALL Sure?” para confirmar la operación.

```
Init ALL
Sure?
```

2. Para realizar el proceso de inicialización, pulse la tecla [ENTER] una vez más.

El proceso de inicialización total comenzará. Cuando haya terminado, la unidad volverá a la condición que tenía en el paso 1.

Si pulsa la tecla [EXIT] en lugar de pulsar [ENTER] podrá cancelar la operación y volver directamente a la condición del paso 1.

Mantenimiento del disco duro usando el CD-ROM que viene con la unidad

Por medio del CD-ROM que se incluye con el MRS-1608, podrá realizar las operaciones siguientes.

◆ Restauración de los valores de fábrica (RECOVER)

Esto restaura todos los datos, incluyendo la canción de demostración, a la condición original con la que la unidad salió de fábrica. Todos los proyectos creados por el usuario serán borrados.

Precaución

- Una vez borrados, los proyectos creados por el usuario no pueden ser recuperados. Use esta función con cuidado.
- Para conservar los proyectos, haga una copia de seguridad de ellos en un disco CD-R/RW (→ p. 161).

◆ Inicialización a valores de fábrica (VER UP)

Esto restaura en el disco duro los ficheros del sistema y el resto de datos necesarios para que el MRS-1608 funcione.

- 1. Introduzca el CD-ROM en la unidad CD-R/RW y pulse el interruptor [POWER] del panel trasero para encender el MRS-1608.**
- 2. Use las teclas de cursor izquierda/derecha para elegir "RECOVER?" o "VER UP?" y pulse la tecla [ENTER].**

En pantalla aparecerá la indicación "Sure?".

- 3. Para ejecutar la operación elegida, pulse una vez más la tecla [ENTER].**

Cuando el proceso de mantenimiento haya terminado, aparecerá la indicación "Done". Extraiga el CD-ROM de la unidad CD-R/RW y reinicie el MRS-1608.

Para cancelar la operación, pulse el interruptor [POWER] antes de pulsar la tecla [ENTER] para apagar la unidad.

Especificaciones técnicas

● Grabadora

Pistas físicas	16
Tomas virtuales	160 (10 tomas V por pista)
Pista de batería	1 (stereo)
Pista de bajo	1
Pistas grabación simultáneas	8
Pistas reproducción simult.	19 (16 audio + batería stereo + bajo)
Formato grabación datos	16 bits lineales (sin compresión)
Tiempo máximo grabación	Aprox. 3 horas/GB (en pista mono)
Número de proyectos	1000
Marcadores	100 puntos por proyecto
Localizadores	Hora/minuto/segundo/miliseq., compás/tiempo/tick
Edición de pista	Copia, desplazamiento, borrado, intercambio, retoque, fundido entrada/salida, inversión, compresión tiempo, fijación tono, generación armonía, armonía doble manual, auto
Otras funciones	Volcado, barrido/previo, repetición A-B, captura/ intercambio, bucle de frase

● Mezclador

Faders	15
Medidor de nivel	Post-fader/pre-fader, valor defaser monitorizable
Parámetros de pista	Ecualizador, envío de efectos, panorama (balance), envío de sub-salida
Ecualizador	3 bandas
Envío de efectos	Chorus/retardo, reverb
Enlace stereo	Pistas 1/2, 3/4, 5/6, 7/8 selecc.
Escenas	100 escenas por proyecto

● Efectos

Algoritmos	9 (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, 8x COMPEQ, MASTERING)
Programas	320 para inserción, 60 para envío/retorno
Modulos	6 p/inserción, 2 p/envío/retorno
Afinador	Cromático, guitarra, bajo, A/D/E/G abiertas, D modal

● Sección rítmica

Voces	24 (batería + bajo)
Fuente de sonido	16 bits, PCM lineal
Kits de batería	50
Sonidos de batería	36 por kit (12 pads x 3 bancos)
Programas de bajo	13
Parches	12 (sensibles a la velocidad)
Resolución	48 PPQN
Tipos de ritmo	1/4 – 8/4
Patrones rítmicos	511 patrones por proyecto
Canciones rítmicas	10 canciones por proyecto
Compases	999 compases por canción, 99 compases por patrón
Notas/eventos	Aprox. 20 000 notas por canción
Tempo	40.0 – 250.0 BPM

Disco duro	3.5 pulgadas, tipo E-IDE
Conversión A/D	24 bits, sobremuestreo 64x
Conversión D/A	24 bits, sobremuestreo 128x
Frecuencia de muestreo	44.1 kHz
Procesado de señal	24 bits
Respuesta de frecuencia	20Hz – 20kHz ±1 dB (carga de 10 kilohmio)
Relación S/R	93 dB (IHF-A)
Rango dinámico	97 dB (IHF-A)
THD+N	0.02% (400 Hz, carga 10 kilohmio)
Pantalla	LCD propia de 122 x 65 mm (retroiluminada)

Entrada de guitarra/bajo	2 x conectores phone standard Impedancia de entrada 500 kΩ
Entrada balanceada/no bal.	8x conectores combinados XLR/ phone standard (Funcionamiento balanceado) Impedancia de entrada 1 kilohmio, punta 2 activa (Funcionamiento no balanceado) Impedancia de entrada 50 kilohmio

Entrada de línea	Conectores RCA (L/R) Impedancia entrada 10 kilohmios Nivel medio entrada -10 dBm
------------------	--

Alimentación fantasma	48 V (interruptor on/off)
Nivel de entrada	-50 dBm a +4 dBm variable continuamente

Salida master	Conectores RCA (L/R) Impedancia salida 1 kilohmio Nivel medio salida -10 dBm
---------------	--

Salida auriculares	Conector phone stereo standard 50 mW con carga 32 ohmios
--------------------	---

Sub salida	Conector phone stereo standard 50 mW con carga 32 ohmios
------------	---

Salida digital	S/P DIF, óptica (20 bits)
MIDI	IN, OUT

Entrada de control	Conector FS01, conector FP02
Ranura para placa expansión	1

Dimensiones	490 (L) x 350 (P) x 125 (A) mm
Peso	7.8 kg (CD-R/RW instalado) 7.3 kg (sin unidad CD-R/RW)

Fuente de alimentación	DC12 V, 3 A (adaptador AD-0011 incluido)
------------------------	--

Consumo de potencia	30 W (12 V, 2.5 A) típico
---------------------	---------------------------

Accesorios incluidos	Manual de instrucciones, adaptador/cable, CD-ROM, tornillos para unidad CD-R/RW
----------------------	---

Accesorios opcionales	Pedal de disparo FS01 Pedal de expresión FP02 Interface USB UIB-02 Unidad CD-R/RW CD-02
-----------------------	--

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* El diseño y las especificaciones de este aparato están sujetos a cambios sin previo aviso.

Resolución de problemas

Si tiene problemas durante el manejo del MRS-1608, compruebe antes de hacer otra cosa los puntos siguientes.

Problemas durante la reproducción

◆ No hay sonido o es muy débil

- Compruebe las conexiones a su sistema de monitores y el ajuste de volumen del mismo.
- Asegúrese de que las teclas de estado en la sección de mezclador estén encendidas en verde y que los faders estén arriba. Si una tecla está desactivada, púlsela y compruebe que queda iluminada en verde.
- Asegúrese de que el fader master esté arriba.
- Si ha asignado una escena con el volumen bajo a una marca, el volumen será disminuido automáticamente cuando la unidad llegue a esa marca. Elimine la escena que esté asignada a esa marca (→ p. 85).
- La grabadora no funcionará cuando la tecla [RECORDER] esté apagada. Pulse la tecla [RECORDER] para hacer que se ilumine.

◆ El mover el fader no afecta al sonido

En los canales en los que esté activado el enlace stereo, el fader del canal par no tendrá efecto. O bien desactive el enlace stereo (→ p. 82), o use el fader del canal impar.

◆ La pantalla indica “Don’t Play” y la reproducción no es posible

La grabadora no funcionará en la pantalla activa. Pulse varias veces la tecla [EXIT] para ir a la pantalla principal.

◆ No hay sonido de la fuente de entrada, o es muy débil

- Asegúrese de que esté encendida la tecla [ON/OFF] de la entrada respectiva.
- Compruebe que el control [INPUT] o [GUITAR/BASS INPUT] respectivo esté arriba.
- Asegúrese de que el control [REC LEVEL] esté arriba. Si lo está, bájelo temporalmente y vuélvalo a subir.

◆ En la pantalla aparece la indicación “Stop Recorder” y no son posibles las operaciones.

La operación activa no es posible mientras la grabadora esté funcionando. Pulse la tecla [■] para detenerla.

Problemas durante la grabación

◆ No puede grabar en una pista

- Asegúrese de que ha elegido una pista de grabación.
- Compruebe por si ha se quedado sin espacio libre en el disco duro (→ p. 167).
- No es posible la grabación si el proyecto está protegido contra la grabación. O bien desactive la protección (→ p. 169), o utilice un proyecto diferente.
- Mientras la función de grabación de 8 pistas esté activa (→ p. 45), no será posible la grabación en las pistas 9/10 – 15/16 y en la pista master. Para poder grabar en esas pistas, desactive primero la grabación de 8 pistas.

◆ No está disponible la señal procedente de un instrumento o micro conectado a una toma INPUT

Cuando tenga conectados instrumentos/micros a entradas con el mismo número en el panel frontal y posterior (INPUT 1 y GUITAR/BASS INPUT 1, o INPUT 2 y GUITAR/BASS INPUT 2), las clavijas del panel frontal tendrán prioridad.

◆ El sonido grabado está distorsionado

- Verifique que el ajuste de sensibilidad de entrada (controles [INPUT] y [GUITAR/BASS INPUT]) y de nivel de grabación (control [REC LEVEL]) son adecuados.
- Baje el fader hasta que el punto 0 (dB) del medidor de nivel no se ilumine.
- Si la ganancia de Eq del mezclador de pista está ajustada demasiado alta, el sonido puede distorsionar de forma audible incluso aunque baje el fader. Ajuste el EQ a un valor adecuado.
- Cuando aplique el efecto de inserción a la entrada, compruebe que el nivel de salida del efecto (nivel de programa) esté ajustado correctamente.

Problemas con los efectos

◆ No puede insertar el efecto de inserción

Cuando haya elegido el algoritmo 8x COMP EQ, la selección de punto de inserción está limitada (→ p. 140).

◆ El efecto de inserción no se aplica

- Asegúrese que la tecla [BYPASS/TUNER] no esté pulsada.
- Asegúrese que el efecto de inserción es enviado a la posición que quiere (→ p.140).

◆ El efecto de envío/retorno no se aplica

- Asegúrese que esté encendida la tecla [CHORUS/DELAY] o [REVERB]. Si está apagada, pulse la tecla varias veces hasta hacer que se ilumine.
- Asegúrese de que el nivel de envío para cada pista esté arriba (→ p. 80).

Problemas con la sección rítmica

◆ No puede escuchar el patrón rítmico

- Asegúrese que la tecla de estado [DRUM]/[BASS] esté iluminada en veder.
- Compruebe que los faders [DRUM]/[BASS] estén arriba. Si ya estaban arriba, bájelos y vuélvalos a subir.
- Compruebe que no ha elegido un patrón rítmico en blanco (nombre del patrón "EMPTY").
- Compruebe que ha elegido un programa de kit de batería/bajo o el parche de sampler como sonido de reproducción. Un sonido que no está seleccionado no puede sonar.
- Si ha elegido el parche de sampler como sonido, asegúrese que tienen muestreos asignados a los parches.

◆ No puede oír la canción rítmica

- En el caso de un proyecto nuevo, todas las canciones rítmicas estarán vacías, por lo que no escuchará nada. Cree una nueva canción rítmica o cargue un proyecto en el que haya sido creada una canción rítmica.
- Cuando use señales de cambio de control enviadas desde un dispositivo MIDI exterior, el volumen de bajo o batería puede que disminuya. Ajuste los canales MIDI de la batería y el bajo a OFF o compruebe el ajuste de la unidad MIDI exterior.

◆ No hay sonido al golpear los parches

Si la sensibilidad de parche está ajustada a "SOFT", no se producirá ningún sonido incluso cuando golpee fuerte el parche. Cambie el ajuste de sensibilidad (→ p. 120).

◆ No puede grabar o editar un patrón/canción rítmica

- Cuando la tecla [RHYTHM] esté apagada o parpadee, no podrá editar o grabar un patrón o canción rítmica. Pulse la tecla [RHYTHM] para hacer que la tecla se ilumine.
- Si en pantalla aparece "SEQ FULL", esto indicará que ha usado toda la memoria de la sección rítmica. Elimine los patrones rítmicos que ya no necesite.

◆ Los sonidos grabados en el patrón rítmico no se reproducen

Los sonidos que sobrepasen la polifonía máxima (24 sonidos para el kit de batería + programa de bajo; 24 sonidos para el parche de sampler) no serán reproducidos. Elimine alguna de las notas que ya hayan sido grabadas o trate de mantenerse dentro de la polifonía máxima.

◆ No puede reproducir el parche de sampler

Cuando haya elegido un programa de parche de sampler vacío, no habrá ningún muestreo asignado a los parches. Elija uno de los programas de sampler prefijados.

◆ No puede añadir muestreos al parche de sampler

Si en pantalla aparece el mensaje "SPL FULL", eso indicará que la memoria del parche de sampler estará al máximo. Elimine algún muestreo que ya no necesite para liberar espacio.

Problemas con el MIDI

◆ Los sonidos de batería/bajo del MRS-1608 no pueden ser reproducidos desde una unidad MIDI exterior

- Asegúrese de que un cable MIDI esté conectado correctamente entre la salida MIDI OUT de la unidad exterior y la entrada MIDI IN del MRS-1608.
- Compruebe que los canales de envío MIDI de la unidad exterior coincidan con los canales MIDI de recepción del programa de batería/bajo del MRS-1608.
- Durante la introducción por pasos del patrón rítmico, no podrá usar un dispositivo MIDI exterior.

◆ No puede sincronizar la unidad con un dispositivo MIDI exterior

- Asegúrese de que tiene un cable MIDI conectado correctamente entre la salida MIDI OUT del MRS-1608 y la entrada MIDI IN de la unidad exterior.
- La sincronización con un dispositivo MIDI exterior solo es posible usando la salida de reloj de control MIDI o MTC del MRS-1608. El MRS-1608 no puede sincronizarse a una señal de reloj MIDI o MTC procedentes de una unidad exterior.

- Cuando realice la sincronización con reloj de temporización (reloj MIDI), asegúrese que la salida esté activada para mensajes de reloj de temporización, puntero de posición de canción y Start/Stop/Continue en el MRS-1608 (→ p. 172).
- Cuando realice la sincronización con MTC (código de tiempo MIDI), asegúrese que la salida MTC esté activada en el MRS-1608 (→ p. 173).
- Asegúrese que el dispositivo MIDI exterior esté ajustado para recibir señales de reloj MIDI o MTC y sincronizarse a él.
- Asegúrese de que la unidad MIDI exterior esté configurada en el modo de reproducción.

◆ **No puede cargar SMF desde un CD-ROM o CD-R/RW**

- Asegúrese de que el archivo SMF sea de formato 0 y que su nombre y extensión sean las adecuadas.
- La unidad no puede cargar un SMF que esté situado en un CD-R/RW no finalizado.

◆ **No puede reproducir SMF**

Compruebe que el ajuste de reproducción SMF esté ajustado a “ON” (→ p. 176).

Problemas con la unidad CD-R/RW

◆ **No puede reproducir un CD de audio creado con el MRS-1608 en un reproductor normal**

- Compruebe que el disco haya sido finalizado.
- En algunos reproductores antiguos, los discos CD-R/RW no serán reproducidos como CD audio normales, incluso aunque el disco haya sido finalizado.
- Los discos creados usando CD-RW puede que no puedan ser reproducidos en unidades de CD normales.

◆ **No puede grabar datos audio en un disco CD-R/RW**

Si el disco ya ha sido finalizado, no podrá añadir más datos.

◆ **No puede realizar una copia de seguridad**

Compruebe que no haya datos audio ya grabados en el disco. En ese caso, no podrá usar el disco para una copia de seguridad.

◆ **No puede leer una copia de seguridad que ocupa varios discos**

Cuando la copia de seguridad de un proyecto ocupe varios discos, introduzca el disco número 1. Cuando haya hecho una copia de seguridad de todo el disco duro, introduzca el primer disco que contenga datos del proyecto concreto a restaurar.

Otros problemas

◆ **No puede grabar el proyecto**

No podrá grabar el proyecto si el ajuste de protección está activado. Desactive dicha protección (→ p. 169).

◆ **No puede leer un archivo audio desde un CD-ROM o CD-R/RW**

- Compruebe que el archivo audio tenga la extensión correcta (.WAV o .AIF).
- No puede leer un archivo audio de un CD-R/RW que no haya sido finalizado.

◆ **No puede grabar en una grabadora exterior conectada a la toma DIGITAL OUTPUT**

- Compruebe que haya elegido la entrada digital como fuente de grabación en la grabadora exterior. Asegúrese también que la grabadora exterior esté sincronizada a la frecuencia de muestreo de la señal de entrada.
- Asegúre que la grabadora exterior acepta el formato de audio S/P DIF.

◆ **No puede crear un nuevo proyecto o copiar uno**

Si en pantalla aparece el mensaje “PRJ FULL”, eso le indicará que la memoria de proyectos estará al máximo de su capacidad. Elimine algún proyecto que ya no necesite para liberar algo de espacio.

◆ **Cuando trata de ejecutar una orden, en pantalla aparece uno de estos mensajes**

CD FULL

No hay suficiente espacio libre en el disco CD-R/RW.

INSERT DISCxxx

Introduzca el disco que tenga el número xxx.

NO AUDIO

El disco de la unidad CD-R/RW no es un disco audio.

NO DATA

Los datos especificados no existen.

NO DISC

No hay ningún disco dentro de la unidad CD-R/RW.

NotBLANK

El disco CD-R/RW no está vacío.

NOT CD-R

El disco que hay en la unidad CD-R/RW no es un CD-R/RW.

HDD FULL

No queda ya espacio en el disco duro.

Apéndice

Parámetros de efectos

Efecto de inserción

◆ Algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS

Módulo COMP

Tipo	Parámetro		
COMPRESS	SENS	ATTACK	LEVEL
	Hacen que el rango dinámico se mantenga constante.		

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
SENS	0 – 10	Ajusta la sensibilidad de compresión de entrada.
ATTACK	0 – 10	Ajusta la velocidad de ataque de la compresión.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

Módulo PRE AMP/DRIVE

Tipo	Parámetro					
J-CLN	Sonido limpio que modela el de un combo a transistores.					
US-CLN	Sonido limpio que modela el de un amplificador a válvulas.					
US-DRV	Sonido saturado que modela el de un amplificador a válvulas.					
TWEED	Modela el sonido de un pequeño amplificador a válvulas con una distorsión seca.					
CLASS A	Sonido crunch exclusivo que modela el de un combo de fabricación británica.					
UK-CRU	Sonido crunch que modela el de un amplificador de tipo torre a válvulas de fabricación británica.					
UK-DRV	Sonido saturado que modela el de un amplificador de tipo torre a válvulas de fabricación británica.					
CMB 335	Modela un combo a válvulas caracterizado por su largo sustain.					
MTL PNL	Sonido saturado de alta ganancia que modela el de un amplificador de tipo torre a válvulas.					
BLK BTM	Modela uno amplificador de tipo torre a válvulas, caracterizado por sus graves fuertes y distorsión delicada.					
MD LEAD	Sonido saturado que modela un amplificador de alta ganancia perfecto para guitarras solistas.					
FZ-STK	Sonido de un fuzz a través de un amplificador de tipo pila, típico de los años 60.					
TE BASS	Modela un amplificador de bajo con un rango medio-grave muy limpio.					
FD BASS	Modela un amplificador de bajo con una saturación de estilo clásico.					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	<i>Los parámetros para los tipos J-CLN a FD BASS son los mismos.</i>					
SNS BASS	Sonido saturado en agudos para bajo.					
CR+CAB	Combinación de crunch y simulador de recinto acústico.					
TS+CAB	Combinación de saturación tradicional y simulador de recinto acústico.					
GV+CAB	Combinación de distorsión tradicional y simulador de recinto acústico.					
MZ+CAB	Combinación de distorsión de tipo heavy metal y simulador de recinto acústico.					
9002+CAB	Combinación de la distorsión Zoom 9002 y simulador de recinto acústico.					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	<i>Los parámetros para los tipos SNS BASS a 9002+CAB son los mismos.</i>					
ACO SIM	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Transforma el sonido de una guitarra eléctrica en el de una acústica.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Pre-amplificador para guitarra electroacústica.					
BASS SIM	TONE	LEVEL				
	Transforma el sonido de una guitarra eléctrica en el de un bajo.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
	Simulación del recinto acústico d eun amplificador de guitarra/bajo.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
GAIN	1 – 30	Ajusta la cantidad de ganancia.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.
CABINET		Elige el tipo de recinto acústico
	COMBO	Recinto acústico de tipo combo.
	BRIGHT	Produce un tono más brillante que el del Combo.
	FLAT	Recinto acústico con una respuesta plana.
	STACK	Recinto acústico de amplificador de tipo torre.
	BsCombo	Recinto acústico de tipo combo para bajo.
	BsStack	Recinto acústico de amplificador de tipo torre para bajo.
SPEAKER		Elige el tipo de altavoz.
	Gt 12x1	Combo de guitarra con un altavoz de 12 pulgadas.
	Gt 12x2	Combo de guitarra con dos altavoces de 12 pulgadas.
	Gt 10x1	Combo de guitarra con un altavoz de 10 pulgadas.
	GtStack	Amplificador de tipo torre de guitarra con cuatro altavoces de 10 pulgadas.
	Gt Wall	Varios amplificadores de tipo torre juntos.
	Bs 15x1	Combo de bajo con un altavoz de 15 pulgadas.
	BsStack	Amplificador de tipo torre de bajo con cuatro altavoces de 6.5 pulgadas.
DEPTH	0 – 10	Ajusta la resonancia del recinto acústico del altavoz.
TOP	1 – 30	Ajusta la resonancia de las cuerdas.
BODY	0 – 10	Ajusta la resonancia de la caja de la guitarra.
COLOR	1 – 4	Ajusta el carácter del previo de guitarra electroacústica.

Módulo 3 BAND EQ

Tipo	Parámetro			
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Ecuador de tres bandas.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
HIGH	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias agudas.
MID	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias medias.
LOW	-12 – 12	Realce/corte del rango de bajas frecuencias.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

Módulo MODULATION/DELAY

Tipo	Parámetro			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Añade pulsación y espacio al sonido.			
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Simula el sonido cálido de un efecto tradicional.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Produce un sonido oscilante muy especial.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	Produce un sonido de tipo ola.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Hace que el nivel del sonido varíe de forma cíclica.			
AUTO WAH	FLT TYPE	POSITION	RESONANC	SENS
	Produce un sonido de wah variable que depende de la intensidad del punteo.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	Modifica el tono del sonido directo.			
SLOW-ATK	POSITION	TIME	CURVE	
	Crea un sonido de tipo “violín” con un ataque suave.			
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE	
	Efecto de vibrato automático.			

STEP	DEPTH	RATE	RESONANC			
	Cambia el sonido con un filtro de tipo escalado.					
RING MOD	POSITION	RATE	BALANCE			
	Produce un sonido metálico.					
CRY	POSITION	RESO	SENS			
	Efecto de modulador parlante.					
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost			
	Le da al sonido un mayor enfoque y definición espacial.					
AIR	SIZE	STONE	MIX			
	Simula la ambientación de una sala, produciendo mayor profundidad espacial.					
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL			
	Simula una grabación stereo con dos micrófonos.					
DELAY	TIME	FB	MIX			
	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 10 segundos.					
ECHO	TIME	FB	MIX			
	Efecto de retardo con un sonido cálido y hasta 10 segundos de tiempo de retardo.					
FIX-WAH	FLT TYPE	POSITION	FREQ	R MODE	R WAVE	R SYNC
	Cambia la frecuencia del wah de forma sincronizada con el tempo del ritmo.					
ARRM-PIT	TYPE	STONE	R WAVE	R SYNC		
	Cambia el tono de forma sincronizada con el tempo del ritmo.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
DEPTH	EXCITER: 0 – 30	Ajusta la profundidad del efecto.
	Others: 0 – 10	
RATE	TREMOLO: 1 – 30, T 4 – T 1/8	Ajusta la velocidad del efecto. El ajuste “T x” hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
	FLANGER, PHASER: 1 – 30, T 4x4 – T 1/8	
	Others: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
FB	FLANGER: -10 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
POSITION	AFTER, BEFORE	Elige la posición del módulo entre AFTER; después del módulo 3 BAND EQ y BEFORE; antes del módulo PRE AMP/DRIVE.
COLOR		Especifica el tipo de sonido de modulación de fase.
	4Stage	Modulador de fase de 4 etapas
	Invert4	Modulador de fase de 4 etapas con realimentación inversa
	8Stage	Modulador de fase de 8 etapas
CLIP	Invert8	Modulador de fase de 8 etapas con realimentación inversa
	0 – 10	Enfatiza el efecto.
FLT TYPE	BPF, LPF	Especifica el tipo de filtro.
RESONANC	AUTO WAH, CRY: 1 – 10	Ajusta la intensidad característica del efecto.
	STEP: 0 – 10	
SENS	-10 – -1, 1 – 10	Ajusta la sensibilidad del efecto.
SHIFT	-24.0 – 12.0	Ajusta la cantidad de cambio de tono. El valor “1.0” corresponde a un semitono.
STONE	0 – 10	Ajusta el tono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto.
TIME	SLOW-ATK: 1 – 30	Ajusta la velocidad de ataque.
	WIDE: 1 – 64	Ajusta el tiempo de reatrd en pasos de 1 ms. El valor“T x” hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
	DELAY, ECHO: 1 – 10000, T 4x4 – T 1/4	
CURVE	0 – 10	Ajusta la curva de ataque.
FREQ	EXCITER: 1 – 5	Ajusta la frecuencia.
	FIX-WAH: 1 – 50	Ajusta la frecuencia central del efecto wah.
LowBoost	0 – 10	Enfatiza el rango de las bajas frecuencias.
SIZE	1 – 10	Ajusta la amplitud espacial.
WET LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido de efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido directo.

R MODE		Elige la amplitud del cambio.
	OFF	La frecuencia permanece constante.
	PEDAL	Use el pedal de expresión para cambiar la frecuencia.
	UP	Mínimo → máximo
	DOWN	Máximo → mínimo
	HI LO	Valor ajustado → máximo Mínimo → valor ajustado
R WAVE		Elige la forma de onda de control.
	Up Saw	Diente de sierra ascendente
	Up Fin	Onda de tipo aleta ascendente
	DownSaw	Diente de sierra descendente
	DownFin	Onda de tipo aleta descendente
	TRI	Onda triangular
	TRIXTRI	Onda triangular de segunda potencia
	SINE SQUARE	Onda sinusoidal Onda cuadrada
R SYNC		Ajusta el ciclo de la forma de onda de control
	1/2	Corchea (octavo de nota)
	1	Negra (cuarto de nota)
	2	Blanca (media nota)
	3 1b - 4b	Blanca con puntillo (media nota con puntillo) 1 compás - 4 compases
TYPE		Elige el tipo de cambio de tono
	1	Semitono inferior → original
	2	Original → semitono inferior
	3	Doblaje → desafinación + original
	4	Desafinación + original → doblaje
	5	Original → 1 octava arriba
	6	1 octava arriba → original
	7	Original → 2 octavas abajo
	8	2 octavas abajo → original
	9	1 octava abajo + original → 1 octava arriba + original
	10	1 octava arriba + original → 1 octava abajo + original
	11	5ª perfecta abajo + original → 4ª perfecta arriba + original
	12	4ª perfecta arriba + original → 5ª perfecta abajo + original
	13	0 Hz + original → 1 octava arriba
	14	1 octava arriba → 0 Hz + original
	15	0 Hz + original → 1 octava arriba + original
16	1 octava arriba + original → 0 Hz + original	

Módulo ZNR

Tipo	Parámetro
ZNR	THRSHOLD
	Corta la entrada de ruidos durante las pausas en su interpretación.

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Ajusta la sensibilidad. Ajústelo todo lo alto que pueda mientras el ataque o el decaimiento suenen naturales.

Módulo VOL PDL

Tipo	Parámetro
VOL PDL	MIN VOL
	Puede usar el pedal de expresión para controlar el volumen.

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
MIN VOL	0 – 10	Especifica el volumen mínimo.

◆ Algoritmo MIC

Módulo COMP/LIM

Tipo	Parámetro			
COMPRESS	THRSHOLD	RATIO	ATTACK	LEVEL
	Hace que el rango dinámico se mantenga constante.			
LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LEVEL
	Controla los picos de señal.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
THRSHOLD	-24 – 0	Ajusta la sensibilidad.
RATIO	COMP: 1 – 26	Ajusta el grado de compresión de la señal.
	LIMIT: 1 – 54, ∞	
ATTACK	0 – 10	Ajusta la velocidad de ataque de la compresión.
LEVEL	0 – 12	Ajusta el nivel de salida del módulo.
RELEASE	0 – 10	Ajusta el tiempo que pasa entre el umbral y el final de la compresión.

Módulo MIC PRE

Tipo	Parámetro			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Preamplificador para un micrófono exterior.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
COLOR		Ajusta la respuesta de frecuencia.
	FLAT	Respuesta plana
	HPF	Corte de graves
	AcoGt	Características de guitarra acústica
	HPF Aco	Características de guitarra acústica con corte de graves
	Vocal	Características vocales
	HPF Vo	Características vocales con corte de graves
TONE	0 – 10	Ajusta el tono
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo
DE-ESSER	0 – 10	Ajusta la cantidad de corte de las sibilancias vocales.

Módulo 3 BAND EQ

Vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Módulo MODULATION/DELAY

Tipo	Parámetro			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Añade pulsación y espacio al sonido.			
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Simula el sonido cálido de un efecto clásico.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Produce un sonido oscilante muy especial.			
PHASER	RATE	COLOR		
	Produce un sonido de tipo ola.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Hace que el nivel del sonido varíe de forma periódica.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	Modifica el tono del sonido directo.			
SLOW-ATK	TIME	CURVE		
	Crea un sonido de tipo “violin” con ataque lento.			
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE	
	Efecto de vibrato automático.			

STEP	DEPTH	RATE	RESONANC	
	Cambia el sonido con un filtro de tipo escalado.			
RING MOD	RATE	BALANCE		
	Produce un sonido metálico.			
CRY	RESONANC	SENS		
	Efecto de tipo modulador parlante.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	Le da al sonido un mayor enfoque y definición espacial.			
AIR	SIZE	TONE	MIX	
	Simula la ambientación de una sala, produciendo una mayor profundidad espacial.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 10 segundos.			
ECHO	TIME	FB	MIX	
	Efecto de retardo con un sonido cálido y un tiempo de retardo de hasta 10 segundos.			
DOUBLING	TIME	TONE	MIX	
	Efecto de doblaje con un tiempo de retardo de hasta 100 milisegundos.			
FIX-WAH	FLT TYPE	FREQ	R MODE	R WAVE
	Cambia la frecuencia del wah de forma sincronizada con el tempo del ritmo.			
ARRM-PIT	TYPE	TONE	R WAVE	R SYNC
	Cambia el tono de forma sincronizada con el tempo del ritmo.			

Para consultar la descripción de los parámetros, vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Módulo ZNR

Módulo VOL PDL

Vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

◆ Algoritmo DUAL MIC

Módulo COMP/LIM

Módulo MIC PRE

Vea el algoritmo MIC.

(Todo es igual que en el algoritmo MIC excepto porque en el módulo MIC PRE no hay parámetro “DE-ESSER”)

Módulo 3 BAND EQ

Tipo	Parámetro			
	HIGH	MID	LOW	LEVEL
EQ L/R	Ecuador de tres bandas.			

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
HIGH	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias agudas.
MID	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias medias.
LOW	-12 – 12	Realce/corte del rango de bajas frecuencias.
LEVEL	1 – 8	Ajusta el nivel de salida del módulo.

Módulo DELAY

Tipo	Parámetro		
DELAY L/R	TIME	FB	MIX
	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 5 segundos.		
ECHO L/R	TIME	FB	MIX
	Efecto de retardo con un sonido cálido y un tiempo de retardo de hasta 5 segundos.		
DOUBLE L/R	TIME	TONE	MIX
	Efecto de doblaje con un tiempo de retardo de hasta 100 milisegundos.		

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
TIME	DOUBLING: 1 – 100	Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 1 ms. El valor “T x” hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
	DELAY, ECHO: 1 – 5000, T 4x4 – T 1/4	
FB	0 – 10	Ajusta la cantidad de la realimentación.
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.

Módulo ZNR

Módulo VOL PDL

Vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

◆ **Algoritmo LINE**

Módulo COMP/LIM

Vea el algoritmo MIC.

Módulo ISOLATOR

Tipo	Parámetro				
ISOLATOR	XOVER LO	XOVER HI	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Divide la señal en tres bandas de frecuencia y especifica la cantidad de mezcla de cada una.				

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
XOVER LO	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la división graves/medios.
XOVER HI	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la división medios/agudos.
MIX HIGH	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de agudos.
MIX MID	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de medios.
MIX LOW	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de bajas frecuencias.

Módulo 3 BAND EQ

Vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Módulo MODULATION/DELAY

Tipo	Parámetro		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Añade pulsación y espacio al sonido.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Produce un sonido ondulante realmente único.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Produce un sonido oscilante.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Hace que varíe de forma periódica el nivel del sonido.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Modifica el tono del sonido directo.		
RING MOD	RATE	BALANCE	
	Produce un sonido metálico.		
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	Efecto de doblaje con un tiempo de retardo de hasta 100 milisegundos.		
DELAY	TIME	FB	MIX
	Efecto de retardo con un tiempo de hasta 5 segundos.		
ECHO	TIME	FB	MIX
	Efecto de retardo con sonido cálido, con hasta 5 segundos de tiempo de retardo.		

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	TREMOLO: 1 – 30, T 4 – T 1/8	Ajusta la velocidad del efecto. El ajuste “T x” hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
	FLANGER, PHASER: 1 – 30, T 4x4 – T 1/8	
	Others: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del efecto.
FB	FLANGER: -10 – 10	Ajusta la cantidad de realimentación.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
COLOR	1 – 4	Especifica el tipo de sonido de modulación de fase.
CLIP	0 – 10	Enfatiza el efecto.
SHIFT	-24.0 – 12.0	Ajusta la cantidad de cambio de tono. El valor “dt” produce un efecto de desafinación.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
BALANCE	0 – 30	Ajusta el balance entre el sonido directo y el sonido con efecto.
TIME	DOUBLING: 1 – 100	Ajusta el tiempo de reatrd en pasos de 1 ms. El valor “T x” hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
	DELAY, ECHO: 1 – 5000, T 4x4 – T 1/4	

Módulo ZNR

Módulo VOL PDL

Vea el algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

◆ **Algoritmo 8x COMP EQ**

Módulo 1 – 8

Unidad	Tipo	Parámetro				
HPF1 - 8	HPF	FREQ				
		Filtro que permite que pase la señal de frecuencias agudas.				
COMP1 - 8	COMPRESS	THRSHOLD	RATIO	ATTACK	LEVEL	
		Hace que el rango dinámico se mantenga constante.				
	LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LEVEL	
		Controla los picos de señal.				
EQ1 - 8	EQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL	
		Ecuador de tres bandas.				

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
FREQ	0 – 10	Ajusta la frecuencia de corte.
THRSHOLD	-24 – 0	Ajusta la sensibilidad.
RATIO	COMP: 1 – 26	Ajusta el grado de compresión de la señal.
	LIMIT: 1 – 54, ∞	
ATTACK	0 – 10	Ajusta la velocidad de ataque de la compresión.
LEVEL	COMPRESS, LIMITER: 0 – 12	Ajusta el nivel de salida de la unidad.
	EQ: 1 – 8	
RELEASE	0 – 10	Ajusta el tiempo que pasa entre el umbral y el final de la compresión.
HIGH	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias agudas.
MID	-12 – 12	Realce/corte del rango de frecuencias medias.
LOW	-12 – 12	Realce/corte del rango de bajas frecuencias.

◆ **Algoritmo MASTERING**

Módulo 3 BAND COMP/Lo-Fi

Tipo	Parámetro							
MLT CMP	XOVER LO	XOVER HI	SENS HI	SENS MID	SENS LOW	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Divide la señal en tres bandas de frecuencia y especifica la compresión y la cantidad de mezcla de cada una.							
Lo-Fi	CHARACTR	COLOR	DISTORTN	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	Degrada la calidad audio del sonido.							

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
XOVER LO	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la división graves/medios.
XOVER HI	50 – 16000	Ajusta la frecuencia para la división medios/agudos.
SENS HI	0 – 24	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor para el rango de agudos.
SENS MID	0 – 24	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor para el rango de medios.
SENS LOW	0 – 24	Ajusta la sensibilidad de entrada del compresor para el rango de bajas frecuencias.
MIX HIGH	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de agudos.
MIX MID	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de medios.
MIX LOW	OFF, -24 – 6	Ajusta la cantidad de mezcla de bajas frecuencias.
CHARA	0 – 10	Especifica el carácter del filtro.
COLOR	1 – 10	Ajusta el color.
DIST	0 – 10	Ajusta el grado de distorsión.
TONE	0 – 10	Ajusta el tono.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido con efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido directo.

Módulo NORMALIZER

Tipo	Parámetro
NORMLZR	GAIN
	Ajusta el nivel de entrada del módulo 3 BAND COMP/Lo-Fi.

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
GAIN	-12 – 12	Ajusta el nivel.

Módulo 3 BAND EQ

Veá el algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Módulo DIMENSION/RESONANCE

Tipo	Parámetro						
DIMENSN	RISE 1	RISE 2					
	Produce amplitud espacial.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESONANC	EFX LVL	DRY LVL
	Un filtro de resonancia con LFO.						

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
RISE 1	0 – 30	Ajusta el grado de enfatización del componente stereo.
RISE 2	0 – 30	Ajusta el espacio que incluye el componente monoaural.
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
FreqOFST	1 – 30	Ajusta el desfase del LFO.
RATE	1 – 30, T 4x4 – T 1/8	Ajusta la velocidad del efecto. El valor “T x” hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
TYPE	HPF, LPF, BPF	Especifica el tipo de filtro.
RESONANC	1 – 30	Ajusta la intensidad del carácter del efecto.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido con efecto.
DRY LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla de sonido directo.

Módulo ZNR

Módulo VOL PDL

Veá el algoritmo CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Efecto de envío/retorno

Módulo CHORUS/DELAY

Tipo	Parámetro					
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL	
	Añade pulsación y espacio al sonido.					
DELAY	TIME	FB	DAMP	PAN	EFX LVL	REV SEND
	Efecto de retardo con un tiempo de retardo de hasta 10 segundos.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
LFO TYPE	MONO, STEREO	Elige la fase del LFO: Mn (monaural) o St (stereo).
DEPTH	0 – 10	Ajusta la profundidad del efecto.
RATE	1 – 30	Ajusta la velocidad del efecto.
PRE DLY	1 – 30	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido con efecto.
TIME	1 - 10000, T 4x4 – T 1/4	Ajusta el tiempo de retardo en pasos de 1 ms. El valor “T x” hace que se sincronice con el tempo del ritmo.
FB	0 – 10	Ajusta la cantidad de la realimentación.
DAMP	0 – 10	Ajusta la cantidad de corte del rango de agudos del sonido de retardo.
PAN	LEFT10 – L1, CENTER, RIGHT1 – RIGHT10	Ajusta la posición stereo del sonido de retardo.
REV SEND	0 – 30	Ajusta el nivel de envío del sonido de retardo a la reverb.

Módulo REVERB

Tipo	Parámetro					
HALL	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	LEVEL
	Simula la acústica de un salón de conciertos.					
ROOM	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	LEVEL
	Simula la acústica de una habitación.					
SPRING	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	Simula una reverb de muelles.					
PLATE	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	Simula una reverb de láminas.					

Descripción de los parámetros

Parámetro	Rango de ajuste	Descripción
PRE DLY	1 – 100	Ajusta el tiempo de pre-retardo.
DECAY	1 – 30	Ajusta el tiempo de reverb.
EQ HIGH	-12 – 6	Ajusta el nivel de agudos del sonido con efecto.
EQ LOW	-12 – 6	Ajusta el nivel de graves del sonido con efecto.
E/R MIX	0 – 30	Ajusta el volumen de las reflexiones iniciales.
EFX LVL	0 – 30	Ajusta la cantidad de mezcla del sonido con efecto.

Programas de efectos

Efectos de inserción

◆ Algoritmo CLEAN

Nº	Nombre	Comentario
0	Standard	Sonido básico para una grabación
1	J-Chorus	Sonido de JC limpio
2	Phaser	Emula un efecto de modulación de fase de tipo tradicional
3	DryComp	Sonido limpio de entrada de línea con un toque de doblaje
4	RiffCLN	Sonido de rock'n roll que remarca las diferencias entre las guitarras
5	WideCLN	Sonido limpio y amplio con crunch
6	PunchCLN	Sonido sutil y aéreo pero con pegada
7	Arpeggio	Sonido limpio para arpeggios
8	CleanCH	Sonido de canal limpio de un amplificador a válvulas de fabricación americana
9	50sRNB	Sonido tremolo para rhythm & blues
10	StrmBeat	Sonido básico para un rasgueo de guitarra rítmica
11	CompCln	Sonido de compresión natural
12	12-Clean	Sonido limpio con una octava superior mezclada
13	Funky	Sonido funky y con mucho corte
14	FDR-Cln	Sonido limpio de un amplificador tradicional a válvulas de fabricación americana
15	Rockbily	Sonido rockabilly con un retardo corto
16	NYFusion	Sonido limpio para una grabación directa de línea
17	Wet-Rhy	Sonido con mucho corte para su uso en baladas
18	JazzTone	Sonido limpio para jazz
19	DeepFLG	Sonido limpio y con flanger
20	ARRMWh	Sonido de wah limpio en el que se usa FIX-WAH
21	Kaitei	Sonido con eco melódico perfecto para arpeggios o sonido solista
22 - 25	EMPTY	

◆ Algoritmo DIST

Nº	Nombre	Comentario
0	MRS-Drv	Distorsión total con sustain rico
1	RCT-BG	Sonido de amplificador de alta ganancia de un "Rectifier" americano
2	CrnchCmp	Sonido crunch con un toque de compresión
3	9002Lead	Sonido ZOOM 9002
4	F-Tweed	Sonido de un pequeño amplificador tradicional a válvulas de fabricación americana
5	BlackPnl	Sonido de heavy metal de un amplificador de tipo torre "5100 series" americano
6	MatchCru	Sonido crunch de un moderno amplificador de clase A
7	Sticky	Potente sonido crunch
8	HardPick	Sonido crunch duro
9	RockDrv	Sonido saturado para rock
10	Duplex	Sonido solista muy espacioso y con doble efecto overlay
11	MadBass	Sonido de bajo distorsionado para solos y acordes de rango agudo
12	Straight	Sonido solista versátil y directo
13	JetSound	Versátil sonido de tipo avión
14	Combo-BG	Sonido saturado con sustain muy largo
15	FDR-Twin	Sonido limpio de un amplificador tradicional a válvulas de fabricación americana
16	Beatle	Sonido de tipo Mersey Beat de un amplificador de clase A
17	WildFuzz	Unidad fuzz tradicional
18	JB.Style	Octavador para riffs unísonos de guitarra y bajo
19	Pitch-5	Incluso notas sueltas sonarán como potentes acordes

20	BRT-Drv	Precioso sonido de amplificador de tipo pila de un "900 series" británico
21	Soldan	Sonido de amplificador de alta ganancia para ajustes de tono medio en pastillas simples
22	MatchDrv	Sonido saturado de un moderno amplificador de clase A
23	Snake	Sonido de heavy metal con una parte grave muy sólida
24	Crunch	Unión de crunch y retardo de un amplificador de la serie "800"
25	Ballad	Cálido sonido solista
26	Metal-X	Sonido de heavy metal con sobretonos sutiles
27	DP-Drv	Sonido de rock duro de los años 70
28	WetDrive	Sencillo sonido de saturación húmeda (solo efecto)
29	Mellow	Sonido solista con un tono suave
30	MultiDst	Sonido poderoso y envolvente
31	Bright	Sonido muy brillante
32	Melody	Sonido para melodías modernas
33	V-Blues	Sonido tradicional de blues
34	BlueFngr	Sonido blues para tocar sin púa (con los dedos)
35	HDR-Drv	Sonido de rock duro húmedo (solo efecto)
36	Cry-Lead	Sonido de "efecto cry" original de Zoom
37	ZakWah	Sonido solista con auto-wah
38	LA-Std	Gran sonido de chorus de tipo estudio de grabación de L.A.
39	TheRing	Simulación de modulador de repique
40	JimVib	Famoso vibrato tradicional
41	Creamy	Fuzz suave
42 - 49	EMPTY	

◆Algoritmo ACO/BASS SIM

Nº	Nombre	Comentario
0	AcoSIM 1	Simula un sonido de guitarra acústica sin adornos
1	AcoSIM 2	Simula un sonido de guitarra acústica con un bello efecto chorus
2	AcoSIM 3	Sonido desafinado y brillante sin modulación
3	FullSize	Simula una guitarra acústica con una caja de gran formato
4	Light12	Sonido suave de una guitarra de 12 cuerdas
5	BsSIM 1	Simula un sonido de bajo tocado con púa
6	BsSIM 2	Simulación de bajo con chorus para líneas melódicas
7	BsSIM 3	Simulación de bajo con auto-wah
8	FIngBass	Sonido de flanger que se utilizó habitualmente en los años 80
9	UniSolo	Sonido de guitarra y bajo al unísono
10 - 15	EMPTY	

◆Algoritmo BASS

Nº	Nombre	Comentario
0	BS-Pick	Sonido compacto y potente para tocar con púa
1	BS-Od	Sonido con distorsión de tipo retro
2	BS-Drv	Sonido con distorsión potente
3	BS-Fingr	Sonido envolvente para tocar con los dedos (sin púa)
4	BS-Slap	Brillante sonido slap
5	BS-Comp	Sonido con ataque, controlado por el dinamismo del punteo
6	BS-Edge	Sonido potente y con gran corte
7	BS-Solo	Sonido con efecto chorus para melodías
8	BS-Octve	Sonido con una octava superior mezclada
9	BS-Wah	Bajo funky con auto-wah
10 - 19	EMPTY	

◆ Algoritmo MIC

Nº	Nombre	Comentario
	Vo-Stnd	Efecto vocal standard
1	Vo-Rock	Efecto vocal para música rock
2	Vo-Balld	Efecto de voz para baladas con un chorus desafinado
3	Vo-Echo	Eco vocal
4	Vo-PreC1	Sonido suave y claro para micros condensadores
5	Vo-PreC2	Añade profundidad cuando trabaje con micros condensadores
6	Vo-PreD1	Mejora la definición con micros dinámicos
7	Vo-PreD2	Hace que el sonido sea más grueso
8	Vo-Robot	Sonido robótico como el de las películas de ciencia ficción
9	AG-Live	Sonido para grabación con micro con un toque de directo, no solo para guitarra
10	AG-Brght	Sonido brillante para grabación con micro
11	AG-Solo	Maravilloso sonido solista
12	AG-Edge	Sonido de grabación con guitarra acústica con los agudos intensificados
13	AG-Strum	Sonido de grabación con guitarra acústica para rasgueos
14	ForWind	Sonido con un rango medio muy definido
15	ForBrass	Sonido de retardo corto muy brillante
16	ForPiano	Intensifica la definición y la profundidad
17	AG-Mix 1	Intensifica el sonido para los rasgueos de guitarra
18	AG-Mix 2	Sonido optimizado para arpegios
19	SweeperX	Añade un barrido de agudos para golpes de percusión
20	FXgroove	Sonido de caja de ritmos
21	Lo&Hi	Realce de agudos y graves y atenuación de rango medio
22	Lo-Boost	Enfatiza los super graves con un modulador de tono
23	FanFan	Suena como si cantase a través de un ventilador
24	Alien	Hace que su voz suene como un ser de otro mundo
25	TapeComp	Simula una grabación multipistas analógica
26	Duet??	Añade una voz de niño a las de mujer, o una de mujer a las de hombre
27	Active	Enfatiza el ataque
28	Psyche	Efecto de tipo psicodélico
29	DeepDLY	Retardo para voces, muy útil para cortar gritos o ruidos
30	HeGas	Voz de tipo "pato" como después de inhalar helio
31 - 49	EMPTY	

◆ Algoritmo DUAL MIC

Nº	Nombre	Comentario	Entrada I/D recomendada
	Vo/Vo 1	Para duetos	Voces
1	Vo/Vo 2	Chorus para voz principal	Voces
2	Vo/Vo 3	Para armonías	Voces
3	AG/Vo 1	Crea un cierto carácter "callejero"	Guitarra acústica/Voz
4	AG/Vo 2	Distinto al AG/Vo 1 en cuanto al carácter vocal	Guitarra acústica/Voz
5	AG/Vo 3	Modifica de forma agresiva el carácter vocal	Guitarra acústica/Voz
6	ShortDLY	Sonido de retardo corto con un efecto de doblaje	Micrófonos
7	FatDrum	Para grabación de batería con un micro stereo en un punto único	Micrófonos
8	BothTone	Ajustado para hombre en el canal I y para mujer en el canal D	Voces
9	Condnsr	Simula el sonido de un micro condensador con una entrada de micro dinámico	Voces
10	DuoAtack	Chorus para voces solistas con enfatización en el ataque	Voces
11	Warmth	Sonido cálido y con un rango medio bastante prominente	Voces
12	AM Radio	Simula el sonido de una radio AM monoaural	Voces
13	Pavilion	Sonido de narración a través de megafonía	Voces
14	TV News	Sonido de presentador de TV	Voces

15	F-Vo/Pf1	Para baladas de piano y voz femenina	Voces/piano
16	JazzDuo1	Simula una sesión de jazz con sonido de baja calidad	Voces/piano
17	Cntmprry	Sonido limpio y envolvente	Voces/piano
18	JazzDuo2	JazzDuo 1 para voz masculina	Voces/piano
19	Ensemble	Para guitarra con ataque furo y piano melódico	Guitarra acústica/piano
20	Enhanced	Intensifica el sonido limpio y fuerte para baladas	Guitarra acústica/piano
21	Warmy	Modera los super agudos	Guitarra acústica/piano
22	Strum+Vo	Sonido grueso y suave con compensación de medios	Guitarra acústica/piano
23	FatPlus	Ensancha el rango medio	Guitarra acústica/piano
24	Arp+Vo	Sonido global sólido	Guitarra acústica/piano
25	ClubDuo	Simula el sonido de directo de una pequeña sala	Guitarras acústicas
26	BigShape	Intensifica la claridad global	Guitarras acústicas
27	FolkDuo	Sonido fresco y limpio	Guitarras acústicas
28	GtrDuo	Perfecto para duos de guitarra	Guitarras acústicas
29	Bright	Sonido brillante y afilado	Guitarras acústicas
31 - 49	EMPTY		

◆ Algoritmo LINE

Nº	Nombre	Comentario
	Syn-Lead	Para líneas monofónicas de sintetizador solista
1	OrganPha	Modulación de fase para sintetizador/órgano
2	OrgaRock	Distorsión para órgano de rock
3	EP-Chor	Precioso efecto chorus para piano eléctrico
4	ClavFlg	Wah para clavicémbalo
5	Concert	Efecto de salón de concierto para piano
6	Honkey	Simulación de piano honky-tonk
7	PowerBD	Da más potencia al sonido del bombo
8	DrumFlng	Flanger convencional para batería
9	LiveDrum	Simula un efecto de doblaje para un sonido de exteriores
10	JetDrum	Modulación de fase para hi-hat de 16 tiempos
11	AsianKit	Cambia un kit standard a uno de tipo oriental
12	BassBost	Enfatiza el rango de graves
13	Mono->St	Da más amplitud a una fuente monaural
14	AM Radio	Simulación de sonido de radio AM
15	WideDrms	Efecto stereo amplio para baterías internas
16	DanceDrm	Refuerza el bajo para ritmos dance
17	Octaver	Añade una octava abajo al sonido
18	Percushn	Da presencia y amplitud stereo a la percusión
19	MoreTone	Distorsión con rango medio enfatizado
20	SnrSmack	Enfatiza un sonido de caja seco
21	Shudder!	Sonido partido para pistas de tipo tecno
22	SwpPhase	Modulador de fase con una potente resonancia
23	DirtyBiz	Distorsión de baja calidad con un modulador de repique
24	Doubler	Doblaje para pista vocal
25	SFXlab	Sonido de efecto especial para sintetizador
26	SynLead2	Sonido de reactor antiguo para línea solista de sintetizador
27	Tekepiko	Para frases musicales secuenciadas o líneas melódicas de guitarra con sordina
28	Soliner	Simula un grupo de cuerdas de tipo analógico
29	HevyDrum	Para una batería de rock duro
30 - 49	EMPTY	

◆ Algoritmo 8x COMP EQ

N°	Nombre	Comentario	Entrada 1 - 8 recomendada	
0	VocIBand	Para grupo vocal	1	Amplificador de guitarra
			2	Amplificador de bajo
			3	Voz
			4	Coro
			5 - 6	Batería
			7 - 8	Teclados
1	Inst	Para grupos de jazz o fusion	1 - 2	Amplificador de guitarra
			3	Amplificador de bajo
			4	Piano
			5 - 6	Batería
			7 - 8	Teclados
			2	AcoBand
2	Piano			
3	Voz			
4	Coro			
5 - 6	Guitarra acústica			
7 - 8	Percusión			
3	1ManBand	Para un pequeño estudio de grabación	1 - 2	Guitarra
			3	Bajo
			4	Teclado
			5	Voz
			6	Coro
			7 - 8	Secuencias
4	StdDrum	Sonido standard para grabación de cada sonido de un kit de batería	1	Bombo
2			Caja	
5	VtgDrum	Sonido de batería de los años 70 con hi-hat enfatizado	3	Hi-hat
4			Timbral agudo	
6	EhcdDrum	Sonido de batería con compresión de gran pegada	5	Timbal medio
			6	Timbal grave
			7 - 8	Micro de jirafa
7	Percus	Perfecto para grabar cada uno de los sonidos de la percusión por separado	1 - 2	Diversos instr. percusión
			3 - 4	Platillo/campana
			5 - 6	Percusión con parches
			7 - 8	Resto de la percusión
8	CompLtr	Sonido melódico y versátil	1 - 8	
9	A Capla	Para un grupo que cante "a cappella"	1 - 2	Voz de mujer
			3 - 4	Voz de hombre
			5 - 6	Duo vocal
			7 - 8	Resto de voces
10 - 19	EMPTY			

◆ Algoritmo MASTERING

Nº	Nombre	Comentario
	PlusAlfa	Intensifica la potencia global
1	All-Pops	Masterización convencional
2	StWide	Masterización de amplio rango
3	DiscoMst	Para sonido de pequeños clubes y salones
4	Boost	Para un sonido de tipo hi-fi
5	Power	Rango grave potente
6	Live	Añade un toque de sonido directo
7	WarmMst	Añade un toque de calor al sonido
8	TightUp	Añade un toque de dureza
9	1930Mst	Masterización de tipo años 30
10	LoFi Mst	Masterización de baja calidad (lo-fi)
11	BGM	Masterización para música de fondo o acompañamientos
12	RockShow	Produce un sonido de rock en directo
13	Exciter	Masterización lo-fi con una suave distorsión en el rango medio y agudo
14	Clarify	Ebfatiza los super agudos
15	VocalMax	Resalta las voces
16	RaveRez	Especial efecto de barrido que usa un filtro agudo
17	FullComp	Compresión fuerte en todo el rango de frecuencias
18	ClearPWR	Sonido potente con el rango medio enfatizado
19	ClearDMS	Intensifica la claridad y el espacio
20	Maximizr	Realza el nivel de presión sonora global
21 - 29	EMPTY	

Efecto de envío/retorno

◆CHORUS/DELAY

Nº	Nombre	Comentario
0	Vocal	Chorus que añade color a las voces
1	GtChorus	Chorus para un sonido de guitarra débil
2	Doubling	Versátil efecto de doblaje
3	Echo	Retardo de tipo analógico
4	Delay3/4	Retardo de corchea con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
5	Delay3/2	Retardo de negra con puntillo sincronizado con el tempo del ritmo
6	FastCho	Chorus rápido
7	DeepCho	Versátil efecto chorus profundo
8	ShortDLY	Retardo corto muy versátil
9	DeepDBL	Profundo efecto de doblaje
10	SoloLead	Para frases musicales rápidas
11	WarmyDly	Simula un cálido retardo analógico
12	EnhanCho	Intensificador que usa un doblaje con cambio de fase
13	Detune	Para instrumentos con fuertes armónicos como un piano electrónico o un sintetizador
14	Natural	Chorus con baja modulación para acompañamientos
15	Whole*4	Retardo de redonda 4 x sincronizado con el tempo del ritmo
16	Delay2/3	Retardo de tresillo de blancas sincronizado con el tempo del ritmo
17	Delay1/4	Retardo de semicorcheas sincronizado con el tempo del ritmo
18 - 29	EMPTY	

◆REVERB

Nº	Nombre	Comentario
0	TightHal	Reverb de salón con una calidad tonal dura
1	BrgtRoom	Reverb de habitación con una calidad tonal dura
2	SoftHall	Reverb de salón con una calidad tonal suave
3	LargeHal	Simula la reverb de un gran salón
4	SmallHal	Simula la reverb de un salón pequeño
5	LiveHous	Simula la reverb de un pequeño espacio tipo club
6	TrStudio	Simula la reverb de una sala de ensayos de un estudio
7	DarkRoom	Rverb de habitación con una calidad tonal suave
8	VcxRev	Ajustado para intensificar las voces
9	Tunnel	Simula la reverberación de un tunel
10	BigRoom	Simula la reverb de un pabellón o gimnasio grande
11	PowerSt.	Reverb con puerta de ruidos
12	BritHall	Simula la reverb brillante de un salón de conciertos
13	BudoKan	Simula la reverberación del Budokan de Tokyo
14	Ballade	Para baladas lentas
15	SecBrass	Reverb para una sección de metales
16	ShortPla	Reverb corta
17	RealPlat	Simulación de reverb de muelles
18	Dome	Reverb de un gran estadio
19	VinSprin	Simula una reverb de muelles analógica
20	ClearSpr	Reverb limpia con un tiempo de reverberación corto
21	Dokan	Simula la reverb de un aljibe de cerámica
22 - 29	EMPTY	

Patrones rítmicos

En las columnas “Canción” (No. 35 – 234), los patrones normales y los de redobles están agrupados por ritmos para una más fácil programación de las canciones rítmicas.

Nº.	Nombre	Compas.
Variación		
0	08Beat01	4
1	08Beat02	4
2	08Beat03	4
3	08Beat04	4
4	08Beat05	4
5	08Beat06	4
6	08Beat07	4
7	08Beat08	4
8	08Beat09	4
9	08Beat10	4
10	08Beat11	4
11	08Beat12	4
12	16Beat01	4
13	16Beat02	2
14	16Beat03	4
15	16Beat04	4
16	16Beat05	4
17	16Beat06	4
18	16Beat07	2
19	16Beat08	2
20	16Beat09	4
21	16Beat10	4
22	16Beat11	4
23	16Beat12	4
24	16FUS01	2
25	16FUS02	2
26	16FUS03	4
27	16FUS04	2
28	04JAZZ01	4
29	04JAZZ02	4
30	04JAZZ03	4
31	04JAZZ04	4
32	DANCE	2
33	CNTRY	2
34	68BLUS	4
Nº	Nombre	Compas.
Canción		
35	ROCKs1VA	2
36	ROCKs1Va	1
37	ROCKs1FA	1
38	ROCKs1VB	2
39	ROCKs1Vb	1
40	ROCKs1FB	1
41	ROCKs2VA	2
42	ROCKs2Va	1
43	ROCKs2FA	1
44	ROCKs2VB	2
45	ROCKs2Vb	1
46	ROCKs2FB	1
47	ROCKs3VA	1
48	ROCKs3FA	1
49	ROCKs3VB	1
50	ROCKs3FB	1
51	ROCKs4VA	2
52	ROCKs4Va	1

53	ROCKs4FA	1
54	ROCKs4VB	2
55	ROCKs4Vb	1
56	ROCKs4FB	1
57	HRKs1VA	1
58	HRKs1FA	1
59	HRKs1VB	1
60	HRKs1FB	1
61	HRKs2VA	2
62	HRKs2Va	1
63	HRKs2FA	1
64	HRKs2VB	2
65	HRKs2Vb	1
66	HRKs2FB	1
67	MTLs1VA	1
68	MTLs1FA	1
69	MTLs1VB	1
70	MTLs1FB	1
71	FUSs1VA	2
72	FUSs1Va	1
73	FUSs1FA	1
74	FUSs1VB	2
75	FUSs1Vb	1
76	FUSs1FB	1
77	FUSs2VA	2
78	FUSs2Va	1
79	FUSs2FA	1
80	FUSs2VB	2
81	FUSs2Vb	1
82	FUSs2FB	1
83	FUSs3VA	2
84	FUSs3Va	1
85	FUSs3FA	1
86	FUSs3VB	2
87	FUSs3Vb	1
88	FUSs3FB	1
89	INDTs1VA	2
90	INDTs1Va	1
91	INDTs1FA	1
92	INDTs1VB	2
93	INDTs1Vb	1
94	INDTs1FB	2
95	POPs1VA	2
96	POPs1Va	1
97	POPs1FA	1
98	POPs1VB	2
99	POPs1Vb	1
100	POPs1FB	1
101	RnBs1VA	2
102	RnBs1Va	1
103	RnBs1FA	1
104	RnBs1VB	2
105	RnBs1Vb	1
106	RnBs1FB	1
107	RnBs2VA	2
108	RnBs2Va	1
109	RnBs2FA	1

110	RnBs2VB	2
111	RnBs2Vb	1
112	RnBs2FB	1
113	MTNs1VA	2
114	MTNs1Va	1
115	MTNs1FA	1
116	MTNs1VB	2
117	MTNs1Vb	1
118	MTNs1FB	1
119	FUNKs1VA	2
120	FUNKs1Va	1
121	FUNKs1FA	1
122	FUNKs1VB	2
123	FUNKs1Vb	1
124	FUNKs1FB	1
125	FUNKs2VA	2
126	FUNKs2Va	1
127	FUNKs2FA	1
128	FUNKs2VB	2
129	FUNKs2Vb	1
130	FUNKs2FB	1
131	HIPs1VA	2
132	HIPs1Va	1
133	HIPs1FA	1
134	HIPs1VB	2
135	HIPs1Vb	1
136	HIPs1FB	1
137	HIPs1VC	2
138	HIPs1Vc	1
139	HIPs1VD	2
140	HIPs1Vd	1
141	HIPs2VA	2
142	HIPs2Va	1
143	HIPs2VB	2
144	HIPs2Vb	1
145	HIPs2FB	1
146	HIPs2VC	2
147	HIPs2Vc	1
148	HIPs2VD	2
149	DANCs1VA	1
150	DANCs1FA	1
151	DANCs1VB	1
152	DANCs1FB	1
153	DANCs2VA	2
154	DANCs2Va	1
155	DANCs2FA	1
156	DANCs2VB	2
157	DANCs2Vb	1
158	DANCs2FB	1
159	HOUSS1VA	1
160	HOUSS1FA	1
161	HOUSS1VB	1
162	HOUSS1FB	1
163	TECHs1VA	1
164	TECHs1FA	1
165	TECHs1VB	1
166	TECHs1FB	1

167	DnBs1VA	2
168	DnBs1Va	1
169	DnBs1FA	1
170	DnBs1VB	2
171	DnBs1Vb	1
172	DnBs1FB	1
173	TPs1VA	1
174	TPs1FA	1
175	TPs1VB	1
176	TPs1Vb	1
177	AMBs1VA	2
178	AMBs1Va	1
179	AMBs1FA	1
180	AMBs1FB	1
181	BALDs1VA	2
182	BALDs1Va	1
183	BALDs1FA	1
184	BALDs1VB	2
185	BALDs1Vb	1
186	BALDs1FB	1
187	BLUSs1VA	2
188	BLUSs1Va	1
189	BLUSs1FA	1
190	BLUSs1VB	2
191	BLUSs1Vb	1
192	BLUSs1FB	1
193	CNTRs1VA	2
194	CNTRs1Va	1
195	CNTRs1FA	1
196	CNTRs1VB	2
197	CNTRs1Vb	1
198	CNTRs1FB	1
199	JAZZs1VA	2
200	JAZZs1Va	1
201	JAZZs1FA	1
202	JAZZs1VB	2
203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2

224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1
231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
N°	Nombre	Compas.
Standard		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2
265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2
281	FUS04	2
282	FUS05	2
283	FUS06	2
284	FUS07	2
285	FUS08	2

286	POP01	2
287	POP02	2
288	POP03	2
289	POP04	2
290	POP05	2
291	POP06	2
292	POP07	2
293	POP08	2
294	POP09	2
295	POP10	2
296	POP11	2
297	POP12	2
298	RnB01	2
299	RnB02	2
300	RnB03	2
301	RnB04	2
302	RnB05	2
303	RnB06	2
304	RnB07	2
305	RnB08	2
306	RnB09	2
307	RnB10	2
308	FUNK01	2
309	FUNK02	2
310	FUNK03	2
311	FUNK04	2
312	FUNK05	2
313	FUNK06	2
314	FUNK07	2
315	FUNK08	2
316	FUNK09	2
317	FUNK10	2
318	FUNK11	2
319	FUNK12	2
320	HIP01	2
321	HIP02	2
322	HIP03	2
323	HIP04	2
324	HIP05	2
325	HIP06	2
326	HIP07	2
327	HIP08	2
328	HIP09	2
329	HIP10	2
330	HIP11	2
331	HIP12	2
332	HIP13	2
333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOUS01	2

350	HOUS02	2
351	HOUS03	2
352	HOUS04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2
385	BALD09	2
386	BALD10	2
387	BALD11	4
388	BLUS01	2
389	BLUS02	2
390	BLUS03	2
391	BLUS04	2
392	BLUS05	2
393	BLUS06	2
394	CNTR01	2
395	CNTR02	2
396	CNTR03	2
397	CNTR04	2
398	JAZZ01	2
399	JAZZ02	2
400	JAZZ03	2
401	JAZZ04	2
402	JAZZ05	2
403	JAZZ06	2
404	JAZZ07	4
405	SHFL01	2
406	SHFL02	2
407	SHFL03	2
408	SHFL04	2
409	SHFL05	2
410	SKA01	2
411	SKA02	2
412	SKA03	2
413	SKA04	2

414	REGG01	2
415	REGG02	2
416	REGG03	2
417	REGG04	2
418	AFRO01	2
419	AFRO02	2
420	AFRO03	2
421	AFRO04	2
422	AFRO05	2
423	AFRO06	2
424	AFRO07	2
425	AFRO08	2
426	LATN01	2
427	LATN02	2
428	LATN03	2
429	LATN04	2
430	LATN05	2
431	LATN06	2
432	LATN07	2
433	LATN08	2
434	LATN09	2
435	LATN10	2
436	LATN11	2
437	LATN12	2
438	BOSSA01	4
439	BOSSA02	4
440	SAMBA01	4
441	SAMBA02	4
442	MidE01	2
443	MidE02	2
444	MidE03	2
445	MidE04	2
446	INTRO01	1
447	INTRO02	1
448	INTRO03	1
449	INTRO04	1
450	INTRO05	1
451	INTRO06	1
452	INTRO07	1
453	INTRO08	1
454	INTRO09	1
455	INTRO10	1
456	INTRO11	1
457	INTRO12	1
458	INTRO13	1
459	INTRO14	1
460	INTRO15	1
461	INTRO16	1
462	INTRO17	1
463	INTRO18	1
464	ENDING01	1
465	ENDING02	1
466	ENDING03	1
467	ENDING04	1
468	ENDING05	1
469	ENDING06	1
470	ENDING07	1
471	COUNT	2
472	AllMute	1
473/508	EMPTY	0
509	METRO34	1
510	METRO44	1

Kits de batería

STANDARD

Nº	Nombre
0	Standard
1	DryFunk
2	Basic
3	Tight
4	Funk 1
5	Reggae 1
6	Analog 1
7	Analog 2
8	Snap
9	Pop
10	Brush
11	Reggae 2
12	Loose
13	Funk 2
14	Percuss
15	SFX
16	Minor7
17	Major7

ANALOG

Nº	Nombre
0	Punch
1	Near
2	Room 1
3	Analog 1
4	Analog 2
5	Room 2
6	HipHop 1
7	HipHop 2
8	HipHop 3
9	Techno 1
10	Techno 2
11	Techno 3
12	Percuss
13	SFX
14	Minor7
15	Major7

CLASSIC

Nº	Nombre
0	LiveRock
1	Standrd1
2	EpicRock
3	Modern 1
4	Live 1
5	Live 2
6	Studio
7	Standrd2
8	Epic 1
9	Epic 2
10	Modern 2
11	Modern 3
12	Brush
13	Benddown
14	Percuss
15	SFX

Programas de bajo

Nº	Nombre
0	Finger
1	Pick
2	Slap
3	AcostcBS
4	Synth BS
5	TechnoBS
6	BShrmonic
7	TechAnlg
8	AnaTouch
9	Lo Sine
10	HrmonicBS
11	Saw Wave
12	Square

Instrumentos

STANDARD

Categoría	N°	Nombre
Bombo	000	BDTight
	001	BDAcsk1
	002	BDAcsk2
	003	BDClisc1
	004	BDClisc2
	005	BDStdrd1
	006	BDStdrd2
	007	BDStdrd3
	008	BDDgAna1
009	BDDgAna2	
Caja	100	SDHigh1
	101	SDHigh2
	102	SDBrush
	103	SDAnalgM
	104	SDAnalgS
	105	SDDgAnaS
	106	SDPower
	107	SDSnap1
	108	SDSnap2
	109	SDFunk1
	110	SDFunk2
	111	SDStndrd
112	SDRegae	
Timbal	200	TMLive1
	201	TMLive2
	202	TMLive3
	203	TMDry1
	204	TMDry2
	205	TMDry3
	206	TM808_1
	207	TM808_2
	208	TM808_3
	209	TMAco1
	210	TMAco2
	211	TMAco3
	212	TMSynth
	213	TMPopHi
	214	TMPopHi2
	215	TMPopMid
216	TMPopLo2	
Hi-hat	300	CHH 14'
	301	CHH 14'2
	302	OHHLive
	303	CHHClear
	304	OHHClear
	305	CHHAnalg
	306	CHHDgAna
	307	OHHAna
308	FHHaco	

Platillo	400	CYMCrsh1
	401	CYMCrsh2
	402	CYMSpls1
	403	CYMSpls2
	404	CYMRide1
	405	CYMRide2
Extras	406	CYMCup
	500	EXRim1
	501	EXRim2
	502	EXCwbel
	503	EXClap1
	504	EXClap2
Global	505	EXMute
	600	High Q
	601	Sticks
	602	MtrClick
	603	MtrBell
	604	Tambrin
	605	Vibslap
	606	HiBongo
	607	LoBongo
	608	MtHiCong
	609	HiConga1
	610	LoConga
	611	HiTimbal
	612	LoTimbal
	613	HiAgogo
	614	LoAgogo
	615	Cabasa
616	Maracas	
617	Claves	
Efectos especial.	700	Gamelan
	701	Odaiko
	702	ChuDaiko
	703	Oedo
	704	Temple
	705	Engine
	706	Sonar
	707	Minor7
	708	Major7

ANALOG

Categoría	N°	Nombre	
Bombo	000	BDHard	
	001	BDReso	
	002	BDAnalg1	
	003	BDAnalg2	
	004	BDDgAna1	
	005	BDDgAna2	
	006	BDPunch	
Caja	007	BDAttack	
	100	SDDryHi	
	101	SDAnalgM	
	102	SDAnalgS	
	103	SDDgAnaM	
	104	SDDgAnaS	
	105	SDAttack	
	106	SDPower	
	107	SDRoom	
	200	TM808_1	
Timbal	201	TM808_2	
	202	TM808_3	
	203	TMGate1	
	204	TMGate2	
	205	TMGate3	
	206	TMElect1	
	207	TMElect2	
	208	TMElect3	
	209	TMSynth	
	210	TMPopHi	
	211	TMPopMid	
212	TMPopLo		
Hi-hat	300	CHHLive	
	301	OHHLive	
	302	CHHClear	
	303	OHHClear	
	304	CHHAnalg	
	305	OHHAnalg	
	306	CHHDgAna	
	307	OHHdGAna	
	308	FHHaco	
	Platillo	400	CYMCrsh1
		401	CYMCrsh2
		402	CYMCrsh3
		403	CYMSpls1
		404	CYMSpls2
		405	CYMRide2
	406	CYMCup1	

Extras	500	EXRim1
	501	EXRim2
	502	EXCwbel1
	503	EXCwbel2
	504	EXClap1
	505	EXClap2
	506	EXClv808
	507	EXSn909
Global	508	EXMute
	600	High Q
	601	Sticks
	602	MtrClick
	603	MtrBell
	604	Tambrin
	605	Vibslap
	606	HiBongo
	607	LoBongo
	608	MtHiCong
	609	HiConga1
	610	LoConga
	611	HiTimbal
	612	LoTimbal
	613	HiAgogo
	614	LoAgogo
	615	Cabasa
616	Maracas	
617	Claves	
Efectos especial.	700	Gamelan
	701	Odaiko
	702	ChuDaiko
	703	Oedo
	704	Temple
	705	Engine
	706	Sonar
	707	Minor7
708	Major7	

CLASSIC

Categoría	Nº	Nombre
Bombo caja	000	BDLive
	001	BDStudio
	002	BDMute
	003	BDHuge
	004	BDStage
	005	BDDry
	006	BDReso
	007	BDDeep1
	008	BDDeep2
	009	BDBend
	010	BDAcstk
	100	SDLive1
	101	SDLive2
	102	SDDry
	103	SDDryHi
	104	SDSnappy
	105	SDReso
	106	SDBrush1
	107	SDBrush2
108	SDBrush3	
109	SDDeep	
Timbal	200	TMLive1
	201	TMLive2
	202	TMLive3
	203	TMStdio1
	204	TMStdio2
	205	TMStdio3
	206	TMDry1
	207	TMDry2
	208	TMDry3
	209	TMAmbi1
	210	TMAmbi2
	211	TMAmbi3
	212	TMHard1
	213	TMHard2
	214	TMHard3
	215	TMAco1
	216	TMAco2
	217	TMAco3
	218	TMBend1
219	TMBend2	
220	TMBend3	
221	TMSynth	
Hi-hat	300	CHHLive
	301	OHHLive
	302	CHHStdio
	303	CHHClear
	304	OHHClear
	305	FHHaco1
	306	CHHBend
307	OHHBend	

Platillo	400	CYMCrsh1
	401	CYMCrsh2
	402	CYMSpls2
	403	CYMCrshB
	404	CYMRide1
	405	CYMRide2
	406	CYMRideB
	407	CYMCup1
Extras	408	CYMCup2
	500	EXRim1
	501	EXRim2
	502	EXRim3
	503	EXCwbel1
	504	EXTmbriB
	505	EXClap1
	506	EXClapB
Global	507	EXMute
	600	High Q
	601	Sticks
	602	MtrClick
	603	MtrBell
	604	Tambrin
	605	Vibslap
	606	HiBongo
	607	LoBongo
	608	MtHiCong
	609	HiConga1
	610	LoConga
	611	HiTimbal
	612	LoTimbal
	613	HiAgogo
	614	LoAgogo
	615	Cabasa
616	Maracas	
617	Claves	
Efectos especial.	700	Gamelan
	701	Odaiko
	702	ChuDaiko
	703	Oedo
	704	Temple
	705	Engine
	706	Sonar
	707	Minor7
708	Major7	

Tabla de números de nota MIDI

Parche	Número de nota		
	Banco 1	Banco 2	Banco 3
0/KICK	36	35	61
1/SNARE	38	40	60
2/CLOSED HAT	42	44	68
3/OPEN HAT	46	54	67
4/TOM 1	50	48	64
5/TOM 2	47	45	62
6/TOM 3	43	41	63
7/RIDE	51	52	59
8/CRASH	49	57	70
9/EXTRA CYMBAL	53	55	69
X/EXTRA 1	37	56	65
+/EXTRA 2	39	58	66

Nº nota	Nombre de instrumento	Banco 1	Banco 2	Banco 3
31	Sticks			
32				
33	Metronome Click			
34	Metronome Bell			
35	Kick Drum 2		PARCHE 0	
36	Kick Drum 1	PARCHE 0		
37	Side Stick	PARCHE X		
38	Snare Drum 1	PARCHE 1		
39	Hand Clap	PARCHE +		
40	Snare Drum 2		PARCHE 1	
41	Low Tom2		PARCHE 6	
42	Closed Hi-Hat	PARCHE 2		
43	Low Tom 1	PARCHE 6		
44	Pedal Hi-Hat		PARCHE 2	
45	Mid Tom 2		PARCHE 5	
46	Open Hi-Hat	PARCHE 3		
47	Mid Tom 1	PARCHE 5		
48	High Tom 2		PARCHE 4	
49	Crash Cymbal 1	PARCHE 8		
50	Hi Tom 1	PARCHE 4		

Nº nota	Nombre de instrumento	Banco 1	Banco 2	Banco 3
51	Ride Cymbal 1	PARCHE 7		
52	Claves		PARCHE 7	
53	Ride Bell	PARCHE 9		
54	Tambourine		PARCHE 3	
55	Splash Cymbal		PARCHE 9	
56	Cowbell		PARCHE X	
57	Crash Cymbal 2		PARCHE 8	
58	Vibraslap		PARCHE +	
59	Ride Cymbal 2			PARCHE 7
60	High Bongo			PARCHE 1
61	Low Bongo			PARCHE 0
62	Mute High Conga			PARCHE 5
63	Open High Conga			PARCHE 6
64	Low Conga			PARCHE 4
65	High Timbale			PARCHE X
66	Low Timbale			PARCHE +
67	High Agogo			PARCHE 3
68	Low Agogo			PARCHE 2
69	Cabasa			PARCHE 9
70	Maracas			PARCHE 8

Frases musicales

			Nº	Nombre	Comentario	
Rítmicos	Bucles de batería	1	1	Ry-01-1A	Bucle batería 1	
			2	Ry-01-1B	Bucle batería 2	
			3	Ry-01-1C	Redoble batería 1	
			4	Ry-01-1D	Variación batería 1	
			5	Ry-01-1E	Redoble batería 2	
			6	Ry-01-1F	Variación batería 2	
			7	Ry-01-1G	Final batería	
		2	8	Ry-01-2A	Entrada batería	
			9	Ry-01-2B	Bucle batería 1	
			10	Ry-01-2C	Bucle batería 2	
			11	Ry-01-2D	Break batería	
			12	Ry-01-2E	Variación batería 1	
			13	Ry-01-2F	Redoble batería	
			14	Ry-01-2G	Variación batería 2	
	Variaciones rítmicas		15	Ry-02-1A	Bucle batería 1	
			16	Ry-02-1B	Bucle batería 2	
	Breaks		17	Ry-03-1A	Bucle batería 1	
			18	Ry-03-1B	Bucle batería 2	
			19	Ry-03-1C	Bucle batería 3	
			20	Ry-03-1D	Bucle batería 4	
			21	Ry-03-1E	Bucle batería 5	
	Bucles latinos		1	22	Ry-04-1A	Bucle percusión 1
				23	Ry-04-1B	Bucle percusión 2
				24	Ry-04-1C	Bucle percusión 3
				25	Ry-04-1D	Bucle percusión 4
			2	26	Ry-04-2A	Bucle percusión 1
				27	Ry-04-2B	Bucle percusión 2
				28	Ry-04-2C	Bucle percusión 3
				29	Ry-04-2D	Bucle percusión 4
				3	30	Ry-04-3A
	31	Ry-04-3B	Bucle percusión 2			
	Bucles orientales		32	Ry-05-1A	Bucle percusión oriental 1-1	
			33	Ry-05-1B	Bucle percusión oriental 1-2	
			34	Ry-05-1C	Bucle percusión oriental 1-3	
			35	Ry-05-1D	Bucle percusión oriental 2	
			36	Ry-05-1E	Bucle percusión oriental 3	
Canciones	Bucle hardcore		1	37	Sg-01-1A	Bucle batería industrial
				38	Sg-01-1B	Break industrial
				39	Sg-01-1C	Break industrial G & B
				40	Sg-01-1D	Guitarra industrial
			2	41	Sg-01-2A	Bucle batería big beat
				42	Sg-01-2B	Bucle de bajo big beat
	43	Sg-01-2C		Bucle de efectos big beat		
	Variaciones de control		1	44	Sg-02-1A	Pista hiphop 1-1
				45	Sg-02-1B	Pista hiphop 1-2
			2	46	Sg-02-2A	Pista hiphop 2-1
				47	Sg-02-2B	Pista hiphop 2-2
	Bucles de bombo		1	48	Sg-03-1A	Bucle batería
				49	Sg-03-1B	Bucle de bajo
	Variaciones reggae		1	50	Sg-04-1A	Bucle batería dub
				51	Sg-04-1B	Bucle bajo dub
				52	Sg-04-1C	Bucle guitarra dub
			2	53	Sg-04-2A	Bucle batería dub
				54	Sg-04-2B	Bucle bajo dub
				55	Sg-04-2C	Bucle guitarra solo dub

Bajo	en A	56	EB-01-1A	Antiguo bucle funk 1	
		57	EB-01-1B	Antiguo bucle funk 2	
	en B	58	EB-02-1A	Antiguo bucle de bajo 1	
		59	EB-02-1B	Antiguo bucle de bajo 2	
	en C	60	EB-03-1A	Antiguo bucle de bajo house	
		61	EB-03-1B	Bucle de bajo pop	
	en D	62	EB-04-1A	Bucle de bajo funk 1	
		63	EB-04-1B	Bucle de bajo funk 2	
	en E	64	EB-05-1A	Bucle de bajo dark 1-1	
		65	EB-05-1B	Bucle de bajo dark 1-2	
	en G	66	EB-06-1A	Bucle de bajo funk 1-1	
		67	EB-06-1B	Bucle de bajo funk 1-2	
	Guitarra		68	Gt-01-1A	Bucle guitarra acústica en A maj
			69	Gt-01-1B	Bucle guitarra acústica en A min
		70	Gt-01-1C	Bucle guitarra eléctrica en C min	
		71	Gt-01-1D	Bucle guitarra rockabilly en A min	
		72	Gt-01-1E	Bucle de guitarra funk en A7#9	
		73	Gt-01-1F	Bucle de guitarra funk en D min9	
		74	Gt-01-1G	Bucle de guitarra rock en B min	
		75	Gt-01-1H	Bucle de guitarra rock en A min	
Analógico	Bajo sintetizado	76	AG-01-1A	Bucle de bajo analógico 1	
		77	AG-01-1B	Bucle de bajo sintetizado 1	
		78	AG-01-1C	Bucle de bajo sintetizado 2	
		79	AG-01-1D	Bucle de bajo sintetizado 3	
		80	AG-01-1E	Bucle de bajo analógico 2	
		81	AG-01-1F	Bucle de bajo analógico 3	
		82	AG-01-1G	Bucle de bajo sintetizado 4	
	Ritmo sintetizado	83	AG-02-1A	Bucle de sintetizador 1	
		84	AG-02-1B	Bucle de sintetizador 2	
		85	AG-02-1C	Bucle de sintetizador 3	
		86	AG-02-1D	Bucle de sintetizador 4	
		87	AG-02-1E	Bucle de sintetizador 5	
		88	AG-02-1F	Bucle de sintetizador 6	
	Texturas de sintetizador	89	AG-03-1A	Bucle de sintetizador y cuerdas	
		90	AG-03-1B	Bucle de cuerdas 1	
91		AG-03-1C	Bucle de cuerdas 2		
92		AG-03-1D	Bucle de cuerdas 3		
Bucles de efectos	93	FX-01-1A	Bucle de efectos especiales 1		
	94	FX-01-1B	Bucle de efectos especial 2		
	95	FX-01-1C	Bucle de efectos especial 3		
	96	FX-01-1D	Bucle de efectos especial 4		

Con los valores de fábrica, el proyecto 001 contiene estas frases musicales.

Contenido del disco duro del MRS-1608

El disco duro del MRS-1608 está formado por dos particiones llamadas “MRS-USR” y “MRS-FAC”.

La partición “MRS-FAC” contiene ficheros que se usan para el mantenimiento del disco duro. Por est emotivo, no trate nunca de manipular los ficheros de esta partición.

No cambie el nombre de los archivos y carpetas de la partición “MRS-USR” dado que el MRS-1608 no reconocerá los archivos o carpetas renombradas.

La partición “MRS-USR” contiene los siguientes ficheros y carpetas.

● Carpeta PRJINIT

Contiene diversos datos que son leídos cuando se crea un nuevo proyecto.

PRJDATA.INI
Datos del proyecto

RHYTHM.SEQ
Datos del patrón/canción rítmica

xxxxxxx.ZSD
Datos del programa de bajo/kits de batería

SAMPLER0.ZSP
Datos de muestreo

● Carpeta SYS

Contiene los ficheros relacionados con el sistema.

MAC_PRM.INI
El número del último proyecto editado

BURNLIST.CDT
Datos del álbum

SEQPLYxx.LST
Datos de la lista de reproducción

● Carpeta PROJxxx

Contiene diversos datos para cada proyecto-

TRACKx_y.DAT or TRACKxxy.DAT
Datos audio para cada pista/toma
(x o xx; 0-15 se corresponden al número de pista 1-16, y; 0-9 a número de toma V 1-10)

PHRASExx.PH
Datos audio para cada frase musical (mono o canal izquierdo stereo)(xx; 00-99 corresponden al número de la frase musical)

PHRASExx.PHR
Datos audio para cada frase musical (canal derecho stereo) (xx; 00-99 corresponden al número de la frase musical)

LOOPxx.LSQ
Datos de expresión introducidos para crear un bucle de frase musical

RHYTHM.FST
Datos de expresión introducidos para crear una canción rítmica con el método FAST

PRJDATA.INI
Datos de configuración del proyecto

RHYTHM.SEQ
Datos de canción/patrón rítmico

xxxxxxx.ZSD
Datos de programa de sampler/bajo/kits de batería

SAMPLERx.ZSP
Datos de muestreo

● Carpeta SAMPLER

Contiene datos de los muestreos.

SAMPLxxx.SP
Datos audio para cada muestreo (mono o canal stereo izquierdo)(xxx; 000-999 corresponde al número de muestreo)

SAMPLxxx.SPR
Datos audio para cada muestreo (canal stereo derecho) (xxx; 000-999 corresponde al número de muestreo)

● Carpeta WAV_AIFF

Almacena archivos WAV/AIFF. Se usa en la importación de frases musicales desde el disco duro interno.

Para usar esta carpeta, instale la tarjeta USB opcional y copie los archivos WAV/AIFF desde un ordenador a esta carpeta.

● SYSTEM.ZEX

Fichero de sistema del MRS-1608

Compatibilidad con la serie MRS

El MRS-1608 puede intercambiar datos de proyectos con otros aparatos de la serie MRS (MRS-1044, MRS-1266 y MRS-802).

Los datos siguientes pueden ser leídos en todos los modelos de esta serie.

- Datos audio para cada toma/pista V
- Datos de canción/patrón rítmico

* Hay otros datos como los de programas de efectos y los ajustes de mezclador que no pueden ser leídos. Cuando cargue un proyecto, se aplicarán los valores por defecto del modelo de destino.

Implementación MIDI

1. Mensajes reconocidos

Estado	1º	2º	Descripción
8nH	kk	vv	Note Off kk: número de nota vv: la velocidad será ignorada
9nH	kk	00H	Note Off kk: número de nota
9nH	kk	vv	Note On kk: número de nota (vea NOTA 1) vv: velocidad
BnH	07H	vv	Volumen de canal vv: valor de volumen
BnH	0BH	vv	Expresión de canal vv: valor de expresión
BnH	78H	xx	Todos los sonidos Off
BnH	79H	xx	Reset de todos los controladores
BnH	7BH	xx	Todas las notas Off
CnH	pp		Cambio de programa pp: número de programa
EnH	ll	hh	Cambio de inflexión tonal hlll: valor de inflexión

NOTA: n = número de canal MIDI (0 - F)

1. Puede grabar mensajes Note On en un patrón rítmico.

2. Mensajes transmitidos

Estado	1º	2º	Descripción
8nH	kk	40H	Note Off kk: número de nota
9nH	kk	00H	Note Off kk: número de nota
9nH	kk	vv	Note On kk: número de nota vv: velocidad
BnH	07H	vv	Volumen de canal vv: valor de volumen
BnH	7BH	00H	Todas las notas Off
CnH	pp		Cambio de programa pp: número de programa
F1H	dd		Cuarto secuencia MTC dd: datos
F2H	sl	sh	Puntero posición canción shsl: posición de canción
F8H			Reloj de temporización
FAH			Inicio
FBH			Continuar
FCH			Parada

NOTA: n = número de canal MIDI (0 - F)

3. Mensajes de sistema exclusivo

Este aparato no reconoce/transmite ningún mensaje SysEx.

Tabla de implementación MIDI

[Grabadora disco duro] Fecha : 10 Feb. 2004
 Modelo MRS-1608 Tabla de implementación MIDI Versión: 1.00

Función ...		Transmitido	Reconocido	Observaciones
Canal Básico	Por defecto Modificado	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorizado
Modo	Por defecto Mensajes Modificado	3 x *****	3 x	
Número nota	Voz real	12-75 *****	12-75	
Velocidad	Nota ON Nota OFF	o x	o x	
After Touch	de tecla de canal	x x	x x	
Inflexion tonal		x	o	
Cambio Control		7	7 11 120 121	Volumen Expresión Todos sonidos Off Reset todos controles
Cambio Prog	# real	o *****	o 0-127	
Sistema exclusivo		x	x	
Sistema común	Secuencia Qtr Pos cancion Sel cancion Afinación	o o x x	x x x x	
Sistema tiempo real	Ordenes reloj	o o	x x	
Mensajes Aux	Local ON/OFF Todas notas OFF Sensib activ Reinicializ	x o x x	x o x x	
Notas		Se transmite el mensaje de cuarto de fotograma MTC.		

Modo 1 : OMNI ON, POLY Modo 2 : OMNI ON, MONO o : Sí
 Modo 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

INDICE ALFABETICO

■ Símbolos y números

(.)	74, 106
)	74, 106
+	74, 106
X	74, 106
8x COMP EQ	139

■ A

ACORDE	
creación de una armonía de 1 parte a partir de un rango de datos audio	59
creación de una armonía de 3 partes a partir de un rango de datos audio	57
entrada de información de acordes (canción rítmica)	108
Ajuste del volumen	
canción rítmica	88, 103
frase musical	71
parche (kit de batería)	114
parche (programa sampler)	129
patrón rítmico	88, 93
pista	29, 80
preconteo (grabadora)	48
preconteo (sección rítmica)	118
Album	153
Algoritmo	139, 141
Apagado	19

■ B

Banco de parches	89
Bloque de sonidos de batería	87, 90
Borrado	
borrado de eventos de canción rítmica	109
borrado de un proyecto	168
borrado de un rango de datos (edición de pista)	52
borrado de una pista V	62
borrado de una secuencia de reproducción de bajo	95
borrado de una secuencia de reproducción de batería	94
BsPRG	109
BsVOL	109
Bucle de frase musical	67
ajuste de los parámetros de una frase	71
copia de una frase	73
grabación de un bucle de frase en una pista	73
importación de un fichero WAV/AIFF	70
importación de una frase desde el proyecto activo	69
importación de una frase desde otro proyecto	71
supresión de una frase	73

■ C

Cambio de control	170
Cambio de proyecto	170, 173
Canal MIDI	171
Canción de demostración	20
Canción rítmica	87
asignación de un nombre a una canción rítmica	113
copia de un compás	111

copia de una canción rítmica	112
importación desde otro proyecto	117
introducción de información de acordes	108
introducción de información de patrón usando el método FAST	106
introducción de información de patrón usando la entrada por pasos	104
introducción de otras informaciones	109
selección de una canción rítmica	103
supresión de una canción rítmica	113
trasposición de la canción rítmica entera	112

Captura	65
--------------------------	----

Carpeta	70, 124, 161, 217
--------------------------	-------------------

CD audio

creación de un CD audio	152
importación de un CD audio en un proyecto	160
reproducción analógica	157
reproducción digital	157

Compatibilidad con la serie MRS	217
--	-----

Compresión/estiramiento

de un rango de datos (edición de pista)	54
---	----

Conector MIDI IN	170
-----------------------------------	-----

Conector MIDI OUT	170
------------------------------------	-----

Conector STEREO SUB-OUT	16, 82
--	--------

Conector SUB-OUT	82
-----------------------------------	----

Conexiones	15
-----------------------------	----

Copia de seguridad	161
-------------------------------------	-----

Copia digital	182
--------------------------------	-----

Copia

bloqueo de copia digital	182
copia de un kit de batería	116
copia de un muestreo	126
copia de un patrón rítmico	102
copia de un programa de sampler	131
copia de un proyecto	167
copia de un rango de compases (canción rítmica)	111
copia de un rango de datos (edición de pista)	50
copia de una canción rítmica	112
copia de una frase musical	73
copia de una toma V	62

Creación de un CD	151
------------------------------------	-----

creación de un CD audio por álbum	153
---	-----

creación de un CD audio por proyecto	152
--	-----

inclusión de información de lista de reproducción en un	
---	--

álbum	156
-----------------	-----

reproducción de un CD audio	157
---------------------------------------	-----

uso de la función de marcador para separar pistas	155
---	-----

compensación de tono para un rango	55
--	----

selección de un sonido o escala para tocar con los	
--	--

parches	91
-------------------	----

Cromático

uso del afinador cromático	179
--------------------------------------	-----

Cuantización	93, 96, 98
-------------------------------	------------

Chorus/retardo	147
---------------------------------	-----

■ D

Desplazamiento

desplazamiento de un rango de datos 51
 desplazamiento de una toma V. 63
Disco CD-R/RW 151
 finalización de un disco CD-R/RW 158
 grabación de todos los proyectos en un disco CD-R/
 RW 162
 grabación de un proyecto suelto en un disco CD-R/RW . 161
 importación de un proyecto desde un disco CD-R/RW .. 163
Disco CD-RW 151
 borrado de un disco CD-RW. 159
Disco duro
 contenido del disco duro 217
 mantenimiento del disco duro. 184
DrKIT 109
DrVOL 109
DUO HARM. 59
Duración 98

■ E

Edición de pista 49
Efecto de envío/retorno 138, 147
 almacenamiento/intercambio de un programa de efecto
 de envío/retorno 148
 cambio del nombre de un programa de efecto de envío/
 retorno 149
 edición de un programa de efecto de envío/retorno 147
 programa. 147
 selección de un programa de efecto de envío/retorno . . 147
Efecto de inserción 138, 139
 almacenamiento/intercambio de un programa . . 145
 aplicación del efecto de inserción solo a la señal de
 monitor 146
 edición de un programa 142
 flujo de señal. 139
 modificación de la posición de inserción 140
 modificación del nombre de programa. 145
 selección de un programa. 141
Efecto de masterización 33
Efecto 138
 importación de programas desde otro proyecto 149
Encendido. 19
Enlace stereo 82
Escena 84
 cambio automático de escenas 85
 carga de una escena. 85
 eliminación de un parámetro específico 86
 grabación de una escena 84
Especificaciones técnicas 187
EV→ 104
Evento. 104, 109

■ F

Fichero AIFF
 importación de un fichero WAV/AIFF (parche sampler) . . 124
 importación de un fichero WAV/AIFF (frase musical). . . . 70
Fichero WAV
 importación de un fichero WAV/AIFF (parche de
 sampler) 124
 importación de un fichero WAV/AIFF (frase musical). . . . 70

Finalización 158
Función de afinador 179
 uso de otros tipos de afinación. 180
 uso del afinador cromático 179
Función de barrido/previsualización 38
Función de grabación de ritmo 44
Función de localización (Locate) 37
Función de marcador 46
 almacenamiento de una marca. 46
 cambio de la posición de un marcador 47
 supresión de una marca 47
 uso de la función de marcador para separar pistas. . . . 155
Función de repetición A-B 37
Función Solo 84
Fundido de entrada/salida
 edición de un rango de un muestreo 127
 ejecución de un fundido de entrada/salida para un
 rango de datos 53

■ G

Grabación
 comencemos a grabar 21
 grabación de la primera pista 24
 remezcla 33
 sobregrabación. 28
Grabación
 grabación de todos los proyectos en un disco CD-R/RW 162
 grabación de un único proyecto en un disco CD-R/RW . 161
Grabadora 10, 35

■ H

HARMONY+ 57

■ I

Implementación MIDI 218
Importación
 importación de un CD audio a un proyecto 160
 importación de un grupo de sonidos de batería. . 90
 importación de un muestreo. 122
 importación de un patrón/canción rítmica desde otro
 proyecto 117
 importación de un programa de otro proyecto. . 149
 importación de un programa de sampler desde otro
 proyecto 136
 importación de un programa de sampler 133
 importación de un proyecto desde un disco CD-R/RW . 163
 importación de un proyecto 166
 importación de un SMF a un proyecto 174
 importación de una frase musical. 68
 importación de una toma V de otro proyecto. . . . 64
Información de acordes
 canción rítmica 108
 patrón rítmico 100
Información de problemas relacionados con el MIDI .189
Información de problemas relacionados con el ritmo .189
Información de problemas relacionados con la
grabación 188
Información de problemas relacionados con la

reproducción 188

Información de problemas relacionados con los efectos 189

Inicialización a valores de fábrica 185

Inicialización total 185

Inicio/parada/continuación 172

Intercambios 66

Introducción en tiempo real
 introducción de una secuencia de bajo en tiempo real 95
 introducción de una secuencia de batería en tiempo real 94

Introducción FAST 74, 106

Introducción por pasos
 canción rítmica 104
 patrón rítmico 94, 95

Inversión
 inversión de un rango de datos audio (edición de pista) 54

■ **K**

Kit de batería 87
 ajuste del nivel de cada sonido de batería con los faders 117
 asignación de un nombre a un kit de batería ... 116
 cambio del kit de batería 90
 cambio del sonido y de otros ajustes de cada parche 114
 canal MIDI 171
 copia de un kit de batería 116
 creación de su propio kit de batería 114

■ **L**

Lista de reproducción 177

■ **M**

Marca 46

Mayor/menor
 compensación de tono para un rango 55
 introducción de información de acorde para un patrón 100
 selección de un sonido o escala para tocar con los parches 91

MEAS x 71

Medidor de nivel 182

Metrónomo 119

Mezclador de entrada 77

Mezclador de pista 77
 enlace de dos pistas 82
 envío de una señal de pista/entrada concreta al conector SUB-OUT 82
 función de escena 84
 función Solo 84

Mezclador 11, 29, 77

MIDI 170
 cambio de control 170, 171
 cambio de programa 173
 canal MIDI para el programa de bajo/kit de batería ... 171
 código de tiempo MIDI (MTC) 173
 inicio/parada/continuación 172
 modificación de los ajustes MIDI 171
 puntero de posición de canción 172
 reloj de temporización 172

Modo de canción rítmica 87

Modo de grabación de 8 pistas 45

Modo de patrón rítmico 87

Módulo de efecto 139

Muestreo 121, 122
 borrado de un muestreo 127
 copia de un muestreo 126
 edición del rango de un muestreo 127
 importación de un muestreo 122
 realización de varios ajustes de muestreo 125

■ **N**

Nivel de grabación 24, 78

Nota on/off 170

■ **O**

Octava
 selección de un sonido o escala para tocar con los parches 89, 90

OrgChord 100

OrgRoot 100

■ **P**

Panel de frases 67

Panel frontal 14
 conexiones 16

Panel superior 12

Panel trasero 14
 conexiones 16

Panorama 29, 80

Parámetro de efecto 139, 142

Parámetros de pista 80

Parche de sampler 121
 programa de sampler 1 21
 uso de los parches para tocar el parche de sampler ... 133
 uso de un patrón rítmico para tocar el parche de sampler 134

Parche
 grupo 114
 modificación de la sensibilidad de los parches ... 118
 modificación del sonido y otros ajustes de cada parche 114

Parrilla de muestreos 121, 122

Patrón rítmico 87
 asignación de un nombre a un patrón rítmico ... 101
 borrado de un patrón rítmico 103
 copia de un patrón rítmico 102
 introducción de información de acordes 100
 introducción en tiempo real 94, 95
 introducción por pasos 96, 98
 modificación del nivel de volumen de la secuencia de bajo/batería 101
 selección de un patrón rítmico 89

Pedal de disparo 181

Pinchado/despinchado automático 40

Pinchado/despinchado manual 39

Pista de bajo 11, 23

Pista de batería 11, 23

Pista master 10, 33, 41
 ejecución de la remezcla en la pista master 41
 reproducción de pista master 41

Pista 10

PitchFix 55

Pre-conteo
 ajustes para la claqueta (grabadora) 48
 modificación de la duración del pre-conteo (sección rítmica) 119

Programa
 efecto de envío/retorno 147
 efecto de inserción 139

Programa de bajo 87, 90

Programa de efecto 202

Programa sampler 121
 asignación de un nombre a un programa sampler . . . 131
 borrado de un programa sampler 132
 copia de un programa sampler 131
 creación de un programa sampler 128
 importación de un programa sampler desde otro proyecto 136
 uso de los parches para reproducir un programa sampler 133
 uso de un patrón rítmico para reproducir un programa sampler 134

Proyecto 165

PTN 104

Puntero de posición de canción 172

Punto In (entrada) 40

Punto Out (salida) 40

■ R

Registro 91

Registro
 edición de pista 49
 introducción FAST 74, 106
 registro de una frase a una pista 73

Reloj de temporización 172

Remezcla 33, 41

Reproducción repetida 37

Reproductor SMF 174

Resolución de problemas relacionados con la unidad CD-R/RW
 información 190

Reverb 147

ROOT 108, 109

■ S

Scandisc 184

SCMS 182

Sección de control 13

Sección de efectos 12

Sección de entrada 12

Sección de entrada/salida 14

Sección de fader 13

Sección de pantalla 13

Sección de parámetros de pista 13

Sección de transporte 13

Sección rítmica 10, 13, 87
 comprobación de la cantidad de memoria restante . . 120
 modificación de la duración del pre-conteo . . . 119
 modificación de la sensibilidad de los parches . 120
 modificación del volumen del metrónomo 119

Secuencia de bajo 88
 canal MIDI 171
 entrada en tiempo real 95
 entrada por pasos 98

Secuencia de batería 88

Sensibilidad de entrada 24, 78

SMF (fichero MIDI standard)
 importación de SMF en un proyecto 174
 reproducción 176
 selección de destino de salida 175

Sobredoblaje 28

Suprimir
 supresión de partes innecesarias antes y después de una sección (edición de pista) 52
 supresión de un muestreo 127
 supresión de un patrón rítmico 103
 supresión de un programa de sampler 132
 supresión de una canción rítmica 113
 supresión de una frase musical 73

■ T

Tabla de implementación MIDI 219

Tarjeta opcional 183

Tecla ALGORITHM 12, 141

Tecla EQ HIGH 29, 80

Tecla EQ LOW 29, 80

Tecla EQ MID 29, 80

Teclas de estado 26

Tempo 89
 información de tempo 109
 modificación del tempo 89

Temporización 93

Tick 37

Toma V 35
 asignación de un nombre a una toma V 36
 borrado de una toma V 62
 cambio de la toma V 35
 copia de una toma V 62
 desplazamiento de una toma V 63
 importación de una toma V desde otro proyecto 64
 intercambio de tomas V 63

■ U

UIB-02 183

Unidad CD-R/RW
 instalación de la unidad CD-R/RW 17

USB 183

■ V

Volcado 42



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

Página web: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-1608- 5005-1